



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Stanley Kubrick und das Modell des Schachs:  
Ewige Wiederkunft in fingierten Spielen“

Verfasser

Andreas Henn

angestrebter akademischer Grad

Magister der Theater-, Film- und Medienwissenschaft (Mag. phil.)

Wien, 2009

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt: Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin: Univ. Prof. Dr. Elisabeth Büttner, M.A.

# Inhalt:

1. Die Person Stanley Kubrick.....	05
1.1. Das Rätsel .....	05
1.2. Kubricks frühe Biografie als Ursache und Wirkung .....	07
2. Ewige Wiederkehr in fingierten Spielen .....	15
2.1. Drei Filme: .....	15
2001: A SPACE ODYSSEY.....	15
BARRY LYNDON.....	17
THE SHINING .....	18
2.2. Determination der Figuren .....	19
2.2.1. Rollenschemata .....	19
Exemplare der Menschheit .....	21
Marionetten einer anderen Zeit .....	24
2.2.2. Raumverhältnisse .....	26
In den Fängen eines Ungeheuers .....	28
In den Fängen des Alltags .....	31
2.3. Vage-Verhältnisse als ästhetisches Prinzip der Mehrdeutigkeit .....	35
2.3.1 Symmetrie .....	35
Die Rasterung eines Hotels .....	37
Die Schwerelosigkeit .....	41

2.3.2. Déjà-vu und das Erinnerungsmoment.....	45
Bilder einer Ausstellung.....	46
Verweisstrukturen: Eigene und fremde Zitate.....	50
2.4. Dualismus, Wiederholung und Doppelung .....	51
Der Raum als Kampfplatz.....	53
Ewige Wiederkunft im Bild .....	55
Der Doppelgänger .....	57
2.5. Vom Modell zum Film .....	60
2.5.1. Montagetechnik nach Lev Kuleshov .....	60
2.5.2. Subjektive Einstellung und Handkamera.....	64
2.5.3. Filmmusik und ihre protagonistische Funktion .....	70
3. Oszillation zwischen Nah und Fern .....	77
4. Anhang .....	83
4.1. Literaturverzeichnis .....	83
4.2. Filmverzeichnis.....	85
4.3. Abbildungsverzeichnis.....	87
4.4. Abstract .....	89
4.5. Lebenslauf.....	91





„Ich bin Anfang oder Ende.“ (Franz Kafka)

## 1. Die Person Stanley Kubrick

### 1.1. Das Rätsel

Stanley Kubrick — Künstler, Perfektionist, Philosoph, Auteur, Filmemacher — schuf mit seinem Œuvre ein so einzigartiges und komplexes Filmuniversum, das im 20. Jahrhundert nur selten vorzufinden ist. Die Rezeption seiner Filme konfrontiert den Zuschauer oft mit einem sonderbaren Rätsel. Ein Rätsel, das sich nicht auf ganze Weise lösen lässt – dieser Versuch wäre von Beginn an zum Scheitern verurteilt. Kubricks Diversität erschwert konkrete Analysen oder Interpretationen. Er bleibt „the man behind the movies“<sup>1</sup>. Die Aufgabe besteht vielmehr darin, Teil seines Rätsels zu werden, sich hineinziehen zu lassen und dabei möglichst lang auf dieser schwierigen Reise durch seine Sphären auszuharren. Die frühe Einsicht, dass es zu keiner allumfassenden Erkenntnis kommen wird, dass es keinen Code zu knacken gibt, erfordert ein Umdenken: Man kann nicht nach einem Frage-Antwort-Schema vorgehen. Fragen müssen ebenfalls mit Fragen beantwortet werden und Antworten wieder in Frage gestellt werden. Seine Filme verschreiben sich hinsichtlich Dramaturgie, Inhalt und Philosophie keiner linearen Struktur. Die Auseinandersetzung mit Kubrick muss somit einem ähnlich komplex angelegten Muster folgen. Es gilt, den Blick und das Gehör für jedes noch so kleine Detail zu sensibilisieren, die Existenz des Einzelnen wie auch des Kollektivs zu erfassen und stetig zwischen Inhalt, Stil und Philosophie des Films zu oszillieren. Auch wenn am Ende nicht immer eine klare Antwort gegeben werden kann, so wird man sich mit präzisen Fragen dem eigentlichen Ziel nähern können und es Kubrick auf gewisse Weise gleich tun: nicht für banale Aufklärung, sondern für präzise Unordnung, bestehend aus Fragen und Antworten zu sorgen.

Jeder Art von gewollter Undurchsichtigkeit gehen Präzision und Ordnung voraus, die sich später in erkennbaren Strukturen, einem gewissen Muster oder einer eigenen Vorgehensweise wiedererkennen lassen und die in der Analyse und Interpretation wenigstens für eine kurze Zeit als Kompass fungieren können. Die Eigenschaften solcher Muster bei Kubrick sind äußerst differierend, genauso wie es unzählige Möglichkeiten gibt, sich Zugang zu seiner Kunst zu verschaffen. Das Vorhaben muss darin bestehen, sich im inhaltlichen Diskurs thematisch

---

<sup>1</sup> Flage, Ingeborg, Reichmann, Hans-Peter: Stanley Kubrick. Deutsches Filmhaus Frankfurt am Main, Frankfurt am Main, 2004, S. 29.

deutlich zu reduzieren, um die verschiedenen Gesichtspunkte fassbar zu gestalten und am Ende eine Annäherung an Kubricks Arbeit zu erlangen. Entweder man beschränkt sich innerhalb des Diskurses auf nur sehr wenige Aspekte — auf ein wiederkehrendes Motiv oder ein bestimmtes Stilmittel — um den Grad einer möglichen Transparenz zu erhöhen oder aber man tritt von vornherein mit dem Vorhaben an, nichts zur Gänze klären zu wollen, sondern vielmehr eine Ahnung zu vermitteln oder eine neue Spur zu legen. Insofern muss auch die Absicht, Kubrick als Regisseur und Filmemacher in dieser Arbeit zu beleuchten, als Versuch verstanden werden, die Intention und inszenatorische Konsequenz dieses Künstlers kennenzulernen. Eine eindeutige transparente und somit fassbare Charakterisierung geben sowohl seine Filme, als auch die unzähligen Bücher über ihn nicht.

Um sich über die nächsten Seiten nicht in vagen Äußerungen zu verlieren, werden verschiedene Aspekte herangezogen, die das große Feld seines Schaffens ordnen und auf ausschlaggebende Punkte verdichten sollen. Eine repräsentative Auswahl von drei Filmen wird stellvertretend für seine gesamte Filmografie herangezogen. Ein filmfremdes Modell, das Schachspiel, wird die Erörterung strukturieren und größtenteils die Gesichtspunkte vorschreiben, unter denen die Filme Kubricks untersucht werden. Die Auseinandersetzung hat das Ziel, einen Eindruck davon zu vermitteln, wie Kubricks Filme in Grundzügen funktionieren. Um zu diesem Kenntnisstand zu gelangen, wäre es voreilig, direkt in die Analyse seiner Arbeit überzugehen. Vielmehr gilt es, erst eine Ausgangsbasis zu schaffen, Kubricks persönlichen Hintergrund zu beleuchten. Die jungen Jahre seines Lebens geben immensen Aufschluss darüber, woher sein später praktizierter Filmbezug stammt und worin seine komplexe Weltanschauung, mit der man in seinen Filmen konfrontiert wird, wurzelt. Aufbauend auf diese ersten Annäherungen lassen sich sowohl die für diese Arbeit herangezogenen Filme, als auch die verwendete Literatur sehr schlüssig herleiten. Zuletzt wird die biografische Auseinandersetzung zu der zentralen These führen, die die Essenz dieser Arbeit in sich trägt und den Leitfaden für die weitere Erörterung bildet.

## 1.2. Kubricks frühe Biografie als Ursache und Wirkung

Zum überlieferten Bild Stanley Kubricks – er ist am 7. März 1999 bei London gestorben – gehört wesentlich, dass er als Künstler ein absoluter Perfektionist gewesen ist. Seine Filme wurden bis ins Detail geplant. Nichts wurde dem Zufall überlassen. Diese Art von Autonomie und künstlerischer Kontrolle hat er sich bereits als junger Mann früh und erfolgreich angeeignet und er blieb diesem Credo bis zu seinem letzten Film EYES WIDE SHUT aus dem Jahre 1999 treu.

Kubrick wurde am 26. Juli 1928 als Sohn einer jüdisch-mittelständischen Familie in New York City geboren. 1945 graduierte er an der Taft-Highschool in der Bronx. Im selben Jahr kehrten viele Soldaten aus dem Zweiten Weltkrieg in die USA zurück und fluteten Colleges und Universitäten. Kubrick blieb mit seinem schlechten Notendurchschnitt der Zugang zu einer höheren Bildungsstätte verwehrt. Mit siebzehn Jahren sah er sich somit mit dem frühen Ende seiner schulischen Karriere konfrontiert. „The reason I think it was an advantage for me is, that I then backed into this, you know, fantastically good job at the age of seventeen.“<sup>2</sup> Er bekam eine Festanstellung als Fotoreporter beim ‚Look-Magazine‘ in New York City, einem Magazin, das sich mehr über Fotos als über Artikel seiner Leserschaft mitteilte. Die für diese Tätigkeit notwendige Leidenschaft wurde an seinem dreizehnten Geburtstag entfacht. Sein Vater schenkte ihm eine 35-mm Graflex-Kamera. Bereits in der High-School machte er mit einigen Foto-Essays für die Schülerzeitung auf sich aufmerksam. Was anfangs noch wie ein Hobby betrieben wurde, entwickelte sich mehr und mehr zu einer Obsession, über die er seinen Weg zum Film fand. Am Morgen des 13. April 1945 sollte ihm sein Durchbruch gelingen. Alle Zeitungskioske in New York City verkündeten mit balkendicken Überschriften – „F.D.R. dead“ - den Tod des amerikanischen Präsidenten Franklin D. Roosevelt. Kubrick schoss das Foto eines Kioskbesitzers, dessen trauernder Ausdruck und leerer Blick die Stimmung einer ganzen Nation wiedergab. Es bedurfte einiger inszenatorischer Hinweise von Seiten Kubricks, um den gewünschten Gesichtsausdruck dieses Mannes einzufangen. Die Ästhetik dieses Schnappschusses erzielte er also nicht durch, wie vielleicht üblich, zufälliges Auslösen, sondern mittels bewusst gesteuerter Inszenierung. Der Erfolg gab ihm Recht, denn noch am selben Tag konnte er dieses Bild an das ‚Look-Magazine‘ für ein paar Dollar verkaufen und den Weg für seine bald darauf folgende Festeinstellung ebnen. Als Staff-Fotograf entwickelte

---

<sup>2</sup> Interview mit Stanley Kubrick: in Stanley Kubrick Archives, Castle, Alison, Taschen, Köln, 2005, S. 3.

er sich schnell zu einer festen Größe und wurde mehr und mehr beauftragt, die Identität des Nachkriegsamerika – später auch Europas – einzufangen. Somit brachte nicht nur sein neuer Wohnort Greenwich Village, ein Stadtteil New York City's, mit sich, dass sich seine Wege mit Persönlichkeiten aus Politik, Sport und Kultur kreuzten und somit reger Austausch mit vielen bedeutenden Menschen stattfand, sondern es waren vornehmlich seine eigenen Aufträge, durch die er auf Kunstvernissagen, Jazzfestivals und sonstigen Veranstaltungen Einzug hielt. Es ist wichtig zu erwähnen, dass der Stil der damaligen Nachrichtenmagazine deutlich von dem heutigen abwich. Während vor rund fünfzig Jahren die Illustrierten noch beliebte Plattformen für künstlerische Entfaltung von Fotografen und Autoren waren, musste diese Besonderheit schon bald der professionellen und objektiven Berichterstattung der neuen Medien Tribut zollen – so konnte auch das ‚Look-Magazine‘ nur bis 1972 überleben. Kubrick genoss diese Blütezeit und hatte somit das Privileg, sich innerhalb sehr vager Vorgaben zu bewegen. Diese äußerst wichtige Tatsache ermöglichte es ihm sehr früh, seinen eigenen Stil zu finden und zu entwickeln: die Geschlossenheit des Bildraumes, ein bis ins Detail durchkomponierter Bildaufbau, das Erzählen einer Geschichte mittels eines einzelnen Bildes. Seine Motive waren in den meisten Fällen die Menschen. Menschen, die nicht Teil einer Sensation oder eines Melodrams waren, sondern vielmehr mit ihren Blicken ins Leere, ins Außerhalb des Bildraumes schweiften. Mit dem Versuch, als Betrachter die Gedanken der abgelichteten Personen zu fassen, zwingt Kubrick diesen, die Innenwelt mit der Außenwelt zu synchronisieren. Das Ergebnis ist ein sehr subjektives, das in dem zentralen Aspekt bei Kubrick mündet: der Mehrdeutigkeit. „It has always seemed to me that really artistic, truthful ambiguity (...) is the most perfect form of expression, for a number of reasons. One: nobody likes to be told anything; nobody likes to be told the truth of what's happening. And, perhaps even more important than that, nobody knows what is true or what is happening. I think that a really perfect ambiguity is something which means several things, all of which might be true, and which, at the same time, moves the audience, emotionally, in the general direction you want them to be moving. (...) the literal, plain, clear statement is a false statement (...).“<sup>3</sup> Wie einleitend formuliert, führt diese Mehrdeutigkeit bei Kubrick in seiner Fotoarbeit wie auch in seinen Filmen zu der Art von Rätsel, die eine schlüssige Auflösung und Erklärung völlig verweigert. Kubrick unterschied sich aber nicht nur in den variierenden Aussagen seiner Arbeiten von seinen Kollegen, sondern gebrauchte für die besondere Weltanschauung auch eine ganz eigene Bildsprache, die das eigentlich

---

3 The Guardian: London, abgedruckt 16. 6. 1999.

Bekannte divers und eigen artikuliert. Der Ursprung seiner intellektuellen Sichtweise – sie beruht vornehmlich auf Autoren, die er nach der High-Schoolzeit gelesen hatte – soll in einem der nächsten Abschnitte geklärt werden, doch zuvor muss noch auf einen wichtigen Aspekt eingegangen werden, der Kubricks Produktionsbegriff maßgeblich in dieser Zeit geprägt hat: der Arbeitsprozess des Fotografen.

Wie beschrieben, hat sich Kubrick bereits in sehr jungen Jahren mit der Visualisierung seiner Umwelt in Form von Fotografie auseinandergesetzt. Während er sich tagsüber auf den Straßen New Yorks aufhielt, um die ersten professionellen Fotos zu schießen, verbrachte er den Großteil seiner Abende in der Filmabteilung vom Museum of Modern Art, um sich alte Filme und Erstaufführungen anzusehen. Er hatte ein persönliches Faible für ‚schlechte‘ Filme, da diese ihn besonders anspornten, zu gegebener Zeit selbst zur Filmkamera zu greifen. Neben der intensiven Schule der Filmkunst, neben der intellektuellen Auseinandersetzung mit dem fotografierten Bild, vor allem während seiner Tätigkeit beim ‚Look-Magazine‘, eignete sich Kubrick automatisch eine sehr eigene Arbeitsweise an, der er bis auf einige wenige Ausnahmen ein Leben lang treu geblieben ist. Kubrick war als Fotograf, ebenso wie später auch als Filmemacher komplett auf sich allein gestellt. Genauso wie er zu fast jedem seiner Filme das Drehbuch schrieb, hatte er sich selber darüber Gedanken gemacht, welche Art von Geschichte sein Motiv an diesem Tag erzählen sollte. Als Produzent aller seiner späteren Filme, mit Ausnahme von SPARTACUS, hat er sich neben dem Drehbuch auch um die Finanzierung kümmern müssen. Als Fotograf hatte er von seinem Vorgesetzten ein Budget bekommen, mit dem alle Unkosten gedeckt werden mussten, die das gewünschte Foto verlangte. Neben der Drehbuch- und Produktionsarbeit für seine Filme widmete sich Kubrick vor allem der Regie, das heißt, er konnte sich mittels des selbst geschriebenen Stoffs und als eigener Produzent einen Höchstgrad an künstlerischer Freiheit leisten. Auf ähnliche Weise war es ihm in den vierziger Jahren möglich, fast frei über kreative Belange – Motivsuche, Bildkomposition, Inszenierung der Figuren – zu entscheiden. Doch damit war es meist noch nicht getan, denn mit dem fertigen Foto musste er noch die Redaktion überzeugen, genauso wie er später seine Filme erfolgreich im Verleih unterbringen musste. Stanley Kubrick war ab dem Zeitpunkt, zu dem er begann professionell zu arbeiten, sei es als Fotograf oder später als Filmemacher, immer sein eigener Herr. Diese Tatsache ist für die Auseinandersetzung mit seinen Filmen ausgesprochen wichtig. Wenn fast jeder Arbeitsschritt eines Films aus ein und der selben Hand stammt, erlangt das Schaffen am Ende einen besonders homogenen Charakter und einen äußerst hohen Grad an Authentizität. Kubrick kann immer nur

in dieser Arbeitsunion betrachtet werden. Stanley Kubricks Ruf als der Intellektuelle unter den Filmemachern, findet einen ähnlichen zeitlichen Ursprung wie die Fotografie.

Mit der Tatsache konfrontiert, dass seine schulische Ausbildung mit siebzehn Jahren beendet war, begann Kubrick sich verstärkt der Literatur zu widmen. Zu Schulzeiten blieb ihm der Zugang hierzu mehr oder weniger verwehrt: „Most of the English courses that I had consisted of the teachers saying, “You’re to read five pages of Silas Marner tonight“, and the next day the class was spent sitting at the book like Emil Jannings in *The Blue Angel*, looking up over the book saying, “Mr. Kubrick” and then you stand up they would say, “When Silas Marner walked out of the door, what did he see?” and if you didn’t know what he saw you got a zero. And that was it.“<sup>4</sup> Wie anfangs die Fotografie, später den Film, studierte Kubrick auch die Literatur autodidaktisch. Aus welchen Gründen er wann zu welchem Buch griff ist schwer zu sagen, doch es lässt sich anhand seiner Filme sehr genau zurückverfolgen, welche Autoren ihn fasziniert haben müssen. So spielte Franz Kafka eine maßgebliche Rolle in seinem Leben und Werk. Ähnlich wie der Leser Kafkascher Romane nicht weiß, wovon die Helden reden, was sie wollen, denken, fühlen und erstreben, so bleiben diese Aspekte in Kubricks Filmen oft im Dunkeln. In beiden Fällen werden Raum- und Zeitverhältnisse aufgehoben, der Mensch wird in die immanenten Widersprüche seines Gesamtdaseins gestellt, genauso wie sich das Thema der Doppelung und Determination der Welt und des Menschen bei Kafka und Kubrick finden lässt. Auch wenn es sich in dieser Arbeit eher um eine Auseinandersetzung mit Kubricks inszenatorischem Stil handelt, so können die vielen verwendeten Metaphern und kommunizierten Philosophien in seinen Filmen nicht außer Acht gelassen werden. Eine besondere Rolle spielt der deutsche Philosoph Friedrich Nietzsche. In *2001: A SPACE ODYSSEY* stellt Kubrick nicht nur Zusammenhänge mit ihm her, sondern zitiert ihn auf sehr direkte Weise. Innerhalb des im Film hergestellten Diskurses über die Entstehung der Menschheit und die darauffolgende Reise bis hin zur Wiedergeburt des Menschen als ‚Starchild‘ setzt sich Kubrick direkt mit in Nietzsches ‚Also sprach Zarathustra‘ behandeltem ‚Übermensch‘ auseinander – nur um eines von vielen Beispielen zu nennen. Begleitend dazu wird der französische Philosoph Gilles Deleuze helfen, diesen sehr komplexen Themenkonstrukten Transparenz zu verleihen. Filmtheoretische Fragen werden von klassischen Autoren wie Bèla Balázs und David Bordwell beantwortet.

---

<sup>4</sup> Interview mit Stanley Kubrick: in Stanley Kubrick Archives. Castle, Alison. Taschen, Köln, 2005, S. 2.

Die Filmauswahl für diese Arbeit gestaltet sich schwieriger. Kubricks sechzehn sehr unterschiedliche Filme würden in einer allgemeinen Thematisierung einen sehr guten Überblick ermöglichen, eine Konkretisierung bestimmter Thematiken allerdings nicht zulassen. Auch in diesem Punkt leistet seine Biografie Hilfestellung. Nachdem Kubrick über sechs Jahre beim ‚Look-Magazine‘ gearbeitet hatte, realisierte er 1951 seinen ersten Dokumentarfilm DAY OF THE FIGHT, ein finanzieller Misserfolg wie auch der darauffolgende Dokumentarfilm FLYING PADRE – zumal noch einmal betont werden muss, dass er diese Filme aus eigener Tasche finanzierte. Bis zum Jahr 1957 drehte er neben einem weiteren Dokumentarkurzfilm seine ersten vier fiktional narrativen Langfilme: FEAR AND DESIRE, KILLERS KISS, THE KILLING und PATHS OF GLORY. Für all diese Filme war er als Drehbuchautor, Produzent und Regisseur tätig. Zwei grundlegende Veränderungen brachten diese Filme mit sich: Einmal gründete er 1956 zusammen mit James B. Harris<sup>5</sup> die Produktionsfirma ‚Harris-Kubrick Pictures‘, um zukünftig Filme finanziell erfolgreicher herzustellen, und gleichzeitig wurde Kubrick von Kritikern und der Öffentlichkeit mehr und mehr wahrgenommen. Trotz der positiven Aufnahme seines letzten Films PATHS OF GLORY steckte Kubrick Ende der fünfziger Jahre in einer großen Krise. Nach einer sechsmonatigen Zusammenarbeit mit Marlon Brando an dem Filmprojekt ‚One-Eyed Jacks‘ feuerte dieser Kubrick, weil er selbst die Regie übernehmen wollte. Somit kam das Angebot von Kirk Douglas, der die Hauptfigur in PATHS OF GLORY gespielt hatte, die Regie für SPARTACUS zu übernehmen, sehr gelegen. Kubrick musste dieses Angebot annehmen, obwohl er das Drehbuch nicht einmal kannte, und obwohl Kirk Douglas Produzent des Projektes war und der Dreh bereits seit zwei Wochen begonnen hatte. SPARTACUS wurde bei den Kritikern und an den Kassen ein großer Erfolg. Für Kubrick brachte der Film zweierlei Tatsachen mit sich: einmal war ihm damit der Sprung in die oberste Liga Hollywoods gelungen, andererseits wurde ihm während den Dreharbeiten bewusst, dass er im strikten Studiosystem der Westküste alles andere als frei arbeiten konnte. Er beschloss daraufhin, nie mehr in, sondern von nun an nur mehr für Hollywood zu arbeiten und zog einige Zeit später mit seiner Familie nach England, wo er bis zu seinem Tod im Jahr 1999 etwas außerhalb von London lebte.

Um zum Ausgangspunkt dieses Exkurses zurückzugelangen: für eine genauere Betrachtung sind seine Filme ab 1960 relevant, da er ab diesem Zeitpunkt alle finanziellen wie auch künstlerischen Freiheiten besaß und somit zur Gänze nach seiner Manier vorgehen konnte. Die Auswahl für

---

<sup>5</sup> Amerikanischer Filmproduzent, der mit Stanley Kubrick zusammen drei Filme realisierte.



die in dieser Arbeit zentralen Filme fällt somit auf 2001: A SPACE ODYSSEY (1968), BARRY LYNDON (1975) und THE SHINING (1980). Ihre Eignung für eine genauere Untersuchung besteht darin, dass sie jeweils einem unterschiedlichen Genre angehören – die Science-Fiction-Vision in 2001: A SPACE ODYSSEY, das Historienepos BARRY LYNDON und schließlich der Horrorklassiker THE SHINING. Diese Filme gehören zudem zu den erfolgreichsten und populärsten Werken Kubricks.

Die künstlerischen Anfänge Kubricks gehen aber nicht nur auf die Fotografie zurück. Neben der Liebe zum Jazz entwickelte er vor allem seine zweite Obsession: das Schachspiel. Von seinem Vater hatte er in seiner Jugend die Grundregeln vermittelt bekommen. Bald praktizierte er Schach ebenso intensiv wie die Fotografie. Wenn ihm das Geld für den persönlichen Lebensunterhalt fehlte, beteiligte er sich an professionellen Schachwettbewerben in den New Yorker Clubs ‚Marshall‘ und ‚Manhattan‘, die er in der Regel mit einem passablen Preisgeld wieder verließ. So wie vieles in Kubricks Leben Zugehörigkeit zu seinem Schaffen erfuhr, so standen auch sein Leben, seine Arbeit und Arbeitsweise in engem Zusammenhang mit Schach. „If chess has any relationship to film-making, it would be in the way it helps you develop patience and discipline in choosing between alternatives at a time when an impulsive decision seems very attractive. Otherwise it is necessary to have perfect intuition – and this is something very dangerous for an artist to rely on.“<sup>6</sup> Seine strategische Vorgehensweise beim Filmemachen oder die Tatsache, dass in fast jedem seiner Filme Schachszene auftauchen, sind Indizien für den immensen Einfluss. Auch in der Literatur über ihn und sein Werk stößt man immer wieder auf beschreibende Vergleiche zwischen dem Modell des Schachs und seinen Filmen – ‚seine Figuren bewegen sich wie auf einem Schachbrett‘ oder ‚Zwei höchst konträre Blicke gibt es beim Schachspiel: den Blick auf das Spielbrett, und den Blick auf den Gegner. Und wenn man so will, komponiert Kubrick alle seine Filme aus den Grundelementen dieser beiden Blicke, die keine dialektische Aufhebung zu kennen scheinen.‘<sup>7</sup> Verfolgt man diese Spur weiter, so kann man bemerkenswert viele Analogien zwischen seiner Arbeit und der Welt des Schachs finden. Daraus entwickelte sich die Idee dieser Arbeit und das konkrete Vorhaben, das Modell des Schachs heranzuziehen, um sich mit der darin verankerten Ordnung und filmfremden Struktur Kubricks Filmen zu nähern und die dadurch gewonnenen Erkenntnisse anhand der Konditionen

---

<sup>6</sup> Pallasmaa, Juhani: The architecture of Image - Existential Space in Cinema. Rakennustieto, Helsinki, 2008, S. 98.

<sup>7</sup> Jung, Fernand, Seeßlen, Georg: Stanley Kubrick und seine Filme. Schüren, Marburg, 2008, S. 70.



dieses Spiels zu veranschaulichen. Worin besteht genau die Struktur des Schachs? Was sind Wesen und Charakteristikum des Schachs? Allgemein gesprochen stellt Schach eine stilisierte Form einer strategischen Kampfhandlung zwischen zwei Parteien dar. Ziel ist es, den König des Gegners zu eliminieren, ihn matt zu setzen. Gespielt wird auf einem Spielbrett, einer Art Matrix, bestehend aus 64 Feldern, auf der sich die insgesamt 32 Figuren, sechzehn pro Partei, bewegen. Die Figuren werden in den König, die Offiziere, bestehend aus Schwerfiguren, der Dame und den Türmen, und Leichtfiguren, den Springern und Läufern, und den Bauern unterteilt. Jede einzelne Figur unterscheidet sich von den anderen darin, dass ihr ein bestimmtes Verhalten zugeordnet ist, das heißt, dass sich jede Figur nur auf eine ganz bestimmte Weise bewegen lässt. Interessant ist, dass es trotz dieser Festlegung ca.  $2,28 \cdot 10^{46}$  mögliche Stellungen beim Schach gibt. Es handelt sich also um eine Art Modell, das immer am selben Ausgangspunkt beginnt – die Figuren werden nach einem vorgegebenen Schema aufgestellt – und einen meist diversen Spielverlauf nimmt, innerhalb dessen sich die Figuren nach einem ihnen aufoktroyierten Muster bewegen müssen und immer das selbe Ziel verfolgen, nämlich den gegnerischen König matt zu setzen. Bei aller Diversität weist das Spiel dennoch einen hohen Grad an Modellcharakter auf, dessen Struktur während dieser Auseinandersetzung mit dem Filmemacher für Aufklärung sorgen soll.

Um an dieser Stelle die Analogie zu Kubrick herzustellen und zu der Grundthese dieser Arbeit zu gelangen, soll der deutsche Literaturwissenschaftler Wilhelm Emrich zitiert werden, der in seinem Buch ‚Geist und Widergeist‘ Franz Kafka portraitiert und damit unbewusst und vorläufig Kubricks Filme charakterisiert. „Die Kontrolle wird zur Natur, zum Üblichen, das durch ständige Wiederholung den Anschein des Guten und Richtigen annimmt und damit allen Widerstand stillschweigend aufhebt.“<sup>8</sup> Bei Kafka, wie auch bei Kubrick, ist freies Leben nicht mehr existent. Gelebt wird nach Modellen. Bewusstsein wird bewusstlos. „Wie der Maler Titorelli im ‚Prozess‘-Roman die immer gleichen Bilder malt, so subsumiert sich Leben unter das immer gleiche Modell. Es wird zum standardisierten Fabrikat. Aber das Leben geht nicht auf im Modell. Modell steht gegen Modell.“<sup>9</sup> Der Mensch ist determiniert und befindet sich in einem immer wiederkehrenden Kreislauf. Kubrick hat sich in seinen Filmen nie für die Handlungsmotivation seiner Figuren interessiert, sondern vielmehr ausschließlich für den Handlungsverlauf. Seine Figuren werden in jedem Moment von den unzähligen Einflüssen

---

8 Emrich Wilhelm: Geist und Widergeist. Wahrheit und Lüge der Literaturstudien. Athenäum Verlag, Frankfurt am Main, 1965, S. 291.

9 Siehe: Emrich, Wilhelm: Geist und Widergeist, a.a.O., S. 292.

ihrer Umwelt fremdbestimmt. Jedes Ende trägt gleichzeitig wieder einen Anfang in sich. In THE SHINING wird in einem Gespräch zwischen zwei Figuren deutlich, dass die Handlung des bevorstehenden Films schon ein Mal stattgefunden hat, ebenso wie 2001: A SPACE ODYSSEY mit einer Wiedergeburt endet. Wie beim Schach wird nach einer Partie alles in die Ausgangsposition gebracht und kann wieder von Neuem beginnen.

Kubricks Filme stellen also Modelle dar, die sich sozialpsychologischen, philosophischen und religiösen Themen verschrieben haben. Diese These soll für sein Œuvre keinen Absolutheitsgrad erlangen, findet aber in weiten Teilen, wie die folgende Auseinandersetzung zeigen wird, ihre Berechtigung. Zur Veranschaulichung wird der Versuch unternommen, die diversen Eigenschaften und Aspekte des Schachs in Kubricks Universum einzuordnen, um in einer anschließenden Rückkopplung Erkenntnisse über sein Schaffen zu gewinnen. Die Figuren im Film werden mit den Figuren auf dem Schachbrett verglichen, die Architektur im Film mit der begrenzten Matrix des Spielbretts. Die Art und Weise, wie Kubrick seine Einstellungen visuell auflöst, weist erstaunliche Parallelen zum Symmetrieverhältnis des Schachbrettmusters auf, wie auch der Aspekt des Dualismus zwischen den Spielfiguren oder den Filmfiguren gemeinsame Eigenschaften in sich trägt. Um die Absicht dieser Arbeit nicht falsch zu interpretieren ist es von ausgesprochener Wichtigkeit, auf einige wenige Aspekte hinzuweisen. Es geht nicht darum, der Behauptung, dass Kubricks Filme wie Schach funktionieren, besonderen Halt zu geben oder sich anzumaßen, man könne mit diesem Spielmodell den Filmemacher in ein Raster zwingen und bestenfalls nach den Regeln des Spiels aufschlüsseln. Der bewusst verweigerte Absolutheitsgrad soll darauf hinweisen, dass das Modell des Schachs im wahrscheinlichsten Fall auf viele verschiedene andere Künstler angewendet werden kann und nie für eine gänzliche Klärung ausreichen würde. Der erörterte Vergleich setzt sich vor allem das Ziel, komplexe Strukturen bei Kubrick anhand der präzisen Ordnung des Schachs teilweise aufzuschlüsseln und anschließend anhand dessen zu veranschaulichen. Fragen müssen mit Fragen beantwortet werden, wie auch einem Modell ein anderes Modell gegenübergestellt werden muss.

## 2. Ewige Wiederkehr in fingierten Spielen

Stanley Kubrick hinterläßt in seinen Filmen sehr differenzierte und modellhafte Darstellungen des Menschen. In keinem seiner Filme artikuliert er ein Bild vom Menschen wie es sein könnte oder wie es sein sollte, sondern ausschließlich wie es ist. Doch was bringt diese Modellhaftigkeit für den Zuschauer seiner Filme mit sich, wird sie tatsächlich in jeder Minute des Films aufrechterhalten und wodurch wird sie eigentlich evoziert? Der Beantwortung dieser zentralen Fragen ist eine Darstellung der in diesem Kontext besprochenen Filme vorangestellt. Dabei handelt es sich um knappe inhaltliche Zusammenfassungen und Verweise auf wichtige Aspekte, die das Verständnis für die anschließende Erörterung erleichtern sollen. Auch wenn als Auswahl 2001: A SPACE ODYSSEY, BARRY LYNDON und THE SHINING vorliegt, wäre ein absoluter Verzicht auf Erwähnung anderer Filme unzureichend. Neben diesen dreien entstanden zwischen 1962 und 1999 fünf weitere Filme: LOLITA, DR. STRANGELOVE OR: HOW I STOPPED WORRYING AND LOVE THE BOMB, A CLOCKWORK ORANGE, FULL METAL JACKET und EYES WIDE SHUT. Sie werden immer wieder herangezogen werden und als Referenzen dienen, um die in dieser Arbeit aufgestellten Thesen auch auf sein gesamtes Œuvre anwenden zu können.

### 2.1. Die Filme

#### 2001: A SPACE ODYSSEY

„With 2001: A SPACE ODYSSEY the boy from the Bronx would write a new chapter in cinema history.“<sup>10</sup> Am Abend des zweiten Aprils 1968 kam es während der Premiere, dessen Publikum ausschließlich aus Verantwortlichen der jeweiligen Studios bestand, zu 240 ‚walkouts‘ – man kann sicher sein, dass Kubrick jeden einzelnen von ihnen gezählt hatte. Wie alle seine Filme, löste also auch dieser anfangs heftige Kontroversen aus.

2001: A SPACE ODYSSEY entstand zu einer Zeit in der die USA und Russland die Erforschung des Weltraumes betrieben. Kubrick war versessen darauf, genau die damalige Atmosphäre einzufangen und schrieb zusammen mit dem Science-Fiction-Autor Arthur C. Clarke das Drehbuch zum Film, das sich in vier Kapitel aufteilt. Im ersten, „The Dawn of Man“, werden sich gegenseitig rivalisierende Gruppen von prähistorischen Affenmenschen gezeigt. Eines

---

<sup>10</sup> Stanley Kubrick: A life in Pictures. In: Stanley Kubrick Collection. Regie und Produktion von Jan Harlan. USA, Warner Bros. Pictures, 2001, 45'56", 0:15.

Morgens wacht eine dieser Gruppen neben einem Monolithen, einem schwarzen rechteckigen Körper, auf, der bei den Anhängern dieser Sippe augenscheinlich eine Bewusstseinsveränderung herbeiführt. Ein revolutionärer Gedanke entsteht, als einer der Affenmenschen einen Knochen in die Hand nimmt und ihn anschließend erstmals als Waffe gegen seinen Rivalen einsetzt. Triumphal wirft er das neue Werkzeug in die Luft. Über den in der Filmgeschichte berühmtesten Match-Cut – „A continuity cut that splices two different views of the same action together“<sup>11</sup> – wird der sich in der Luft befindliche Knochen durch ein Raumschiff ersetzt, somit ein Zeitsprung von etwa vier Millionen Jahren und gleichzeitig das zweite Kapitel „Tycho Magnetic Anomaly-1“ eingeleitet. Dr. Heywood Floyd, ein Raumfahrtfunktionär, reist mit einem Zwischenstopp zu der Raumstation ‚Clavius‘. Dort wurde von Wissenschaftlern ein wichtiger Fund getätigt: ein Monolith, der dem aus dem ersten Kapitel sehr ähnlich sieht. Es kommt zu einem erneuten zeitlichen Sprung: „Jupiter Mission 18 Months Later“. Der Bau des Raumschiffes ‚Discovery‘ ist fertig. An Bord befinden sich die Astronauten Frank Poole und Dave Bowman und drei weitere Kollegen, die sich im Dauerschlaf in dafür angelegten Tiefschlafkammern befinden. Als letzter wichtiger Begleiter bei dieser Mission ist HAL zu nennen, der Bordcomputer, der mit künstlicher Intelligenz ausgestattet, fehlerfreies Verhalten garantieren soll. Aufgrund verschiedener Ereignisse an Bord beginnt HAL jedoch plötzlich ein unberechenbares Eigenleben zu entwickeln, weil er seine Existenz durch die Astronauten bedroht sieht. Er schaltet die Lebenserhaltungssysteme der drei Kollegen ab und verursacht einen Unfall, bei dem Frank Poole ums Leben kommt. Nur Dave Bowman kann sich retten und schafft es, die höheren Funktionen von HAL abzuschalten. Im letzten Kapitel, „Jupiter and Beyond the Infinite“, erreicht Bowman als einziger Astronaut an Bord der Discovery den Jupiter und untersucht mit Hilfe einer Raumkapsel einen weiteren im All schwebenden Monolith. Dabei gerät er in den Sog einer ‚vierten‘ Dimension und landet an einem ihm unbekanntem Ort, einem Raum in dem er sich selbst als älteren und kurze Zeit darauf greisen Mann wieder sieht, der auf einen vor ihm schwebenden Monolithen deutet. Am Fußende seines Bettes erscheint ein Fötus, der deutliche Ähnlichkeiten zu ihm selbst aufweist, sich am Ende als ‚Starchild‘ wie ein Stern um die eigene Achse dreht und auf die weit entfernte Erde blickt.

„It was the first time the motion picture form had been changed. It wasn't documentary, it wasn't a drama, it wasn't really sciencefiction, it was more science-eventuality.“<sup>12</sup>

---

11 Bordwell, David, Thompson, Kristin: Film Art. An Introduction. Seventh Edition, McGraw-Hill, New York, 2004, S. 503.

12 Siehe: Stanley Kubrick: a life in pictures, 49'43", 0:15.

## BARRY LYNDON

Sieben Jahre nach 2001: A SPACE ODYSSEY, 1975, hatte Kubricks nächster Film sein Screening. Die Novelle „The Luck Of Barry Lyndon“ von William Makepeace Thackeray aus dem Jahr 1844 diente Kubrick als Vorlage zu seinem Drehbuch. Während der Film in Amerika und England von der Kritik als „tedious and boring“ bezeichnet wurde, schätzte man ihn im restlichen Europa für seine „breathtaking beauty“. Nach Omar Calabrese, den italienischen Kunsthistoriker, besticht die Ästhetik vor allem dadurch, dass Kubrick in BARRY LYNDON fast 300 Gemälde aus dem 18. Jahrhundert zitiert.

Redmond Barry, ein junger Ire, muss nach einem fingierten Duell mittellos seine Heimat verlassen und meldet sich freiwillig bei der englischen Armee. Als Soldat zu Zeiten des Siebenjährigen Krieges kämpft er zusammen mit seinen Kameraden von deutscher Seite aus gegen Frankreich. Nach kurzer Zeit, die Lust am Krieg verloren, erreicht er über Umwege Berlin, wo er den irischstämmigen Falschspieler Chevalier de Balibari beobachten soll, da diesem nachgesagt wird, dass er ein Spion Österreichs sei. Doch beeindruckt von dessen Persönlichkeit und der Tatsache, nach Jahren wieder einen Landsmann vor sich zu haben, wechselt Barry die Seiten. Er arbeitet von nun an für den Chevalier. Beide fliehen aus Preußen und ziehen gemeinsam als Falschspieler von Hof zu Hof. Auf diesen Reisen lernt er eines Abends die reiche Gräfin Lyndon kennen und heiratet sie kurze Zeit später. Als ‚Barry Lyndon‘ hatte er nun fast alles erreicht, wenn da nicht der Sohn, Lord Bullingdon, aus Lady Lyndons erster Ehe wäre. Denn für den Fall, dass Lady Lyndon frühzeitig sterben würde, wäre Lord Bullingdon alleiniger Erbe. Aus diesem Grund setzt Barry alles daran, am Hofe beliebt zu werden, um vom König einen Adelstitel zu erhalten. Lord Bullingdon durchschaut sein Spiel und provoziert seinen Stiefvater so sehr, dass dieser für einen Moment seine Fassung verliert, ihn in Gesellschaft des ganzen Hofes körperlich angreift und er somit zur Persona non grata wird. Er verspielt alle seine Chancen. Anschließend verletzt sich sein leiblicher Sohn bei einem Pferdeausritt tödlich. Der endgültige Fall von Barry Lyndon wird besiegelt, als ihn Lord Bullingdon bei einem Duell zum Krüppel schießt. Ausgestattet mit einer lebenslangen Rente, wird er gezwungen England für immer zu verlassen. Der Tag an dem Lady Lyndon ihm seinen ersten Scheck ausstellt, ist auf das Jahr 1789 datiert, den Beginn der Französischen Revolution, mit der die im Film gezeigte Gesellschaftsordnung untergeht.

## THE SHINING

Wieder dauerte es fünf Jahre bis Kubrick seinen nächsten Film beendete. Er basiert auf dem gleichnamigen Roman von Stephen King. Bei den Kritikern seiner Zeit war THE SHINING ein herber Misserfolg, doch die enormen Besucherzahlen deuteten wieder einmal an, dass ihm ein weiteres Geniestück gelungen war.

Jack Torrance, ein erfolgloser Schriftsteller, nimmt für die langen Wintermonate in Colorado einen Job als Hausmeister an. Zusammen mit seiner Frau Wendy und seinem Sohn Danny zieht er in das verlassene und völlig isolierte ‚Overlook-Hotel‘. Während Jack schon zu Beginn Anzeichen leichter Schizophrenie zeigt, sein Sohn dagegen telepathetische Fähigkeiten beweist und mit seinem zweiten Ich, Tony, spricht, wirkt Wendy wie die einzig ‚normale‘ Person unter den Dreien. Schon bald sieht sich Danny mit Visionen und geisterhaften Erscheinungen in dem Hotel konfrontiert, die mit Ereignissen aus der Vergangenheit zusammenhängen. Auch Jacks Geisteszustand verändert sich mehr und mehr. Sein eigentliches Vorhaben, in der Abgeschiedenheit ein Drama zu schreiben, mündet in einer folgenreichen Krise. So findet seine Frau irgendwann die unzähligen von ihm geschriebenen Seiten, die ausschließlich aus dem Satz ‚All work and no play make Jack a dull boy‘ bestehen. Sie erkennt, dass Jack mehr und mehr den Verstand verliert und setzt alles daran, zusammen mit Danny zu fliehen, doch Jack sabotiert das einzige Funkgerät und Fahrzeug. In einem Showdown flüchtet Danny in den sich vor dem Hotel befindenden Irrgarten. Jack folgt ihm, doch der kleine Junge stellt seinem Vater eine Falle. In der Kälte der Nacht erfriert Jack Torrance, seine Frau und sein Sohn können gerettet werden.

THE SHINING ist einer der verstörendsten Filme Stanley Kubricks. Diese Eigenschaft rührt jedoch mehr von dem Eindruck zynischer und berechnender Perversität her als von Horroreffekten. Kubrick formulierte das psychologische Wesen dieses Genres wie folgt: „One of the things that horror stories can do is show us archetypes of the unconscious; we can see the dark side without having confront it directly. Also, ghost stories appeal to our craving for immortality. If you can be afraid of a ghost, then you have to believe that a ghost may exist. And if a ghost exists then oblivion might not be the end.“<sup>13</sup>

---

13 Siehe: Flagge, Ingeborg. Reichmann, Hans-Peter: Stanley Kubrick, a.a.O., S. 199.

## 2.2. Determination der Figuren

### 2.2.1. Rollenschemata

Nach der Vorstellung der drei exemplarischen Filme, soll nun im Folgenden die Grundthese dieser Arbeit näher beleuchtet werden. Für Kubrick befinden sich das Leben eines jeden Menschen, die Ereignisse, die ihm im Kleinen als auch Großen widerfahren, in einem stetigen Kreislauf. „Zweifellos ist bereits die Wiederholung die Fessel; aber wenn man an der Wiederholung stirbt, so ist es doch wiederum sie, die rettet und heilt und zunächst von der anderen Wiederholung heilt. In der Wiederholung vollzieht sich also zugleich das ganze mystische Spiel von Verderben und Heil, das ganze theatralische Spiel von Tod und Leben, das ganze positive Spiel von Krankheit und Gesundheit.“<sup>14</sup> Kubrick geht in seiner Sichtweise noch weiter als Deleuze und sagt den Menschen frei von jeglicher Selbstreflexivität. Er entzieht dem Menschen im realen Leben und den Figuren in seinen Filmen jede Art von Persönlichkeit und Eigensinn. Sie werden zu Konstanten, die einer klaren Gesetzmäßigkeit unterliegen. Diese Art der Determination hat in Kubricks Arbeit zur Folge, dass das Verhalten der Figuren von einem Außerhalb bestimmt und kontrolliert wird, fast keine eigene Entwicklung aufzeigt und damit die folgende Wiederholung ermöglicht. Kubricks Filme sind exakte Definitionen, weisen keine Utopien oder ‚Alternativ-Visionen auf, sondern artikulieren in peinlichster Präzision das Hier und Jetzt.

Im Fall des Schachs findet man mehrere feste Konstanten. Eine grundlegende sind die Regeln, nach denen die Figuren zu Beginn des Spiels aufgestellt werden und sich anschließend bewegen dürfen. Der Spielverlauf ist aufgrund seiner Stellungsmöglichkeiten äußerst divers, findet aber seine Zielsetzung immer im Mattsetzen des Königs. Nach Spielende werden die Figuren wieder neu und nach bekannter Weise aufgestellt – ein stetiger Kreislauf. Zum Vergleich: 2001: A SPACE ODYSSEY beginnt mit dem Ursprung der Menschheit und endet mit der Wiedergeburt des Astronauten Dave Bowman als ‚Starchild‘. Je nachdem welcher Interpretation das ‚Starchild‘ unterzogen wird, findet die Geschichte wieder an ihren Anfang zurück. BARRY LYNDON erzählt die Geschichte über den Aufstieg eines jungen Iren, der versucht im englischen Adel Fuß zu fassen. Mit dem Erreichen seines Lebenszieles, wird gleichzeitig auch sein Niedergang eingeleitet. Das Ende bringt ihn dorthin zurück, wo alles Jahre zuvor begonnen hat. THE SHINING weist wohl am deutlichsten den Modellcharakter

---

<sup>14</sup> Deleuze, Gilles: Differenz und Wiederholung. Übersetzung von Josef Vogel, Wilhelm Fink Verlag, München, 1992, S. 21.



auf. Während Jack Torrance zusammen mit dem Hoteldirektor über seine zukünftige Arbeit als Hausmeister im ‚Overlook-Hotel‘ spricht, erwähnt dieser einen Vorfall, der sich einige Jahre zuvor an diesem Ort zugetragen hat. Ein Mann, der über die Wintermonate in dem besagten Hotel als Hausmeister angestellt war, verlor nach einiger Zeit seinen Verstand und brachte daraufhin seine Frau und seine Töchter um. Jack Torrance wird im Film die gleiche psychische Störung erleiden und daraufhin dem selben Vorhaben nachgehen.

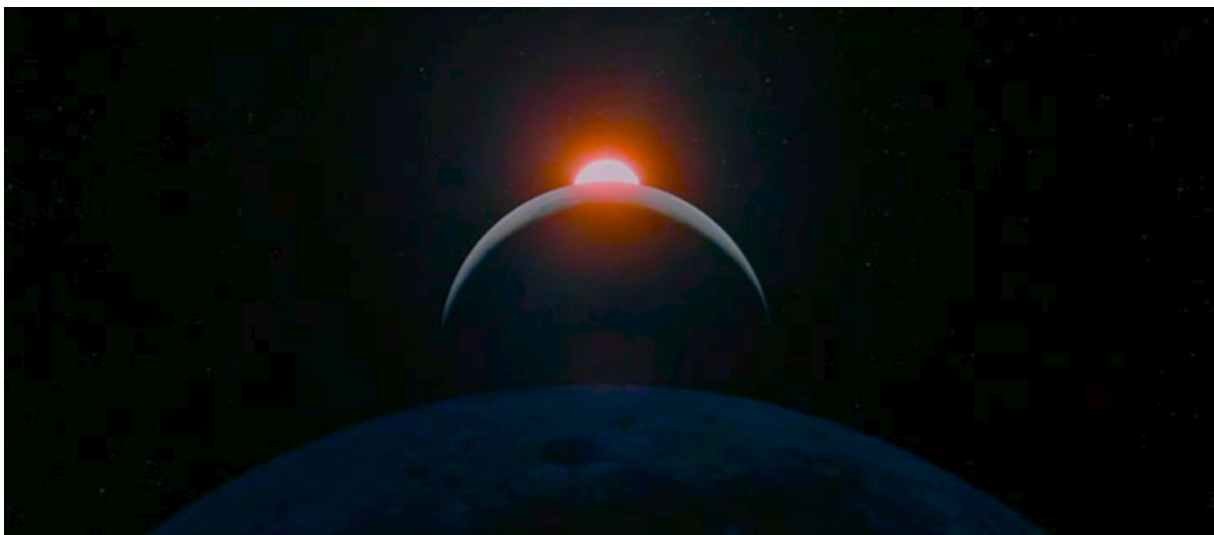
Abstrakt gesehen, liegen einem Modell immer bestimmte Komponenten zugrunde, deren unveränderbare Eigenschaften erst die charakteristische Wiederholbarkeit ermöglichen. Diese Faktoren müssen entweder alle gleich sein, um sich als homogenes Kollektiv wie ein Individuum zu bewegen, oder aber sie unterscheiden sich nach einem festen Regelwerk von einander. Im Fall von Kubrick wird man nie Modelle vorliegen haben, die die Naturwissenschaften vorzuweisen haben, und dennoch weist der Begriff des Modells eine gewisse Berechtigung in diesem Kontext auf. Ihm geht es nicht darum, in seinen Filmen die Art des Modells in dem wir leben an sich zu zeigen, sondern nur um die alleinige Tatsache. Wie beim Schach, wo jede Art von Freiheit oder Unfreiheit einer Figur klar definiert ist, beschränkt er das Leben des Menschen auf vergleichbare Determinanten. Während sich zum Beispiel die Spielfiguren der Bauern nur horizontal und vertikal in der Matrix bewegen dürfen – mit Ausnahme des Werfens einer gegnerischen Figur – ist es anderen Figuren wie den Läufern nur erlaubt, sich diagonal fortzubewegen. Für jede Konstellation und jeden Verlauf im Spiel lassen sich immer und immer wieder dieselben Regeln anwenden. Das Einzige, was sich stetig verändert, ist die Taktik des Spielers und der Wert der Figuren. Während in einem Fall diagonale Züge von Wichtigkeit sind, kann sich im gleichen Moment die Figurenkonstellation so ändern, dass der Läufer für den bevorstehenden Zug nicht mehr von Belang ist. Eine neue Taktik muss entworfen werden. Im Film sind es normalerweise Protagonist und Antagonist – Spieler und Gegenspieler–, die entweder dasselbe Ziel verfolgen oder aber den anderen jeweils am Gelingen seines Unternehmens hindern wollen, letztlich den anderen zu einer gewissen Handlung motivieren. Bei Kubrick hingegen fällt die Handlungsmotivation seiner Figuren völlig weg. Sie werden fremdbestimmt und sind auf diese Weise gleich determiniert wie Figuren auf dem Schachbrett. So wie nach Kubrick im realen Leben jeder Mensch einer bestimmten Rolle unterliegt, so lassen sich folgende Typen oder Rollenschemata in seinen Filmen herauslesen: Soldaten in BARRY LYNDON, FULL METAL JACKET, PATHS OF GLORY oder DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOPP WORRYING AND LOVE THE BOMB, Astronauten in



2001: A SPACE ODYSSEY oder psychisch Kranke, Ärzte und Patienten in A CLOCKWORK ORANGE. In allen Fällen bewegen sich diese Figuren in einem Umfeld, das ihnen ein spezielles Verhaltensmuster abfordert und keinerlei Raum für Eigenmotivation bietet. Sie unterliegen mehr als nur gesellschaftlichen Zwängen. Das Verhalten jedes Soldaten ist klar definiert. An Stelle von Persönlichkeit, Empfindungen und Eigensinn rücken Kollektiv, Gehorsam und die Unterdrückung subjektiver Wahrnehmungen und Entscheidungen.

### Exemplare der Menschheit

Einen besonders hohen Grad an Determination der Figuren lässt sich in 2001: A SPACE ODYSSEY finden. Schon während des Vorspanns zeigt Kubrick den Raum, in dem der Film vordergründig stattfinden wird, das Weltall. Die schwarze Bildfläche erlangt durch ein plötzlich aufscheinendes Licht einen Mittelpunkt. In einer zentralen Perspektive steigt hinter einem Planeten, vermutlich der Erde, die Sonne auf. Diese lässt aber nur die Kontur dieses Planeten aufleuchten. Es gibt keine fließenden Übergänge von Licht und Schatten, keine diffizile Modellierung der verschiedenen Himmelskörper, sondern nur diese Körper in der Finsternis des Alls. Kubricks Inszenierung verweist also schon zu Beginn des Filmes auf das All als menschenfeindliches Schattenreich, das dem Menschen keine Zuflucht gewähren wird. Noch bevor die Handlung an diesen Ort springt, erzählt das erste Kapitel, „The dawn of man“, von der Entstehung der Menschheit. Auffällig an diesem Abschnitt sind die bewusst schemenhaft inszenierten Menschenaffen. Dieser Eindruck wird dadurch hervorgerufen, dass nicht das Individuum im Vordergrund steht, sondern die gesamte Gruppe. Die prähistorischen Affen werden von Menschen in Kostümen gespielt und können keine authentischen Gesten



und Mimiken transportieren. Das bewirkt eine Distanz und zwingt den Zuschauer sich im Beobachten zu üben. Für Kubrick lag darin einer der wichtigsten Aspekte der Rezeption seiner Filme. Er verfolgte immer das Ziel, dass der Zuschauer seiner Filme über das Beobachten eine Erkenntnis erlangt – die Wahrnehmung der Wahrnehmung. Kubrick selbst war der festen Überzeugung, dass vor jeder Art von Handlung immer erst eine visuelle Erfassung der Lage notwendig ist: Das Auge als das „Organ des Intellekts“, das die Welt erfasst und rastert, um sie somit beeinflussen zu können. Die modellhafte Darstellung gewährleistet die notwendige Distanz, durch die erst eine genaue Beobachtung möglich wird. Der Filmemacher verstand es wie kein anderer, diese schemenhaften Darstellung mit filmstilistischen Mitteln so nuanciert zu durchdringen, dass am Ende dennoch auch ein emotional erfahrbarer Film das Resultat war. Das letzte Kapitel dieser Arbeit, ‚Vom Modell zum Film‘, wird sich genau dieser Frage stellen, nämlich auf welche Weise es Kubrick bei aller Modellhaftigkeit und Distanz gelang, dennoch einen hohen Grad an Identifikation zu erzielen.

Nach dem ersten Kapitel in 2001: A SPACE ODYSSEY springt die Handlung in das Weltall der heutigen Zeit. Wie schon einleitend erwähnt, handelt es sich bei den auftretenden Figuren entweder um Wissenschaftler oder Astronauten, das heißt, um eine Gruppe von Menschen, die sich nach festen Rollenschemata charakterisieren lassen. Über die 143 Minuten hinweg beobachtet man Menschen bei ihrer täglichen Arbeit. Dies macht deutlich, dass keinerlei Raum für Eigenmotivation vorhanden ist. Striktes Befolgen von Anweisungen und zielgerichtetes Arbeiten sind das Ergebnis, das dem Zuschauer vor allem eines vorführt: einen schlichten Handlungsverlauf. Kubrick schafft keinen zentralen Protagonisten, der den Zuschauer aufgrund des möglichen Identifikationsgrades durch den Film führen könnte, vielmehr geht es ihm darum, den Zustand im Jahre 2001 zu zeigen – ein philosophischer Exkurs, in Verbindung mit der Wiedergeburtsszene am Ende fast religiös, der allerdings keinerlei Anzeichen einer Utopie in sich trägt, weil dafür der Ist-Zustand an Bord des Raumschiffes zu genau und als zu alltäglich beschrieben wird. Dieser beschreibende Stil wird dadurch verstärkt, dass der Film nicht mehr als vierzig Prozent an Dialogen enthält – die Narration tritt in den Hintergrund. Zur Musik von Johann Strauss „An der schönen blauen Donau“ choreographiert Kubrick die rotierenden Raumschiffe zu einem Tanz vor der schwarzen Kulisse des Weltalls. In langen Einstellungen werden die verschiedenen Arbeitsplätze von Piloten und Stewardessen in präzisester Detailliertheit gezeigt. In ebenso langen Sequenzen werden alltägliche Situationen an Bord in aller Genauigkeit visuell beschrieben. So gelingt es Kubrick auf phänomenale Weise, innerhalb alltäglicher Situationen

auf das hinzuweisen, was stetiges Fortschrittsstreben mit der Menschheit macht – wie es ein absurdes Abhängigkeitsverhältnis herstellt und sie mehr und mehr determiniert. „Die schwarze Lust, mit der der Ur-Mensch getötet hat, ist einer schalen Routine gewichen; der Mensch selber ist ein maschinelles Wesen geworden, das sich aus einem trivialen Leben so sehr heraushebt wie aus der Trivialität seiner Nahrung.“<sup>15</sup> In der Schwerelosigkeit im All tragen Stewardessen ‚Grip-Shoes‘, die es ihnen aufgrund einer speziellen Sohle ermöglichen, so normal wie möglich zu laufen. Astronauten joggen in nicht-euklidisch rotierenden Zentrifugen auf der Stelle, was das skurrile Bild einer Laborratte hervorruft. Passagiere am Bord der Raumschiffe sind mit ihrem gesamten Körper an die Sitze gegurtet. Die Nahrung, die sie zu sich nehmen, erinnert hinsichtlich der Konsistenz mehr an Babybrei als an eine Mahlzeit für Erwachsene, von der Aufnahme über Strohhalme ganz abgesehen. Kubrick verweist schon mit diesen kleinen Details auf das bevorstehende Ende, auf die Rückkehr zum Ursprung, letztlich auf die Wiedergeburt. So zwingt auch die Schwerelosigkeit den Wissenschaftler Dr. Floyd, sich eine spezielle Anleitung für die „Zero Gravity Toilet“ (passengers are advised to read instructions before use) durchzulesen. Kubrick zeigt den Menschen nicht nur in seiner Determiniertheit, sondern lässt ihn fast schon auf ironische Weise in Sigmund Freuds ‚Anale Phase‘ zurückkehren und die Benutzung einer Toilette neu erlernen. Die Welt in der alles Lebende fremdbestimmt scheint, verstärkt Kubrick auch mit stilistischen Mitteln. So lassen sich über 148 Minuten fast keine subjektiven Einstellungen oder sogenannte point-of-view-shots finden – „a shot taken with the camera placed approximately where the character’s eyes would be, showing what the character would see (...)“.<sup>16</sup> Die Kamera nimmt, mit Ausnahme des letzten Kapitels, immer

---

15 Siehe: Jung, Fernand. Seeßlen, Georg: Stanley Kubrick und seine Filme, a.a.O., S. 166.

16 Siehe: Bordwell, David; Thompson, Kristin: Film Art. An Introduction, a.a.O., S. 504.



den Standpunkt eines Beobachters ein, also den des Zuschauers. Ihm bleibt es fast völlig verwehrt zu erfahren, was die Figuren in bestimmten Momenten gerade sehen oder hören. Symptomatisch ist, und gerade damit treibt es Kubrick in 2001: A SPACE ODYSSEY auf die Spitze, dass die erste subjektive Kameraeinstellung im Film nicht etwa einer agierenden Figur zukommt, sondern dem Bordcomputer HAL. Zur Erklärung: dieser ist befähigt mit dem gesamten Personal über Lautsprechersysteme und Kameras im Raumschiff zu kommunizieren. In verschiedenen Detailaufnahmen sieht man immer wieder sein rotes und rundes elektronisches Auge. In einer gewöhnlichen Unterhaltung zwischen ihm und den Astronauten gibt es plötzlich einen Gegenschuss, in dem der Zuschauer den optischen Standpunkt des Computers einnimmt, die Astronauten durch die Weitwinkellinse sieht und HAL damit zu der am menschlichsten anmutenden Figur im Film wird. Überaus deutlich zeigt Kubrick damit seine Sicht davon, welche Missverhältnisse die Entwicklung der Technik für die Menschheit hervorruft.

### Marionetten einer anderen Zeit

Im nächsten Filmbeispiel lassen sich ähnlich feststehende Rollentypen erfassen. Zum einen verschreibt sich der Protagonist, Redmond Barry, sehr früh dem Militär und dient somit seinem Vaterland als Soldat. Welche grundsätzlichen determinierenden Folgen diese Tatsache nach sich zieht, muss nicht weiter erläutert werden. Das zeitliche Fenster des Filmes ist das 18. Jahrhundert, der Siebenjährige Krieg. Die gesellschaftlichen Kreise, in die der junge Ire früh versucht aufzusteigen, sind strengen Reglements und Etiketten unterzogen. So unterliegt auch das Leben am Hofe strikten Richtlinien, wie auch die Menschen, die dort leben je nach gesellschaftlichem Rang einen unterschiedlichen Grad an Freiheit genießen. Darüber hinaus inszeniert Kubrick seinen Protagonisten als eine durch und durch teilnahmslose und in sich gefangene Figur, fast einer Marionette ähnelnd. „Barry is essentially a prisoner, both of the frame and of the society. The two dimensional, lifeless, orderly individual he becomes is largely the result of his style of presentation. In sequence after sequence, the audience sees Barry in similar poses. (...) his physical movements are deliberately slow, artificial and stylized, or he is completely immobile and locked in a frozen gesture.“<sup>17</sup> Schon die Tatsache, dass Barry zu Beginn des Filmes von zuhause fliehen muss, bestimmt seinen gesamten Werdegang. Um zum Ziel zu gelangen, muss er immer wieder verschiedene Rollen einnehmen und merkt dabei nicht, wie sehr er die Kontrolle über sich in den jeweiligen Situationen verliert. Er gibt sich

---

<sup>17</sup> Falesetto, Mario: Stanley Kubrick. A narrative and stylistic analysis. Second Edition., Praeger, Westport, London, 2001, S. 155.

als englischer Offizier aus, als preußischer Spion, als Diener, als seriöser Spieler, später als Liebhaber, Ehemann und Vater. Alle seine Rollen werden früher oder später enttarnt, alle Fassaden zum Einsturz gebracht bis er schließlich auf die Knie gezwungen und allem beraubt wird. Der Aufstieg und Fall von Redmond Barry wird mittels zweier verschiedener Aspekte kommuniziert. Wie immer bei Kubrick geschieht ein großer Teil über die Beobachtung – die Dialoge wirken wie in 2001: A SPACE ODYSSEY eher künstlich und oberflächlich. Über die Betrachtung der Figur ist es dem Zuschauer also möglich, sich ein Bild von ihm zu machen. „He is presented as passionate, stubborn, idealistic and naive. This impression is formed essentially through the audience’s awareness of his body – its robustness and its beauty.“<sup>18</sup> Neben den Informationen, die der Zuschauer über die Beobachtung erhält, gibt es zwei weitere sehr entscheidende Quellen im Film. Zum einen wird die Geschichte über 178 Minuten von einem allwissenden Erzähler begleitet, zum anderen werden die verschiedenen Kapitel des Films mit typografischen Einblendungen eingeführt. Das Besondere daran ist, dass in beiden Fällen die Handlung des bevorstehenden Abschnittes vorweg genommen wird, das heißt der Zuschauer im Vorhinein über zukünftige Ereignisse in Kenntnis gesetzt wird und somit nur mehr dem Handlungsverlauf folgen muss. Eine Einblendung zu Beginn des Films „Part I – By what means Redmond Barry acquired the style and title of Barry Lyndon“ fasst die gesamte erste Hälfte des Films zusammen. Man weiß also, dass Barry sein Ziel erreichen wird. Kubrick nimmt die Handlungsmotivation des Protagonisten vorweg und konzentriert sich wie in den meisten seiner Filme darauf, wie, wann und mit welcher Intensität die verschiedenen Ereignisse aufeinandertreffen. In einer Szene später im Film sitzt Redmond Barry auf der Terrasse eines Schlosses und sieht zum ersten Mal seine spätere Frau, Lady Lyndon. Ausdruckslos starrt er sie unentwegt von weitem an, während der Erzähler aus dem Off die Situation für den Zuschauer folgendermaßen aufklärt: „Five years in the army and some considerable experience of the world had by now dispelled any of those romantic notions regarding love with which Barry commenced life. And he began to have it in mind, as so many gentlemen had done before him, to marry a woman of fortune and condition. And such things so often happen, these thoughts closely coincided with his setting first sight upon a lady who will henceforth play a considerable part in the drama of his life: the Countess of Lyndon, Viscountess Bullington of England, Baroness of Castle Lyndon of the Kingdom of Ireland. A woman of vast wealth and great

---

18 Siehe: Falesetto, Mario: Stanley Kubrick. A Narrative and Stylistic analysis, a.a.O., S. 159.

beauty.“<sup>19</sup> Nichts bleibt verborgen, keine Information wird zurückgehalten, jede sich potenziell entwickelnde Motivation der Figur wird vorweggenommen.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die Figuren in Kubricks Filmen eine bestimmte Rolle annehmen, die subjektive Verhaltensmuster ausschließen. Auch stilistisch sorgt der Regisseur dafür, dass Protagonisten auf Distanz zum Zuschauer bleiben – es gibt wenige bis keine subjektiven Einstellungen, dafür aber Bildkompositionen, die Figuren vor allem isoliert in Szene setzen, bis hin zum Einsatz von Erzählern und typografischen Einblendungen, die jede Art von innerem Kampf der Figuren von vornherein untersagen. Es wird deutlich, welche wichtige Rolle der Aspekt der Determination in Kubricks Filmen einnimmt und wie analog dazu das Verhalten der Figuren auf dem Schachbrett gesehen werden kann.

### 2.2.2. Raumverhältnisse

Das Schachbrett bildet das Stichwort für das nächste Kapitel und findet trotz des hohen Grades der Abstraktion als Analogon zu den Filmen einen äußerst wichtigen Platz bei Kubrick. Auf einer Matrix, bestehend aus 64 Feldern, bewegen sich 32 Figuren. Wird während des Spielverlaufes eine Figur geschlagen, so wird sie vom Spielbrett verbannt. Zentraler gestaltet sich in diesem Zusammenhang der räumliche Aspekt des Spielbretts, der eine klare Endlichkeit aufweist. Alle Verläufe während des Spieles, jede Art von Konstellation der Figuren, jeder Anfang und jedes Ende einer Partie finden immer in einem begrenzten Raum statt, dessen Struktur oder Anordnung aus 64 Feldern besteht. Jeder Figur ist ein spezifisches Verhalten zugeordnet, der Spieler kann sie nur nach bestimmten Regeln führen. Als Folge des begrenzten Raumes erhöht sich der Grad der Determination der Figuren, da zum Beispiel ein Läufer, der nur diagonal geführt werden darf, eine Entfernung von maximal acht Feldern zurücklegen kann. Transformiert man diesen Gedanken in Kubricks filmische Welt, so darf der Raum nicht ausschließlich als Architektur, bestehend aus vier Wänden, verstanden werden. Es handelt sich um eine vom Menschen geschaffene Umgebung, die den Figuren ein bestimmtes Verhalten diktiert und im äußersten Fall ein Entkommen untersagt. „Der architektonische Raum ist nicht – wie ein Ding – objektiv von uns gelöst, sondern handlungsbezogen. Er ist dazu gemacht, Menschen psychisch, sozial und kulturell aufeinander und auf die Welt ihrer Dinge zu beziehen, insofern

---

<sup>19</sup> Barry Lyndon: Drehbuch, Produktion, Regie von Stanley Kubrick. USA, Warner Bros. Pictures, 1975, 88' 31'', 0:49.



ist er szenisch.“<sup>20</sup> Wolfgang Meisenheimer, ein deutscher Architekturtheoretiker, weist damit auf die enge Verbindung zwischen Leib und Architektur hin. Weiter spricht er davon, dass der Mensch überhaupt Körper, Räume und Architektur wahrnehmen kann, weil er selber körperhaft ist. Diese erkennbare Beziehung mündet bei Kubrick in einem zentralen Aspekt: Architektur als Metapher für die menschliche Seele. Die determinierenden Eigenschaften der räumlichen Verhältnisse werden in seelischen Strukturen der Figuren gespiegelt. Deren seelische Inhalte werden anschließend wieder in die Architektur projiziert.

In DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB springt die Handlung fast ausschließlich zwischen drei geschlossenen Räumen hin und her: dem Cockpit und dem Bauch des B-52-Bombers, der mit seinen klaustrophobischen Raumverhältnissen dem riesigen ‚Warroom‘, der Kommandozentrale des amerikanischen Militärs gegenübersteht und schließlich dem Büro eines Offiziers. A CLOCKWORK ORANGE reiht sich ebenfalls hier mit ein. So finden die wichtigen und vor allem kennzeichnende Momente des Films in der Korova-Milkbar, in der Wohnung von Alex Eltern, im Gefängnis, im Plattenladen und in Borehamwood statt, einem Vorort von London, dessen desolater Mikrokosmos wie ein eigener Raum wirkt, aus dem die Droogs, die Bande um Alex, nur mittels Aggression und Gewalt auszubrechen vermögen. In FULL METAL JACKET spielt die erste Hälfte des Films auf einem Trainingsgelände der Army und dort vornehmlich in den Innenräumen einer Kaserne. Die militärische Doktrin spiegelt sich nicht nur in Befehl und Gehorsam wider, sondern eben gerade auch in den von der Außenwelt isolierten Räumen. EYES WIDE SHUT spielt mit dem Phänomen des Mikrokosmos. Die erotischen Phantasien der geheimen, maskierten Gesellschaft finden in einem herrschaftlichen Anwesen außerhalb von New York City statt. Fernab von der

---

20 Meisenheimer, Wolfgang: Das Denken des Leibes und der architektonische Raum. Wolfgang Meisenheimer und Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln, 2004, S. 15.



Großstadt schafft Kubrick einen Ort, einen Mikrokosmos dessen unkonventionelles Innenleben nur aufgrund dieser Isolierung funktioniert und gleichzeitig ein zwanghaftes Interesse bei der Hauptfigur hervorruft. Das folgende Beispiel THE SHINING wird die determinierende Wirkung der räumlichen Verhältnisse exemplarisch darlegen.

### In den Fängen eines Ungeheuers

Am Tag der Schließung des Hotels werden der Familie Torrance die verschiedenen Räumlichkeiten gezeigt. Die ungeheuerliche Größe von Küche, Speisekammer und Lobby, die Endlosigkeit aus Geschossen und Fluren werden zum klaustrophobischen Druck, zum Gefängnis. Das eigentliche Funktionieren solcher Räume hängt von einer Vielzahl Menschen ab. So wie hunderte Gäste, Portiers, Zimmermädchen und andere Hotelangestellte die immense Architektur dieses Hotels normalerweise zum Leben erwecken, so gleichen die Mitglieder der Familie Torrance eher Mikroben im Inneren eines Monsters. Die Kombination aus räumlicher Riesenhaftigkeit, völliger Isolation und anonymen Hotelkitsch wird der Familie keinen Platz für ein Heim gewähren. Vor allem ist es Jack Torrance, dessen mentaler Zusammenbruch während des Films dieses perverse Verhältnis aus Mensch und Architektur widerspiegelt. Kubrick setzt den Raum in THE SHINING ganz klar als einen determinierenden Faktor ein. Die Figuren können sich ihm nicht entziehen und somit wird der Zuschauer Zeuge einer sich automatisch anbahnenden Katastrophe.

Es sind die Orientierungslosigkeit, die Anonymität des Gebäudes, die anmutende Unendlichkeit, die keinen Rückzug erlauben und die Familie ihrem Schicksal ausliefern. Es ist die Paradoxie eines unendlichen Irrgartens, der dennoch klaustrophobische Ängste und Verhaltenszüge





hervorrufen. Die vielen präzisen Einstellungen, die Danny dabei zeigen, wie er mit seinem Tretauto die Flure entlangfährt, verweigern es dem Zuschauer, eine mentale Karte des Hotels anzulegen. Die kolossale Erscheinung des Hotels steht in keinem Verhältnis zu der dreiköpfigen Familie. Die Architektur wirkt übermächtig und wie ein Irrgarten, was sich in der Psyche der Figuren während des Films mehr und mehr widerspiegelt. Dieses Missverhältnis kündigt schon früh die Katastrophe an. Es gehört zur Kubrickschen Manier, dass er es darüber hinaus versteht, das Motiv des Irrgartens nicht nur im übertragenen Sinn einzusetzen, sondern diese Metapher in verschiedenen Szenen direkt zu artikulieren. Erste Anzeichen dafür liefert Wendy, die beim ersten Betreten der Küche scherzt, dass sie sich in diesen riesigen Räumlichkeiten Brotkrümel auf den Boden streuen muss, um den Weg wieder nach draußen zu finden – eine Formulierung die an das Märchen ‚Hänsel und Gretel‘ erinnert. Ein direktes Zitat des Irrgartens findet sich im riesigen, aus mannshohen Sträuchern angelegten Labyrinth vor dem Hotel. Während in einer Szene Danny zusammen mit seiner Mutter dieses erkundet, steht Jack gleichzeitig in der Hotellobby vor einem Miniaturmodell des labyrinthisch angelegten Gartens. Nach einiger Zeit werden darin plötzlich Wendy und ihr Sohn in Miniaturgröße sichtbar. Kubrick visualisiert mit dieser unreal anmutenden, traumhaften Inszenierung Jacks verwirrten Geist und gleichzeitig setzt er seine Ansicht, dass das Leben eines jeden Menschen in festliegenden Modellen verankert ist, direkt in Szene. Die Art und Weise, wie Jack über dem Modell lehnt und es so betrachtet wie ein Spieler sein Schachbrett, erinnert stark an die eingangs angeführte Äußerung von Georg Seeßlen, dass das Schachspiel zwei höchst konträre Blicke aufweist: den Blick auf das Schachbrett und den Blick auf den Gegner. Kubrick komponiert aus diesen beiden Blicken seine Filme. Am Ende des Films erfährt das besagte Labyrinth seine Schlüsselrolle, da Jack von



seinem Sohn darin in eine Falle gelockt wird, den Weg nicht mehr hinaus findet und erfriert. Während das unergründliche Hotel mehr als Metapher für Orientierungslosigkeit steht, findet man im Labyrinth das direkte Symbol und Jack schließlich den Tod.

Mit allen Mitteln versucht Kubrick das Raumgefühl wie auch das Zeitgefühl des Zuschauers zu stören. Das stets künstliche Licht gibt keinerlei Auskunft über eventuelle Tageszeiten, ebenso wie der fehlende Blick aus dem Fenster das Hotel nicht nur in seiner zeitlichen, sondern auch räumlichen Isolation zur Außenwelt zeigt. Kubrick löst also auch in diesem Fall das Raum-Zeit-Kontinuum völlig auf. Die Figuren sind nicht mehr Herr über sich selbst, sondern werden von einer eigentlich durch und durch menschenfeindlichen Umgebung – menschenfeindlich deshalb, weil ein Hotel ohne Menschen seine ursprüngliche Funktion verliert und in seiner Leere fast etwas diabolisches an sich hat – beeinflusst. Wie der Monolith in 2001: A SPACE ODYSSEY bei den Menschenaffen eine Bewusstseinsveränderung hervorruft, so wurzelt in der Unendlichkeit aus Räumen und Fluren in den Weiten Colorados die Bewusstseinsveränderung von Jack Torrance. Exemplarisch ist, dass Kubrick nicht nur im übergeordneten Sinn diese Thematik verfolgt. In einer Szene sieht man den kleinen Jungen auf dem Teppich des Hotelflures spielen. Sein Spielzeug liegt nicht etwa unordentlich um ihn herum, sondern ist genau nach dem Muster des Teppichs ausgerichtet. So sind es auch die kleinsten Einheiten, in denen Kubrick seiner philosophischen Intention nachgeht und damit aufzeigt, dass „das menschliche Leben gelebt wird unter dem Aspekt jeweils begrenzter Bewusstseinsvorgänge, denen das Leben ahnungslos ausgeliefert wird. Der Mensch unterwirft es Zielen, Wünschen, Hoffnungen, Anschauungen, die es formen und kontrollieren, bevor er es lebt, so dass freies Leben nicht mehr existent sein kann. Gelebt wird nach vorgeschriebenen Modellen des geschichtlich und natürlich bestimmten Bewusstseins, die von diesem Bewusstsein selbst nicht mehr gesprengt werden können, so dass sie als selbstverständliche, natürliche Normen erscheinen. Bewusstsein wird bewusstlos, verzaubert sich selbst zum unmittelbaren Leben.“<sup>21</sup> Determination als ein sichtlich diverser Begriff, der unterschiedlicher Behandlung bedarf.

---

21 Vgl.: Emrich Wilhelm: Geist und Widergeist. Wahrheit und Lüge der Literaturstudien, a.a.O., S. 292.

## In den Fängen des Alltags

„Dem kontrollierten Körper wird ein kontrollierter Raum zugeordnet, damit die gewünschten Bewegungen zustande kommen und andere vermieden werden. (...) In Arbeitsräumen muss der Bewegungsraum nicht mehr für spontanes Leben, sondern für kontrollierte Leistungen geeignet sein. Die Architekturformen werden schnell zu Uniformen, die allgemein bekannt, wohl geordnet und restlos zweckmäßig sind. Von der Szene, die er war, wird der Körper so zum Gravitationsfeld der Fernsteuerung (...). Der Leib ist durch das Gebaute (...) einer Zensur unterworfen, die ihn selbst wie ein Gerät modelliert.“<sup>22</sup> Es handelt sich also nicht mehr nur um die Begrenzung des Raumes, um eine restlose Isolation, wie es den Figuren aus *THE SHINING* widerfahren ist, sondern der Grad der architektonischen Determination geht weiter. Der Raum unterliegt einem Zweck, dem wiederum der darin befindliche Mensch oder im Film die Figur unterliegt. In *2001: A SPACE ODYSSEY* hat man es fast ausschließlich mit dieser Art von Raum zu tun. Egal ob der Wissenschaftler Dr. Floyd im Konferenzsaal der Raumstation ‚Clavius‘ am Rednerpult steht, eine Stewardess in der Küche, in Form eines großen Automaten, das breiige Essen anrichtet oder Dave Bowman ein runde Raumkapsel durch das Weltall lenkt, alle diese Figuren bewegen sich innerhalb eines zweckorientierten Raumes, dessen Design und Ausstattung vordergründig dem Funktionieren der darin zu leistenden Arbeit unterliegen. Spontanes Leben wird ersetzt durch kontrollierte Leistung. Nur wenige Male gewährt Kubrick seinen Figuren private Minuten: So zieht sich Dr. Floyd in eine Videotelefonie-Kabine zurück, um seiner Tochter mitzuteilen, dass er an ihrem Geburtstag nicht anwesend sein wird, wie auch der Astronaut Frank Poole von seinen Eltern Geburtstagsgrüße via Monitor auf einer Bahre liegend empfängt. Kubrick setzt nur einige Momente von Privatsphäre ein und erzielt damit Distanz, die dem Zuschauer vor allem den Verlauf der Handlung zeigt, nicht aber die ihr zugrunde liegende Motivation – eine stetige Annäherung an ein Modell. Vom Grundverhältnis zwischen Figur und Raum ausgehend, ist es nun möglich, ähnliche determinierende Raumkonditionen festzustellen, die vielleicht weniger analog zum Schach laufen, aber gewiss eine ähnliche Modellhaftigkeit aufweisen.

*2001: A SPACE ODYSSEY* beginnt mit einer langen Sequenz über die Entstehung der Menschheit, und wie bereits erläutert werden die Menschenaffen von Schauspielern dargestellt und kommen damit einer schemenhaften Darstellung sehr nah. Setzt man sich mit dem Bild

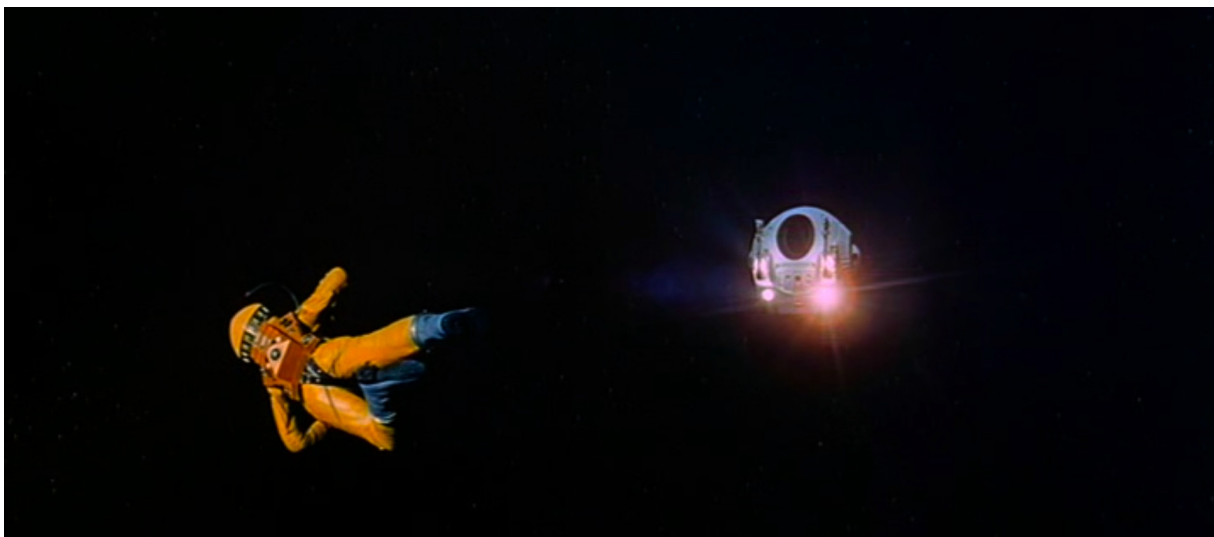
---

<sup>22</sup> Siehe: Meisenheimer, Wolfgang: *Das Denken des Leibes und der architektonische Raum*, a.a.O., S. 105 ff.

auseinander, so ist doch etwas sehr auffällig: Es ist meist in Vorder- und Hintergrund unterteilt. Auf der planen Ebene im Vordergrund halten sich die Primaten auf, stehen damit auch im Fokus, während der Hintergrund meist als eine Art Kulisse eingesetzt wird – die endlose Weite einer Savanne, Bergzüge oder schlichtweg der Horizont. Die gewählten Einstellungsgrößen aus Totalen und Halbtotale kommunizieren eine gewisse Künstlichkeit, eine gewohnte Distanz, wie man sie auch aus dem Theater kennt – planer Bühnenboden im Vordergrund, hängende oder stehende Kulisse im Hintergrund. Rayd Khouloki bezeichnet diese Art von Raum bei Kubrick sogar als „Bühnenraum“<sup>23</sup>. Es ist also nicht nur die Architektur, die determiniert, sondern die vom Regisseur in verschiedene Gründe und Perspektiven komponierten Bilder, sogenannte Filmräume, die aufgrund ihrer räumlichen Verhältnisse im Bezug zu den Figuren ähnliche Wirkung haben, wie die eben beschriebenen Arbeitsräume. Ein anderes Beispiel: Der

---

23 Khouloki, Rayd: Der filmische Raum, Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung, Bertz + Fischer GbR, Berlin, 2007, S. 143.





Bordcomputer HAL fingiert einen Unfall, während der Astronaut Poole sich außerhalb des Raumschiffes befindet. HAL kappt mit den Greifwerkzeugen einer kleinen mobilen Raumkapsel die Sauerstoffzufuhr an seinem Anzug. Nach kurzen Sekunden des Überlebenskampfes treibt die Leiche von der unteren Bildmitte nach links ins offene All hinaus, während die Raumkapsel in die rechte Bildhälfte schießt. Diese beiden Elemente bilden die einzigen Objekte dieser Einstellung. Eine Raumwirkung entsteht vor dem Hintergrund des schwarzen Alls aufgrund der Bewegung und der gegebenen Größenverhältnisse. Die unendliche Leere wird akustisch dadurch intensiviert, dass man nichts hört. Kubrick nimmt Bezug auf seine erste Einstellung im Film. Er inszeniert in den Anfangssequenzen das All als einen Raum, der dem Menschen keinerlei Zuflucht geben kann. Dazu untermalt er diese Bilder mit Richard Strauss „Also sprach Zarathustra“. Eineinhalb Stunden später formuliert er seine Andeutungen aus und lässt in erdrückender Stille die Leiche des Astronauten in die Unendlichkeit des dunklen Alls gleiten.

In einem Dialog zwischen den Astronauten und dem Computer treibt Kubrick die schemenhafte Darstellung auf die Spitze. Die einzelnen Figuren, die während des Filmes auftauchen, werden vorwiegend immer wieder bei alltäglichen Aktivitäten gezeigt – Dr. Floyd beim Reisen, Schlafen und Essen, die Astronauten Bowman und Poole beim Arbeiten, Joggen, und Schachspielen. Kubrick verwendete dafür Einstellungsgrößen von Totalen und Halbtotale, um die Umgebung für den Zuschauer gut sichtbar zu halten. Eine Ausnahme bildet das besagte Gespräch. HAL, der als perfekt gilt, ist in seinen Rechnungen ein Fehler unterlaufen. In einem ‚establishing shot‘ – „A shot, usually involving a distant framing, that shows the spatial relations among the important figures, objects and setting in a scene“<sup>24</sup> – sieht man Bowman und Poole von hinten vor dem großen, elektronischen Schaltpult sitzen. Sie erhalten die Fehlermeldung. Ein Schuss- und Gegenschussverfahren zeigt die beiden in gleicher Einstellungsgröße von vorne und hinten. Auffallend ist, dass Bowman und Poole fast identisch aussehen - gleicher Anzug, gleiche Frisur, gleicher Ausdruck und fast idente Gesichtszüge. In den Alltag hält nun eine potentiell bedrohliche Begebenheit Einzug, doch die beiden scheinen nicht weiter besorgt zu sein. Die Kamera zeigt Bowman von vorne in einer leichten Aufsicht - regungslos. Anschließend die selbe Einstellung von Poole, dessen Mimik ebenfalls keine Regung zeigt. Sie wenden sich zueinander. Aus dem Bildmittelpunkt dreht sich Poole nach rechts und schaut ins Off – „Offscreen space: The six areas blocked from being visible on the screen but still part of the space of the scene: to each side

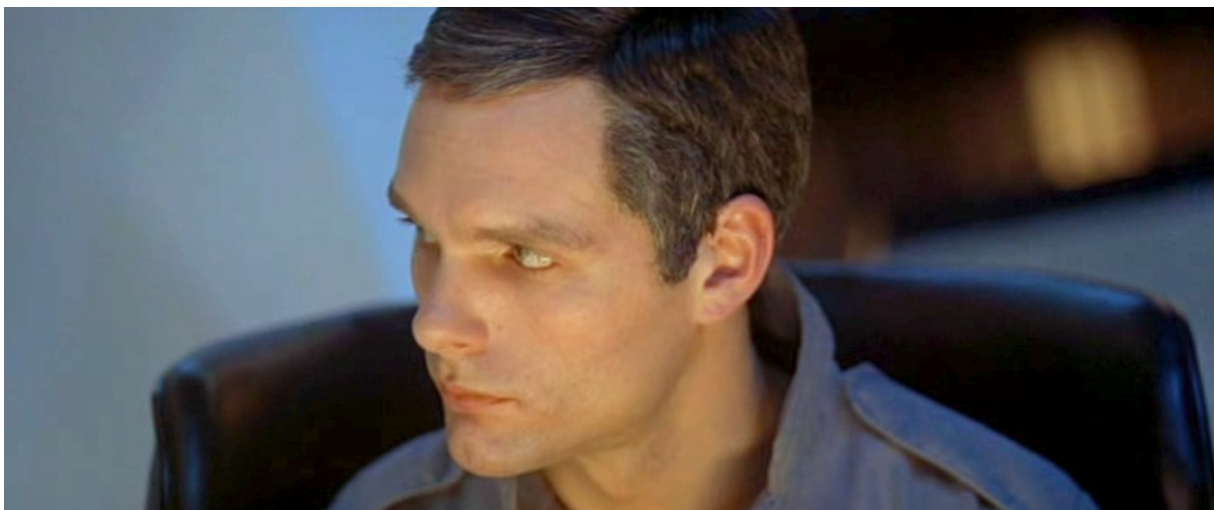
---

24 Siehe: Bordwell, David; Thompson, Kristin: Film Art. An Introduction, a.a.O., S. 502.

and above and below the frame, behind the set, and behind the camera.“<sup>25</sup> Schnitt zu Bowman, der aus dem Bildmittelpunkt nach links sieht. Beide Blicke scheinen sich zu treffen. In der Schnittfolge wirken die beiden Gesichter wie Symmetriebilder. Den für das Science-Fiction-Modell eingesetzten Komponenten - in diesem Fall die beiden Astronauten - werden die selben Eigenschaften zugeschrieben. Ihr Charakter tritt völlig in den Hintergrund. Zum Vorschein kommen, wie schon den ganzen Film über, Exemplare. Exemplare, die letztlich die Menschheit als den eigentlichen Protagonisten des Films in sich tragen. Mit keiner Arbeit kommt Stanley Kubrick seiner Theorie über den Menschen und das Modell, in dem er lebt, so nah wie in 2001: A SPACE ODYSSEY. Kein Film verdeutlicht besser, wie sehr der Mensch nach einem festen Muster lebt und einer strikten Ordnung unterliegt. Der Filmemacher geht seiner These über die 143 Minuten so deutlich nach, dass klassische Muster hinsichtlich Dramaturgie und Figuren fast verschwinden und der Film sich auch dadurch vor allem deutlich von den anderen aus seinem Œuvre unterscheidet.

---

25 Siehe: Bordwell, David; Thompson, Kristin: Film Art. An Introduction, a.a.O., S. 504.



## 2.3. Vage Verhältnisse als ästhetisches Prinzip der Mehrdeutigkeit

### 2.3.1. Symmetrie

Für die folgende Betrachtung wird es von Nöten sein, sich von der einzelnen Figur auf dem Schachbrett zu lösen, um das gesamte System zu überblicken. Das Inventar und ein Großteil der Bewegungsregeln wurden bereits behandelt: Innerhalb einer Matrix, bestehend aus 64 Feldern, bewegen sich 32 Figuren, somit weist dieses System einen sehr klaren Typus auf. Ausgehend von dieser Grundausstattung kommt es sehr bald zu einer Differenzierung, zu einem Reglement, das sich von der vordergründigen Homogenität löst. Die Bewegungsregeln der Figuren und vor allem das Spielbrett selbst verleihen dem Spiel den hohen Grad an Komplexität und innerer Inkonsequenz. „Ebenso sind in der Matrix erhebliche Asymmetrien eingebaut. Zunächst im Spielbrett selbst: Da es aus acht mal acht Feldern besteht, verfügt das Schachbrett seltsamerweise über kein Zentralfeld. Die Läufer schneiden zwar die Diagonale des Quadrats, doch begegnen sie einander nicht, da sie sich auf Feldern und nicht auf Linien bewegen. Durch die gerade Felderzahl steht der König auch nicht im Zentrum seiner Figuren, wie es zu erwarten wäre, sondern am Feld rechts der Mitte. Dadurch ergibt sich eine unterschiedliche Wertigkeit der beiden Hälften des Brettes, des Damen- und Königsflügels (...).“<sup>26</sup> Innerhalb dieser Auseinandersetzung muss Ernst Strouhal ergänzt werden. Sehr genau weist er auf die Disharmonien innerhalb des Schachsystems hin. Für die folgende Analogie zu Kubrick, soll das Schachbrett an sich ein letztes Mal Teil einer Abhandlung werden. Was ist das Charakteristikum dieses Spielbretts? Einige Eigenschaften wurden bereits erwähnt. Die Struktur und die Anordnung der Felder weisen eine sogenannte Vage-Symmetrie in sich auf – Strouhal definiert dieses Verhältnis als ‚Asymmetrie‘, was in diesem Kontext sicherlich korrekt ist, bei genauerer Betrachtung doch etwas ungenau erscheint. Man stelle sich vor, dass man zum ersten Mal auf ein Schachbrett blickt: es wird einem ein Symmetrieverhältnis suggeriert. Wie Strouhal richtig erkannt hat, wird es unmöglich sein, ein Zentrum auszumachen – bei einem klaren Symmetrieverhältnis wäre diese Eigenschaft gegeben: eine „Gegenüberstellung gleicher Teile um einen trennenden Mittelpunkt, der ihnen ungleich ist.“<sup>27</sup> Strouhal geht weiter und bezeichnet dieses Verhältnis folglich als eine ‚Asymmetrie‘, was in diesem Zusammenhang nicht korrekt erscheint, da dieses ungleiche Teilungsverhältnis von vornherein ein „körperliches

---

<sup>26</sup> Strouhal, Ernst: acht × acht. Zur Kunst des Schachspiels. Springer-Verlag, Wien, 1996, S. 125.

<sup>27</sup> Wöfflin, Heinrich: Prolegomena zu einer Psychologie der Architektur. 1886. Hrsg. Helmut Geisert und Fritz Neumeyer, Mann Verlag, Berlin, 1999, S. 22.

Missbehagen“<sup>28</sup> beim Betrachter hervorrufen würde, dies aber bei einer solchen Anordnung, wie man sie beim Schachbrett vorliegen hat, nicht der Fall ist. Es herrscht keine Symmetrie vor, sondern eine Vage-Symmetrie, die, wenn man es so will, zwischen Symmetrie und Asymmetrie ihre Einordnung findet. Diese Differenzierung ist wichtig, weil der Blick auf eine Vage-Symmetrie kein körperliches Missbehagen auslöst, sondern erst einmal die Eigenschaften einer Symmetrie vortäuscht. Sie löst im Menschen Wohlempfinden aus, da, man erinnere sich an das Verhältnis Leib und Raum, sein Körper ebenfalls in hohem Maße symmetrisch ist. Von der symmetrischen Körpererscheinung, symmetrisch zueinander stehenden Händen und Füßen bis hin zur Zellteilung im menschlichen Organismus, die ebenfalls symmetrisch abläuft. In einem schlüssigen Beispiel führt Heinrich Wölfflin vor, wie sehr der Mensch die Symmetrie und diese den Menschen fordert: „Aus dem Ursprung der Forderung von Symmetrie ergibt sich auch ihre unbedingte Geltung. Man ist zwar oft der Meinung, der Zweckmäßigkeit müsse sie sofort weichen, ohne dass das Gefallen eine Einbuße erlitte. Fechner bringt als Beispiel die Tasse, die ja nur einen Henkel habe. Allein gerade hier bewährt sich unser Prinzip aufs beste. Unwillkürlich wird uns die Henkelseite zum Rücken der Tasse, so dass die Symmetrie gewahrt bleibt. Sobald dann zwei Henkel gegeben sind, dreht sich das Verhältnis wieder und wir fassen sie als Analogon unserer Arme.“<sup>29</sup>

Symmetrieverhältnisse und der Mensch sind eng miteinander verbunden und stehen in gegenseitigem Einfluss zueinander. Welche Art von Zusammenhang lässt sich allerdings zwischen der vagen Symmetrie und Stanley Kubrick herstellen? Welche Konsequenz zieht ein solches Teilungsverhältnis außer Wohlempfinden noch nach sich? Symmetrien schaffen einen schnellen Überblick und wirken in ihren Proportionen entlastend. Sie tragen keine komplexen Perspektiven oder schwierigen Teilungsverhältnisse in sich. Im Fall von Kubricks Filmen findet man sie vornehmlich im Raum selbst, also in der Architektur im Film, wie auch im Filmraum, letztlich also in den unterschiedlichen Kompositionen seiner Einstellungen.

Wenn man davon ausgeht, dass eine reine Symmetrie das ästhetische Empfinden des Menschen sehr schnell befriedigt, so muss dieses geometrische Verhältnis eine ruhende, sich nicht verändernde und vor allem absehbare Kraft in sich tragen. Der Mensch will in allem ein Gleichgewicht herstellen. Sei es im Fall der Tasse mit nur einem Henkel oder auch zum Beispiel in der Dramaturgie. Filme, Romane und andere Formen, die Geschichten erzählen,

---

28 Siehe: Wölfflin, Heinrich: Prolegomena zu einer Psychologie der Architektur, a.a.O., S. 22.

29 Siehe: Wölfflin, Heinrich: Prolegomena zu einer Psychologie der Architektur, a.a.O., S. 22.



funktionieren nur deshalb, weil dem Rezipienten zu Beginn ein Ungleichgewicht kommuniziert wird – der potentielle Held, dem plötzlich ein Problem widerfährt, er aus der gewohnten Bahn geworfen wird. Der Zuschauer hat das Bedürfnis, und darin liegt weitgehend der Aspekt des Grundinteresses verankert, aus der neuen Situation wieder ein Gleichgewicht herzustellen. Zurück zum eigentlichen Aspekt dieser Auseinandersetzung. Die Symmetrie trägt kein Ungleichgewicht in sich, evoziert letztlich keinerlei Spannung, sondern stimuliert allein das visuelle Empfinden des Betrachters. Was geschieht wenn aus einer Symmetrie eine Vage-Symmetrie wird, ist somit leicht zu folgern: Es entsteht ein Spannungsverhältnis. Doch worin liegt der Unterschied zwischen einer Vagen-Symmetrie und einer deutlichen Asymmetrie? Mittels einer Szene aus THE SHINING soll diesem diffizilen Unterschied auf den Grund gegangen werden.

### Die Rasterung eines Hotels

In einer Szene findet Wendy ihren Mann in der Bar des Hotels. Sie ist der festen Überzeugung, dass noch jemand in dem Hotel sein muss, denn Dannys Hals zeigt deutliche Spuren von Gewalt an. Jack erklärt seine Frau für wahnsinnig - „Are you out of your fucking mind?“<sup>30</sup> – erkundigt sich aber nach der Zimmernummer – 237. Kurze Zeit später sieht man wie Jack erst durch das Zimmer geht und schließlich langsam die Badezimmertür öffnet. In einer zentralen Perspektive eröffnet sich dem Zuschauer der Raum. In jeweils dafür vorgesehenen und identisch angelegten Nischen auf der linken und rechten Seite befinden sich in grün gehaltene Sanitäreanlagen – zwei Waschbecken rechts, Toilette und Bidet links. Der Blick der Kamera und somit auch der des Zuschauers fällt allerdings gerade aus auf die Badewanne, die hinter einem Art Rundbogen in die Wand eingelassen ist. Der Bogen ist bis zur Hälfte mit einem weißen Duschvorhang zugezogen. Diese Tatsache stört das reine Symmetrieverhältnis in diesem Raum. Der Vorhang bildet neben der nicht identischen Form von Toilette und Waschbecken, das Element, das aus der Symmetrie eine Vage-Symmetrie macht, dennoch als einziger Störfaktor nicht ausreichen würde, um von einer Asymmetrie zu sprechen. Bei der Suche nach einem visuellen Zentrum stößt man automatisch immer wieder auf den weißen Vorhang, gerade deshalb auch, weil er bis zur Bildmitte zugezogen ist und somit mit der Blickachse in Berührung kommt. Während klare Symmetrien einen hohen Grad an geschlossener Ästhetik und abgerundeter Schönheit in sich

---

<sup>30</sup> The Shining: Drehbuch von S. Kubrick und Diane Johnson, Produktion und Regie von Stanley Kubrick. USA, Warner Bros. Pictures, 1980, 51'38". 0:03.

tragen, so suggeriert auch eine Vage-Symmetrie erstmal das Selbe, doch schleicht sich aufgrund des bestehenden Missverhältnisses ein gewisser Grad an fehlender Perfektion ein. Es befindet sich eine Art Fremdkörper im Bild, der die Komposition zu einem Beinahe-Gleichgewicht macht. Die anmutende Schönheit wirkt zerbrechlich und ruft damit einen hohen Grad an Vergänglichkeit aus. Kubrick evoziert damit immense Spannung und deutet dem Zuschauer das mögliche Ende dieser Szene an. Der Vorhang wird zur Seite geschoben. Noch bevor er ganz verschwindet wird sein Platz von einer in der Badewanne links sitzenden Frau ersetzt. Das vage Symmetrieverhältnis wird aufrecht gehalten. Langsam steigt sie nackt mit einem Bein nach dem anderen aus der Wanne und läuft auf der Symmetrieachse zur Mitte des Raumes. Die geometrische Einteilung des Bildes findet aufgrund des sich bewegenden Körpers im Bild kein Gleichgewicht. Die Szene erfährt in der übersteigerten Künstlichkeit des Raumes zusammen mit dem zur Schaustellen dieses als perfekt anmutenden Körpers einen absurden Superlativ und kündigt damit das gegenteilige Ende an. Jack geht einige Schritte auf die nackte Frau zu. Beide umarmen und küssen sich. Ein Reisschwenk – ein Kameranachschwenk, der so schnell von einem Objekt auf ein zweites schwenkt, dass das Bild dazwischen verwischt – löst die statische Einstellung und vage symmetrische Ästhetik auf. Jack sieht sich im Spiegel. Die eben noch im Arm gehaltene Schönheit hat sich zu einer alten Frau mit fauligen Malen verwandelt. Geschockt von diesem Anblick verlässt Jack wie gelähmt rückwärts das Zimmer. Interessant ist, dass in dieser Szene Kubrick die eigentliche Erkenntnis von Jack – Hässlichkeit statt Schönheit – über den Blick in den Spiegel erlangt und damit auf die Wahrnehmung der Wahrnehmung verweist. Dieses Beispiel hat verdeutlicht welche Spannung eine Vage-Symmetrie hervorruft und wie sie gleichzeitig innerhalb ihrer metaphorischen Bedeutung zukünftige Ereignisse andeutet.

Zunächst muss darauf hingewiesen werden, dass reale oder filmische Räumlichkeiten meist grundsätzlich nur Vage-Symmetrien aufweisen, da Grundrisse und Inventar selten absolute Spiegelbilder zulassen. Damit soll natürlich nicht das eben besprochene Beispiel dahingehend entkräftet werden, dass Kubrick sich vielleicht nur der vorhandenen Gegebenheiten bedient hätte. In speziellen Szenen hat er diesen Gedanken mehr oder weniger nur ausgereizt und ihm durch inszenatorische Verdichtung Nachdruck verliehen – mit all seiner Wirkung, wie das Beispiel mit der Badenden deutlich gezeigt hat. Geht man also einen Schritt zurück und erhebt nicht bei jeder vagen Symmetrie den Anspruch an eine metaphorische Bedeutung oder etwa an einen dramaturgischen Hinweis, so kann man sich einem neuen Bereich widmen, dem Dialog zwischen äußerst klaren Bildkompositionen, Räumlichkeiten und den darin befindlichen

Figuren. Diese Symmetrie verschafft dem Zuschauer einen beeindruckenden Überblick über die kolossalen Räumlichkeiten des ‚Overlook‘-Hotels. Das Auge eines jeden Rezipienten beginnt immer wieder aufs Neue ein Zentrum in dieser anmutenden aber nicht existierenden Symmetrie zu suchen. Erfolglos sucht man das gesamte Bild danach ab und erlangt darüber unbewusst einen sehr hohen Grad an visueller Information, die letztlich diejenigen Stimmen hervorrufen, die konsequenter- und vor allem richtigerweise behaupten, dass Kubricks Filme eine immense visuelle Kraft in sich tragen. Womit sich wieder der Kreis schließt und man nach



Kubrickscher Manier zum Ausgangspunkt kommt, zum Auge als dem „Organ des Intellekts“, das die Welt erfasst und rastert - und letztlich wieder beim Blick auf das Schachbrett und den Gegner landet.

Nachdem vor allem die statischen Einstellungen näher untersucht wurden, bleibt offen, ob sich diese Ästhetik bei Kamerafahrten in seinen Filmen verändert. Kubrick verwendet in seinen meisten Filmen drei verschiedene Techniken für Kamerafahrten: Dolly, Steadycam und Handkamera. Die verschiedenen Bewegungen der Kamera in *THE SHINING* zeigen auch hier Analogien zum Schach. Es handelt sich um die Art und Weise wie sich die Figuren auf dem Spielbrett fortbewegen. Dies findet entweder geradlinig statt – nach vorn, zurück oder diagonal – oder in Hinsicht auf den Springer mit einer Richtungsänderung nach links oder rechts. Es liegen also keine kreisförmigen, zickzack-ähnlichen oder andere richtungskomplexe Bewegungen vor. „Visually, camera movements have several arresting effects. They often increase information about the space of the image. Objects become more vivid and sharper than stationary framings. New objects or figures are usually revealed. Tracking shots and crane shots supply continually changing perspectives on passing objects as the frame constantly shifts its orientation. Objects appear more solid and three-dimensional when the camera acts.“<sup>31</sup> Wenn man sich die Infrastruktur des ‚Overlook-Hotels‘ in *THE SHINING* vor Augen führt, so sind es vor allem die endlosen Flure, Treppen und Räume die von der Kamera statisch als auch in Bewegung eingefangen werden mussten. Die weiten und offenen Räume verweigerten Kubrick meist die Verwendung von Schienendollies, „a camera support with wheels, used in making tracking shots“<sup>32</sup>, da aufgrund der gewählten Perspektiven die Schienen im Bild gewesen wären. Der Regisseur bediente sich eines anderen Hilfsmittels, der Steadycam: „This mount attaches the camera to the operator’s body by means of a brace. The operator can walk with the camera, guiding the framing by minimal hand movements while viewing the image on a video monitor.“<sup>33</sup> Und trotz der möglichen Bewegungsfreiheit dieser Steadicam wirken die Fahrten so, als wäre die Kamera an fest verankerten Schienen befestigt – keine komplexen Bewegungen, sondern geradlinige Fahrten, die eine ähnlich künstliche Starrheit transportieren wie die Architektur des Hauses selbst. In den Szenen, in denen Danny mit seinem Tretauto die Flure des Hotels entlang fährt, befindet sich die Kamera immer hinter ihm, mit leichter Aufsicht. Es wird stets die ‚Symmetrie‘ bewahrt. Kubrick wählt meistens einen Betrachterstandpunkt, der wie ein

---

31 Siehe: Bordwell, David; Thompson, Kristin: *Film Art. An Introduction*, a.a.O., S. 269.

32 Siehe: Bordwell, David; Thompson, Kristin: *Film Art. An Introduction*. a.a.O., S, 502.

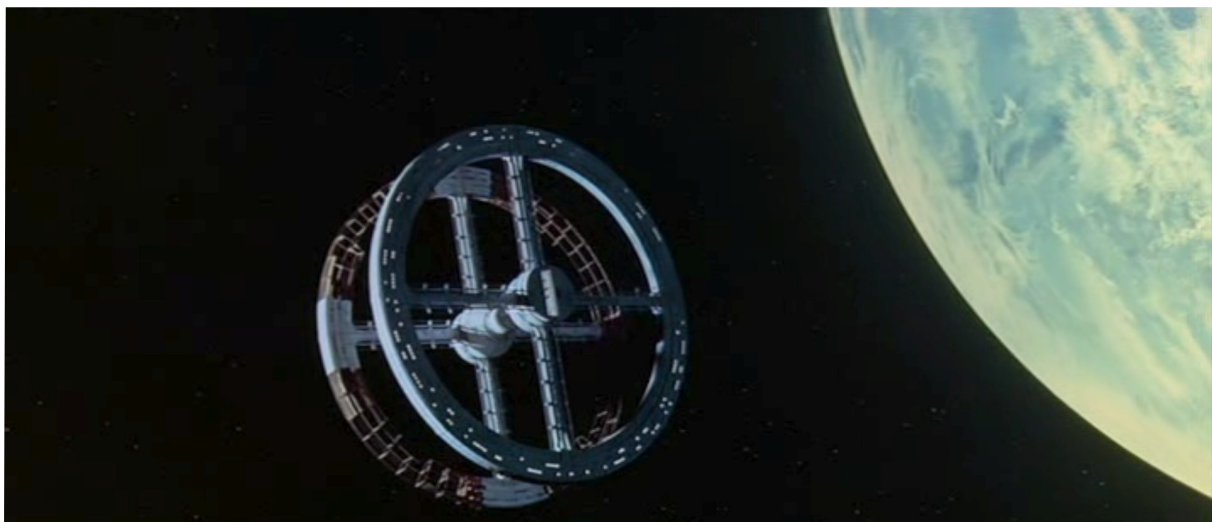
33 Siehe: Bordwell, David; Thompson, Kristin: *Film Art. An Introduction*. a.a.O., S, 269.



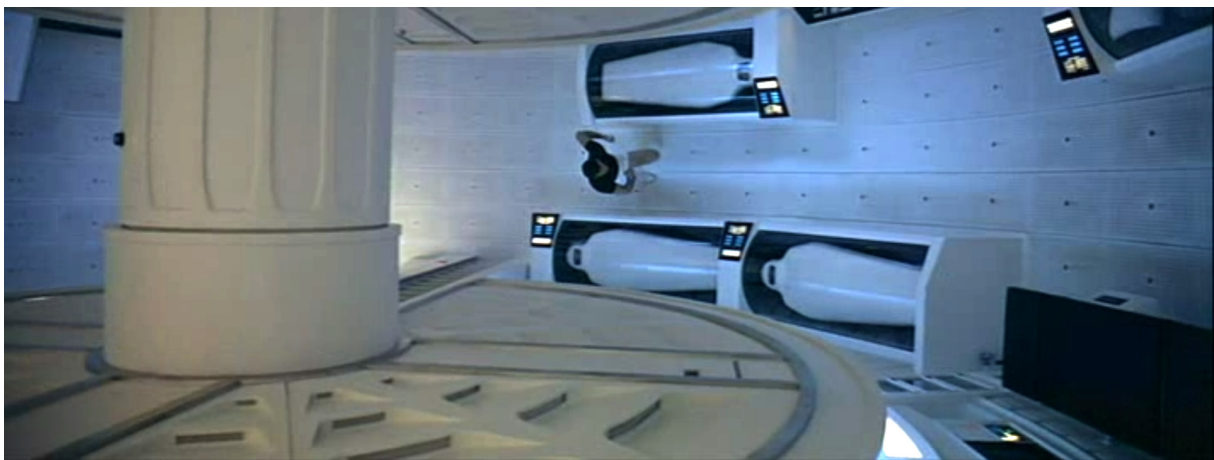
Geist den Figuren im Film von hinten folgt oder von vorne führt. In der dabei entstehenden Komposition finden die Figuren im Bildmittelpunkt ihren Platz. Dieser Ort zieht eine ähnliche Wirkung wie ein absolutes Symmetrieverhältnis nach sich. Er ist fest, trägt keinerlei Dynamik in sich – diese Tatsache wäre gegeben, wenn die Position rechts oder links der Bildmitte wäre – und wirkt somit äußerst stagnierend. Umgangssprachlich wird er auch als ‚losers point‘ bezeichnet. Die Figur wirkt allein gelassen, fast schon verloren. Alle perspektivischen Linien stürzen auf sie ein. Betrachtet man die Entwicklung der Figuren von THE SHINING so wirkt die inszenatorische Intention Kubricks in diesem Zusammenhang schlüssig. Es bleibt nun noch die Thematisierung der Kamerafahrten auf einem Schienendolly aus, die allerdings in diesem Zusammenhang analog zu den Fahrten mit der Steadycam gesehen werden kann und somit keiner weiteren Auseinandersetzung bedarf.

### Die Schwerelosigkeit

Lässt man verschiedene Schlagworte Revue passieren, die in dieser Arbeit bezüglich des Films 2001: A SPACE ODYSSEY gefallen sind – Exemplar, künstliche Intelligenz, Kontrolle, Mittelpunkt, Gesichter wie Symmetriebilder -, so lässt sich der folgende Exkurs bereits schon etwas erahnen. ‚Kubrick hat mit dem Film versucht, das Missverhältnis zwischen Mensch und Technologie zu zeigen‘. ‚Die Figuren bewegen sich exemplarisch in vorbestimmten und zielgerichteten Räumen‘. Ähnlich wie im vorangegangenen Beispiel werden Symmetrieverhältnisse aus ästhetischen Gründen herangezogen. Sie wirken entlastend und beruhigend auf den Betrachter. Für das Entwerfen des Designs und der Raumfahrtarchitektur gab es fast keine Vorbilder aus der Industrie – der erste bemannte Raumflug lag zu Beginn der Arbeiten an 2001: A SPACE ODYSSEY erst drei Jahre zurück – und vor allem nicht für das



Unternehmen Kubricks, der mit seiner Geschichte drei Jahrzehnte in die Zukunft projizierte. In diesem Kontext soll es sich aber nicht um das Design an sich handeln, sondern vielmehr um die räumlichen Proportionen und die gewählten Einstellungen. Kubrick ging exemplarisch vor, das heißt er ließ den Film nicht von einem Detail leiten sondern eher von etwas Übergeordnetem. Diese Tatsache erforderte eine entsprechende Inszenierung. Es galt, dem Zuschauer einen Überblick über diese neue, exotische Welt zu verschaffen, eine Welt, die in menschenfeindlichen Sphären nur über künstlich angelegte Bedingungen ihren Platz findet und wo ‚artificial intelligence‘





bereits zum Alltag gehört. Wie in *THE SHINING* bediente sich Stanley Kubrick neben großen Einstellungsgrößen vor allem auch symmetrisch anmutenden Verhältnissen. Sie transportieren Künstlichkeit und kommen damit der futuristischen Grundintention des Filmes auf ästhetische Weise nach. Doch durch was kommt das vage Verhältnis in der Symmetrie in diesem Film besonders zur Geltung?

In *THE SHINING* trugen die vagen Symmetrien wie in den meisten Kubrick Filmen ästhetische Beweggründe in sich, darüber hinaus vor allem aber auch eine metaphorische Bedeutung und dramaturgische Zielsetzung. In *2001: A SPACE ODYSSEY* wird eine neue Besonderheit von einem die gesamten 143 Minuten durchgehend bestimmenden Faktor evoziert: die Schwerelosigkeit. Normalerweise liefert die Gravitation, sei es in Filmen oder im realen Leben dem Betrachter von Räumen und Architektur ein Oben und Unten. Die Schwerkraft verbannt den Menschen auf eine der drei möglichen Ebenen. Man läuft nicht an den Wänden entlang oder gar an der Decke, sondern stets auf dem Boden, der Horizontalen. Dieses Gesetz setzt Kubrick in seiner ‚Science - Eventuality‘ völlig außer Kraft, dreht Symmetrien in alle verschiedenen Richtungen, verleiht ihr verschiedene Zentren, ohne dabei seine grundästhetische Überzeugung – der Mensch als Konstante eines Modells - zu vernachlässigen.

Die ersten Einstellungen im All zeigen fast gänzlich symmetrische Raumschiffe vor der schwarzen Kulisse des Weltalls. Im Bild erscheinen sie aber nicht zentralperspektivisch, sondern werden aus verschiedenen Blickwinkeln gezeigt. Ihre geometrische Form setzt sich deutlich von den als glatt und kugelrund anmutenden Planeten ab und tritt somit in ein vages Verhältnis zueinander. Man spürt den hohen Grad der Symmetrie, die sich aus der Funktion und Technik heraus ergab, obwohl sie an sich nicht direkt ein Erfahrungsmoment des Zuschauers wird. Es sind aber vor allem die Innenräume der Raumschiffe, die dem Zuschauer eine völlig neue Art der Schwerkraft vorführen und gleichzeitig den sonst statisch anmutenden symmetrischen Räumen eine dynamische Wirkung verleihen. In einer Szene joggt der Astronaut Frank Poole in der Innenbahn einer Art Zentrifuge, die auf der Seite zu liegen scheint. Die gewohnten Relationen ändern sich auf zwei verschiedene Arten. Einmal unterliegt der Jogger einer Anziehungskraft, die sich von der irdischen völlig unterscheidet – er läuft an einer Wand entlang und müsste eigentlich nach unten fallen. Zum anderen zieht der Raum in kreisrunder Bewegung an der statischen Kamera vorbei und schafft ein permanent neues Raumgefühl. Mit dem Erscheinen des Joggers im Vordergrund rücken Symmetrieverhältnisse in den Hintergrund und anders

herum. Kubrick spielt sichtlich mit der gewohnten Erfahrung des Zuschauers und weist ihn mit simplen aber effektvollen Veränderungen auf die völlig neuen Bedingungen in der damals noch unbekanntem Umgebung Weltall hin. Eine andere Einstellung zeigt einen runden, futuristischen und in seiner Symmetrie ruhenden Raum. Am Ende eines kurzen Schlauches öffnet sich eine Schiebetür und eine Stewardess läuft auf die Kamera zu - in gewohnter Manier und zwar auf dem Boden. Soweit nichts besonderes. Sie entnimmt einem Automaten ein Tablett, dreht sich um und läuft wieder weg. Kurz vor der Tür macht sie halt, dreht sich um neunzig Grad nach rechts und läuft langsam die runde Wand hoch. Auf dem Kopf stehend verschwindet sie in einem zuvor noch nicht sichtbaren Ausgang.

Symmetrieverhältnisse erlauben schnelle Orientierung und weisen einen eindeutigen Standpunkt des Betrachters auf. Alle perspektivischen Fluchten kommen in einem Punkt zusammen und sorgen im Kontext Film für einen hohen Grad an visueller Stabilität. Kubrick setzt diese Grundelemente ein, um vor allem seinen Figuren, deren Bewegungsabläufe organisch sind, und deren Umgebung keine Synthese zu ermöglichen. Darüber hinaus reizt er dieses perspektivische Konzept aus, um wieder seinen Figuren den Handlungsverlauf aus den Händen zu nehmen und über das Bild zukünftige Ereignisse anzukündigen oder aber, wie im letzten Beispiel, seiner futuristischen Vision Nachdruck und besonders authentischen Halt zu geben.



### 2.3.2. Déjà-vu und das Erinnerungsmoment

Das Prinzip der vagen Verhältnisse zieht sich durch Kubricks gesamtes Œuvre. Es lässt sich nicht nur in der Ästhetik des Bildes festmachen, sondern findet auch in dramaturgischen und inhaltlichen Fragen seinen Einsatz: Visuelle wie kontextuelle Rätsel, die alle einer bestimmten Grundauffassung entspringen: „(...) ambiguity (...) is the most perfect form of expression (...)“<sup>34</sup> So wie sich viele mysteriöse Rätsel in *THE SHINING* auftun, lässt sich auch die Philosophie hinter *2001: A SPACE ODYSSEY* nicht gänzlich entschlüsseln. Der Déjà-vu-Moment - „(...) eine Erinnerungstäuschung, falsches Wiedererkennen, besteht darin, dass bei neuartigen Eindrücken und fremden Situationen der Eindruck entsteht, sie früher schon einmal erlebt zu haben; (...) Als Erklärung wird eine Assoziation des Erlebten mit Phantasievorstellungen oder verdrängten Erinnerungen, eine Ähnlichkeit der neuen Situation mit früher Erlebtem oder das Fortdauern des Gefühlseindrucks einer vorausgegangenen Erfahrung angenommen.“<sup>35</sup> - stellt eine spezielle Form des vagen Verhältnisses dar. Seine Wirkung entfaltet sich nicht so sehr im Bild, sondern vielmehr im Kopf des Zuschauers. Ausgehend von speziellen Informationen im Bild, sieht sich der Betrachter an etwas erinnert und versucht automatisch Bezüge herzustellen. Bezüge, die in ihrer assoziativen Form in vagem Verhältnis zueinander stehen.

Während eigentlich fast alle Filme Kubricks mal mehr und mal weniger dieses Phänomen aufweisen, treibt es der Regisseur in *BARRY LYNDON* auf die Spitze. Jack Nicholson erwähnt in einem Interview einen Satz, den Kubrick während der Dreharbeiten zu *THE SHINING* einmal gesagt haben soll: „In the movies you don't trying photograph the reality, you're trying to photograph the photograph of the reality.“ Wenn man den ästhetischen Aspekt von *BARRY LYNDON* betrachtet, hat Kubrick im höchsten Maß versucht, die Handlungszeit des Films so wiederzugeben, wie es die zeitgenössischen Maler, das heißt die Maler aus dem 18. Jahrhundert getan haben. Wobei gleich gesagt werden muss, dass sich dieser Abschnitt nicht dem Auflisten dieser Bilder widmen wird, sondern vielmehr nur eine Verbindung herstellen und die Absicht dahinter aufklären wird. Darüber hinaus muss ebenfalls untersucht werden, welcher stilistischen Mittel sich der Regisseur bediente, um der Ästhetik des 18. Jahrhunderts möglichst nahe zu kommen.

---

34 Siehe: *The Guardian*: London, abgedruckt 16. 6. 1999.

35 Brockhaus Enzyklopädie in vierundzwanzig Bänden. 19. Auflage, Fünfter Band: COT-DR, Brockhaus Mannheim, 1988, S. 207.

## Bilder einer Ausstellung

Die Reihe der Künstler - Joshua Reynolds, Antoine Watteau, Johann Heinrich Wilhelm Tischbein oder Thoma Lawrence - um nur einige von ihnen zu nennen – ist sehr lang, weshalb es Sinn macht, sich auf zwei zu konzentrieren: Thomas Gainsborough (1727-1788), muss zu den großen Vorbildern für Kubricks Film gehört haben. Beschäftigt man sich einige Zeit mit ihm, lassen sich viele seiner Ölgemälde in BARRY LYNDON wiederfinden. Gainsborough widmete sich vor allem der Portrait- und Landschaftsmalerei und lieferte so dem Regisseur exakte Vorgaben für die Komposition von Landschaften, das dort vorherrschende Licht, die Stoffe, Kleidung, die Haltung und Inszenierung seiner Figuren mit. Neben den Drehorten sollte für Kubrick vor allem die richtige Auswahl an Kostümen einen möglichst hohen Grad an Authentizität garantieren. „Wir schickten sie durch ganz Europa, um bei Auktionen echte Kleidung und Stoffe des 18. Jahrhunderts zu kaufen. Die Originalkleidung des 18. Jahrhunderts war viel zu klein für unsere Schauspieler. Es musste alles aufgetrennt und dann vergrößert werden. Kubrick akzeptierte das Wort ‚Kostüm‘ nicht. Es waren Kleider, und die Schauspieler hatten sich an diese Kleidung zu gewöhnen, so dass sie sich absolut natürlich darin bewegten. Selbst in den Drehpausen durften sie unter keinen Umständen ausgezogen werden. Wir lebten quasi im 18. Jahrhundert.“<sup>36</sup> Wie schon bereits im Kapitel über die Rolle des BARRY LYNDON erwähnt, erhält der Zuschauer die Informationen vor allem über das Bild: die Stärken einer Person werden anhand ihres vitalen Auftretens festgemacht, Schwächen transportieren sich über verlorene Positionen in der Bildkomposition während gesellschaftliche Ränge über Kostüme kommuniziert werden. BARRY LYNDON ist der mit Abstand bildgewaltigste Film seines Œuvres. Worin besteht also konkret die besondere Ästhetik des Films und in welchem Maße löst sie beim Zuschauer vage Verhältnisse aus?

---

<sup>36</sup> Siehe: Flagge, Ingeborg. Reichmann, Hans-Peter: Stanley Kubrick, a.a.O., S. 94.



Kubrick inszeniert sein Historienepos wie eine Gemäldegalerie aus dem 18. Jahrhundert. Als Rezipient schreitet man hindurch, übt sich im Betrachten, im Staunen und hat immer wieder diese Momente, in denen sich der Betrachter losgelöst vom Film sieht. Unzählige Momente könnten hier angefügt werden, die einen solchen gedanklichen Exkurs während der Rezeption hervorrufen – ein paar wenige sollen dies veranschaulichen. In keiner Szene überlässt Kubrick die Ausstattung irgendeiner Beliebigkeit. In absoluter Perfektion schafft er es dem Zuschauer seine Figuren in ihrer Erscheinung so vorzuführen, wie die Malerei aus dem 18. Jahrhundert es ihm diktiert und wie der Rezipient es aus den Museen der Welt gewohnt ist. Ein entscheidender Faktor ist, neben den Landschaftsmalereien, in denen das Tageslicht für Modellierung der Objekte sorgt, das künstliche Licht in den Innenräumen. BARRY LYNDON spiegelt die Zeit des Rokoko wieder, was für Kubrick natürlich zur Folge hatte, dass Kerzen die einzigen künstlichen Lichtquellen sein konnten. Ein Maler der kunstgeschichtlich nach Gainborough lebte, muss in diesem Kontext zentral in Kubricks Recherche eingeflossen sein: Adolph Menzel. Als einer der bedeutendsten deutschen Maler des 19. Jahrhunderts schuf er Werke, die vor allem durch die historischen Motive am Hof ihre Charakterisierung und Bedeutung fanden. Vergleicht man sie mit Kubricks Film, hat Menzels besonderer Umgang mit Licht Kubrick sichtbar beeinflusst. Die Art und Weise, wie er in seinen Bildern durch den Schein der Kerzen die einzigartige flächige, gedimmte, golden anmutende Atmosphäre schuf, war klar ein ästhetisches Vorbild für Kubricks Innenaufnahmen. Spezielle Objektive von der Nasa ermöglichten es ihm die nächtlichen Szenen in den Innenräumen ausschließlich mit Kerzen auszuleuchten. Diese besondere Lichtsituation schrieb ihm vor, mit einer Blendenöffnung von  $f\ 0.7$  zu arbeiten, das heißt die Blende musste aufgrund der geringen Lichtstärke maximal aufgezogen werden. Dies wiederum hatte eine äußerst geringe Tiefenschärfe zur Folge. Das bedeutet, dass nur ein sehr geringer Teil des Tiefenbereiches im Bild scharf ist, während der Rest deutliche Unschärfe aufzeigt. Aufgrund dieses simplen aber entscheidenden Faktors erzielte Kubrick diesen flächig-malerischen Charakter und eine der Malerei der Zeit entsprechenden und für das Auge des Zuschauers einzigartige Lichtsituation – viele dieser Szenen rufen einem automatisch Adolph Menzels bekanntes Werk ‚Flötenkonzert Friedrichs des Großen in Sanssouci‘ in Erinnerung.

Neben dem hohen Grad an Authentizität bezüglich des Lichts, der Stoffe und Kostüme etc. setzte Kubrick zwei weitere sehr entscheidende Stilmittel ein. Er versetzte seine Figuren in eine ähnliche Starre, wie man sie von Portraitbildern aus der Zeit kennt. Sehr viele seiner Einstellungen rufen deshalb die Assoziation mit der genannten Epoche hervor, weil seine



Figuren mit einer ähnlichen Künstlichkeit inszeniert wurden, wie es die Malerei damals getan hat. Wohl komponiert fügen sich die Figuren in ihre Umgebung ein und bilden zusammen ein stimmiges Bild. Ergänzend zu dieser Art der ästhetischen Fixierung arbeitet Kubrick viel mit statischen Einstellungen, die eine gleichbleibende Perspektive suggerieren, wie es auch die Gemälde tun. Darüber hinaus bediente er sich einer weiteren Technik, die eigentlich als filmisches Stilmittel verpönt war und ist, der Telezoom. Dieser bewirkt eine Vergrößerung oder Verkleinerung eines Motives ohne perspektivische Veränderungen. Die gleichbleibenden Perspektiven verleihen dem Filmbild einen sehr statischen Charakter, erzeugen wenig visuelle Spannung und verhalfen ihm damit zu seinem schlechten Ruf. Und genau dessen bediente sich Kubrick. Eine Einstellung zeigt Lady Lyndon mit ihrem Sohn im Arm in einer Großaufnahme. Beider Blicke starren ins Nichts. Es kommt zu einer langsamen rückwärtigen Zoomfahrt. Nichts im Bild verändert sich. Die Blicke bleiben die selben, die Pose verharrt in ihrer Starre, nur der Bildausschnitt wird größer. Genau an diesen Stellen im Film kommt es zu Déjà-vu-Momenten. Kubrick filmt ein Abbild der Realität ab. Bleibt man bei diesem Beispiel, so hat man im ersten Moment dieser Einstellung das Gefühl ein Ölgemälde vor sich zu sehen – so statisch und starr wirken die gezeigten Figuren, so perfekt diffus werden sie von dem wenigen Licht umhüllt, so arrangiert wirkt die Komposition. Auch wenn Kubrick durch den Zoom Bewegung in das Bild





hineinbringt, so erinnert das weniger an ein filmstilistisches Mittel, als vielmehr an die Art und Weise wie ein Besucher sich von einem Gemälde in einem Museum vor und zurück bewegt. Nur das Augenzwinkern der Figuren entlarvt das Bild und führt den Rezipienten zurück in den Film. Es kommt zu einer ständigen Oszillation zwischen zwei verschiedenen Kunstformen. Man fühlt sich an bekannte und konkrete Bilder erinnert, ebenso wie die beschriebenen Stilmittel die Wahrnehmung des Zuschauers fälschlicher Weise manipulieren, was der Definition über Déjà-vu-Erlebnisse gleichkommt: „(...) falsches Wiedererkennen besteht darin, dass bei neuartigen Eindrücken und fremden Situationen der Eindruck entsteht, sie früher schon einmal erlebt zu haben.“<sup>37</sup> Eindeutig visuell kommunizierte Informationen stehen im Dialog mit assoziativen Wahrnehmungsprozessen, die wiederum nicht eindeutige Erinnerungsmomente beim Zuschauer evozieren und somit kein konkretes, sondern ein vages Verhältnis innerhalb der Rezeption hervorrufen. Neben der eigentlichen Welt tut sich noch ein zweite auf, dem filmischen Modell wird ein anderes Modell gegenübergestellt. Im Kleinen kann man diese Déjà-vu-Momente auch in seinen anderen Filmen vorfinden. Die folgenden Beispiele bleiben unkommentiert und erfahren nur eine Auflistung. Sinn und Zweck orientieren sich am vorangegangenen Beispiel und bleiben, wie es das Kapitel auch vorschreibt, vage.

---

37 Siehe: Brockhaus Enzyklopädie in vierundzwanzig Bänden. Fünfter Band: COT-DR, a.a.O., S. 207.



## Verweisstrukturen: Eigene und fremde Zitate

Kubrick verweist nicht nur, wie im Falle von BARRY LYNDON auf das Außerhalb seiner Filme - auf die Malerei des 18. Jahrhunderts -, sondern gleichzeitig auch auf seine eigene Filme. In diesem Kontext lässt sich das Déjà-vu-Moment wohl am besten als ein Zitat bezeichnen, das heißt Kubrick bezieht zum Beispiel thematische Aspekte vergangener Filme in neue wieder mit ein oder wiederholt bestimmte Einstellungen. Am Ende von 2001: A SPACE ODYSSEY blickt das neugeborene ‚Starchild‘ dem Zuschauer direkt in die Augen. Im darauffolgenden Film A CLOCKWORK ORANGE zeigt die erste Einstellung Alex’s Blick in die Kamera. Würde man beide Filme aneinander hängen, wäre letzteres die zynische Antwort auf 2001: A SPACE ODYSSEY. In einer anderen Szene flaniert Alex durch einen Plattenladen. Er bleibt an einem Regal stehen und stöbert durch das Angebot. Im Hintergrund kann man an der Kasse eine bestimmte Schallplatte identifizieren – den Soundtrack zu 2001: A SPACE ODYSSEY. Anderswo zitiert Kubrick exakte Einstellungen aus vorangegangenen Filmen. In einer der letzten Szenen von BARRY LYNDON liegt der Protagonist in einem Bett. Diese Einstellung erinnert sehr an die Szene aus A CLOCKWORK ORANGE in der Alex nach seinem Sturz aus dem Fenster in einem Krankenhausbett liegt. Ist der Zuschauer bezüglich Kubricks Filmen versiert, werden ihm diese deutlichen Verweise und Zitate auffallen. Automatisch wird sich seine Wahrnehmung in diesem Moment vom eigentlichen Film teilweise abwenden und neue Bezüge schaffen. Neben den Selbstzitatenspielen spielt in diesem Kontext der Einsatz von existierender klassischer Musik in den Filmen eine ähnliche Rolle. Johann Strauß lieferte für 2001: A SPACE ODYSSEY einen Großteil der Filmmusik, in BARRY LYNDON dominieren Motive von Händel und Schubert und schließlich Musik von Beethoven in A CLOCKWORK ORANGE. Viele Zuschauer kennen diese Musik und haben sie schon mit eigenen Gefühlen und Assoziationen besetzt, die nun mit der Rezeption von Kubricks Filmen eine neue Konnotation erhalten. Ähnliche Prozesse vollziehen sich im Bezug zu den Romanvorlagen der Filme: Von EYES WIDE SHOT (‚Traumnovelle‘ von Arthur Schnitzler), über A CLOCKWORK ORANGE (gleichnamiger Roman von Anthony Burgess) bis hin zur Nabokovs Romanvorlage LOLITA. Die Rezeption der Filme evoziert Erinnerungen an ursprüngliche literarische Quellen oder andere Filme von Kubrick selbst, lässt bekannte Gefühle in Verbindung mit Musik wieder auferstehen - Déjà-vu-Momente - und ruft dadurch diese Art von vagen Verhältnissen in der Wahrnehmung des Zuschauers hervor.

## 2.4. Dualismus, Wiederholung und Doppelung

Im Zentrum dieser Arbeit standen vor allem physische Konditionen im Vordergrund, die das System dieses Brettspiels hervorbringt: die Figuren, der Raum und die vagen Symmetrieverhältnisse, die zusammen in jeder Partie sichtbar und erfahrbar werden. Dieses letzte Kapitel beschreibt einen übergeordneten Aspekt, der auf der einen Seite auch visuell erfassbar ist auf der anderen Seite aber vor allem in einem thematischen, fast schon philosophischen Zusammenhang steht – er soll zuerst am Modell des Schachs geklärt werden. Geht man an den Anfang der Überlegungen zurück, hat man es mit der stilisierten Form einer strategischen Kampfhandlung zwischen zwei Parteien zu tun. Zentral erscheinen in diesem Kontext die Worte ‚zwischen zwei‘. Deutlich bringen sie den Gedanken des Dualismus zum Tragen. Auf welche Weise existiert er während einer Partie und wie wird er sichtbar? Man muss zwei verschiedene Arten des Dualismus unterscheiden, den materiellen und den immateriellen. Ersterer wird durch die zwei verschiedenen Farben, schwarz und weiß, sichtbar gemacht. Sobald eine Partie eröffnet wird, duellieren sich zwei verschiedene Lager. Diese Verlaufsbedingung bleibt bis zum Ende hin bestehen. Das Führen der Figuren ist aber nicht nur sichtbar, sondern es macht auch den Dualismus zwischen den zwei Spielern sichtbar. Und genau an dieser Stelle setzt das Immaterielle ein. Nicht nur Figur und Figur stehen sich gegenüber, sondern auch Strategie gegen Strategie. Taktik gegen Taktik. Gleichzeitig kommt es zu einer Interaktion beider. Die materielle Information auf dem Schachbrett wird vom Auge des Spielers aufgenommen, erfährt innerhalb der Wahrnehmung eine immaterielle Verarbeitung, deren Ergebnis sich im anstehenden Zug auf dem Brett wieder als etwas Materielles äußert. Dieser dualistische Prozess wiederholt sich bei jedem Spieler und nach jedem Zug neu. Mit dem ‚Matt-Setzen des Königs‘ finden die Partie und dieser Dualismus sein vorläufiges Ende. Vorläufig deshalb, weil die Figuren anschließend in Ausgangsposition gebracht werden und unmittelbar danach oder zu einem anderen Zeitpunkt alles wieder von vorn beginnt. Knüpft man an diesem Punkt an und löst man sich gleichzeitig ein wenig vom dualistischen Prinzip, so ist der Weg zu Gilles Deleuze und seiner Auseinandersetzung mit dem Thema ‚Wiederholung‘ nicht weit: „Die Wiederholung ändert nichts am sich wiederholenden Objekt, sie ändert aber etwas im Geist, der sie betrachtet.“<sup>38</sup> Differenz und Wiederholung – so heißt auch das Buch des französischen Philosophen – bilden hier den zentralen Konflikt. Es soll ein Versuch unternommen werden, für dessen Durchführung es von Nöten ist, eine allgemeine Definition anzuführen: Das Führen einer Figur der einen Partei wird mit dem Buchstaben A

<sup>38</sup> Siehe: Deleuze, Gilles: Differenz und Wiederholung, a.a.O., S. 99.

gekennzeichnet, während B für das selbe der gegnerischen Partei steht. „AB, AB, AB, A... Jeder Fall, jede objektive Sequenz AB ist von der anderen unabhängig. Die Wiederholung (...) ändert nichts am Objekt, am Sachverhalt AB. Dagegen ergibt sich eine Veränderung im betrachtenden Geist: eine Differenz, etwas Neues im Geist.“ (...) Wenn A erscheint, erwarten wir B mit einer Stärke, die dem qualitativen Eindruck aller kontrahierenden ABs entspricht.“<sup>39</sup> AB muss in diesem Zusammenhang als zwei aufeinander folgende Züge verstanden werden. Dieser Akt wiederholt sich beim Schach so oft, bis ein König auf dem Feld matt gesetzt wird – anschließend: Figuren werden in Ausgangsposition gebracht und eine neue Spieleinheit mit unzähligen AB-Zügen wiederholt sich. Doch was bewirkt die angesprochene Differenz? Jeder Spieler tritt mit einer gewissen Grundstrategie an eine Partie heran. Auch wenn der AB-Rhythmus immer gleich bleibt, so bringt er innerhalb des Schachbretts  $2,28 \cdot 10^{46}$  mögliche Differenzen mit. „Welche Differenz besteht...? – so lautet die Frage, die die betrachtende Seele an die Wiederholung richtet und mit der sie der Wiederholung die Antwort entlockt“.<sup>40</sup> Es gilt als Spieler die Differenzen zwischen den Wiederholungen zu erkennen, die Taktik diesbezüglich zu justieren, um an der übergeordneten Grundstrategie festhalten zu können.

Der Unternehmung, die Aspekte Dualismus und Wiederholung in den Filmen von Kubrick zu erfassen, liegt bestimmt kein Absolutheitsgrad zu Grunde, so, wie sich andere Phänomene für eine ähnliche Anschauung finden lassen würden. Wie in den vorangegangenen Kapiteln das Schachspiel die Grundstruktur lieferte, so verhält es sich in diesem Fall nicht anders. Wo und vor allem wie taucht Dualismus bei Kubrick auf?

Wieder einmal bietet die Biografie hier Anhaltspunkte und Ursprünge: als Staff-Fotograf beim Look-Magazine widmete sich Kubrick neben vielen politischen und kulturellen Motiven auffallend häufig dem Thema Boxen. Es entstanden unzählige Fotodokumentationen über Kämpfe und deren Helden. „Mit der fotografischen Entdeckung des Boxkampfes (...) hat Kubrick einen großen Themenkomplex gefunden: die doppelte Existenz, den Raum als Kampfplatz, Ordnung und Chaos in jeder Bewegung, vor allem die pessimistische Überzeugung, dass Kampf, und später Krieg, ‚quasi als der Normalzustand der Menschheit‘ anzusehen sind“.<sup>41</sup> Gerade in dem Kontext dieser Arbeit sollte auch auf die Analogie zwischen Schach und Boxen verwiesen werden: der Boxring als geschlossener Raum, die Boxer, deren Verhalten sich ausschließlich

---

39 Siehe: Deleuze, Gilles: Differenz und Wiederholung, a.a.O., S. 99 f.

40 Siehe: Deleuze, Gilles: Differenz und Wiederholung, a.a.O., S. 109.

41 Siehe: Flagege, Ingeborg. Reichmann, Hans-Peter: Stanley Kubrick, a.a.O., S. 31.

darauf beschränkt, den Gegner seine Fäuste spüren zu lassen und schließlich den Kampf durch ein Knockout zu entscheiden. Seine ersten Filme DAY OF THE FIGHT (1951) und KILLERS KISS (1955) sind Paradebeispiele für die beschriebenen Aspekte. Verfolgt man den Gedanken ‚Raum als Kampfplatz‘ weiter, so findet man ihn in fast jedem seiner Filme. Mit PATHS OF GLORY, DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOPP WORRYING AND LOVE THE BOMB und FULL METAL JACKET bediente er direkt das Genre des Kriegsfilms – Teilaspekte davon lassen sich bei SPARTACUS und BARRY LYNDON wiederfinden. Andere Filme wie A CLOCKWORK ORANGE oder THE SHINING weisen in ihrem Plot zwar keine Kriegsthematik auf, aber der Raum als Kampfplatz lässt sich auch dort festmachen. Während er noch anfangs eins zu eins wahrhaftig in Szene gesetzt wurde, unterzog der Regisseur diesen Aspekt mit der Zeit einer Differenzierung.

### Der Raum als Kampfplatz

Die Geschichte des Redmond Barry wird neben dem gezeigten Handlungsverlauf ebenfalls durch eingeblendete Schrifttafeln und vor allem durch einen Erzähler wiedergegeben. Erwähnenswert schien, dass die Informationsvergabe bezüglich Bild und Erzähler nicht synchron verlief, sondern die Stimme aus dem Off den Handlungsverlauf vorab erzählte, den der Zuschauer anschließend zu Gesicht bekam. Dass damit die Handlungen der Figuren vorbestimmt sind, wurde bereits erörtert, doch zeitgleich ruft diese Tatsache innerhalb der Rezeption des Films einen Dualismus hervor. Glaubt man von vornherein der Information des Erzählers oder lässt man sich eher von der visuellen Argumentation überzeugen? Der Betrachter oszilliert zwischen den ihm gegebenen Informationsquellen und versucht ihre Authentizität zu prüfen, um sich einer der beiden gänzlich anzuvertrauen. Dieser Rezeptionsdualismus entsteht vor allem deshalb so vehement, weil beide Arten der Informationsvergabe beschränkt sind. Der Erzähler ist nur eine Stimme aus dem Off. Sein Gesicht, seine visuelle Präsenz fehlen, um sich mit ihm ab dem Moment seines akustischen Erscheinens zu identifizieren. Ähnlich bei den Figuren im Film vordergründig bei Redmond Barry: Er ist als solcher visuell zu erfassen, doch nicht wie normalerweise in Filmen psychologisch und emotional erfahrbar. Durch diese Art von Dualismus erzeugt Kubrick auf intellektuelle Art und Weise Spannung, weil der Rezipient auf der Suche nach Einheit bis zum Ende des Films für sich ständig evaluiert und prüft.



Das Motiv des Boxkampfes, das dualistische Prinzip kommt neben Rezeptionsfragen und Kriegsszenen noch in einem anderen Fall zum tragen. Die Besonderheit dabei ist einmal die Inszenierung und gleichzeitig seine dramaturgische Funktion. Es handelt sich um die Duelle im Film BARRY LYNDON: Sie erscheinen dort an drei verschiedenen Stellen. Den Anfang soll das zweite Duell im Film machen (ca. 20. Filmminute), in dem sich Redmond Barry und Captain Quinn gegenüberstehen. Es wird auf einer grünen Wiese, die an einem idyllischen Flussufer liegt, in Szene gesetzt. Hohe Bäume geben der Komposition einen Rahmen und den Figuren im Bild einen Raum als Kampfplatz. Die Brutalität des Zweikampfes steht konträr zur romantisch anmutenden Szenerie und spiegelt Redmond Barrys Naivität wieder. Gleichzeitig suggeriert der Schauplatz im Freien einen potentiellen Ausweg aus der Situation. Der fingierte Tod des Captain zwingt den Protagonisten diese Auswegsmöglichkeit zu nutzen – er flüchtet und bringt damit die gesamte Geschichte ins Rollen. Die Kontrahenten im dritten Duell – gegen Filmende - sind Barry Lyndon und sein Stiefsohn. Der Zweikampf wird dieses Mal in dunklen Stallungen ausgetragen. Durch kleine lange Schlitzfenster in den hohen steinernen Mauern gelangt nur sehr wenig Licht in den Raum, der zur Gänze geschlossen scheint und keinerlei Fluchtmöglichkeit bietet. Wie es die Inszenierung andeutet, gibt es kein Entkommen und Barry Lyndon wird zum Krüppel geschossen. Sein Niedergang ist damit besiegelt. Beide Duelle bilden Anfang und Ende der gesamten Geschichte und erfahren diesbezüglich eine konträre Inszenierung. Der erste Zweikampf findet in der ersten Einstellung des Filmes statt. Es wird bekannt, dass Remond Barrys Vater bei diesem Duell ums Leben kommt – ein Kubrickscher Hinweis, dass nach dem Prinzip der ewigen Wiederkehr das selbe Schicksal seinem Sohn, Barry, widerfahren wird. Wie gerade erläutert, kommt dieser zwar nicht um, aber seine soziale Isolation und körperliche Wunde muten doch ‚fast‘ das selbe Schicksal an – ‚fast‘ als Analogon zu Deleuzeschen Differenz innerhalb von Wiederholungen.



## Ewige Wiederkunft im Bild

Um nahtlos überzugehen, muss am Thema der Wiederholung festgehalten werden, denn kein Film von Kubrick setzt sich mehr mit dem Thema der ewigen Wiederkunft auseinander als 2001: A SPACE ODYSSEY. Während der thematische Aspekt der Wiederholung hinsichtlich der Wiedergeburt und Nietzsches „Also sprach Zarathustra“ schon kurz thematisiert wurde, blieb die ‚mise-en-scene‘ dahingehend unerwähnt – „All of the elements placed in front of the camera to be photographed: the settings and props, lighting, costumes and make up, and figure behavior“<sup>42</sup>. Die ersten Einstellungen im Weltall zeigen stetig die um die eigene Achse rotierenden Raumschiffe - eine sich permanent wiederholende Bewegung. Dazu ertönt der Walzer ‚An der schönen blauen Donau‘ von Johann Strauss. Ruft man sich den Tanzstil zu dieser Musik in Erinnerung, so hat man das Bild von Tanzpaaren im Kopf, die leichtfüßig über das Parkett schweben und sich gleichzeitig immer wieder um die eigene Achse drehen. Die selbe Wirkung entsteht im Inneren der Raumschiffe: der Ausblick aus den ‚runden‘ Fenstern lässt erkennen wie die kreisförmigen Planeten im gleichbleibenden Rhythmus immer wieder erscheinen und verschwinden. In einer anderen Szene sieht man Dr. Floyd fest angegurtet in einem Sitz schlafen. Dem schmalen, stromlinienförmigen Design des Flugobjekts zu Folge, muss er sich in einem Flugzeug befinden, das von der Erde aus gestartet ist und eine Raumstation im All anfliegt. Eine Stewardess kommt durch die Reihen gelaufen und greift nach einem Gegenstand, der neben dem Passagier in der Luft schwebt – einem Kugelschreiber. Er hat ‚fast‘ die selbe Form und schwebt mit der selben schwerelosen Bewegung in der Luft wie das Flugzeug im All. Kubrick verweist in dieser kleinen Szene mittels identisch anmutender Form und Bewegung auf den erwähnten Grundgedanken – „Und ewige Wiederkunft auch des Kleinsten!“<sup>43</sup>. Analog dazu laufen die Einstellungen der Astronauten im Inneren der sich rotierenden Zentrifuge. Ihre morgendlichen Sporteinheiten in Form von Joggen bringen sie nach kurzer Zeit und wenigen Metern immer wieder an ihren Ausgangspunkt. Kubrick artikuliert seinen Grundgedanken also nicht nur auf einer Metaebene, sondern auch gleichzeitig im ‚Kleinsten‘. Doch worauf zielt dieser Grundgedanke eigentlich ab, was ist seine Essenz? Da der Film „2001: A Space Odyssey“ sehr von „Also Sprach Zarathustra“ beeinflusst scheint, soll an dieser Stelle Nietzsche direkt zu Wort kommen. Um den Gedanken der ewigen Wiederkunft zu präzisieren, sollen einige Ausschnitte aus dem genannten Werk ‚Also sprach Zarathustra‘ zitiert werden. „Alles

---

42 Siehe: Bordwell, David; Thompson, Kristin: Film Art. An Introduction, a.a.O., S. 504.

43 Nietzsche, Friedrich: Also sprach Zarathustra. Ein Buch für alle und Keinen. Reclam, Stuttgart, 1994, S. 230.

geht, Alles kommt zurück; ewig rollt das Rad des Seins. Alles stirbt, Alles blüht wieder auf, ewig läuft das Jahr des Seins. Alles bricht, alles wird neu gefügt; ewig baut sich das gleiche Haus des Seins. Alles scheidet, Alles grüsst sich wieder; ewig bleibt sich treu der Ring des Seins. (...) Die Seelen sind so sterblich wie die Leiber. Aber der Knoten von Ursachen kehrt wieder, in den ich verschlungen bin, - der wird mich wieder schaffen! Ich selber gehöre zu den Ursachen der ewigen Wiederkunft. Ich komme wieder, mit dieser Sonne, mit dieser Erde, mit diesem Adler, mit dieser Schlange – nicht zu einem neuen Leben oder besseren Leben oder ähnlichem Leben: - ich komme ewig wieder zu diesem gleichen und selbigen Leben, im Grössten und auch im Kleinsten, dass ich wieder aller Dinge ewige Wiederkunft lehre, (...) dass ich wieder den Menschen den Übermenschen künde.“<sup>44</sup> „Und wenn Nietzsche die ewige Wiederkunft als unmittelbaren Ausdruck des Willens zur Macht vorführt, so meint Wille zur Macht keineswegs ‚Machtstreben‘, sondern im Gegenteil: das Gewollte, was immer man will, zur ‚n-ten‘ Potenz erheben, d.h. dessen höhere Form freisetzen, und zwar dank des selektiven Verfahrens des Denkens in der ewigen Wiederkunft, dank der Singularität der Wiederholung in der ewigen Wiederkunft selbst. Höhere Form dessen, was ist: Dies ist die unmittelbare Identität von ewiger Wiederkunft und Übermensch.“<sup>45</sup> Am Ende von 2001: A SPACE ODYSSEY erhebt

---

44 Siehe: Nietzsche, Friedrich: Also sprach Zarathustra, S. 228 ff.

45 Siehe: Deleuze, Gilles: Differenz und Wiederholung, S. 23.



der Astronaut Dave Bowman das Gewollte zur n'ten Potenz, gerät demnach in den Sog einer noch unbekanntem, vielleicht einer Art vierten Dimension. So, wie auch Deleuze davon spricht, dass die lebendige Gegenwart von der Vergangenheit bis zur Zukunft reicht, so kann die letzte Sequenz des Filmes als Analogie dazu gesehen werden. Bowman erscheint innerhalb dieser ‚vierten Dimension‘ in ein und dem selben Raum binnen kurzer Zeit als älterer Mann, als sterbender Mann und wieder als Fötus, der in der letzten Einstellung des Films als ‚Starchild‘ auf die Erde blickt – „Ich lehre euch den Übermenschen. Der Mensch ist Etwas, das überwunden werden soll.“<sup>46</sup> Etwas greifbarer und eher ernüchternd wirken im selben Kontext die Worte, die Kafka am 2. Juni 1924 seinen Eltern in einem Brief unter anderem schrieb: ‚Alles ist in den besten Anfängen‘. Er war zu diesem Zeitpunkt bereits schwer krank, woraus sich die Analogie zu diesem Kontext erahnen lässt. In Verbindung mit seinem eingangs angeführten Zitat – ‚Ich bin Ende oder Anfang‘ - lässt sich das erahnen, was kurze Zeit nach diesem Brief geschah. Denn während Kafka sich und sein Leben am 2. Juni 1924 ‚in den besten Anfängen‘ gesehen hatte, so verstarb er bereits am darauffolgenden Tag – Anfang oder Ende. „Zweifellos ist bereits die Wiederholung die Fessel; aber wenn man an der Wiederholung stirbt, so ist es doch wiederum sie, die rettet und heilt.“<sup>47</sup>

## Der Doppelgänger

Nachdem nun am Beispiel von 2001: A SPACE ODYSSEY exemplarisch der Aspekt der Wiederholung veranschaulicht wurde, so beinhaltet er noch eine weitere Eigenschaft, die vor allem in THE SHINING zum Tragen kommt. Hierbei handelt es sich um alles andere als eine Wiederholung zur ‚n-ten‘ Potenz, sondern vielmehr um seinen kleinst möglichen Zustand – die Doppelung. Ob dieser Aspekt seinen Ursprung in den Symmetrieverhältnissen hat oder doch ein Sonderfall des sich immer wiederholenden Moments ist, kann nicht zur Gänze geklärt werden, weil die Doppelung sich zum einen visuell zeigt, zum anderen sich damit aber auch inhaltlich zu Wort meldet.

Die Figur des Familienvaters, Jack Torrance, entwickelt während des Films deutlich schizophrene Verhaltensweisen. Wie schon einmal angeführt lässt sich dies in einer frühen Aussage im Film über seinen Sohn festmachen. „I love that fucking boy“ ist in seinem Aussagewert ein klares Paradoxon und verdeutlicht die zwiespaltene Persönlichkeit Jacks. Intensiver dargestellt

---

46 Siehe: Nietzsche, Friedrich: Also sprach Zarathustra, a.a.O., S. 10.

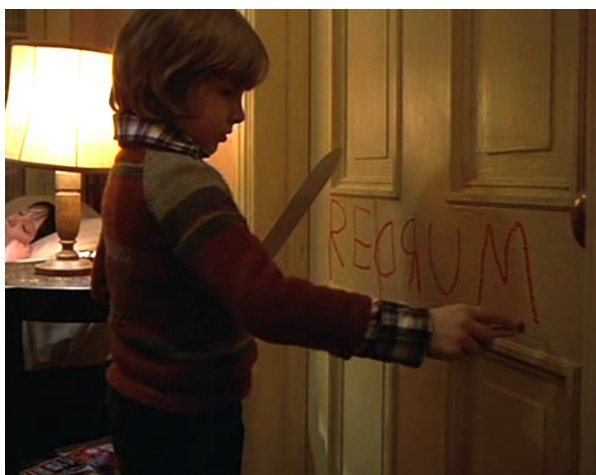
47 Siehe: Deleuze, Gilles: Differenz und Wiederholung, a.a.O., S. 23.



wird dieser Zustand in der Szene, in der Wendy seine vielen geschriebenen Seiten neben der Schreibmaschine findet. In unendlich vervielfachter Form lässt sich darauf der Satz ‚All work and no play make Jack a dull boy‘ finden. Neben dem Inhalt des Satzes verdeutlicht natürlich die hundertfache Wiederholung dieser Worte auf unzähligen Blättern seinen Zustand. Die Katastrophe ist nicht mehr zu stoppen. An anderen Stellen im Film tauchen die Zwillingstöchter auf, die Jahre zuvor von ihrem Vater, der ebenfalls als Hausmeister über die Wintermonate angestellt war, ermordet worden sind. Der kleine Danny begegnet ihnen auf einer seiner vielen Tretautofahrten durch das Hotel. Kubrick vermischt willkürlich anmutend die Kategorien Realität, Mythos, Halluzination, Traum und Erinnerung. So hält Danny auch immer Rücksprache mit seinem zweiten Ich, Tony - eine Verdoppelung seiner Persönlichkeit. „Der unschuldige kleine Junge verwandelt sich in die Figur des Theseus, der den Minotaurus des Labyrinths tötet. Um sein Leben und das seiner Mutter zu retten, muss der Junge zum Vaternörder werden.“<sup>48</sup> Ein weiterer Träger des Verdopplungsthemas sind die vielen Spiegelbilder im Film. Eines davon wurde weiter vorne im Text schon einmal erwähnt. Es war die Szene, in der Jack eine nackte

---

48 Siehe: Flagge, Ingeborg. Reichmann, Hans-Peter: Stanley Kubrick, S. 202.





Frau in einem Badezimmer umarmt und anschließend in einem Spiegelbild erkennt, dass diese alt und von fauligen Mahlen übersät ist. Ähnlich verhält es sich in der Szene, in der Danny mit zwanghaft verstellter Stimme immer wieder ‚redrum‘ vor sich her sagt. Er nimmt den Lippenstift seiner Mutter und schreibt das Wort an die weiße Zimmertür. Im selben Moment wacht sie auf und liest das Wort im gegenüberstehenden Spiegel: Murder. Die nächste Einstellung zeigt Jack auf dem Hotelflur mit einer ‚Doppel‘-Axt. Er versucht damit die Zimmertür einzuschlagen. C. G. Jung schreibt in diesem Zusammenhang Folgendes: „Der Spiegel schmeichelt nicht, er zeigt getreu, was in ihn hineinschaut, nämlich jenes Gesicht, das wir der Welt nie zeigen, weil wir es durch die Persona, die Maske des Schauspielers, verhüllen. Der Spiegel aber liegt hinter der Maske und zeigt das wahre Gesicht.“<sup>49</sup> Mit der Eigenschaft des Spiegelbildes lässt sich auch der Bogen schlagen zum Anfang dieses Kapitels, dem Boxkampf. „Der Boxer trifft in seinem Gegner auf ein altes Menschheitstrauma: auf einen Doppelgänger. Beim Schach, wie beim Boxen, ist der Zweikampf immer einer gegen sich selbst.“<sup>50</sup> So stellt der Blick in einen Spiegel einen klaren Verweis auf diesen zentralen Aspekt bei Kubrick dar. Die letzte Einstellung des Films zeigt Jack Torrances anmutenden Doppelgänger. Es ist das Foto einer Ballgesellschaft aus dem Jahr 1921. Mittig ist eine Person zu erkennen, die in ihrer Erscheinung sehr große Ähnlichkeit mit Jack hat. Auch wenn es so wirkt als würde Kubrick Realität und Irrealität, Traum und Halluzination wahllos miteinander vermengen, so ließen sich in Jack Torrance’s starren, erfrorenen Blick im Labyrinth und in dem strahlenden Gesichtsausdruck auf dem Foto aus dem Jahr 1921 wieder Kafkas Worte ablesen: ‚Ich bin Ende oder Anfang‘.

---

49 Jung, Carl Gustav: Archetypen. Hrsg. Lorenz Jung. 14. Auflage. Deutscher Taschenbuchverlag GmbH & Co. KG, München, 2008, S. 23.

50 Siehe: Flagege, Ingeborg. Reichmann, Hans-Peter: Stanley Kubrick, a.a.O., S. 31.



## 2.5. Vom Modell zum Film

Bisher wurden mit Hilfe des Schachs verschiedene Zugänge zu Kubricks Filmografie, seiner Arbeitsweise, seiner Denkweise und seinem Stil geschaffen. Viele der Aspekte – Determination der Figuren, schemenhafte Inszenierungen, die allesamt in der Modellhaftigkeit münden – waren vor allem konzeptioneller Natur. Sie entfernten sich mehr von emotionalen Gesichtspunkten im Film und lieferten einen thematischen Beitrag, woraus seine Filme auch vordergründig bestehen. Im Zentrum des Vergleichs zwischen Kubrick und dem Schach stand immer wieder das Modell. Das Modell, das den Zuschauer distanziert von der Geschichte, das Modell, das die Figuren in Kubricks Filmen wie Figuren auf dem Schachbrett bewegen lässt, das Modell, das dem Rezipienten ermöglicht oder ihn vielmehr dazu zwingt, die Geschichte weniger sinnlich und psychologisch zu erfahren als vielmehr von dem Standpunkt eines Beobachters visuell zu erfassen. Mit diesen angesprochenen Aspekten wurde fast schon ein emotionaler Keil zwischen Kubricks Filmen und den Betrachter getrieben. Ganz bestimmt existiert diese Divergenz, doch gibt es noch einige wichtige unerwähnte Punkte, die dieses temporär verschwinden lassen und dafür sorgen, dass man während der Rezeption seiner Filme nicht nur auf Distanz bleibt, sondern immer wieder in hohem Maße emotional involviert wird, den Standpunkt des Betrachters aufgeben muss und sich im Inneren, im Herzen der Filme wiederfindet. Denn neben der Tatsache, dass Kubrick Philosoph und Intellektueller war, machte er vor allem mit seiner eigentlichen Tätigkeit als Filmemacher seinem Namen alle Ehre. Er bediente sich sehr eindeutiger filmstilistischer Mittel, die in ihrem präzisen Einsatz hochgradig emotionale Momente hervorrufen und die etablierte Distanz in Sekunden auflösen. Um es überspitzt zu formulieren kann also folgende Frage gestellt werden: Wie und auf welche Weise transformiert Kubrick seine Modellstudien in Filme?

### 2.5.1. Montagetechnik nach Lev Kuleshov

Absicht dieses Kapitels ist es nicht, filmstilistische Mittel in ihrer Gänze zu analysieren, sondern nur die Komponenten einer Analyse zu unterziehen, die den distanzierten Rezipienten zu einem sinnlich, emotional erfahrenen Zuschauer machen. Eine spezielle Montagetechnik, die genau diese erwähnte Emotionalität hervorruft, geht auf den russischen Filmemacher und Theoretiker Lev Kuleshov zurück. Viele Kritiker sehen in ihm den Gründervater des sowjetischen Films. In der von ihm entwickelten Montagegrammatik entstand unter anderem der berühmte „Kuleshov-

Effekt“, der hier zentral behandelt werden soll. In dem dafür bekanntesten Experiment nahm Kuleshov als Ausgangseinstellung immer die selbe Portraitaufnahme des Schauspielers Iwan Mosjukin. Anschließende Folgebilder waren eine Suppenschüssel, ein Sarg mit Leichnam und ein spielendes Mädchen. Das Publikum, dem diese Schnittfolgen vorgeführt wurden, war begeistert von dem Vermögen des Schauspielers Hunger, Trauer und Zuneigung so diffizil und überzeugend zu transportieren. Fakt ist allerdings, dass diese Gefühlsregung im Gesicht des Schauspielers als solches nicht vorhanden war. Der Zuschauer dieses Experiments sah effektiv nur zwei verschiedene Einstellungen. In seiner Wahrnehmung aber erstellte er eine Dritte, die dem Ganzen seine real nicht existente emotionale Konnotation verlieh. In einem seiner vielen Essays führt Kuleshov ein ähnliches Beispiel an: „I saw this scene, I think in a film by Razumny: a priest’s house, with a portrait of Nicholas II hanging on the wall; the village is taken by the Red Army, the frightened priest turns the portrait over, and on the reverse side of the portrait is the smiling face of Lenin. However, this is a familiar portrait, a portrait in which Lenin is not smiling. But the spot in the film was so funny, and it was so uproariously received by the public, that I, scrutinizing the portrait several times, saw the portrait of Lenin smiling!“<sup>51</sup> Es handelt sich also um eine Art Montageprinzip, nach dem der Betrachter die Information zweier verschiedener Bilder aufeinander bezieht und die Eigenschaften des einen Bildes in zum Beispiel den Gesichtsausdruck des anderen Bildes projiziert. Es liegt keine schauspielerische Gefühlsregung vor und doch meint der Rezipient eine wahrzunehmen. Dieser Effekt hat aber nicht nur innerhalb von emotionaler Projektion seine Wirkung, wie das nächste Beispiel zeigt: In einem anderen Experiment von Kuleshov treffen sich zwei Figuren auf einer großen Strasse, einer Art Boulevard. Ziel sollte es sein, diese Szene – sie wurde in Moskau gedreht – örtlich an das ‚Weiße Haus‘ in Washington zu binden. Kuleshov ließ seine Figuren bewusst etwas im Off betrachten, etwas, das im Außerhalb des Bildes lag. Anschließend montierte er nach dieser Einstellung eine Szene, die das ‚Weiße Haus‘ zeigt, aus einem amerikanischen Film. Der Rezipient dieser beiden Schnittfolgen schaffte ein territoriales Kontinuum. In seiner Wahrnehmung betrachten somit die Figuren aus einiger Entfernung im Film das ‚Weiße Haus‘. Für den geschulten Zuschauer mag dieses Beispiel vielleicht etwas banal wirken, jedoch stellten solche durch Montagetechniken filmisch rezeptiven Erneuerungen zu Kuleshows Zeit – der Film war zum damaligen Zeitpunkt noch nicht viel älter als zwanzig Jahre – eine nicht unerhebliche Sensation dar.

---

51 Kuleshov, Lev: Kuleshov on Film. Writings by Kuleshov. Hrsg. Von Ronald Levaco, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, 1974, S. 54.

Führt man sich noch einmal das erste Experiment vor Augen und vor allem die Tatsache, dass einem ausdruckslosen Gesicht ein solches Gefühlsvermögen zugeschrieben wurde, so erinnert dies sehr stark an Kubricks Protagonisten aus BARRY LYNDON. Die vorangegangenen Kapitel haben darauf aufmerksam gemacht, wie passiv und ausdruckslos Barrys Erscheinung ist und dass es innerhalb des fast dreistündigen Films nur sehr wenig direkte Gefühlsausbrüche gibt. Mittels des ‚Kuleshoveffekts‘ gelingt es Kubrick an einigen Stellen im Film seine als starr anmutenden Figuren wenigstens für einen Moment zu emotionalisieren: Nach ungefähr 120 Filmminuten kommt es zu der Szene, in der Lady Lyndon mit einigen Musikern ein kleines Konzert im Schloss gibt. Während des Musizierens öffnen sich die Türen des Saals. Es treten die beiden Söhne ein. Barry Lyndons leiblicher Sohn trägt viel zu große Schuhe und wird von seinem Bruder an der Hand geführt. Die kleinen Schritte, die er macht, erzeugen einen störenden Lärm. Als sie, durch die Reihen hindurch, vorne angekommen sind, unterbrechen die Musiker und die Mutter am Cembalo ihr Spiel. Es entsteht ein offenes Gespräch zwischen dem älteren Sohn und seiner Mutter, das mit jedem Wort emotionaler und hitziger wird. Lord Bullingdon stellt seine Unzufriedenheit bezüglich der Familiensituation klar dar und schiebt die Schuld allen Übels auf Barry Lyndons verschwenderische und selbststüchtige Lebensweise. Dieser fühlt sich in den Angriffen seines Stiefsohnes äußerst provoziert. Vor versammelter Hofgesellschaft verliert Barry Lyndon seine Fassung und schlägt seinen Stiefsohn zu Boden. Was dies für Konsequenzen hat für einen Mann, der über Jahre alles versucht hat, um gerade in dieser Art von Gesellschaft Fuß zu fassen, muss nicht weiter ausgeführt werden: er wird zur Persona non grata. Im Anschluss an diese Szene montiert Kubrick eine Einstellung von Barry Lyndon. Eine Halbtotale zeigt sein ausdrucksloses Gesicht. Ein rückwärtiger Telezoom behält Barry im Bildmittelpunkt, während um ihn herum die Umgebung mehr und mehr sichtbar wird. Der Zoom bleibt stehen und Barry Lyndon ist nur mehr klein zu erkennen, während die



Architektur des Schlosses dominant das Bild prägt. Diese starr anmutende Einstellung, das gefrorene Gesicht des Protagonisten, bringt man als Rezipient automatisch in Zusammenhang mit der vorigen Szene: es ist die Demütigung die ihm durch seinen Stiefsohn widerfahren ist, die Reue, dass er ihm gegenüber vor Publikum gewaltdtätig wurde und schließlich die resignierende Einsicht, seine Chance, gesellschaftlich Fuß zu fassen, ein für alle mal verspielt zu haben. Isoliert man diese Einstellung würde man keine dieser Gefühlsregungen erkennen können, doch sie im Anschluss an die beschriebene Szene zu sehen, evoziert eben diese dritte Einstellung in der Wahrnehmung der Zuschauer. Fast identisch verhält es sich in einer anderen Szene in der Lady Lyndon mit ihrem Sohn Arm in Arm auf einem Sofa liegt, daneben das kleine Bett, in dem ihr erst kurz zuvor geborener zweiter Sohn liegt. Beide liegen starr und wohl komponiert einfach nur da und schauen mit gefrorenem Blick ins Nichts. Die vorangegangene Einstellung zeigte Barry Lyndon bei einer seiner nächtlichen Orgien aus Gesang, Alkohol und Frauen. Die assoziativen Gedanken des Zuschauers lenken sich automatisch, synchronisieren beide Szenen miteinander und lassen reell nicht existente Gefühle lesen: Lady Lyndon weiß von dem Lebensstil ihres Mannes, sie ist traurig, dass die erst vor wenigen Jahren geschlossene Ehe nicht die gewünschte Wende in ihrem Leben mit sich brachte, verletzt zieht sie sich zurück, sucht Ruhe und Glück bei ihren zwei Kindern. „Kubrick nutzt die Kontextsensitivität filmischer Einstellungen, bekannt als Kuleschow-Effekt, um sein Publikum regelrecht zu subjektiven Wahrnehmungen zu zwingen. Diese Strategie ist konstitutiv für die bedeutungsschwangere Ambivalenz vieler der schweigenden, undurchdringlichen Bilder von 2001: A Space Odyssey bis Eyes wide shut.“<sup>52</sup> Da 2001: A SPACE ODYSSEY so wenig Dialog beinhaltet, erscheint eine Bildsprache und -grammatik, die über ihre visuelle Information hinaus geht, selber Bezüge schafft und sich wieder auf sich selbst bezieht, als besonders wichtig. Im Rahmen der Auseinandersetzung mit den Figuren im Film wurde bereits erörtert, dass es keine wirklichen Protagonisten gibt. Die Astronauten Dave Bowman und Frank Poole – sie verhalten sich nicht nur ähnlich steril, sondern wirken einer wie ein Abbild des anderen – sind vielmehr Exemplare. Exemplare, die wie Leerstellen wirken und vom Zuschauer den gesamten Film über mit dessen eigenen Gefühlen, Assoziationen und Prinzipien besetzt werden müssen. Gerade deshalb wurde auch die Formulierung gewählt, dass die Figuren im Film wie Exemplare fungieren und letztlich die Menschheit repräsentieren, die Menschheit als eigentlicher und im Zusammenhang mit der ‚dritten kognitiven Einstellung‘ als einzig aktiver Protagonist des Filmes.

---

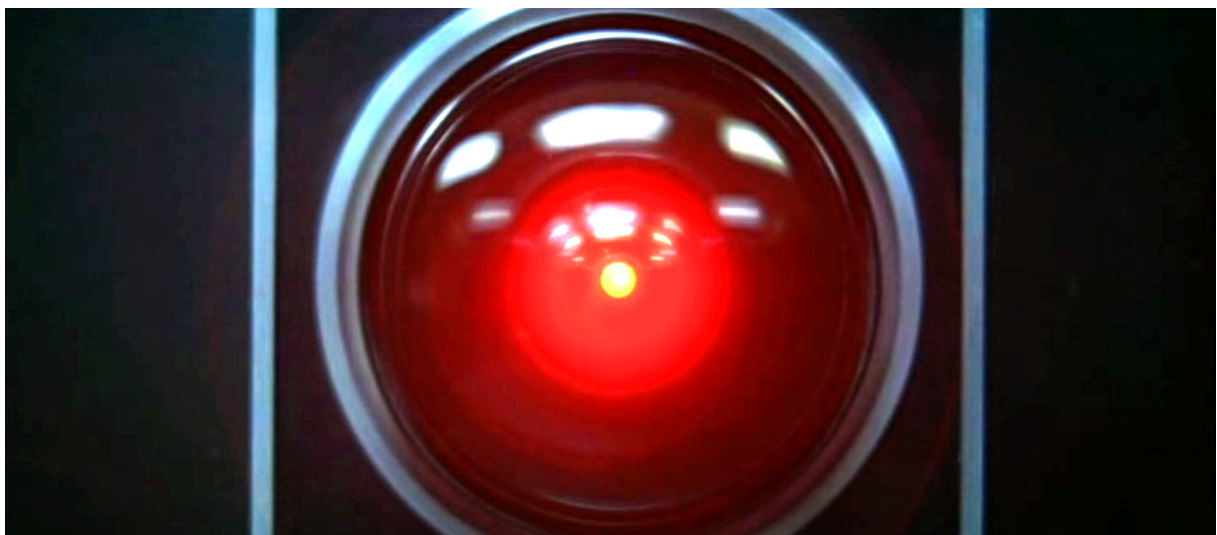
52 Siehe: Flagege, Ingeborg. Reichmann, Hans-Peter: Stanley Kubrick, a.a.O., S. 175.



## 2.5.2. Subjektive Einstellung und Handkamera

Die Argumentation hinsichtlich der Modellhaftigkeit rührt einmal daher, dass Kubrick eine sehr präzise Ästhetik verwendet, die vor allem das Auge des Zuschauers fordert. Distanz wird geschaffen zwischen Leinwand und Publikum. Den Figuren im Film wird jede Art von Eigenmotivation und Subjektivität entzogen. Und doch bedient sich der Regisseur filmstilistischer Mittel, die konträr zu seiner übergeordneten Idee stehen. Dabei handelt es sich bestimmt nicht um eine Art von Inkonsequenz, sondern vielmehr um das Vorhaben, die ‚Modellstudie in einen Film münden zu lassen‘. Seine Präzision lässt es neben den vielen Rätseln auch zu, dass sich verschiedene Eckpunkte auftun. Eckpunkte, die philosophischer Natur sind oder aber wie in diesem Fall von filmstilistischer Relevanz .

Den Anfang hat bereits der berühmte ‚Kuleshov-Effekt‘ gemacht. Wie auch die im Folgenden angeführten Punkte, trägt dieser in den Filmen von Stanley Kubrick dazu bei, dass der Rezipient seine distanziert betrachtende Position in gewissen Momenten verlässt und somit ‚zu einer subjektiven Wahrnehmung gezwungen wird‘. Eine Steigerung dieser Emotionalisierung liegt im Fall des äußerst sparsamen Einsatzes von subjektiven Einstellungen vor. Was geschieht also, wenn der Zuschauer während einer sehr objektiven Rezeption punktuell den visuellen Standpunkt einer Figur im Film einnimmt? Welche Art von Szene beansprucht diesen ästhetischen Bruch? Auffallend ist, dass reelle subjektive Einstellungen – reell deshalb, weil unterschieden werden muss zwischen Einstellungen, die den ungefähren oder aber den wahrhaftigen, reellen Standpunkt einer Figur wiedergeben – meist in Verbindung stehen mit einem sogenannten ‚close up‘, einer Großaufnahme – „A framing in which the scale of the



objects shown is relatively large; most commonly a person's head seen from the neck up, or an object of a comparable size that fills most of the screen"<sup>53</sup>. Sehr oft werden diese seltenen, emotionalen Momente von einer dritten Komponente begleitet, der Handkamera. Dominierend in Kubricks Filmen ist die sehr statisch anmutende Kameraführung, die durch den Gebrauch von Schienen und Stativ ermöglicht wird. Wie bereits angedeutet kommt es aber immer wieder zu den Momenten, in denen der Kameramann oder in vielen Fällen Kubrick selbst das Stativ beiseite legt und die Kamera sprichwörtlich in die Hand nimmt. Die Führung ist folglich weniger statisch, als vielmehr in sich bewegend und ‚verwackelt‘. Um die Frage noch einmal zu stellen: Um was für spezielle Momente handelt es sich also bei Kubrick, in denen diese drei Stilmittel gesammelt zum Einsatz kommen und das ästhetische Kontinuum für kurze Zeit brechen?

Die Erwähnung einer subjektiven Einstellung ergab sich schon einmal in einem Kapitel über den Raumschiffcomputer HAL aus 2001: A SPACE ODYSSEY: In einem Gespräch zwischen ihm und dem Astronauten Dave Bowman nimmt die Kamera plötzlich den visuellen Standpunkt des Computers ein. Zur Erinnerung: HAL, der zur damaligen Zeit die zukunftssträchtige Idee der ‚Artificial Intelligenz‘ in sich trug, kann über Lautsprecher und elektronische Weitwinkelaugen mit dem Personal kommunizieren. Während die Kamera im Laufe des Films eine objektive, das heißt beobachtende Position einnimmt, bricht Kubrick in dieser Szene diese Ordnung und lässt damit den Raumschiffcomputer HAL zu der am menschlichsten anmutenden Figur im Film werden. Man kann erkennen, dass es sich nicht nur um eine visuell verschobene Information handelt, sondern vor allem um einen hoch emotionalisierten Moment, auf den der Zuschauer sofort reagiert. Es kann also schon einmal gesagt werden, dass subjektive Einstellungen

---

53 Siehe: Bordwell, David; Thompson, Kristin: Film Art. An Introduction, a.a.O., S. 501.



das Menschliche und Emotionale in den Vordergrund stellen und folglich den Grad der Identifikation deutlich anheben. (Es gibt sehr viele Stimmen, die behaupten, dass es noch eine zweite wichtige subjektive Einstellung gibt. Es handelt sich dabei um die lange Szene zum Ende des Films hin, in der Dave Bowman sich in dem Lichttunnel einer Art ‚vierten Dimension‘ befindet. Ist man genau in der Analyse, so ist diese Feststellung nicht ganz korrekt. Im Schuss- und Gegenschussverfahren sieht man einmal in einer Großaufnahme Dave Bowmans Augen hinter dem Glas des Astronautenhelmes. Die andere Einstellung soll seinen subjektiven Blick suggerieren und zeigt den aus einem Mittelpunkt entstehenden visuellen Sog aus Licht. Man darf Kubrick eine präzise Arbeitweise unterstellen. So müsste eine wirkliche subjektive Einstellung des Astronauten aus dem Inneren seines Helmes stattfinden, das heißt, dass sein gesamtes Blickfeld durch die runde Scheibe seines Helmes leicht verzogen sein und Reflexion aufweisen müsste. Die Einstellungen im Film verzichten allerdings auf diese Bildstörung. Somit bleibt die subjektive Einstellung HAL’s die einzige im ganzen Film und erlangt gerade darüber ihre starke Wirkung.

Noch bevor darauf eingegangen wird, wie sich die drei Stilmittel in ihrem gleichzeitigen Einsatz verhalten und was sie bewirken, bedarf es einer kurzen Konkretisierung des Themas ‚Großaufnahme‘. Ein Beispiel aus THE SHINING soll besondere Eigenschaften dieser Einstellungsgröße verdeutlichen: Jack Torrance, der Familienvater und erfolglose Schriftsteller, scheint gänzlich seinen Verstand verloren zu haben. Schutz suchend haben sich seine Frau und sein Sohn in dem Hotelzimmer verbarrikadiert. Jack steht mit einer Doppelaxt vor der Tür, will es seinem Vorgänger gleich tun und Frau und Kind abschlachten. Weit ausholend schlägt er mit der Axt immer wieder auf die Tür ein. Ein riesiges Loch entsteht. Eine Großaufnahme zeigt seinen Kopf in der durchgeschlagenen Tür. „(...) in der Großaufnahme wird jedes Fältchen des Gesichts zum entscheidenden Charakterzug, und jedes flüchtige Zucken eines Muskels hat ein frappantes Pathos, das große innere Ereignisse anzeigt.“<sup>54</sup> Der ungarische Filmtheoretiker Bèla Balàzs räumt in seinem Buch ‚Der sichtbare Mensch‘ der Großaufnahme ein eigenes Kapitel ein. Dass diese Großaufnahme von Jack Torrance in der Tür zu dem für den Film THE SHINING zentralsten Motiven wurde – sämtliche Kinoplakate und Cover von DVD und Video wurden mit diesem Bild bedruckt – lässt sich durchaus auch auf diese große Einstellungsgröße zurückführen. „(...) die Lupe des Kinematographs bringt uns die einzelnen Zellen des Lebensgewebes nahe,

---

54 Balàzs, Bèla: Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 2001, S. 48 f.

lässt uns wieder Stoff und Substanz des konkreten Lebens fühlen.“<sup>55</sup> Balázs formuliert weiter, dass eben die entscheidenden Momente in einem Film nie in einer Totale gezeigt werden, sondern meist in einer Großaufnahme. Gerade auch die Tatsache, dass sich der Verlauf des Filmes vor allem in Jacks Gesicht widerspiegelt, findet somit in der genannten Szene, in diesem Bild, seinen dramaturgischen und dramatischen Höhepunkt. Die Großaufnahme erlangt hier einen so hohen Grad an informativer und emotionaler Intensität, dass sie den gesamten Film in sich bündelt und sogar zum Bild des Films wurde. Natürlich wird die immense Wirkung vor allem auch dadurch evoziert, dass Kubrick viele seiner Szenen in dem Film in sehr großen Einstellungsgrößen auflöst. Es wurde von der kolossalen Hotelarchitektur gesprochen, die meist in symmetrisch anmutenden Kompositionen aufgelöst wurde und die Familie Torrance wie ‚Mikroben in einem Ungeheuer‘ erscheinen ließ. Immer wieder wurde man als Zuschauer auf Distanz gehalten, doch gerade durch solche Szenen, die mit einer Großaufnahme von Jacks Fratze‘ enden, kommt es zu einem Bruch dieses Kontinuums. Normalerweise distanziert eine solche Bruchstelle in Filmen den Rezipienten vom Film, weil die bis dahin gewohnte Illusion unterbrochen wird. Bei Kubrick bewirkt dies genau das Gegenteil. Der sehr sparsame Einsatz von solchen Szenen und emotionalen Momenten ruft beim Zuschauer das Verlangen hervor, dass er sie händeringend rezipiert und es fast schon ein wenig genießt, wenige Minuten im Film nicht mit den Augen, sondern mit dem Bauch sehen zu dürfen.

---

55 Siehe: Balázs, Bela: Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films, a.a.O., S.49.





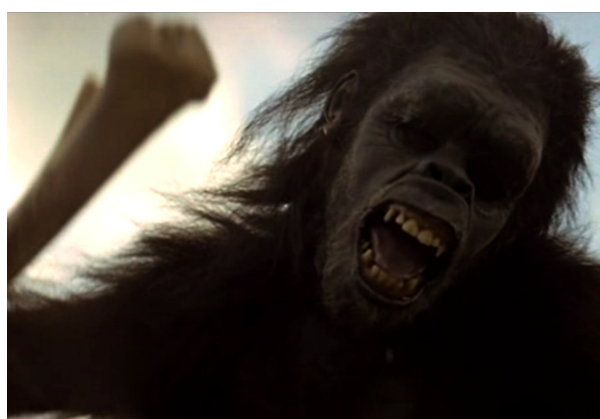
Es ist die Art von Naturalismus, wie es Bèla Balàzs schreibt, die dem Zuschauer das „kleinste Leben zeigt, denn auch das größte Leben besteht aus diesem kleinen Leben (...).“<sup>56</sup> Geht man in den Untersuchungen weiter, so wird deutlich, dass Kubrick diese Situationen vor allem mit einer weiteren Komponente konnotiert, mit Gewalt – wie es die Szene mit Jack Torrance bereits gezeigt hat. Dies zeichnet sich noch deutlicher ab, wenn nicht nur die Großaufnahme im Spiel ist, sondern die beiden anderen Stilmittel – Handkamera und subjektive Einstellungen – ebenfalls integriert werden. Es handelt sich um Szenen roher Gewalt, um Szenen in denen sich Kontrahenten gegenüber stehen, Szenen die sich letztlich wieder im Ursprünglichen Kubricks wiederfinden, dem Boxkampf. Joyce Oates behauptet richtigerweise, dass der Boxer in seinem Gegner auf ein altes Menschheitstrauma trifft: auf seinen Doppelgänger. Doch nicht nur beim Boxen handelt es sich um einen Zweikampf gegen sich selbst, sondern auch beim Schach. Folgt man diesem Aspekt weiter, so erlangt man vielleicht eine mögliche Erklärung warum Kubrick gerade in diesen Szenen sein ästhetisches Kontinuum unterbricht. Wenn es sich, abstrakt gesehen, bei Kampfhandlungen zwischen zwei Personen in Kubricks Filmen um die Begegnung einer Person mit dem Doppelgänger handelt, so muss diese etwas Grundelementares beim Menschen und vor allem bei den Figuren im Film auslösen. Es kann fast der Eindruck entstehen, dass sie für einen Moment ihre Lebendigkeit, ihr Bewusstsein wiedererlangen. Die subjektiven Kameraeinstellungen, die eben nur in diesem Augenblick den ganz persönlichen Blick der Figuren wiedergeben, dokumentieren diese kurzzeitige Auferstehung. Die Großaufnahme führt dem Zuschauer die Details vor. Doch warum die Handkamera? Warum eine Kameraführung, deren ästhetisches Merkmal durch eher unkontrollierte, verwackelte Bewegungen besticht? Wie am Anfang dargelegt, wurde dort versucht, Kubricks Weltanschauung ein wenig transparenter werden zu lassen: ewige Wiederkunft, Determination, menschliches Dasein als Modell, völlige Lossagung von bewusstem Handeln - ‚Bewusstsein wird bewusstlos‘. Die Momente, die Kubrick so emotional anmutend inszeniert und platziert, stehen meist im Zusammenhang mit Gewalt. Diese entsteht eigenständig, doch ist der Ursprung ihres Ausbruches nicht ausschließlich eine psychologisch evaluierte Entscheidung, sondern auch eine Instinkthandlung. Die Konsequenz dessen, dass Kubrick selten seinen Figuren im Film einen Hauch von Bewusstsein verleiht, ist, dass ein kompletter Kontrollverlust folgt und das Bewusstsein kurze Zeit später wieder bewusstlos wird: Kontrollverlust, der sich inhaltlich in seinen Filmen durch rohe Gewalt äußert und ebenfalls Kontrollverlust, der der bestehenden Ästhetik einen Bruch verleiht. Die Kamera

---

56 Vgl. : Balàzs, Bèla: Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films, a.a.O., S.49.



löst sich dabei von ihrer statischen Ästhetik und wird buchstäblich in die Hand genommen, um eben diese Kontrolllosigkeit auch über das Bild zu kommunizieren. In BARRY LYNDON sind es die Szenen, in denen der gleichnamige Protagonist auf seinen Sohn losgeht und ihn zusammenschlägt oder Jahre zuvor in der Armee einen Faustkampf mit einem anderen Soldaten austrägt. In CLOCKWORK ORANGE handelt es sich um die Momente, in denen die Droogs ihre nächtlichen Feldzüge starten, unschuldige Männer verprügeln und schreiende Frauen vergewaltigen. THE SHINING zeigt diesen ästhetischen Bruch vor allem zum Ende hin, wenn sich der Geisteszustand Jacks von jeglicher Ordnung und Kontrolle losgesagt hat und Wendy und Danny sich verzweifelt in Sicherheit bringen möchten. 2001: A SPACE ODYSSEY kommuniziert direkte Gewalt nur im ersten Kapitel von „The Dawn of man“, als



einer der prähistorischen Menschenaffen in einem auf dem Boden liegenden Knochen plötzlich die Funktion einer Waffe entdeckt und anschließend damit triumphierend auf ein Skelett einschlägt. Diese Momente tragen zum einen die immense Wirkung in sich, weil sie selten auftreten, zum anderen stehen sie aus dramaturgischer Sicht an den sogenannten Wendepunkten der Geschichten, also an den Stellen im Film, nach denen sich entweder die Handlung in eine neue Richtung entwickeln wird oder aber ihren Höhepunkt erreicht hat, das heißt, es handelt sich nicht nur um die Intention des Filmemachers für Emotionalität zu sorgen, sondern er lenkt damit auch gleichzeitig die Dramaturgie seiner Geschichte.

### 2.5.3 Filmmusik und ihre protagonistische Funktion

Die spezielle Montagetechnik nach Kuleshov und die dem hinzugefügten Momente, in denen Kubrick diese emotionale Dichte arrangiert, sind allerdings nur ein Teilbeitrag. Ihre seltene aber dennoch regelmäßige Erscheinung in den Filmen ist auffallend, doch würde ihre alleinige Existenz nie zu dem führen, was essentiell in Kubricks Filmen emotional erfahrbar wird. Dafür bedarf es eines dritten Aspekts, der in dem Kontext bewußt als letztes und wichtigstes seinen Platz findet. Es handelt sich um die Komponente, die hinsichtlich der Emotionen im Film wohl am ausschlaggebendsten agiert und am meisten transportiert: die Filmmusik.

Die Rezeption von Filmmusik ist mindestens so divers wie ihr Einsatz selbst. Sie kann als simple Untermalung einer Szene dienen, sie kann in Kontinuitätsbelangen gefragt sein, um zwei Einstellungen oder auch Szenen akustisch miteinander zu verbinden, sie dient in sehr vielen Fällen dem Spannungsaufbau, indem sie auf ein zukünftiges Ereignis hinweist, mittels musikalischer Leitmotive kann sie die Dramaturgie eines Films verdeutlichen, ihr Einsatz, ihre Funktion und ihre Wirkung sind unbegrenzt. Dieser immensen Spannbreite war sich Kubrick bewusst. Filmmusik zählt zu den zentralen Gestaltungsmitteln bei ihm und taucht in fast jedem seiner Filme gleich intensiv und präzise auf. Um einen Eindruck davon zu bekommen, ist es sinnvoll nicht weiter allgemein darüber zu sprechen, sondern dieses besondere Gestaltungsmittel an konkreten Beispielen zu betrachten:

Nicht nur die Geschichte und den ästhetischen Rahmen von BARRY LYNDON hat Kubrick im 18. Jahrhundert angesiedelt, sondern auch die Filmmusik. Diesbezüglich ist damit schon eine wichtige dramaturgische Funktion geklärt: Das auditiv authentische Repräsentieren des gezeigten Raumes. Zu jedem Kapitel im Film lässt sich ein anderer Stil, eine neue Klangfarbe

und Rhythmus finden. Barrys Jugend in Irland wird von landestypischen Kompositionen wie „British Grenadiers“, „Women of Ireland“ oder „The Sea-Maiden“ begleitet. Seine Zeit in der Armee spiegelt sich in Stücken wie dem „Hohefriedberger Marsch“ oder „Drum Figure“ wieder. Die kurze Episode, in der er für den Chevalier arbeitet, wird unter anderem von „Il barbiere di Siviglia“ untermalt. Das letzte große Kapitel, Barrys Ehe mit Lady Lyndon und sein sozialer Abstieg, wird mit dem Marsch Nr. 14 aus Mozarts Oper „Idomeneo“ eingeleitet. Kennzeichnend ist, dass sich in diesem Abschlussteil viele über den Film hin entwickelten Leitmotive wiederfinden und das Finale, beziehungsweise Barrys Niedergang symbolisieren. Filmmusik leistet einen großen Beitrag hinsichtlich inhaltlicher Authentizität und erfüllt vor allem auch mit ihren verschiedenen, wiederkehrenden Motiven die dramaturgische Zielsetzung Kubricks.

Es werden zwei verschiedene Beispiele angeführt, die zeigen, wie Kubrick im Fall von Georg Friedrich Händels „Sarabande“ aus der „Suite in d-moll“ dem Film sein auditiv dominierendes Leitmotiv gibt - immerhin 17 Prozent des gesamten Films sind mit dieser Komposition unterlegt – und in einem anderen Fall mit Franz Schuberts „Trio für Klavier, Violine und Violoncello, Es-Dur“ einen ‚musikalischen‘ Dialog zwischen zwei handelnden Figuren erzeugt. Zum ersten Beispiel: Händels „Sarabande“ aus dem Jahr 1703 – ursprünglich eine Cembalofassung – war dem Filmemacher zu wenig dramatisch, weshalb er für die gewünschte sechzehntaktige Phrase, die im Film stets repetiert wird, unterschiedliche Instrumentalfassungen (Orchester, Streichertrio, Cembalo, Pauken und Kontrabass) einsetzte und sich somit eine präzise Differenzierung und Akzentuierung ermöglichte. Der erste Einsatz der vollen Orchesterfassung mit Cembalo erfolgt bereits während des Vorspanns. An dieser Stelle als Titelmusik fungierend, soll sie den Zuschauer in die Erzählzeit des Films einführen. Der zweite Einsatz erfolgt in Form der Kontrabassfassung zu Beginn des Duells zwischen Redmond Barry und Captain Quin. Während des Zweikampfes setzt das Streichtrio ein und wird in dem Moment, als der Captain am Boden liegt, vom Cembalo abgelöst. Mit Fortschreiten der Ereignisse innerhalb dieser Szene, steigert sich also auch die Musik. Ein anderer wichtiger Aspekt ist, dass mit diesem Moment des Duells das sechzehntaktige Motiv eine negative Konnotation erhalten hat und jedes folgende Ertönen im Film nichts Gutes verheißen wird. So erfolgt es nach fast zwei Filmstunden. Zur Streichtriofassung sieht man Barry Lyndon und seinen leiblichen Sohn bei höfischen Spielen. In der aus Bild und Musik entstehenden Melancholie kündigt sich das bevorstehende Unglück an. Bei einem Reitunfall verletzt sich sein Sohn schwer. In einer

folgenden Szene sitzen Barry Lyndon und seine Frau an dessen Bett und wieder spielen die Streicher das Motiv an. Schnitt: Beerdigung des Sohnes. Die komplette Orchesterfassung ertönt und klingt mit den folgenden Szenen der Trauer nach und nach ab. Kurze Zeit später besucht Lord Bullingdon seinen Stiefvater Barry, um ihn zum Duell herauszufordern. Dabei ertönt die Streicherversion zusammen mit den Pauken. Der anschließende Zweikampf wird von Seiten des Motivs ähnlich aufgebaut wie der erste, jedoch setzt am Szenenende nicht abschließend das Cembalo ein. Barry Lyndon wird zum Krüppel geschossen. Der musikalische Höhepunkt wird um einige Minuten verschoben und findet schließlich in der Orchesterfassung mit Cembalo zum gezeigten Abspann seine gänzliche Entfaltung. Der Film BARRY LYNDON wird also von ein und dem selben Motiv eingeleitet wie auch beendet – Vor- und Abspann, nur als kleiner Hinweis darauf, dass sich Kubrick ebenfalls in den Gefilden der Musik seinem Thema der ewigen Wiederkehr treu blieb. Stephan Sperl schreibt in seinem Buch ‚Die Semantisierung der Musik im filmischen Werk Stanley Kubricks‘ über das Ende des Films ähnliches wie in einem vorangegangenen Kapitel: „Die Sarabande ist fester Bestandteil einer Suite und demnach im Bereich der höfischen Musik angesiedelt. Wenn aber (...) bei jedem Einsatz der Sarabande das Moment des Scheiterns latent mitklingt, dann kündigt diese dem Adel zugeordnete Tanzform nicht nur das Scheitern eines Einzelnen an, sondern gleichsam den Untergang des Standes, den sie zu repräsentieren versucht.“<sup>57</sup> Sperl spielt auf die letzte Szene im Film an, in der Lady Lyndon einen Scheck für den geflüchteten Redmond Barry ausstellt – datiert auf das Jahr 1789, dem Beginn der französischen Revolution. Außerdem wird das Motiv der „Sarabande“ so verwendet, dass es der Funktion eines Erzählers sehr nahe kommt. Aus dem zeitlichen Einsatz kann der Rezipient im Film inhaltliche Schlüsse ziehen. Darüber hinaus handelt es sich um ein sehr bekanntes Motiv, das den Zugang zum Film erleichtert und die Identifikation erhöht. Aus diesem Grund dient Händels Sechzehntakter nicht als emotionaler Klangteppich, sondern trägt eine protagonistische Funktion in sich: er führt den Zuschauer in die Zeit des Films, bereitet ihn emotional auf zukünftige Ereignisse vor und versieht diese dann mit einer hochemotionalen Dramatik. Solche weitreichenden Eigenschaften, die hier der Filmmusik zukommen, können aber noch gesteigert werden, wie das nächste Beispiel zeigt:

Nach ungefähr 90 Minuten kommt es zu der Szene in der Redmond Barry auf einer höfischen Terrasse sitzt und das erste Mal Lady Lyndon zu Gesicht bekommt. Vom Erzähler erfährt man, um

---

57 Sperl, Stephan: Die Semantisierung der Musik im filmischen Werk Stanley Kubricks. Verlag Kigshausen & Neumann GmbH, Würzburg, 2006, S. 172.



wen es sich bei dieser Dame handelt. Musikalisch eingeleitet wird dies von Schuberts „Trio für Klavier, Violine und Violoncello, Es-Dur“. Das Cello stellt das Thema vor, während das Klavier akkordisch begleitet. Der Erzähler beschreibt in seinem längeren Monolog Barrys derzeitigen Zustand und anschließend Lady Lyndon. Das Zusammenspiel von Klavier und Cello bleibt unverändert bis der Erzähler ihren Namen nennt. Nach einer Überleitung spielt das Klavier von nun an das Thema, während Cello und Violine begleiten. Die Synchronisierung mit dem Bild evoziert, dass das Streichinstrument Redmond Barry symbolisiert und das Klavier Lady Lyndon. Darüber hinaus wird der Eindruck erweckt, dass es sich bei diesem musikalischen Thema um ein Liebesmotiv handeln muss. Immer noch gibt das Klavier das Thema vor. Es folgt die Szene in der Redmond Barry Lady Lyndon bei einer höfischen Glückspielrunde am Abend gegenüber sitzt. Nach einem musikalischen Übergang setzen alle drei Instrumente gleichzeitig ein und untermalen damit beschwingt das Spielgeschehen am Tisch. Mit dem ersten Blickwechsel zwischen Redmond Barry und Lady Lyndon verändert sich der Charakter der Musik in etwas Liebliches. Nach zart flüchtigen Blicken setzt wieder das Violoncello mit dem Grundthema ein. Lady Lyndon kann den Augen ihres Gegenübers nicht entkommen, steht langsam auf und verlässt den Tisch. Sie tritt in den offenen Säulengang im Freien und bleibt langsam stehen. Eine dreiviertel Profileinstellung zeigt sie von vorne. Im Hintergrund sind die großen Fenster sichtbar. Eine Person huscht dahinter vorbei – Redmond Barry. In der Musik lässt sich ein Übergang vernehmen und mit dem Erscheinen Barrys beginnt das Klavier das Thema zu spielen. Er bleibt einen Meter hinter Lady Lyndon stehen. Sie hat ihren Kopf leicht nach rechts gedreht und kehrt sich langsam zu ihm um. Beide blicken sich in die Augen und reichen sich vorsichtig die Hände. Beide kommen sich näher. In dem Moment, in dem sie den Kuss austauschen, gibt es einen abrupten musikalischen Übergang und alle drei Instrumente setzen zusammen ein, als wollten sie gemeinsam das neu gefundene Glück feiern. Im Anschluss an diese Szene sieht man das Paar in einem Boot rudern. Vom Erzähler erfährt man, dass sich Lady Lyndon bereits sechs Stunden nach dem ersten Kennenlernen verliebt habe. Mit diesen Worten findet sich auch in der Musik eine endgültige Veränderung im Thema und somit auch in der Dramaturgie dieser Szene ein. Bisher noch unerwähnt blieb, dass die Figuren in all den eben beschriebenen Szenen nicht ein Wort miteinander sprechen. Gerade auch deshalb kommt der Musik eine so große Bedeutung zu, weil sie den Dialog ersetzt und Rede und Gegenrede über das Klavier und die Streichinstrumente transportiert. Auch wenn den Instrumenten kein Geschlecht zugeordnet werden kann, so kommunizieren sie innerhalb ihres abwechselnden Einsatzes auf präzise und



für den Zuschauer erfahrbare Art und Weise die Gedanken, Gefühle, Wünsche und Sehnsüchte der Figuren. Noch mehr als im ersten Beispiel wird hieran deutlich, wie vehement die Musik in den Film eingreift und seiner protagonistischen Funktion nachkommt. Um die Betrachtung der elementaren Rolle der Musik in Kubricks Filmen nicht bei einem Beispiel zu belassen, soll im Folgenden auch anhand von 2001: A SPACE ODYSSEY Kubricks konsequenter Einsatz von Filmmusik veranschaulicht werden.

Im Verlauf dieser Arbeit wurde in verschiedenen Kontexten die Musik ‚An der schönen blauen Donau‘ von Johann Strauss oder ‚Also sprach Zarathustra‘ von Richard Strauss schon zitiert. Letzteres war insbesondere so erwähnenswert, weil der Komponist es aus Begeisterung über das gleichnamige Werk von Nietzsche schuf, worauf auch der Film 2001: A SPACE ODYSSEY beruht – ‚ewige Wiederkunft‘. Deshalb fungiert diese Komposition im Film als thematisches Leitmotiv. Das erste Mal findet sie ihren Einsatz gleich zu Beginn: Vor schwarzem Hintergrund tauchen in Zentralperspektive dunkle Planeten auf. Die dahinter stehende Sonne zeichnet bedrohliche Konturen. Das Schattenreich, Weltall, wird dem Menschen keine Zuflucht gewähren. Gleichzeitig werden Kubricks Namen und der Titel des Filmes eingeblendet. Ein spektakulärer Auftakt, dessen visuelle Information über das menschenfeindliche Terrain leicht konträr zum Wiedergeburtsthema in der Musik steht. Und doch bringt gerade die Synthese aus beiden den Film im Vorhinein präzise auf den Punkt. Wenige Zeit später ertönt ‚Also sprach Zarathustra‘ wieder: ‚The Dawn of Man‘. Einer der Menschenaffen kauert vor einem Tierskelett und beginnt mit einem größeren Knochen zu spielen. Es entsteht die wohl nachhaltigste Idee des Films, vielleicht der ganzen Menschheitsgeschichte: über die Verlängerung des Arms transformiert sich der Handmensch zum Werkzeugmenschen. Mit dem Knochen als Waffe schlägt er auf das Skelett ein. Ähnlich triumphal wird am Ende des Films der Übermensch, das auf die Erde blickende ‚Starchild‘, geschaffen und inszeniert. Beide Szenen erzählen Höhepunkte der menschlichen Evolution. Ihre Wichtigkeit und zentral thematische Stellung im Film kann fast nicht besser als mit Strauß ‚Also sprach Zarathustra‘ begleitet werden. Denn bei aller philosophischen, thematischen Konnotation dieses Stücks, trägt es für den Rezipienten vor allem aufgrund seiner Kürze und vehementen Dramatik einen hohen Grad an Emotionalität in sich, wodurch sich gleichzeitig die sinnliche Erfahrung dieser wichtigen Szenen um ein Vielfaches steigert.

Ähnlich wie in „Barry Lyndon“ die ‚Sarabande‘ eine im Film übergeordnete dramaturgische Rolle spielt, so kommt dem ‚Requiem‘ von György Ligeti eine vergleichbare Rolle zu. Die eher „(...) avantgardistischen Tonmalereien grenzen sich klar von den Harmonien eines Johann Strauß ab. So verwundert es nicht, dass mit Ligetis Musik in der Forschung vornehmlich das Rätselhafte assoziiert wird.“<sup>58</sup> Kubrick verwendete für seinen Film ausschließlich das Kyrie aus dem Requiem. Diesem Teil nur etwas Rätselhaftes zuzusprechen wäre unzureichend. Das Stück setzt sich deutlich von Strauß’s Tanzmusik ab – es ist viel abstrakter -, und gehört vor allem auch zu den zentralen sowohl Leit- als auch Erinnerungsmotiven im Film. Als zweiter Teil eines insgesamt neunteiligen Requiems erlangt der Charakter der Musik etwas Bedrohliches und Fremdes. Analog zu der letalen Konnotation der Komposition verläuft auch ihr Einsatz im Film. Das Stimmgeflecht des Chores ertönt immer im Zusammenhang mit dem Monolithen im Film, das heißt immer dann, wenn im Film eine Bewußtseinsveränderung der Figuren erreicht wird. Jedoch geben sich Fortschritt und Gewalt und Tod in 2001: A SPACE ODYSSEY stets die Hand: „Die Hominiden erschlagen einander mit Knochen, der von Menschen geschaffene Bordcomputer tötet die Besatzung, Kälteschlafkammern werden zu gläsernen Särgen, Affen streiten um die Vorherrschaft an der Wasserstelle, die Monitore der Aries zeigen Judo-Kämpfe, Frank Poole joggt boxend durch die Discovery.“<sup>59</sup> Ligetis ‚Kyrie‘ erlangt nicht nur durch die beklemmende Klangfarbe seinen Charakter, sondern gerade auch durch die Synchronisation mit den Szenen, in denen der Monolith erscheint. Der Zuschauer weiß somit für den weiteren Verlauf des Filmes, was bei erneutem Erscheinen und Ertönen im Anschluss geschehen wird. Wieder liegt ein Leitmotiv vor, das sich inhaltlich stark beteiligt, was vor allem in diesem Fall besonders ausschlaggebend ist, weil der Film aus 28 Prozent Dialog und 41 Prozent Filmmusik besteht und eher passive Figuren darin agieren. Umso wichtiger erscheint daher die Musik und umso deutlicher wird ihre protagonistische Funktion.

Johann Strauß’s Walzer ‚An der schönen blauen Donau‘ tritt in 2001: A SPACE ODYSSEY dreimal in Erscheinung. Zu Beginn handelt es sich jeweils um die beiden langen Sequenzen, in denen Dr. Flyod durch den Weltraum reist. Sie stellen die einprägsamsten Momente im Film dar. Mit Verzicht auf jede Art von Dialog ermöglichen sie eine ausschließlich sinnliche

---

58 Siehe: Sperl, Stephan: Die Semantisierung der Musik im filmischen Werk Stanley Kubricks, a.a.O., S. 119.

59 Siehe: Sperl, Stephan: Die Semantisierung der Musik im filmischen Werk Stanley Kubricks, a.a.O., S. 121.

Erfahrbarkeit: „Die Bild-Musik-Verbindung sprechen den Rezipienten auf einer emotionalen Ebene an. Zwar löst die Kombination aus populärem Donauwalzer und den visuellen Vorgängen bei jedem Betrachter unterschiedliche Assoziationen aus, aber genau darin liegt die Qualität dieser Sequenzen. (...) weil die Musik stimmig bleibt, (...) geht sie mit der Schicht der visuellen Ereignisse eine höhere Einheit ein, deren Kohärenz und Kompaktheit ihresgleichen sucht.“<sup>60</sup> Minutenlang wird dem Zuschauer das fast schon ironisch anmutende ‚Maschinenballett‘ vorgeführt. Die Musik in diesen Sequenzen ist die ausschlaggebende identifikatorische Komponente. Zur damaligen Zeit, die Premiere dieses Films schrieb das Jahr 1968, war das Publikum bei weitem nicht so vertraut mit den Leben im All wie heute. Umso mehr müssen die Formen der Raumschiffe, ihre riesig rotierenden Bewegungen, das Astronautenessen oder Ideen wie Künstliche Intelligenz fremdartig gewirkt haben. Umso entscheidender der Einsatz von Strauß‘ Donauwalzer. Die im Jahre 1867, also rund 100 Jahre vor 2001: A SPACE ODYSSEY, entstandene Komposition war äußerst populär und diente somit sehr gut als Katalysator für die Rezeption der ‚exotischen‘ Visionen und Bilder Kubricks. Darüber hinaus präzisiert sie zum einen ironisch das vom Regisseur zentral thematisierte Missverhältnis zwischen Mensch und technischem Fortschritt, zum anderen kann diese Tanzmusik auch als Metapher für das sich stetig Rotierende im Film, die ‚ewige Wiederkunft‘, gesehen werden.

Die Filmmusik, die bewussten ästhetischen Brüche und die spezielle Montagetechnik stellen gewiss nicht die einzigen drei filmstilistischen Komponenten dar, die es schaffen Stanley Kubricks hochkomplexe Theorien sinnlich zu durchdringen und immer wieder emotional erfahrbar zu machen. Es ließen sich noch andere gestalterische Aspekte hinzufügen - sein Ausleuchtungsstil, weitere Montagetechniken oder noch spezifischere Inszenierungsmittel - doch gehören die genannten sicherlich zu den markantesten. Sie bewirken eine schnelle Veränderung innerhalb der Rezeption seiner Filme, markieren dabei oft dramaturgische Eckpunkte der Geschichte und behaupten sich damit am besten gegenüber dem philosophischen Modell.

---

<sup>60</sup> Siehe: Sperl, Stephan: Die Semantisierung der Musik im filmischen Werk Stanley Kubricks, a.a.O., S. 115.

### 3. Oszillation zwischen Nah und Fern

Zu Beginn dieser Arbeit wurden Stanley Kubrick, seine Filme und Philosophien immer wieder mit einem unlöslichen Rätsel in Verbindung gebracht. Auch wenn es über die vorangegangenen Seiten nicht zu einer gänzlichen Lösung dessen kam, so ermöglichte die Erörterung dennoch partielle Transparenz. Seine immense Komplexität ließ sich in vielen Punkten erkennen. Mit Hilfe der Konditionen des Schachspiels konnte im ersten Teil ein anschaulicher Zugang zu Kubricks inhaltlichen und ästhetischen Konzepten gelegt werden. Der zweite Teil, die filmstilistischen Mittel in seinen Arbeiten, verdeutlichte auf welche Weise der Filmemacher dem Zuschauer es ermöglichte, seine filmisch artikulierten Konzepte immer wieder emotional zu rezipieren. So wie die gesamte Erörterung diese zwei Kapitel getrennt voneinander behandelt hat, so bewegt sich auch der Rezipient innerhalb der Filme Kubricks immer zwischen diesen beiden Lagern hin und her, er oszilliert ständig zwischen Nah und Fern. Liegt darin vielleicht ein Geheimnis Stanley Kubricks?

Viele Filme der über hundertjährigen Geschichte haben sich fast immer verschiedenen Aspekten gewidmet. Es flossen ebenso viele Konzepte wie Schicksale in die Arbeiten mit ein. Das soll heißen, dass die an die Filme Kubricks gestellte Frage hinsichtlich ihrer thematischen und emotionalen Ambivalenz keine wirkliche Besonderheit im Kontext mit anderen Filmemachern darstellt - solange man die Frage nur mit ‚Ja‘ beantworten würde. Es ließe sich keine spezielle Charakterisierung des Regisseurs ablesen, noch dazu müßte er sich damit zu vielen anderen Filmemachern mit einreihen, was ihm bei weitem nicht gerecht werden würde. Die Beantwortung der Frage verlangt nach Präzision und Veranschaulichung. Es entsteht das Gefühl, dass Kubrick alles, was er visuell zeigen wollte, vorab auf seine Essenz seziiert hatte und auch erst eine nochmalige Reduktion dessen in seine Filme mit einbezog. Führt man sich ein letztes Mal den Film BARRY LYNDON vor Augen, so wurden die zentralen Aspekte darin, wie zum Beispiel die Ästhetik der Kunstmalerei des 18. Jahrhunderts mit all ihrer Konsequenz für Bild, Farbe, Licht, Komposition und Figur, keineswegs subtil in die Geschichte eingeflochten, sondern mit einer vehementen Präsenz zentral kommuniziert. Neben diesem in Perfektion vollendeten visuellen Universum schuf Kubrick ein zweites, die Filmmusik. Mit dem Einsatz der Kompositionen von unter anderem Händel und Schubert stellte er dem ästhetischen, philosophischen Konstrukt des Films eine in ihrer Wirkung keineswegs nachstehende Komponente gegenüber. Kubrick verlangt seinem Zuschauer damit nicht nur eine sehr dynamische Rezeption ab, sondern konfrontiert

ihn gleichzeitig auch mit einer immensen Dichte und Unterschiedlichkeit an Information. Alles, was Stanley Kubrick filmisch artikuliert, sei es durch die Replik einer Figur, das Zeigen einer Geste, das Miteinfließen einer Philosophie oder das akkordische Ertönen eines Orchesters kann nicht etwa nur mit Präzision in Zusammenhang gebracht werden, sondern vielmehr mit gänzlicher Perfektion. Wenn er aber seine Filme, die Geschichten, die transportierten Gefühle und durchscheinenden Visionen immer zur Gänze ausformuliert, worin lässt sich darin noch ein Geheimnis erkennen, etwas Verborgenes vermuten? Ist es nicht die Mehrdeutigkeit, die Kubricks Kunstbegriff zentral ausmacht?

Wie es die Arbeit partiell hervorgebracht hat, beschäftigt sich Kubrick innerhalb seiner Filme immer mit vielen sehr unterschiedlichen Aspekten, die sich unter komplexen Bedingungen ständig kreuzen. Jeden einzelnen Teilaspekt seiner Geschichten, Visionen und Bilder formuliert der Filmemacher mit seiner für ihn bekannten Präzision. Das Einzelne an sich erfährt absolute Exaktheit bezüglich Visualisierung und Bedeutung und kann im Kern erfasst werden, doch das daraus entstehende Konstrukt, der Film, mündet in der vom Filmemacher stets propagierten Mehrdeutigkeit. Der Zuschauer muss sich den Zugang mehr erarbeiten, als dass ihm dieser gelegt wird. Dies hat aber auch gleichzeitig zur Folge, dass eine repetitive Rezeption seiner Filme Neues aufdeckt, Verborgenes entlarvt und damit auch das Interesse und die Spannung beim Zuschauer bis heute aufrecht erhält. Aus diesem Grund erlangten auch seine Filme unmittelbar nach ihrer Premiere selten den herausragenden Status, den sie heute haben. Es dauerte immer einige Zeit, bis die Filme des Regisseurs annähernd verstanden werden konnten. Selbst jemand wie Woody Allen hat Jahre gebraucht, bis er den wahren Wert von 2001: A SPACE ODYSSEY für sich finden konnte. Zum selben Thema meldete sich Martin Scorsese zu Wort: „Man sagt immer, es sei eine Schande, dass Kubrick in seinem Leben nur so wenige Filme gedreht hat. Und ich sage immer die, die er gedreht hat, waren genug. Genug für zehn Leben.“<sup>61</sup> Mit jedem Film bediente Kubrick ein neues Genre derart vollständig, dass eine Wiederaufnahme in einem späteren Film selten von Nöten war. Das, was Kubrick erzählt hat, sei es innerhalb eines Bildes, einer Sequenz, innerhalb einer Szene, eines Kapitels, eines ganzen Films oder innerhalb seiner gesamten Filmografie, war eben ‚genug für zehn Leben‘.

Genügend Aspekte lieferte innerhalb dieser Arbeit auch das Modell des Schachs. Die bisherige Auseinandersetzung ließe sich aufgrund ihrer wechselnden Taktik bei gleichbleibender

---

61 Siehe: Flagge, Ingeborg, Reichmann, Hans-Peter: Stanley Kubrick, a.a.O., S. 5.



Strategie fast als eine eigene Partie ansehen, als eine theoretische Partie. Ausgangspunkt war der Filmmacher Stanley Kubrick selbst. Er eröffnete die Partie und sorgte für den diversen Spielverlauf dieser Arbeit. Doch wer sitzt ihm gegenüber, wer war und ist sein Gegenspieler? Der Verfasser dieser Arbeit, der Leser oder etwa das Modell des Schachs selbst? ‚Beim Schach, wie beim Boxen, ist der Zweikampf immer einer gegen sich selbst‘. Folglich sitzt Kubrick kein Geringerer gegenüber als er selbst. Doch nicht nur beim Schach war Kubrick sein eigener Gegner, sondern auch in all den Jahren seines Filmeschaffens. Er hat sich alle Freiheiten früh erkämpft, hat sich losgelöst von wirtschaftlichen und filmpolitischen Fesseln. Doch sein unbezwingbarer Endgegner blieb über die Jahre immer der selbe - sein ungeheurer Anspruch auf grenzenlose Perfektion und sein visionäres Denken - und trotzte ihm bis zu seinem Tod im Jahr 1999.

Ließen sich, um die vorliegende theoretische Partie zu einem Ende zu bringen, Stanley Kubrick, seine Filme, die darin verankerte Philosophie der ewigen Wiederkehr in Modellen, der Rezipient seiner Filme, das Spiel des Schachs abschließend auf eine gemeinsame Ebene bringen?

So, wie der Läufer ahnungslos von seinem Spieler über die Felder des Schachbretts geführt wird, so ahnungslos unterliegen die Figuren in Kubricks Filmen, wie auch die Menschen im realen Leben, ihren Determinaten. So wie eine einzelne Schachfigur frei von jeglichem Bewusstsein ist, so spricht Kubrick auch seine Figuren und letztlich auch den Menschen davon frei. Aus dieser Grundsituation heraus, unterliegt nicht das Wesen eines Menschen einer Komplexität, sondern vielmehr seine Umgebung, sein Modell in dem er lebt. So wirken auch weniger die Figuren in Kubricks Filmen unergründlich, als vielmehr die Sphären in denen sie sich bewegen. Der Mensch kann sich aus diesem Zustand lösen. Wie der Zuschauer seiner Filme muss er die Welt um sich herum beobachten, rastern und sich dabei selber in seiner Ohnmacht und Determiniertheit begreifen, um den Gegenspieler matt zu setzen, um zu etwas Höherem aufsteigen zu können.

Kubrick hat innerhalb seiner Filme nichts anderes gemacht als Schach gespielt. Der Zuschauer seiner Filme, wie der Leser dieser Arbeit, haben ihm dabei über die Schultern geschaut und ihn beobachtet. Auch wenn der Spielverlauf dieser hier vorliegenden theoretischen Partie nicht immer zur Gänze entschlüsselt wurde, so kristallisierten sich in dem einen oder anderen Kontext doch konkrete Taktiken heraus, die dem anfangs proklamierten Rätsel nach und nach

Transparenz verliehen. Somit bleibt jetzt nur noch aus, dass die Partie durch das matt setzen des Königs zu einem Ende kommt. Doch die Partie mit Stanley Kubrick wird noch lange andauern. Zu viele Züge müssen noch getätigt werden, zu viele Geheimnisse, zu viele Strategien liegen noch im Verborgenen. Und wenn es irgendwann dazu kommt, dass Kubricks König doch matt gesetzt werden kann, so wird man sich nach dem Prinzip der ewigen Wiederkunft an einem neuen Ort, in einem neuen Modell, zu einer neuen Partie Schach wieder zusammenfinden. „Ich komme wieder, mit dieser Sonne, mit dieser Erde, mit diesem Adler, mit dieser Schlange – nicht zu einem neuen Leben oder besseren Leben oder ähnlichem Leben: - ich komme ewig wieder zu diesem gleichen und selbigen Leben, im Grössten und auch im Kleinsten.“<sup>62</sup>

---

<sup>62</sup> Siehe: Nietzsche, Friedrich: Also sprach Zarathustra, a.a.O., S. 228 ff.





## 4. Anhang

### 4.1. Literaturverzeichnis

Abrams, Jerold J.: *The Philosophy of Stanley Kubrick*. University Press of Kentucky, 2007.

Balazs, Bela: *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Mai, 2001.

Bordwell, David; Thompson, Kristin: *Film Art. An Introduction*. Seventh Edition, McGraw-Hill, New York, 2004.

Brockhaus Enzyklopädie in vierundzwanzig Bänden. 19. Auflage. Fünfter Band: COT-DR. Brockhaus Mannheim, 1988.

Deleuze, Gilles: *Das Bewegungs-Bild*. Kino 1. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1989.

Deleuze, Gilles: *Differenz und Wiederholung*. Übersetzung von Josef Vogel, Wilhelm Fink Verlag, München, 1992.

Empson, William: *7 Types of Ambiguity*. New Directions, NYC, 1966.

Emrich Wilhelm: *Geist und Widergeist. Wahrheit und Lüge der Literaturstudien*. Athenäum Verlag, Frankfurt am Main, 1965.

Falesetto, Mario: *Stanley Kubrick. A narrative and stylistic analysis*. Second Edition, Praeger, Westport, Connecticut, London, 2001.

Flagge, Ingeborg. Reichmann, Hans-Peter: *Stanley Kubrick*. Deutsches Filmhaus Frankfurt am Main, Frankfurt am Main, 2004.

Interview mit Stanley Kubrick: in *Stanley Kubrick Archives*. Castle, Alison, Taschen, Köln, 2005.

Jung, Carl Gustav: *Archetypen*. Hrsg. Lorenz Jung. 14. Auflage. Deutscher Taschenbuchverlag GmbH & Co. KG, München, 2008.

Jung, Fernand, Seeßlen, Georg: *Stanley Kubrick und seine Filme*. Schüren, Marburg, 2008.



Kafka, Franz: Hochzeitsvorbereitungen auf dem Lande und andere Prosa aus dem Nachlaß. Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main, 1976.

Kolker, Robert: Stanley Kubrick's 2001: Space Odyssey. Oxford University Press, 2006.

Kuleshov, Lev: Kuleshov on Film. Writings by Kuleshov. Hrsg. Von Ronald Levaco. University of California Press, Berkeley and Los Angeles, 1974.

Meisenheimer, Wolfgang: Das Denken des Leibes und der architektonische Raum. Wolfgang Meisenheimer und Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln, 2004.

Nietzsche, Friedrich: Also sprach Zarathustra. Ein Buch für alle und Keinen. Reclam, Stuttgart, 1994.

Pallasmaa, Juhani: The architecture of Image - Existential Space in Cinema. Rakennustieto, Helsinki, 2008.

Pöppel, Ernst: Grenzen des Bewusstseins. Wie kommen wir zur Zeit, und wie entsteht Wirklichkeit? Insel Verlag Frankfurt am Main und Leipzig, 2000.

Rasmussen, Randy: Stanley Kubrick. Seven Films analyzed. Mc Farland & Company, Inc., North Carolina, 2005.

Sperl, Stephan: Die Semantisierung der Musik im filmischen Werk Stanley Kubricks. Verlag Kigshausen & Neumann GmbH, Würzburg, 2006.

Strouhal, Ernst: acht × acht. Zur Kunst des Schachspiels. Springer-Verlag, Wien, 1996.

The Guardian: London, 16. 6. 1999.

Venturi, Robert: Komplexität und Widerspruch in der Architektur. Hrsg. Heinrich Klotz. Birkhäuser Verlag, Basel, 2000.

Wölfflin, Heinrich: Prolegomena zu einer Psychologie der Architektur. 1886. Hrsg. Helmut Geisert und Fritz Neumeyer. Mann Verlag, Berlin, 1999.

## 4.2. Filmverzeichnis

2001: A SPACE ODYSSEY: Regie und Produktion von Stanley Kubrick, Drehbuch von Stanley Kubrick und Athur C. Clarke. USA, Stanley Kubrick Productions, DVD, 1968.

BARRY LYNDON: Regie, Drehbuch, Produktion von Stanley Kubrick. USA, Warner Brothers, Inc. Pictures, DVD, 1975.

A CLOCKWORK ORANGE: Regie, Drehbuch und Produktion von Stanley Kubrick. USA, Warner Brothers, Inc, DVD, 1971.

DR. STRANGELOVE OR: HOW I STOPPED WORRYING AND LOVE THE BOMB: Regie, Drehbuch und Produktion von Stanley Kubrick. USA, Hawk Films Ltd., Shepperton, DVD, 1964.

EYES WIDE SHUT: Regie, Drehbuch und Produktion von Stanley Kubrick. USA, Warner Brothers, Inc, DVD, 1999.

FULL METAL JACKET: Regie, Drehbuch und Produktion von Stanley Kubrick. USA, Warner Brothers, Inc, DVD, 1987.

LOLITA: Regie von Stanley Kubrick. Drehbuch von Vladimir Nabokov und Stanley Kubrick. Produktion von James B. Harris. USA, Seven Arts Productions, Ltd, DVD, 1962.

SPARTACUS: Regie von Stanley Kubrick. Drehbuch von Dalton Trumbo. Produktion von Edward Lewis und Kirk Douglas. USA, Universal Pictures, DVD, 1960.

STANLEY KUBRICK: A LIFE IN PICTURES. In: Stanley Kubrick Collection. Regie und Produktion von Jan Harlan. USA, Warner Brothers, Inc, DVD, 2001.

THE SHINING: Regie und Produktion von Stanley Kubrick. Drehbuch von Stanley Kubrick und Diane Johnson. USA, Warner Brothers, Inc, DVD, 1980.



### 4.3. Abbildungsverzeichnis

- S. 21 2001: A SPACE ODYSSEY 3'33"
- S. 23 2001: A SPACE ODYSSEY 53'55"
- S. 27 links: FULL METAL JACKET 3'40", rechts: EYES WIDE SHUT 72'33"
- S. 28 links: THE SHINING 27'25", rechts: THE SHINING 32'39"
- S. 29 THE SHINING 26'28"
- S. 32 Oben: 2001: A SPACE ODYSSEY 6'19", unten: 2001: A SPACE ODYSSEY 93' 17"
- S. 34 Oben: 2001: A SPACE ODYSSEY 79'15", unten: 2001: A SPACE ODYSSEY 79'15"
- S. 39 alle: THE SHINING 54'50" bis 57'22"
- S. 41 2001: A SPACE ODYSSEY 20'06"
- S. 42 alle: 2001: A SPACE ODYSSEY 53'59" bis 54'35"
- S. 44 2001: A SPACE ODYSSEY 34'10"
- S. 46 links: [www.gac.culture.gov.uk/search/featurework/gainsborough\\_16922\\_large.jpg](http://www.gac.culture.gov.uk/search/featurework/gainsborough_16922_large.jpg)  
rechts: BARRY LYNDON 92'49"
- S. 48 alle: BARRY LYNDON 103'40" bis 104'05"
- S. 49 links: [www.reproarte.com/files/images/M/menzel\\_adolph\\_von/0125-0113\\_floetenkonzert\\_friedrich\\_des\\_grossen.jpg](http://www.reproarte.com/files/images/M/menzel_adolph_von/0125-0113_floetenkonzert_friedrich_des_grossen.jpg), rechts: BARRY LYNDON 104'06"
- S. 54 links: BARRY LYNDON 24'02", rechts: BARRY LYNDON 163'39"
- S. 56 oben: 2001: A SPACE ODYSSEY 20'40", unten: 2001: A SPACE ODYSSEY 21'17",
- S. 58 oben: THE SHINING 35'36", unten links: THE SHINING 93'09",  
unten rechts: THE SHINING 93'29"
- S. 59 links: THE SHINING 110'39", rechts: THE SHINING 111'56"
- S. 62 links: BARRY LYNDON 129'47", rechts: BARRY LYNDON 130'35"
- S. 64 2001: A SPACE ODYSSEY 64'52"
- S. 65 2001: A SPACE ODYSSEY 65'05"
- S. 67 THE SHINING 96' 38"
- S. 69 oben links: A CLOCKWORK ORANGE 11'46',  
oben rechts: A CLOCKWORK ORANGE 12'46',  
mitte links: BARRY LYNDON 37'38", mitte rechts: BARRY LYNDON 37'59",  
unten links: 2001: A SPACE ODYSSEY 15'55",  
unten rechts: 2001: A SPACE ODYSSEY 16'05'





#### 4.4. Abstract

Die Arbeit ‚Stanley Kubrick und das Modell des Schachs - Ewige Wiederkehr in fingierten Spielen‘ beschäftigt sich mit dem Stil und der Philosophie des Filmemachers Stanley Kubrick. Das Brettspiel Schach liefert mit seinen Spielkonditionen eine filmfremde Struktur, anhand derer der Zugang zu den komplexen Filmen gelegt wird. Darüber hinaus kristallisieren sich innerhalb dieser Auseinandersetzung - exemplarisch an den Filmen 2001: A SPACE ODYSSEY, THE SHINING und BARRY LYNDON veranschaulicht - Philosophien heraus, die eine Analogie zu den Philosophen Friedrich Nietzsche und Gilles Deleuze aufzeigen.

Die Figuren in Kubricks Filmen wie auch die Figuren auf dem Schachbrett sind determiniert. Sie unterliegen einem festgelegten Rollenschema, bewegen sich innerhalb geschlossener Räume und weisen keinerlei Eigenmotivation auf. Sie befinden sich in den Fängen festgelegter Modelle, fungieren darin wie Konstanten und ermöglichen dadurch die ewige Wiederkehr ihrer Existenz. Weitergehend weist die symmetrisch anmutende Rasterung des Schachbretts deutliche Analogien zu Kubricks visueller Ästhetik auf, wie auch das dualistische Prinzip zwischen Spieler und Gegenspieler beim Schach während der Interaktion der Figuren im Film regelmäßig zum Tragen kommt. Es ist Kubricks Intention, dass der Zuschauer als aktiver Beobachter seine ‚Theorien‘ rezipiert und die Analogie zu seinem eigenen Leben erkennt. Dieser theoretischen und philosophischen Welt in seinen Filmen, stellt Stanley Kubrick eine Zweite gegenüber. Eine spezielle Montagetechnik nach dem sowjetischen Filmemacher Lev Kuleshow, die nuancierte Kameraführung und der präzise Einsatz von Filmmusik durchdringen immerwieder diese theoretischen Anschauungen des Filmemachers und ermöglichen somit eine partiell emotionale Rezeption.

Stanley Kubricks Filme tragen ein hohe Dichte an visueller, kontextueller, philosophischer und emotionaler Information in sich. Das Spiel des Schachs eignet sich für einen Vergleich mit dem Filmemacher deshalb so gut, weil es eine bekannte Struktur liefert, anhand derer das unendlich wirkende Universum Kubricks eine überschaubare Reduktion erfährt, dabei aber keine Absolution fordert, sondern lediglich einen von vielen möglichen Zugängen darstellt.



## 4.5. Lebenslauf

15.04.1983            Andreas Henn, geboren in München

Staatsangehörigkeit: Deutsch

Anschrift:

Südliche Auffahrtsallee 24  
80639 München

### Schulbildung:

1989    1992            Winthir-Grundschule in München

1992    2001            Pestalozzi-Gymnasium in München

          1999            6-monatiger Internatsaufenthalt  
                          Wycliffe College, Stonehouse, UK

2001    2003            Nymphenburger-Gymnasium in München

### Praktika:

2003    2004            September bis Februar Praktikum bei KMS,  
                          Corporate Design Agentur in München

          2004            März bis Juli Praktikum bei Imagination,  
                          Agentur für Film und Design in London

### Studium:

ab WS 2004            Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Universität Wien