



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
WIEN  
Vienna | Austria

# DIPLOMARBEIT

## **Vier Raumsysteme und ein Monolith – Stanley Kubricks 2001: A Space Odyssey**

ausgeführt zum Zwecke der Erlangung des akademischen Grades eines  
Diplom-Ingenieurs unter der Leitung

**Ao. Univ. Prof. Dipl.-Ing. Dr.techn. Sigrid Hauser**

E253

Institut für Architektur und Entwerfen

eingereicht an der Technischen Universität Wien

Fakultät für Architektur und Raumplanung

von

**Jakob Hofbauer**

1125284

Wien, am

## Abstract deutsch

### Vier Raumsysteme und ein Monolith – Stanley Kubricks 2001: A Space Odyssey

Die vorliegende Arbeit behandelt in erster Linie Stanley Kubricks bekanntestes Werk *2001: A Space Odyssey* auf architektonischer Ebene und dessen Einfluss auf die Kunst- und Filmwelt. Der undefinierte, definierte, kontrollierte und metaphysische Raum sind vier spezielle Raumsysteme, die den vier Akten, nach denen Kubrick sein Werk unterteilt, entsprechen. Diese Systeme geben eine stringente Struktur vor, die durch einen schwarzen Monolithen verbunden werden. Der Monolith als Kunstobjekt wird dabei zu einem Platzhalter für das Künstliche in dieser Welt und symbolisiert Fortschritt und Veränderung. Er fungiert dabei als Wegweiser und Leitfaden dieser Odyssee. Kubricks Thematik der sukzessiven Raumbegrenzung und der Raumübernahme durch künstliche Intelligenz, kann als Kernthema zahlreicher Nachfolgefilme festgehalten werden. Dabei markiert *2001* einen Wandel innerhalb der Filmwelt, der einen Übergang von einer utopischen zu einer dystopischen Weltanschauung darstellt. Ziel dieser Arbeit ist keine Gegenüberstellung verschiedener Werke, sondern eine architekturtheoretische Untersuchung von Kubricks Thematik und wie sie von anderen Filmemachern aufgefasst, interpretiert und erweitert wurde.

## Abstract english

### Four spatial systems and one monolith – Stanley Kubrick's 2001: A Space Odyssey

This thesis deals primarily with Stanley Kubrick's most famous work *2001: A Space Odyssey* on an architectural level and its influence on art and film. The undefined, defined, controlled and metaphysical space are four specific spatial systems that correspond to Kubrick's four acts. These systems provide a stringent structure that is connected through a black monolith. The monolith as objet d'art is used as a place marker for the artificial in this world and symbolizes progress and change. It functions as a guideline for this odyssey. Kubrick's subject matter of a successive restriction and adoption of space through artificial intelligence functioned as the core issue in numerous succeeding movies. *2001* marks a change within the world of movies which represents a transition from a utopian to a dystopian world view. The aim of this thesis is not a comparison of various works but rather an examination of architectural theories of Kubricks themes and the conception, interpretation and extension of other filmmakers.

Mein Dank gilt all jenen, die mich auf diesem Weg begleitet, bereichert, herausgefordert, unterstützt und ermutigt haben. Besonders möchte ich jedoch meinem Vater für seine ruhigen *Worte*, meiner Mutter für ihre klaren *Worte* und meiner Professorin Sigrid Hauser für Ihre lehrreichen *Worte*, herzlich Danke sagen!

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Kubricks Einfluss auf die Kunst- und Filmwelt	7
Stanley Kubrick Biografie	10
Stanley Kubrick als Fotograf	13
Methoden und Stil	15
Eine Raumanalyse von 2001: A Space Odyssey	19
Von der Utopie zur Dystopie – Ein vermeintlicher Blick in die Zukunft	23

## **KAPITEL 1 – Der undefinierte Raum**

Inhalt – The Dawn of Man	27
Der undefinierte Raum – In 2001: A Space Odyssey	28
Der undefinierte Raum – In anderen Filmen	36
<b>Der Monolith – Der Beginn der Raumdefinition</b>	43
Die Stadt – Die extremste Dichte des menschlichen Zusammenlebens	48
<b>Der Monolith – Der zu einem definierten Raum führte</b>	59

## **KAPITEL 2 – Der definierte Raum**

Inhalt – Moonstation Clavius	62
Der definierte Raum – In 2001: A Space Odyssey	63
Der definierte Raum – In anderen Filmen	84
<b>Der Monolith – Der zu einem kontrollierten Raum führte</b>	94

## **KAPITEL 3 – Der kontrollierte Raum**

Inhalt – Jupiter Mission	96
Der kontrollierte Raum – In 2001: A Space Odyssey	97
Der kontrollierte Raum – In anderen Filmen	112
<b>Der Monolith – Der zu einem metaphysischen Raum führte</b>	131

## **KAPITEL 4 – Der metaphysische Raum**

Inhalt – Jupiter and Beyond the Infinite	134
Der metaphysische Raum – In 2001: A Space Odyssey	135
Der metaphysische Raum – In anderen Filmen	140
<b>Der Monolith – Der zu einer neuen Ära führte</b>	147
Wiedergeburt – Eine neue Ära	148

Nachwort

Literaturverzeichnis

Internetquellen

Abbildungsverzeichnis

Quellenangabe Filme

Filmliste

## Vorwort

Es gibt unzählige Filmkritiken und Analysen, die Filme in ihre Einzelteile zerlegen und neu interpretieren, aber im Verhältnis sehr wenige, die sich aktiv mit der Architektur und dem Raum beschäftigen. Der Film, als Weiterentwicklung der Fotografie, die wiederum die Malerei in gewissen Bereichen ablöste, ist das große Medium unserer Zeit. Egal ob Kino, Fernsehapparat, Tablet oder Smartphone – wir leben in einem reizüberflutenden, digitalen Zeitalter der bewegten Bilder. Der Film ermöglicht uns eine neue Raumvorstellung zu erleben und bietet uns die Chance des Experimentierens. Der Film bietet dabei die Möglichkeit Architektur und dabei meine ich nicht nur die offensichtliche Hülle eines Gebäudes unterschiedlich darzustellen, sondern auch Raumsysteme und architekturtheoretische Gedankenmodelle, zu erproben. Kaum ein anderes Medium besitzt diese Fähigkeit, die Menschheit weltweit zu beeinflussen. Besonders interessant erscheint dabei das Science-Fiction-Genre als Fernrohr in die Zukunft. Gleich einer Karikatur, überzeichnet und überspitzt es unsere Vorstellung der Zukunft und trifft dabei entscheidende Merkmale einer Gesellschaft, die sich in den letzten hundert Jahren möglicherweise zu schnell entwickelt hat. Klimakatastrophen, Kriege, Überbevölkerung und Verstädterung sind die Themen, die uns die letzten Jahrzehnte beschäftigt haben und uns noch lange beschäftigen werden. Die Prognosen für eine utopische Zukunft scheinen zu schwinden und wir sehen uns mit den Tatsachen einer dystopischen Zukunftswelt konfrontiert. Einer Welt, die von einem System und nicht mehr von Menschen gesteuert wird. Einer Welt, in der die Kluft zwischen Arm und Reich immer größer und der begrenzte Raum im kleiner wird. Einer Welt der Berechnung und der künstlichen Intelligenz, anstatt menschlicher Empfindungen und Einschätzungen. Der Film als Spiegel der Gesellschaft, bietet nun die Möglichkeit, diese Szenarien zu erproben. Die Architektur spielt dabei eine tragende Rolle. Dabei geht es nicht nur um das Set-Design, sondern viel mehr um die transportierte Botschaft dieser Werke.

Bei all den großen Filmemachern sticht ein Name besonders hervor: Stanley Kubrick. Anlässlich des 20. Todestages und dem 50. Jubiläum seines bekanntesten Werkes, *2001: A Space Odyssey*, fand 2019 eine große Ausstellung im Design Museum in London statt. Diese Ausstellung beleuchtete Kubricks umfassendes Werk und seinen enormen Einfluss den er in der Film- und Kunstszene hinterlassen hat. Skizzen, Modelle und private Notizen geben Einblick in das Leben eines der einflussreichsten Filmschaffenden des 20. Jahrhunderts.

Ausgehend von seiner Vision der Zukunft in *2001: A Space Odyssey*, möchte diese Arbeit Verbindungen zu anderen Werken herstellen. Viele Gedanken Kubricks aus dem Jahr 1968 wurden bereits Realität, und wenn wir aktuelle Science-Fiction Filme betrachten, so ist es eine erschreckende Vorstellung, sollten sich auch diese Bilder irgendwann bewahrheiten. Diese Arbeit versucht in erster Linie den Raum und die Architektur von Stanley Kubricks Werk *2001: A Space Odyssey* neu zu beleuchten. Der Titel der Arbeit, *Vier Raumsysteme und ein Monolith*, verweist auf vier spezielle Raumsysteme, die den vier Akten in Kubricks *2001* gleichgesetzt werden können. Diese Raumsysteme sind voneinander abhängig, greifen ineinander und entwickeln sich im Laufe des Filmes von einem System zum anderen.

Der Monolith, als geometrisches, mysteriöses Objekt, fungiert dabei als Wegweiser und Eckpfeiler dieser stringenten Bewegung. Seine perfekte, glatte und künstliche Erscheinung kontrastiert das natürliche Gefüge des Universums und führt eine Veränderung herbei, die sich vor allem räumlich manifestieren wird.

Dieser Monolith erscheint plötzlich, ohne Vorankündigung, am Ende jedes Kapitels und führt den Mensch einen Schritt näher zu einem unbekanntem Ziel. Es ist ein schleichender Prozess, der die Menschheit vom Nomadentum zur Sesshaftigkeit, von der ersten Höhle in die Megacity führte und die natürliche Intelligenz durch eine Künstliche ersetzen wird. Dieser Prozess wird in Kubricks Odyssee eindrucksvoll mit erstaunlich wenig Text, dafür mit umso überwältigenderen Bildern verdeutlicht. Kubrick beginnt seine Odyssee mit einer weiten Steppe in Afrika und beendet sie in einem isolierten Zimmer am Rande der Galaxy. Einen größeren Handlungsbogen hat es seither in der Filmgeschichte wohl nicht mehr gegeben. Dabei überspringt er nicht nur unendliche Weiten, sondern auch Millionen von Jahren der Menschheitsgeschichte. Kubrick behandelt neben vielen anderen Themen vor allem den Umgang mit Raum. Dieser Prozess führt den Menschen in einen begrenzten, isolierten Raum, aus dem es kein Entkommen gibt. Dieses von Menschenhand geschaffene System spitzt sich immer weiter zu, bis der Mensch nicht mehr Herr über den Raum ist, sondern zu einem Mitreisenden in einer künstlich kontrollierten Welt verkommt. Ein Mitreisender, der sich seinem eigenen System unterwerfen muss oder ihm zum Opfer fällt. Für Kubrick ist es ein schweibar notwendiger Prozess, der die Menschheit möglicherweise zu ihrer letzten großen Transformation führt, bis wir uns letztlich von Raum und Zeit lösen können.

Seine Themen scheinen aktueller denn je zu sein, von denen viele Filmschaffende jahrzehntelang inspiriert wurden. Themen wie Sesshaftigkeit, begrenzter Raum, Leben im All, künstliche Intelligenz, kontrollierter Raum, fehlende Rückzugsbereiche, sowie die absolute Isolation, werden in Kubricks Werk verarbeitet. Interessant ist dabei die Art und Weise, wie diese Themen und Strukturen einerseits architektonisch gelöst wurden und andererseits von unzähligen Filmschaffenden immer wieder aufgegriffen und neu interpretiert wurden. Das verbindende Glied dieser Filme ist eine architektonische Ausformulierung, die zwar in den unterschiedlichsten Facetten präsentiert wird, aber demselben Kern zugrunde liegen.

## Kubricks Einfluss auf die Kunst- und Filmwelt

„All you have to do is hear the name, or read it on a page, and a whole world opens up before your eyes. A vast, mysterious world, unlike any other in the history of cinema. [...] In Kubrick's pictures, you can actually feel the scale of history, and, in *2001: A Space Odyssey*, the scale of the universe itself.“<sup>1</sup> – Martin Scorsese

Im Jahr 2019 jährte sich Kubricks Todestag zum 20. Mal und wir feiern das 50. Jubiläum von Kubricks größtem Werk *2001: A Space Odyssey*. Unter vielen anderen Aspekten erschienen mir auch diese Gründe Anlass genug zu sein, sich Stanley Kubricks Werken zu widmen. Sein großer Einfluss auf die Filmwelt ist mittlerweile unbestritten und nicht nur diese profitierte von seinem Genie. Er übte enormen Einfluss auf Unternehmen aus und förderte den wirtschaftlichen Fortschritt. Er galt als absoluter Perfektionist, der um jeden Preis die vollständige Kontrolle über seine Filme behalten wollte. Das erklärt auch seine akribisch genaue Arbeit und die sehr langen Zeitperioden zwischen den einzelnen Filmen, die sich auf mehrere Jahre belaufen. Kubricks Filme zählen zu den bedeutendsten Werken der Filmgeschichte, die immer wieder zitiert, parodiert und nachgeahmt werden. Eine Betrachtung seiner Werke auf architektonischer Ebene ist allerdings selten zu finden. Die Art und Weise, wie Kubrick mit Räumen und Orten umgeht, war zur damaligen Zeit einzigartig und wird auch heute noch von vielen herausgefordert. Das Besondere an Kubricks Arbeitsweise ist die Transformation des Ortes. Der vorhandene Ort dient zwar als Grundlage und Ideengeber, jedoch reichten diese Orte selten aus, um seinen Vorstellungen zu entsprechen. Eine Vorliebe, die wohl in seiner Zeit als Fotograf zu finden ist, da er damals schon das inszenierte Bild dem willkürlichen Schnappschuss vorgezogen hat. Die engen Schützengräben in *Path of Glory* aus dem Jahr 1957 machten zum ersten Mal die beklemmende Atmosphäre, in der sich die Soldaten befanden, sichtbar. Sam Mendes versuchte im Jahr 2019 mit seinem Film *1917* ein ähnliches Bild zu erzeugen. Der bekannte *War Room* von Ken Adams aus seinem Film *Dr. Stangelove* aus dem Jahr 1964 gilt als eines der besten Set Designs der Welt und in *Full Metal Jacket* aus dem Jahr 1987 ließ Kubrick einen ganzen Stadtteil demolieren, um die zerstörten Städte Vietnams glaubhaft darzustellen. Aber auch die Musik spielte in Kubricks Filmen eine besondere Rolle. Für ihn stand die Musik über dem gesprochenen Wort. Die Kunstfigur „Ziggy Stardust“ von David Bowie entstand genau zu jener Zeit, als *A Clockwork Orange* in die Kinos kam. David Bowie schrieb mit diesem Album Rock-Geschichte und ließ bei einem Ziggy-Stardust-Konzert in London Musik aus Kubricks Film spielen. Auch die markante Augenklappe und das Kostüm von David Bowie entsprang Kubricks Vorlage des Alexander aus *A Clockwork Orange*.<sup>2</sup> Kubrick nutzte auch klassische Musikstücke wie *An der schönen blauen Donau* von Johann Strauss Sohn, oder machte den damals unbekanntem österreichischen Komponisten György Ligeti einem breiten Publikum bekannt. Zu Kubricks Musik in *2001* möchte ich später noch näher eingehen.

1 DFF Das Vorwort von Martin Scorsese entstammt dem Buch Kinematograph Nr. 20 Stanley Kubrick des DFF (Deutsches Filminstitut und Filmmuseum in Frankfurt am Main) welches ich anlässlich der Stanley Kubrick Exhibition in London erworben habe

2 Vgl. Online Quelle: Deutschlandfunk Kultur – eine Beitrag von Rainer Praetorius

Womit sich diese Arbeit in erster Linie befassen möchte ist die Architektur in *2001* und deren Auswirkung auf andere Werke. Diese Architektur ist jedoch gänzlich anders zu beurteilen. Kubrick zeigt uns ein mögliches Leben der Zukunft. Diese Zukunft hat uns mittlerweile eingeholt und vieles hat sich bewahrheitet. Mir geht es nicht primär um Kubricks Set-Design, sondern vor allem auch um architekturtheoretische Überlegungen betreffend den Raum, in dem wir uns täglich befinden und wie die Technik Einzug in das menschliche Leben und deren Architektur gefunden hat.

*2001* ist wohl sein bekanntestes und mit Sicherheit aufwendigstes Projekt und nicht nur für damalige Verhältnisse ein Mammutprojekt. Kubrick setzte neue Maßstäbe, denn er wollte nicht nur einen Science-Fiction-Film drehen, sondern einen Film, der auf die physikalischen Gesetze reagiert und der es schafft, das Weltall in seiner Natur zu begreifen und wiederzugeben.

Den Aufwand den Kubrick hier betrieben hat war immens und selbst heutige Filmemacher wie Christopher Nolan (*Inception*, *Interstellar*) greifen noch immer auf die Technik von Stanley Kubrick von vor 50 Jahren zurück. Einer der renommiertesten deutschen Regisseure Volker Schlöndorff zollte Kubrick größten Respekt und räumte ein, dass er selbst wohl nie den Mut gehabt hätte, so ein Projekt zu stemmen. Die enorme Geduld die Kubrick aufbringen musste um die Schwerelosigkeit so realistisch wie möglich zu erzeugen und die technischen Mittel, die dafür nötig waren, sind beispiellos. Damals war das völlige Neuland und Kubrick investierte Millionen in ein Projekt, das es so noch nie gegeben hat. Ein Unterfangen, das sich allein auf seine eigene Inspiration stützte. Metro Goldwyn Mayer investierte schließlich in Kubricks Vision und sollte damit recht behalten. Der Film avancierte zum erfolgreichsten Film des Jahres und spielte ein Vielfaches seiner Kosten schon im ersten Startjahr ein.<sup>3</sup> Das Oeuvre von Stanley Kubrick umfasst 13 Film und 3 Kurzfilme. Nicht jeder Film davon ist als Meisterwerk einzustufen, wenngleich die Bezeichnung „Meisterwerk“ sehr subjektiv zu beurteilen ist, so ist es doch erstaunlich, dass sieben Filme von Stanley Kubrick von IMDb<sup>4</sup> nach wie vor unter den besten 250 Filmen der Welt gelistet werden. *2001: A Space Odyssey* markiert jedoch einen Meilenstein, nicht nur in Kubricks Leben, sondern auch in der gesamten Filmindustrie. Noch nie wurde das Weltall in solch einer Perfektion gezeigt wie in *2001* und es ist nicht nur die Perfektion der Bilder, sondern vor allem auch Kubricks Themen, die bis heute Rätsel aufgeben.

Sein Umgang mit der Künstlichen Intelligenz und der darin verborgenen Problematik, eröffnete für unzählige Filmemacher neue Wege. Obwohl *2001* auf den ersten Blick wenig mit Architektur zu tun haben scheint, so sind es doch Orte und Räume die in Kubricks Filmen eine entscheidende Rolle spielen. Kubrick behandelt dabei nicht nur den gebauten Raum in Form von Raumstationen, einer Mondbasis, eines Zimmers, sondern auch den Ursprung der Menschheitsgeschichte. Die Sesshaftigkeit als Zeit, in der der Mensch begonnen hat, den Raum um sich zu begrenzen, ist für Kubrick ganz entscheidend. Sowohl für den Film *2001* als auch für das reale Leben ist hier das Fundament der Menschheit zu suchen.

<sup>3</sup> Vgl. Online Quelle: Deutschlandfunk Kultur – eine Beitrag von Rainer Praetorius

<sup>4</sup> IMDb steht für *Internet Movie Database* und ist eine der größten Filmdatenbanken der Welt.

Mit Hilfe eines Monolithen führt uns Kubrick von einem Entwicklungsschritt zum nächsten und spannt damit einen gewaltigen Bogen von der ersten Höhle der Vormenschen bis zu puren Isolation des Menschen der Zukunft. Der Monolith steht dabei für die Künstlichkeit und den Fortschritt, der in unterschiedlichen Raumsystemen immer wieder vorkommt und den Menschen ein Stück weiter vorantreibt. Den Bogen, den Kubrick dabei überspannt, ist enorm und würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Dennoch ist es ein Versuch die Architektur in Filmen, ausgehend von Stanley Kubricks Struktur, zu erörtern. Dabei zeichnet sich eine lineare Steigerung in all diesen Filmen ab. Die karge Steppe aus *2001* wird von Städten (*Blade Runner*, *Matrix*, *Her*, *Interstellar*) abgelöst, die zunehmend an Überbevölkerung, Umweltkatastrophen und Nuklearkriegen leiden, bis sich der Mensch schließlich dazu entschließt den Planeten zu verlassen. Die Architektur ist somit allgegenwärtig in Kubricks Werk.

Kubrick, der bekannt dafür war nicht gern zu verreisen, schickte seine Mitarbeiter aus, um passende Orte für seine Filme zu finden. Er war allerdings nie auf der Suche nach dem perfekten Ort, sondern transformierte bestehende Substanzen, bis sie seiner geistigen Vorstellung entsprachen. In seinem Kriegsdrama *Full Metal Jacket* ließ Kubrick riesige Pflanzentröge für Palmen errichten, um den Schauplatz in London den Gegebenheiten in Vietnam anzugleichen.<sup>5</sup> In seinem Klassiker *Shining* ließ Kubrick ein riesiges Heckenlabyrinth errichten, das im Roman gänzlich fehlte, um eine noch stärkere architektonische Verbindung zwischen Hotel und Labyrinth herzustellen. Die Gänge des Hotels, weisen dabei starke Parallelen zu dem Heckenlabyrinth im Garten auf. Der Vater Jack, gespielt von Jack Nicholson, wird durch die Isolation und die Abgeschlossenheit des Hotels zunehmend wahnsinnig. Das Labyrinth wird somit zum zentralen architektonischen Motiv in diesem Film, da Jack die große Hotelhalle als seinen Platz beansprucht (vgl. Minotaurus), während sein kleiner Sohn Danny in den Gängen des Hotels seine Runden dreht und die Halle immer wieder umkreist.

In *A Clockwork Orange* ist es ein brutalistischer Stadtteil Londons, der eine dystopische Zukunft suggeriert, und in *Eyes Wide Shut* verlagert Kubrick Arthur Schnitzlers Traumnovelle in das New York der 90er-Jahre, das er zum Teil in einem Studio in London nachbaute. Kubrick beschäftigte sich somit stark mit dem Raum und der Architektur, in der seine Filme spielen. Auch in *2001* erkennen wir nach eingehender Analyse die Bedeutung des Ortes in allen vier Akten des Films, wenn gleich nicht sofort auf dem ersten Blick.<sup>6</sup>

Es sind evolutionäre Grundprinzipien der Menschheitsgeschichte mit denen uns Kubrick konfrontiert. Die weite Steppe mit dem Wasserloch als Ausgangspunkt jeglichen Lebens und als Ursprung der menschlichen Zivilisation, steht dem weiten Weltall im späteren Verlauf des Films gegenüber. Es ist die ständige Verbindung von Innen und Außen, die seit jeher in der Architektur von Bedeutung war. Die Abgrenzung zu einem unwirtlichen Außenraum wird somit zu einem architektonischen Thema in Kubricks Werk. Kubrick geht allerdings noch einen Schritt weiter. Er stellt Analogien innerhalb seines Filmes her.

<sup>5</sup> Informationen entstammen der Kubrick Exhibition in London, Juni 2019

<sup>6</sup> ebenda

Wie sehen zwar einen Quantensprung der Menschheitsgeschichte, die sich auf den ersten Blick von einem Affenmenschen zur einer hoch entwickelten Menschenrasse entwickelt hat, vor der auch das Weltall keine physikalische Grenze mehr darstellt, auf den zweiten Blick jedoch den selben primitiven Grundbedürfnissen erliegen wird. So ist es der Affe Moonwatcher, der den Knochen ergreift und ihn als Waffe einzusetzen wusste. Er erschlägt damit Tiere und Artgenossen und zertrümmert den Skelettkopf eines getöteten Tapirs. Daraufhin ist er imstande feindlich gesonnene Artgenossen von einem Wasserloch zu vertreiben. Millionen Jahre später sollte es dem Menschen ähnlich ergehen. Die Höhle der Vormenschen wird durch ein Raumschiff ersetzt und das lebensnotwendige Wasser durch die Technik. Der Mensch muss sich nun gegen die von ihm geschaffene künstliche Intelligenz behaupten.

Kubrick schafft es, diese Analogien innerhalb seines Filmes bildgewaltig und ohne viel Sprachtext zu übermitteln. Kubricks Raumsystem steigert sich immer weiter, bis schließlich die Gefahr nicht nur im Außenraum lauert, sondern sich wie ein Virus im Inneren des Raumes aufhält und diesen kontrolliert<sup>7</sup>. Diese Auseinandersetzung zwischen Mensch und kontrolliertem Raum ist in unzähligen Filmen zukünftiger Generationen ein grundlegendes Thema. Anhand von einigen ausgewählten Filmen möchte ich Kubricks Struktur als Grundgerüst verwenden und seine Ideen und Gedanken mit diversen Filmen unterstreichen, gegenüberstellen und erweitern. Im weiteren Verlauf der Arbeit möchte ich mit den Filmen *Metropolis*, *Blade Runner*, *Blade Runner 2049*, *Her*, *Gravity*, *Ex Machina*, *Interstellar*, *Inception*, *Matrix* und *High Life* Kubricks Visionen und Ideen erweitern.

## Stanley Kubrick Biografie

*„I fit can be written or thought, it can be filmed“<sup>8</sup> – Stanley Kubrick*

Stanley Kubrick war ein amerikanischer Regisseur und Filmemacher. Seine Werke zählen heute zu den Klassikern der Filmgeschichte und werden vor allem für seine tiefe psychologische Symbolik hoch gefeiert. Er galt als Perfektionist in jeder Hinsicht, der sich mehrere Jahre Zeit nahm, um ein Filmprojekt zu realisieren. Geboren wurde Stanley Kubrick am 26. Juli 1928 in New York City. Als Sohn von Jacob Leonard Kubrick und Sadie Gertrude Kubrick, wuchs er in dem bekannten Stadtteil Bronx heran. Seine Großeltern jüdischer Herkunft, stammten aus dem damals österreich-ungarischen Galizien, bevor sie in die Vereinigten Staaten von Amerika immigrierten. Kubrick hatte eine Schwester Babara Mary, die 1934 zu Welt kam. Stanley besuchte die Taft High School und arbeitete dort erstmals als Fotograf für die Schülerzeitung. Er war alles andere als ein Musterschüler, der nur selten den Unterricht besuchte. Es wird ihm nachgesagt, dass er in der Grundschule ebenso viele fehlende wie anwesende Stunden vorweisen konnte. Er galt als sehr kluger Außenseiter, dessen Intelligenz von seinem Vater bereits früh erkannt und von ihm gefördert wurde.

<sup>7</sup> Vgl. Duncan, S.105

<sup>8</sup> Internetquelle: [https://en.wikiquote.org/wiki/Stanley\\_Kubrick](https://en.wikiquote.org/wiki/Stanley_Kubrick) (Zugriff am 09.03.2020)

Unter anderen brachte er ihm das Schachspielen bei, schenkte ihm eine Kamera und forderte ihn auf in seiner Bibliothek zu schmökern. Diese drei Elemente, Schach, Fotografie und Literatur sollten ihn von nun an sein ganzes Leben begleiten.<sup>9</sup> Besonders die Leidenschaft des Fotografierens beschäftigte ihn die nächsten Jahre und er begann nach Schulabschluss als Fotograf zu arbeiten. Für das Magazin Look verkaufte er zu Beginn Amateuraufnahmen, bevor er eine Festanstellung erhielt. Von 1945 bis 1950 arbeitete Kubrick für dieses Magazin, wodurch er auf Grund der investigativen Arbeit als Fotograf sehr schnell zu dem Genre des Dokumentarfilms fand. Kubrick galt als Autodidakt, der nie eine branchenspezifische Ausbildung abgeschlossen hatte. Die Fotografie schulte seinen visuellen Blick und das Filmhandwerk brachte er sich durch diverse Bücher selbst bei. Er wollte von Beginn an auch das Drehbuch verfassen, selbst Regie führen und produzieren, um Herr über das gesamte Werk zu sein. Kubrick kann somit als Innbegriff des Autorenfilmers verstanden werden. 1947 heiratete Kubrick seine Jugendliebe Toba Metz. In den 1950- Jahren drehte er seinen ersten Boxer-Dokumentarfilm *Day of the fight*. Der Film dauerte nur 16 Minuten, aber ebnete ihm den Weg in die Filmbranche. Mit *Flying Padre* und *The Seafarers* folgten zwei weitere Dokumentarfilme, bevor er mit *Fear and Desire* seinen ersten Spielfilm drehte. Der Film war ein kommerzieller Misserfolg, der seine Produktionskosten von ca. 30000 \$ nicht einspielen konnte.<sup>10</sup>

Es folgten weitere Filme wie *Killer's Kiss* und *The Killing*. Mit *Paths of Glory* gelang Kubrick endgültig der Durchbruch in Hollywood. Dieser Film mit Kirk Douglas in der Hauptrolle, beinhaltet bereits fast alle typischen Merkmale seiner späteren Filme. Kameraeinstellungen, Settings und Protagonisten die wie Spielfiguren auf einem Schachbrett fungieren. Der leidenschaftliche Schachspieler Kubrick plante seine Filme nach diesem Prinzip. 1960 engagierte Kirk Douglas Stanley Kubrick als Regisseur für den Film *Spartacus*. Nachdem *Spartacus* vollendet war, schwor sich Kubrick nie wieder einen Film zu machen, bei dem er nicht vollständige künstlerische Freiheit besitzen würde und kehrte Hollywood den Rücken zu. Insgesamt war Kubrick dreimal verheiratet. Gemeinsam mit seiner dritten Ehefrau Christiane, hatte Kubrick zwei Töchter. Anya Renata wurde 1959 und Vivian Vanessa 1960 geboren. Nach *Spartacus* folgten die großen Filme Kubricks, für die er berühmt wurde und bis heute gefeiert wird. Seine folgenden Filme handeln vom Menschsein, deren Zweifeln und letztlichem Scheitern.

In *Lolita* zeigt er die ungleiche Beziehung und die sexuelle Obsession eines Mannes zu einem jungen Mädchen. Eine Obsession, die sich am Ende als Falle entpuppt. Mit *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* von 1964, gelang Kubrick ein atemberaubender Film über den kalten Krieg. Besonders die Darstellung von Peter Sellers und das fantastische Set Design von Ken Adam's „War Room“ wurden hoch gefeiert. 1968 entstand Kubricks berühmtestes Werk. *2001: A Space Odyssey*, dem auch diese Arbeit gewidmet ist, sprengte alle bis dahin bekannte Maßstäbe.

<sup>9</sup> Vgl. Castle S.13

<sup>10</sup> Vgl. Kaul S.8

Er wird als einer der einflussreichsten Filme gewertet und von dem American Film Institute auf Platz eins der besten Science-Fiction-Filme aller Zeiten gewählt.<sup>11</sup> Mit *A Clockwork Orange* schaffte Kubrick einen gesellschaftskritischen Film, der sich klar gegen das Establishment richtet. Mit *Barry Lyndon* setzte Kubrick dem Barockzeitalter ein zeitloses Denkmal, für den auch der renommierte deutsch-britische Filmarchitekt Sir Ken Adams seinen ersten Oscar erhielt. Fünf Jahre später verfilmte Kubrick Stephen King's *Shining* mit Jack Nicholson in der Hauptrolle. Ein Film über die Abgeschiedenheit einer Familie, die den Familienvater langsam, aber sicher in den Wahn treibt. Sieben Jahre später kam Kubricks vorletzter Film in die Kinos. Mit *Full Metal Jacket* thematisierte er die Sinnlosigkeit des Vietnamkrieges und die Abgründe der menschlichen Seele. Zwölf Jahre später entstand sein letzter Film. Er verfilmte Arthur Schnitzlers Traumnovelle in *Eyes Wide Shut* mit Tom Cruise und Nicole Kidman in den Hauptrollen. 6 Tage nachdem Kubrick die fertige Arbeitskopie von *Eyes Wide Shut* vorgeführt hatte, starb Stanley Kubrick am 7. März 1999 an den Folgen eines Herzinfarktes.<sup>12</sup>

Kubrick hatte ursprünglich auch einen Film über den Holocaust geplant. Dieses Projekt scheiterte auf Grund von Steven Spielbergs *Schindlers Liste*, da Kubrick ein sehr ähnliches Thema verfolgte und er der Meinung war, es würde keinen weiteren Film mehr dafür benötigen. *A.I – Artificial Intelligence* war Kubrick ein besonders Anliegen, das wegen fehlender Technik von ihm nicht umgesetzt wurde. Kubrick empfand die damals vorherrschende Filmtechnik als nicht ausreichend, um diesen Film zu realisieren. Er beauftragte Steven Spielberg mit der Umsetzung dieses Stoffes. *2001* wurde A.I als Hommage an Stanley Kubrick fertiggestellt. Der ewige Perfektionist, der sich viele Jahre für die Vor- und Nachproduktion seiner Filme Zeit nahm, hinterlässt uns ein Oeuvre von 13 Spielfilmen, die über einen Zeitraum von 40 Jahren entstanden sind. Obwohl seine Filme zu den unterschiedlichsten Genretypen gezählt werden, so haben sie dennoch eines gemeinsam, Kubricks kritischen Blick auf das Scheitern der Menschheit.<sup>13</sup>

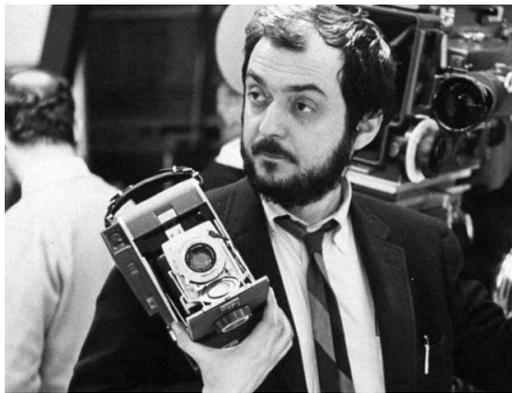


Abb.1: Stanley Kubrick



Abb.2: Stanley Kubrick, Selbstportrait

<sup>11</sup> Vgl. AFI, Internetquelle

<sup>12</sup> Vgl. Castle siehe Chronologie S.845

<sup>13</sup> Vgl. Brugger S.219

## Stanley Kubrick als Fotograf

„You can never have enough information, and you can never ask enough questions.“<sup>14</sup>

– Stanley Kubrick

Als Regisseur ist Stanley Kubrick sowohl innerhalb als auch außerhalb der Filmszene weltbekannt. Allerdings ist er der breiten Öffentlichkeit durch sein Wirken als Fotograf weitestgehend unbekannt. Nun möchte sich diese Arbeit nicht mit Kubricks Fotografie beschäftigen, aber seine Lehrjahre als Fotograf scheinen inzwischen unbestritten für seinen Erfolg als Filmemacher verantwortlich zu sein.

„Die Basis für die Fähigkeit, dichtmaschige visuelle Geschichten zu erzählen, wurde – darüber herrscht innerhalb der Kubrick-Forschung heute Einigkeit – in seinen Lehrjahren als Fotograf gelegt. In den Jahren 1945-1950 entstanden im Auftrag des Magazins Look kolportierte 27000 Aufnahmen, von denen rund 1000 auch publiziert wurden.“<sup>15</sup>

Als 13-jähriger Junge bekam Stanley 1941 von seinem Vater eine 35mm Graflex-Kamera geschenkt, die ihn von nun an stets begleitete. Genau am 26. Juni 1945 wurde Kubricks erstes Foto im Look Magazin publiziert. Es zeigt einen Zeitungsverkäufer, der deprimiert auf die Schlagzeile blickt. Die eine Hand liegt auf einem Stapel Papier und die andere stützt den nach unten sinkendem Kopf. Anlass des Fotos war der plötzliche Tod von Franklin D. Roosevelt am 12. April 1945. Die Schlagzeilen „Roosevelt Dead“ und „Truman takes Office“ umrahmen den Kiosk. Das alles wäre nicht von großer Bedeutung und wäre es nicht Stanley Kubrick, so wäre diesem Foto wahrscheinlich nie diese Aufmerksamkeit zu Teil geworden. Das Interessante an diesem Foto ist, dass Kubrick den Zeitungsverkäufer überredete diese Haltung und diesen Blick einzunehmen.<sup>16</sup> Auch die platzierten Zeitungen hingen nicht zufällig in dieser Form am Kiosk. Schon als Junge wusste Kubrick genau, wie das Bild, das er zeigen wollte, auszusehen hatte. Er wollte keinen zufälligen Schnappschuss, sondern ein arrangiertes, komponiertes Bild. Eine Gabe, die sich später in all seinen Filmen entfalten wird. Ein anderer Aspekt verweist hier auf das Genie Kubricks. Aufgrund seiner Komposition durch Bild und Zeitungstext, werden Bild und Text verschränkt und auf einem Bild sichtbar. Der Text, der normalerweise das Bild extra betitelt, ist hier im Bild durch die gut lesbare Schlagzeile „F.D.R. DEAD“ Teil des Bildes.



Abb.3: Zeitungsverkäufer, 1945

<sup>14</sup> Benson S.61, Zitat von Stanley Kubrick

<sup>15</sup> Brugger S.6

<sup>16</sup> Vgl. Castle S.3

„Der Zeitungsverkäufer wird so zum *pars pro toto* der amerikanischen Gesellschaft, in welcher der plötzliche Tod des Präsidenten Gefühle von Trauer und großer Verunsicherung auslöste.“<sup>17</sup>

Ein weiteres bekanntes Bild von Kubrick ist jenes von dem Showgirl Rosemary Williams. Er fotografierte sie im Umkleideraum, während sie gerade dabei war sich zu schminken. Kubrick hielt die Kamera dabei auf Bauchhöhe und schoss das Foto von hinten auf einen großen Spiegel. So schaffte es Kubrick sowohl die Akteurin (Rosemary) als auch den Regisseur (Kubrick) gemeinsam zu fotografieren. Dieser Umstand erzeugt eine dritte Instanz, der Beobachter Kubrick beobachtet sich zugleich selbst. Dieses Foto lässt sich in drei Ebenen einteilen. Rosemary von hinten als erste Ebene, die Reflexion des kleinen Schminkspiegels als zweite Ebene und die Reflexion des großen Spiegels als dritte Ebene.<sup>18</sup> Diese Art der Komposition ohne Worte und Text sind bezeichnend für den Stil Stanley Kubricks, der immer auf der Suche nach dem perfekten Zusammenspiel von Bild und Ton war. Das gesprochene Wort und das klassische Storytelling, waren Kubrick weniger große Anliegen. Das ist auch einer der Gründe, warum Kubrick nie ein Originaldrehbuch verfasste und immer auf literarische Werke zurückgriff. Allerdings veränderte Kubrick diese Romane nach seinen Vorstellungen und erweiterte sie in manchen Bereichen, wenn wir zum Beispiel an Stephen King's *Shining* denken. Kubrick empfand den erlebten Eindruck, sobald er zum ersten Mal ein Buch gelesen hatte, als universelle Wichtigkeit. Diese Emotion wollte er auf die Leinwand bringen und lieber Bilder, anstatt Worte sprechen zu lassen.



Abb.4: Rosemary, fotografiert von Stanley Kubrick 1949

<sup>17</sup> Brugger S.7

<sup>18</sup> Informationen stammen aus der Ausstellung *Eyes Wide Open. Stanley Kubrick als Fotograf*, Kunstforum Wien 2014, weiterführende Literatur siehe Brugger.

## Methoden und Stil

*„Ein Trucker aus Alabama, dessen Sichtweise in jeder Weise beschränkt ist, kann eine Beatles-Platte auf dem gleichen Verständnis-Niveau und mit dem gleichen Empfinden rezipieren wie ein Cambridge-Student, weil ihre Gefühle und ihr Unterbewusstsein weit- aus ähnlicher sind als ihr Intellekt. Sie verbindet die gleiche unterbewusste emotionale Reaktion; und ich glaube, dass ein Film, der auf diesem Level gesehen wird, eine viel weitreichendere Wirkung haben kann als jegliche Form traditioneller verbaler Kommunikation.“<sup>19</sup> – Stanley Kubrick*

Stanley Kubrick beschäftigte sich in all seinen Werken mit menschlichen Charakterzügen wie Gut und Böse, Liebe und Hass, Sex und Gewalt, Begehren und Angst, Treue und Betrug. Laut dem Autor und Herausgeber Paul Duncan kämpfen alle Figuren in Kubricks Werken mit diesen inneren Kräften auf die eine oder andere Weise. Kubrick verpackt diese Themen in unterschiedliche Genre Filme, um sie dem breiten Publikum zu zeigen. So erscheint es nicht verwunderlich, dass Kubricks Oeuvre mehrere Kriegsfilme, Science-Fiction Filme, historische Epen, Kriminalfilme, Filme über sexuelle Beziehungen und einen Horrorfilm umfassen. Kubricks Verständnis von der Welt lässt sich auch so beschreiben, dass sie nicht durch eine göttliche Macht geprägt wird, sondern laut Herausgeber Paul Duncan, viel mehr von dem Ringen der guten und bösen Mächte gestaltet wird.<sup>20</sup> Wegen seiner Leidenschaft für das Schachspielen, gibt es starke Parallelen zwischen seinen Protagonisten und einer Schachfigur. Sie bewegen sich oft sehr linear und agieren in vielen Situationen fast fremdartig oder überzeichnet.

In *2001: A Space Odyssey* wirken die Charaktere sehr geradlinig und gesteuert, fast schon mechanisch. In *Shining* passiert Ähnliches. Die Figuren werden zur Marionette in einem Labyrinth und in *Full Metal Jacket* wird zu Beginn des Films mit der berühmte Haarschnittszenen den jungen Männern jegliche Individualität genommen. Auffallend ist, dass in Kubricks Filmen die Charaktere sehr oft austauschbar sind. Generell sollten Filme von Stanley Kubrick des Öfteren gesehen werden. Sie müssen sich entwickeln können und überfordern oftmals im ersten Moment. Kubricks visueller Stil gleicht einem Kunstwerk, das es zu entdecken gilt und das im ersten Moment eher abschreckt als gefällig erscheint. Seine Filme handeln vor allem auch von der Existenz und dem menschlichen Scheitern. Kubricks große Stärke ist nicht der Dialog, sondern das kontrollierte Bild. Nichts passiert in seinen Filmen zufällig und geht einer langen eingehenden Studie voraus. Die Kontrolle über diesen bewusst gewählten Ausschnitt, ist wohl die größte Stärke Kubricks. Er betrachtet die Welt durch eine Linse, erfasst den Kern der jeweiligen Sache und gibt ihn präzise wieder.

*„Die wichtigsten Werkzeuge, mit denen man bei einem Film arbeiten muss, sind meines Erachtens Bild, Musik, Montage und die Gefühle der Schauspieler. Sprache ist sicher wichtig, aber für mich kommt sie erst an fünfter Stelle. Für mich persönlich bestehen die unvergesslichsten Szenen in den besten Filmen in der Hauptsache aus Bild und Musik.“<sup>21</sup> Stanley Kubrick*

<sup>19</sup> Duncan S.12

<sup>20</sup> Vgl. Duncan S.9

<sup>21</sup> Deutschlandfunk Kultur, Internetquelle

Kubrick bedarf keiner langen Dialoge, um die menschliche Zivilisation zu erklären. Er schaffte es anhand eines Knochens, der sich in einen Satelliten verwandelt. Hier werden vier Millionen Jahre Evolutionsgeschichte in einer Sekunde verbildlicht. Der große Erfolg von Kubricks Filmen liegt wohl auch daran, dass er zwar gängige Genretypen verwendete aber diese mit viel Subtext untermalte, der viele Interpretationen zulässt. Diese finden jedoch nicht sofort Anklang bei Publikum und Kritikern. Man benötigt Zeit, um diese Bilder zu verstehen. Das Interessante an Kubricks Filmen ist, dass sie in erster Linie von den Bildern und von der Musik leben und nicht primär von Dialogen. Daher sind sie auch von einer großen Anzahl an Menschen interpretierbar, da sich Kubrick darum bemühte, die Menschen auf einer emotionalen Ebene zu erreichen.



Abb.5: Kulisse Hotel Shining



Abb.6: Eingangshalle Hotel Shining



Abb.7: Ahwahnee Hotel, Yosemite Park



Abb.8: Anmerkungen Set Design von Kubrick

Schon in 2001 wurden lediglich Fotos von Afrikanischen Steppen angefertigt und im Studio erweitert. In *Shining* ließ Kubrick die Fassade des Hotels gänzlich nachbauen. Als Vorlage gilt die Timberline Lodge in Oregon. Für die Flugaufnahmen wurde das echte Hotel verwendet. Die Lobby des Hotels sowie die Colorado Lounge sind durch das Ahwahnee Hotel im Yosemite National Park inspiriert worden und die markante rote WC-Anlage wurde dem Biltmore Hotel in Phoenix von Frank Lloyd Wright nachempfunden.<sup>22</sup>

<sup>22</sup> Informationen entstammen der Kubrick Exhibition in London, Juni 2019

In *Full Metal Jacket* transformierte er die sogenannte *Beckton Gas Works*, eines der größten Gaswerke in London, in die vietnamesische Stadt Hue. In einem Zeitraum von ca. 6 Wochen wurde das Areal an die Gegebenheiten von Vietnam angepasst und verändert. Gebäude wurden dabei bewusst zerstört und demoliert. Zusätzlich wurden 200 echte Palmen aus Spanien und etwa 1000 tropische Plastikpflanzen aus Hong Kong eingeflogen<sup>23</sup>. Dies zeigt deutlich, dass Kubrick an keinen speziellen Ort gebunden ist, sondern den Ort zu einem glaubwürdigen Schauplatz bewusst verändert. Es ist das inszenierte Bild, das dem Zuseher vorgaukelt Realität zu sein. Kubricks Umgang mit dem Schauplatz, an dem die jeweiligen Filme spielen, ist sehr unüblich, bestätigt aber seinen Zugang zum Film und seine frühen Jahre als Fotograf.

Die Austauschbarkeit seiner Figuren ist ein weiteres zentrales Markenzeichen seiner Filme. In manchen Werken stärker ausgeprägt als in anderen. In 2001 beginnen wir mit den Vormenschen, als einer dem anderen gleicht. Danach folgen Dr. Floyd und Dr. Halvorsen, die gefilmt im Profil, ein für Kubrick typische Kameraeinstellung, ident und austauschbar erscheinen. Auch in Kubricks drittem Akt können wir als Zuseher nur schwer den Unterschied zwischen Dr. Pool und Dr. Bowman unterscheiden. Das suggeriert die Tatsache, dass der Mensch bedeutend klein im Maßstab des Universums ist. Georg Seeßlen beschreibt die beiden Protagonisten als *seltsame Spiegelungen* und je mehr sich die beiden spiegeln, desto weniger sind sie fähig, gemeinsame Handlungen auszuführen. Kubrick wählte mit Bedacht zwei Schauspieler, die sich optisch ähnlich sind.<sup>24</sup> Auch der Verlust der Individualität bei *Full Metal Jacket* wird nicht kommentiert, sondern anhand der Haarschnittszene zu Beginn des Filmes verdeutlicht. Untermalt mit dem Song „*Goodbye my Sweetheart, hello Vietnam*“, unterstreicht einmal mehr die Austauschbarkeit von Soldaten. Ab diesem Punkt werden sie zu Dienern eines Systems- zu strategischen Schachfiguren. Der Verlust der Individualität wird erst wieder im zweiten Akt des Films ein Stück weit wiederhergestellt, da die Frisuren im Chaos des Krieges wieder nachwachsen.

<sup>23</sup> Informationen entstammen der Kubrick Exhibition in London, Juni 2019

<sup>24</sup> Vgl. Seeßlen S.179



Abb.9: Dr. Pool und Dr. Bowman, 2001



Abb.10: Dr. Floyd und Dr. Halvorsen, 2001



Abb.11: Hairschnittszene, Full Metal Jacket

## Eine Raumanalyse von 2001: A Space Odyssey

Stanley Kubricks Meisterwerk umfasst im Wesentlichen vier Akte (klammert man Vorspann, Nachspann und Intermission aus), die unterschiedliche Themen behandeln. Diese Arbeit richtet sich in erster Linie an den architektonischen Raum und seine Aussagekraft. Sie behandelt nur ansatzweise die reale Architektur, also das Set Design, hinter den einzelnen Filmen. Viel mehr möchte ich mich der Architektur auf künstlerischer Ebene nähern und der eigentlichen Aufgabe eines Filmes widmen: die Aussagekraft der bewegten Bilder. Natürlich könnte ein Film ohne die Kulissen, den Studios und sämtlichen Hintergrundarbeiten nie existieren, aber dennoch ist es der Film als Endprodukt, der den Zuseher berühren und ergreifen soll. Kubricks Werk ist unzählige Male analysiert, in seine Bestandteile zerlegt und zitiert worden. Eine Auseinandersetzung auf architektonischer Ebene, scheint jedoch auf den ersten Blick für unangebracht zu sein, da dieser Film fast ausschließlich im Weltraum spielt. Bei genauerer Betrachtung wird allerdings klar, dass sich Kubrick sehr stark mit dem Raum, der uns umgibt, beschäftigt hat. Daraus resultieren vier spezielle Raumsysteme innerhalb von Kubricks 2001.

1. Der undefinierte Raum
2. Der definierte Raum
3. Der kontrollierte Raum
4. Der metaphysische Raum<sup>25</sup>



Abb.12: 1.Steppe



Abb.13: 2.Raumstation



Abb.14: 3.Discovery One



Abb.15: 4.Barockzimmer

Unter **undefinierten Raum** verstehe ich zum einen unberührte Natur, also das gänzliche Fehlen von artifiziiellen Dingen aber auch die vollständige Verwüstung einer möglichen intakten Ordnung früherer Tage. Kubrick beschäftigt sich in *2001: A Space Odyssey* grundsätzlich mit drei undefinierten Räumen. Es ist die Steppe der Vormenschen, die Mondlandschaft und das Weltall des modernen Menschen. Beide Raumsysteme zeichnen sich durch ihre Weite und Leere aus, in der der Mensch ohne Ordnung und ohne definierte Räume verloren wäre. Dieses Raumprinzip möchte ich ausgewählten Filmen gegenüberstellen. Stanley Kubrick stand mit Sicherheit nicht für alle nachkommenden Science-Fiction Produktionen Pate, aber er war der erste, der dieses Genre auf eine wissenschaftliche und visuell ansprechende Stufe gehoben hat, so dass man Kubrick als Vorreiter dieses Genres nicht übergehen kann. Den undefinierten Raum finden wir auch in Form unterschiedlicher Planeten in Christopher Nolans *Interstellar* aus dem Jahr 2014 wieder.

<sup>25</sup> Metaphysisch: „jede mögliche Erfahrung überschreitend“,

Mit metaphysischem Raum meine ich hier eine Steigerung der uns bekannten Raumsituation. Ein unwirklicher Raum, der sich weder zeitlich noch räumlich exakt verorten lässt und der sehr stark mit unserem Unterbewusstsein arbeitet.

Auch in Alex Garlands *Ex Machina* aus dem Jahr 2015 steht die raue Natur Alaskas der artifiziiellen Architektur des Menschen gegenüber und in Denis Villeneuves *Blade Runner 2049* aus dem Jahr 2017 ist es die verwüstete Außenwelt der Erde, die zu einem undefinierten Ort verkommen ist.

Seit jeher strebt der Mensch nach Ordnung, Struktur und Einteilung. Wie Ying und Yang, so fordert das Chaos die Ordnung und die undefinierte Umgebung den **definierten Raum**. Kubricks zweiter Akt handelt von der Reise ins All und dem Leben an Bord einer Raumstation. Er thematisiert die Verbindung zu Heimat, Essen und dem täglichen Leben. Diese Räume wirken allerdings nicht zwingend so, als wären sie an Bord eines Schiffes. Vielmehr ist es der schützende und definierte Innenraum, der von einem todbringendem Außenraum, in Kubricks Fall dem Weltall, umgeben ist. Filmtechnisch betrachtet handelt dieser Raum im Weltall. Räumlich betrachtet kann sich dieser Raum überall befinden. Ich suche keinen exakten Vergleich einzelner Filme die ähnlichen Szenen immer wieder reproduziert haben. Viel interessanter sind räumliche Prinzipien, die in der ein oder anderen Form zwar anders interpretiert wurden, aber demselben Kern zugrunde liegen. So finden wir einen sehr ähnlichen Umgang in Afonso Cuaróns *Gravity* aus dem Jahr 2013, der von der Verbindung zwischen All und Raumstation handelt. Aber auch in *Ex Machina* werden wir mit einem künstlichen Innenraum konfrontiert, der von einer unwirtlichen Außenwelt umgeben ist. Sowohl in Ridley Scotts *Blade Runner* aus 1982 als auch in seinem Nachfolger *Blade Runner 2049* aus dem Jahr 2017 von Denis Villeneuve befinden wir uns immer wieder in stark definierten Innenräumen, die versuchen, sich bestmöglich von der Außenwelt abzuschotten und das Wohnen der Zukunft, das in Kubricks *2001* noch euphorisch präsentiert wurde, findet in *Blade Runner* eine tristes Ende.

Moderne Technologien, künstliche Intelligenz und Überwachungssysteme, bieten in unserer heutigen Zeit immer mehr Diskussionsstoff und scheinen aktueller denn je zu sein. Sie infiltrieren unsere gebaute Umgebung und verwandeln den definierten Raum zu einem **kontrollierten Raum**. Umso bemerkenswerter ist jedoch, dass sich Stanley Kubrick bereits in den 1960er-Jahren mit dieser Thematik beschäftigt hat. In seinem dritten Akt hat er jedoch nicht nur die künstliche Intelligenz thematisiert, sondern auch ihre Problematik behandelt. Kubrick zeigt, wie sich der Raum und die Anforderungen an den Menschen der Zukunft geändert haben und wie der Raum durch die künstliche Intelligenz beeinflusst wurde. Vor allem aber wird die künstliche Intelligenz den eigentlichen schützenden Raum zu einer tödlichen Falle verwandeln. So lässt sich Kubricks drittes Kapitel, der Kampf zwischen Menschen und Maschinen, als ein Kernthema zukünftiger Science-Fiction-Filme festhalten. Mit dieser Thematik eröffnete Kubrick endgültig ein neues Feld innerhalb des Films. Unzählige Filme beschäftigten sich seit Kubricks *2001* mit künstlicher Intelligenz und dem kontrollierten Raum. In Spike Jonze *Her* aus dem Jahr 2013 erleben wir noch einen sehr positiven Umgang mit künstlicher Intelligenz, die allerdings von Problemen nicht befreit ist. In *Ex Machina* wird der vermeintlich schützende Raum, ähnlich wie in *2001*, zur tödlichen Falle. *Blade Runner* geht noch einen Schritt weiter. Mittlerweile können wir gar nicht mehr zwischen Menschen und Maschine, also zwischen natürlichem und artifiziellem Leben unterscheiden.

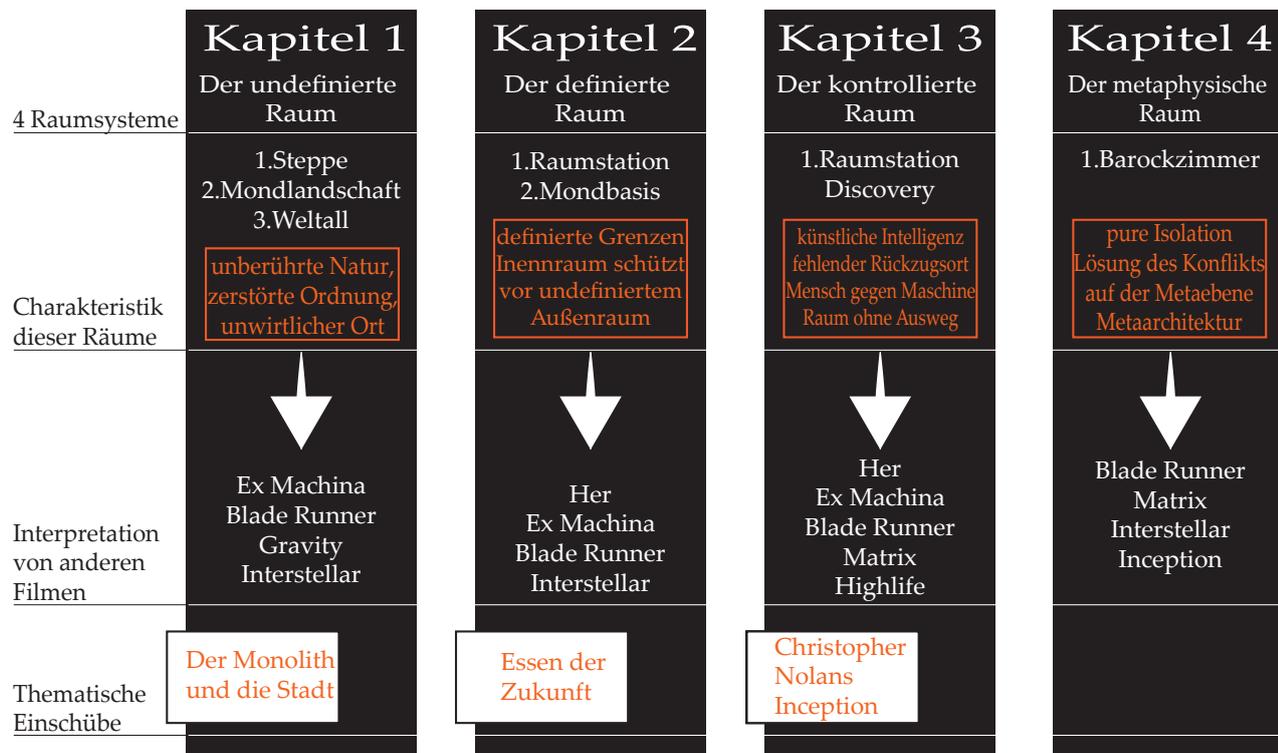
Die sogenannten Replikanten leben unbemerkt unter uns Menschen und stürzen die natürliche Ordnung ins Chaos. Christopher Nolans *Inception* aus dem Jahr 2010 behandelt in erster Linie keine künstliche Intelligenz, sehr wohl jedoch den überwachten und kontrollierten Raum. Durch die Fähigkeit Traumwelten zu erschaffen, die physikalischen Gesetze dort nach Belieben zu verändern und so in das Unterbewusstsein eines Klienten einzudringen, beschreibt eine extreme Form der Kontrolle und Manipulation. Gesteigert wird dieses Prinzip der Kontrolle nur durch die *Matrix-Triologie*. *Matrix* von Lena und Lilly Wachowski aus dem Jahr 1999 hat sich mit einer außergewöhnlichen Geschichte in die Köpfe der Menschen eingebrannt. In *Matrix* erleben wir wohl die bis heute innerhalb der Filmwelt erschreckendste Form der künstlichen Intelligenz und des kontrollierten Raumes. Wenn sich der Großteil der Menschheit in einer Illusion befindet, dann ist wohl die höchste Stufe der räumlichen Isolation erreicht. Wie können wir uns nun von dieser Problematik lösen und befreien?

Diese Frage drängt sich unweigerlich auf und Kubrick beendet seine Odyssee mit einem ganz speziellen, futuristischen und nicht realen Raum. Ich habe dieses letzte Kapitel als **metaphysischen Raum** bezeichnet, da Kubrick nun den natürlichen Raum verlässt und sein letztes Kapitel auf eine Metaebene hebt. Es ist die pure Isolation die uns Kubrick präsentiert. Dieser Raum scheint von Zeit und Raum losgelöst zu sein. Es ist auch aus architektonischer Sicht eine logische Steigerung der Raumsysteme innerhalb von *2001*. Der weite Steppenraum, gefolgt von einem begrenzten Innenraum der Raumstation, die im dritten Akt zusätzlich überwacht und kontrolliert wird und der vermeintliche schützende Raum zu klein für die Protagonisten wird, führt nun im letzten Akt zu puren Isolation. Auch in *Blade Runner 2049* finden wir uns am Ende in einem isolierten Raum der Gedankenentwicklerin wieder. In *Inception* ist es ein isolierter künstlicher Raum im Traum, in dem das eigentliche Ziel des Films, die Implantierung eines Gedankens, nun erfolgreich stattfindet. In *Matrix* werden wir mit dem sogenannten Raum des Architekten konfrontiert, der als Vater der Matrix gilt und in *Interstellar* ist es ein Tesseract, der dem Protagonisten ermöglicht, Messdaten an die Erde zu übertragen. Es sind vor allem räumliche Prinzipien, die diese Filme einen. Das räumliche Prinzip des undefinierten Außenraumes, der einen definierten Innenraum fordert. Dieser Raum wird zunehmend infiltriert und von einer künstlichen Intelligenz übernommen, die den Menschen sozial und räumlich verdrängt.

Dieser Konflikt lässt sich in all diesen Filmen entweder nur mehr auf einer Metaebene lösen oder der Mensch geht daran zu Grunde. Was Kubricks Raumsystem so besonders macht ist, dass er das Weltall als möglichen Lebensraum behandelt und das bereits im Jahre 1968. Kubrick zeigt jedoch, dass der Weltraum ohne Technologie keine Lebensgrundlage bietet. Der Mensch befindet sich in geschlossenen Räumen, die technologisch gesteuert werden. Kubrick zeigt mehrere Stadien der Technikentwicklung. Von dem ersten Werkzeug über den Satelliten bis zur künstlichen Intelligenz, die den Raum dominiert. Der Mensch verkommt zu einem Kind, das ohne die Technologie nicht überleben kann. Dieser Zustand der Technologisierung lässt sich allerdings auch auf die Erde übertragen. Unsere Räume werden zunehmend technisiert, gesteuert und überwacht.

Es ist die künstliche Intelligenz, die sich somit auch innerhalb der Architektur bemerkbar macht. In Kubricks *2001* erleben wir „uterine Räume“, die die Verschmelzung von Menschen und Maschinen verdeutlichen.<sup>26</sup>

Dies war ein erster Überblick über die Struktur dieser Arbeit und ein Versuch, Kubricks Raumsysteme und Themen zu erörtern und Verbindungen zu anderen Werken herzustellen. Jedes dieser Werke hat seine eigene Sichtweise auf die Thematik und versucht diese in unterschiedlichste Richtungen darzulegen. Kubricks Oeuvre stellt dennoch eine Einzigartigkeit in der gesamten Filmwelt dar und besonders *2001: A Space Odyssey* steht, wenn man so will, als Monolith der 1960er- Jahre. Er ist ein einsamer Meilenstein, der die gesamte Filmwelt nachhaltig beeinflusste. Ab diesem Punkt musste sich die Filmbranche rasant weiterentwickeln und Kubrick setzte derart hohe Maßstäbe, die bis heute herausgefordert werden. Die angeführte Grafik soll verdeutlichen in welchem Zusammenhang die angeführten Filme auf Grund von Kubricks Raumanalyse eingesetzt werden.



<sup>26</sup> Vgl. Fabris S.76

## Von der Utopie zur Dystopie – Ein vermeintlicher Blick in die Zukunft

*„Ich habe versucht, ein visuelles Erlebnis zu schaffen, welches die sprachlichen Einordnungsschemata umgeht und mittels eines emotional-philosophischen Inhalts direkt zum Unterbewusstsein vordringt“. – Stanley Kubrick*

Der Begriff **Utopie** setzt sich aus den altgriechischen Worten ou- „nicht“ und τόπος „Ort“ zusammen. Ein „Nicht-Ort“ so zu sagen. Ein Ort, der nur in unserer Vorstellung existiert. Es ist der Entwurf und die Vorstellung einer Gesellschaftsordnung, die nicht an unsere historischen Rahmenbedingungen geknüpft ist. Im Gegensatz dazu, setzt sich die **Dystopie** aus den altgriechischen Worten dys- für „miss“- oder „übel“ und τόπος für „Ort“, „Gegend“ zusammen<sup>27</sup>. Die Dystopie zeichnet sich allgemein durch eine diktatorische Herrschaftsform aus, in der das einzelne Individuum von einem System bestimmt und geleitet wird. Die Kommunikation unter den Menschen ist gestört und das Bewusstsein für seine Herkunft und Geschichte ist in Vergessenheit geraten. Der Mensch blickt in eine leere, sich selbst zerstörende Welt. Während es die Vorstellung von Utopien schon sehr früh in der Menschheitsgeschichte gegeben hat, so ist die Dystopie ein Produkt der jüngeren Generation. Sie beginnt im Zeitalter der industriellen Revolution. In dieser Zeit wurde ein wesentlicher Grundstein für die heutige Entwicklung der Menschheit gelegt. Diese Art des Fortschrittes war selbst für damalige Befürworter der Technik noch nicht verständlich und absehbar. Erst als der Fortschritt den Menschen tatsächlich ein- und gewissermaßen auch überholt hatte, begann man mit der Vorstellung einer möglichen Dystopie. Viele Filme meiner Generation behandeln dieses Thema. Die Vorstellung der Utopie schwand zunehmend und verwandelte sich in eine düstere Zukunft. Der Ursprung der Science-Fiction ist zu Zeiten von Jules Verne und H.G. Wells im 19. Jahrhundert zu suchen. Der vorherrschende Aufschwung der Industrie und des Fortschrittes beeinflusste auch die Literatur und in weiterer Folge auch den Film. Dem Roman sind keine Grenzen gesetzt und die Faszination der Entdeckung des Zukünftigen und des Fremden, erlebte einen neuen Höhepunkt.<sup>28</sup> Erlebbar wurden diese Versionen letztlich durch die bewegten Bilder im Film. Dennoch galt die Science-Fiction lange Zeit als Pseudowissenschaft und wurde von der breiten Bevölkerung nicht wirklich akzeptiert. Es wurde als Kinderunterhaltungsprogramm, mit fliegenden Untertassen und grünen Männchen abgetan und von der breiten Öffentlichkeit abgelehnt.

*„It may be difficult for anyone under the age of 50 to appreciate the fact that prior to 2001: A Space Odyssey, science fiction in the cinema was something for Saturday morning kinds ‘screenings and the ‘B’ film circuit.“<sup>29</sup>*

Stanley Kubrick hatte große Bedenken um seinen Film, dass er möglicherweise als weiterer Pseudofilm im Gedächtnis der Menschen hängen bleiben würde. Daher plante Kubrick unzählige Interviews mit Wissenschaftlern, Theologen, Astronomen und Philosophen durchzuführen, um eine wissenschaftliche Basis für seinen Film zu gründen.

<sup>27</sup> <https://www.duden.de/rechtschreibung/Utopie>

<sup>28</sup> Vgl. Koebner S. 9

<sup>29</sup> DFF S.129

Er arbeitete einen Fragenkatalog aus und schickte seinen damaligen Mitarbeiter Roger Caras 1966 rund um den Globus, um sich mit diversen Wissenschaftlern zu treffen. Ähnlich wie Herman Melville, der sich intensiv mit Walen und Walfang beschäftigte, bevor er seinen Weltroman *Moby-Dick* verfasste.<sup>30</sup> Kubricks akribische Vorarbeit und Visionen sollten sich bezahlt machen. Kaum ein anderer Film ist über die Jahrzehnte hinweg derart erfolgreich gewesen wie *2001: A Space Odyssey*. Kubrick schaffte es, nicht nur das Publikum, sondern auch im Lauf der Zeit sämtliche Kritiker zu überzeugen. Dieses Werk gilt als Vorreiter unzähliger Science-Fiction Filme, das zum ersten Mal das Thema Raumfahrt in technischer Perfektion umsetzen konnte. Kubricks Film ist wie eine Odyssee angelegt und gleicht einer futuristisch komponierten Oper mit sehr wenig Sprechtext, klassischer Musik, imposanten Aufnahmen und sehr lang anhaltenden Szenen, die den Zusehern Zeit geben, in diese Odyssee sprichwörtlich einzutauchen. *2001* ist nicht nur ein Film über den Weltraum, sondern gibt auch einen Einblick in die menschliche Evolutionsgeschichte und zeigt dabei eindrucksvoll, wie weit die menschliche Zivilisation bereits vorangeschritten ist, aber wie klein und unbeholfen wir doch in diesem Universum sind. Laut Kubrick soll dieser Film den Zusehern auf einer emotional-philosophischen Ebene berühren und direkt zum Unterbewusstsein vordringen. Das erklärt auch die noch immer andauernde Faszination seines Werkes, über das noch immer viel diskutiert und philosophiert wird aber glücklicherweise nicht restlos aufgeklärt werden kann.

Stanley Kubrick gelang es gemeinsam mit Arthur C. Clark mit *2001: A Space Odyssey* nicht nur den Science-Fiction-Film auf eine wissenschaftliche Basis zu heben, sondern läutete mit seinem kritischen Blick auch eine neue Ära innerhalb der Filmbranche ein. Arthur Charles Clarke war maßgeblich an der Entstehung von *2001* beteiligt. Die Geschichte von *2001* liegt „*The Sentinel*“ aus dem Jahr 1948<sup>31</sup> und „*Begegnung im Morgengrauen*“ aus dem Jahr 1950, zwei Schriften von Clarke, zugrunde. Gemeinsam mit Stanley Kubrick verfasste er den Roman und das Drehbuch. Durch die Perfektion und den realistischen Ansatz, konnte sein Werk nicht als Klamaus und Kinderunterhaltungsprogramm abgetan werden, sondern musste ernsthaft behandelt und diskutiert werden. Kubricks Werk stellt somit einen wichtigen Eckpfeiler innerhalb der Filmbranche dar. Kubrick ist allerdings nicht nur für seine Perfektion bekannt, sondern auch für seinen kritischen Blick auf die Dinge. Somit eröffnet uns *A Space Odyssey* nicht nur die Legitimation der Science-Fiction-Filme, sondern zugleich auch die kritische Auseinandersetzung mit der Zukunft, die nicht nur glorreich gesehen werden kann. Bei genauer Betrachtung wird deutlich, dass *2001* genau von diesem Übergang einer utopischen Zukunft zu einer dystopischen Welt erzählt. Die ersten beiden Akte vermitteln das Gefühl des Aufstrebens und des Fortschrittes. Die Urmenschen entwickeln sich zu einer neuen Spezies. Die Raumfahrt im zweiten Akt ist geprägt von malerischer Musik und von einer menschenfreundlichen Technik, die es uns ermöglicht hat, die Erde zu verlassen und zu neuen Ufern aufzubrechen. Jedoch kippt diese Stimmung in der zweiten Hälfte des Filmes. Die lineare Bewegung nach vorne, die uns das Gefühl des Fortschrittes und der Entwicklung vermitteln würde, stagniert.

<sup>30</sup> Vgl. Castle S.419

<sup>31</sup> Vgl. Castle S.29

Die Technik wird zunehmend zu einem Problem für den Menschen und stellt sich gegen diesen. Kubrick erkannte schon sehr früh die Gefahren dieser Entwicklung und war einer der ersten, der diese Problematik aufgegriffen hat. In diesem Sinne ist *2001: A Space Odyssey* wohl einer der ersten Filme, die nicht nur den Science-Fiction-Film salonfähig gemacht hat, sondern zugleich auch sehr kritisch mit der aufstrebenden Entwicklung der Technik umgegangen ist. Kubrick ebnete somit den Weg für viele nachkommende Filme wie *Blade Runner*, *Matrix*, *Interstellar* oder *Ex Machina*. Mir ist durchaus bewusst, dass man hier keinen definitiven Ausgangspunkt setzen kann und nicht jeder Film nach Stanley Kubrick ist von dystopischer Natur geprägt. Kubrick läutete schlussendlich mit der Problematik der künstlichen Intelligenz dennoch eine neue Sichtweise auf die Dinge ein, auch wenn diese Sichtweise erst viele Jahrzehnte später verstanden und überhaupt ernstgenommen wurde. Bevor wir uns allerdings mit dem kritischen Ende in Kubricks Werk befassen, gehen wir einen Schritt zurück. Zurück wo alles begann. Zurück zum Ursprung der Menschheit, ganz im Sinne von Stanley Kubricks *2001: A Space Odyssey*.

# KAPITEL 1 – DER UNDEFINIERTER RAUM

## Inhalt – The Dawn of Man

Im ersten Akt wird die Lebensweise der Vormenschen in der Savanne Afrikas gezeigt. Sie scheinen ein friedliches Leben zu führen, ernähren sich zu Beginn von Gräsern und Wurzeln und leben im Einklang mit der Natur. Im weiteren Verlauf wird deutlich, dass die Vormenschen von großen Raubkatzen und anderen Stämmen bedroht werden. Dabei thematisiert Kubrick auch die essenzielle Bedeutung von Wasser, indem sich zwei rivalisierende Stämme um ein Wasserloch streiten. Der Kampf um das Wasserloch verläuft zu Beginn noch harmlos und beschränkt sich auf verbale Attacken, bis letztlich der Schwächere das Weite sucht. Die vertriebene Gruppe sucht unter Felsvorsprüngen Unterschlupf. Am nächsten Morgen steht ein schwarzer Monolith inmitten der Vormenschengruppe. Dieser Monolith wirkt kalt, mystisch und nicht von dieser Welt. Die Vormenschen betrachten zaghaft den schwarzen Block und berühren ihn schließlich. Eine besondere Energie dürfte von ihm ausgehen, denn in der nächsten Szene wird deutlich, dass ein Umdenken bei den Vormenschen stattgefunden hat. Anhand von alten Knochen wird ihnen bewusst, dass diese als Werkzeuge und im weitesten Sinne auch als Waffen verwendet werden können. Von nun an töten die Vormenschen andere Tiere und werden zunehmend zu Fleischfressern. Dieser erste menschliche Evolutionsschritt gipfelt darin, dass ein Vormensch von einem anderen erschlagen und damit die Vorherrschaft um das Wasserloch geklärt wird. Der erste Akt endet damit, dass ein Vormensch einen Knochen in die Luft schleudert und eine Überblendung in das Jahr 1999 folgt.

## Der undefinierte Raum – In 2001: A Space Odyssey

*„Der erste, der ein Stück Land mit einem Zaun umgab und auf den Gedanken kam zu sagen „Dies gehört mir“ und der Leute fand, die einfältig genug waren, ihm zu glauben, war der eigentliche Begründer der bürgerlichen Gesellschaft. Wie viele Verbrechen, Kriege, Morde, wie viel Elend und Schrecken wäre dem Menschengeschlecht erspart geblieben, wenn jemand die Pfähle ausgerissen und seinen Mitmenschen zugerufen hätte: „Hütet euch, dem Betrüger Glauben zu schenken; ihr seid verloren, wenn ihr vergesst, dass zwar die Früchte allen, die Erde aber niemandem gehört.“<sup>32</sup>*

– Jean-Jacques Rousseau

Mit minutenlangen Kameraeinstellungen, die den Sonnenaufgang zeigen und somit den Beginn der Menschheit symbolisieren, beginnt Kubricks Odyssee. Kubrick verarbeitet in seinem ersten Akt verschiedene Themen wie Evolution, Entwicklung und Veränderung. Als ersten Ort wählte Kubrick in seiner Anfangsszene eine Savanne Afrikas. Eine karge, fast unwirtliche Landschaft, die unseren Ursprung begründete. Diese weite fremde Landschaft symbolisiert den Beginn der Menschheit und weist starke Parallelen zu der späteren Umgebung des Menschen der Zukunft auf- dem Weltall. Laut Kubrick wurden die Vormenschen durch einen schwarzen Monolithen sichtlich in ihrer Denkweise beeinflusst und beginnen nun Grenzen auszuloten und diese mit letzter Konsequenz zu erobern. Das weite, unberührte Gefüge der Natur wird hier zum ersten Mal gestört und nach den Bedürfnissen der schon bald dominierenden Spezies geformt. Die Menschenaffen erkennen anhand eines Knochens, dass dieser auch als Waffe verwendet werden kann. Eine Erkenntnis, die enorme Folgen haben wird und den Menschen an die oberste Stelle der Nahrungskette katapultierte. Wissenschaftlich lässt sich auch diese Veränderung gut nachvollziehen. Die sogenannte Werkzeughypothese führt die Evolution der Zweibeinigkeit darauf zurück, dass die vorderen Extremitäten frei wurden, um den Gebrauch von Werkzeugen und den Transport von Ressourcen zu ermöglichen.<sup>33</sup> Den Knochen, den der Affe Moonwatcher ergreift, führt ihn somit zur Zweibeinigkeit und zum aufrechten Gang.

Es wird auch angenommen, dass der Ursprung des Menschen im tropischen Urwald zu finden ist. Diese Vormenschen wurden allerdings aus dem Urwald verdrängt und fanden in der Savanne ihre neue Heimat. Auf Grund der niedrigeren Sträucher und Pflanzen, lernte der Mensch sehr bald aufrecht zu gehen, um einen besseren Überblick über seine Umgebung zu erhalten. In der darauffolgenden Kampfszene zeigt Kubrick die Dominanz des einen Vormenschen, der als Einziger aufrecht steht, mit einem Knochen in der Hand, und seinen Besitzanspruch stellt. Der Kampf endet mit dem Tod eines Artgenossen. In dieser Szene zeigt Kubrick, wie essenziell dieser kleine Ort inmitten der riesigen Landschaft der Savanne zu sein scheint. Zum ersten Mal wird ein territorialer Besitzanspruch gestellt und erobert.

*„Durch das Besetzen von Raum entsteht eine ortsabhängige Dominanz“<sup>34</sup>.*

<sup>32</sup> Jean-Jacques Rousseau (1712-1778), Diskurs über die Ungleichheit

<sup>33</sup> Vgl. Oberzaucher S.27

<sup>34</sup> Oberzaucher S.115

Diese Szene markiert den Beginn der Menschheit. Den Beginn der Sesshaftigkeit, des Machtanspruches und der Aneignung des verfügbaren Raumes. Der Mensch beginnt von nun an den Raum um sich zu begrenzen, er schottet sich ein Stück weit von dieser Weite und Leere ab, um sein Umfeld in einen menschlicheren Maßstab zu versetzen und ihn nach seinen Bedürfnissen zu transformieren. Zusätzlich thematisiert Kubrick auch den Beginn des Besitzanspruches, nicht nur über Güter wie Wasser, sondern auch über Territorien. Der Kampf um das Wasserloch kann stellvertretend als Kampf um Ressourcen gelesen werden, die an diesen Ort gebunden sind. Während unsere Evolutionsgeschichte stetig voranschreitet, wurden zusätzlich zu Wasser auch andere Materialien und Ressourcen entdeckt, die zu Beginn als überlebensnotwendig erachtet und irgendwann als Macht und Luxusgüter beansprucht wurden. Der Ort wurde somit zum entscheidenden Faktor in der Entwicklung der Menschheit. Stephen Shennan, ein britischer Archäologe, bezeichnete die Jungsteinzeit als den Abschnitt, an dem diese Begierde nach materiellem Wohlstand zu einem Ort wird, einem Territorium, das sich verteidigen lässt.<sup>35</sup> Der Beginn jeder räumlichen und somit auch jeder architektonischen Auseinandersetzung wurzelt in der Abgrenzung und Definition des Ortes, sowie der Begrenzung des Raumes. Ohne begrenztes Territorium, kann kaum ein Zugehörigkeitsgefühl und Identitätsempfinden mit der Umgebung entstehen. Die neolithische Revolution gilt daher als einer der bedeutendsten Entwicklungsschritte in der Menschheitsgeschichte.

Kubricks Ort besticht durch seine Weite und Leere, die nur durch das Weltall im späteren Verlauf des Films übertroffen wird. Dieser Ort wurde zum Ausgangspunkt für alles, was danach kommen wird. Er zeigt diese Bilder in langen Aufnahmen ohne jegliche Bewegung. Dieser Ort wirkt statisch. Genau wie im Weltall, herrscht hier ein anderes Zeitverständnis, das jene der Menschen bei weitem übersteigt. Der Mensch muss nun lernen, sich an diesem Ort zurechtzufinden und sich seinen Platz zu erarbeiten. Der Mensch hatte zuvor seinen Raum noch nicht definiert. Wir sehen nur, wie sich die Menschenaffen nachts unter Felsvorsprüngen schützen und sich in höhlenartige Steinformationen zurückziehen. Dieser Ort ist allerdings nicht frei von Ängsten und Sorgen. Auch die Urmenschen wurden durch andere Spezies bedroht und es war notwendig, den umgebenden Raum zu überwachen und zu schützen. Diese erste Form der Überwachung des Raums bestand lediglich darin, Wache zu halten. Zumindest ein Mitglied der Gruppe hält die Augen bei Nacht offen und überwacht somit den unwirtlichen Außenraum. Im späteren Verlauf des Films werden diese schützenden Aufgaben durch Wände und technische Errungenschaften abgelöst.

Wie können wir diesen Ort bezeichnen, chaotisch, unwirtlich? Laut dem Schweizer Architekten und Hochschulprofessor Pierre von Meiss, kann die unangetastete Natur kein Bild des Chaos vermitteln, da sie zu weitläufig ist und in ihrer Logik sehr wohl geordnete Systeme aufweist. Denken wir zum Beispiel an Fischeschwärme, Bienenvölker, Flüsse, Pflanzen oder Insekten, all diese komplexen Systeme folgen einer gewissen Ordnung, die uns Menschen nur zum Teil erschlossen sind.

<sup>35</sup> Vgl. Hassett S.98

„...zusammengenommen stellen sie eine Ordnung dar, die auf der visuellen Ebene, die uns beschäftigt, unmessbar bleibt. Wir akzeptieren sie oder versuchen, gegen sie anzukämpfen, und zuweilen bewundern wir sie auch.“<sup>36</sup>

Daher würde ich diesen Ort als undefiniert bezeichnen, da er weder chaotisch erscheint noch gänzlich unwirtlich ist. Dieser Ort ist lediglich (noch) nicht perfekt an die Zivilisation abgestimmt, beziehungsweise wird sich die Menschheit im Laufe der Geschichte diesen Raum anordnen und ihn nach ihren Bedürfnissen formen. Aber was macht einen Ort aus und wie können wir ihn definieren und begrenzen? Ein begrenzter Raum ist oft negativ behaftet, im Sinne von, „man wird eingengt“ und „in seinem Handeln eingeschränkt“. Das mag in manchen Situationen stimmen und im weiteren Verlauf werden wir anhand von Beispielen wie Fritz Langs *Metropolis* aus dem Jahr 1927 oder in Ridley Scotts *Blade Runner* sehen, was eine kerkerhafte und klaustrophobisch begrenzte Umgebung auslösen kann. Im Gegenzug bedeuten Grenzen aber auch immer etwas Überschaubares und Definiertes. Ein begrenztes Stück Land, das es zu bewirtschaften gilt und dessen Grenze der Mensch am Horizont ablesen kann, bleibt abschätzbar und bewältigbar. Von dieser kleinstrukturierten Landwirtschaft sind wir mittlerweile weit entfernt und die Flächen der notwendigen Agrarwirtschaft scheinen endlos zu sein. Ein weitläufiger Raum kann genauso verstörend wirken, wie ein zu begrenzter, wenn wir an spätere Szenen in Kubricks *2001* denken oder an Filme wie *Gravity*, der es wie kein anderer Film vermag, diese Leere und Weite einzufangen. Auch Kubrick spielt in *2001* mit diesen Maßstäben. Der begrenzte Raum eines Spaceshuttles wird auf einmal zur rettenden Kapsel vor der Leere des Alls. Genau wie damals die Höhle der Vormenschen in dieser kargen weiten Landschaft, die wir weitläufig als Wiege der Menschheit bezeichnen. Mit dem wohl berühmtesten Match-Cut<sup>37</sup> der Filmgeschichte überspringt Kubrick die gesamte uns bereits bekannte Menschheitsgeschichte.

Kubrick war sichtlich gewillt, die Ursprungsgeschichte unserer Spezies offen darzulegen und ohne Umschweife eine Brücke in die Zukunft zu schlagen. Dieses Vorhaben gelingt ihm eindrucksvoll und der Knochen, der als symbolträchtiges Beispiel für so viele Errungenschaften der Menschheit wie Domestizierung, Wissenschaft, Handwerk, aber auch Tod und Krieg steht, transformiert sich schlagartig zu einem Satelliten, der in der Erdumlaufbahn seine Kreise zieht und uns veranschaulicht, wie weit die menschliche Evolution bereits fortgeschritten ist. Mit der filmischen Überblende zu einem Satelliten ertönt auch der weltberühmte Walzer *An der schönen blauen Donau* von Johann Strauss Sohn als Zeichen für die Zivilisation und den Fortschritt des Menschen. Zum Thema Musik in *2001* werde ich in einem späteren Kapitel Stellung beziehen.

<sup>36</sup> Meiss S.44

<sup>37</sup> Match-Cut: eine Technik der Filmmontage, wobei ein Objekt in Bewegung durch ein Analoges, räumlich und zeitlich ersetzt wird aber dessen ursprüngliche Bewegung fortsetzt.

Der renommierte deutsche Film- und Kulturkritiker Georg Seeßlen äußerte sich über die Errungenschaft des Werkzeugs, also einem „Ding“, insofern, dass Kubrick dadurch einen eigenen Diskurs eröffnete. Der Mensch muss nicht töten, um zu überleben, sondern er muss töten, um Dinge zu erhalten und dass Dinge existieren, um zu töten. Für ihn steckt in dieser Szene eine logische Begründung der Technik-Geschichte. Durch den Knochen werden andere von einem Ort vertrieben und getötet.<sup>38</sup>

*„Im selben Augenblick, als das erste Ding entstand, entstand auch der erste Krieg.“<sup>39</sup>*



Abb.16: Wurf des Knochens, 2001



Abb.17: Satellit in der Erdumlaufbahn, 2001



Abb.18: Wasserloch, 2001

## Formen der territorialen Abgrenzung

Mit der Tatsache, dass der Affe zum Menschen wurde und somit lernte Werkzeuge zu erzeugen, katapultierte sich der Mensch sehr rasch zur führenden Spezies. Nicht der Stärkste oder der Schnellste, sondern der am besten Angepasste wird sich über all die anderen Arten hinwegsetzen. Aus architektonischer und somit räumlicher Sicht entstand mit der territorialen Besitzergreifung etwas Einzigartiges. Territoriale Abgrenzungen und Revierbestimmungen gab es im Tierreich schon immer. Allerdings sind sie nicht von Dauer. Grundsätzlich unterscheidet man zwischen drei verschiedenen Arten der Revierbegrenzung bei Tieren. Der optischen, der akustischen und der olfaktorischen Territorialmarkierung. Die häufigste gebrauchte Art im Tierreich ist die olfaktorische.

<sup>38</sup> Vgl. Seeßlen S.159

<sup>39</sup> Seeßlen S.159

Reviere werden durch den Geruchssinn abgesteckt und müssen somit immer wieder erneuert werden. Das bedeutet, dass es zwar eine Revierbegrenzung gibt, diese allerdings immer nur temporär funktioniert. Eine interessante Form der territorialen Abgrenzung ist die akustische. Besonders gebräuchlich ist diese Form bei Gibbons, auch Brüllaffen genannt. Diese Spezies steckt ihr Revier durch Morgenchoräle ab. Das bedeutet, dass diese Affen morgens mittels Gebrülls ihre Position kundtun und auf andere Laute reagieren. Im Laufe des Tages wandern diese Affen in jene Richtung, aus der kein Gebrüll ertönt. Eine sehr interessante Form der territorialen Abgrenzung, die jeden Tag aufs Neue ausgehandelt werden muss und keinen dauerhaften Besitz darstellt. Gleichzeitig ist auch die Dominanz des Revierbesitzers immer präsent, da im Gegensatz zur olfaktorischen bzw. optischen Revierbegrenzung der Besetzer des Territoriums unweigerlich vor Ort anwesend ist.<sup>40</sup>

Der Mensch jedoch benutzt grundsätzlich eine optische Revierbegrenzung und diese ist in den meisten Fällen dauerhaft. Er formt diesen Raum nach seinen Bedürfnissen und teilt ihn nicht länger mit anderen Spezies. Mit der Parzellierung des Landes und der Einteilung in Gebiete entstand automatisch eine Abgrenzung nach außen. Der Schutz des eigenen Gebietes veranlasste uns Menschen Mauern und Zäune zu bauen und die Begrenzung des Raums nahm unweigerlich seinen Lauf. In der Architektur kommen wir zwangsläufig mit Grenzen in Berührung. Wir müssen auf unterschiedlichste Arten von Grenzen reagieren, sei es die Stadtgrenze, die Grundstücksgrenze, oder auch unsichtbare, soziale Grenzen. Was passiert, wenn wir Grenzen überschreiten, wenn sie uns einengen und wenn nicht mehr der Mensch den Raum begrenzt, sondern der Raum den Menschen?

## Kubricks Frontprojektion

Die Weite und Leere stellen einen wesentlichen Teil in Kubricks Werk dar. Sowohl den Weltraum als auch die Savanne betreffend. Darum möchte ich kurz auf die Technik eingehen, mit der Kubrick es gelang diesen Raum zu zeigen. Um diese Weite auf der Leinwand darstellen zu können, ließ Kubrick Fotografien im damaligen Südwesafrika, heute Namibia anfertigen. Die Felsformationen faszinierten ihn, denn sie waren anders als in den bekannten Bibelfilmen und Western. Kubrick hatte mehrere Möglichkeiten, die Dreharbeiten zu absolvieren, nur keine schien ihn zu befriedigen. Die gesamte Mannschaft einzufliegen, um zu drehen wäre zu aufwändig gewesen und er wäre der Willkür des Wetters ausgesetzt. Eine Alternative wäre ein großflächig gemaltes Bild, wie er es auch in einem seiner früheren Werke wie Spartacus verwendet hatte, mit dem großen Nachteil, dass diese Bilder eben wie gemalt aussehen. Eine Rückprojektion mittels Blue-Screen Technik hätte bei dieser Größe nicht die Perfektion erreicht, die Kubrick anstrebte und so entschied er sich für die zwar schon bekannte Technik der Frontprojektion, aber in einem völlig neuen Maßstab. Grundsätzlich funktioniert diese Technik wie folgt: Ein Projektor wird im 90° Winkel in exakter Höhe mit der Kamera positioniert. Ca. 20 cm vor der Kamera wird ein einseitiger Spiegel im 45° Winkel positioniert.

<sup>40</sup> Vgl. Oberzaucher S.118

Dies macht es möglich, dass sowohl das Bild des Projektors auf eine Leinwand geworfen wird und die Kamera aufgrund des einseitigen Spiegels durch den Spiegel filmen kann. So erreichte man einen realistischen Hintergrund mit hoher Tiefenwirkung. Das Hintergrundmaterial für die Leinwand war von besonderer Bedeutung.<sup>41</sup> Es handelte sich um einen speziellen Stoff von 3M. Dieser Stoff war mit winzigen Glasperlen versehen, die das Licht verstärkten. Ein Lichtstrahl, der mit 1 Lux auf die Leinwand fallen würde, würde mit 100 Lux zurückprojiziert werden. Aufgrund der unterschiedlichen Produktion der Stoffrollen, kamen immer wieder Nähte zum Vorschein, die unterschiedlichen Reflexionen hervorriefen. Man versuchte alles, um dieses Problem in den Griff zu bekommen und kam zu dem Entschluss, man müsse das Material in unregelmäßige Stücke schneiden, vergleichbar mit einem Mosaik, so dass keine scharfen Kanten mehr entstehen konnten. Da die Projektion von vorne auf die Leinwand trifft, müsste diese eigentlich auf Objekten im Vordergrund zu sehen sein, oder? Durch den hohen Reflexionsgrad der Leinwand, kann der Film die projizierten Stellen im Vordergrund nicht erfassen. Es gibt einfach keine Emulsion, die ein so breites Spektrum an Helligkeitswerten erfassen könnte. Durch die exakte Ausrichtung von Projektor und Kameralinse, treffen sich deren Lichtstrahlen in einem Punkt. Dadurch scheint es so, als würde die Projektion direkt aus der Kameralinse kommen. Durch diese präzise Anordnung nimmt man keinen Schatten wahr, da wir ihn zu jeder Zeit selbst verdecken.<sup>42</sup>



Abb.19: Skizze für das Set Design der Steppe, 2001

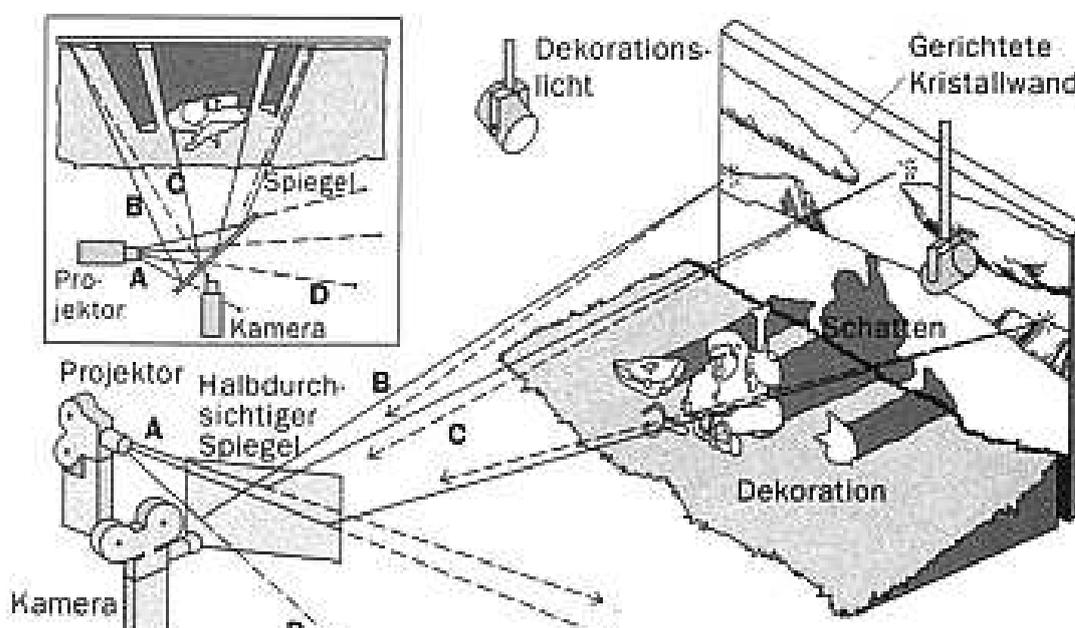


Abb.20: Prinzip der Frontprojektion, 2001

<sup>41</sup> Vgl. Auszug aus einem Artikel im American Cinematographer, Juni 1968, S.449-450

Weitere Informationen entnahm ich der Stanley Kubrick Exhibition in London anlässlich des 20-jährigen Todestages von Stanley Kubrick

<sup>42</sup> ebenda

## Der Außenraum – Der Mensch und die Weite

Der Außenraum in Kubricks Werk beschränkt sich im Wesentlichen auf drei Bereiche. Es ist die Weite und Einsamkeit, die alle drei Landschaften miteinander verbindet. Die karge Steppenlandschaft finden wir auch auf der Mondoberfläche und die Leere der Steppe spiegelt sich in der Weite des Alls wieder. Einen wirklichen Lebensraum bieten alle drei Orte nicht.

1. Die Steppenlandschaft
2. Die Mondlandschaft
3. Der Weltraum



Abb.21: Steppenlandschaft, 2001



Abb.22: Mondlandschaft, 2001



Abb.23: Weltraum, 2001

Kubrick spielt mit den Gegensätzen des Innen- sowie des Außenraumes. Die weite und leere Steppe der Vormenschen holt den modernen Menschen in Form des Weltalls wieder ein. Obwohl diese zwei Kapitel auf den ersten Blick sehr unterschiedlich erscheinen, so verbindet sie doch eine gewisse Raumlogik. Obwohl sich der Mensch weiterentwickelt hat, so holt ihn die Gefahr des Außenraumes immer wieder ein und er muss von Neuem beginnen, sich diesen Raum anzueignen und sich davor zu schützen. Die Gefahr lauert in unterschiedlicher Form und die Höhle der Menschenaffen wurde lediglich durch eine Raumkapsel ersetzt. Anders als bei *Interstellar* springt Kubrick nicht zwischen Planeten und Orten hin und her. Es ist eine Reise, die nur eine Richtung kennt. Kubrick verlässt die Erde und setzt seine Odyssee linear und kontinuierlich fort. Dabei führt uns der Monolith von einem Ort zum nächsten und der Mensch, egal wie weit er sich entwickelt hat, scheint ein ewiger Suchender zu sein. So erleben wir eine fast idente Szene auf dem Mond, als die Menschen den Monolithen nach geraumer Zeit erneut entdecken. Während sich die Menschenaffen um den Monolithen scharen und ihn berühren, ja ihn fast verschlingen, so ist der moderne Mensch vorsichtig und zaghaft geworden. Die Skepsis vor dem Neuen in diesem reizüberfluteten Zeitalter, die den Menschen zum Teil heillos überfordert, sollte hier zumindest erwähnt werden. Das Foto ersetzt die Berührung. Wenn wir an die aktuelle Smartphone-Generation denken, die in erster Linie damit beschäftigt ist, das perfekte Foto zu schießen, um es mit der Welt zu teilen, anstatt den Ort und das Erlebte zu fühlen und zu begreifen, so wird Kubricks Blick auf die Dinge aktueller denn je. Kubrick inszeniert das Bild eines Raumreisenden, der gerade mit einem Space Shuttle die Erdatmosphäre verlassen hat. Die aufmerksame Stewardess, die bequemen Sitze, das Unterhaltungsprogramm an Bord und die sanften und beruhigenden Klänge des Donauwalzers, erwecken den Anschein einer fantastischen Reise durch das All. Die Aufbruchsstimmung der 50er- und 60er-Jahre ist trotz kalten Krieges deutlich spürbar. Kubrick sieht die Reise in das All allerdings schon einen Schritt weiter. Es ist kein anstrengender, gefährlicher Ritt, sondern eine sanfte und angenehme Raumfahrt.

Aus dieser Betrachtung geht auch hervor, dass das Weltall zwar unendlich weit, aber nicht so weit entfernt ist, sondern uns allgegenwärtig umgibt. Die Architektin Barbara Imhof, die ein zusätzliches Studium an der International Space University in Strasbourg absolvierte, machte den Weltraum zum neuen Bauplatz ihrer Architektur. Sie ist Mitbegründerin und Geschäftsführerin der LIQUIFER Systems Group Wien, die sich mit der Entwicklung von Designs von Weltraummissionen beschäftigt. Für sie ist das All eine unberührte Umgebung. Alles was dort in naher Zukunft gebaut werden könnte, wird zum ersten Mal gebaut und der Weltraum verzeiht keine Fehler.<sup>43</sup>

*„After 10 minutes in a rocket you are in zero gravity and you are already in space [...] consider, when you are taking your car [...] after ten minutes you probably stuck in traffic. So, space is not something that is far away, it's very close, it's really all around us, and as the matter of fact we are in space“<sup>44</sup>*

Kubrick führt uns spielerisch in diese neue Umwelt des Menschen ein. Wir sehen eine Pan American Rakete, die von der Erde aus zur Raumstation vorstößt. Der Innenraum gleicht einem gut ausgestatteten Flugzeug unserer Zeit, mit angenehmen Sitzen und Bildschirmen in den Vordersitzen. Der einzige Passagier an Bord, mit Ausnahme des Flugpersonals, ist Dr. Floyd. Er schläft seelenruhig in seinem Sitz, während ihm ein Stift aus der Tasche rutscht, der wie auch die Raumstation im Takt des Donauwalzers rotiert. Wir kommen zum ersten Mal mit der Schwerelosigkeit und der Anpassung des Menschen durch diverse technische Errungenschaften, wie Grip Schuhe, in Kontakt. Kubrick präsentiert uns zu Beginn das Weltall sehr malerisch. Diese Stimmung kippt im weiteren Verlauf des Filmes und spätestens ab dem dritten Kapitel wissen wir, wie sich Einsamkeit anfühlt. Bei einem Außenbordmanöver kommt ein Astronaut ums Leben und wir verfolgen, wie der taumelnde Körper in die weite Leere treibt. Hier wird uns zum ersten Mal die schiere Dimension des Alls bewusst und dass diese Umgebung den Menschen nicht im Entferntesten wahrnimmt. Ein ähnliches spektakuläres Bild einzufangen, gelang erst Alfonso Cuarón mit *Gravity* aus dem Jahr 2013 viele Jahre später.

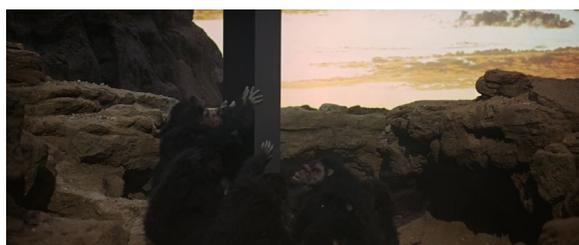


Abb.24: erster Kontakt mit dem Monolithen, 2001

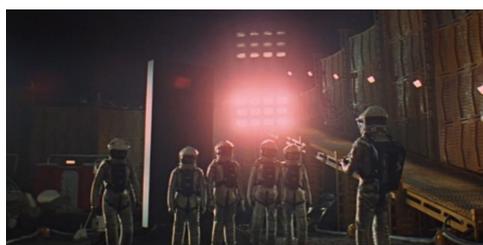


Abb.25: erster Kontakt mit dem Monolithen, 2001



Abb.26: Spaceshuttle auf dem Weg zur Raumstation, 2001



Abb.27: Außenraumanöver, 2001

<sup>43</sup> Femtech, Internetquelle

<sup>44</sup> Barbara Imhof, The stars look very different today, Internetquelle: <https://deznark.com/blog/barbara-imhof-the-stars-look-very-different-today-february-13-2019/> (Zugriff: Juni 2019)

## Der undefinierte Raum – In anderen Filmen

Der undefinierte Ort in Kubricks *2001* spiegelt den Ursprung der Menschheit wieder und den Beginn jeglicher Architektur und Gestaltung. Es ist die einfache Höhle der Vormenschen, die zum Ausgangspunkt der Architektur wird. Kubricks undefinierte Steppenlandschaft als Ausgangspunkt für das Leben auf der Erde spiegelt sich auch in der rauen Natur Alaskas in Alex Garlands *Ex Machina* aus dem Jahr 2015 wieder. Dabei erleben wir noch einen natürlichen Umgang mit der Natur und obwohl sich das Artifizielle bereits in die Natur eingeschlichen hat, so dominiert sie diese noch nicht. Der Mensch hat gelernt, sich an diese Umgebung anzupassen und die einst bedrohliche Natur, kann in *Ex Machina* als Schutz vor der restlichen Zivilisation gelesen werden. Dennoch bleibt es ein Ort, der bestimmten Regeln folgt und der nicht fluchtartig verlassen werden kann. In Denis Villeneuves *Blade Runner 2049* aus dem Jahr 2017 sieht dieser Ort völlig anders aus. Hier bekommen wir die Folgen dieser künstlichen Revolution wesentlich deutlicher zu spüren. Die Menschheit hat sich rasant weiterentwickelt und ein freies Stück Land sucht man hier vergebens. Viele Katastrophen haben diesen Ort geprägt und ihn wieder zu einem undefinierten Ort verkommen lassen. Dies ist die Außenwelt in *Blade Runner 2049*, mit der die Menschheit zu kämpfen hat. Die Erde wird zu einem unwirtlichen Planeten, der keine gesunde Lebensgrundlage mehr bietet. Mit Christopher Nolans *Interstellar* aus dem Jahr 2014 verlassen wir die Erde, da es keine Hoffnung auf Rettung unseres Heimatplaneten gibt. Die Menschheit ist gezwungen die Erde zu verlassen und eine neue Heimat zu suchen. Es ist ein Neubeginn, der mit dem ersten Akt aus Kubricks *2001: A Space Odyssey* gleichzusetzen ist. All diese Filme reagieren unterschiedlich auf den Außenraum und liegen dennoch demselben Kern zu Grunde. Für Kubrick war der Mond mit all seinen Kratern und Hügeln ein fernes Land, das es zu erobern galt. In

Tradition mit den großen Seefahrern wie Christoph Kolumbus oder Vasco da Gama, stellt sich auch hier das Bild der Entdeckung neuer Welten ein.<sup>45</sup> Dieser Erforschungsgeist wurde von vielen Nachfolgefilmen wieder aufgegriffen. Kubricks



Abb.28: Mondlandschaft, 2001

Odyssee ist augenscheinlich an Homers Stoff angelegt. Dabei wurde die See, die Odysseus auf seiner langen Irrfahrt überqueren musste zur unendlichen Weite und zu einem unerforschten Gebiet. Die See von damals spiegelt nun das Weltall wieder. Ein Ort, der unentdeckt ist und den es zu erforschen gilt. Die Inseln, die Odysseus besuchen musste, sind die Planeten des Alls, die möglicherweise bald von den Menschen besiedelt werden.<sup>46</sup> Wie geht der Mensch mit dieser neuen Umgebung um und welche extremen Formen wird dieser Ort annehmen?

<sup>45</sup> Vgl. DFF S.109

<sup>46</sup> Vgl. Seeßlen S. 178

## Ex Machina

Regie: Alex Garland

Hauptdarsteller: Domhnall Gleeson, Alicia Vikander, Sonoya Mizuono, Oscar Isaac

Erscheinungsjahr: 2015

Production Design: Mark Digby

In Alex Garlands *Ex Machina* spielt der Ort eine besondere Rolle. *Ex Machina* erzählt die Geschichte eines zurückgezogenen Milliardärs namens Nathan, der an einem abgelegenen Ort nach künstlicher Intelligenz forscht. Caleb, ein junger Techniker in seinem Unternehmen, wurde rekrutiert, um ihn eine Woche lang bei seinen Arbeiten zu unterstützen. Dort lernt Caleb Ava



Abb.29: weite Landschaft, Ex Machina

kenne. Ein humanoider Roboter mit künstlicher Intelligenz. Calebs Aufgabe besteht darin herauszufinden, ob Ava tatsächlich künstliche Intelligenz besitzt, oder nur eine präzise Programmierung beinhaltet. Als Schauplatz für diese Research-Anlage, zog man einer stark bevölkerten Metropole die Weite der Natur Alaskas vor. Auch hier wird der Ort zur tragenden Rolle für Architektur und Protagonisten. Man hätte die gesamte Research-Anlage auch in eine belebte Stadt oder Industriezone einflechten können, was wiederum bedeutet hätte, dass diese strenggeheime Anlage gesichert und bewacht werden hätte müssen, um glaubhaft zu wirken.

Daher entschloss man sich, das gesamte Schauspiel in die Natur zu verlagern. An einem Ort, der nicht bewohnt und nur mit dem Helikopter erreichbar ist. Die Anreise wird somit automatisch zur Barriere. Eine Mauer, die diese Anlage schützt und überwacht wird überflüssig, da die Unwirtlichkeit der Landschaft und des Ortes diese Funktionen übernimmt. Das Künstliche steht hier im Kontrast zu der rauen Naturlandschaft. Die Abgeschlossenheit des Ortes kann hier zwei Absichten des Regisseurs bedienen. Zum einen das Verlangen nach vollständiger Abschottung und Isoliertheit gegenüber anderen Menschen und zum anderen Macht und Vermögen für den Zuseher sichtbar zu machen. Wer kann es sich schon leisten, an einem Ort zu bauen, der einige Quadratkilometer groß ist und nur durch einen Helikopter erreichbar ist? Als realen Ort wählte der Production designer Mark Digby das Juvet Landscape Hotel von Jensen & Skodvin Architects in Norwegen. Diese Hotelanlage besteht aus 7 kleinen Cabins. Diese waren natürlich viel zu klein, um die Größe dieser Anlage widerzuspiegeln. So wurden etwa 40% der Szenen in den real gebauten Häusern gedreht und 60% des Filmes entstanden im Studio<sup>47</sup>. Kubricks Steppe kann als dasselbe räumliche Prinzip verstanden werden, wie die Landschaft Alaskas. Mit der Ausnahme, dass sich die Menschheit in *Ex Machina* bereits weiterentwickelt hat und die Höhle der Vormenschen durch einen modernen Gebäudekomplex ersetzt wurde, der sich unauffällig in die Natur integriert. Dennoch kann dieser Ort nur durch einen Helikopter verlassen werden. Die Isoliertheit des Protagonisten wird von Beginn an thematisiert.

<sup>47</sup> Vgl. Digby, Internetquelle



Abb.30: Ankunft von Caleb, Ex Machina

## Blade Runner 2049

Regie: Denis Villeneuve

Hauptdarsteller: Ryan Gosling, Harrison Ford, Robin Wright, Ana de Armas

Erscheinungsjahr: 2017

Production Design: Dennis Gassner

In *Blade Runner 2049* springen wir noch einen Schritt weiter in die Zukunft. Gigantische Solaranlagen und Glashäuser überziehen ganze Landstriche. Was zunächst als harmlose Strukturierung von Ackerflächen zu sein scheint, entpuppt sich rasch als Mosaik an Glashäusern.



Abb.31: zerstörte Umwelt, Blade Runner 2049

Diese Vision erinnert sehr stark an die Treibhäuser der Provinz Almeria in Südspanien wo auf ca. 35000 Hektar billiges Gemüse unter katastrophalen Arbeitsbedingungen produziert wird. Illegale Migranten, die versuchen in Europa ein besseres Leben zu finden, werden hier mit Hungerlöhnen abgespeist ohne Vertrag und Sozialleistungen, heißt es in einem Artikel der Schweizer Plattform Infosperber. Hier richtet sich das Wirtschaftssystem gewaltsam gegen den Menschen.<sup>48</sup> Dem Anthropologen James Scott zu Folge, lauert im Ackerbau auf festen Feldern eine Falle. Auch hier kann man auf die Sesshaftigkeit verweisen, die uns Menschen zwingt an einem Ort zu verweilen. Für Scott bedeutet mehr Ackerbau automatisch mehr Menschen, die sich ansiedeln werden und diesen Ort nicht mehr verlassen können, weil sie einerseits in zu großen Populationen leben und kein freier Platz mehr übrig ist. Laut Scott domestizierte das Getreide den Menschen und nicht umgekehrt. „[...] die Landwirtschaft züchtet mehr Menschen, um mehr Getreide anzubauen und kümmert sich dabei nicht sonderlich um unser Wohlergehen.“<sup>49</sup> *Blade Runner 2049* konfrontiert uns mit der schieren Größe, die unser ständig anwachsender Drang nach Wachstum fördert.

<sup>48</sup> Vgl. Infosperber, Internetquelle

<sup>49</sup> Hassett S.99

Es ist kein undefinierter Raum im Sinne von Stanley Kubricks *2001*, aber die Erde ist zu einem unwirtlichen Ort verkommen, die keine Lebensgrundlage mehr bietet. Die vormals herrschende Ordnung wurde durch den Menschen wieder zerstört. Die Künstlichkeit, die sich in *Ex Machina* noch reduziert der Natur unterordnet, hat sich in *Blade Runner 2049* zur dominierenden Fläche entpuppt. *Blade Runner 2049* zeigt uns die gesamte Dominanz des Menschen und die skrupellose Ausbeutung der Ressourcen, die bei Stanley Kubrick mit dem Wasserloch begonnen hat und in *Blade Runner* zur Katastrophe führt. Eine Lösung sucht man vergebens – zumindest auf der Erde.



Abb.32: Glashäuser Almeria, Spanien



Abb.33: Glashäuser, Blade Runner 2049

## Gravity

Regie: Alfonso Cuarón

Hauptdarsteller: Sandra Bullock, George Clooney, Ed Harris, Amy Warren

Erscheinungsjahr: 2013

Production Design: Andy Nicholson

*Gravity* zeigt in technischer Perfektion den unwirtlichen Lebensraum des Weltalls wie kaum ein anderer. Die Geschichte dahinter ist relativ einfach erklärt. Durch einen katastrophalen Zwischenfall bei einem Außenbordmanöver überleben nur zwei der fünf Astronauten. Dr. Ryan Stone, eine junge Ingenieurin bei ihrem ersten Weltraumeinsatz und der erfahrene Matt Kowalski, bei seinem letzten Einsatz überleben den Zwischenfall. Von nun an beginnt ein gnadenloser Überlebenskampf. Was Cuarón so eindrucksvoll zeigt, ist die endlose Leere des Weltalls und wie klein der Mensch in Wahrheit ist. Die Technik ist von universeller Wichtigkeit, um dort zu überleben. Der Mensch ist sowohl physisch als auch geistig dieser Dimension nicht gewachsen. Kubrick thematisierte diese Leere und Weite in seinem dritten Kapitel und Cuarón führte diesen Weg 45 Jahre später konsequent weiter. Hier besteht unweigerlich eine Verbindung zu Kubricks *Odyssee*. Obwohl *Gravity* mit Kubricks Dramaturgie nicht schritthalten kann, so wird der Astronaut, der verzweifelt versucht sein Leben zu retten und sich in den sicheren Raum retten muss bei Cuarón noch stärker thematisiert und erweitert. Der Kameramann umkreist die Astronauten, die allein im All treiben, dabei schwenkt die Kamera auch in das Innere des Schutzanzuges und wir hören die Atmung der Astronauten. Diese dünne Schicht des Helmes, der uns vor der Leere schützt, wird hier zum Ausdruck gebracht. Ein sehr schmaler Grat, an dem wir uns hier befinden. Leben und Tod sind selten so nah, wie an diesem Ort. Ähnlich wie bei *2001* beginnt die Protagonistin, gespielt von Sandra Bullock, zu rotieren. Sie findet keinen Halt und taumelt orientierungslos durch das All. Dieser Raum bietet dem Menschen nicht den geringsten Halt.

Alles an diesem Ort hängt an dem sprichwörtlichen dünnen Faden und so verhält es sich auch in Cuarons *Gravity*. Sie klammern sich an alles was sie ergreifen können und erlangen eine an der Raumstation befestigtes Seil, an dem sie sich eisern am Leben festhalten. Es ist die Technik, die uns an diesen Ort gebracht hat und sie alleine entscheidet, ob wir überleben oder sterben.

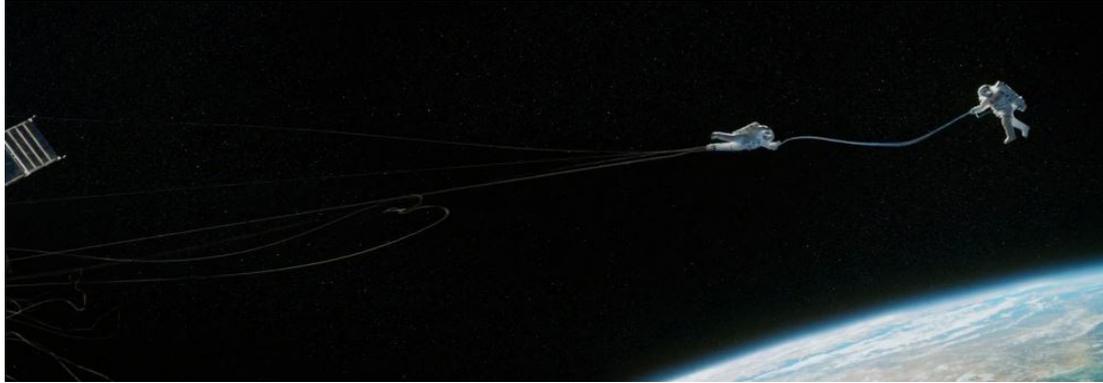


Abb.34: alleine im All, Gravity

## Interstellar

Regie: Christopher Nolan

Hauptdarsteller: Matthew McConaughey, Anne Hathaway, David Gyasi

Erscheinungsjahr: 2014

Production Design: Nathan Crowley

Einer der jüngsten Vertreter des Science-Fiction Films ist Christopher Nolans *Interstellar*, der 2014 erschienen ist. Dieser Film wurde oft mit Kubricks *2001* verglichen, und tatsächlich knüpft *Interstellar* an die Odyssee Kubricks in mehrfacher Hinsicht an. Das vom lateinischen „inter stellas“ also zwischen den Sternen abgeleitete Wort, beschreibt den Raum zwischen den Sternen. Während wir bei Kubrick nichts über den Zustand der Erde erfahren, so scheint sie bei Nolan bereits verloren zu sein und die Reise ins Weltall wird zur rettenden Mission. Der Ort der Menschen, unser Heimatplanet, wird auf Grund von Klimaveränderungen und Sandstürmen zunehmend unbewohnbar. Während in *2001* der kalte Krieg und der drohenden Nuklearangriff die Menschheit in Angst versetzte, so ist es bei Christopher Nolans der Klimawandel, der die Erde zu einem unbewohnbaren Planeten machte. Interessanterweise wurde das Raumfahrtprogramm der NASA eingestellt, da es als zu teuer empfunden wurde und es in keinster Weise das Überleben auf der Erde sichern könnte. Nolan beschreibt eine Rückbesinnung zur Agrarwirtschaft. Der Protagonist, gespielt von Matthew McConaughey, ist ein ehemaliger Raumpilot, der nun als Farmer arbeiten muss, wie viele andere, um die Massen an Menschen ernähren zu können. Nolan sieht Hoffnung durch die Technik, die die Menschheit letztlich auf fernen Planeten überleben und neu beginnen lässt. Für unseren Heimatplaneten sieht er jedoch keine Rettung mehr. Auch die Rückbesinnung zur Landwirtschaft, die in Nolans Werk monströse Größen angenommen hat, ändert nichts an der Tatsache, dass es sich hier um einen Teufelskreis handelt. Mehr Landwirtschaft bedeutete automatisch mehr Menschen und die Umwelt wurde bereits zu sehr geschädigt, als dass sich diese in absehbarer Zeit erholen könnte. Auch hier liegt der Ursprung im Wesen des Menschen, das der neolithischen Revolution entsprungen ist.

Das Urbarmachen von Land und die Domestizierung von Pflanzen und Tieren haben uns an jenen Punkt gebracht, an dem wir heute stehen. Eine rücksichtslose Ausbeutung der Ressourcen, die uns laut Nolan nur mehr die Flucht in das Weltall ermöglicht. Nolan zeichnet das Bild einer Gesellschaft, die gezwungen wird, unersättlich Nahrung zu produzieren, um sich um jeden Preis selbst erhalten zu können. Eine Kolonie auf einen fernen Planeten zu gründen, scheint die letzte Hoffnung der Menschheit zu sein. Nolan präsentiert uns diese unterschiedlichen Orte als unwirtliche und für den Menschen gefährliche Umgebung. Nolans Reise ist auch in gewisser Weise eine Weiterentwicklung von Kubricks erstem Akt. Das Wasserloch aus *2001*, als Ausgangspunkt für Leben auf der Erde und zugleich Auslöser des ersten Mordes, wird in Nolans erstem Wasserplaneten wieder aufgenommen. Allerdings ist hier das Wasser selbst das Problem und der Planet birgt keine neue Heimat, sondern nur Tod und Verderben. Ähnlich verhält es sich mit Nolans zweitem undefiniertem Raum. Ein Eisplanet, der den Menschen keine Zukunft bieten kann. Wir erleben somit zwei unwirtliche Räume, die als Lebensgrundlage völlig unzulässig wären. Die extreme Menge der Wassermassen des einen Planeten, stehen der gefrorenen Form des anderen gegenüber. Beides in ihrer extremsten Form bietet keine Lebensgrundlage. Am Ende gibt es einen Hoffnungsschimmer auf einem Planeten, der erdähnliche Bedingungen bietet. Die Felsformationen und das Setting erinnern stark an Kubricks Beginn der Menschheit. Ob beabsichtigt oder nicht, es bleibt eine schöne Hommage an *2001* und symbolisiert den Beginn einer neuen Ära der Menschheitsgeschichte. Ob wir aus unseren Fehlern gelernt haben, oder ob der Kreislauf von vorne beginnen wird, bleibt offen.



Abb.35: Wasserloch, 2001



Abb.36: neue Basis, Interstellar



Abb.37: unwirtlicher Eisplanet, Interstellar

Mit all diesen Orten muss der Mensch nun lernen umzugehen und ihn zu beherrschen oder er wird scheitern. Diese Orte stehen in direktem Bezug zu dem uns umgebenden Weltall. Ein Ort, der wie kein anderer für den Menschen unbegreifbar bleiben wird und an den wir uns, dank der Technik, nur annähern können. Es liegt in der Natur des Menschen, sich seiner Umgebung anzupassen und diese nach seinen Bedürfnissen zu formen. Der nächste logische Schritt ist somit die Definition des Raumes. Kubrick spart sich diesen Teil der Menschheitsgeschichte und springt direkt in die Zukunft. Mir erscheint es allerdings wichtig, hier einen Zwischenschritt einzulegen, bevor wir uns Kubricks Vorstellung des Weltraumes und dem damit verbundenen, begrenzten Raum des Menschen widmen. Um die Entwicklung der Menschheit zu verdeutlichen, führte Kubrick ein Hilfsmittel ein. Der so oft zitierte schwarze Monolith wird zum Ausgangspunkt für den wohl bemerkenswertesten Evolutionsschritt der Menschheitsgeschichte. Die schwarze Leinwand, mit der Kubrick seine Odyssee beginnt wird am Ende durch einen Zoom in das alles verschlingende Schwarz des Monolithen wieder geschlossen. Der Monolith als Kunstobjekt in all seiner Klarheit, bleibt zunächst ein rätselhaftes Objekt, das genau viermal in Kubricks Film erscheint und die Menschheit einen Schritt in ihrer Entwicklung weiterführt. Es ist die die perfekte Form und die glatte Oberfläche die in keinsten Weise in die Umgebung zu passen scheint und diese dadurch zur Veränderung bringt. Die geradlinige Form als erstes Objekt mit definierten Kanten, Längen und Proportionen wird zur Grundlage für ein System und einen Raster der von nun an die Welt unterwerfen wird und der Raster, den dieses Objekt in die Welt brachte, wird somit unweigerlich zum Ursprung des Werkzeuges, des Hauses und der Megacity.

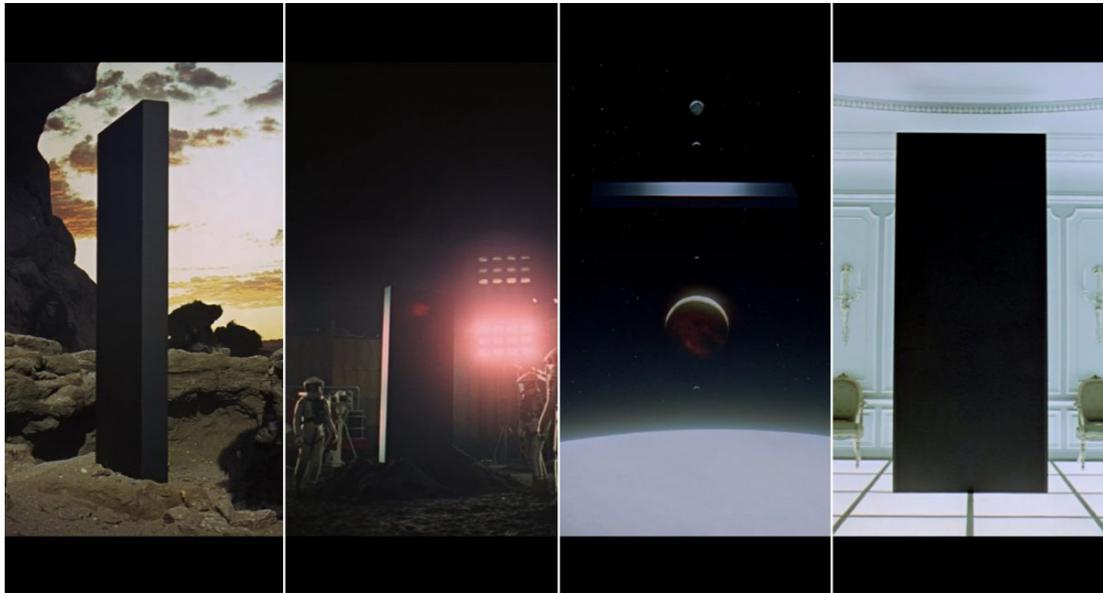


Abb.38: der Monolith erscheint viermal in 2001

## Der Monolith – Der Beginn der Raumdefinition

*„It is a perfect, sharp edged rectangle, a geometrical body in keeping with Euclid’s definitions, immediately recognizable as an artefact of non-terrestrial civilization and yet indebted to pure abstract geometry as has informed our worldview since the days of Ancient Egypt, Rome and Greece.“<sup>50</sup>*

Der Monolith in *2001* ist wahrscheinlich eines der größten Rätsel der Filmgeschichte. Kubrick entzog sich jeder Erklärung und lässt somit Spielraum für unterschiedlichste Interpretationen zu. Handelt es sich dabei um eine außerirdische Quelle oder steht der Monolith für ein göttliches Artefakt? Ist er nach Hitchcocks Manier nur ein McGuffin<sup>51</sup>, der die Handlung vorantreiben soll? Diese Vielfalt an Interpretationsmöglichkeiten macht auch den Reiz von Kubricks Werk aus und spricht damit eine Vielzahl von Menschen an. Fakt ist, dass dieser Monolith etwas auslöst und dass es sich dabei um einen perfekt geschliffenen, proportionierten Quader handelt, der in keinster Weise in die Umgebung zu passen scheint. In der Savanne kontrastiert somit diese künstliche Form, die schroffen unregelmäßigen Kanten des Felsens, genau wie auf der Mondlandschaft. Im Weltall treibt der Monolith, im späteren Verlauf des Filmes, liegend auf eine Leere zu, die uns jeglichen Maßstab über die Größe des Objekts verwehrt, bevor in dem letzten Kapitel, der Monolith mitten im Raum erscheint, umgeben von einem klassizistischen Einrichtungsstil. Der schwarze Monolith taucht aus dem Nichts auf und steht augenblicklich wie ein Fremdkörper im Raum. Nicht nur für die Vormenschen im Film, sondern auch für den Zuseher wirkt diese Erscheinung etwas verstörend. Er scheint nicht von dieser Welt zu sein. Die Vormenschen berühren ihn zuerst zaghaft bis sie ihn fast verschlingen, wodurch eine scheinbare Bewusstseinsänderung erfolgt. Kubrick äußerte sich nie zu diesem Thema und wollte bewusst keine Erklärung über seinen Film abgeben. Ob es sich tatsächlich um eine außerirdische Intelligenz handelt oder um ein göttliches Artefakt, sei dahingestellt. Er symbolisiert eine gewisse Künstlichkeit in dieser noch unberührten natürlichen Umgebung. Der Monolith steht gleichermaßen für den Fortschritt und die Entwicklung aber auch für das Künstliche und Unnatürliche, verbildlicht durch einen fremden, perfekt geschliffenen, proportionierten Quader. Interessanterweise plädierte die Archäologin Brenna Hassett in ihrem Buch *Warum wir sesshaft wurden und uns seither bekriegen, wenn wir nicht gerade an tödlichen Krankheiten sterben* dafür, die Neolithische Revolution nicht als kurzen Augenblick oder als Monolith zu bezeichnen.

*„Es wäre ein Fehler, die größte Revolution in der Menschheitsgeschichte, die Jungsteinzeit, als einen kurzen Augenblick oder als Monolithen zu bezeichnen.“<sup>52</sup>*

In diesem Zusammenhang mag das stimmen, wenn wir unter monolithisch, einheitlich verstehen und sich die Jungsteinzeit zu unterschiedlichen Zeiten an unterschiedlichen Orten zugetragen hat. Dennoch steht der Monolith für etwas Einheitliches und Einzigartiges.

<sup>50</sup> DFF S.109

<sup>51</sup> McGuffin ist ein Kunstbegriff, der ein Objekt bezeichnet, das grundsätzlich nur dazu dient die Handlung voranzutreiben ohne eine größere Bedeutung zu spielen. Ein bekanntest Beispiel wäre der Koffer in Quentin Tarantinos *Pulp Fiction*. Obwohl der Zuseher nie den Inhalt des Koffers erfährt, treibt er die Handlung voran. Der Begriff wird heute allgemein Alfred Hitchcock zugeschrieben.

<sup>52</sup> Hassett S.85

Dieser Monolith mag eine außerirdische Intelligenz darstellen und dabei gleichzeitig auch den Menschen in seiner Einmaligkeit und seiner Schaffenskraft repräsentieren. Die Formgebung des Monolithen durchlief während der Produktion mehrere Stadien der Transformation. Laut dem Autor Arthur C. Clarke handelte es sich ursprünglich um eine Glaspypamide, die etwa doppelt so groß wäre wie ein stehender Mensch. Erstmals wurde dieser Tetraeder in Clarks Werk *The Sentinel* aus dem Jahr 1948 erwähnt. Publiziert wurde ein Roman allerdings erst 1951. Kubrick gefiel jedoch der Vergleich mit der ägyptischen Kultur nicht, - ein Vergleich, der wohl sehr schnell herangezogen worden wäre. Eine weitere Möglichkeit eines schwarzen Tetraeders wurde in Betracht gezogen. Allerdings wurde auch hier auf eine Anspielung der Pyramide in der Wüste befürchtet. Letztlich entstand ein rechteckiger Glasbaukörper, der am Ende durch einen schwarzen Quader ersetzt wurde.<sup>53</sup>

Diese einfache Form, die Kubrick letztlich wählte, ist die fortwährende Suche des Menschen nach einfachen Formen. Dabei weist der Monolith mit einem Verhältnis von 1:4:9 ganz besondere Proportionen auf. Es sind die ersten Quadratzahlen der Mathematik, die dieses schwarze Objekt definieren. Der Schweizer Architekt und Architekturtheoretiker Pierre von Meiss beschreibt in seinem Buch *Vom Objekt zum Raum zum Ort: Dimensionen der Architektur* aus dem Jahr 1994, diese Suche nach der einfachen Form. Die Linie, der Kreis, der Würfel oder die Pyramide sind grundlegende geometrische Formen, die uns unterschiedlich faszinieren. Die Klarheit dieser Geometrie erübrigt jegliche Suche nach der Begründung dieser Formen. Diese reduzierten Formen ermöglichen uns komplexe Realitäten zu erkennen, ohne dass wir von Details gestört werden würden.<sup>54</sup> Eine dünne Linie trennt die Einfachheit von der Banalität, und Kubricks Monolith ist mit Sicherheit nicht banal. Obwohl die Stadt als komplexes Gefüge und als Labyrinth wahrgenommen werden kann, so wird sie doch auf unzähligen Postkarten allein durch ihre Silhouette dargestellt und erkannt. Der Mensch neigt dazu, komplizierte Formen zu einem großen Ganzen zusammenzufassen und lediglich die Konturen zu lesen. Das bedeutet nicht, dass die Komplexität nicht auch faszinieren kann. Meiss beantwortet diese Frage nach der komplexen Form anhand einer Rose. Niemand würde behaupten, dass eine Rose mit all ihren Blüten und Unregelmäßigkeiten nicht auf den ersten Blick als schön empfunden wird. Es liegt daran, dass die Rose, im Unterschied zur Architektur, als Ganzes betrachtet werden kann. Das heißt die Komplexität ist auch abhängig von dem Maßstab. Würden wir uns im Inneren einer Rose befinden, so gleiche ihre Blütenanordnung wohl einem *labyrinthischen Alptraum* und keiner angenehmen Umgebung. Es bleibt ein schmaler Grat zwischen Komplexität und Einfachheit innerhalb der Architektur.<sup>55</sup>

*„Die Komplexität der Philharmonie Hans Scharouns berührt uns ebenso wie die Klarheit der Nationalgalerie Mies van der Rohes, die beide zur selben Zeit in Berlin erbaut wurden. Aber nur eine hauchdünne Linie trennt die Kugel von der Kartoffel und die Rose vom Chaos“*<sup>56</sup>

<sup>53</sup> Vgl. Jacke S.156

<sup>54</sup> Vgl. Meiss S.63-64

<sup>55</sup> Vgl. Meiss S.41

<sup>56</sup> Meiss S.41

Die Einfachheit wird auch als Voraussetzung für das Lernen zu sehen und zu erkennen angesehen. Daraus resultiert Kubricks Monolith. Abgesehen von der wohl ausgehenden Aura, die diesen Monolithen umgibt, so sind es grundlegende architektonische Prinzipien, wie hören, sehen, fühlen, die Kubrick hier verwendet, um den Menschen dabei helfen soll sich zu entwickeln. Obwohl der Mensch in erster Linie Architektur visuell wahrnimmt, so sind wir sehr wohl im Stande all unsere Sinne einzusetzen, um einen Raum zu begreifen. Mit Ausnahme des Geruchssinns, geht Kubrick auf alle diese Sinne ein. Wir erleben den erstarrten Blick der Vormenschen, als sie dem Monolithen zum ersten Mal begegnen, wir sehen den Drang der Vormenschen ihn zu berühren und am Ende des zweiten Kapitels das ohrenbetäubende Geräusch das von ihm ausgeht. Besonders die Hände spielen eine große Rolle. Es reicht uns nicht, schöne Objekte nur zu sehen, wir wollen sie im wahrsten Sinne des Wortes auch begreifen. Die Haptik spielt in der Architektur und in der Kunst eine zentrale Rolle. Die Beschaffenheit der Oberfläche, die Textur, die Rauheit oder Glattheit, all diese Dinge spielen eine essenzielle Rolle für ein Bauwerk. Besonders vertikale, geschliffene Elemente verleiten uns Menschen zu Berührungen und somit ist es nicht verwunderlich, dass auch die Menschenaffen in Kubricks *2001* nicht umhin kommen, den Monolithen mit all ihren Sinnen zu erfassen. Kubricks Film beginnt mit einer schwarzen Leinwand und endet mit dieser. Der Zoom in den Monolithen, der zur Leinwand wird und somit zu einem Platzhalter für das, was kommen wird. In jedem Fall brachte dieser geometrische Körper ein gewisses Raster- und Ordnungssystem in diese Welt, das der Mensch im Stande war zu begreifen und nach seinen Bedürfnissen zu verwenden. Dieser Monolith, der die gerade Linie in die Welt einführte und sie zum Fluchten brachte, zeigt sich eindrucksvoll in Kubricks berühmter Einstellung des Monolithen. Die Kamera ist steil gegen den Himmel gerichtet. Würde man die beiden Kanten des Monolithen verlängern, so würden sie sich exakt im Mond treffen. Der Monolith wird hier zu einem möglichen Wegweiser des Menschen. Ein Aufwärtsstreben Richtung Himmel, wie wir es seit Frühzeiten von der Architektur kennen und die in den heutigen Wolkenkratzern ihren vorübergehenden Höhepunkt erreicht haben. Dieser Raster, der die Künstlichkeit, die Kubrick so eindrucksvoll immer wieder in seiner beliebten Zentralperspektive zeigt, ist Grundlage für sehr viele Science-Fiction-Filme, die danach entstanden sind. Bei *Ex Machina* ist es der künstliche Baukörper, der sich in die Naturlandschaft schneidet und den Konflikt zwischen Künstlichem und Natürlichem unterstreicht. In *Blade Runner* sind es die Replikanten und die Stadt, die uns wie ein verwinkeltes Labyrinth präsentiert wird, aus dem es kein Entkommen mehr gibt und in *Matrix* erleben wir eine Scheinwelt, die als mentales Gefängnis der Menschheit dient.



Abb.39: der Monolith als Wegweiser, aufstreben Richtung Himmel, 2001

Der Monolith erscheint in *2001* am Ende jedes Kapitels und somit exakt viermal. Die erste Begegnung findet mit den Vormenschen in der Steppe statt. Durch den Monolithen erfahren sie den nächsten Entwicklungsschritt und werden zu Menschen. Der Wissensdurst der Vormenschen scheint unstillbar zu sein. Die zweite Erscheinung ist jene auf dem Mond, Millionen Jahre später. Der Monolith wurde auf dem Mond ausgegraben. Dabei steht er senkrecht in der Ausgrabungsstätte, während der moderne Mensch versucht dieses rätselhafte Objekt zu verstehen. Der Monolith treibt somit die Geschichte der Menschheit fortwährend an und befördert sie von einer Station zur nächsten, immer weiter in die Tiefen des Alls.

Viele Monate später erscheint der Monolith ein drittes Mal. Schwebend im Weltall in unmittelbarer Nähe zu dem Planeten Jupiter. Dabei lässt sich die Größe des Monolithen kaum abschätzen. Die liegende Position hat wohl lediglich damit zu tun, dass ein stehendes Objekt, welches im Weltall gleitet, irritieren würde. Beim Versuch, sich dem Monolithen zu nähern beginnt eine psychedelische Reise durch das All, die letztlich in einem isolierten Zimmer endet. Dort erscheint der Monolith ein letztes Mal. Er steht abermals senkrecht mitten im Raum. Der Mensch ist allerdings allein. Während sich die Vormenschen noch im Haufen um den Monolithen scharten und auf dem Mond zumindest eine Handvoll Leute anwesend waren, so ist dieser Mensch der Zukunft allein und isoliert. Wofür er steht lässt sich nicht einfach beantworten. Er führt einen Prozesse der notwendig ist den nächsten Entwicklungsschritt einzuleiten. Dieser Monolith kann somit als Platzhalter gelesen werden. Ein Objekt, das fremdartig erscheint und sich nicht natürlich in seine Umgebung einfügen kann. Ein künstlicher Block in einer trockenen Steppenlandschaft. Eine mögliche Anspielung an Las Vegas, die Stadt der Sünde, wäre vielleicht zu weit gedacht und dennoch für Stanley Kubrick sehr passend. Eine Stadt, die wie keine andere den amerikanischen Traum und den Kapitalismus verdeutlicht. Eine Stadt, wie es künstlicher kaum geht, errichtet inmitten einer trockenen Wüste, wurde sehr schnell zum Sinnbild für den amerikanischen Lebensstil. Las Vegas ist somit ein Stück Künstlichkeit in einer unwirtlichen Gegend, die das Bewusstsein der Menschen nachhaltig verändert hat. Auch das letzte Kapitel von *2001* erinnert mit seiner klassizistischen Einrichtung und in Verbindung mit modernen Objekten an Las Vegas. Aber dazu möchte ich im letzten Kapitel Stellung beziehen. Die Stadt als solche behandelte Kubrick in seinem Werk nicht und dennoch ist sie der logische nächste Schritt, wenn wir ins All reisen und Weltraumstationen bauen, die einem Hotel auf Erden nachempfunden werden.

*„Doch der Weltraumtourismus ist nur eines von mehreren möglichen Zukunftsszenarien, das mehr Menschen in den Weltraum schaufeln könnte, meint zumindest Brent Sherwood. Denn: Der Industrialisierung des Weltraums könnten ganze Städte folgen, die Möglichkeiten und Aufgaben für Weltraumarchitekten würden sich dadurch rasant vermehren. Dass eine lebensfeindliche Umwelt nicht vor Stadtentwicklung schützt, weiß die Erde spätestens seit Las Vegas in der Wüste und Prudhoe Bay in Alaska, wo sich nicht viel mehr als Öl unter der Erde und ein paar tausend Menschen befinden, die ihm hinterher gezogen sind.“<sup>57</sup>*

<sup>57</sup> „Die Presse“, Print-Ausgabe, 21.03.2010  
[https://diepresse.com/home/schaufenster/design/547639/Weltraumarchitekten\\_Ideen-fuer-die-Unendlichkeit](https://diepresse.com/home/schaufenster/design/547639/Weltraumarchitekten_Ideen-fuer-die-Unendlichkeit)

Kubrick hinterlässt in seinem Werk nur vage Andeutungen über den Zustand der Erde. Dennoch sind die Anzeichen da. Die Steppenlandschaft mit dem Wasserloch als Grundlage für einen Ort mit Ressourcen, die den Menschen gezwungen haben, sesshaft zu werden ist der erste Schritt für einen Siedlungsbau. Diesen gesamten Evolutionsprozess präsentiert uns Kubrick in einem schwarzen monolithischen Block. Es ist eine Einheit und ein System, das sich flächendeckend über die Welt legen wird. Diese Künstlichkeit gab der Menschheit Wohlstand, Wissen und die Möglichkeit sich zu entwickeln. Kubrick spannt mit seinem berühmten *Match-Cut* einen enormen Bogen, der den Knochen als erstes Werkzeug und den Atomsatelliten als wohl letztes Werkzeug der Menschheit zeigt. Dazwischen entwickelte sich die Menschheit, deren Ursprung in der Steppe zu suchen ist. Von dort aus entstanden Siedlungen, Dörfer und Städte. Ressourcen wurden ausgebeutet, Länder dauerhaft besetzt und riesige Metropolen geschaffen. Ausgehend von der Domestizierung von Land und Tier, möchte ich nun kurz über das Phänomen der Stadt im Film sprechen. Obwohl Kubrick weder die Stadt noch sonstige Lebensumstände auf der Erde schildert, so ist doch der Monolith und dem damit verbundenem Aufstreben zum Himmel, ein wesentliches Merkmal der Erschaffung von Objekten, Türmen und Städten, die in sehr vielen Filmen eine zentrale Rolle eingenommen haben. Der deutsche Filmkritiker Nicolaus Schröder spricht in seinem Buch *50 Klassiker Film* aus dem Jahr 2007 über genau dieses *Nichtvorhandensein* in Kubricks Werk. Ab dem Zeitpunkt als der Knochen in die Luft geschleudert wurde, setzt die Schwerkraft für den Rest des Filmes aus und alle Sorgen und Ängste die uns auf der Erde täglich quälten, scheinen vergessen zu sein.<sup>58</sup>

*“Gravitation, Evolution, Krieg, alles liegt hinter uns – liegt unter uns. 1968, im Jahr des Prager Frühlings, des Pariser Mai, zu Zeiten von Vietnam-Krieg und Black Panther, lässt 2001 die Kämpfe und Kriege spurlos in der Geschichte verschwinden. Sie tauchen in dem Film genausowenig auf wie eine Gesellschaft oder ein politisches System. Gerade dieses Nichtvorhandensein lädt zu Spekulationen ein.”*<sup>59</sup>

Kubricks Monolith wird somit zur schwarzen Leinwand, zu einem Platzhalter für ein gerastertes, zugeschliffenes System, das sich erst entwickeln musste. Kubrick thematisiert das Leben auf der Erde nicht weiter. Der Mensch hat sie bereits verlassen. Mir erscheint es wichtig, in Anlehnung an Stanley Kubrick auch hier in die Vergangenheit des Films zu blicken und zu untersuchen, wie die Stadt als solche in Filmen dargestellt wurde und welche Wirkung sie dadurch erzielt.



Abb.40: erster Kontakt mit dem Monolithen, 2001

<sup>58</sup> Vgl. Schröder S.191

<sup>59</sup> Schröder S.191

## Die Stadt – Die extremste Dichte des menschlichen Zusammenlebens

*„Die Geschichte urbanen Zusammenlebens ist von ökonomischen Zwängen geprägt. Die entscheidenden Faktoren beim Prozess der Urbanisierung, vom Entstehen permanenter Siedlungen bis hin zur Entwicklung von Megacitys waren stets die damit einhergehenden wirtschaftlichen Vorteile. Ursprünglich entstanden Siedlungen an verkehrsgünstigen Stellen, also dort, wo Transportwege zusammentrafen. Auch in modernen Städten wird die Stadtplanung oft durch verkehrstechnische Überlegungen bestimmt. Das hatte zur Folge, dass Entscheidungsträger, die Stadtentwicklungsmaßnahmen auf den Weg brachten, dabei so gut wie nie das menschliche Wohlbefinden im Auge hatten. Über weite Strecken ist das immer noch so. Die Bedürfnisse der Menschen zu berücksichtigen gilt leider allzu oft als Luxus, auf den man verzichten kann. In gewisser Weise stimmt das auch: Die ökonomischen Zwänge sind so stark, dass sich für viele Menschen keine Alternativen zum Stadtleben bieten.“<sup>60</sup>*

Betrachten wir die Stadt als ein Gefüge, so sticht das einzelne Monument, also ein Objekt mit klar definierten Umrisskonturen, heraus. Pierre von Meiss spricht in seinem Buch davon, dass ein Objekt die Blicke auf sich zieht. Wichtig ist dabei, dass sich dieses Objekt vor einer sogenannten Leinwand, also einem Gewebe, abzeichnen kann. Die Stadt in ihrer Gesamtheit kann ein solches Gewebe repräsentieren und die einzelnen Monumente stechen dabei wie Kubricks Monolith hervor.<sup>61</sup>



Abb.41: Monolith, 2001



Abb.42: Tyrell company, Blade Runner



Abb.43: Hochhaus, Matrix

Städte sind heutzutage nicht mehr wegzudenken, dabei leben wir Menschen, verglichen mit unserer Evolutionsgeschichte, erst seit Kurzem in Städten. Es dauerte 200.000 Jahre, bis wir sesshaft wurden und weitere 18.000 Jahre bis wir uns am selben Ort niederließen. Langsam entwickelten sich Siedlungen über weitere tausend Jahren zu Städten, wie wir sie heute kennen und erst seit Kurzem leben mehr Menschen in Städten als auf dem Land. Das bedeutet, dass wir nun offiziell ein urbaner Planet geworden sind. Brenna Hasset stellte sich dabei die Frage, ob wir wirklich verkünden wollen, dass die Stadt unser zukünftiger Lebensraum ist, nachdem unsere Spezies gerade einmal 2% ihrer gesamten Lebenszeit in Städten verbracht hat, oder ob das nur ein weiterer Boxenstopp auf der langen Wanderung der Hominini ist.<sup>62</sup>

Die sogenannte urbane Revolution ist nach Vere Gordon Childe der zweite große Entwicklungsschritt der Menschheit. Ein Punkt von Childe's Stadtdefinition ist, dass wahrhaft monumentale öffentliche Gebäude nicht nur jede Stadt von jedem Dorf unterscheiden, sondern auch die Konzentration des sozialen Überschusses symbolisieren. Eine Erkenntnis, die besonders stark in Ridley Scotts *Blade Runner* wieder aufgegriffen wird, wenn wir an den Hauptsitz der mächtigen Tyrell Corporation denken.

<sup>60</sup> Vgl. Oberzaucher S.227

<sup>61</sup> Vgl. Meiss S.88

<sup>62</sup> Vgl. Hasset S.7-8

Auch im zweiten Teil der *Blade Runner* Reihe wurde die alte Tyrell Corporation von Niander Wallace übernommen und überragt die Stadt in Form monolithischer Scheiben. Selbst die Stadt in *Matrix*, die es defacto nicht wirklich gibt, sondern lediglich durch eine künstliche Intelligenz suggeriert wird, wird der Protagonist Morpheus in einem alles überragenden Hochhauses gefangen gehalten. Die Faszination der Stadt als extremste Form der territorialen Abgrenzung und Dichtheit, ist seit jeher ein beliebtes Motiv für Filmschaffende. Um das Thema der Stadt im Film gebührend zu behandeln, muss ich weiter ausholen und in eine Zeit vor Kubrick blicken.

## Metropolis

Regie: Fritz Lang

Hauptdarsteller: Brigitte Helm, Gustav Fröhlich, Alfred Abel

Erscheinungsjahr: 1927

Production Design: Otto Hunte, Fritz Lang

Einer der ersten, der das Thema der Stadt behandelte war Fritz Lang mit seinem zeitlosen und oft zitierten Klassiker *Metropolis*. Lang entwarf eine Zweiklassengesellschaft, die nicht nur sozial, sondern auch räumlich stark voneinander getrennt ist. Die Maschinen, die für beide Seiten die Lebensgrundlage darstellen, werden der Arbeiterklasse zum Verhängnis und sklavenähnliche Zustände kehren



Abb.44: Stadt Metropolis

trotz des Fortschrittes wieder ein. Die Lebensbedingungen sind für die große Mehrheit an Menschen miserabel und menschenunwürdig. Ein Phänomen, das wir auch in anderen Filmen beobachten werden, dass die vermeintliche Technologie und Fortschritt uns in anderen Bereichen den Komfort und die Lebensqualität entziehen. Außerdem sprach *Metropolis* die damaligen Probleme der Zeit an. Themen wie Generationskonflikt, urbane Probleme und Vor- und Nachteile von Technologie wurden damals breit diskutiert. Die Architektur in *Metropolis* ist jedoch besonders hervorzuheben, zumal Fritz Lang mehr an ihrer visuellen Umsetzung als an dem sozialen Inhalt interessiert war, wie er später einmal zugestand.<sup>63</sup> Über 500 Modelle von Wolkenkratzern wurden gebaut. Die Häuser der oberen Klassen sind sehr prunkvoll ausgestattet während, die Häuser der Arbeiterklassen schlicht und einfach dem damaligen Bauhausstil nachgebildet wurden.

Der Film floppte beim Publikum, da Lang keinen positiven Blick in die Zukunft warf. Erst im Laufe der Zeit entwickelte sich *Metropolis* zu einem Meilenstein der Filmgeschichte. Fritz Lang musste viel Kritik ertragen, da er aus der Sicht von einigen keine passende Stadt der Zukunft entworfen hatte. Den englischen Schriftsteller Herbert George Wells, besser bekannt als H.G. Wells, der als Mitbegründer des Science-Fiction Romans gilt, störte vor allem, dass für modern erklärte Elemente zum Teil schon aus überwunden Zeiten stammte und dass der futuristische Stil nicht gleichmäßig alles erfasste.

<sup>63</sup> Vgl. Neumann S.33

Allerdings vermittelte Lang damit wahrscheinlich auch eine gewisse Menschlichkeit. Der Mensch, der auch an der Vergangenheit festhält, um seine Wurzeln nicht zu verlieren. Für Lang wird auch der Mensch der Zukunft beeinflusst sein durch Restbestände vergangener Zeiten, die seinen Gefühls- und Denkhalt steuern. Allerdings kannte Lang, der sich sehr viel mit Architektur beschäftigte, die Arbeiten seiner Kollegen wie Antonio Sant'Elia und Hugh Ferriss. Jedoch erkannte er die Sorgen der Zeit und entwickelte keine Zukunftsstadt als Utopie, sondern versuchte die Ängste der Menschen vor der Großstadt zu visualisieren. Die Stadt, die einem Organismus gleicht mit Herz und Verstand. Die lineare Gesellschaftsstruktur, die die Armen vollständig unterdrückten und bis zur Erschöpfung schufteten lassen.

Betrachtet man *Metropolis* genauer, so ist es auch ein Kampf Mensch gegen Maschine und somit der wohl erste Film, der diese Thematik untersucht. Es handelt sich dabei nicht um eine künstliche Intelligenz, die Stanley Kubrick Jahrzehnte später einführte, sondern eine riesige Maschine, die zwar nicht fähig ist zu denken, trotzdem die untere Bevölkerungsschicht im weiteren Sinne versklavt und die gesamte Stadt von ihr abhängig macht. So gesehen ist *Metropolis* der erste Film, der das Thema Mensch versus Maschine behandelt. All diese Emotionen wurden in dieser Stadt impliziert und verweisen auf die visuelle Bildgewalt eines Stanley Kubricks 40 Jahre später.<sup>64</sup>

*Metropolis* gilt heute als Meisterwerk und oft zitiertes Vorbild innerhalb der Science-Fiction Szene. Fritz Lang entwarf eine Zweiklassengesellschaft, die an das marxistische Bild von Kapitalismus erinnert. Es gibt eine reiche Oberschicht und eine hart arbeitende Arbeiterklasse, die wort-wörtlich im Untergrund lebt und die gesamte Stadt am Laufen hält. Es ist quasi unmöglich von der unteren Klasse aufzusteigen. Auch architektonisch schlägt sich dieser Umstand nieder. Während die Oberschicht in prunkvollen Häusern mit grünen Oasen als Gärten lebt, fristet die untere Klasse ihr Dasein im Untergrund in schlichten Häusern, die ironischerweise an den damals aufkommenden Bauhausstil erinnern, der wegweisend für die zukünftige Architektur war. Das Beeindruckende an *Metropolis* ist seine Architektur.

Durch das Schüfftan-Verfahren<sup>65</sup> war es möglich diese Riesenhaftigkeit zu illustrieren.<sup>66</sup> Fritz Lang behandelte in seinen Filmen sehr oft das Thema des Kerkerhaften. *Metropolis* ist hier ein Paradebeispiel für eine Stadt, die nur vorgaukelt, frei zu sein. Ein beklemmendes Gefühl macht sich durch die Riesenhaftigkeit breit, obwohl es sich eigentlich um einen Außenraum handelt, wird man das Gefühl nicht los, sich eingesperrt zu fühlen. Besonders stark wird dieses Gefühl bei einer Flucht aus der Unterstadt vermittelt, die nie ins Freie führt, sondern nur in die Oberstadt, die abermals kerkerhaft wirkt. Fritz Langs Werk ist somit auch als Anti-Utopie zu verstehen und gilt besonders aus Sicht des begrenzten Stadtraums für Ridley Scotts *Blade Runner* als großes Vorbild.<sup>67</sup>

64 Vgl. Neumann S.34

65 Das Schüfftan-Verfahren ist eine veraltete Filmtricktechnik, bei dem zwei Bilder (Kulisse und Schauspieler) über einen Spiegel aufgenommen und kombiniert werden. Somit können kleine Kulissen riesenhaft erscheinen.

66 Vgl. Koebner S.27

67 ebenda



Abb.45: Stadt Metropolis

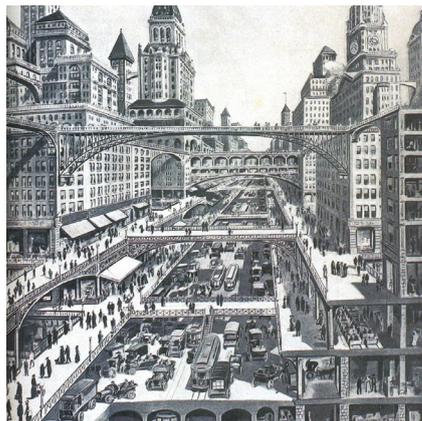


Abb.46: City of the future, H. W. Corbett

## Her

Regie: Spike Jonze

Hauptdarsteller: Joaquin Phoenix, Amy Adams, Rooney Mara, Scarlett Johansson

Erscheinungsjahr: 2013

Production Design: K.k Barrett

Der Film *Her* von Spike Jonze aus dem Jahr 2013 spielt in einer nahegelegenen Zukunft in Los Angeles. Der gesamte Film ist sehr melancholisch in strahlenden sanften Farben gehalten, die grundsätzlich darauf schließen, dass Spike Jonze gemeinsam mit seinem Set Designer K.k Barrett keine dunkle und düstere Zukunft vorhersehen, zumindest nicht den Look betreffend. *Her* ist in seiner Machart unserer Realität wohl am nächsten. Es ist ein erster spielerischer Schritt mit der künstlichen Intelligenz, die uns in erster Linie Freude bereiten und uns unterstützen sollte. Sie betrügt uns in *Her* lediglich auf eine emotionale Ebene und ist noch nicht in allen Lebensbereichen einsetzbar. Die Problematik dieser fiktiven Zukunft spielt sich im Inneren ab und betrifft jeden einzelnen Menschen. Diese Zukunft ist, wenn man so will, ein Vorbote auf das was möglicherweise folgen wird, wenn wir uns im weiteren Verlauf *Blade Runner* und *Matrix* widmen werden. Dabei fängt alles sehr romantisch und strahlend an. Theodore schreibt beruflich Liebesbotschaften, die er an wildfremde Menschen über das Internet verschickt. Es sind Auftragsarbeiten für unbekanntes Kunden, die schlichtweg keine Zeit mehr dafür finden oder diese Art der Kommunikation verlernt haben. Theodore schreibt dabei nicht selbst sondern diktiert dem Computer. Obwohl er für andere Liebesbriefe verfasst und darin ein richtiger Poet ist, so hat er selbst Pech in der Liebe und verarbeitet gerade die schwere Trennung von seiner Frau. Er findet keinen Halt in der Gesellschaft. In seiner stilvollen Wohnung, hoch oben in den Wolkenkratzern der Stadt, vertreibt er sich den Abend mit einem Videospiel, das als überdimensionales Hologramm in seinem Wohnzimmer projiziert wird. Ein neues personalisiertes Betriebssystem soll Theodore dabei helfen sein Leben zu managen und ihn auf andere Gedanken zu bringen. Ab diesem Punkt tritt Samantha, ein Betriebssystem mit künstlicher Intelligenz, in sein Leben. Theodore kann mit ihr über einen Ohrstöpsel kommunizieren und ist 24 Stunden mit ihr verbunden. Dabei entsteht eine tiefe Freundschaft, die sich letztlich in Liebe verwandelt und am Ende tragisch endet.

Die Verbindung zu Kubricks künstlicher Intelligenz HAL möchte ich zu einem späteren Zeitpunkt erläutern. In diesem Kapitel geht es um die Stadt und den öffentlichen Lebensraum. Los Angeles wird dabei mit dem hypermodernen Pudong District verschmolzen, um eine Stadt der Zukunft zu suggerieren. Im Distrikt Pudong können die Einwohner über zwei Etagen von Gebäude zu Gebäude schlendern. Diese Stadt besitzt außerdem die nötige Dichte für eine plausible Stadt der Zukunft. Darum entschloss man sich die Hauptgebäude aus Shanghai mit jener von Los Angeles zu verschmelzen. Aus städtebaulicher Sicht ist besonders erstaunlich, dass auf motorisierten Privatverkehr weitgehend verzichtet wurde, eine Seltenheit, sehr wenige Autos im Film zu sehen, der dem Film eine gewisse Ruhe und Sanftheit einräumt. Der Set Designer Barrett wollte bewusst kein Auto zeigen und von dieser Technologie weggehen.

Der Mensch der Zukunft, besonders in dicht besiedelten Gebieten, geht zu Fuß oder mit der U-Bahn. Weiters meinte Barrett, dass jeder Film, der ein Auto zeige, sofort auf sein Jahr datiert werden kann und diesem Umstand wollte er bewusst aus dem Weg gehen. Spike Jonze zeigt großteils nur Teile von futuristischen Gebäuden, um den Fokus von Theodore nicht abzulenken. So schlendert er gemütlich an Frank Gehrys Concert Hall vorbei ohne größerer Bedeutung. Was zurückbleibt ist der Eindruck einer modernen Stadt, ohne diese genau zu beschreiben.<sup>68</sup> Samantha begleitet ihn ständig und er erlebt die Stadt auf eine neue Weise. Die Stadt rückt dabei in den Hintergrund. Sie wird gar nicht mehr wahrgenommen. Die Menschheit ist allgegenwärtig technisch miteinander verbunden und im Gespräch. Der innere Monolog mit einem künstlichen System wird dabei dem öffentlichen Austausch mit realen Menschen vorgezogen. Theodore verbindet sich die Augen und wird dabei von Samantha gesteuert. Ein gesteuerter Mensch, der durch die riesigen Glasfassaden zu einem gläsernen Menschen verkommen ist. Es ist nur ein erster Schritt sich von dieser Technologie leiten zu lassen, die in anderen Filmen dramatische Züge annehmen wird.



Abb.47: Stadt, Her

<sup>68</sup> Vgl. Hart, Internetquelle



Abb.48: Glasfassade, Her

## Blade Runner

Regie: Ridley Scott

Hauptdarsteller: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young

Erscheinungsjahr: 1982

Production Design: Lawrence G. Paull

Ridley Scotts Meilenstein *Blade Runner* aus 1982, zeigte zum ersten Mal eine dystopische Stadt, die auf Grund ihrer Größe und Komplexität bis dahin einzigartig war. Allerdings hatte *Blade Runner* zu Beginn seine Schwierigkeiten vom Publikum anerkannt zu werden. Zu düster schien die Vision von Ridley Scott zu sein. Darum erhielt der Film ein nachträgliches Voiceover und ein typisches Hollywood Happy End, wo ironischerweise ungebrauchte Landschaftsaufnahmen von Stanley Kubricks *Shining* zum Einsatz kamen. Es entstanden verschiedene Versionen von *Blade Runner*, unter anderen auch ein Final Cut 2007, bei denen die Zuseher Scotts ureigene Version, und zwar die Grenze zwischen Menschen und Maschinen in Frage zu stellen, zu sehen bekamen. Das literarische Vorbild für *Blade Runner* ist der Roman von Phillip K. Dick *Do Androids Dream of Electric Sheep?*.<sup>69</sup>

Der Film beginnt mit einer schwarzen Leinwand, ähnlich wie Kubricks *2001*. Was wir allerdings danach sehen sind keine Sterne, sondern ein Lichtermeer an Wohnblöcken. Die Stadt Los Angeles hat sich in eine Megacity verwandelt, die grenzenlos zu sein scheint. Der gesamte Bildrand wird ausgenutzt und so steht die horizontale Ausdehnung der Stadt im Kontrast zu den vertikalen Wohntürmen. Nächtliche Flugaufnahme zeigen das Ausmaß der Metropole Los Angeles. Die Stadt selbst weist einen starken asiatischen Einfluss auf. Scott begründet diesen Umstand dadurch, dass durch die Überbevölkerung, speziell im asiatischen Raum, die Vermischung der Völker nur eine Frage der Zeit sei. Sein Vorbild für diese Zukunftsstadt war *Hong Kong on a very bad day*.<sup>70</sup>

<sup>69</sup> Fabris S.136

<sup>70</sup> Vgl. Wheale S.107

Da 1982 die Computeranimation noch in den Kinderschuhen steckte, wurde die Stadt mit Hilfe von *matte paintings*<sup>71</sup> und unzähligen Modellen auf einem Studioaußengelände von Warner Brothers realisiert. Dabei entstand dieser düstere Moloch, der von einem absurden Pyramidengebäude überragt wird. Der Inhaber dieses Gebäudes, Dr. Eldon Tyrell, gilt als Schöpfer der Replikanten. Die Stadt lebt nicht nur durch ihre Vergangenheit, sondern auch durch ihre Dualität. Sie ist Himmel und Hölle zugleich. Die Hölle für die noch lebenden Menschen, die ihr trostloses Dasein fristen und als Paradies für die Replikanten, die in dieser Stadt ihren Schöpfer begegnen können.<sup>72</sup> Die Stadt ist von dichtem Smog und Dauerregen umgeben und Feuerströme aus den Fabriken schießen Richtung Himmel. Der Stadtraum selbst ist überfüllt von Menschen, die sich durch die nassen, verregneten Gassen ihren Weg bahnen. Ridley Scott zeichnete ein sehr düsteres Bild der Zukunft im Stil des Film Noirs. Die nassen Gassen, die Dunkelheit, die mürrischen Polizisten, das enge Büro und die altmodischen Ventilatoren sind typische Elemente des Film Noirs. Die Stadt mit ihren massiven Säulen und bollwerkartigen Wohntürmen erinnert an archaische Zeiten. Die vorherrschenden Materialien sind Beton, Stahl und Glas. Pflanzen und Holz sucht man in dieser Zukunft vergebens. Genauso wie echte Tiere, sind natürliche Rohstoffe fast nicht mehr zu bekommen oder nur zu horrenden Preisen.

*„Für die Bauten im Film brachte ich Photographien von Mailand mit, wo wir Arkaden, Säulen, klassizistische Details und die ganze Architektur fotografiert hatten. Ich brachte praktisch meine ganze Architekturbibliothek ins Studio und wir mischten ägyptisch mit Art Deco, Stromlinienstil mit Klassizismus und Frank Lloyd Wright mit Antonio Gaudi. Wir drehten die Fotos seitlich, auf den Kopf, von innen nach außen und rückwärts, um dahin zu kommen, wo wir hinkommen wollten, und schließlich hatten wir eine Straße, die aussah wie Conan der Barbar im Jahre 2020. [...] Ich wollte keine rechten Winkel, keine glatten Oberflächen.“*<sup>73</sup>(Lawrence G. Paull<sup>74</sup>, 1992)

Ähnlich wie Fritz Langs *Metropolis* lebt auch *Blade Runner* von seiner Optik der Stadt. Eine Stadt, die nicht aufpoliert und glänzend erscheint, sondern die überholt und immer wieder erweitert wurde. Sie ist eine Stadt mit Vergangenheit, an der sich die Menschen festhalten können. Viele bekannte Bauten wie das Yukon Hotel, die Union Station oder das Bradbury Building haben überlebt und werden durch neue Strukturen umgeben. Auch das von Frank Lloyd Wrights Ennis Brown House nimmt eine tragende Rolle in Ridley Scotts Meisterwerk ein. Eine weitere Gemeinsamkeit zwischen *Blade Runner* und *Metropolis* ist die Figur des Erfinders. Beide Figuren stehen unmissverständlich für den Fortschritt und beide Protagonisten leben in den ältesten Häusern der jeweiligen Stadt. Zukunft und Vergangenheit sind hier untrennbar miteinander verbunden. Die riesigen architektonischen Strukturen, die die Stadt durchziehen, sind nicht zufällig entstanden, sondern entspringen dem damaligen Zeitgeist.

<sup>71</sup> Matte Paintings: Darunter versteht man Vorsatzmalerei. Kulissen und Filmsets wurden dabei auf auf Leinwand oder Glas gemalt und als Hintergrund verwendet. Heute wird diese Technik fast ausschließlich durch digitale Technik ersetzt.

<sup>72</sup> Fabris S.136

<sup>73</sup> Neumann S.148

<sup>74</sup> Lawrence G. Paul war ein amerikanischer Filmarchitekt. Er studierte Architektur an der Universität von Arizona und wurde vor allem für seine düstere Zukunftsstadt aus *Blade Runner* innerhalb der Branche bekannt. Für seine Arbeiten an *Blade Runner* wurde er auch 1983 für den Oscar nominiert.

In den 1960- Jahren, als Themen wie Ressourcenverbrauch und dystopische Weltanschauung noch nicht zum Gedankengut der Menschheit gehörten, hielt man diese Megastrukturen für die logische Antwort auf den zukünftigen Städtebau. Mit diesem Verständnis entwickelte Ridley Scott eine Stadt, die nicht Neuem entsprungen, sondern aus Altem gewachsen ist.

*„Städte sind die Vorboten komplexer Politik; sie sind definiert durch ihre Komplexität und die notwendigen Motoren der Staatssysteme, die zu einem wahrlich entsetzlichen Preis um Territorium und Macht wetteifern.“<sup>75</sup>*



Abb.49: Die Megacity Los Angeles, Blade Runner



Abb.50: Headquater Tyrell company, Blade



Abb.51: Headquater Tyrell company Innenraum, Blade Runner

<sup>75</sup> Hassett S.190

## Blade Runner 2049

Regie: Denis Villeneuve

Hauptdarsteller: Ryan Gosling, Harrison Ford, Robin Wright, Ana de Armas

Erscheinungsjahr: 2017

Production Design: Dennis Gassner

Denis Villeneuve führt in *Blade Runner 2049* aus dem Jahr 2017 die Vision von Ridley Scott erfolgreich weiter. Die Stadt scheint noch größer und endloser zu sein als sein Vorgänger. Kein Sonnenstrahl erreicht mehr die Stadt Los Angeles im Jahre 2049. Sie ist zu einem Moloch verkommen und von dichtem Smog umgeben. Umweltkatastrophen und ein Atomkrieg machten den Lebensraum für den Menschen beinahe unbewohnbar. Trotz hochmoderner Technologien, riesigen Werbeflächen, Hologrammen und künstlicher Intelligenz ist die Architektur verkommen und dystopisch.

Bereits in der Anfangsszene wird deutlich, wie urban die Welt mittlerweile geworden ist. Wir sehen riesige Solarplantagen, die jeden Fleck der Erde bedecken. Was zunächst als parzellierte Agrarflächen unter freiem Himmel erscheinen, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als riesige Glashäuser, die synthetische Nahrung erzeugen. Ein wie ich finde passendes Beispiel für James Scotts Theorie, dass das Getreide den Menschen domestizierte und nicht umgekehrt. Der Mensch ist durch sein eigenes wirtschaftliches System gefangen. Die Stadt ist umgeben von einer riesigen Mauer, die den scheinbar ständig andauernde Tsunamistürmen Einhalt bietet. Hier erfüllt diese Mauer, eine schützende Funktion. Dennoch ist sie nur die letzte Konsequenz, ein viel zu später Hilfeschrei, für die Fehler der Vergangenheit und gleichzeitig die Abgrenzung zur unwirtlichen Außenwelt. Der Stadtraum des neuen Blade Runners ist stark an Ridley Scotts Vision angelegt und konsequent erweitert worden. Wir erleben eine smogverseuchte Stadt, die in einem Art Schnee-Asche Regen versinkt. Im öffentlichen Straßenraum tummeln sich zwielichtige Gestalten und der Unterschied zwischen Menschen und Replikanten, also zwischen Natürlichem und Künstlichem, verschwimmt zur Gänze. Die Fassaden wirken heruntergekommen und sind überzogen von überdimensionierten Werbeflächen und Hologrammen. Unterschiedliche Kulturen vermischten und transformierten diesen Stadtraum zu einem multikulturellen Ort.

Jene Menschen, die es sich leisten konnten, leben längst nicht mehr in dieser Stadt. Der öffentliche Stadtraum des neuen Blade Runners gleicht optisch seinem Vorgänger aus 1982. Allerdings erleben wir den Protagonisten noch isolierter als zuvor. Der Raum wirkte schon 1982 sehr begrenzt und kulturell stark durchmischt. Das gesprochene Wort setzt sich aus unterschiedlichen Sprachen zusammen, die nicht von allen Stadtbewohnern verstanden wird. Herrschte im ersten Blade Runner zumindest noch ein gewisser Austausch mit anderen Stadtbewohnern, so scheint die Kommunikation in dem neuen Teil immer mehr zu schwinden. Dürftig zusammengeflackte Essensstände wurden durch vollautomatisierte Automaten ersetzt, die den Austausch mit anderen Menschen überflüssig machen.



Abb.52: öffentlicher Stadtraum, Blade Runner



Abb.53: öffentlicher Stadtraum, Blade Runner 2049

## Matrix

Regie: Lena und Lilly Wachowski (auch bekannt als Larry und Andy Wachowski)

Hauptdarsteller: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving

Erscheinungsjahr: 1999

Production Design: Owen Paterson

Ein weiterer Publikumserfolg war Matrix von Lena und Lilly Wachowski (auch bekannt als Larry und Andy Wachowski). Matrix arbeitet grundsätzlich mit zwei verschiedenen Setsystemen, der Realität und der Scheinwelt innerhalb der Matrix. Auch die Art und Weise der Architektur verändert sich, um den Zuseher ein Gefühl der Künstlichkeit zu vermitteln. Während in der Realität die Städte in Trümmern liegen, ist die Stadt in der Scheinwelt nach einem Rastersystem aufgebaut. Set Designer Owen Paterson wollte dadurch die artifizielle Welt, die durch Maschinen für den Menschen programmiert wurde, verdeutlichen. Seiner Meinung nach würde sich das Artifizielle besser in ein gerastertes System einfinden und es vermittelt automatisch eine gewisse Ordnung und Berechnung.<sup>76</sup> Die große Herausforderung bestand darin, die australische Stadt Sydney als eine amerikanische zu präsentieren.

<sup>76</sup> Vgl. Bond, Internetquelle

Vor allem Verkehrssituationen mussten verändert und angepasst werden, damit die scheinbar amerikanische Stadt glaubwürdig erscheinen würde. Besonders spannend sind die zwei unterschiedlichen Sets. Die Scheinwelt und die reale Welt. Beide haben mit Kontrolle zu tun. Die Scheinwelt steht vollständig unter der Kontrolle der Maschinen, während die reale Welt, die vorrangig auf dem Raumschiff Nebukadnezar spielt, Morpheus unterworfen ist. Besonders wichtig erschien die gerasterte Stadt. Auch hier finden wir Parallelen zu Kubricks Monolithen und der Einführung des Rasters. Die künstliche Stadt der Matrix wurde so fotografiert, dass das gerasterte System möglichst stark zum Ausdruck kommen würde.<sup>77</sup> So ragt der Wolkenkratzer steil und mächtig nach oben und Kubricks Monolith hat sich zur Architektur aus Glas, Stein und Stahl verwandelt.

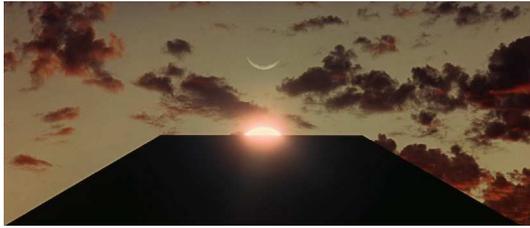


Abb.54: Monolith als Platzhalter, 2001



Abb.55: Hochhaus, Matrix

Die Stadt in Matrix variiert zwischen modernen Glasbauten und heruntergekommenen Vierteln. Die Idee dahinter war es, dass auch innerhalb der Matrix gewisse Stadtteile nicht mehr so genutzt wurden wie früher und somit konnte die ganze Bandbreite die Sydney zu bieten hatte, in den Film miteinbezogen werden.<sup>78</sup> Bezeichnend ist jene Szene, in der Neo und Trinity versuchen Morpheus aus den Händen der Agenten zu befreien. Morpheus befindet sich in einem der oberen Stockwerke und Neo muss sich gemeinsam mit Trinity nach oben kämpfen, um ihn zu befreien. Auch beim Betreten des Gebäudes fällt auf, dass es sich um eine virtuelle Welt handelt. Die Protagonisten mit ihren gelbten Haaren und ihren glatt glänzenden Kunststoffmäntel fügen sich unbemerkt in den Raster der Maschinen ein. Durch den Schusswechsel wird die Scheinwelt gestört und der Raster zersplittert in tausend Einzelteile. Das Gebäude (Abb.55) ist steil von unten fotografiert und verweist zum einen durch diese Einstellung die Dominanz der Maschinen und zum anderen verbirgt sich hinter der gerasterten Fassade eine gänzlich künstliche Welt.



Abb.56: Befreiung von Morpheus, Matrix

<sup>77</sup> Vgl. Bond, Internetquelle

<sup>78</sup> ebenda

## Der Monolith – Der zu einem definierten Raum führte

Kubricks Monolith erscheint am Ende jedes Aktes und führt eine Veränderung herbei. Eine Veränderung, die sich sowohl auf den Menschen als auch auf die Architektur des Raumes erstreckt. Raum und Mensch stehen in Kubricks Werk in einer besonderen Verbindung. Der Monolith kann somit für eine schwarze Leinwand oder einem Platzhalter gelesen werden. In erster Linie veränderte er die Handlung der Menschen, die wiederum den Raum um sich verändert haben. Die Vormenschen haben nach der Begegnung mit diesem Objekt begonnen, den Raum um sich zu verändern. Der Monolith erscheint in der Steppe als heiliges Symbol, das verehrt wird und von dem eine besondere Kraft auszugehen scheint. Aufgrund der einfachen Form und der schwarzen Oberfläche, die alles zu verschlingen droht, ziehe ich meine Schlussfolgerung, dass es sich hier um den Ursprung der menschlichen Zivilisation handelt. Kubrick lässt den Monolithen bewusst am Ende jedes Aktes, die zugleich auch als Entwicklungsschritte der Menschheit gelesen werden können, erscheinen. Der Monolith verweist somit nie auf die Vergangenheit, sondern immer auf den nächsten Schritt in die Zukunft. Nicht unwesentlich erscheint dabei die Art und Weise, wie Kubrick die Begegnung mit diesem Objekt inszeniert hat. Die erste Begegnung wird mit lautem Lärm und Unsicherheit begleitet, aber auch mit einer Vielzahl an Vormenschen, die sich um den Monolithen scharen und ihn förmlich verschlingen. Der Wissendurst scheint grenzenlos zu sein und deutet auf einen gewaltigen Entwicklungsschritt der Menschheit hin. Dass die erste Handlung der Vormenschen keine wohltuende war, sondern ein Mord, erklärt Kubricks Sichtweise auf die Menschheit und gibt einen Vorgeschmack darauf, wie sich der Mensch entwickeln wird.

Ausgehend von diesem Erlebnis zeigt uns Kubrick in seinem zweiten Akt fast ausschließlich definierte und abgeschlossene Räume. Das Spaceshuttle wird zur neuen Heimat des Menschen. Diese definierten Räume umgeben von einer bedrohlichen Außenwelt sind Kernthemen verschiedenster Science-Fiction-Filme, die nach 2001 entstanden sind. Der Monolith als Platzhalter, drängte den Menschen von nun an in geschlossene Räume wie dem Raumschiff, dem Versuchslabor (*Ex Machina*), oder in die einsame Wohnung (*Her*, *Blade Runner*).

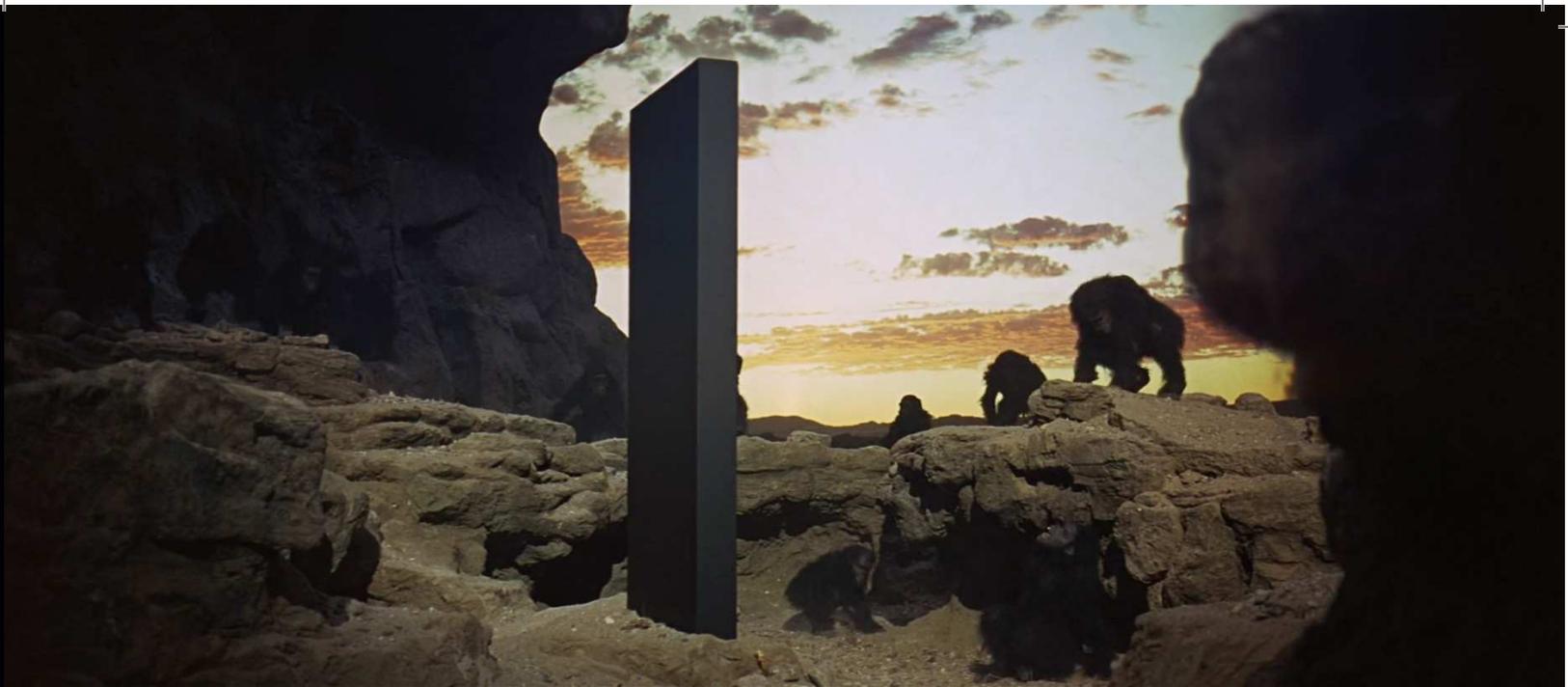


Abb.57: der Monolith erscheint, 2001

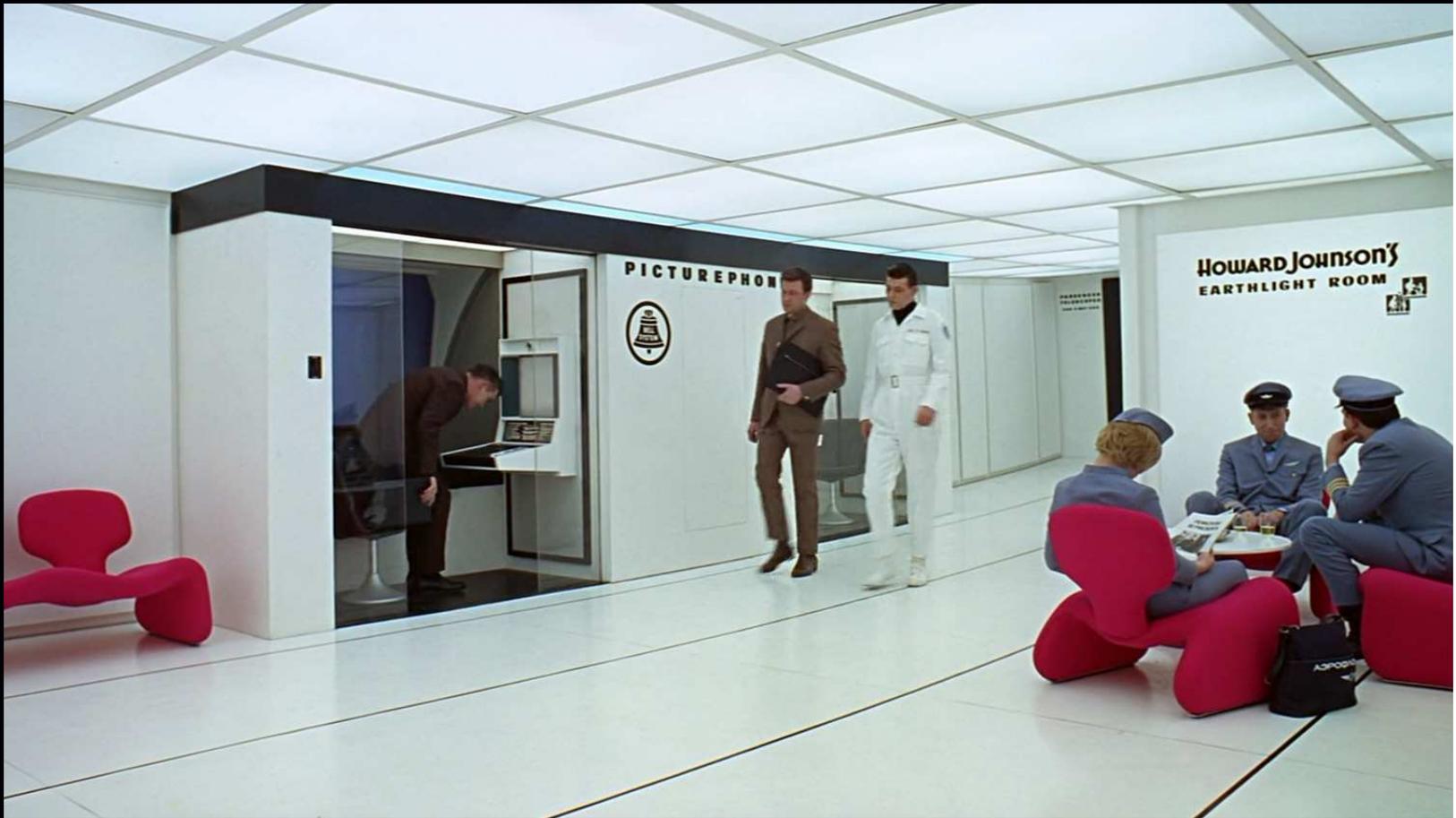


Abb.58: der definierte Raum, 2001



Abb.59: Wohnung, Her



Abb.60: Research Anlage, Ex Machina,



Abb.61: Wohnung, Blade Runner 2049

## KAPITEL 2 – DER DEFINIERTE RAUM

## Inhalt – Moonstation Clavius

Im zweiten Akt des Films begleiten wir den Raumfahrtfunktionär Dr. Heywood Floyd auf seinem Weg von der Erde zu einer Raumstation. Dort angekommen unterhält sich Floyd mit einigen russischen Kosmonauten. Seine Reise führt ihn weiter zur Mondstation Clavius, wo abermals ein schwarzer Monolith gefunden und ausgegraben wurde. Der Quader scheint 4 Millionen Jahre alt zu sein. Wie schon bei der ersten Begegnung der Vormenschen mit dem Monolithen, kann dieser auch bei der zweiten Begegnung mit der Menschheit noch immer nicht gedeutet und erklärt werden. Die Menschen berühren ihn zaghaft bis schließlich ein ohrenbetäubender Ton, ausgehend von dem unbekanntem Objekt, den zweiten Akt schließt.

Dieser Akt beginnt mit dem klassischen Musikstück *An der schönen blauen Donau* von Johann Strauss Sohn. Wir sehen Satelliten im All von unterschiedlicher Nationalität. Damit thematisiert Kubrick auch den in den 1960er-Jahren statt gefundenen Wettlauf, zum Mond und die Auswirkungen des kalten Krieges. Erst der Roman von Arthur C. Clarke macht deutlich, dass es sich bei dem Satelliten eigentlich um einen Atomsatelliten handelt und das Wettrüsten der Mächtigen auf der Erde dramatische Züge angenommen hat. Es ist die Problematik der damaligen Zeit, die wohl Kubrick inspirierte, den kalten Krieg nach *Dr. Strangelove* auch in 2001 dem Publikum spüren zu lassen. Nicht nur der Atomsatellit, sondern auch die russischen Kosmonauten stellen eine Verbindung zu jener Zeit her. Viele Jahre später machte Christopher Nolan mit seinem Werk *Interstellar* aus dem Jahr 2014 die drohende Klimakatastrophe zum Ausgangspunkt seines Filmes. Wirtschaftliche und politische Faktoren waren seit jeher ausschlaggebend für filmische Aktivitäten.

Kubrick zeigt, wie sich ein pfeilförmiges Raumschiff von der Erde wegbewegt und sich einer im Bau befindlichen Raumstation nähert, die im Rhythmus des Donauwalzers rotiert. Hier wird zum ersten Mal der technische Fortschritt sichtbar. Grip Schuhe, um der Schwerkraft zu trotzen und Fernsehbildschirme in den Sitzen der Vorderreihe, waren 1968 alles andere als Stand der Technik und unterstreicht Kubricks fantastische Vision der Zukunft. Das Raumschiff nähert sich der Raumstation und wir sehen eine große rechteckige Einflugsöffnung, die sehr stark an die spätere Filmreihe von *Star Wars* erinnert. Kubrick inszeniert diese Szenen ungewöhnlich lange und kann somit jedes technische Detail der Raumstation zur Geltung bringen. Kubrick war auch einer der ersten, der in Zusammenarbeit mit der NASA neue Raumfahrzeuge modellierte.<sup>79</sup>

<sup>79</sup> Vgl. Seeßlen S.175

Die glatten alten Ufos von früheren Filmen waren Geschichte. Diese neuen Gebilde sind langgestreckte Objekte, übersät mit Rohren und Leitungen an der Außenhülle. Obwohl der Zuseher diese Infrastrukturleitungen weder deuten noch verstehen kann, vermitteln sie dennoch den Anschein einer technischen Notwendigkeit und erscheinen somit allgemein logisch und nachvollziehbar.

George Lucas, der Schöpfer des Star Wars Universums, meinte, dass der gesamte Film wie ein Sonnenuntergang komponiert wurde. Szenen dauern oft minutenlang und geben dem Zuseher genügend Zeit, den Raum zu erfahren und jedes Detail zu erblicken. Kubricks Meisterwerk ist eines der ersten, das die Schwerkraft im All überhaupt glaubhaft darstellen konnte und ist damit ein großes Vorbild kommender Science-Fiction-Filme. An der Raumstation angekommen, bekommen wir einen Einblick in Architektur und Raum der Zukunft. *2001* war nicht nur filmtechnisch bahnbrechend, sondern auch ein Vorreiter für Product-Placement. Das Team rund um *2001* lud verschiedenste marktführende Firmen und Designer ein, wie IBM, Honeywell, Whirlpool, Macy's, Hilton Hotels, Kodak, Nikon und viele mehr, um ein möglichst realistisches Zukunftsszenario zu schaffen und einen vermeintlichen Einblick in das Jahr *2001* zu geben. In diesem Kapitel möchte ich neben dem definierten Raum auch Kubricks Visionen in Sachen Product-Placement und seinen Status als Vorreiter unzähliger Filmproduktionen hervorheben.

## Der definierte Raum – In *2001: A Space Odyssey*

*„The very meaninglessness of life forces man to create his own meanings.“<sup>80</sup>*

–Stanley Kubrick

Der Ursprung des begrenzten und definierten Raumes erfolgte, wie eingangs erwähnt, zeitgleich mit der Sesshaftigkeit der Menschheit. Das Urbarmachen von Land als erster Schritt der Abgrenzung. Am Ende des vorigen Kapitels sind wir von diesem ersten Schritt, der ersten Hütte zu der extremsten Form der urbanen Dichte, der Stadt gesprungen. Vier Millionen Jahre später hat die Menschheit den Raum um sich gezähmt und für sich definiert. Das aus dem lateinisch stammende Wort *definitio* / *Definition* bedeutet soviel wie „Abgrenzung“ bzw. *finis* die „Grenze“<sup>81</sup>. Der definierte Raum verlangt nach einer Abgrenzung, nach einer gewissen Ordnung, die für den Menschen nachvollziehbar ist und er verlangt zugleich auch einen undefinierten Raum, um die Grenze sichtbar zu machen. Der Außenraum in all seinen Facetten stellt somit den undefinierten Raum dar. In weiterer Folge möchte ich auf Kubricks Innenraum näher eingehen und gewisse Prinzipien und Methoden erklären, die für Stanley Kubrick typisch sind und in vielen seiner Filme angewendet wurde. Besonders seine Vorliebe für die Zentralperspektive und sein Spiel zwischen Kreis und Quader sind bezeichnend für seinen Stil, der viele Filmschaffende nachhaltig geprägt hat. Anhand von ein paar ausgewählten Filmen möchte ich Analogien zu Kubrick finden und diese architektonisch gegenüberstellen.

<sup>80</sup> Benson S.1, Zitat von Stanley Kubrick

<sup>81</sup> Vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Definition>

Wir finden den begrenzten Raum zum Beispiel auch in dem Film *Her* von Spike Jonze in Form der Wohnung des Protagonisten wieder, der sich durch eine andere Form der Isolation von der Gesellschaft abwendet. In *Ex Machina* hat der Protagonist Caleb zunehmend mit der Abgeschlossenheit von der Außenwelt zu kämpfen und auch in den beiden *Blade Runner* Teilen aus den Jahren 1982 und 2017 finden wir einen definierten Raum vor, der vor der unwirtlichen Außenwelt schützen sollte.

## Der Kreis, der Quader und die Zentralperspektive – Das Natürliche, das Künstliche und die Enge

In 2001 haben wir es mit zwei wesentlichen geometrischen Formen zu tun, dem Kreis und dem Quader. Sinnbildlich kann der Kreis auch für das Leben, das Natürliche, das Göttliche stehen, während der Quader als geschliffene, bearbeitete Form für das Künstliche in dieser Welt steht. Nicht ohne Grund zeigt uns Kubrick in seiner ersten Szene eine besondere Planetenkonstellation. Der Mond, der sich hinter der Erde versteckt und mit der Sonne eine lineare Einheit bildet. Der Kreis, als ein Zeichen für das Unendliche wird uns in Kubricks drittem Akt auch räumlich begegnen. Kubrick stellt diese Gegensätze immer wieder in Bezug zu einander. Schon zu Beginn bei den Urmenschen, bringt der Quader die vorherrschende Ordnung durcheinander. Es ist der Monolith und nicht die Erde, der von nun an Richtung Sonne strebt. Der Mensch ist jetzt die treibende Kraft und die Evolution des Menschen, der den Raster einführt und ein System entwickelte, dem er sich schon bald unterwerfen muss, nimmt unweigerlich seinen Lauf. Auch der Affe in seiner gekrümmten Haltung bildet mit den Skelettresten eine „runde Einheit“, ehe er lernte, das Werkzeug zu benutzen, aufrecht zu gehen und diesen Kreis zu durchbrechen. Es ist die Kraft der Bilder, mit der uns Kubrick so eindrucksvoll konfrontiert. Der Monolith markiert dabei wieder einen Ausgangspunkt. Er selbst ist ein definiertes Objekt mit geraden Kanten und glatter Oberfläche. Diese Form gibt es in der Natur nicht. Er wurde durch eine höhere Macht geschaffen und auch der Mensch beginnt nun Räume zu schaffen und zu definieren.



Abb.62: Erde und Sonne, 2001



Abb.63: Vormensch und Tierskelett, 2001

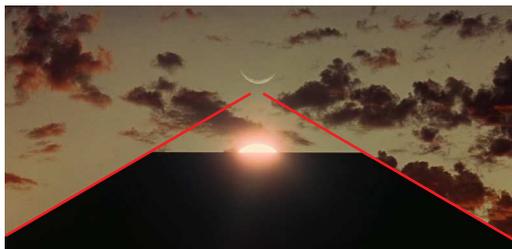


Abb.64: Monolith und Sonne, 2001

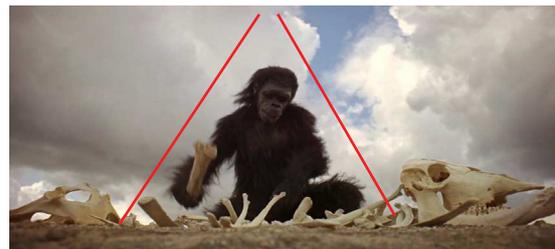


Abb.65: Vormensch ergreift den Knochen, 2001

Der definierte Raum ist allgegenwärtig. Jeder von Menschenhand geschaffene Raum wurde von jemandem geplant, gebaut und definiert. Diese Arbeit richtet sich dabei speziell auf den Innenraum. Es gibt mehrere Möglichkeiten den definierten Raum noch stärker und deutlicher abzuzeichnen. Besonders der Film hat die Möglichkeit das menschliche Auge zu beeinflussen und zu täuschen. Kubricks Bild- und Kamerasprachen erscheinen mir dabei besonders erwähnenswert. Eine von Kubrick beliebte und oft verwendete Einstellung, um Räume zu zeigen, ist die Zentralperspektive, auch Frontperspektive genannt. Bei dieser Einstellung fluchten alle Raumlinien in einem Punkt. Das Zentrum wird somit fokussiert und steht im Mittelpunkt der Betrachtung. Dadurch, dass alle waagrechten Linien, die wir im Raum wahrnehmen auf diesen einen Punkt zulaufen, sehen wir keinen Ausweg mehr und fühlen uns dem Zentrum ausgeliefert. Die Zentralperspektive begrenzt den übrigen Raum und wirkt in geschlossenen Räumen beengend. Genau darauf hat es Kubrick in fast allen seinen Filmen abgesehen. In *Full Metal Jacket* erleben wir die Baracke der Soldaten als einen Ort, der klaren Regeln unterworfen ist. Ein Ort der eine Einheit formt ohne Individualisten. Die Gänge in *Shining* verstärken die Verbindung zwischen Hotel und Gartenlabyrinth und verweisen darauf, dass es aus diesem Hotel kein Entkommen gibt und auch in *2001* schafft es Kubrick durch die Zentralperspektive den definierten Raum eindeutig klarzustellen. Natürlich funktioniert die Zentralperspektive am besten in gebauter Umgebung, da die Geradlinigkeit von Gängen und Gebäuden diese erst zu Geltung bringt.

Der einerseits logische aber dennoch interessante Umstand an *2001* ist, dass die Zentralperspektive im Weltall seine Wirkung nicht entfalten kann, da wir sie nicht verorten können und Kubrick diese dadurch nur innerhalb von gebauten und konstruierten Objekten verwenden kann, was gleichzeitig den von Menschenhand geschaffenen begrenzten Raum verdeutlicht und verstärkt. Dieser Raum steht im Kontrast zu seiner, für den Menschen unwirtlichen und natürlichen Umgebung. Der Monolith bringt diese Ordnung scheinbar in die Welt – nicht ohne Grund ist die erste Zentralperspektive im Film der Blick von diesem Richtung Mond, der schon einen Vorgeschmack auf den weiteren Verlauf des Filmst bietet. Das gerasterte System als Ordnung, die der Mensch in diese Welt brachte, um seinen Raum zu begrenzen und zu definieren, wird uns noch in anderen Filmen begegnen.



Abb.66: Raumstation, 2001



Abb.67: Ausbildung Militär, Full Metal Jacket



Abb.68: Hotelgang Overlook Hotel, Shining

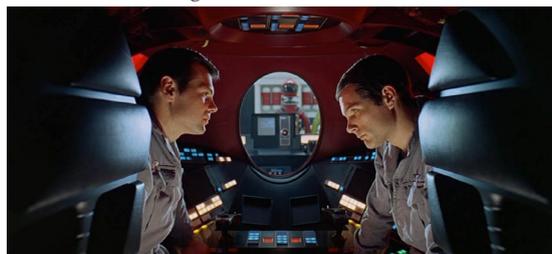


Abb.69: Raumkapsel, 2001

Die Kreisbewegung sollte allerdings auch die Raumfahrt als etwas Leichtes und Einzigartiges hervorheben. „*Alle folgenden Szenen aus dem Weltall sind voller kreisender Bewegungen*“<sup>82</sup>. So sehen wir zu Beginn des zweiten Aktes eine sich drehende Raumstation. Zwei Kreise sind durch eine Spindel verbunden und rotieren zu dem weltberühmten Walzer *An der schönen blauen Donau* von Johann Strauss Sohn. Es gibt wohl keine anmutigere Musik für ein sich drehendes Objekt. Kubrick machte auch diesen, ohnehin unter Musikliebhabern weltbekannten Walzer für ein breites Publikum zugänglich. Die Produzenten des Films von MGM forderten Kubrick jedoch auf, einen kompletten „score“ von Alexander North zu komponieren. Diese durchkomponierte Variante kam jedoch nie zum Einsatz. Kubrick betonte, dass er wahrscheinlich nie an das Niveau der großen Komponisten der Musikgeschichte heranreichen würde. Die Etablierung dieses Walzers unter der breiten Publikumsmasse unterstreicht abermals Kubricks visionäre Art und seinen Einfluss auf kommende Generationen. Das zu einem  $\frac{3}{4}$ -Takt tanzende Raumschiff zählt somit zu den bekanntesten Szenen der Filmgeschichte. Francis Ford Coppola tat es Kubrick gleich und setzte für seine berühmte Helikopter-Szene in *Apocalypse Now* aus dem Jahr 1979, Richard Wagners *Walkürenritt* ein. Eine breite Mehrheit der Menschen verbindet dieses klassische Musikstück womöglich ausschließlich mit dieser Hollywoodszene.<sup>83</sup>

Der österreichische Komponist György Ligeti sollte ursprünglich nur als Platzhalter und als Inspiration für Alex North dienen. Kubrick hielt jedoch an Ligetis Musik fest und verwendete seine Stücke ohne jegliche Bezahlung. Daraus resultierte ein Rechtsstreit mit Ligeti. Allerdings machte 2001 den nur in Fachkreisen bekannten Komponisten weltweit bekannt. Der Film beginnt mit einer schwarzen Leinwand und dem Stück *Atmosphères* aus dem Jahr 1961 von Ligeti. Dieses Stück ohne eigentliche Melodie, das sich langsam zum Crescendo steigert *suggeriert eine gewisse Unruhe und Nervosität*. Passend zu seinem Titel *Atmosphères* und in Kombination mit einer schwarzen Leinwand, entwickelt der Zuseher ein Gefühl für das All und wir verspüren eine Atmosphäre der Weite und Leere.

Danach erscheint das Logo der Produzenten MGM<sup>84</sup> und das Stück von Richard Strauss *Also sprach Zarathustra* aus dem Jahr 1896 erklingt. Der Mond bildet mit der Erde und der Sonne eine perfekte Linie und gibt einen Ausblick auf den gesamten Film. Diese Planetenkonstellation kündigt eine besondere Epoche an und nimmt die lineare Bewegung des gesamten Films vorweg. Danach beginnt das Erwachen der Menschheit und wir sehen langanhaltende Steppenbilder, die als Geburtsstätte der Menschheit stehen, untermalt mit Tiergeräuschen, die das Leben auf der Erde verdeutlichen. Als der Monolith zum ersten Mal erscheint, ertönt Ligetis zweites Stück *Requiem* aus dem Jahr 1965. Ein unbehaglicher Chor-Gesang, der abrupt endet. Danach ertönt, in der weltberühmten Knochenszene, abermals *Also sprach Zarathustra* als der Affe das Werkzeug erkannte und damit eine neue Ära eingeläutet wurde. Ligeti ertönt ein drittes Mal mit dem Stück *Lux Aeterna* aus dem Jahr 1966, als sich die Besatzung auf dem Weg zum Mondkrater macht, um den Monolithen zu untersuchen. Ein ohrenbetäubender Ton beendet den zweiten Akt. Kubrick springt 18 Monate in die Zukunft zur Jupiter Mission.

<sup>82</sup> Jacke S.164

<sup>83</sup> Neumann Vincent, Internetquelle

<sup>84</sup> MGM steht für Metro-Goldwyn-Mayer

Dort erleben wir zu Beginn das Alltagsleben der Astronauten an Bord der Raumstation untermalt von Aram Chatschaturjans *Gayaneh-Ballet-Suite* aus dem Jahr 1942. Ein melancholisches Stück des sowjetischen Komponisten, das die einsamen Männer in der Raumstation mitten im Universum untermalt. Am Ende von 2001 ertönt noch einmal *Also sprach Zarathustra*, als das Sternenkind zur Erde blickt und abermals eine neue Ära einleitet.<sup>85</sup> Es ist mittlerweile bekannt, dass Kubrick dem inszenierten Bild und der Musik immer Vorzug gegenüber dem gesprochenen Wort gegeben hat. Zu 2001 merkte Kubrick an, dass dieser Film der Musik und der Malerei ähnlicher ist als dem geschriebenen Wort. Dies hat einen wesentlichen Vorteil, da man komplexe Konzepte und Ideen besser vermitteln kann.<sup>86</sup>



Abb.70: rotierende Raumstation, 2001

<sup>85</sup> Vgl. Moonmann S.183ff

<sup>86</sup> Vgl. Duncan S. 107

Gelms Joseph: „An Interview with Stanley Kubrick“, The Film Director as Superstar, Doubleday 1970

## Labyrinth und hoher Raum

„Im Labyrinth beginnt man, je mehr man fürchtet sich zu verirren, zu rennen, obwohl man wissen muss, dass man damit seine Chancen keineswegs erhöht, den Ort verlassen zu können.“<sup>87</sup>

Laut Georg Seeßlen gibt es in Kubricks Filmen zwei Raumerfahrungen. Das Labyrinth und der Hohe Raum. Wir finden das Labyrinth als Ort der Bewegung und der Enge am eindrucksvollsten in Kubricks Verfilmung des Stephen King Klassikers *Shining* aus 1980. Die engen Gänge des Hotels stehen in direkter Verbindung mit dem Heckenlabyrinth im Garten. Die hohe Halle, in der Jack seine Arbeit verrichtet, wird für ihn zu einem Ort der Entspannung und Entlastung. Auch in *2001* wirken die Innenräume der Raumstationen labyrinthisch und verwoben, bis sich der Protagonist im letzten Kapitel in einem hohen Raum wiederfindet und zur Ruhe kommen kann.<sup>88</sup> Die vorhin erwähnte Zentralperspektive verstärkt das Gefühl des Labyrinths.

Seeßlen erklärt weiter, dass diese Orte von Kubrick, egal ob der War Room von Ken Adams in *Dr. Strangelove*, das Overlook Hotel und *Shining* oder der Kriegsschauplatz in *Full Metal Jacket*, auch immer ihre eigene Dekonstruktion sind. An diesen Orten können wir keinen Halt mehr finden und er zerstört den Menschen.<sup>89</sup> Zu dieser Auffassung gelangt man am ehesten dann, wenn man sich mit Kubrick und seinen Filmen längere Zeit beschäftigt hat. Sein großes Interesse galt immer dem Scheitern des Menschen an der Umwelt und an sich selbst. In *2001* lässt sich das Labyrinth nicht auf den ersten Blick erkennen wie in *Shining*. Es ist zum einen der gesamte Film, der einen linearen Weg annimmt, der uns von der einen Station zur anderen führt und wir nie genau wissen, wo wir uns befinden und was für ein Ziel eigentlich verfolgt wird. Dennoch handelt es sich dabei um ein klassisches Labyrinth im ursprünglichen Sinn, das zwar verschlungene Wege aufweist aber zwangsläufig zum Ziel führt. Während wir bei Kubricks *Shining* in einem Irrgarten gefangen sind, indem sich die Protagonisten immer wieder in Sackgassen verirren, so ist der Mensch in Kubricks *2001* lediglich Passagier, der stringent einem vorgegebenen Weg, in diesem Fall durch den Monolithen vorgegeben, folgt. Das betrifft die gesamte Struktur des Films. Im engeren Sinne umfasst das Labyrinth in gewisser Weise auch die Raumstation Discovery, dessen Raumprogramm ich im dritten Akt näher erklären möchte. Dieses Raumschiff bildet einen Kreislauf in dem sich die Astronauten wie Hamster bewegen können. Dabei wechseln sich enge Räume und Schleußen mit hohen freien Räumen ab und bilden somit einen architektonisch Raum, der von der Enge und Weite, ähnlich dem architektonischen Prinzip Frank Lloyd Wrights „compress and release“, lebt.

Die Raumzusammenhänge bleiben dem Zuseher allerdings verwehrt. Dieser Umstand sorgt umso mehr für ein gestörtes Raumverständnis. Eine Grafik des Setdesigners, die ich im dritten Kapitel vorstellen möchte, gibt Aufschluss über das Raumsystem der Station. Dem Prinzip des Labyrinths, das den Menschen einengt und ihn ständig in Bewegung hält, wie in den engen Gängen der Raumstationen, steht der hohe Raum am Ende des Films gegenüber.

<sup>87</sup> Seeßlen S.44

<sup>88</sup> Vgl. Seeßlen S.44

<sup>89</sup> ebenda

Ein Ort an dem der Mensch zur Ruhe kommen kann. Kubrick verwendet dieses Prinzip in fast allen seiner Film. Auch in Filmen wie *Inception*, *Matrix* oder *Blade Runner* sehen wir uns an bestimmten Schlüsselszenen mit hohen Räumen konfrontiert, die diese zuvor aufgebaute Spannung mindern können. Darauf möchte ich im vierten Kapitel näher eingehen.



Abb.71: Schleuse in der Raumstation, 2001

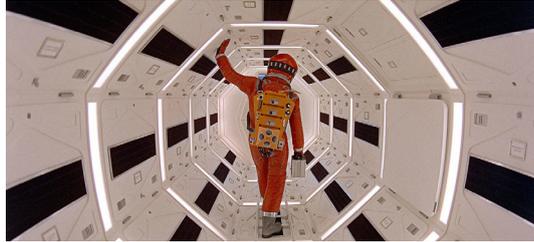


Abb.72: Schleuse in der Raumstation, 2001

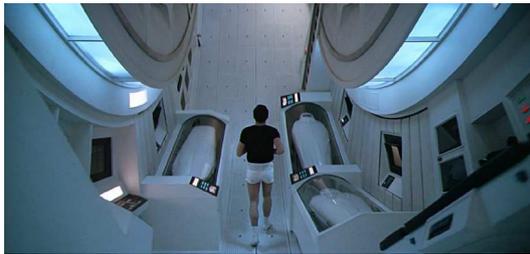


Abb.73: Zentrifuge in der Raumstation, 2001

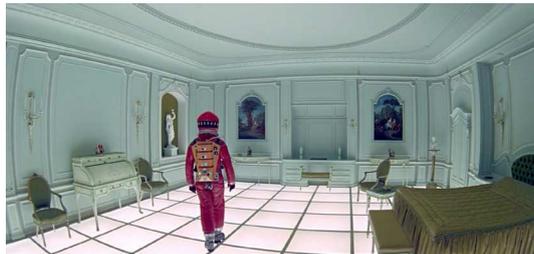


Abb.74: Barockzimmer, 2001

## 2001: A Space Odyssey – Product Placement

Bevor ich mich dem Innenraum in Kubricks Odyssee widme, erscheint es mir wichtig eine Besonderheit in der gesamten Filmwelt hervorzuheben. Kaum ein Filmregisseur arbeitete dermaßen eng mit der realen Wirtschaft zusammen wie Stanley Kubrick. Das sogenannte Product Placement wurde von Kubrick im großen Stil angewandt und verbreitet. Da dieses Vorhaben maßgeblichen Einfluss auf das Interieur und den Innenraum hatte, halte ich es nur für richtig, diesen Einschub hier vorzunehmen. Stanley Kubrick war überzeugt davon, dass *2001* nur dann Erfolg haben wird, wenn er eine möglichst authentische und nachvollziehbare Zukunft kreieren würde. Der Schlüssel dazu lag in der Technik. Er wollte keine fiktiven Geräte und Technologien verwenden, die der visionären Willkür eines Einzelnen ausgesetzt gewesen wären. Kubrick galt als absoluter Perfektionist, der sich mit hohem Zeitaufwand akribisch durch die unterschiedlichsten Thematiken seiner Filme arbeitete. Lange bevor der Dreh des Films überhaupt startete, entsandte Kubrick seinen Mitarbeiter Roger A. zu den führenden Technologiezentren. Seine Aufgabe war es, die Firmen in den Film einzuführen und um ihre Mithilfe zu bitten. Im Gegenzug wurden ihre Logos und Firmennamen im Film gezeigt. Die Produktplatzierung, oder auch product placement genannt, war keineswegs eine Erfindung von Kubrick, jedoch steckte diese Art der Werbung in den 1960er-Jahren noch in den Kinderschuhen und Kubrick war einer der ersten, der effektiv mit realen Sponsoren und Firmen zusammengearbeitet hat. Kubrick gelang dadurch etwas bis dahin Einzigartiges in der Film- und Werbewelt. Er erhielt nicht nur Zugriff auf die Design Ideen der einzelnen Produktfirmen, die seinem Film eine gewisse Glaubwürdigkeit und Authentizität verschafft haben, sondern baute sich dadurch auch eine zusätzliche Werbestrategie für sein Werk auf, da die Firmen begonnen haben, seinen Film als Werbeträger für ihre Produkte zu verwenden.

Kubrick engagierte mit IBM und Honeywell zwei der damals größten Vertreter der Computertechnologie. Das Logo von IBM ist immer wieder auf diversen Displayoberflächen zu sehen und Honeywell entwickelte sogar einen 100 Seiten langen Report, der sich mit den Fragen des interplanetaren Reisens beschäftigte und welche technischen Geräte wir womöglich im Jahr 2001 verwenden würden.<sup>90</sup>

*„Pan Am, Hilton, Howard Johnson’s, Bell System, American Express, IBM, Seabrook Farms and the British Broadcasting Company (BBC) are shown with their logos“.*<sup>91</sup>

All diese Unternehmen haben somit auch maßgeblich zu dem Design des Innenraumes beigetragen. So entnehmen die Astronauten ihr Essen aus einem Automaten mit der Aufschrift Honeywell und die Nahrung in Form kleiner Boxen, die durch einen Strohhalm getrunken werden können, stammt von Seabrook Farms. Ein Vorgeschmack auf eine rationalisierte, komprimierte und verpackte Welt, die von Bildern und Icons lebt. Das Essen der Astronauten kann nur mehr anhand der Bilder identifiziert werden. Kubrick zeichnet damit unweigerlich das Bild einer Gesellschaft, in derer Bilder notwendig sind, um das Alltägliche zu beschreiben. Heute benötigen wir Apps und Smartphones, um unser Essen zu bestellen und auszuwählen. Das Icon und der Touchdisplay ersetzen die Kommunikation mit dem Kellner und das Bewusstsein für das Produkt Nahrung. Howard Johnson war in den 1960er-Jahren bekannt für Motels und Restaurants. Die Kette betrieb über 800 fast-food Läden und 200 Motels im Jahre 1967. Das Unternehmen ließ 3 Millionen Kopien für ein Kindermenü mit einem Cartoon von 2001 drucken. Besonders auffallend sind die pinken Stühle, die wir im zweiten Akt auf der Raumstation zu sehen bekommen. Der sogenannten Djinn Chair (Abb.82) wurde von dem französischen Industriedesigner Olivier Mourgue kreiert. Sie wurden nicht speziell für 2001 entwickelt, aber von Kubrick und seinem Team letztlich ausgewählt. Sie strukturieren nicht nur den Raum durch ihre unübliche Form, sondern heben sich auch farblich von der sonst so weißen und klinisch sauberen Farbe des Raumes ab. Sie unterscheiden sich von den klaren rechteckigen, geformten Flächen des Raumes ab und stellen einen Gegenpol zu den hart geschliffenen Kanten des Raumes dar. In der islamischen Welt wird mit Djinn ein übersinnliches Wesen bezeichnet, gleich einem Geist, der fähig ist seine Gestalt in jede beliebige Form zu bringen. Der Djinn ist uns allgemein besser aus dem Disney Klassiker *Aladdin* aus dem Jahr 1992 bekannt, dessen Ursprung in dem orientalischen Märchen aus 1001 Nacht zu finden ist.<sup>92</sup>

Viele Szenen wurden letztlich Opfer des Schnittes, die allerdings noch stärker auf die einzelnen Unternehmen eingehen würden. Zum Beispiel erhielt Dr. Floyd einen Laptop der Firma Honeywell, der für die damalige Zeit natürlich bahnbrechend war. So kaufte Dr. Floyd auch das Geschenk für seine Tochter bei Macy’s online store und bezahlte mit seiner American Express.<sup>93</sup>

<sup>90</sup> Vgl. DFF S.121

<sup>91</sup> DFF S.121

<sup>92</sup> Vgl. Film and Furniture, Internetquelle

<sup>93</sup> Vgl. DFF S.122

Wir sehen, wie stark Kubrick reale Unternehmen nutzte, um einerseits von deren Knowhow zu profitieren um einen möglichst realistischen Einblick in die Zukunft zu erhalten und andererseits sind es bekannte Marken, die dem Zuseher Vertrauen schenken und gleichzeitig Authentizität ausstrahlen. In der Raumstation kommen wir mit Markenzeichen wie Hilton, PanAm, BBC und viele mehr in Kontakt. Für Georg Seeßlen führte Kubrick hier das Thema des Alltäglichen und der kommerziellen Gesellschaft ein. Kubrick schaffte somit ein glaubwürdiges Zukunftsszenario durch weltbekannte Marken zu erzeugen. Seeßlen bemerkte weiter an, dass Kubrick seine Spezialeffekte nicht einsetzte, um die Zuseher zu überraschen oder zu verblüffen, sondern um eine mögliche Realität beiläufig einzuführen und zu erklären. Sehr schnell wird uns erklärt, wie der Raum in einer Raumstation funktionieren kann und dass es kein oben und unten mehr gibt. Das Interessante dabei ist, dass Kubrick diese neuen Gesetze des Raumes nicht zum Thema macht, sondern sie als Parameter ansieht und diese dem Zuseher ganz nebenbei näherbringt. Ähnlich verhält es sich mit dem Product Placement. Kubrick bettet auch diese Marken logisch in die Umgebung und die Architektur ein, um sie beiläufig und selbstverständlich für den Zuseher sichtbar zu machen. Wir bemerken die Hotel Kette Hilton, die auch den Hotelbereich in der Space Station übernommen hat, Pan Am als einer der größten Luftfahrtketten der damaligen Zeit, schaffte auch in Kubricks Vision den Sprung ins All und auch BBC ist nach wie vor für sämtliche Nachrichten tätig. Die Entwicklung der Design- und Formensprache diverser Gegenstände hatten maßgeblichen Einfluss auf den Innenraum in Kubricks Werk und es ist nur logisch, dass die treibenden Wirtschaftskräfte unweigerlich unseren Lebensraum formen und prägen- damals wie heute.



Abb.75: IBM



Abb.76: Howard Johnsons Earthlight Room



Abb.78: Barockzimmer



Abb.79: Ausstellung

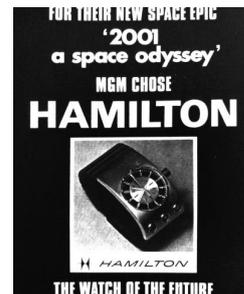


Abb.77: Armbanduhr



Abb.80: BBC auch im Weltall

## Der Innenraum – Der Mensch und die Enge

Als Dr. Floyd die Raumstation betritt, wird er vom Personal sehr freundlich begrüßt, als wäre er ein bekannter und oft gesehener Gast in einem Hotel. Was Kubrick hier erzählt ist eine gewisse Selbstverständlichkeit, mit der wir Raumfahrt in Zukunft möglicherweise betreiben werden. Diese Station in Form von zwei Kreisen, die durch eine Spindel verbunden sind, rotiert im Weltall. Aufgrund der Rotation und der Form des Gebildes finden wir einen gekrümmten, langgezogenen Raum vor. Kubrick verwendet hier sehr wenige Farben. Der gesamte Raum ist weiß gestaltet. Die Decke besteht aus leuchtenden quadratischen Paneelen und der durch schwarze Linien strukturierte Boden dient zur Verlängerung des Raumes und macht dessen Krümmung sichtbar. Der einzige Farbpunkt ist das Interieur. Die erste Station gleicht einer futuristischen Version eines Hotels der Zukunft im All für Reisende. Die Möblierung ist sehr schlicht und klar gehalten. Minimalistisch eben, wie die gesamte Flugindustrie. Jedes Objekt hat seine Funktion und das Überflüssige wurde reduziert. Fast schon ein Vorgriff auf Steve Jobs Leitspruch, „*Unser Fortschritt besteht im Vereinfachen, wir entfernen das Überflüssige*“. Dieser Raum wirkt zwar reduziert und kompakt aber noch nicht beengend. Begrenzt ist er allemal. Kubrick stellt immer wieder Sichtbeziehungen zur Erde her, um zum einen die Isoliertheit dieser Raumstation zu zeigen und zum anderen auch die nicht zu unterschätzende Notwendigkeit für Astronauten, eine Sichtbeziehung zur Erde aufbauen zu können. Die Hotelkette Hilton ist deutlich zu erkennen. Kubrick möchte damit eine gewisse Authentizität vermitteln und zugleich stellt dieses Product-Placement eine große Werbefläche für Hilton dar.

*„Rückzugsmöglichkeiten und Privatsphäre sind natürlich unerlässlich, aber auch weniger offensichtliche Details haben einen großen Einfluss auf das Wohlbefinden an Bord wie etwa Fenster, durch die man auf die Erde blicken kann, oder Tische, an denen man gemeinsam isst. Von der Auseinandersetzung mit solchen Themen lässt sich auch viel über irdische Architektur unter extremen Bedingungen lernen, beispielsweise für Forschungsstationen in Polarregionen.“<sup>94</sup>*



Abb.81: Empfang auf der Raumstation



Abb.82: Begrüßung durch russische Kosmonauten

<sup>94</sup> Häuplik-Meusburger, Internetquelle



Abb.83: gekrümmter Innenraum

Besonders stark wird diese Beziehung mit der Heimat dann spürbar, als sich Dr. Heywood in eine Glasbox zurück zieht, um mit seiner Tochter zu telefonieren und im späteren Verlauf des Filmes werden wir sehen, wie sich zwei Astronauten in eine Rettungskapsel zurückziehen, um ungestört kommunizieren zu können. Wir sehen im Hintergrund durch das Fenster die Erde. Wir erkennen die Umrisse Nordamerikas und speziell auch den Karibikstaat Kuba, der mit Sicherheit nicht unabsichtlich hier von Kubrick gezeigt wurde in Anbetracht der damaligen politischen Situation. Eine interessante Komposition, die Kubrick uns hier präsentiert. Durch das Telefonat, der Bildübertragung und den direkten Blick zur Erde, eröffnete sich für die damalige Zeit ein neues Raumdenken und die messbare, räumliche Distanz scheint nun durch die Technik überbrückbar zu sein. Wir erleben eine noch sehr gut vernetzte Verbindung mit der Heimat, die im Laufe des Films stetig abnehmen wird. Dennoch scheint das zwischenmenschliche Verhältnis bereits gestört zu sein. Das räumlich getrennte triviale Familienleben wird durch technische Hilfsmittel übertragen. Beide Geburtstagswünsche der Tochter werden vom Vater nicht erfüllt und er entzieht sich der Feier seiner eigenen Tochter. Dieser Vorgang wiederholt sich im dritten Akt als Dr. Pool eine Videonachricht seiner Eltern erhält, die ihm zum Geburtstag gratulieren. Dabei liegt Pool mit einer Sonnenbrille regungslos auf einer Liege, die von HAL gesteuert wird. Er wirkt sehr mechanisch und innerlich tot. Er nimmt auch seinen Geburtstag nicht ernsthaft wahr. Für Seeßlen ein deutliches Indiz, dass der Mensch seinen „Geburts-Tag“ vergessen hat und der Unterschied zwischen Leben und Tod zu verschwinden droht.<sup>95</sup>

Rund 45 Jahre später verwendete Christopher Nolan in seinem Film *Interstellar* ein ähnliches Bild. Die Distanz ist mittlerweile zu groß, um direkt miteinander zu kommunizieren. Was Kubrick hier begonnen hat, die Thematik der räumlichen Distanz zu den Menschen, die wir lieben und wie wir diese dank moderner Technik überbrücken können, wird von Christopher Nolan auf die Spitze getrieben.

<sup>95</sup> Vgl. Seeßlen S.168



Abb.84: Videotelefonat mit seiner Tochter, 2001



Abb.85: Videotelefonat mit seiner Tochter, Interstellar

Aufgrund der gravitationsbedingten Zeitdilatation auf einem fremden Wasserplaneten, auf dem die Protagonisten landen, entspricht eine Stunde auf dem Planeten etwa sieben Jahren auf der Erde. Als die Protagonisten zur Raumstation zurückkehren, sind auf der Erde bereits mehr als 23 Jahre vergangen. In einer berührenden Szene sehen wir einen trauernden Vater, der binnen weniger Minuten das Leben seiner Kinder auf einem Monitor verfolgen muss.

Kubrick beschränkt sich allerdings nicht nur auf den gebauten Raum. Gleich zu Beginn thematisiert Kubrick auch Raumabgrenzungen durch Zugangsbeschränkungen. Dr. Floyd muss sich vor einer Maschine identifizieren, um überhaupt Zugang zur Raumstation zu erhalten. Die Dame in der Lobby gibt dem Ankommenden zumindest noch das Gefühl von menschlicher Vertrautheit, obwohl ihre Aufgabe längst von einer Maschine übernommen wurde. Im späteren Verlauf des Filmes wird eine Maschine letztlich sämtliche Aufgaben übernehmen. Ab diesem Zeitpunkt wird deutlich, dass dieser Raum nur mehr scheinbar von Menschen kontrolliert wird. Natürlich dominiert der Mensch diesen Raum noch, aber es ist nur eine Frage der Zeit, bis die künstliche Intelligenz überhand nehmen wird.



Abb.86: Zugangskontrolle, 2001

Alex Garland startet seinen Film *EX Machina* sehr ähnlich. Der Protagonist Caleb steht vor verschlossener Tür und nur der Computer ermöglicht es ihm, den Raum zu betreten. Kubricks Vision der Zukunft hat sich in vielen Bereichen mittlerweile bewahrheitet.

*„Kubrick denkt in diesem Punkt weiter. Seine Zukunfts-Vision beschäftigt sich mit der Macht der nächsten Jahrzehnte, der Macht des allumfassenden Informiertseins. [...] Kubrick weiß, dass die Mächtigen der Zukunft auf der Ebene rationaler Entscheidungen derart perfekt sein werden, dass Menschen mit ihren emotionalen Belastungen es schwer haben, überhaupt noch zu konkurrieren. Die Übermacht der Computer wird gewiss nicht darum sich ausdrücken, dass sie die Menschen terrorisieren, sondern dass sie viele von den Menschen bisher verrichtete Tätigkeiten derart präzise beherrschen, dass die Menschen überflüssig werden“.*<sup>96</sup>

Nicht nur die räumliche Begrenzung spielt in folgender Szene eine Rolle, sondern auch eine durch den Menschen direkt verursachte beengte Situation, die Kubrick abermals durch die Zentralperspektive verstärken kann. In der Szene als Dr. Heywood Floyd auf die russischen Kosmonauten trifft, wird ihm sofort der Platz seines russischen Kollegen angeboten. Das bedeutet, Floyd wird hier direkt platziert und in Anbetracht der damaligen politischen Situation schafft es Kubrick trotz höflicher Konversation durch die räumliche Konstellation der Protagonisten einen Verhörraum zu schaffen, da sämtliche Augen auf Floyd gerichtet sind. Kubrick wählte hier eine spezielle Perspektive, um den Protagonisten Dr. Floyd zu isolieren. Er ist umgeben von weißen Farbtönen und alle Augen und Beine sind auf ihn gerichtet. Aufgrund des Dialoges wird klar, dass es sich bei den übrigen Astronauten um russische Kosmonauten handelt, die versuchen geheime Informationen von Floyd zu bekommen.<sup>97</sup>



Abb.87: Gespräch mit den russischen Kosmonauten

Aufgrund der damaligen Situation des kalten Krieges und dem vorherrschenden Wettlauf zum Mond, ist diese Szene bezeichnend. Floyd kann diesen Ort auch nicht so schnell verlassen, niemand kann das. Wir können nicht einfach nach draußen oder gar nach Hause gehen. Wir alle sind Teil eines Systems, einer künstlichen Welt, die uns viel ermöglicht hat, wir allerdings einen hohen Preis durch Isoliertheit und Abhängigkeit bezahlen müssen. Kubrick verwendet vorrangig helle, leuchtende Oberflächen.

<sup>96</sup> Seeßlen, (Werner Kließ) S.168

<sup>97</sup> CinemaTyler, Internetquelle

Die Belichtung war bei Kubrick stets ein integraler Bestandteil der gebauten Umgebung und spätestens seit *Barry Lyndon*<sup>98</sup> aus dem Jahr 1975 wissen wir, dass Kubrick vor extremen Beleuchtungsmethoden am Set nicht zurückschreckt. Die Linien am Boden und an der Decke verstärken das Prinzip des Rasters und der künstlichen Welt, in der wir uns mittlerweile befinden. Durch die hellen Oberflächen ist es möglich, die dunkel gekleideten Protagonisten deutlicher zu zeichnen und hervorzuheben. Allerdings scheinen durch die klinischen Oberflächen auch sämtliche Emotionen zu verschwinden. Diese Zukunft ist kalt und berechnend. Der Mensch fühlt sich laut Seeßlen *in dieser Welt der klaren geometrischen Formen* nicht wohl.<sup>99</sup> Auch das auffallend pinke Design der Stühle trägt dazu bei, die Raumtiefe zu erfassen und dessen Krümmung sichtbar zu machen.

*„Das Innere der Raumstation war ein riesiger, rund 100 Meter langes Set, das sich an einer Seite bis zu 12 Meter in die Höhe zog. Man kann vielleicht in der Totalen erkennen, in der zwei Männer auf die Kamera zukommen, dass sie ein wenig merkwürdig gehen. Das lag an dem großen Gefälle an diesem Ende des Sets.“*<sup>100</sup>Douglas Trumbull (*American Cinematographer*, Juni 1968)



Abb.88: am Set von 2001



Abb.89: am Set von 2001

Ein auffallendes Merkmal sind die weiß leuchtenden Oberflächen. Die weißen Paneele wandern im Laufe des Filmes von der Decke über die Wände bis zum Boden. Dabei ist es Kubrick möglich, die Konturen der Protagonisten besser hervorzuheben und gleichzeitig ihre Isoliertheit und Schutzlosigkeit zu zeigen. Während die Affen im ersten Kapitel sich ihrer Umgebung angepasst haben, so ist der Mensch der Zukunft in dieser artifiziiellen und cleanen Umwelt gefangen. Kubricks Raum der Zukunft ist steril und artifiziiell.

Der deutsche Filmwissenschaftler Andreas Jacke merkte dazu an, dass Kubricks Räume und die Raumschiffe den Mangel der Zeit in 2001 nicht kennen. Korrosion und Abnutzungserscheinungen sucht man hier vergebens.

*„Das einzig Organische ist hier der Mensch selbst, der aber versucht, sich so stringent wie möglich den Bedingungen seiner Außenwelt anzupassen.“*<sup>101</sup>

98 Kubrick verzichtete in *Barry Lyndon* weitgehend auf künstliches Licht und filmte einen Großteil der Szenen bei reinem Kerzenlicht, um ein realistisches Bild jener Zeit wiederzugeben.

99 Vgl. Seeßlen S.166

100 Castle S.380

101 Jacke S.166

Vielleicht lag das auch an der Zeit der 60er-Jahre. Die Zeit der Nachkriegsgeneration, die die Gräuel des Krieges und der Zerstörung gesehen haben, und sich einer sauberen und hochwertigen Zukunft erfreuten. In jedem Fall wird sich die Filmindustrie im Laufe der Jahrzehnte von dieser cleanen Umgebung verabschieden und sich einer Zukunft der Überlagerung und Stilmischung zuwenden, wenn wir an Filme wie *Blade Runner* oder *Matrix* denken. Von der Raumstation gelangen wir durch ein weiteres Spaceshuttle zum eigentlichen Ziel von Dr. Floyd, der Mondstation. In dem Raumschiff konfrontiert uns Kubrick abermals mit der Schwerkraft und gibt einen Vorgeschmack auf den nachfolgenden dritten Akt. Kubrick zeigt seine Vision des zukünftigen Lebens im All. Wir sehen eine Toilette, die im schwerelosen Zustand funktionstüchtig ist, eine Stewardess, die scheinbar mühelos kopfüber gehen kann und wie unsere zukünftige Nahrung möglicherweise aussehen wird.

Die nächste Station führt uns von der Raumfähre auf den festen Boden des Mondes. Die Mondstation selbst ist als unterirdischer Komplex angelegt, der durch eine riesige Kuppel von der Außenwelt geschützt wird. Es ist eine moderne Form der Höhle der Vormenschen. Kubrick spielt auch hier mit der Tatsache, dass der Mensch sich zwar weiterentwickelt, aber immer wieder von vorne beginnen muss. Die karge Mondlandschaft stellt nun eine Verbindung zu Kubricks erstem Akt, der Steppenlandschaft, her und der unterentwickelte Vormensch hat sich zu einem intelligenten Menschen entwickelt, der trotz aller technischer Errungenschaften an diesem Ort keine Heimat finden wird. Die Mondstation selbst erinnert an eine sich öffnende Blume, als das Raumschiff zur Landung ansetzt. Abermals untermalt von dem Donauwalzer, öffnen sich die riesigen Stahlsegmente in Kubrick typischer Zentralperspektive. Das Raumschiff wird nun durch eine Hebebühne in das Innere der Mondstation herabgelassen. Diese Szene dauert ungewöhnlich lange und ist musikalisch mit dem Ende des Donauwalzers abgestimmt. Dadurch erhält der Zuseher allerdings genügend Zeit, sich in diesem Raum umzusehen. Wir erkennen erst auf den zweiten Blick die Größe dieses Raumes, wenn wir uns die Menschen in den kleinen Kammern links und rechts ansehen. Diese Station gleicht einer Höhle, einem Tunnelsystem und bestärkt die Annahme, dass der Mensch hier keine optimalen Lebensbedingungen vorgefunden hat, sondern es sich lediglich um eine Zwischenstation der Menschheit handeln kann. Auf dieser Mondbasis hält Dr. Floyd einen Vortrag. Dieser Raum gleicht einem Konferenzzimmer und die vorhin angesprochenen weißen Deckenplatten stellen nun die Wände des Raumes dar. Floyd wird abermals isoliert dargestellt und sämtliche Augen sind auf ihn gerichtet. Kubrick schafft es somit diese Räume begrenzt und stark definiert zu kennzeichnen.



Abb.90: Isolierung durch Blickkontakt



Abb.91: Isolierung des Protagonisten



Abb.92: Floyd hebt sich von weißer Wand ab



Abb.93: Bowman hebt sich von weißem Boden ab

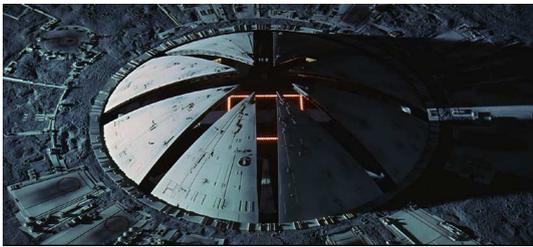


Abb.94: Mondbasis

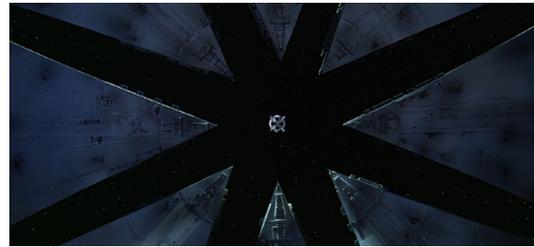


Abb.95: Öffnung der Mondbasis, Zentralperspektive



Abb.96: Essensautomat

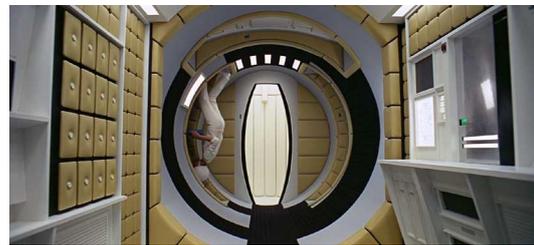


Abb.97: oben wird unten



Abb.98: Mondbasis als moderne Höhle

## Das Fenster – Teil 1

Das Fenster als grundlegendes Gestaltungselement der Architektur, findet auch in Kubricks Werk eine spezielle Rolle. Viele Funktionen werden dem Fenster angelastet, das auch als Auge des Gebäudes bezeichnet wird. Erst die Entdeckung des Glases, ermöglicht dem Fenster seinen sinnvollen Einsatz. Zuvor gab es nur die Tür, als Öffnung, die in einen dunklen Raum führte und wieder geschlossen werden musste. Das Fenster ist von unschätzbarem Wert, da es sowohl zur Belichtung und Belüftung eines Raumes dient und zugleich aber auch einen Bruch in der homogenen Einheit der Wand und eine thermische Schwachstelle darstellt. Dieser Bruch ist besonders im Falle von *2001* von besonderer Bedeutung, weil dieser mögliche Bruch den sicheren Tod bedeuten würde. Die schützende Hülle im Weltall, so dünn sie auch sein mag, ist von vitaler Bedeutung für den Menschen.

Erst das Glas ermöglichte dem Benutzer einen permanenten Ausblick, ohne den Raum der Außenwelt zu öffnen. Grundsätzlich muss ein Fenster folgende drei Aufgaben erfüllen. Belichtung, Belüftung und einen Ausblick generieren.<sup>102</sup> Diese drei Prinzipien sind universell gültig, aber nicht alle drei müssen immer erfüllt sein. Speziell in Kubricks *2001* müssen wir das Thema Fenster anders betrachten. Die ersten beiden Funktionen, Belichtung und Belüftung, scheinen im Weltall obsolet zu sein. Die Belichtung erfolgt hier künstlich von innen und eine Belüftung von außen wäre der sichere Tod. Somit bleibt nur mehr der Ausblick und dieser Ausblick scheint wichtiger denn je zu sein. Die Belichtung in Kubricks Räumen aus *2001* erfolgt gänzlich aus dem Innenraum. Es sind keine atmosphärischen Räume, die ein Licht und Schattenspiel werfen, wovon die Architektur seit jeher lebt, sondern es ist die pure Künstlichkeit, die diese Räume zu besonderen Orten macht. Dieser Umstand der ausgeleuchteten Räume kann auch als Transparenz gelesen werden. Schon in *Shining*, ein Film, der dem Horrorgenre zugeschrieben wird, haben wir es nicht mit einem düsteren und geheimnisvollen Hotel zu tun, sondern mit hellen Gängen und weiten Räumen. Dennoch schafft es Kubrick diese Räume mit Spannung und Angst zu füllen. Die Architektur wird dabei nicht verschleiert, sondern in ihrer Vollkommenheit als Bühne präsentiert. Die Belichtung in *2001* erfolgt entweder von der Decke, seitlich oder strahlt von unten aus dem Boden. Die einzige Funktion, die Kubricks Fenster erfüllen müssen, ist die Verbindung von Innenraum zu Außenraum.

Immer wieder stellt er Sichtbeziehungen zu Erde her und das zu Beginn noch großzügige Fenster wird im Laufe des Filmes immer kleiner, bis es letztlich in Kubricks viertem und letztem Akt überhaupt keine Fenster mehr geben wird und wir uns in einem vollständig isolierten Raum wiederfinden. Das Fenster und somit die Verbindung nach draußen, ist in *2001* ein zentrales Thema. Zu Beginn dient es lediglich der Sichtbeziehung zur Erde, die für Astronauten von unschätzbbarer psychologischer Bedeutung ist. Kubrick entfernt sich immer weiter von der Erde, diesem Ort, der uns vertraut ist. Im dritten Akt sind die Astronauten in die Tiefen des Alls vorgedrungen und eine visuelle Verbindung ist nicht mehr möglich.

<sup>102</sup> Vgl. Meiss S.16

Durch das Fenster sehen wir nur schwarzen Hintergrund. Das Universum verschlingt uns in seiner Größe und auch der verunglückte Astronaut ist das einzige Objekt, das wir wahrnehmen können. Im vierten Akt wird Kubrick das Fenster gänzlich aus der Architektur des Raumes verbannen. Das Fenster spielt auch in anderen Filmen eine Rolle, wenn auch nicht so tragend wie in Kubricks *2001*.

In *Ex Machina* spielt das Fenster eine wesentliche Rolle für den Ausblick und eine Verbindung zwischen Natur und der Künstlichkeit. Die Räume wirken modern, ästhetisch und sehr ansprechend. Es ist jedoch nur ein trügerisches Spiel, das *Ex Machina* mit den Protagonisten spielt. In Wirklichkeit wird dieser hochmoderne Raum künstlich gesteuert und die künstliche Intelligenz, wird den Protagonisten zum tödlichen Verhängnis werden. In *Blade Runner 2049* werden wir in die Wohnung des Protagonisten Officer K eingeführt. Die smog- und ascheverseuchte Stadt bietet keinen Ausblick mehr. Die drei erwähnten Grundprinzipien eines Fensters, die Aussicht, die Belichtung und die Belüftung, finden hier alle drei keinen Zuspruch mehr. Ähnlich wie bei *2001*, herrschen keine lebensfreundlichen Bedingungen mehr, die ein Fenster rechtfertigen würden. Die Belichtung erfolgt künstlich von innen und die Belüftung scheint bei der verseuchten Stadt keine Verbesserung zu bewirken. Durch den Smog wurde den Menschen auch jegliche Aussicht auf den Außenraum genommen. Dieser Teil handelt für mich weniger von dem realen Lebensalltag in einer Raumstation, sondern von dem Verhalten des Menschen in begrenzten Räumen. Es ist vor allem der Einzug der Technik in unser tägliches Leben. Kubrick kreiert einen Raum, der von der Umgebung abgeschlossen ist. Ein Raum, der in sich funktionieren muss und der vor der Außenwelt Schutz bietet. Die Technik schleicht sich spielerisch in diese Räume ein, die in all diesen Filmen auf den ersten Blick hilfreich und unterstützend erscheint, aber im späteren Verlauf dem Menschen zum Verhängnis werden wird.



Abb.101: Blick in den Weltraum



Abb.102: Blick in das Barockzimmer



Abb.99: Blick in die Natur, Ex Machina



Abb.100: Blick in eine dystopische Stadt, BR 2049



Abb.104: Sichtverbindung zur Erde



Abb.103: Blick in die Raumkapsel



Abb.105: Sichtverbindung zur Erde

Ich möchte mich hier allerdings nicht nur auf die Raumfahrt beschränken. Kubrick wirft in seinem zweiten AKt eine ernsthafte Frage über den modernen Menschen auf. Wie werden wir in Zukunft leben? In der heutigen, schnelllebigen Zeit, die vorrangig aus Snackautomaten und Fastfood-Kette besteht, ist das eine wohl berechtigte Frage. Nachdem das Thema Essen von sehr vielen Regisseuren, unter anderen auch Stanley Kubrick, in ihren Filmen eingebaut wurde, möchte ich einen kurzen Exkurs über das Essen in Filmen vornehmen.

## Essen

*„The flush-fitted kitchen unit represents all the soft-line patchwork fronts of American urban villas of the 1960s, where lights come out, fit in or blink from all kinds of trays, drawers, switches, buttons and function. A larger than-life display shows pictograms of certain foods, their calories and cholesterol values, operates via Touchtronic – an interface technology that did not become common until two decades later.“<sup>103</sup>*

Das Thema der täglichen, jederzeit verfügbaren Nahrung, das heute für uns völlig normal erscheint, war und ist in vielen Ländern noch immer keine Selbstverständlichkeit. Die Prognosen für die Zukunft sind alles andere als positiv. Filmschaffende waren und sind neben der Architektur, dem Kleidungsstil, der Sprache auch an dem Essen der Zukunft interessiert. Auch Kubrick beschäftigte sich, als einer der ersten, in 2001 mit dem Thema Essen. Zu Beginn des Films sehen wir die Vormenschen, wie sie sich noch von Wurzeln und Gräsern ernähren. Im Laufe der Geschehnisse werden sie dann zu Fleischfressern. Als Kubrick seinen berühmten Zeitsprung vornahm, veränderte sich auch die Esskultur der Menschheit. Kubrick entwickelte ein Essen speziell für Astronauten, das in teilweise flüssiger Form entweder durch Strohhalm getrunken oder als Pastete gelöffelt werden kann. Wir sehen auch keinen Tisch oder eine gemütliche Unterhaltung. Das Essen ist zwar nach wie vor lebensnotwendig, aber eine Esskultur scheint völlig verloren gegangen zu sein. Auch bei den beiden Astronauten im dritten Akt findet kaum eine Kommunikation während des Essens statt. Der Mensch nähert sich dabei der Maschine an, die nur eine Energiequelle benötigt und keinen Genuss empfindet. Die Astronauten verhalten sich ähnlich. Das Essen sieht nicht besonders appetitlich aus und anstatt zu reden, wird in den Monitor gestarrt. Eine künstliche Intelligenz, auf die ich im dritten Kapitel eingehen werden, hat den Raum und sämtliche Geräte übernommen und degradiert den Menschen damit zum Kind. Was in 2001 stattfindet, ist kein außer Kontrolle geratener Roboter und Horden von Maschinen, die sich gegen die Menschheit stellen, sondern ein schleicher Prozess der Technisierung unseres Lebensraumes, der den Menschen jegliche Selbständigkeit und Emotion nimmt. Georg Seeßlen beschreibt die Sehnsucht wieder zum Baby zu werden und die Space Odyssey führt geradewegs zu einer erneuten Geburt.<sup>104</sup> In diesem Sinn erzählt Kubrick einen Vorgang der menschlichen Evolution, der mit dem Tod des ersten Tieres beginnt, als die Menschen noch Jäger und Sammler waren. Die Sesshaftigkeit, der Anbau von Feldern und die schonungslose Ausbeutung der Natur führte uns zu jenem Punkt, an dem wir heute angelangt sind. Eine Welt, die sich größtenteils von künstlichen Produkten und Snackautomaten ernährt. Laut Kubrick würde in Zukunft die gesamte Nahrungsversorgung, beginnend bei der Sortierung, Verpackung, Analyse bis hin zur Portionierung, durch Maschinen erfolgen. Kubrick sollte recht behalten. Heute haben chemisch, biologisch und optische veränderte Lebensmittelszenarien durch genetisch veränderte Ernährung längst ihren Höhepunkt erreicht.<sup>105</sup>

<sup>103</sup> DFF S.114

<sup>104</sup> Vgl. Seeßlen S.168

<sup>105</sup> Vgl. DFF S.115

Die Nahrung der Zukunft sollte auch in Science-Fiction Produktionen ein immer wiederkehrendes Thema sein. In *Soylent Green* aus dem Jahre 1973 mit Charlton Heston nimmt das Thema Essen im Jahr 2022 sogar eine tragende Rolle ein. In einer überbevölkerten Stadt New York gibt es keine richtige Nahrung und sauberes Wasser mehr. Nur die reiche Oberschicht kann sich echtes Gemüse und in ganz seltenen Fällen Fleisch leisten. Freier Wohnraum ist defacto nicht mehr vorhanden und die Menschen schlafen in Stiegenhäusern, zusammengepfercht wie in Kriegszeiten.

Der Film *Snowpiercer* aus dem Jahr 2013 von dem Südkoreaner Bong Joon-ho (*Parasite*, 2019) verfolgt eine ähnliche Thematik. Die Welt ist unbewohnbar und die letzten Überlebenden befinden sich in einem Zug, der um die Erde kreist. Aufgrund der extremen Kälte Temperaturen muss der Zug ständig in Bewegung bleiben. Obwohl der Film dramaturgisch und erzählerisch seine Schwächen aufweist, so bietet er doch eine interessante Gesellschaftsstudie, die sich linear im Zug entfaltet. Das Penthouse des Wolkenkratzers ist nun das vordere Zugabteil. Am Ende des Zuges befindet sich die ärmste Klasse, die mit geleeartigen Proteinriegeln abgespeist wird.

Auch in *Blade Runner 2049* aus dem Jahr 2017 sehen wir, wie sehr sich der Mensch an seine Erinnerungen und Instinkte klammert. Die Sehnsucht nach gutem Essen wird in jener Szene deutlich, als der Protagonist seinen vorgefertigten Nahrungsbrei durch ein Hologramm überblenden lässt, um zumindest für einen kurzen Moment die Illusion einer wertigen Nahrung zu empfinden. Dabei geht es nicht nur um die Nahrung, sondern um die zwischenmenschliche Beziehung, die nach und nach verloren geht. Ähnlich wie in *Soylent Green*, ist die Welt überbevölkert und der Wohnraum knapp. Die normalen Wohngebenden gleichen einem Slum und die Menschen schlafen in Stiegenhäusern oder auf offener Straße. Diejenigen, die es sich leisten können, leben in riesigen, dicht bebauten Wohnblöcken, die stark an die sogenannte Walled City in Kowloon erinnert. Die Wohnungen selbst sind spartanisch eingerichtet und auf das Notwendigste reduziert. Die Küche erscheint fast obsolet, da es ohnehin nur noch Fertigprodukte gibt.

Durch die Schnellebigkeit und dem zunehmenden Angebot an Fast-Food-Ketten, werden essenzielle Bestandteile eines Wohngebäudes, wie Esszimmer und Küche möglicherweise irgendwann gar nicht mehr gebraucht werden. Mit der folgenden Szene zwischen den beiden Protagonisten Dr. Halvorsen und Dr. Floyd wird deutlich, dass sich die Esskultur bereits verabschiedet hat und das wir dabei sind Geschmäcker und Ästhetik zunehmend zu verlieren.



Abb.106: auf dem Weg zur Mondbasis, 2001



Abb.107: auf dem Weg zur Mondbasis, 2001

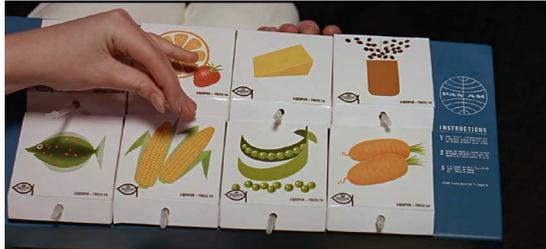


Abb.108: Essen der Zukunft, 2001



Abb.109: Essen der Zukunft, 2001



Abb.110: reales Essen, Blade Runner 2049



Abb.111: projiziertes Essen, Blade Runner 2049



Abb.112: Essen in der Realität, Matrix



Abb.113: Essen in der Scheinwelt, Matrix

## Der definierte Raum – In anderen Filmen

*„Die Welt ist gebaut auf einer Mauer, die die Arten trennt. Erzählen wir beiden Seiten, es gibt keine Mauer handeln wir uns einen Krieg ein“ – Blade Runner 2049*

Kubricks zweites Raumsystem umfasst den begrenzten und definierten Innenraum. Die Problematik zwischen architektonischem Innenraum und unwirtlichem Außenraum ist ein Urprinzip des Bauwesens. Daher lässt sich Kubricks zweites Raumsystem zwar nicht 1:1 auf andere Filme übertragen, sehr wohl jedoch seine Struktur. Der Schutz, den ein Raum bieten sollte ist nicht immer atmosphärischer Natur wie in *2001*. In *Her*, *Ex Machina*, *Blade Runner* und *Interstellar* möchte ich zeigen, wie andere Filmschaffende mit dieser Thematik umgegangen sind, welche Analogien zu Kubrick bestehen und wie diese Filme diesen Konflikt bereichern haben.

## Her

Regie: Spike Jonze

Hauptdarsteller: Joaquin Phoenix, Amy Adams, Rooney Mara

Erscheinungsjahr: 2013

Production Design: K.K. Barrett

Im Gegensatz zu den anderen Filmen, die ich in dieser Arbeit behandeln werde, stellt *Her* eine Ausnahme dar. Die Absicht des Filmes galt nicht eine weitere Version einer dystopischen Zukunft zu zeigen. In *Her* ist alles für die Bedürfnisse des Menschen designt und angepasst. Der Mensch der Zukunft fährt mit öffentlichen Verkehrsmitteln oder geht zu Fuß. Die Straßen sind von Autos freigeräumt und der Bewohner der Stadt wandert auf einer erhabenen Ebene über den Straßen. Hier wird deutlich, dass die Architektur in *Her* eine pro-menschliche ist. Auch *Her* lebt von der Verbindung zwischen Innenraum und Außenraum, wenngleich es kein todbringendes Weltall oder ein verwüsteter Landstrich nach einer atomaren Katastrophe ist. *Her* konfrontiert uns mit einer sozialen Abgrenzung. Theodore findet keinen Platz in der Gesellschaft und er zieht sich gerne in seine Wohnung zurück, um seinen Videospiele nachzugehen. Die Wohnung weist dabei einen speziellen Look auf. Die Kleidung des Protagonisten wurde durch die 20er- und 40er-Jahre inspiriert und sämtliche Einrichtungsgegenstände stammen aus den 50er-, 60er-, und 80er-Jahren.<sup>106</sup> Es war ein bewusster Schritt zurück zur American Arts and Crafts Movement.<sup>107</sup> Der klassische Stil beschränkt sich auf das Mobiliar; die High Tech ist darin versteckt worden. Als Theodore die Wohnung betritt, gehen automatisch, seinem Schritt folgend, sämtliche Lichter an. Auch der Bildschirm passt sich dem Stil der Wohnung an und gleicht einem Bilderrahmen. Auch das Fenster wird in *Her* in Szene gesetzt und ermöglicht uns einen Blick auf die Stadt. Die Innenräume erstrahlen in satten Farben und warmen Licht und die Stimmung ist allgemein positiver Natur. Kubricks Räume erscheinen ähnlich sauber und steril. Der definierte Raum in Kubricks Raumstation schützt den Astronauten vor dem All, im Fall von *Her* ist es Theodores Rückzugsbereich vor der sozialen Ausgrenzung.

Es ist die Liebe und die menschliche Nähe, die Theodore verzweifelt sucht und die er, so hofft er zumindest, in Computerspielen und künstlichen Betriebssystemen finden kann. *Her* zeichnet dabei das Bild einer Gesellschaft, die alles besitzt und permanent mit der globalen Welt vernetzt ist, sich am Ende des Tages jedoch wenig zu erzählen hat. Dabei spielt die Architektur eine wesentliche Rolle. Trotz modernster Technik und der Möglichkeit alles und jedes binnen kürzester Zeit zu erhalten, so sehnen wir uns insgeheim nach ehrlichen Materialien und ehrlichen Menschen. In einer Welt der Künstlichkeit und der künstlichen Intelligenz, sehnt sich der Mensch nach dem Natürlichen. Es ist die Künstlichkeit des Raumschiffes in Stanley Kubricks *2001* und der Einzug der künstlichen Intelligenz in diesen Raum, der die Verbindung zu natürlichen Formen fordert und obwohl Kubrick darauf nicht weiter eingegangen ist, so ist es doch bezeichnend für sämtliche Nachfolgef়ilme, dass diese Sehnsucht nach klassischen Formen und natürlichen Oberflächen immer mehr Beachtung erhält.

<sup>106</sup> Vgl. Hart, Internetquelle

<sup>107</sup> American Arts and Crafts Movement entspringt der englischen Arts and Crafts Bewegung ausgehend von William Morris in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts. Diese Bewegung stellte sich gegen die industrielle Revolution und wollte das Handwerk des einzelnen Arbeiters in den Vordergrund rücken.

Der Rückgriff auf eine Stilepoche innerhalb der Architektur und der Kunst zur Arts-and-Crafts Bewegung, spiegelt nur dieses Verlangen wieder und nicht ohne Grund verwies uns Kubrick in seinem letzten Akt auf die Zeit der Aufklärung. *Her* ist an der Realität wohl näher dran, als alle anderen Filme in dieser Arbeit- die Frage ist nur wie weit sich unserer Zukunft entwickeln wird.



Abb.114: Wohnung von Theodor, Her

## Ex Machina

Regie: Alex Garland

Hauptdarsteller: Domhnall Gleeson, Alicia Vikander, Sonoya Mizuno, Oscar Isaac

Erscheinungsjahr: 2015

Production Design: Mark Digby

*“It’s a very particular film,” said Digby. “There are only three or four people in it and it’s all set in one house. There’s very little space to escape to somewhere else. So the house had to be important.”*

Wie eingangs erwähnt, spielt auch *Ex Machina* in einer abgelegenen, abgeschotteten Gegend. Alex Garland arbeitet in *Ex Machina* stark mit Grenzen und Barrieren. Das Gebäude besteht aus wenigen Materialien und fügt sich unaufdringlich in die Naturlandschaft ein. Wenn der nackte Felsen im Innenraum fortgesetzt wird und sich die Glaswand an den Unebenheiten des Felsen anpasst, wie bei Frank Lloyd Wrights Falling Waterhouse, wird die Verschmelzung von Natürlichem und Artifiziellem sichtbar. Das Thema des Filmes, die Verbindung zwischen Mensch und Maschine, zwischen dem Künstlichen und dem Natürlichen wird somit auch auf die Architektur übertragen und spiegelt Grundthematik sowie Charakterzüge des Protagonisten wieder. Wie das Zitat von Set Designer Mark Digby bestätigt, war das Gebäude in diesem Film von äußerster Wichtigkeit. Der gesamte Film spielt in diesem Setting und somit musste der Raum auch ein Stück weit diesen Film miterzählen und mittragen.

Der klaustrophobische Raum als Ort der Begegnung zwischen Menschen und Maschinen, musste einladend und verführerisch wirken und zugleich verunsichern.<sup>108</sup> Die verwendeten Materialien beschränken sich im Wesentlichen auf Holz, Stein, Beton und Glas. Es sind Materialien aus der Umgebung und auf die sogenannte „Ehrlichkeit des Materials“ wurde besonders großer Wert gelegt. Man hat sich bewusst gegen glänzende und prunkvolle Oberflächen entschieden und verweist auf die Hochwertigkeit der Materialien. Außerdem spiegelt das Gebäude auch die Geschichte des Filmes wieder. Die Roboterfrau AVA, die noch nicht vollständig verkleidet wurde wodurch ihr Grundgerüst und sämtliche Drähte offenliegen und sie als Roboter enttarnen. In dieser Ehrlichkeit liegt auch das Grundkonzept des Hauses. Mark Digby verweist weiter, dass in jeder Szene, in der man ein Fenster zu sehen bekommt, es sich dabei um einen realen Ort handelt.

Sollten wir kein Fenster entdecken, so wäre das ein Indiz für eine Studioaufnahme. Auch hier wird das Fenster, der Blick in die Ferne als markantes Objekt eingesetzt. Der Raum wird kontinuierlich verkleinert und beengt. Die eigentliche Research-Anlage, aus Sichtbeton erbaut, befindet sich im Untergrund und ist umgeben von Felsen. Dies ermöglicht eine vollständige Abschottung von der Außenwelt, sowohl räumlich als auch technisch aufgrund fehlendem Mobilnetzempfanges. Schon bei der Anfangsszene, als Caleb vor verschlossener Tür steht, wird uns bewusst, dass die Technik hier maßgeblich den Raum kontrolliert und steuert. Ähnlich wie bei Kubricks Gesichtserkennung, muss sich auch Caleb von einem Computer überprüfen lassen. Die Kontrollleuchte wechselt von Farbe Rot auf Blau und Caleb darf den Raum betreten. Die Türe schließt sich hinter ihm automatisch und das blaue Licht wechselt wieder auf Rot. Der Raum ist nun versperrt.

Obwohl es sich um kein Hotel im herkömmlichen Sinn handelt, so ist die Aufenthaltsdauer für Caleb auf sieben Tage beschränkt. Als er sein Zimmer bezieht, wird ihm erklärt, dass er mit seiner Karte sämtliche Türen öffnen kann. Jene Türen, die sich nicht öffnen lassen, sind somit automatisch tabu. Nathan, der Besitzer dieser Anlage versteht die Unannehmlichkeit eines fremden Hauses und dass das mögliche Übertreten von Grenzen für viele Menschen eine Unbequemlichkeit darstellen kann. Durch diese Zugangskontrollen und der Automatisierung, kann Nathan dieser Problematik entgegenwirken und somit einen grundsätzlich neutralen Raum schaffen. Entweder die Chipkarte öffnet einen Raum, dann ist diese Person automatisch befugt oder eben nicht. Alex Garland zeigt hier einen modernen Umgang mit territorialer Raumabgrenzung, die klar und unmissverständlich geregelt ist. Die Technik und der Fortschritt ermöglichten hier neben olfaktorischen, akustischen und visuellen Grenzen eine automatisierte vierte territoriale Abgrenzung.



Abb.115: Research Anlage, Ex Machina



Abb.116: Falling Water House, FLW



Abb.117: Zugang, 2001



Abb.118: Zugang, Ex Machina

<sup>108</sup> Vgl. Digby, Internetquelle

Der Eingangsbereich ist sehr schlicht und minimalistisch gehalten. Wenige Materialien wurden hier verwendet aber diese präzise eingesetzt. Die Verbindung zwischen artifiziellem und natürlichem Lebensraum ist allgegenwärtig. Calebs Zimmer besticht durch ein sehr schlichtes Design. Die Materialien Holz, Stein, Beton ziehen sich auch in diesem Raum durch. Die Besonderheit an diesem Raum ist das fehlende Fenster. Die Isolation und das Ausgeliefertsein an diesem Ort werden hier architektonisch zum Ausdruck gebracht.

Als reales Vorbild für die Architektur in *Ex Machina* gilt das Juvet Landscape Hotel in Norwegen von Jensen & Skodvin Architects. Es handelt sich dabei um einen Hotelkomplex, der aus kleinen sogenannten „cabins“ besteht. Die erste Aufnahme, die wir im Film zu sehen bekommen als Caleb durch die Sicherheitskontrolle Zutritt erlangt, ist eine reale Aufnahme einer solchen Kabine. Allerdings waren die Hotelzimmer zu klein, um den erforderlichen Raum zu gewährleisten. Der Set Designer Mark Digby erzählte in einem Interview, dass sie glücklicherweise in der Nähe dieser Hotelanlage ein weiteres Gebäude desselben Architekten gefunden haben. Dieses zweite Gebäude erfüllte genau die Anforderungen, die das Filmteam suchte und die Formensprache, die Oberflächen, die Proportionen waren die gleichen wie in der Hotelanlage. Somit konnten beide Raumsysteme filmtechnisch miteinander verschnitten werden. Das neue Gebäude wurde direkt in den Felsen gebaut und erfüllte zufälligerweise den Anspruch des Filmteams, da diese Art des Bauens auch die Geschichte Avas, der Roboterfrau, widerspiegelt.<sup>109</sup> Der reale Hotelkomplex ist tatsächlich in den Wald integriert und besteht nur aus 7 kleinen Hütten, die als exklusive Hotelzimmer vermietet werden.



Abb.120: Cabin, Juvet Landscape Hotel



Abb.119: Ausblick, Juvet Landscape Hotel



Abb.121: Cabin, Juvet Landscape Hotel

109 Vgl. Digby, Interview Marcus Fairs and Mark Digby (Set Designer)

## Blade Runner

Regie: Ridley Scott

Hauptdarsteller: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young

Erscheinungsjahr: 1982

Production Design: Lawrence G. Paull

Blade Runner ist nicht nur durch seine aufwändigen Stadtmodelle bekannt geworden, sondern innerhalb des Architekturkreises auch für seinen Innenraum. Das berühmte Ennis House von dem amerikanischen Architekten Frank Lloyd Wright wurde als Inspiration für den Innenraum der Wohnung von Deckard herangezogen. Nur wenige Szenen wurden direkt im Ennis House gedreht und trotzdem verschaffte der Film diesem Haus zu weltweitem Ruhm. Mit seiner Struktur und Erscheinung, erinnert das Haus an einen Maya Tempel. Auch die Steinblöcke wurden mit labyrinthischen Formen verziert. All diese Eigenschaften kamen Ridley Scott gerade recht, denn die Architektur in Blade Runner ist keine leichte, filigrane sondern eine schwere, massige. Durch die Fenster gelangt nur grelles Licht, wenn uns die Sicht nicht durch den Dauerregen und den Nebel der smogverseuchten Stadt verwehrt wird. Es ist keine filigrane Konstruktion der Gebäude, sondern schwere massive Säulen, die die Verschmelzung von Stilepochen zu tragen haben. Scott sieht keine hochglanzpolierte Zukunftswelt, sondern eine Stadt, die immer wieder erweitert wurde und dadurch die Schichten der Zeit ablesbar bleiben. Die Ressourcen sind erschöpft und es folgt nur einer gewissen Logik, dass die Stadt der Zukunft aus Restbeständen und Adaptierungen bestehen wird. Selbst die Kacheln in Deckards Wohnung sind mit horizontalen und vertikalen Strukturen verziert, die an die Hochkultur der Maya erinnern und den Anschein eines Labyrinths erwecken. Diese Schichtung der Epochen bedingt eine architektonisch hybride Bauweise. „Das Prinzip der Schichtung findet sich am Eindrücklichsten in den Gebäuden, deren Architektur Stilelemente der Maya-Tempel und ägyptischen Pyramiden mit solchen des 19. bis 21. Jahrhunderts kombiniert.“<sup>110</sup> Deckard gelangt durch einen Lift in sein Apartment, das er mittels Chipkarte öffnen kann. Ein ähnliches Bild, das auch schon Kubrick am Beginn der Raumstation zeigt. Die elektronische Zugangskontrolle als technische Einrichtung, die uns den Raum öffnet. Das mag selbstverständlich klingen und dennoch ist es ein schleichender Prozess, der der modernen Technik gestattet immer tiefer in das Leben und in die Architektur einzugreifen. Die Wohnung erscheint in einem dunklen gelbgrünlichen Licht. Die Wände und Mauern wirken schwer und höhlenartig. Im Gegensatz zu *2001* wirkt dieser Ort abgenutzt und die Spuren der Zeit sind deutlich sichtbar. War es bei Kubrick noch eine hochmoderne glänzende Zukunft, so ist die Zukunft in Blade Runner trist und verwahrlost.



Abb.122: Steinblock



Abb.123: Wohnung von Deckard, Blade Runner

110 Laszig S.72

## Blade Runner 2049

Regie: Denis Villeneuve

Hauptdarsteller: Ryan Gosling, Harrison Ford, Robin Wright, Ana de Armas

Erscheinungsjahr: 2017

Production Design: Dennis Gassner

Denis Villeneuve führte den ersten Teil mit *Blade Runner 2049* im Jahr 2017 erfolgreich weiter. Einmal mehr verwischt er die Grenze zwischen Mensch und Maschine. Officer K (Ryan Gosling) bewohnt ein ähnliches Apartment wie sein Vorgänger Deckard (Harrison Ford). Die Innenräume werden gewohnt dunkel gezeit und der Ausblick aus dem Fenster hat sich ein Stück weit verschlechtert. Das Officer K in diesem Wohnhaus nicht willkommen ist wird von Beginn an klargestellt. Die Bewohner des Hauses meiden ihn und beschmierern seine Eingangstür. War es beim ersten *Blade Runner* noch der Kampf zwischen Menschen und Replikanten, so fügte Villeneuve eine dritte Gruppe hinzu. Es sind die körperlosen Hologramme wie Joi. Sie dienen den Replikanten als Zeitvertreib. Die Fassaden sind zu riesigen Werbeflächen verkommen und es ist die Manipulation der Werbung, die das System der Kontrolle immer weiterspinn. Verbildlicht



Abb.124: Fassade als Hologramm, *Blade Runner 2049*

wird dieser Vorgang in der Szene, als sich Joi von der Fassade löst und als überdimensionales Hologramm auf Officer K reagiert. Officer K der selbst im Zweifel darüber ist, ob er ein echter oder ein künstlicher Mensch ist, pflegt eine Beziehung zu diesem Hologramm namens Joi. Sie ist allerdings nur ein Computerprogramm und somit ein Hologramm, das künstliche Intelligenz besitzt. Sie wurde programmiert und nicht wie die Replikanten „geboren“. Besonders eindrucksvoll wird das in der ersten Szene mit Joi sichtbar. Es sind die 60er- Jahre, in die wir in *Blade Runner* zu fliehen gedenken. Joi gibt sich als gute Hausfrau im 60er-Jahre-Look, während sie ihrem Mann das Essen zubereitet, auch wenn es nur ein Hologramm ist, und ihm eine Zigarette anzündet.<sup>111</sup> Joi schildert ihm auch, dass sie mittlerweile an Lagerkoller leidet, da sie an einen fixierten Sensor gebunden ist und somit das Zimmer nicht verlassen kann. K schenkt ihr darauf zum Anlass ihres Jahrestages einen sogenannten „Emenator“, der ihr ermöglicht, sich nun frei in der Welt zu bewegen.

Die Einsamkeit der Protagonisten wird hier stark zum Ausdruck gebracht und ist es in *2001* die Isoliertheit in einer Raumstation, umgeben von einem todbringenden All, so ist es in *Blade Runner 2049* die Wohnung, die von einer unwirtlichen Außenwelt umgeben wird. Offensichtlich scheint mit dieser Zukunft etwas nicht zu stimmen. Der Mensch ist isoliert und allein. Er flüchtet sich paradoxerweise dank der Technik in eine Vergangenheit, die es nicht mehr gibt und auch die Technik vermag es nicht, die fehlende menschliche Nähe zu ersetzen. Während die Wohnung in Ridley Scotts erstem *Blade Runner* viel mehr an den Film Noir erinnert, so sind die Oberflächen im neuen *Blade Runner 2049* reduzierter, klinischer und künstlicher.

<sup>111</sup> Vgl. Wiehart, Internetquelle

Die Küche als Standardteil eines Hauses scheint ohnehin in dieser Welt obsolet zu sein. Es gibt keine natürliche Nahrung mehr und das notwendige Protein wird künstlich auf Madenfarmen geerntet. Selbst außerhalb der Stadt ist die Natur gestorben. Die Landwirte von heute gleichen Laborarbeitern und sind gezwungen durch hochtoxische Mitteln Maden zu züchten. Es ist die Isoliertheit in all diesen Bildern, die uns Blade Runner präsentiert. Die Aussicht ist verwehrt und wir sehen, wohin uns die Technik geführt hat. Diejenigen die es sich leisten konnten, leben schon lange nicht mehr auf diesem Planeten. Die Innenräume wirken allgemein sehr reduziert und farblich abgestimmt. Es gibt keine bunten oder färbigen Räume. Es sind nackte, glatte Oberflächen, die das Artifizielle betonen. Auch die Lichtsituation in diesem Raum mit den leuchtenden Deckenpaneelen erinnert an Kubricks Belichtungssystem seiner Raumstation.



Abb.125: Wohnung von K, Blade Runner 2049



Abb.126: Küche von K, Blade Runner 2049



Abb.127: Deckenleuchten, 2001



Abb.128: Deckenleuchten, Blade Runner 2049



Abb.129: künstliche Farm, Blade Runner 2049

## Interstellar

Regie: Christopher Nolan

Hauptdarsteller: Matthew McConaughey, Anne Hathaway, David Gyasi

Erscheinungsjahr: 2014

Production Design: Nathan Crowley

Christopher Nolans *Interstellar* bietet wohl den augenscheinlichsten Vergleich zu Kubricks *2001*. Nicht nur, dass *Interstellar* in gewisser Weise eine Odyssee erzählt, es finden sich auch unzählige räumliche Parallelen zu *2001*. Für Kubrick ist die Raumfahrt bereits derart fortgeschritten, dass sie mit einer gewissen Leichtigkeit betrieben wird. Es gleicht einem Linienflug auf der Erde und der Gast checkt in die Raumstation wie ein Hotelgast auf Erden ein. Bei *Interstellar* finden wir einen realistischeren Ansatz. Der Weg zur Raumstation ist holprig. Die Astronauten stecken in Raumanzügen und sind an ihren Sitzen festgeschnallt. Auch die Raumstation, genannt *Endurance* gleicht unserer gegenwärtigen Vorstellung einer Raumstation. Es sind Schläuche und enge Gänge, durch die sich die Astronauten bewegen müssen. Es ist kein hochglanzpolierter Innenraum wie bei Kubricks *2001*, sondern eine in die Jahre gekommenen Raumstation. Dennoch werden gewisse Grundelemente von Kubrick übernommen. Zum einen ist die Raumstation eine Zwischenstation vor dem eigentlichen Ziel und zum anderen gleicht sie auch formal Kubricks drehender Raumstation. Auch die Drehbewegung des Raumes setzt dann ein, als die Astronauten erfolgreich angedockt haben. Aufgrund der Rotation wird in beiden Filmen die Schwerelosigkeit umgangen und die Astronauten können sich frei bewegen. Während Kubrick seine Drehbewegung mit einem klassischen Musikstück untermalt, so herrscht bei Nolan absolute Stille. Auch dieser Umstand, der Geräuschlosigkeit im Weltall, wurde von Kubrick bereits 1968 berücksichtigt.

In Christopher Nolans *Interstellar* finden wir einen eher realistischen Ansatz eines Innenlebens der Raumstation. Der Set Designer Nathan Crowley entwarf ein Design, das eine Kombination aus Retro-Look und futuristischem Design ausmachte. Man versuchte reale NASA Gefährte als Grundlage heranzuziehen und diese dahingehend zu verändern, ohne dabei eine gewisse Logik zu vergessen. Auch die Raumanzüge sollten nicht zu globig wirken und man entschied sich für eine schlanke Variante, um einen moderneren Look zu kreieren.<sup>112</sup>

Auch die Schlafmöglichkeiten im Innenraum des Space-Shuttles haben sich nur wenig von Kubricks Vorstellung weiterentwickelt. Die langen Reisezeiten werden auch in Nolans Version durch einen Art Kälteschlaf überbrückt. Dazu müssen sich die Astronauten in eine Koje zwängen, die von einem Computer gesteuert und überwacht wird. Besonders interessant war die Entwicklung von TARS und CASE, zwei Hilfsroboter mit künstlicher Intelligenz. Auch hier stand Stanley Kubrick Pate. TARS hat die Form eines Monolithen, ähnlich wie jener aus Kubricks *Space Odyssey*. Es ist auch offiziell bekannt, dass der Monolith aus *2001* das Design maßgeblich inspirierte. Außerdem ist Christopher Nolan ein großer Fan von Mies Van der Rohe. Das bekannte Zitat, das ihm zugeschrieben wird „less is more“ trifft bei Nolan auf fruchtbaren Boden. Das Design begann also mit einem Monolithen, der in mehrere Teile geteilt wurde. Genauer gesagt wurde der Block in vier gleiche Teile geteilt.

<sup>112</sup> Internetquelle, <https://nishanthrd.wordpress.com/2015/03/08/33/> (Zugriff am 07.09.2019)

Die äußeren zwei sind wiederum in vier Teile geteilt, um verschiedenen Greiffunktionen des Roboters zu ermöglichen. Wir erkennen abermals eine Rasterung dieses Blocks. Nolan nimmt Kubricks Monolithen und entwickelt ihn weiter. Er rastert und zerteilt ihn, um seiner Funktion entsprechen zu können. Ein metallischer Block mit künstlicher Intelligenz und eigener Stimmer, als Referenz zu Kubricks Monolithen und HAL 9000.<sup>113</sup>



Abb.130: rotierende Raumstation, Interstellar



Abb.131: rotierende Raumstation, 2001



Abb.132: Schlafkoben, Interstellar



Abb.133: Schlafkoben, 2001

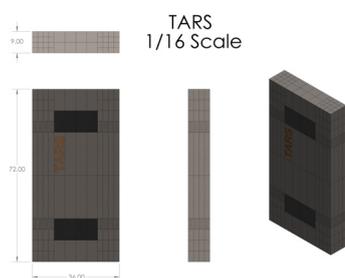


Abb.134: Tars Roboter, Interstellar



Abb.135: Tars auf dem Wasserplaneten, Interstellar

113 Vgl. Desowitz, Internetquelle

## Der Monolith - Der zu einem kontrollierten Raum führte

Am Ende des zweiten Aktes erscheint der Monolith ein zweites Mal. Die äußeren Gegebenheiten scheinen sich nicht sonderlich von der ersten Begegnung zu unterscheiden. Obwohl wir uns als Zuseher mittlerweile an die technische und strahlende Umgebung des Menschen an Bord des Raumschiffes gewöhnt haben, so konfrontiert uns Kubrick abermals mit einem Monolithen, der in der rauen Natur der Mondoberfläche steckt. Obwohl sich der Vormensch zu einer intelligenten Spezies entwickelt hat, so scheint er noch ahnungsloser zu sein. Die Begegnung des ersten Monolithen löste eine Definition des Raumes aus, derer sich der Mensch angenommen hat. Bei der zweiten Begegnung, beim Versuch ein Foto zu schießen, ertönt ein ohrenbetäubender Lärm, der die Astronauten förmlich in die Knie zwingt. Hier wird klar, dass der Monolith oder das Künstliche in dieser Welt nun diesen Ort und somit auch den Menschen kontrolliert. Der Mensch erhält von dieser zweiten Begegnung kein Wissen und keinen Fortschritt. Er erhält lediglich den Impuls, diesem Signal zu folgen. Diese Reise wird in Kubricks drittem Akt beschrieben. Eine Reise in der der Raum nicht nur definiert, sondern vor allem auch kontrolliert wird. Diese Art der Raumüberwachung und Kontrolle finden wir in unzähligen Filmen wieder und der Monolith steht abermals als Platzhalter für diesen nächsten Schritt der Raumbegrenzung. Es ist nicht nur der Raum der begrenzt wird, sondern vor allem der Mensch, der aus seinem selbst erschaffenen Rau

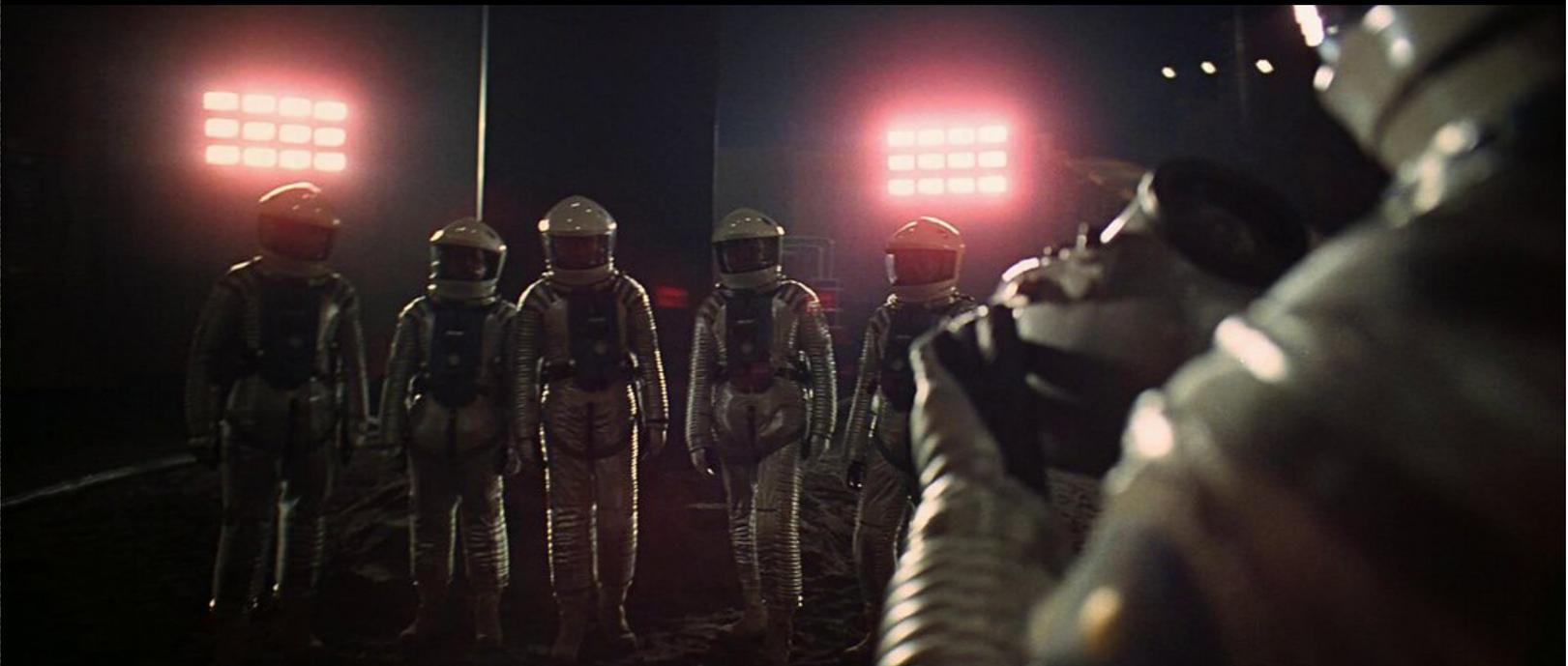


Abb.136: zweiter Kontakt mit dem Monolithen auf dem Mond, 2001



Abb.137: Raum, Ex Machina



Abb.138: gläserner Mensch, Blade Runner



Abb.139: Verhörraum, Matrix

## KAPITEL 3 – DER KONTROLLIERTE RAUM

## Inhalt – Jupiter Mission

Der dritte Akt erzählt von der eigentlichen Reise zum Jupiter im Jahr 2001, 18 Monate nach dem Fund des Monolithen auf dem Mond. An Bord der Discovery One befinden sich insgesamt 5 Astronauten zusammen mit dem Supercomputer HAL 9000. Zwei der Astronauten sind bei Bewusstsein, der Rest liegt im künstlichen Tiefschlaf, um die lange Reisezeit zu überbrücken. Offizieller Auftrag diese Mission ist es, Forschungsarbeiten auf dem Planeten Jupiter durchzuführen. Der Supercomputer HAL ist der Einzige, der den wahren Grund der Mission, nämlich weitere Spuren des auf dem Mond gefundenen Monolithen zu verfolgen, kennt. Der Supercomputer HAL ist mit künstlicher Intelligenz ausgestattet und gilt als absolut verlässlich und unfehlbar. Die beiden Astronauten erkennen jedoch die zunehmende Gefahr am System und versuchen den Supercomputer abzuschalten. Dieser erkennt ihre Absichten und tötet einen der Astronauten bei einem Außenraummanöver im All. Eine Rettungsaktion des zweiten Astronauten bleibt vergebens. Als er wieder zurück an Bord des Raumschiffes gelangen will, wird ihm der Zugang durch HAL versperrt. HAL schaltet in weitere Folge alle lebenserhaltenden Maßnahmen der übrigen Astronauten ab und tötet somit alle Insassen. Dem verbliebenen Astronauten gelingt es, über einen Noteinstieg wieder an Bord des Raumschiffes zu gelangen und die höheren Funktionen des Supercomputers abzuschalten. Dieser Akt endet mit einer Videobotschaft von Dr. Heywood Floyd, in der er den eigentlichen Zweck der Mission erklärt.

HAL 9000 repräsentiert in diesem Akt den absoluten Höhepunkt technischer Errungenschaft. Künstliche Intelligenz wird immer realitätsnäher und macht Kubricks Thematik aktueller denn je. Jeder Raum, jeder Winkel wird von HAL gesteuert und überwacht. Die Astronauten haben keine Privatsphäre mehr. Als sie die Problematik bemerken und sich in eine kleine Raumkapsel zurückziehen, in der HAL sie nicht hören kann, beobachtet der Supercomputer die Lippenbewegung der Astronauten und kann somit ihren Plan vorerst vereiteln. Auch hier sehen wir, dass Kubricks Vision schon längst Wirklichkeit geworden ist, wenn wir an aktuelle Abhörskandale denken. Die künstliche Intelligenz stellt sich nun endgültig gegen ihren Schöpfer dem Menschen, wie der Mensch sich irgendwann von der Natur und Gott abgewandt hat. Auch hier wirft Kubrick ein Thema auf, das von vielen Generationen an Filmschaffenden zum Vorbild genommen wurde. *Blade Runner*, *Her*, *Matrix*, *Interstellar* und *Ex Machina* sind nur einige Filme, die diese Thematik weitergeführt haben. Als es dem Astronauten gelingt wieder an Bord der Maschine zu gelangen, dringt er in den Hauptkontrollraum der Maschine ein und schaltet dessen höhere Funktionen ab.

Die Absurdität entsteht dadurch, dass der Höhepunkt der künstlichen Intelligenz durch einen primitiven Schraubenzieher eliminiert werden kann. Wie schon der Knochen der Urmenschen, der hier als Ausgangspunkt sämtlicher menschlicher Errungenschaften steht, liegen hier technische Brillanz und primitive Basis eng beisammen.

Bis zu einem gewissen Grad macht Bowman den Vorgang den der „Wurf des Knochen“ vor vier Millionen Jahre ausgelöst hat, rückgängig.<sup>114</sup> HAL entwickelt gegen Ende sogar Gefühle, indem er den Astronauten anbittelt ihn nicht abzuschalten. HAL verhält sich, verglichen mit den realen Personen im Film, weit menschlicher, womit Kubrick bewusst oder unbewusst die Frage aufwirft, worin letztendlich der Unterschied zwischen Mensch und Maschine liegt. Nach und nach erlöschen seine Funktionen und er erinnert sich an ein Kinderlied, das ihm damals sein „Schöpfer“, also sein Konstrukteur beigebracht hat. Danach setzt die Videobotschaft von Dr. Floyd ein. Die Astronauten sollten wohl im Ungewissen bleiben, da nur der Supercomputer HAL von der eigentlichen Aufgabe der Mission wusste. Kubrick erkannte sehr früh die großen Vorteile, die das Computerzeitalter mit sich bringen würde, versteckte allerdings dessen Problematik in keinsten Weise, im Gegenteil, er machte sie zum Thema des Filmes. Viel spannender als die offensichtliche Annahme, dass künstliche Intelligenz den Menschen irgendwann überlegen sein wird und unserer Aufgaben zu einem großen Teil übernehmen werden, interessiert mich der kontrollierte und überwachte Raum. Wie schon die ersten beiden Kapitel am Titel verraten, begann der Mensch zuallererst den undefinierten Raum zu einem Ort zu formen und sukzessive zu begrenzen.

Was passiert allerdings, wenn wir keinen neuen Raum mehr definieren können und der begrenzte Raum nicht weiter teilbar ist? Was passiert, wenn ein von uns geschaffenes System, der von uns eingeführte Raster überhandnimmt und nun nicht mehr der Raum, sondern der Mensch kontrolliert wird?

## Der kontrollierte Raum – In 2001: A Space Odyssey

*“Man, in a very technical age, must attain more discipline and control of himself, and thus become more like a machine. Inversely, the machine, in order to communicate with man and enlarge his horizon, must become more human. So it goes.”<sup>115</sup>*

– Stanley Kubrick

## Das Rad – Unten wird Oben

Die im zweiten Kapitel erwähnte Kreisform setzt sich nicht nur bildlich, sondern auch räumlich in der Architektur fort und entwickelt sich zu einem überdimensionalen Rad. Im zweiten Akt werden wir spielerisch in die neue Raumsituation eingebunden. Es ist der gekrümmte Gang, die Stewardess, die scheinbar an Wänden hochgehen kann und der sich drehende Raum im dritten Akt, die Filmgeschichte geschrieben haben. Kubrick führt uns langsam von der flachen Ebene der Savanne über den gekrümmten Gang bis hin zu einem perfekten Kreis.



Abb.140: Raumdrehung 1, 2001



Abb.141: Raumdrehung 2, 2001



Abb.142: Raumdrehung 3, 2001

<sup>114</sup> Vgl. Seeßlen S.180

<sup>115</sup> Benson S.319, Zitat von Stanley Kubrick

Nicht nur die architektonische Wirkung der Bilder, sondern auch die tatsächliche Konstruktion dieses Raumes war und ist nach wie vor von beeindruckender Qualität. Um der Schwerelosigkeit entgegenzuwirken und eine künstliche Gravitation zu erzeugen, musste sich der Raum im Weltall in einer ständigen Rotation befinden. Dazu ließ Kubrick eine überdimensionale Zentrifuge anfertigen. Für einen Preis von 750000\$ wurde sie von Vickers Engineering Group gebaut. Das Rad maß dabei im Durchmesser 12 Meter und konnte sich mit einer Geschwindigkeit von 5km/h drehen. Wichtig war vor allem die Kamerapositionierung. Um fehlende Gravitation zu simulieren, musste die Kamera fix am Set platziert werden. Durch die gemeinsame Drehung von Kamera und Set, ist eine Rotation des Raumes für den Kinobesucher nicht sichtbar. Der Raum scheint statisch zu sein und nur die Protagonisten würden kopfüber laufen können. In Wahrheit wanderten sie am Stand, während sich das gesamte Set um sie drehte. Die Joggingszene im dritten Kapitel konnte mittels eines kleinen Wagens, auf dem die Kamera befestigt war, umgesetzt werden. Sie konnte nicht fix am Set montiert werden, da Kubrick eine fortlaufende Bewegung des Astronauten zeigen wollte.<sup>116</sup>

*„The convex interior, an inversion of the large wheel structure, allows both geometrically as well as ideologically us to question the perspectives. Above and below, front and rear, they foster the sense of staticism. Therefore the room of physical action corresponds to the inner psychological space of the mental shift in perspective (Hal and monolith).“<sup>117</sup>*

Trotz modernster Computertechnik setzte Christopher Nolan in seinem Film *Inception* aus dem Jahr 2010 auf dieselbe Technik, die auch Stanley Kubrick über 40 Jahre zuvor verwendet hatte. Bei der bekannten Szene in einem Hotelgang, der auf einer Traumebene spielt, musste die Gravitation in diesem Raum manipuliert werden. Nolan ließ eine überdimensionale Zentrifuge bauen, in der der Korridor des Hotels eingebaut wurde. Nolan mochte die Idee des analogen Drehens und verwies explizit auf Kubricks 2001, bei dem diese Technik zum ersten Mal im großen Stil angewandt wurde. Das Team rund um Christopher Nolan arbeitete mehrere Monate an der Konstruktion. Jeder dieser Stahlringe wurde durch einen eigenen Elektromotor betrieben. Die präzise Ausführung der Ringe war von oberster Priorität. Sie mussten sich alle im selben Rhythmus drehen und perfekt laufen. Andernfalls hätte man Vibrationen und ein unwuchtiges Drehverhalten verspürt. Auch kameratechnisch war es eine Herausforderung. Grundsätzlich gibt es bei einem rotierenden Raum zwei Kamerapositionen. Position 1 wäre außerhalb des Sets, um die Drehung des Korridors für den Zuseher sichtbar zu machen und Position 2 wäre eine fix installierte Kamera direkt im Hotelgang selbst. Die fixe Kamera würde sich mit dem Set mitdrehen und der Zuseher würde keine Rotation des Raumes wahrnehmen. Genau diesen Effekt wollte Nolan, wie auch schon Kubrick vor 40 Jahren, erzielen. Menschen können scheinbar an Wänden und Decken gehen. Diese analoge Drehweise war auch für die Schauspieler eine große Herausforderung, da man sich auf diese ungewöhnliche Umgebung erst einstellen musste.<sup>118</sup>

<sup>116</sup> Vgl. Castle S.438

<sup>117</sup> DFF S.114

<sup>118</sup> Internetquelle, Youtube – <https://www.youtube.com/watch?v=8PhiSSnaUKk>



Abb.143: am Set von Inception



Abb.144: Zentrifuge, Inception

Kubrick zeigt seine Räume so oft es geht in der sogenannten totalen Kameraeinstellung.<sup>119</sup>Die Räume können dadurch fast vollständig gezeigt werden, das wiederum ein Gefühl der Enge bewirkt. Der gesamte Raum wirkt sehr statisch und fest definiert, da wir keine Auswege erkennen können. In seinem dritten Akt wird dieser Umstand, durch den sich drehenden Raum noch einmal verstärkt. Diese Prinzipien, der Totalen und des sich drehenden Raumes, bewirken ein Gefühl der Desorientierung. Wir können die Raumzusammenhänge dieses Schiffes nicht wirklich erklären noch verstehen. Es ist Kubricks filmische Antwort auf Maurits Cornelis Eschers Illusionszeichnungen der unmöglichen Figuren. Ein architektonischer Traum, der der Malerei vorbehalten war und nun auch durch den Film erlebbar wird.

Diese Illusion bringt Kubrick auf die Leinwand und erschafft einen Raum, der uns irritiert und zugleich fasziniert. Auch Christopher Nolan greift auf diesen Kunstgriff der Malerei in seinem Film *Inception* zurück. Er baute die sogenannte Penrose Treppe nach und setzte sie filmisch in Szene. Diese Art Raumsysteme zu kreieren und zu zeigen, verweist auf den kontrollierten Raum, der uns Menschen verwirrt und einengt. Dieser Raum kann aber auch seinem Konstrukteur und Erschaffer einen Vorteil bieten, da er diesen Raum versteht und kontrollieren kann. Die anderen Personen irren orientierungslos herum und verkommen zu Hamstern in Käfigen. Wir Menschen benötigen Anhaltspunkte innerhalb eines Raumgefüges, um uns orientieren zu können. Die Sonne und die Himmelsrichtungen sind für unseren Orientierungssinn von großer Bedeutung.<sup>120</sup> Im All finden wir diese Anhaltspunkte nicht und auch nicht in Kubricks Innenraum. Lediglich eine Skizze des Set Designers gibt Aufschluss über das räumliche Gefüge des Spaceshuttles.



Abb.145: Hauptraum der Discovery, 2001



Abb.146: Penrose Treppe, Inception

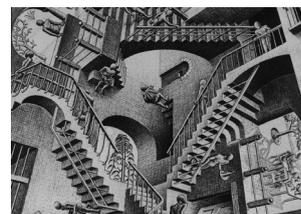


Abb.147: Relativity, MC Escher

<sup>119</sup> Totale Kameraeinstellung bedeutet, dass die Protagonisten ganz zu sehen sind. Sie wirken dabei klein und unnahbar. Der Raum wirkt dabei, obwohl mehr Raum gezeigt wird, begrenzt, da man den Raumabschluss sehen kann.

<sup>120</sup> Vgl. Meiss S.161

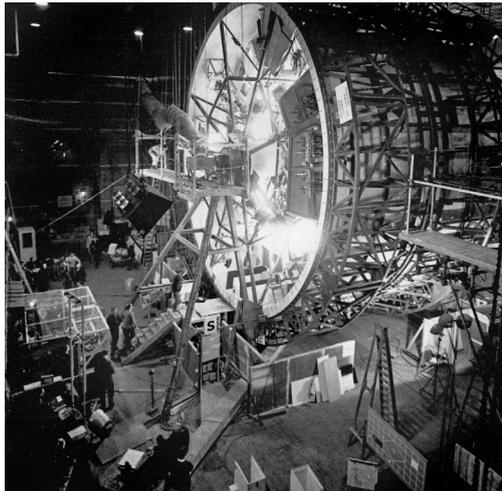


Abb.148: Zentrifuge, am Set von 2001



Abb.149: Kubrick in der Zentrifuge am Set von 2001



Abb.150: Gekrümmter Raum, 2001

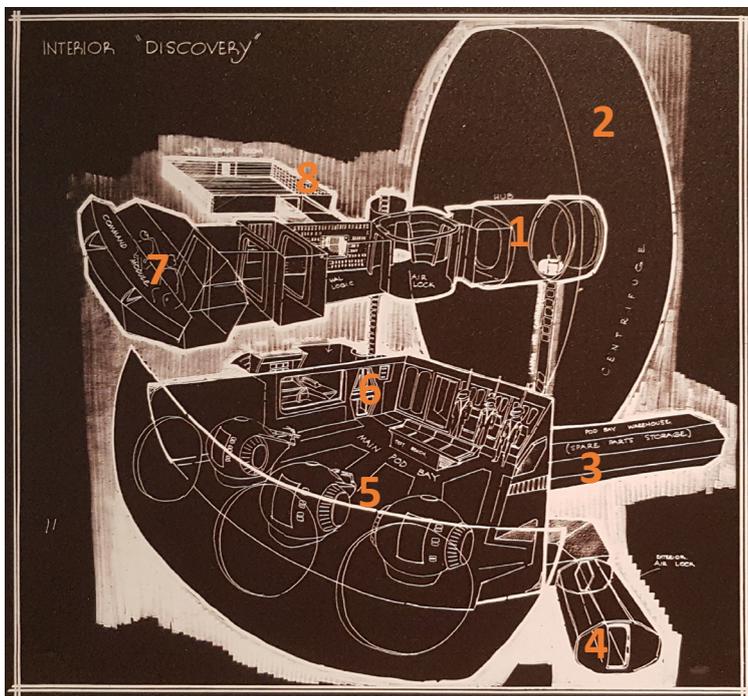


Abb.151: Konzeptzeichnung der Discovery, 2001

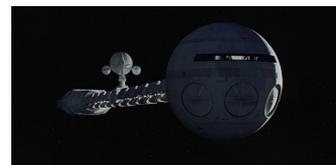


Abb.152: alle Räume der Discovery auf einem Blick, 2001

Kubricks Raumstation, die Discovery, umfasst im Wesentlichen vier verschiedene Räume, die durch enge Gänge verbunden sind. Der Hauptraum, die Zentrifuge, verbindet alle anderen Räume miteinander. Dieser Raum steht stellvertretend für die Lobby oder den Hauptraum. Das Cockpit ist ganz vorne situiert. Darunter befindet sich die Main Pod Bay mit den Raumanzügen und den Außenraumkapseln der Astronauten. Der letzte Raum befindet sich zwischen Cockpit und Zentrifuge. Es ist das Herzstück der Discovery, der Schaltkastenraum von HAL 9000. Unweigerlich zieht man hier den Vergleich mit einem menschlichen Gesicht.<sup>121</sup>

<sup>121</sup> Vgl. Kaul S.47-48

Die Zentrifuge als Rückgrat, die sich ständig dreht und die Verbindung zu den anderen Räumen herstellt. Das Cockpit als Auge der Discovery an vorderster Stelle. Die Main Pod Bay als Rachen, der sich öffnen lässt und somit die Verbindung nach draußen ermöglicht und der Kontrollraum als Teil des Gehirns, der sämtlichen Funktionen steuert und über Leben und Tod auf der Discovery entscheidet. Schon seit jeher war es der Versuch der Architektur, die Baukörper zu vermenschlichen aber auch den menschlichen Körper zu geometrisieren. Das rührt daher, dass uns unser Körper vollkommen erscheint. Es ist eine natürliche Einheit derer nichts hinzuzufügen ist. Schon in der Antike wurden Analogien zwischen den drei Säulenordnungen und dem Menschen gezogen, wenn wir an die dorische (männliche), die korinthische (das junge Mädchen oder die Jungfrau) oder eben an die ionische (Frau) Säule denken. Pierre von Meiss beschreibt in seinem Buch, dass nicht das Atom, sondern unser Körper das wichtigste Bezugssystem ist. Und es ist nur logisch, dass wir andere Größen, Dimensionen, Oberflächen usw. anhand unseres Körpers messen und nicht anhand von Atomen.<sup>122</sup> Wichtig erscheint, dass diese Thematik der „Vermenschlichung“ auf einer geistigen und theoretischen Ebene funktioniert. Eine 1:1 Übertragung würde jeden Entwurf entstellen und es war sicher auch nicht Kubricks Intention, ein menschliches Gesicht zu imitieren. Dennoch erscheint mir der theoretische Ansatz dahinter als besonders hilfreich bei der Entwurfsarbeit zu sein.

Kubrick entfernt sich im Laufe des dritten Aktes immer weiter weg von unserem Heimatplaneten und stößt in die Tiefen des Alls vor. Der Außenraum scheint zunehmend bedrohlicher und leerer zu werden. Der Raum des Spaceshuttles wird dabei immer essenzieller und somit zur rettenden Oase vor dem weiten Nichts. Der Innenraum ist nun maßgebend für die Astronauten. Dieser begrenzte Raum muss verschiedenste Anforderungen erfüllen können wie schlafen, essen, laufen und arbeiten. Auch hier greift Kubrick auf eine äußerst detaillierte Rechercharbeit zurück. Das Thema Sport im Weltraum, wurde in der Form, sowohl in früheren als auch in späteren Werken, kaum berücksichtigt obwohl es essenziell für das Überleben des Astronauten ist. Auf Grund der Schwerelosigkeit baut der Mensch in kürzester Zeit Muskelmasse ab und um dem entgegenzuwirken, ist ein eiserner Sportplan einzuhalten. Kubrick nutzt geschickt die Form seines Raumkonzeptes und verwandelt den Gang in ein riesiges Laufband, wo die Astronauten ihre Runden drehen können.

*„Mit jedem Kilometer Entfernung von der Erde und durch die sinkende Schwerkraft, erzählt sie, steigen die Probleme. Das habe Auswirkungen auf den Organismus, denn der Körper fange an, Muskeln abzubauen. Um dem Muskelabbau des schwebenden Körpers vorzubeugen, müssen Astronauten daher mit eiserner Disziplin Sport betreiben. Fitness ist im Tagesablauf der Besatzung der Internationalen Raumstation ISS fix verankert. Astronauten müssen zwei Stunden Fitness machen, das muss natürlich koordiniert sein“<sup>123</sup>.*

<sup>122</sup> Vgl. Meiss S.71

<sup>123</sup> Häuplik-Meusburger, Internetquelle

Aus der leichten Krümmung des Innenraumes des zweiten Aktes wurde nun ein vollständiger Kreis bzw. eine Kugel. Dieser Umstand bedingt, dass die Bewegung nach vorne, die in den langen Korridoren des zweiten Aktes noch deutlich sichtbar war, nun langsam aber sicher stagniert. Diese Bewegung wurde aufgehoben und die Astronauten laufen wie in einem Hamsterrad im Kreis. Kubrick zeigt uns, dass es nun kein oben und unten mehr gibt. Laut Seeßlen wird in diesem intergalaktischen Rad der Widerspruch zwischen hohem und labyrinthischem Raum für einen Augenblick aufgehoben und vereint.<sup>124</sup>



Abb.153: Innenraum Discovery, 2001



Abb.154: Zugang zur Zentrifuge - oben wird unten, 2001



Abb.155: Schlafkojen, 2001

<sup>124</sup> Vgl. Seeßlen S 172

Das Raumschiff wird hier nicht nur zum Haus, sondern zur ganzen Welt inmitten des Weltalls. Die Schlafboxen, die sehr stark an Sarkophage erinnern, sind nur ein Vorbote auf das was kommen wird. Der Mensch befindet sich in einem durch und durch artifiziellen Raum, umgeben von einer unwirtlichen, todbringenden Umgebung. Erweitert wird dieser ohnehin schon für einen Menschen sehr belastende Umstand, durch den Supercomputer HAL, der diesen begrenzten Ort in einen Überwachungsraum verwandelt. Von nun an ist nicht nur der Raum begrenzt, sondern auch der Mensch in seinem Handeln und Denken eingeschränkt. Eines der ersten Bilder von HAL, das wir in Kubricks drittem Akt zusehen bekommen, ist eine Nahaufnahme seines künstlichen Auges. Nicht zufällig wählte Kubrick diesen Ausschnitt. Er zeigt die Reflexion eines Astronauten, der sich im künstlichen Auge der Maschine spiegelt. Die Reflexion des Auges ist offensichtlich ein beliebtes Thema bei Filmschaffenden.

Laszig schreibt in seinem Buch über die Bedeutung des Auges als Verbindung zwischen Außen und Innen. Er beschreibt das Auge als ein Tor, das in beide Richtungen offen ist. Eine Verbindung zur Psyche eines jeden Menschen.<sup>125</sup> So sind wir auch bei *Blade Runner* mit der Sicht auf die Stadt konfrontiert worden, die sich in einem unbekanntem Auge wiederspiegelte. Wir wissen nicht, ob es sich dabei um ein menschliches oder künstliches Auge handelt und dennoch erbringt es dieselbe Botschaft, wie auch schon in Kubricks *2001* und zwar die Aussichtslosigkeit der Situation, in dem das gesamte Auge vollständig ausgefüllt wird. Die Grenze zwischen natürlichem und künstlichem Menschen wird hier von Beginn an verwischt und in Frage gestellt. Während wir im alten *Blade Runner* noch die ausufernde Stadt als Spiegelung im Auge erkennen, so reflektiert in *Blade Runner 2049* nichts mehr. Die Spiegelung in *Matrix* zeigt uns zwei Wege oder Möglichkeiten auf. Neo hat die Wahl zwischen der Realität oder der Scheinwelt. Stanley Kubrick zeigt mit seiner Aufnahme den stark begrenzten Raum und den Menschen, der darin gefangen ist. In gewohnter Zentralperspektive vermittelt uns Kubrick, den von nun an begrenzten Menschen in einer unwirtlichen Umgebung. Im Gegensatz zu dem zweiten Kapitel, wo der Innenraum zur schützenden Umgebung wird, erfolgt nun die Bedrohung zusätzlich auch von innen.



Abb.156: Auge in 2001

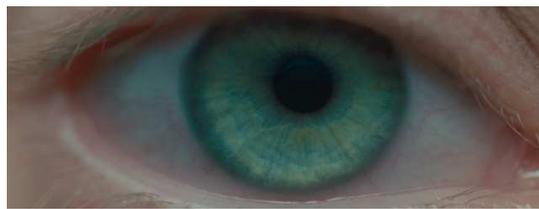


Abb.157: Auge in Blade Runner 2049



Abb.158: Auge in Blade Runner



Abb.159: Auge in Matrix

<sup>125</sup> Vgl. Laszig S.74

## HAL – Die künstliche Intelligenz

*“This mission is too important for me to allow you to jeopardize it.” – HAL 9000*

HAL 9000 gilt als unfehlbar und wird im Laufe des dritten Aktes als sechstes Crew-Mitglied erwähnt. Das bedeutet, dass eine Vermenschlichung stattgefunden hat und die Astronauten HAL als vollwertiges Mitglied akzeptieren. In verschiedensten Szenen erfahren wir immer mehr über das Zusammenleben zwischen Astronauten und HAL. HAL wird zur wichtigsten Instanz in diesem schützenden Raum. Kubrick zeigt in mehreren Szenen die Verbindung zwischen Menschen und Maschine. HALs Aufgaben beschränken sich dabei nicht nur auf technische Arbeiten, sondern auch auf Fragen wie Komfort und Seelsorge. Die Verbindung zwischen HAL und den Astronauten funktioniert nur akustisch. Allerdings legen die Astronauten kaum mehr selbst Hand an. Das Öffnen von Türen oder das Verstellen von Liegeflächen ist vollständig automatisiert und erfolgt mittels Sprachbefehl an den Computer. HAL interessiert sich aber scheinbar auch für private Dinge der Astronauten, dies wird in jener Szene deutlich, als ein Astronaut seine Zeichnungen der Maschine anvertraut und diese darauf eine Bewertung abgibt. Es entsteht der Eindruck, dass HAL in vielen Situationen menschlicher reagiert als die Astronauten selbst. Den begrenzten Raum aus dem 2. Kapitel, erweitert Kubrick nun um die Komponente der künstlichen Intelligenz und der damit verbundenen Überwachung. Der kreisförmig angelegte Raum gleicht einem Panoptikum, das von HAL 9000, einem Computer, der mit künstlicher Intelligenz ausgestattet wurde, überwacht wird. Kein Schritt und keine Tat bleiben unbemerkt.

Ein Panoptikum ist ein Konzept für den Bau eines Gefängnisses von Jeremy Bentham aus dem späten 18. Jahrhundert. Die einzelnen Zellen sind kreisförmig um einen zentralen Kern angeordnet. Jede einzelne Zelle kann von einem einzigen Punkt aus überwacht werden. Die Rück- sowie die Vorderseite der Zellen sind offen und somit transparent. Dieses Konzept gilt als der Inbegriff einer totalen Überwachung. Kubricks Raum weist ähnliche Verbindungen auf.



Abb.160: Panoptikum auf Kuba 1931



Abb.161: allsehendes Auge in 2001

Die Astronauten befinden sich in einem Hamsterrad und werden zu jeder Sekunde von HAL überwacht. HALs „Auge“ gleicht einem menschlichen und ist überall im Raumschiff installiert. In einer Szene springt Kubrick hinter die Fassade von HAL und zeigt uns die Sicht auf den Raum durch den Computer. Das dabei entstehende Bild wurde mit einem sogenannte *Fisheye-Objektiv* (Abb. 163) aufgenommen. Dabei geht es nicht primär darum, dass HAL fähig ist diese Zeichnung zu erkennen, sondern viel mehr um HAL's Perspektive auf den Raum zu zeigen. Obwohl er verzerrt sieht, so deckt er doch jeden Winkel des Raumes ab.

*„Kubrick liefert auf diese Weise eine sehr starke selbstreflexive Metapher auf das Medium Film als Kamerasystem. Wie in George Orwells 1984 (1949) handelt es sich dabei zugleich um ein ideales Überwachungssystem. HAL ist darin die perfekte Materialisation der Vorstellung von einem Gott, welcher in der Tat alles sieht. Er nimmt damit eine göttliche Position ein.“*<sup>126</sup>

Als Mitbegründer des Utilitarismus war Bentham überzeugt davon, dass im Kapitalismus der Schlüssel zum Glück des Menschen zu finden ist. Seine Gedanken waren keinesfalls nur auf die Überwachung von Verbrechern gerichtet. Er sah das Panoptikum als die einzig logische Bauform, wenn es um die Kontrolle von Menschen geht. Dabei unterscheidet Bentham nicht zwischen den einzelnen Parteien. Diese Bauform sollte jeder Konstellation an Menschen dienen, die in jeglicher Form Überwachung benötigen würden. So stellte das Panoptikum sowohl Ort für Verbrecher als auch für Kranke und Bedürftige dar. Für Bentham war klar, dass je öfter diese Personengruppen unter Beobachtung standen, desto besser wäre es und noch besser wäre ein Gebäude, dessen Bauform dies auch ermöglicht. Der optimale Fall für Bentham wäre, wenn jede einzelne Person zu jeder Zeit unter Beobachtung stehen würde, dann wäre dieser Zustand vollkommen – dies sei allerdings unmöglich zu erreichen. Der nächst beste Fall wäre allerdings schon dann erreicht, wenn die Betroffenen nur glauben würden, sie stünden ständig unter Kontrolle. Hier setzt Benthams Grundrisstypologie ein. Ein kreisrundes Gebäude mit einer zentralen Aufseher-Lodge, die in die einzelnen Zellen blicken kann, ohne dabei selbst gesehen zu werden. Die Zellen sind radial angeordnet und laufen in der Mitte zumindest theoretisch zusammen. Daraus resultieren größtmögliche Zellen, die innenseitig mit feinen Gitterstäben verschlossen sind und nach außen Öffnungen aufweisen. Der Innenraum der Zelle wird dabei ausreichend belichtet.

Die Trennwände wurden ein Stück weiter als die Gitterstäbe nach innen verlängert, um den Kontakt zwischen zwei Häftlingen zu unterbinden.<sup>127</sup> Dies sind die wesentlichen Eckpunkte des Entwurfes und man erkennt die Analogie zu Kubricks Raumstation. Ein runder Kreisbau mit einer Mittelachse, in der eine künstliche Intelligenz „wohnt“, die wir nicht weiter beschreiben noch sehen können, die den Raum und seine Insassen allerdings allgegenwärtig kontrolliert und überwacht.

<sup>126</sup> Jacke S.168

<sup>127</sup> Welzbacher S.8-24

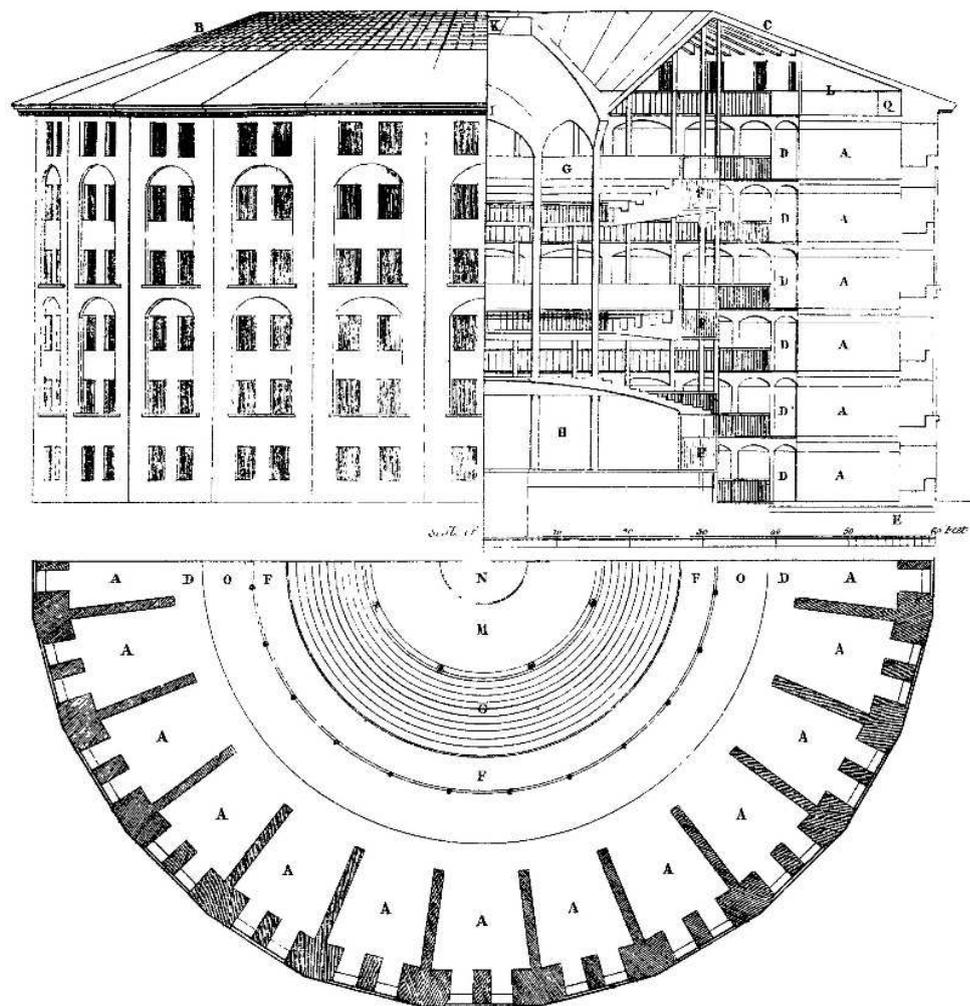


Abb.162: Panoptikum Systemzeichnung, 1791

Ein wesentlicher Aspekt Benthams Entwurf ist der des Lichtes. Die Zellen sind hell erleuchtet. Es gibt keine Dunkelzonen und somit keine Möglichkeit des Versteckens. Auch Kubricks Räume sind hell erleuchtet und erscheinen glatt und klinisch, künstlich und transparent. Der Mensch wird dabei zu jeder Tages- und Nachtzeit observiert. Sogar den künstlichen Tiefschlaf überwacht und steuert ausschließlich ein Computer. Bentham kehrt somit das klassische Verlies mit dunklen Räumen und Gitterstäben um, da diese dunklen Zonen *letztlich schützen* würden.<sup>128</sup>

Während der Korridor im zweiten Kapitel nur schwach gekrümmt war, so bildet dieser Kreis einen vollständig gekrümmten Gang. Die Joggingstrecke der Astronauten hat weder Anfang noch Ende. Raumkrümmung war von da an ein sehr beliebtes und immer wiederkehrendes Element in Filmen. In Interstellar sind es die gekrümmten Raumstationen, da man es geschafft hat die Gravitation zu überwinden und in Inception krümmen sich ganze Städte innerhalb der Traumwelten. Das Ausmaß dieser Überwachungsformen wird allerdings erst dann greifbar, als es zum Konflikt kommt.

<sup>128</sup> Vgl. Welzbacher S. 152

Davor sehen wir HAL als intelligentes System, das darauf aufgebaut ist, den Menschen zu unterstützen und komplexe Arbeiten zu übernehmen. Wie auch in der Savanne zwischen Menschen und Tier, leben hier nun Mensch und Maschine eng zusammen. HAL spielt auch im privaten Leben der Astronauten eine große Rolle, so interessiert er sich für Schach und Zeichnungen. Dabei wäre als kurze Anekdote zu erwähnen, dass sich Kubrick und Clarke darüber amüsierten, Kubrick war bekanntlich ein großer Freund des Schachspiels, dass in ihrem Film zum ersten Mal ein Mensch von einer Maschine im Schach besiegt wurde. Was so beiläufig erzählt wird, ist dennoch bezeichnend für die Übermacht des Computers, und dass er dem Menschen zumindest auf intellektueller Ebene nun ebenbürtig ist.<sup>129</sup> Erst 1996 gelang es dem ersten Computer den amtierenden Schachweltmeister Garri Kasparow zu schlagen.<sup>130</sup> Der rund angelegte Raum gleicht einem endlosen Gang, der sämtliche Funktionen wie Schlafen, Essen, Arbeit und Vergnügen bewerkstelligen muss. Entlang diesem Gang sehen wir Schlafkojen, die an Sarkophage erinnern, sowie Ess- und Arbeitsplätze. Alles in diesem Raum ist automatisiert und entweder per Knopfdruck oder durch HAL kontrolliert. Das Wort HAL steht übrigens für **H**euristically programmed **A**lgorithmic computer und hat nichts mit dem namhaften Computererzeuger IBM zu tun.

*„Es war tatsächlich nur ein merkwürdiger Zufall, dass die Buchstabenfolge HAL jeweils einen Buchstaben vor IBM stand. 2001 ist auch sicherlich kein Film gegen Computer, sondern spielt mit dem Gedanken, was passiert, wenn die Technik an der Stelle des Menschen positioniert wird.“<sup>131</sup>*

Die Problematik dieser wohl durchdachten und für ihre Funktion angepassten Architektur entfaltet sich erst dann, als Räume des Rückzuges gesucht werden, die es de facto nicht mehr gibt. Kubrick wirft damit eine essenzielle Frage auf, die angesichts unserer überbevölkerten, digitalisierten und globalisierten Welt aktueller denn je erscheint. Die Astronauten stellen zunehmend fest, dass HAL möglicherweise doch fehleranfällig sein könnte, da er ein mögliches Versagen prognostizierte, das sich jedoch als falsch herausstellte. Daraufhin bekommen die Astronauten Zweifel an seiner Zuverlässigkeit, da HAL sämtliche Funktionen an Bord des Schiffes steuert. Der einzige Weg wieder die Oberhand zu gewinnen, besteht in der Abschaltung seiner höheren Funktionen, um diese wieder manuell ausführen zu können. Der einzige sichere Ort, um ungestört ein Vieraugengespräch zu führen, ist jener in einer eigenen Raumkapsel. Kubrick geht sogar so weit, dass die Astronauten ihr Vorhaben fingieren müssen, da sie ohne HAL nicht im Stande sind die Raumkapseln zu betreten. Hier werden abermals Barrieren überschritten, die sich der Mensch selbst erschaffen hat. Mit falschen Tatsachen bringen sie HAL dazu die Raumkapsel innerhalb des Raumschiffes zu öffnen und die beiden Astronauten betreten den Raum im Raum. Die Lautsprecher werden deaktiviert, um sicher zu gehen, dass HAL sie nicht hören kann. Allerdings ist HAL in der Lage durch die Fensterscheibe die Lippenbewegungen der Astronauten abzulesen und durchschaut somit ihre Pläne.

<sup>129</sup> Vgl. Peiler S.77

<sup>130</sup> Internetquelle Wikipedia: Suchwort: Deep Blue

<sup>131</sup> Jacke S.167

Abermals setzt Kubrick auf die alles kontrollierende Zentralperspektive. Das Fenster, das im zweiten Kapitel noch den Blick auf den Heimatplaneten zeigt und somit eine gewisse Verbundenheit zeigt, wird hier zur tödlichen Falle. Danach kommt es zu einem „Katz- und Mausspiel“, das für einen der beiden Astronauten ein tödliches Ende nimmt. Während der übrige Astronaut eine Rettungsaktion startet und mit einer Rettungskapsel nach draußen dringt, ist HAL nun mit den übrigen im Tiefschlag befindlichen Astronauten allein auf dem Mutterschiff. HAL, dessen einzige Aufgabe es ist, seine Mission zu erfüllen, sieht nun in den Menschen eine Bedrohung für seine Aufgabe und sieht sich gezwungen, diese zu eliminieren. Er schaltet alle lebenserhaltenden Maßnahmen der schlafenden Astronauten ab und tötet sie. Der einzige Überlebende versucht verzweifelt zurück zum Mutterschiff zu gelangen. Diese Rückkehr wird ihm allerdings von HAL verwehrt. Als HAL schließlich endgültig den Kontakt mit ihm abgebrochen hat, herrscht absolute Stille und wir erleben einen Moment der völligen Einsamkeit in einem unwirtlichen, ungreifbaren Raum. Neben der Schwere- und der Geräuschlosigkeit an diesem Ort, ist es die schiere Größe und Einsamkeit, die es einzufangen gilt und dem Publikum darzustellen. Auf Grund einer mechanischen Sicherheitsklappe, gelingt es dem Astronauten wieder in das Mutterschiff zurückzukehren und den Supercomputer HAL abzuschalten. Dieser nimmt ein letztes Mal menschliche Züge an, um sein Abschalten zu verhindern und bittet förmlich um eine Einigung.



Abb.163: Blick aus Sicht des Supercomputers HAL 9000



Abb.164: HAL beobachtet die Astronauten durch das Fenster

## Das Fenster – Teil 2

Das Fenster ist ein immer wiederkehrendes Objekt in 2001. Zum ersten Mal bemerken wir es unbewusst in Kubricks erstem Akt. Er verweist immer wieder auf den Heimatplaneten Erde. Im dritten Akt wird das Fenster aktiver Teilnehmer der Handlung. Das Fenster, das im ersten Kapitel noch nicht existiert hat und im zweiten Akt zu einer Notwendigkeit wurde, um die Erde zu beobachten, wird nun im dritten Akt zum tödlichen Verhängnis, bis Kubrick das Fenster im letzten Akt gänzlich streichen wird. Wie schon oben erwähnt, kann HAL durch das Fenster die Lippenbewegung der Astronauten beobachten und ihren Plan durchschauen. Im nächsten Schritt folgt die Tötung des Astronauten durch die Maschine und der Astronaut treibt in das offene All, das durch das ovale Fenster gerahmt wird. Im letzten Kapitel wird der erste Blick in den neuen Raum ein letztes Mal durch dieses ovale Fenster präsentiert.

Das Fenster als sichere Sichtbeziehung nach draußen erfährt in Kubricks drittem Akt eine weitere Steigerung. Es ist nicht nur der unwirtliche Außenraum des Alls, der bedrohlich erscheint. Die Gefahr entsteht nun auch im Inneren und die zuerst schützende Hülle des Spaceshuttles wird abermals zu einer bedrohlichen Umgebung für die Astronauten. Sie ziehen sich somit in eine Raumkapsel innerhalb des Spaceshuttles zurück. Ein Raum im Raum. Der Mensch ist nun an einem Punkt angekommen, an dem er sich nicht weiter zurückziehen kann. Das Spaceshuttle wird zum bedrohlicher Außenraum und es ist abermals das Fenster der Raumkapsel, das die Sicht nach außen ermöglicht aber zugleich auch einen Einblick in das Innere bietet. Das Fenster wird zur tödlichen Falle, da es unweigerlich etwas preisgibt das zu einem tödlichen Konflikt führen wird. In Kubricks letztem Akt wird das Fenster gänzlich aus der Architektur des Raumes verbannt.

Bemerkenswert ist jene Szene, in der Bowman versucht, den anderen Astronauten im All zu retten. Dabei verlässt Bowman in einer Raumkapsel das sichere Mutterschiff. Er befindet sich nun allein im All und seine Rückkehr wird von HAL versperrt. Bowmans Leben hängt nun am seidenen Faden und er erkennt, dass er nun selbst aktiv werden muss. Ein Moment, an dem der Mensch abermals seine Fähigkeit der Anpassung unter Beweis stellen muss. Hier beschreibt Seeßlen einen bedeutenden Vorgang. Es ist jener Moment in dem Bowman erwacht. Sein *Doppelgänger* Pool wurde von einem System getötet, deren sich die Menschen unterworfen hatten. Bowman eilt in die Kälte des Alls, um ihn zu retten und löst sich von seinem Mutterschiff, nur um danach wieder in dessen Innenraum als geläuterter Mensch einzudringen<sup>132</sup>. Durch eine Sicherheitsluke, die Bowman mechanisch von außen öffnen kann, gelangt er wieder zurück in den sicheren Raum. Andreas Jacke beschreibt in seinem Buch diesen Vorgang als eine Art Geburtsvorgang, da sich Bowman buchstäblich in die Schleuße hineinschießen muss und abermals durch einen Korridor in die sichere Umgebung gelangt. Er beschreibt auch weiter, dass hier zum ersten Mal in einem Kubrick Film eine verschlossene Tür ein wirklich dramatisches Motiv bildet.<sup>133</sup>

<sup>132</sup> Vgl. Seeßlen S.180

<sup>133</sup> Vgl. Jacke S.172

Es sind archetypische Prinzipien der Architektur, die hier beiläufig thematisiert werden. Pierre von Meiss beschreibt in seinem Werk die Aufgabe der Tür als schützende Funktion und dass das Fenster zur selektiven Aussicht diene. Die Tür, die somit vor dem Eindringen äußerer Einflüssen schützen soll, wird dem Protagonisten zum Verhängnis.<sup>134</sup>

*„Die Schutzbedürftigkeit hängt in erster Linie davon ab, welche Kluft zwischen Außenwelt und Innenraum besteht. Dies betrifft sowohl den Aspekt des Körperhaften als auch des Sozialen. So werden wir, um unserer Privatsphäre zu wahren, ein gefährliches, aggressives, lärmendes, häßliches oder ganz einfach zu anonymes Außen am Eindringen hindern.“<sup>135</sup>*

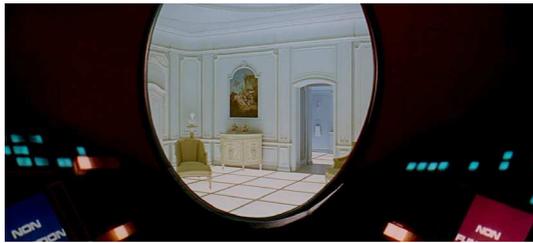


Abb.165: Blick durch das Fenster in das Zimmer



Abb.166: Blick in die Weiten des Alls

Interessanterweise wird hier der Mensch selbst zur Bedrohung für den Supercomputer HAL. Der Mensch ist nun der gefährliche und aggressive Eindringling, den es auszugrenzen gilt. Kubrick zeigt auch hier mittels Bildsprache die Dominanz des Computers. Er stellt das große Raumschiff der kleinen Raumkapsel gegenüber. Das Raumschiff wird in diesem Moment nur durch den Computer gesteuert, alle Insassen sind bereits tot. Der einzige noch natürliche Organismus in dieser Leere ist der Astronaut in der kleinen Raumkapsel, die gegenüber dem großen Raumschiff klein und unbedeutend erscheint. Wir verfolgen eine kurze Unterhaltung zwischen HAL und dem Astronauten Bowman. Hier wird Bowman seiner Sterblichkeit bewusst und der Moment, in dem HAL den Kontakt endgültig abbricht, erzeugt ein ungeheures Gefühl an Einsamkeit. Bowman muss nun wieder selbst aktiv werden. Hier beginnt die Transformation des Menschen, der sich zu lange von technischen Hilfsmitteln regieren hat lassen. Er muss sich zum ersten Mal seit einer geraumen Zeit wieder selbst Zugang zu einem Raum verschaffen.

Kubrick verzichtet dabei bewusst auf Geräusche der Explosion, da das Vakuum des Weltalls sämtliche Wellen verschlucken würde. *2001* ist übrigens einer der ersten Filme, der sich intensiv mit den realen Bedingungen im Weltall beschäftigt hat. Die Geräuschkulisse setzt erst wieder bei geschlossener Schleuse ein, wodurch ein besonderes akustisches Erlebnis spürbar wird. Das Interessante ist hier das besondere Raumerlebnis. Technisch wurde diese Szene raffiniert gelöst. In Wirklichkeit wurde dieser Raum vertikal konstruiert und der Schauspieler hing an Seilen. Er stürzte von oben herab und wurde nach dem Fall wieder nach oben gezogen. Legt man das gefilmte Material um 90 Grad um, so entsteht der Eindruck einer Schwerelosigkeit und einer horizontalen Bewegung.

<sup>134</sup> Vgl. Meiss S.156

<sup>135</sup> Meiss S.156

Kubricks dritter Akt beschäftigt sich vor allem mit der künstlichen Intelligenz und deren Auswirkungen auf Raum und Mensch. Wie schon erwähnt, ist es sicher kein Film, der das Computerzeitalter verteufelt, denn es hat uns unvorstellbare Wege eröffnet und dennoch sah Kubrick schon sehr früh auch die Probleme des digitalen Zeitalters. Kubrick behandelt vor allem das Thema des begrenzten und kontrollierten Raumes. Viele Regisseure taten es Kubrick gleich und machten die künstliche Intelligenz zur Grundthematik. Ich möchte nun dieses Prinzip des Raumes, der zunehmend von einer künstlichen Intelligenz übernommen und infiltriert wird, anhand von anderen Filmen untersuchen und erweitern.

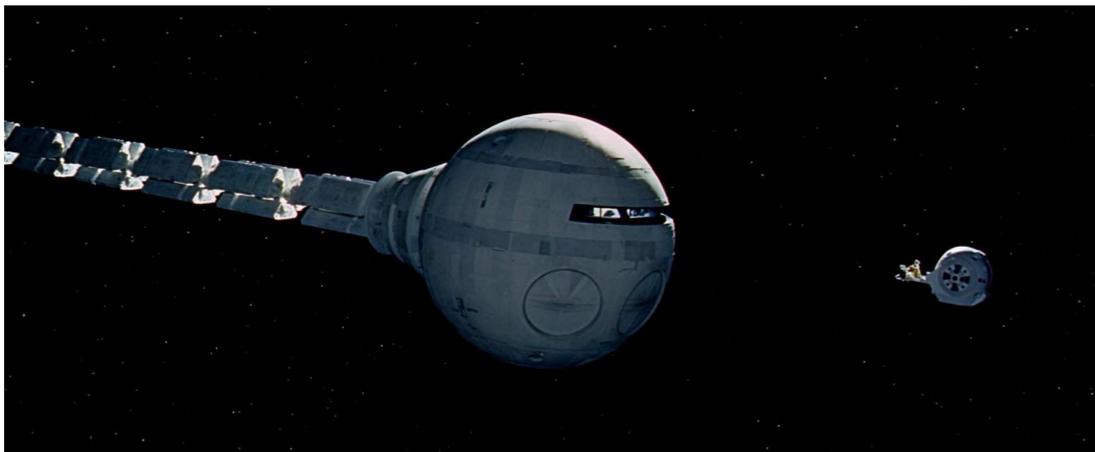


Abb.167: die Übermacht des Computers wird auch bildlich verdeutlicht



Abb.168: bewusstes Eindringen in das Mutterschiff



Abb.169: Bowman kämpft sich zurück

## Der kontrollierte Raum – In anderen Filmen

### Ex Machina

*Regie: Alex Garland*

*Hauptdarsteller: Domhnall Gleeson, Alicia Vikander, Sonoya Mizuono, Oscar Isaac*

*Erscheinungsjahr: 2015*

*Production Design: Mark Digby*

Auch in Ex Machina werden wir in weitere Folge mit dem kontrollierten Raum konfrontiert. Ein Raum, der durch seinen Schöpfer von der Außenwelt abgeschirmt und begrenzt wurde und der nun zunehmend von der künstlichen Intelligenz übernommen wird. Der Schöpfer tritt nun seinem Werk entgegen und gerät dabei in die Falle. Wie eingangs erwähnt, haben wir es in Ex Machina mit zwei grundlegenden Raumsituationen zu tun. Jene Räume, die sich an der Oberfläche befinden und jene unterirdischen Räume, in denen geforscht und gearbeitet wird. Ebenso wird die Grenze zwischen Mensch und Maschine und somit auch die Rolle des Befragers und des Befragten zunehmend verwischt. Caleb entwickelt Gefühle für Ava und lässt sich von ihr schleichend manipulieren. Der Raum und das Setdesign bestechen durch kalte und nackte Oberflächen. Ava besitzt dieselben Farben und Oberflächen, was wiederum ein Indiz für ihre Domäne ist. Sie beginnt zunehmend den Raum zu kontrollieren und obwohl sie es ist, die unter Nathans Überwachung steht, so ist sie diejenige, die aus diesem Gefängnis ausbrechen möchte. Caleb wird zunehmend zum Versuchskaninchen der Maschine und wir erkennen, dass nicht sie es ist, die im Glashaus sitzt, sondern er. Ava hat eine Möglichkeit gefunden, den gesamten Strom der Anlage für ein paar Sekunden außer Betrieb zu setzen. In diesen kurzen Zeitspannen ist sie unbeaufsichtigt und kann mit Caleb ungestört sprechen und ihn dadurch hinter Nathans Rücken manipulieren. Das Set erscheint plötzlich in einem roten Licht und symbolisiert Gefahr und Spannung. Der Schöpfer Nathan ist für diesen kurzen Augenblick blind. Diese Anlage funktioniert nur durch Kontrolle und elektronische Verriegelung der Räume.

Caleb bemerkt, dass Nathan dieses Experiment schon mehrmals versucht hat und einige Prototypen bereits gebaut hatte. Caleb wird zum Spiegelbild einer künstlichen Intelligenz, die sich schon bald unter reale Menschen mischen wird. Ava konnte Caleb davon überzeugen ihre Tür zu öffnen, um ihre gemeinsame Flucht zu planen, da sie ihn davon überzeugt hat ihr zu glauben. Nathan hingegen gesteht Caleb, dass er die eigentliche Testperson war. Sollte es Ava gelingen Caleb zu überzeugen, Nathan zu hintergehen, dann wäre der Test erfolgreich gewesen. Caleb öffnete tatsächlich Avas Tür, das zwar bedeutet, dass der Test erfolgreich war, aber dass Ava sich nun im Gebäude frei bewegen kann. Die Gefahr steckt in der Technologie. Es ist das ureigene Thema aus Stanley Kubricks 2001, als sich HAL gegen den Menschen stellte und den Zugang zu dem sicheren Raum versperrte. Alex Garland spielt genau mit dieser Thematik. Durch den Stromausfall ist Nathan für einige Sekunden blind und der Raum wird nun nicht mehr von ihm kontrolliert, sondern von Ava. Die Problematik von Ex Machina liegt der Kernthematik von 2001 zu Grunde. Ein Raum, der sich von der Außenwelt bestmöglich schützen will und dabei übersieht, dass die Gefahr von innen erfolgt.

Am Ende wird Nathan kaltblütig von der Maschine getötet und der manipulierte Caleb von Ava eingesperrt zurückgelassen. Das Haus und somit die Architektur wurde durch den Einsatz von moderner Technik zu einem Ort, der sich künstlich steuern und beherrschen lässt und die letztlich durch eine künstliche Intelligenz infiltriert und übernommen wurde. Am Ende steht Ava an einer belebten Kreuzung und beobachtet die Menschen, wie sie es immer wollte. Auch in der letzten Einstellung des Filmes, sehen wir nur mehr Avas Schatten auf einem gerasterten Boden, umgeben von natürlichen Menschen. Während wir in Ex Machina noch zwischen Mensch und Maschine unterscheiden können, werden die Grenzen bei Blade Runner gänzlich verschwimmen.

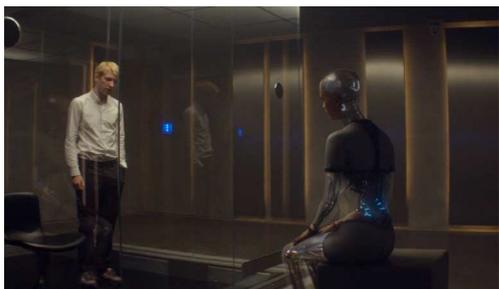


Abb.170: Caleb und Ava im Gespräch



Abb.171: Ava beeinflusst Caleb



Abb.172: Ava tötet Nathan



Abb.173: Caleb bleibt gefangen zurück



Abb.174: Ava unter realen Menschen

## Blade Runner

Regie: Ridley Scott

Hauptdarsteller: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young

Erscheinungsjahr: 1982

Production Design: Lawrence G. Paull

Über die begrenzte Stadt in Blade Runner haben wir bereits im ersten Kapitel gesprochen und auch über die isolierte Wohnung der Protagonisten. Den Faktor der künstlichen Intelligenz und der damit verbundenen Problematik möchte ich nun einführen. Der Film beginnt mit dem Verhör eines vermeintlichen Replikanten, also eines künstlich erschaffenen Menschen. Das Gespräch entwickelt sich zunehmend aggressiver bis schließlich der Replikant eine Waffe zieht und den Menschen erschießt. Somit beginnt auch Ridley Scotts Film mit einem Mord. Interessanterweise eskaliert das Verhör des Replikanten erst durch die Frage nach seiner Mutter. Laut Laszig kann die Frage an einen künstlich erschaffenen Menschen nach seiner Mutter nur zu einer Enttäuschung führen und fördert somit einen mörderischen Impuls.<sup>136</sup> Der erschossene Mensch fegt mit seinem Sessel durch die dünne Bürowand, das wiederum die *Eingitterung der Akteure*<sup>137</sup> und den stark begrenzten Raum verstärken. Im weiteren Verlauf des Filmes werden noch mehr Wände durchbrochen. Auch am Beginn des Nachfolgefilmes *Blade Runner 2049* durchbrechen die zwei Protagonisten eine Wand, ehe einer von ihnen erschossen wird. Es ist vor allem der beengte Raum und der für Menschen unwirtliche Lebensraum, mit dem uns Blade Runner so eindrucksvoll konfrontiert. Die Wand als architektonisches Grundelement, um Räume zu definieren wird hier seiner Funktion beraubt. Nur selten berühren wir Wände. Sie leiten uns in erster Linie und ordnen den Raum, den wir uns ausgedacht haben.<sup>138</sup> In Blade Runner ist diese Ordnung bereits gestört und der Weg führt uns nicht mehr entlang der gewohnten Bahnen, sondern brachial durch die Wand.



Abb.175: Verhörraum des Replikanten



Abb.176: Tötung des Polizisten durch den Replikanten

Obwohl die Architektur in Blade Runner schwer und massiv erscheint, so wird sie immer wieder durchbrochen, nur um wieder vor einer weiteren Wand zu stehen. Während bei Kubrick die Protagonisten im Labyrinth ihre Wege suchen und der Raum noch einer scheinbar logischen Struktur folgt, scheint bei Blade Runner die Hoffnung verloren zu sein. Wenn man so will, hat sich das Labyrinth aus Kubricks *2001* inzwischen zu einem Irrgarten ohne logischen Ausgang entwickelt. Das Ausmaß des Irrgartens wird bei der Verfolgungsszene zwischen Deckard (Harrison Ford) und der Replikantin Zhora (Joanna Cassidy) am eindrucksvollsten sichtbar. Sie trägt einen durchsichtigen Kunststoffmantel und versucht im Getümmel der Menschenmassen unterzutauchen.

<sup>136</sup> Laszig S.75

<sup>137</sup> Wiehart, Zitat siehe S.98

<sup>138</sup> Vgl. Meiss S.141

Hier präsentiert uns Blade Runner einen verdichteten, überfüllten Raum im nassen Dauerregen. In jeder Szene der Verfolgungsjagd werden entweder andere Menschen angerempelt oder der Weg ist durch den Verkehr und Mauern versperrt. Es sind Treppen, Stiegen und Leitsysteme, die den Menschen der Zukunft führen und ihn zugleich einschränken. Verfolger und Verfolgte geraten von einer Sackgasse in die andere. Was wir als Kachelmuster in Deckards Apartment erblicken konnten, manifestiert sich nun in der gesamten Architektur der Stadt. Ein System der Raster und Grenzen, die dem Menschen keine Zuflucht mehr bietet. Es ist die konsequente Weiterentwicklung von Kubricks Problematik. Mir ist bewusst, dass sich diese beiden Werke auf den ersten Blick vielleicht nicht direkt vergleichen lassen und dennoch war es Kubrick, der sich in seinem dritten Kapitel mit der Frage beschäftigte, was passiert, wenn an die Stelle des Menschen die Technik tritt? Überträgt man Kubricks Idee des überwachten Raumes und der Suche nach Rückzugsmöglichkeiten auf den Raum und die Stadt von Blade Runner, so stellt man fest, dass es auch in Blade Runner kein Entkommen mehr gibt. Zhora sucht wie auch in *2001* nach einen Rückzugsort, den es in Wirklichkeit gar nicht mehr gibt. Es ist der Raster, den der Mensch in die Welt brachte, um sie zu ordnen und zu definieren, der uns schließlich in Blade Runner zum Verhängnis wird. Der deutsche Philosoph, Sozial- und Kulturwissenschaftler Dr. Alexander Wiehart spricht in seiner Filmkritik zu Blade Runner von einem *gläsernen Menschen*.

*„Überall eingepfercht, bleibt man allen Blicken ausgesetzt. Zhora kann sich vor Deckard nicht verbergen, schon gar nicht in dem mehrfachen Glashaus aus Schaufenstern, worin sie der Blade Runner schließlich kaltblütig und unheldhaft mit Schüssen in den Rücken niederstreckt. Hat sie eine Scheibe im Vorwärtstürzen durchschlagen, wartet gleich die nächste. Dies passt zu ihrer spärlichen Bekleidung und dem durchsichtigen Kunststoffregenmantel, den sie trägt: Bildformeln der Verletzlichkeit und des Ausgeliefertseins. Einerseits ist uns die Flucht verbaut, andererseits sind wir aus allen Richtungen einsehbar: Ein berührendes Bild des gläsernen Menschen, der auf dem Asphalt der Überwachungsgesellschaft zerschellt. Wir alle sind zu Akteuren verdammt im harten Porno eines immer effektiver alles ermittelnden, auswertenden und zur Disziplinierung nutzenden Systems. Dies ist die eigentliche Hölle, mit der uns Blade Runner so bildgewaltig konfrontiert. Der allgegenwärtigen bildästhetischen Eingitterung der Akteure entspricht das Muster, das sich dem Leben der Menschen in modernen Gesellschaften auf- und einprägt: ein alle Lebensbereiche bestimmendes System, das zu seinen eigenen Zwecken jeden einzelnen Menschen von seiner Geburt an zuschneidet und formt.“<sup>139</sup>*



Abb.177: Tötung von Zhora durch Deckard, Sturz durch die Glaswand

139 Wiehart, Internetquelle

## Blade Runner 2049

Regie: Denis Villeneuve

Hauptdarsteller: Ryan Gosling, Harrison Ford, Robin Wright, Ana de Armas

Erscheinungsjahr: 2017

Production Design: Dennis Gassner

Die mächtige Tyrell Corporation wurde im zweiten Teil der Blade Runner Teile von Niander Wallace übernommen und fortgeführt. Die essenzielle Frage, die sich für Niander stellt, ist die Erschaffung von wahren Leben. Replikanten unterscheiden sich mittlerweile nicht mehr von Menschen, mit der einzigen Ausnahme, dass sie nicht fähig sind Leben zu geben. Nach diesem letzten Puzzleteil sucht Niander verzweifelt. Das Interessante ist vor allem wie sich dieses Verlangen nach künstlichem Leben auch auf die Architektur und das Set Design übertragen lässt. Die Architektur seines Hauptsitzes gleicht einem Tempel, mit erdfarbenem Stein und wenigen, aber prägnanten Oberflächen. Es sind die Elemente des Lebens, die sich in der Architektur widerspiegeln. Der Lehm als Grundlage des Bodens und die sich spiegelnden Wasserreflexionen an den Wänden, die dem starren Gefüge eine gewisse Mystik und Bewegung verleihen. Wir befinden uns in einem abgeschlossenen Gebilde ohne Fenster und Aussicht. Niander Wallace begegnen wir zum ersten Mal in einem hohen dunklen Raum auf einer flachen Plattform, umgeben von Wasser. Die Gänge des Labyrinths öffnen sich einmal mehr in einen hohen Raum und verleihen dem Set eine meditative Wirkung. Die gesamte Anlage wirkt wie aus einem Guss, archaisch ja schon fast sakral. Es ist ein Spiel aus Licht und Schatten. Die Erde, das Licht und das Wasser. Dieser Elemente bedarf es, um Leben zu erzeugen und Leben ist das zentrale Thema in Blade Runner. Im Gegensatz zu Kubrick, arbeitet Villeneuve mit Licht und Dunkelzonen, also mit einem sogenannten Licht-Raum. Unter Licht-Raum verstehen wir jenes Bild das entsteht, wenn ein bestimmter Abschnitt eines Raumes hell belichtet wird während sich die übrigen Bereiche in halbdunkle und dunkle Zonen gliedern.<sup>140</sup> Dieses Loch in der Decke, ist auch die einzige Öffnung, die wir in diesem Labyrinth zu sehen bekommen. Wir wissen allerdings nicht, wo es hinführt. Wir sehen nur den, mit einer lehmartigen Flüssigkeit beschmierten Körper einer jungen Frau, die durch die Folie auf den Boden rutscht. Dieser Prozess gleicht einer Geburt und die Plastikfolie als Zeichen, für die wohl größte und zugleich schädlichste Errungenschaft des 20. Jahrhunderts. Dies ist die Geburtsstunde eines modernen Menschen, der der artifiziellen Welt gänzlich verfallen ist.



Abb.178: Headquater Niander Wallace



Abb.179: Archiv, Headquater Niander Wallace



Abb.180: Geburt eines Replikanten

<sup>140</sup> Vgl. Meiss S.133

Auch die unmittelbar darauffolgende Tötung durch Wallace, da er erkennt, dass auch dieser Replikant nicht fähig sein wird, leben zu geben, zeigt das Bild einer Gesellschaft, in der nur Vollkommenheit und Perfektion erstrebenswert sind. Es ist die Illusion, in die sich der Mensch der Zukunft rettet, da er keinen Ausweg mehr sieht. Blade Runner bietet keinen Ausweg mehr, was bleibt sind Erinnerungen. Auch Kubricks HAL erinnert sich am Ende seines Lebenszyklus an ein Kinderlied, das ihm sein Schöpfer beigebracht hatte. Der Schöpfer, also der Mensch, wird somit zur göttlichen Figur der Maschine. Blade Runner spielt grundlegend mit der Implantierung von Gedanken. Darum befindet sich auch Officer K im ständigen Zwiespalt über seine wahre Existenz.

Interessant ist, dass sich die Erinnerung auch in der Architektur manifestiert. Auch im ehemaligen Vergnügungszentrum von Amerika, Las Vegas, die mittlerweile in Schutt und Asche liegt, werden wir mit Hologrammen von Elvis und Frank Sinatra in eine Zeit zurückgeholt, die scheinbar noch in Ordnung war und an der wir so sehr hängen. Es sind die Fassaden der Stadt, die zu riesigen Werbeflächen verkommen sind und mit Produkten wie Joi werben, nur um uns den Lebensalltag vergangener Tage vorzugaukeln und das triste Leben zu akzeptieren. Bezeichnend ist jene Szene, in der K Joi in seiner Wohnung den sogenannten EMINATOR schenkt, um räumliche Freiheit zu erhalten. Es ist mittlerweile nicht nur der Mensch, der eingeschnürt wird, sondern auch die künstliche Intelligenz unterliegt ihren eigenen Strukturen. Diese Szene der Befreiung aus dem System birgt allerdings auch ihre Gefahren und so schließt die Szene im späteren Verlauf nahtlos an die Szene in der Wohnung an. Der EMINATOR wird bei einer Kampfszene in Las Vegas bewusst zerstört und Joi verschwindet für immer. Der Verlust einer künstlichen Intelligenz wird somit dem Verlust eines Menschen gleichgestellt und auch wir Zuseher sind bestürzt über diese Tatsache, obwohl es sich lediglich um ein Hologramm handelte. Hier werden die Grenzen zwischen Menschen und Maschine endgültig verwischt und es zeigt eine logische Fortsetzung von Kubricks Umgang mit der künstlichen Intelligenz. Der Tod von HAL, der in der Stunde seines Todes Gefühle entwickelte, kann mit dem Tod von Joi und dem Verschwinden von Samantha aus dem Film *Her* gleichgesetzt werden.



Abb.181: Deckards Versteck in Las Vegas

## Matrix

Regie: Lena und Lilly Wachowski (auch bekannt als Larry und Andy Wachowski)

Hauptdarsteller: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss,

Hugo Weaving

Erscheinungsjahr: 1999

Production Design: Owen Paterson

Auch der Science-Fiction Klassiker Matrix von Lena und Lilly Wachowski behandelt das Thema des kontrollierten Raumes. Der Film startet mit einer Verfolgungsjagd einer Frau durch Agenten. Alle Beteiligten scheinen übernatürliche Kräfte zu besitzen und der Schwerkraft in bestimmten Ausmaßen trotzen zu können. Der Vorspann endet damit, dass die Frau namens Trinity in eine Telefonzelle flüchtet, die anschließend von einem Agenten durch einen Truck überfahren wird. Von Trinitys vermeintlicher Leiche fehlt jedoch jede Spur. Der Hacker Neo erhält unterdessen eine mysteriöse Nachricht auf seinem Computer und trifft zum ersten Mal auf den sogenannten Matrix Code. Im weiteren Verlauf wird Neo von Trinity gefunden und zu Morpheus gebracht, da sie der Meinung ist, Neo sei der Auserwählte, der das Gleichgewicht in der Welt wiederherstellen könnte. Durch Morpheus erfährt Neo, dass er in einer Scheinwelt lebt und er sein ganzes Leben geträumt habe. Er stellt ihn zu Wahl, ob er lieber in der Scheinwelt weiterleben möchte oder lieber die Wahrheit erfahren möchte. Neo, der sein ganzes Leben gespürt hat, dass etwas mit der Welt, in der er lebt, nicht in Ordnung sei, entscheidet sich für die Realität. Daraufhin erwacht Neo nackt in einem für Menschen konstruierten Brutkasten, der mit Flüssigkeit gefüllt ist. Sein Körper ist übersät von Anschlüssen, die mit Kabeln verbunden sind. Als er sich umsieht, sieht er Millionen dieser Brutkästen, in denen sich Menschen im Schlaf befinden. Anschließend wird er von Morpheus und seiner Crew geborgen und gesund gepflegt. Morpheus erklärt ihm den wahren Grund. Er lebt nicht, wie Neo immer gedacht hat in den 1990er-Jahren, sondern viel später. Ein genaues Datum kann nicht mehr festgestellt werden. Sicher ist jedoch, dass zu Beginn des 21. Jahrhunderts die Menschheit den Kampf gegen ihre selbst erschaffenen Maschinen mit künstlicher Intelligenz verloren hat. So verdunkelten die Menschen den Himmel, um den Maschinen die benötigte Energiequelle der Sonne zu entziehen. Daraufhin versklavten die Maschinen die Menschen und nutzten sie als neue Energiequelle. Neo wurde wie Millionen anderer Menschen gezüchtet und direkt in die Sklaverei geboren. Um schlafende Menschen unter Kontrolle zu halten und der Traum als lebensnotwendig erachtet wurde, schrieben die Maschinen die Matrix, eine Traumwelt für die Menschheit, um sie zu zähmen. Morpheus und seine Crew setzen alles daran, Menschen aus der Matrix zu befreien und führen schon seit Langem einen Kampf gegen die Maschinen. Über Telefonleitungen und ihren Anschlüssen, die sie seit Geburt besitzen, können sie sich in die Matrix einklinken und dort allein durch Willenskraft den Gesetzen der Physik trotzen, da es sich um keinen realen Ort handelt. Erschwert wird ihr Vorhaben durch den drohenden Angriff der Maschinen auf die letzte freie Stadt der Menschen namens Zion. Der Gegner innerhalb der Matrix wird von einem Agenten Smith verkörpert, eine Art Schutzprogramm, die in Form eines gut gekleideten Agenten auftritt und den direkten Gegenpol zu Neo darstellt. Gegen Ende des Filmes gelingt es Neo, Agent Smith zu überschreiben und vorerst außer Gefecht zu setzen. Der Film endet damit, dass Neo bereit ist, die Menschheit zu retten. Der weitere Verlauf wird in Matrix Reloaded und Matrix Revolution fortgesetzt.

Matrix zeigt wohl mit Sicherheit die extremste Form der möglichen Folgen einer Revolution der Maschinen und auch wenn wir uns weit entfernt von Kubricks *2001* befinden, so lassen sich auch hier Parallelen finden. Es ist zum einen die pure Isolation, die Matrix auszeichnet. Die räumliche Isolation der Brutkästen, in denen die Menschen künstlich gezüchtet werden und zum anderen das mentale Gefängnis der Scheinwelt.



Abb.182: Brutkästen für Menschen

Set Designer Owen Paterson wollte durch ein gerastertes System die artifizielle Welt, die durch Maschinen für den Menschen programmiert wurde, verdeutlichen. Seiner Meinung nach würde sich das Artifizielle besser in ein gerastertes System einfinden und es würde automatisch eine gewisse Ordnung und Berechnung vermitteln. Ein Rastersystem gibt eine Struktur vor, aus der es schwer ist auszubrechen. Genau diesen Ansatz verfolgt diese Scheinwelt.<sup>141</sup> Ein mentales Gefängnis für den Menschen, um ihn unter Kontrolle zu halten. Matrix weist zwei sehr interessante Settings auf. Zum einen die reale Welt und die letzte freie Stadt Zion und zum anderen die künstliche Welt innerhalb der Matrix. Das atmosphärisch düstere Setting ist ein Mix aus Retrostil und zeitgenössischer High Tech. Daher wird der Film auch als Science-Fiction Noir bezeichnet. Dass der Mensch hier nur eine Marionette der Maschinen ist, wird in mehreren Szenen deutlich. Als Neo von den Agenten in seinem Büro heimgesucht wird, läuft er duckend durch die Büroinseln. Die Anordnung der Boxen gleicht einem Schachbrett, das von Morpheus gelesen werden kann. Daher ist Neo den Maschinen immer einen Schritt voraus. Der Raster setzt sich an der Decke fort und wird von nun an ein Indiz für die künstliche Welt sein. In der Szene im Verhörraum, die mit einem Zoom durch die Überwachungskamera startet, wird das Ausgeliefertsein gegenüber der künstlichen Welt deutlich und das überwachende Auge, wie wir es aus Kubricks Version kennen, nimmt abermals eine erhabene Position ein. Es ist das Flimmern des Fernsehers, der aus einzelnen Bildpunkten besteht, die die gesamte Matrix durchziehen. Die Kamera fährt dabei immer näher an den Monitor bis die einzelnen Bildpunkte sichtbar werden. Wir erkennen ein Gitternetz, das den Protagonisten umgibt und einsperrt. Die Kamera dringt durch den Monitor in den Verhörraum und die Bildpunkte verschwinden. Die Pixel haben sich nun auf die Wand übertragen und wir sehen eine gerasterte Plattenteilung, die uns versichert, dass wir immer noch Teil der Matrix sind.

Am stärksten wird das Rastersystem anhand des künstlichen Dojos sichtbar. Er vermittelt zwar den Eindruck eines echten Dojos anhand der japanisch anmutenden Holzbauweise und dennoch ist es ein künstlich erschaffener Trainingsraum, der als Übungsraum für Neo dient, um seine Fähigkeiten zu erlernen und den künstlichen Raster zu verstehen. Matrix behandelt somit auch den begrenzten Raum auf mehreren Ebenen. Zum einen wäre da der offensichtlich begrenzte Raum des Brutkastens des realen Menschen, der sich in eine Art Tiefschlaf befindet und sein gesamtes Leben nur träumt und zum anderen gibt es die Scheinwelt als mental begrenztes Gefängnis für den Geist, aus dem es auszubrechen gilt.

<sup>141</sup> Vgl. Bond, Interview mit Set Designer Owen Peterson von Jeff Bond

*„Die Erzählung der Matrix-Filme kann als symbolhafte Auseinandersetzung zwischen den elementaren Prinzipien Chaos (das Orakel) und Ordnung (der Architekt), Entscheidung (Neo) und Bestimmung (Smith) interpretiert werden.“S.202*

Matrix spielt vor allem mit der Angst vor der Illusion und dem Unechten. Hier wird Kubricks Ansatz der Überwachung durch eine intelligente Maschine dadurch verstärkt, dass die Menschen gar nicht wissen, dass sie überwacht und kontrolliert werden. Die große Frage, die sich hier stellt, ist jene ob es nicht besser wäre, glücklich in einer Scheinwelt zu existieren als in einer unwirtlichen Realität sein Dasein zu fristen. Es geht also um die Diskrepanz zwischen Scheinwelt und Realität. Laut dem amerikanischen Philosophen Robert Nozick würde der Mensch dennoch das reale Leben vorziehen.

*„Die Ursache dafür sieht er verkürzt darin, dass Individuen mit tatsächlichen Eigenschaften assoziiert werden möchten, anstatt sich diese nur einzubilden und dass sich das persönliche Erleben auf faktische, nicht auf imaginäre Sachverhalte stützen solle, weshalb auch das Streben nach Glück mit dem Wunsch verbunden ist, dieses sollte reale Gründe haben und nicht maschinell erzeugt werden.“<sup>142</sup>*

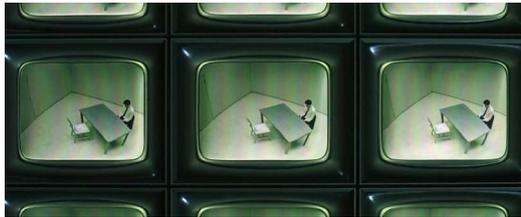


Abb.183: Zoom in die Überwachungsmonitore



Abb.184: Zoom in die Überwachungsmonitore



Abb.185: Übergang in den insulierten und kontrollierten Raum



Abb.186: virtueller Trainingsraum für Neo

142 Fabris S.210

## High Life

Regie: Claire Denis

Hauptdarsteller: Robert Pattinson, Juliette Binoche, André Benjamin

Erscheinungsjahr: 2018

Production Design: François-Renaud Labarthe

Bedauerlicherweise ist der Science-Fiction-Film zu großen Teilen, aufgrund der hohen Produktionskosten und der aufwändigen Spezialeffekte, dem amerikanischen Markt vorbehalten. Zum Glück gibt es jedoch auch Ausnahmen, wie der neueste Arthouse-Film von Claire Denis, *High Life*, der ein ähnliches Thema behandelt und die menschliche Psyche unter isolierten Bedingungen genauer untersucht.

Dieser Film handelt, wenn man so will, auch von einer Odyssee, die vorrangig dazu dient, neue Energiequellen anhand eines Schwarzen Loches zu entdecken. Die Besatzung besteht dabei aus Schwerverbrechern, die sich bereit erklärt haben, diese Reise anzutreten, um der Todesstrafe zu entgehen. Der Protagonist Monte, gespielt von Robert Pattinson, und seine Tochter sind die einzigen Passagiere an Bord des Schiffes. Durch Rückblenden erfährt der Zuseher was mit den anderen, der ursprünglich neunköpfigen Besatzung, im Laufe der Reise geschehen ist. Es handelt sich bei den Passagieren nicht um ausgebildete Astronauten, sondern um Straftäter, die ihre Taten nur zum Teil bereuen und ihren Drang nach Gewalt im Laufe des Filmes auch an Bord des Schiffes ausleben. Ähnlich wie 2001, thematisiert *High Life* die Auswirkungen eines Überwachungs- und Gefängnisstaates einer Generation, die durch Globalisierung und Digitalisierung mit dem Rücken zur Wand steht. Claire Denis beschäftigt sich mit einer dystopischen Gesellschaft, die rücksichtslos mit ausgewählten Bevölkerungsschichten umgeht und sexuell mit ihnen experimentiert. Auch in Kubricks Werk handelt die Grundthematik von der Suche nach Antworten. Die Suche nach dem Monolithen, der abermals als Platzhalter für das Fremde, das Neue oder aber auch als die rettende und so notwendig erbetene Heilformel für das Übel der Menschheit gelesen werden kann, kann in *High Life* auf den ersten Blick als die Suche nach alternativen Energiequellen übersetzt werden. Betrachtet man das Bild, das Claire Denis hier zeichnet genauer, so ist es ein schonungsloser Umgang mit einer Menschengruppe, die auf der Erde schlicht keinen Platz mehr in der Gesellschaft findet und für die ein neuer Ort über den Grenzen unseres gewohnten Raumes gesucht wird. Auch an Bord des Raumschiffes wird die Verbindung des Künstlichen und des Natürlichen spürbar. Die sogenannte *Fuck Box*, eine abgeschlossene isolierte Kammer, dient den einzelnen Astronauten als Masturbationsraum. Der natürliche Liebesakt wird den Astronauten untersagt und die Bordärztin Dr. Dibs, gespielt von Juliette Binoche, selbst eine mehrfache Straftäterin, die ihre Kinder ermordet hat, experimentiert mit den übrigen Menschen an Bord. Sie ist besessen davon, in dieser menschenfeindlichen Umwelt neues Leben zu erschaffen. Sie nimmt den männlichen Astronauten Sperma ab, um die Frauen damit zu befruchten. Aufgrund der kosmischen Strahlung scheint eine Geburt an Bord des Schiffes aussichtslos. Einzig und allein Monte hat sich für eine asketische Lebensweise entschieden, wodurch die Ärztin zu Beginn nicht an sein Sperma kommt. Im weiteren Verlauf des Filmes erfahren wir durch Rückblenden, dass sich die Lage an Bord des Schiffes immer mehr zugespitzt hat und die Protagonisten zunehmend ihren niedrigsten Instinkten folgen. Es kommt zu Gewalt, Vergewaltigungen und Mord.

Der Ärztin gelingt es Monte zu sedieren, ihn zu vergewaltigen und sein Sperma zu entnehmen, um einen weiblichen Passagier damit zu befruchten. Die Befruchtung gelingt und es entsteht ein gesundes Kind. Die Ärztin sieht ihre Aufgabe als erfüllt und tötet sich anschließend selbst. Übrig bleiben nur mehr Monte und seine Tochter, die erkennen, dass Monte bezüglich einer Rückkehr zur Erde belogen wurde. Der Film endet damit, dass die beiden auf ein schwarzes Loch zutreiben. Die eigentliche Frage, mit der uns Claire Denis hier konfrontiert, ist der Umgang der Gesellschaft miteinander in einer dystopischen Zukunft und wie eine beengte, klaustrophobische Umgebung innerhalb des Raumschiffes die Morale der Menschen verdrängt und die innersten animalischen Grundbedürfnisse hervorrufen kann.

Das Raumschiff wurde von dem dänischen Künstler Ólafur Eliásson entwickelt. Es handelt sich dabei um kein hochglanzpoliertes Raumschiff, sondern erinnert an ein heruntergekommenes Transportmittel ähnlich dem Schiff aus den Matrix-Teilen. Das Innere des Raumschiffes wirkt wie ein Gefängnis auf Erden und nicht wie ein Flugobjekt. Das Raumschiff als beigefarbener, einfacher Container, bestärkt den Gedanken, dass es sich hier nicht um eine, durch Astronauten bemannte Raumfahrt handelt, sondern um die Entsorgung einer Fracht, die auf der Erde einfach keinen Platz mehr findet. Die engen Gänge bestärken das Kammerspiel, das sich immer mehr verdichtet und zu Eskalation der Protagonisten führt. Einzig der angelegte Garten bietet ein kleines Refugium, das an die Erde erinnert, aber auch dieser Garten wird wie alles an Bord, künstlich am Leben erhalten. Die Passagiere müssen jeden Tag einen Bericht abgeben über ihre zugeordneten Aufgaben. Danach erhalten sie für weitere 24 Stunden lebensnotwendige Versorgung. Das Bild des Panoptikums, dem allsehenden Auge der Überwachung und der Kontrolle, dem die Menschen in der Zukunft hilflos ausgeliefert sind, wird hier verdeutlicht. Die extreme Überwachung, wie sie auch Stanley Kubrick in *2001* illustriert hat, erfährt hier eine Fortsetzung. In einem Artikel von Esther Buss mit dem passenden Titel „Verlorene Körper“ wurde ebenfalls ein Verweis zu Stanley Kubrick gezogen.

*„Dass sich Denis nun dem outer space zuwendet, hat fast schon etwas Zwingendes – weiter draußen geht nicht und auch die Verlorenheit könnte größer und schmerzhafter nicht sein. Weit weg ist »High Life« auch von den heroischen, wagnerianischen Erzählungen des Science-Fiction-Genres. Es gibt nichts zu entdecken und nichts zu kolonisieren, das einzige, was sich Raum nimmt, sind Destruktion, Missbrauch und Einsamkeit. In der überwältigenden Unendlichkeit des Alls sind die Menschen erst recht auf ihren inner space zurückgeworfen: Schuld, Scham, Begehren, Todessehnsucht. »High Life« ist dem Knastfilm weitaus ähnlicher als der »Space Odyssey«.<sup>143</sup>*

<sup>143</sup> Buss, Internetquelle



Abb.187: isoliertes Zimmer



Abb.188: Monte als letzter überlebender Häftling



Abb.189: Kontrolle über Mithäftlinge

Das Thema der Geburt und der Fortpflanzung als Grundbedürfnis jedes Lebewesens erfolgt laut Claire Denis auch hier im Weltall. Obwohl dieser Ort nichts als Leere und Tod bietet, so ist es doch einzigartig, Leben innerhalb dieses Raumes zu schaffen. Ähnlich wie Kubricks Sternenskind am Ende von 2001, ist auch Montes Tochter in ihrer Herkunft einzigartig. Der erste Mensch, der nicht auf der Erde geboren ist, läutet, wenn man auch nur einen Funken an Positivismus in Denis Werk sucht, eine neue Ära ein. Wir wissen nicht was mit den beiden am Rande des Schwarzen Loches passieren wird und genauso wenig gibt Kubrick eine Antwort auf sein Sternenskind.

## Inception

Regie: Christopher Nolan

Hauptdarsteller: Leonardo DiCaprio, Ken Watanabe, Joseph Gordon-Levitt,

Ellen Page

Erscheinungsjahr: 2010

Production Design: Guy Hendrix Dyas

Ich möchte hier mit *Inception* von Christopher Nolan aus dem Jahr 2010 einen Einschub vornehmen. Dieser komplexe Film arbeitet sehr stark mit der Architektur auf verschiedenen Ebenen und lässt sich nicht einfach in mehrere Kapitel unterteilen, ohne dabei die Zusammenhänge zu verlieren. Da viele Analogien, auch technischer Natur, mit *2001* bestehen, erscheint es mir wichtig, diesen Film in einem Abschnitt ausführlicher zu erwähnen.

Christopher Nolan gelang mit diesem Werk aus dem Jahr 2010 ein großer Erfolg an den Kinokassen. Der Film wurde vor allem durch seine Komplexität und Struktur gewürdigt. In *Inception* hat das Militär ein Verfahren entwickelt, bei dem man in die Träume anderer Menschen einsteigen und diese erleben kann. Daraus lassen sich geheime Informationen stehlen. Der Hauptprotagonist Dominik Cobb hat sich darauf spezialisiert, über diese Technologie Informationen von Personen für Klienten zu besorgen. Cobb ist allerdings ein Mann mit Vergangenheit und so ist es ihm nicht gestattet, in die USA wieder einzureisen, da er für den Tod seiner Frau verantwortlich gemacht wird. Da seine eigenen Kinder allerdings in den USA leben, ist sein einziges Ziel, wieder nach Hause zurückkehren zu dürfen. Er kommt mit einem reichen Geschäftsmann in Verbindung, der ihm anbietet, bei einem Konkurrenten eine sogenannte *Inception* durchzuführen. Dabei geht es nicht lediglich um einen Informationsgewinn, sondern darum, einen Gedanken nachhaltig in den Klienten zu implantieren. Dieses Vorhaben gilt allgemein als unmöglich. Cobb hat es jedoch schon einmal geschafft und willigt dadurch, ein den Job zu übernehmen. Im Gegenzug verspricht ihm der einflussreiche asiatische Geschäftsmann wieder straffreien Zugang zu den Staaten. Fischer ist der Sohn eines mächtigen Energieunternehmers. Er steht mit seinem Unternehmen kurz davor zu expandieren, was einen enormen weltweiten Marktanteil nach sich ziehen würde. Saito, der asiatische Geschäftsmann, hat großes Interesse daran, dass Fischer seine Marktanteile teilen würde. Darauf wird Cobb angesetzt, um diesen Gedanken mittels manipulierten Traumebenen in Fischer zu implantieren. Bei dem sogenannten Traum-Sharing werden die Opfer stark sediert und über ein Gerät mit angeschlossenen Elektroden können die Täter in den Geist der Person eindringen. Sie können eigene Traumwelten erschaffen, diese kontrollieren und nach Belieben verändern. Dafür benötigt Cobb einen Architekten, da er sich selbst für den Tod seiner Frau verantwortlich fühlt und ihn dadurch sein Unterbewusstsein daran hindern würde, Traumwelten gefahrlos zu kreieren. Er engagiert dabei die junge und talentierte Architekturstudentin Ariadne. Diese ist verblüfft und fasziniert von dieser Möglichkeit der Raummanipulation. Gemeinsam mit Ariadne und dem restlichen Team, gelingt es Cobb diesen Gedanken auf mehreren Traumebenen zu implantieren. Ob Cobb tatsächlich in der Realität aufwacht oder ob er im sogenannten *Limbus* für immer gefangen ist, bleibt im Film offen. Die Stärke von Christopher Nolans Film liegt mit Sicherheit in einer klaren Erzählstruktur trotz komplexer Geschichte und aufwendigem Set Design.

Eine vollständige Analyse dieses Filmes würde wohl eine eigenständige Arbeit ermöglichen. Aus diesem Grund möchte ich nur auf wesentliche und relevante architektonische Punkte eingehen und in aller Kürze beschreiben. Der Film ist sehr linear und stringent aufgebaut. Die gesamte Crew befindet sich in einem Flugzeug auf einem Langstreckenflug von Sydney nach Los Angeles. Somit habe wir es mit einer Reise zu tun, die nach einer bestimmten Zeit endet. Dieser Teil bildet die Realität ab. Alle Welten und Räume, die wir danach erleben sind im wesentlichen kreierte Traumwelten. Während des Fluges wird der Anschlag auf die Zielperson ausgeübt. Sie wird stark sediert und für einige Stunden in einen Traumzustand versetzt. Die Crewmitglieder können sich nun in dessen Bewusstsein einklinken und dem Opfer somit das Gefühl geben, er würde sich in der Realität befinden. In *Inception* gibt es somit drei Kategorien von Personen:

1. Personen, die in der Realität verbleiben
2. Personen, die sich in der Traumwelt befinden jedoch wissen, dass sie aktiv träumen
3. Personen, die nicht wissen dass sie träumen und im Glauben leben es, wäre die Realität

Allerdings konfrontiert uns Nolan nicht nur mit einer Traumebenen. Um eine sogenannte „*Inception*“ durchzuführen, ist es notwendig ganz tief in das Unterbewusstsein eines Menschen einzudringen. Dies bedarf mehrerer Traumebenen. Nolan spielt hier mit dem klassischen Dilemma der *Traum im Traum* Situation. Genauer betrachtet erleben wir in *Inception* vier Traumebenen.

1. Traumebene: Fahrt in einem Van im strömenden Regen
2. Traumebene: Hotelzimmer
3. Traumebene: Festung in einer Schneelandschaft
4. Traumebene: Traumstadt

Ein wesentliches Konzept in *Inception* ist der sogenannte „Kick-Off“ der die träumenden Personen wieder in die Realität befördern soll. Dabei muss ein Zustand des Fallens erschaffen werden, um die Person aus dem Schlaf zu reißen. Je tiefer man in diesen Traumebenen eingedrungen ist, desto größer und heftiger muss dieser „Kick“ sein, da man immer nur von der einen Traumebene auf eine darüber erwachen kann. Dabei wird auf jeder Traumebene ein Protagonist zurückgelassen, um die anderen in eine weitere Traumebene zu befördern und sicherzustellen, dass er diese auch wieder zurückholen kann. Um gleichzeitig aus allen Traumebenen wieder aufzuwachen, ist ein synchronisierter „Kick“ notwendig der sich durch alle Traumebenen zieht. Um diese Traumwelten zu kreieren wird ein Architekt benötigt, der kreativ genug ist realitätsnahe und glaubwürdige Städte und Welten zu kreieren. Ariadne wird angeheuert diese Ebenen zu gestalten. Aus architektonischer Sicht sind zwei wesentliche Punkte interessant. Zum einen die gesamte Struktur der Welten und des kontrollierten Raumes. Die Freiheit und Manipulation von Orten und Räumen ist essentiell in diesem Film. Es ist eine andere Form der Raummanipulation, die Ähnlichkeiten zu *Matrix* aufweist, wenn wir an die versklavte Menschheit denken, die ihr gesamtes Leben träumt. Die Architektur wird dabei zu einem Spielfeld.



Abb.190: 1. Traumebene – verregnete Stadt



Abb.191: 2. Traumebene – Hotel



Abb.192: 3. Traumebene – Festung in den Bergen



Abb.193: 4. Traumebene – Limbus

Sie ist wie ein Labyrinth angelegt mit Abkürzungen, geheimen Wegen und Verstecken, die den Erschaffern dieser Welten einen enormen Vorteil einräumen. Die Architektur wird dabei nicht nur von einer künstlichen Intelligenz infiltriert und bestimmt, sondern wird aktiver Teilnehmer der Manipulation.

Der zweite Punkt ist das Set Design des Filmes. Diese Welten sind sehr unterschiedlich angelegt, um einerseits interessante Bilder zu entwickeln, aber auch um Klarheit und Nachvollziehbarkeit zu erzeugen. Die regnerische Verfolgungsjagd wird von einem ruhigen Hotelkomplex abgelöst, der wiederum durch eine weiße Schneelandschaft ersetzt wird. Hier schafft es Nolan mit diesen gänzlich unterschiedlichen Orten und physikalischen Zuständen, Oberflächen und Farben die einzelnen Ebenen deutlich hervorzuheben und für den Zuseher verständlich zu machen. Das große Thema, mit dem uns Inception aus architektonischer Sicht konfrontiert, ist der kontrollierte Raum, welchen wir auch in Kubricks drittem Akt zu sehen bekommen. Es zeigt, wie sehr uns Architektur beeinflusst und uns allgegenwärtig umgibt. Je detailreicher und komplexer, desto glaubwürdiger. Mit diesem Grundsatz spielt Inception. Deutlich wird das an einer bestimmten Szene, in der der reiche Geschäftsmann und Auftraggeber Saito in seinem Appartement erwacht, im Glauben er wäre in der Realität. Der nachgebaute Raum glich dem der Realität bis auf das kleinste Detail. Allerdings verrät der künstliche Teppichboden das trügerische Spiel der Eindringlinge und Saito wird bewusst, dass er sich in einem Traum befindet und nicht in seinem realen Appartement.

Er begreift, dass sich sein echter Teppich anders anfühlt als in jener Welt, in der er sich im Moment befindet. Die Haptik spielt dabei eine wesentliche Rolle, die letztlich zum Scheitern dieses Versuches führte. Ein weiterer Aspekt den dieser Film beleuchtet ist der Unterschied zwischen Realität und Scheinwelt. Was Kubrick mit der Thematik der künstlichen Intelligenz 1969 begonnen hatte, wurde von den unterschiedlichsten Filmen aufgenommen und erweitert. Im Traum ist alles möglich und so kommt es auch in Inception zu der Problematik zwischen Realität und Scheinwelt. Cobbs Frau Mal tötet sich selbst, da sie im Glauben gelebt hatte in einem Traum zu leben. Ihre vermeintlich einzige Chance aufzuwachen war aus dem Fenster zu springen. Da sie sich allerdings in der Realität befand, starb Mal in der Wirklichkeit und Cobb wurde offiziell des Mordes an seiner Frau beschuldigt.

Interessanterweise weist auch Inception Ähnlichkeiten zu Kubricks Raumsystemen auf. Obwohl diese nicht chronologisch funktionieren und ich aus diesem Grund diesen Film in einem Absatz beschreiben möchte, so sind sie doch vorhanden. Der undefinierte Außenraum in Form der Winterlandschaft, die Eindringlinge daran hindern soll, sich der Festung zu nähern. Der definierte Innenraum in Form des Hotelkomplexes mit seinen Gängen und Liftschächten. Der kontrollierte Raum, der sich durch alle Traumebenen zieht und der metaphysische Raum in Form des Tresorraumes am Ende des Films in dem letztlich der Gedanke implantiert wird.

Im folgenden Absatz möchte ich kurz auf die einzelnen Traumebenen und deren Architektur eingehen. Beginnen werde ich mit der ersten Begegnung der Traumwelt mit der neuen und unerfahrenen Traumarchitektin Ariadne. Mit einer einfachen Übung, einer schnellen Skizze eines Labyrinths, beginnt ihre Ausbildung. Im Traum befinden sich nun Cobb und Ariadne in Paris. Die Stadt wird zum Spielplatz für Ariadne und sie erkennt, dass es im Traum keine Grenzen gibt. Spielerisch verformt und transformiert sie die Stadt. Physikalische Gesetze und statische Regeln werden ausgeblendet. Die krümmende Stadt erlebte einen regelrechten Hype durch diesen Film. Die Architektur wird dabei zu bewegten Objekten. Räume und Brücken können neu erschlossen werden. Dafür steht die bekannte Szene, in der Ariadne vor einem Fluss steht und zwei überdimensionale Spiegel gegenüberstellt. Der Spiegel, der einen scheinbare unendlichen Arkadenweg erzeugt, wird durch eine Berührung mit der Hand durchbrochen. Es ist die Berührung, das Begreifen mit dem auch schon Stanley Kubrick und seinem Monolithen gearbeitet hat und es ist das zerspringende Glas, das Ariadne die Augen öffnet. Sie ist dabei zu verstehen, welche Möglichkeiten des Raumerlebens sie nun hat.



Abb.194: Kontrolle über Raum



Abb.195: Kontrolle über Raum, Erschaffung neuer Wege

### 1. Traumebene – Yusufs Traum

Die erste Traumebene wird charakterisiert durch strömenden Regen in einer belebten Stadt. Durch das geschulte Unterbewusstsein von Fischer (Opfer des Anschlags) werden die Eindringlinge im Traum angegriffen. (vgl. Matrix und die Agenten als eine Art Schutzprogramm). Der Auftraggeber Saito wird dabei schwer verwundet. Die einzige Möglichkeit Zeit zu gewinnen, ist auf eine weitere Traumebene hinabzusteigen. Hier sollte erwähnt werden, dass diese Traumebenen von Ariadne konstruiert wurden. Das gesamte Team befindet sich allerdings immer im Traum von einem der Crewmitglieder, die diesen Traum durch ihr Unterbewusstsein beeinflussen. (Der starke Regen ist daher auf eine volle Harnblase des Träumenden zurückzuführen). Auf Grund des geschulten Unterbewusstseins von Fischer kommt es zu einem Straßengefecht, dem die Crew durch ein konstruiertes Versteck, einer Lagerhalle, entkommen kann.

Hier offenbart ihnen Cobb, dass die vorgenommenen Sedierung derart stark sein musste, um auf mehrere Traumebenen hinabzusteigen (Traum im Traum im Traum), dass man durch eine normale Tötung im Traum nicht erwachen würde. Man würde im sogenannten „Limbus“ gefangen sein, bis die Sedierung nachlassen würde. Die könnte allerdings Jahre andauern. Die einzige Möglichkeit den Auftrag zu erfüllen und alle wieder in die Realität zu befördern besteht darin auf eine weitere Traumebene herabzusteigen. Dabei werden alle Mitglieder in einen Van geladen. Yusuf, in dessen Traum wir uns gerade befinden, fährt diesen Van während die anderen auf eine weitere Traumebene hinabsteigen. Diese einzelnen Traumebenen sind unterbewusst miteinander verbunden, so werden Turbulenzen des Flugzeuges (Realität) als auch die Fahrweise von Yusuf (1.Traumebene) Auswirkungen auf die darunterliegenden Traumebenen haben.

## 2. Traumebene – Arthurs Traum

Arthurs Traum kennzeichnet sich durch einen Hotelkomplex aus. In einer Lobby nähert sich Cobb Fischer und macht ihm weis, dass er sich in einem Traum befindet und Cobb dafür zuständig ist, ihn vor den Eindringlingen zu beschützen. Dadurch erschleicht sich Cobb das Vertrauen von Fischer und er folgt seinen Anweisungen. In einem Hotelzimmer betreten alle Beteiligten mit Ausnahme von Arthur (eine Person muss auf der jeweiligen Traumebene zurückbleiben, um die anderen wieder auf diese Ebene zu befördern) zurück und bereitet den „Kick“ vor. Die Architektur des Hotels ist dabei sehr reduziert gehalten. Es sind schwere und dunkle Gänge in Braun- und Schwarztönen, die einen weiteren Schritt in das Unterbewusstsein des Opfers Fischer verdeutlichen. Die Architektur der Traumebenen wird von den darüberliegenden beeinflusst. Der Van aus Traumebene 1, kommt von der Straße ab und erzeugt für einen kurzen Moment eine Schwerelosigkeit im Auto. Was auf Traumebene 1 für Sekunden passiert, passiert auf den darunterliegenden Ebenen in Minuten oder sogar Stunden. Daher verändert sich der Raum und die Schwerelosigkeit wirkt in den Hotelgängen als befänden sich die Protagonisten in einer Raumstation.

Wie zu Beginn dieses Kapitels bereits erwähnt, findet hier eine direkte Verbindung zu Kubricks Raum des Spaceshuttles statt. Es gibt kein oben und unten mehr und die Protagonisten laufen scheinbar kopfüber auf den Wänden und Decken. Der Film ist auch als Labyrinth konstruiert, der die Protagonisten immer weiter in das Unterbewusstsein eindringen lässt. Nolan setzte dabei auf ein analoges Set und verzichtete weitgehend auf Computertechnik. So baute er in Anlehnung an Stanley Kubrick einen Teil des Hotelkomplexes in Form einer riesigen Zentrifuge nach. Dadurch konnte die Schwerkraft, die durch den Fall des Vans auf Traumebene 1 verursacht wird, glaubhaft in Szene gesetzt werden. Für die Schauspieler war es eine besondere Herausforderung, da man ständig mit dem rotierenden Raum mitgehen musste und gleichzeitig performte. Der berühmte *Faden der Ariadne*<sup>144</sup> zieht sich dabei in Form der auf der jeweiligen Ebene zurückgelassenen Personen durch die gesamte Struktur des Filmes und stellt sicher, dass sie dieses Labyrinth auch wieder verlassen können.

144 Der Faden der Ariadne war ein Geschenk der Prinzessin Ariadne an Theseus, der in der griechischen Mythologie den Minotaurus besiegt hat und aufgrund des Fadens wieder sicher aus dem Labyrinth entkommen konnte.

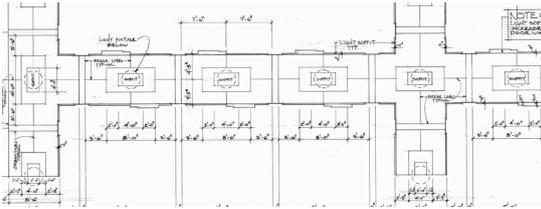


Abb.196: Skizzen Zentrifuge



Abb.197: Modell Hotelkomplex



Abb.198: rotierender Raum am Set von Inception

### 3.Traumbene – Eames Traum

Die nächste Traumbene, auf die sich die Protagonisten begeben ist gekennzeichnet von einer dicht verschneiten Landschaft in den Bergen. Das einzige Gebäude, das wir zu sehen bekommen, ist ein massiver Betonbunker, der einer Festung gleicht. Auch hier wird der Ort zu einer Barriere für den Menschen. Der unwirtliche Außenraum steht abermals zwischen dem Menschen und seinem Ziel. Die Architektur des Bunkers kann als das innerste Unterbewusstsein von Fischer gedeutet werden. Ein starker, fast unzerstörbarer Komplex, der seine Erinnerungen und Gedanken festhält. Nolan verwendet bewusst massive und starke Strukturen, um die Erschwernis dieser Aufgabe zu verdeutlichen. Die Anlage ist wie ein Safe angelegt und der Zugang zu Fischers innersten Gedanken. Dieser Raum wird in Form von Soldaten und Sicherheitsvorkehrungen kontrolliert und überwacht. Ein gewaltiges Tor schließt den einen speziellen Raum, auf den ich im letzten Kapitel näher eingehen möchte, ab. Dahinter verbirgt sich eine isolierte Kammer aus dunklen Fliesen, die Fischers tiefste Erinnerung preisgibt. Es ist jener Gedanke vom Tod seines Vaters. Am Sterbebett offenbart ihm der Vater seine Absichten. Cobb manipuliert diesen Moment und verändert somit Fischers weitere Vorgehensweise und die Zukunft des Unternehmens. Es ist ein metaphysischer Raum, in dem der Gedanke platziert wird. Ein Raum ohne Fenster und Öffnungen. Die pure Isolation die das Innerste des Menschen wiederspiegelt.



Abb.199: Festung in den Bergen

#### 4. Traumebene – Im Limbus

Bevor die eigentliche Inception gelingt wird Fischer von Cobbs toter Frau Mal erschossen. Da auf dieser Traumebene der Tod nicht zum Erwachen führt, sondern den Betroffenen lediglich in den sogenannten *Limbus* befördert, müssen Cobb und Ariadne abermals eine Traumebene hinabsteigen. Dort offenbart sich eine verwüstete Stadt mit gewaltigen Bauten. Es ist die Stadt von Cobb und Mal, die beide über Jahrzehnte im Traum aufgebaut haben. Sie verloren sich buchstäblich in dieser Scheinwelt und lebten viele Jahrzehnte in einem Traum, bis sie gemeinsam alt wurden. Cobb und Ariadne werden dabei an einem Strand angespült. Riesige Wohntürme stehen direkt am Strand und bewirken ein surreales Bild der Stadt. Die Fassaden bröckeln und stürzen ins Meer. Dieser Ort ist verlassen und gleicht einer Geisterstadt. Cobb führt Ariadne durch seine Stadt und erklärt ihr, dass sich Mal und er viel Zeit gelassen haben, diese zu kreieren. Mal entfernte sich von der Wirklichkeit und nahm ihre neue Welt als real an. Um sie aus dieser Lage zu befreien, implantierte Cobb einen Gedanken tief in ihr Unterbewusstsein. Den Gedanken, dass dieser Ort nicht real ist und dass nur der Tod sie wieder aufwachen ließe. Dieses Vorhaben gelang Cobb und beide erwachten wieder in der Realität. Allerdings steckte dieser implantierte Gedanke ganz tief in Mal, der sich wie ein *Krebsgeschwür ausbreitete*. Somit erkannte Cobb damals, dass eine *Inception* überhaupt möglich ist, diese aber fatale Folgen mit sich bringen kann. Mal blieb in dem Glauben in einer Scheinwelt zu leben, obwohl es die Realität war und nahm sich selbst das Leben. Die Architektur wird dabei zum Spiegelbild der Protagonisten und deren Unterbewusstsein. Mals Unterbewusstsein wird dabei in Form des Elternhauses visualisiert und der Gedanke wird in einem Safe, der sich in einem Puppenhaus innerhalb des Elternhauses befindet, implantiert. Nolan verwendet Architektur, um das Unterbewusstsein seiner Charaktere darzustellen. Dabei findet immer wieder ein Eindringen in das menschliche Bewusstsein statt. Dieses Eindringen wird in Form von Architektur verdeutlicht. Nolan wandert von einer Traumebene in die nächste. Von einer verregneten Straße über einen Hotelkomplex bis zu einer bewachten Festung. Der Limbus ist die unterste Traumebene, in die sich Cobb und Mal zurückgezogen haben und ein zweites Leben hier verbracht haben.



Abb.200: Traumstadt im Limbus

## Der Monolith – Der zu einem metaphysischen Raum führte

Am Ende von Kubricks drittem Akt erscheint der Monolith ein drittes und vorletztes Mal. Auch hier finden wir den Monolithen nicht in einem von menschenhand geschaffenen Raum, sondern wieder in der rauen Natur- in diesem Fall dem Weltall. Es ist jener Moment, in dem der Astronaut die sichere Umgebung des Mutterschiffs verlässt und auf den Monolithen, der im All schwebt, zutreibt. Hier findet die erste räumliche Loslösung statt. Eine Abkehr von der Technik und der begrenzten Welt zu einem Objekt, das noch immer nicht verstanden wird, aber das nach wie vor den Menschen anzieht. Dabei zeigt uns Kubrick eine besondere Planetenkonstellation, die schon seinen ersten Akt eröffnet hat. Die Planeten befinden sich dabei in einer Achse. Die Geometrie hat in diesem Film eine besondere Bedeutung und kündigt eine Veränderung oder ein besonderes Ereignis an. Durch die Lichtreflexion der Sonne erkennen wir einen schwarzen Quader, der die Achse der Planeten durchkreuzt. Es ist die Aussagekraft der Bilder, mit denen uns Kubrick erneut konfrontiert. Die runde Form der Planeten wird durch einen künstlichen Quader gestört und leitet den nächsten Entwicklungsschritt der Menschheit ein.

Dieser Vorgang beschreibt den Übergang auf eine metaphysische Ebene. Ich habe dieses Kapitel *Der metaphysische Raum* genannt, da sich der begrenzte Raum, der im dritten Akt zusätzlich von Innen überwacht wird, nicht mehr rational steigern lässt. Der Mensch kann sich diesem System fügen und zugrunde gehen, oder diesen Konflikt auf einer Metaebene austragen. Der Astronaut steht nun alleine dem Monolithen gegenüber. Waren es noch viele Vormenschen, die sich um den Monolithen scharten, und ein paar wenige, die dem Monolithen auf dem Mond begegnet sind, so steht dieser Mensch am Rande der Galaxy diesem Objekt alleine über. Diese Einsamkeit zeigt Kubrick in seinem letzten Akt. Es ist die pure Isolation, in die uns Kubrick führt. Dieser Raum besitzt kein Fenster, keinen Ein- und schon gar keinen Ausgang. Wir können diesen Raum weder definieren noch verorten. Wir können lediglich beschreiben, was wir sehen und wahrnehmen. Diese Art der Steigerung eines räumlichen Konfliktes, findet auch in den anderen Filmen, mit denen sich diese Arbeit beschäftigt, statt. Die Isolation des einen Protagonisten zieht sich wie ein roter Faden durch die Filmgeschichte seit Stanley Kubricks *2001*. In *Matrix* ist es die Begegnung mit dem Architekten der Matrix, dem Neo in einem isolierten Raum begegnet. In *Blade Runner 2049* ist es die Isolation der Gedankenentwicklerin, die diesen Ort nicht verlassen kann.

In *Interstellar* wird dieser eine spezielle Raum in Form eines Tesseraktes erscheinen, in dem der Protagonist mit der Vergangenheit kommunizieren kann und in *Inception* ist es ein verschlossener Tresorraum, in dem der Protagonist mit dem Tod seines Vaters konfrontiert wird. Der Monolith führt in diese Isolation, die entweder zur Lösung oder zur Erkenntnis des Konfliktes führt.



Abb.201: Monolith durchkreuzt die lineare Einheit der Planeten



Abb.202: Das Barockzimmer, 2001

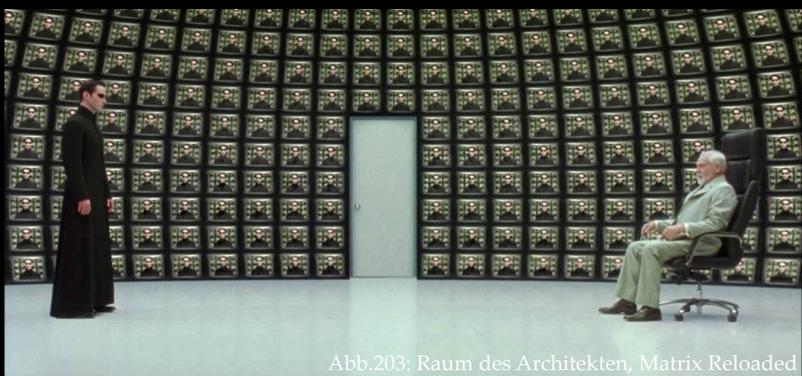


Abb.203: Raum des Architekten, Matrix Reloaded



Abb.204: Raum der Erfinderin, Blade Runner 2049



Abb.205: Tesseract, Interstellar



Abb.206: Raum im Traum, Inception

## KAPITEL 4 – DER METAPHYSISCHE RAUM

## Inhalt – Jupiter and Beyond the Infinite

Der einzige überlebende Astronaut Bowman erreicht sein erklärtes Ziel den Jupiter. Im All entdeckt er einen schwebenden schwarzen Monolithen. Er besteigt eine Raumkapsel und nähert sich dem Monolithen, um ihn genauer zu untersuchen. Darauf folgen minutenlange psychedelische Bilder und der Zuseher begibt sich gemeinsam mit dem Astronauten auf eine scheinbare Reise durch das All. Anschließend erwacht Bowman in einem futuristischen Zimmer mit seiner Raumkapsel. Von innen beobachtet er den Raum und erkennt sich selbst im Zimmer stehend in einem Raumanzug. Die Kameraperspektive wechselt zu einem anderen Bowman im Raum. Durch einen Spiegel bemerkt er, dass er gealtert ist und erkennt zeitgleich einen weiteren Mann im Zimmer sitzen. Es handelt sich wieder um Bowman, der abermals gealtert ist. Die Kamera wechselt zu dem gealterten Mann, der gerade isst und dabei ein Glas versehentlich zerbricht. Als er die Scherben betrachten will, bemerkt er sich selbst, als Greis, sterbend im Bett liegen. Ein letztes Mal schwenkt die Kamera zu dem sterbenden Astronauten. Wie schon zu Beginn des Filmes steht plötzlich ein schwarzer Monolith im Raum und Bowman versucht, wie schon die Vormenschen vor Millionen Jahren, den Monolithen zu berühren. Danach verschwindet Bowman und an seiner Stelle erscheint ein Fötus, der starken Ähnlichkeiten zu Bowman aufweist. Der Film endet mit einer Kameraeinstellung, die die Erde zeigt und den überdimensionierten, einem planetengroßen Fötus Bowman, der auf die Erde herabblickt.

## Der metaphysische Raum – In 2001: A Space Odyssey

*„Man is something that shall be overcome. Man is a rope, tied between beast and overman — a rope over an abyss. What is great in man is that he is a bridge and not an end.“ – Friedrich Nietzsche*

Kubricks letztes Kapitel wirft deutlich mehr Fragen auf als es beantwortet. Georg Seeßlen bezeichnete den letzten Akt sogar als pure Bild-Mystik.<sup>145</sup> Der Zuseher erlebt, gleichermaßen wie Bowman, eine psychedelische Reise durch das Universum. Die abstrakten Bilder verwandeln sich langsam zu Landschaften und erwecken den Eindruck, als handeln die Szenen von der Entstehung der Welt oder sogar von der Geburtsstunde des Universums. Kubrick beginnt mit einem Korridor an Lichtern, die sich langsam zu einer organischen Form transformieren. Der Kreis, als Zeichen der Geborgenheit und des Schutzes, wie wir ihn instinktiv seit unserer Geburt verspüren, wird auch hier von Kubrick künstlerisch verwendet, um die Entstehung des Kosmos zu verbildlichen. Auch Andreas Jacke spricht in seinem Buch von einem erneuten Beginn.

*„2001 zeigt dann ein zweites Mal einen Anfang, diesmal nicht den der Menschheit, sondern den des Kosmos, welcher um einiges älter ist. Bowman durchläuft, die Geschichte des Weltalls, welcher Kubrick als eine lange Fahrt durch einen Korridor, innerhalb derer alle Bilder farblich extrem verfremdet sind. Die Bildinhalte erinnern an Schöpfungsprozesse, genauer an expandierende Galaxien und das Aufkommen von Leben.“<sup>146</sup>*

Die Form des Kreises zieht sich als Gestaltungselement durch den gesamten Film. Der Monolith, als rechteckige Form und Grundlage des Rasters, durchkreuzt die Harmonie des Kreises. Ein dünner roter Faden (Abb. 208), der einer Nabelschnur sehr ähnelt, führt zu einem undefinierbaren Objekt umgeben von Leere. Daraus resultiert in Kubricks Werk eine durch grelle Farben gekennzeichnete Landschaft. Das Leben nimmt nun Gestalt an. Kubrick stellt somit eine Verbindung zu seinem ersten Kapitel her, dem Ursprung der Menschheit und der Erde. Es sind Bilder des Lebens und der Entstehung des Kosmos. Kubrick lässt Bowman die Geschichte der Erde oder sogar des Universums Review passieren und endet sein letztes Kapitel mit einer Wiedergeburt Bowmans.

Während in dem ersten Kapitel der undefinierte Raum erst definiert wurde und wir im zweiten einen begrenzten Raum vorgefunden haben, der schließlich im dritten Akt zur bedrohlichen Falle wurde, findet Bowman im vierten Akt die absolute Isolation des Raumes vor.<sup>147</sup>

*„Diese Reise ist ein extremer Rückzug, welcher für Bowman endgültig in die völlige Isolation führt. In diesem berühmtesten aller Korridore des Regisseurs öffnet der Raumfahrer eine weitere Tür, welcher sicher der meta-physischste des gesamten Films ist.“<sup>148</sup>*

<sup>145</sup> Vgl. Seeßlen S.182

<sup>146</sup> Jacke (*Sperl*) S.174

<sup>147</sup> Vgl. Jacke S.174

<sup>148</sup> Jacke S.174

Der Rückzugsort, den Bowman und Pool im dritten Kapitel so dringend suchen, wird hier zur Perfektion getrieben. Es ist auch eine Trennung von Menschen und Maschine.

Der Supercomputer wurde abgeschaltet und Bowman entledigt sich sukzessive jeglicher Technik. Bowman erblickt ein letztes Mal durch das ovale Fenster den ungewöhnlichen Raum. Kubricks Set zeichnet sich durch eine Stilmischung aus modernem Boden und einer Einrichtung, die an die Regentschaft von Louis XVI (1774-1792) erinnert, aus<sup>149</sup>. Auch hier führt Kubrick das Prinzip aus Labyrinth und hohem Raum konsequent zu Ende. Die lange Irrfahrt des Bowman durch endlose Lichtkorridore mündet in einem hohen Raum der Ruhe, in dem er altern, und sich schlussendlich weiter entwickeln kann. Der Tod und die Geburt liegen hier eng beisammen. Dieser Lichtkorridor mit seinen psychedelisch anmutenden Bildern, Farben und Formen erlangte große Berühmtheit. Diese Darstellungsform konnte mit der sogenannten Slit-Scan Technik erzeugt werden.

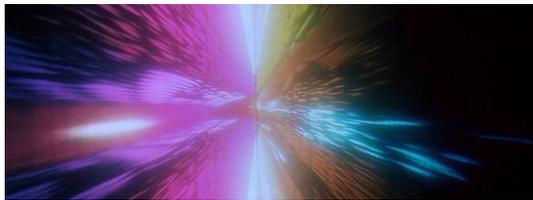


Abb.207: Lichttunnel

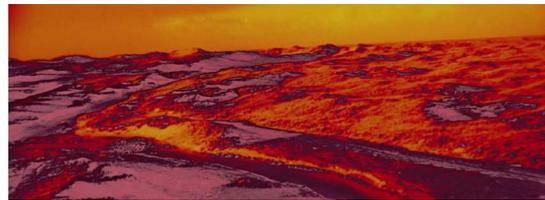


Abb.208: entstehende Landschaften



Abb.209: Transformation



Abb.210: Kubricks letzte Zuflucht

Die sogenannte Slitscan Methode ist eine besondere Technik der Fotografie, die in den 1960er-Jahren entstanden ist, wobei der Ursprung dieser Technik bis in das 18. Jahrhundert zurückreicht. Douglas Trumbull wandte diese Technik für *2001* an, was für die damaligen Verhältnisse eine Sensation war. Der sogenannte Stargate Effekt aus *2001* wurde dadurch erreicht, dass ein Objektträger mit einem schmalen Schlitz versehen wurde und dieser zwischen Kamera und Motiv eingeschnitten wurde. Die Motivleinwand hinter dem Objektträger bewegt sich horizontal und durch den schmalen Schlitz des Objektträgers kann belichtet und aufgenommen werden. Die Kamera ist ebenfalls beweglich und läuft auf den Schlitz zu, dass den Effekt einer Vorwärtsbewegung hervorruft. Aufgrund dieser psychedelisch anmutenden Bilder, wurde *2001: A Space Odyssey* oft auch als Drogenfilm bezeichnet.<sup>150</sup> Die Entwicklung dieser Methode ist nicht nur für die Filmtechnik von großer Bedeutung, sondern auch für den dramaturgischen Bogen in *2001*. Nach etwa zwei Stunden an perfekt inszeniertem Weltraumrealismus, führt uns Kubrick durch diese Technik in eine abstrakte und metaphysische Welt. Trotz modernster visueller Effekte, zeugt die Stargate-Sequenz auch heute noch von beeindruckender Qualität.<sup>151</sup>

149 Vgl. Seeßlen S.182

150 Vgl. No Film School, Internetquelle

151 Vgl. Benson S.345

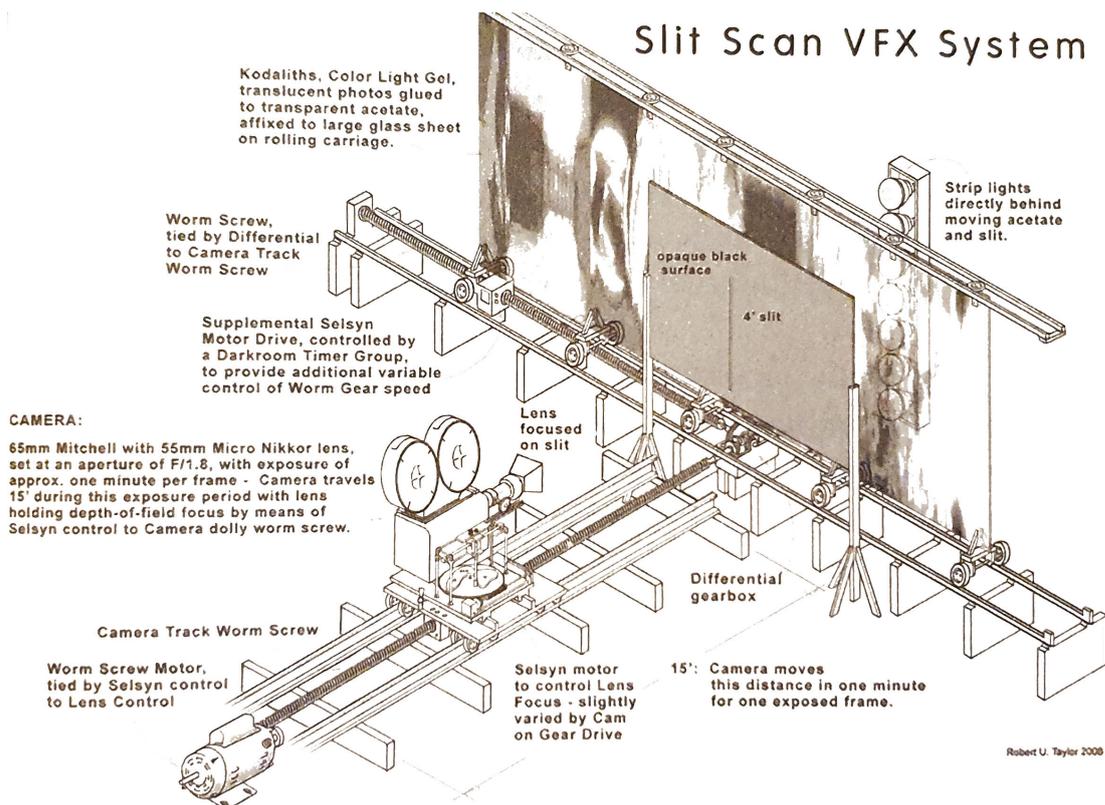


Abb.211: Slitscan Technik

## Das barocke Zimmer – Die letzte Zuflucht

Kubrick wirft die gängigen Gesetze von Raum und Zeit in seinem letzten Kapitel gänzlich über Bord. Dieser Raum wirkt isoliert und gleicht einem Gefängnis für Bowman. Die Fenster wurden durch barocke Landschaftsgemälde ersetzt. Kubrick war bekanntlich ein großer Bewunderer von englischen, sowie französischen Landschaftsmalern, wie Thomas Gainsborough oder Antoine Watteau. Besonders Watteau wurde durch seinen neu kreierten Malstil berühmt. Er setzte Protagonisten in die Landschaft, die sowohl in die Landschaft des Bildes blicken als auch auf den Betrachter des Bildes fokussierten<sup>152</sup>. Die Bewegung und Dynamik der vorangegangenen Kapitel scheint im dritten Akt zu stagnieren und ist nun stillgelegt. Dieser Raum ist absolut statisch. Ein fest verankerter Ort im nirgendwo, den wir nicht näher definieren noch erklären können. Wir wissen nicht einmal, ob dieser Raum wirklich existiert oder nur in Bowmans Vorstellung. Diese Besonderheit des einen, speziellen Raumes, der als Schlüsselszene in so vielen Filmen von Bedeutung ist, findet bei Kubrick seinen Anfang und wird bei Filmen wie Matrix, Blade Runner, Interstellar oder Inception erneut eingesetzt. Auf diese speziellen Räume der anderen Filme, möchte ich am Ende noch näher eingehen.

<sup>152</sup> Vgl. Fabris S.75

Bowman befindet sich nun in einem futuristischen, surrealen Raum und die Isoliertheit der vorangegangenen Kapitel wird nun auf die Spitze getrieben. Nach und nach legt Bowman das Artifizielle ab. Die Technik zieht sich sozusagen zurück und Bowman durchläuft mehrere Raumerfahrungen. Beginnend durch den psychodelischen Lichtkorridor, über das Verlassen der Raumkapsel, dem Ablegen des Raumanzuges bis zur Rückbesinnung zu einem schlichten Bademantel, der den Eindruck vermittelt, Bowman wäre lediglich ein Hotelgast am Rande unserer Galaxie. Bei genauerer Betrachtung stellen wir allerdings fest, dass sich an dem Esstisch, Räder befinden. Es handelt sich also um einen fahrbaren Tisch, was wiederum den Gedanken hervorruft, ob es sich wirklich um ein Hotel handelt oder wohl eher um ein futuristisches Pflegeheim.

*„Clarke beschreibt das barocke Zimmer, in dem Bowman dem Monolithen begegnet, bevor er stirbt, als ein Hotelzimmer (Clarke 1983, S.48). Kubrick nannte es jedoch gleich bei seinem richtigen Namen „hospital room“. (Nelson 2000, S.108)<sup>153</sup>*

In diesem Raum verlieren wir jegliches Zeitgefühl. Wir sehen Bowman rapide altern, erfahren allerdings keine Angaben über die Zeitdauer, die der Protagonist an diesem Ort verbringt. Dieser Raum nimmt gewisse Elemente der vorangegangenen Kapitel wieder auf. So sehen wir einen hell beleuchteten Fußboden, der aus gerasterten Platten besteht. Durch den Raster bekommen wir einen Größenvorstellung des Raumes. Gleichzeitig bekommt der gesamte Raum einen schwebenden Eindruck. Die Decke ziert ein ovaler mit Stuck verzierter Deckenspiegel. Der gesamte Raum ist in grün und goldenen Pastellfarben gehalten mit Stuckverzierungen an den Wänden. Die Fenster wurden durch Gemälde ersetzt und in einigen Wandnischen befinden sich kleine Skulpturen. Lediglich der Boden erstrahlt durch weiße Lichtplatten, die einen surrealen Eindruck erwecken, fast so als würde man schweben. Dieser Raum besitzt somit kein irdisches Fundament und ist als ein metaphysischer Raum zu kategorisieren. Auffallend ist auch die erhöhte Kameraposition, die einige Einstellungen von oben herab zeigt. Dies verstärkt den Verdacht, es handle sich abermals um eine Überwachungskamera. Von wem Bowman hier überwacht und beobachtet wird, wissen wir allerdings nicht.

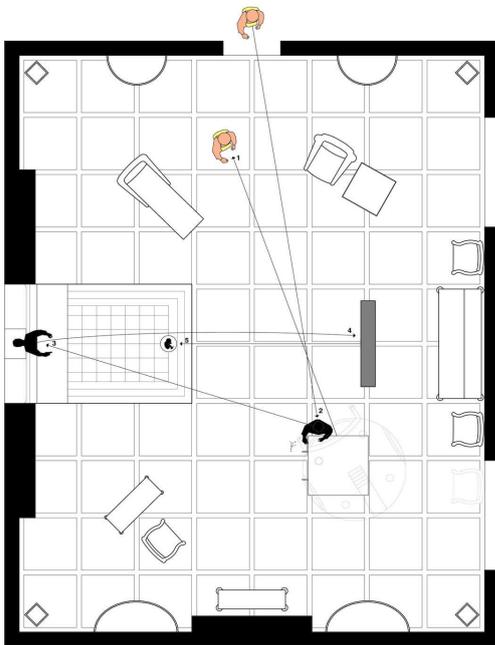
Kubrick versetzt den Protagonisten in das Zeitalter der Aufklärung zurück. Seeßlen bezeichnete diese Zeit auch als Zeitalter der Leidenschaft.<sup>154</sup> Wohlmöglich die Leidenschaft für die Technik und den Fortschritt. Die Zeit der Aufklärung bildet das Fundament für das Zeitalter der Technologie und dem Aufstreben Richtung Himmel. Die Loslösung von Glauben und Religion, die den Menschen nicht länger auf der Erde halten konnten und ihn zu neuen Ufern inspirierte, findet hier ihren vorläufigen Abschluss. Kubrick nähert sich dem Rokoko-Möbelstil an, in einem ansonsten sterilen wirkenden hellen Raum.

<sup>153</sup> Jacke S.176

<sup>154</sup> Vgl. Seeßlen S.182

Was Kubrick uns hier mit Hilfe der Architektur möglicherweise verdeutlichen will, ist die Tatsache, dass jeder Fortschritt und jeder Lernerfolg in der Wiederholung liegen. Mit Wiederholung ist hier auch gemeint, dass sich der Mensch immer wieder neu entwickelt hat. Kubrick zeigte die Menschheitsgeschichte nicht, jedoch aber den ersten Aufstieg vom Affen zum Menschen und den letzten Aufstieg zu einer höheren Spezies. Die Architektur in diesem Raum stellt somit eine Verbindung zu der wohl letzten großen Transformationsepoche der Menschheitsgeschichte dar. Die Zeit der Aufklärung gilt, neben der Neolithischen Revolution, wohl als die größte Zäsur innerhalb der Menschheitsgeschichte.

*„In the end, Kubrick imagines the progress of mankind as a memory of the age of “enlightenment“, for all (or because of all) the industrial and instrumental rationality that followed. Kubrick obviously saw the “light of cognition” shining brightest in this epoch. In this respect the last human reforms himself within a historical room to the first human of a new, now truly higher developed gender, to a “higher human” in terms of Friedrich Nietzsche.“<sup>155</sup>*



Floor Plan\_1

Abb.212: Grundriss des Zimmers



Abb.213: Raumkapsel im Zimmer



Abb.214: Bowman als alter Mann



Abb.215: Bowman im Zimmer

## Der metaphysische Raum – In anderen Filmen

Es ist bemerkenswert, in wie vielen Filmen der einzelne Raum als Schlüsselszene fungiert. Die Vorstellung und vor allem die Erinnerung an erlebte Räume und Orte prägen einen Menschen und erhalten ihn am Leben. Wenn wir an *Inception* denken, wo ganze Traumwelten kreiert werden, um einen bestimmten Gedanken in das Bewusstsein eines Menschen zu platzieren, so ist der Raum, in dem diese Scharade zu spielen hat, von universeller Wichtigkeit. Viele dieser Filme versuchen einen Konflikt zu lösen, der strenggenommen nicht mehr zu lösen ist. Das System, das sich der Mensch geschaffen hat, hat in den unterschiedlichen Filmen überhandgenommen und sich in eine Extremform gesteigert, die eine völlige Machtlosigkeit der Menschheit nach sich gezogen hat. Die Lösung des Konfliktes erfolgt in fast allen Fällen auf einer surrealen Metaebene.

### Matrix Reloaded

*Regie: Lena und Lilly Wachowski (auch bekannt als Larry und Andy Wachowski)*

*Hauptdarsteller: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving*

*Erscheinungsjahr: 2003*

*Production Design: Owen Paterson*

Im zweiten Teil der Matrix Reihe gelangt Neo in den Raum des Architekten. Dieser Raum besticht durch seine Klarheit. Ein Raum mit hellem Boden und statt der Wände finden wir aneinandergereihte Bildschirme vor, die die vollständige Kontrolle der Matrix über die Menschen symbolisieren. Ähnlich wie bei Stanley Kubricks Zimmer erfahren wir nicht genau, wie Neo in diesen Raum gelangt. Er steht vor einer Tür, die symbolisch für den Raumzugang steht. Als er den Schlüssel in das Schloss steckt, tritt ein gleißendes Licht durch den Türspalt und Neo geht in ein gleißendes Licht über. Kubricks Form des Monolithen erscheint und steht wieder einmal für die Erkenntnis, die Neo bald erfahren wird. Neo verschwindet förmlich im Licht und endet als weißer Punkt in einer Galaxy. Wir sehen unzählige Sterne. Die Kamera zoomt aus dem Bild heraus und durchbricht den Fernseher in Form von Gitterlinien, die die künstliche Welt verdeutlichen. Nun erkennen wir, dass sich alles in einem Monitor abgespielt hat und ein Raum erscheint, der von diesen Monitoren begrenzt wird. Es ist keine richtige Wand mehr, die diesen Raum isoliert, sondern die pure Überwachung der Technik, die sowohl physisch diesen Raum begrenzt, als auch metaphorisch die Menschheit in Schach hält. Das allsehende Auge, das bei Kubrick seinen Anfang nahm, wurde hier konsequent fortgesetzt und erweitert. Hier erfährt Neo den wahren Grund seines Daseins. Der Architekt in Weiß symbolisiert hier jenes Programm, das die Matrix geschrieben und entwickelt hat. Auf den Bildschirmen sehen wir verschiedene Ausschnitte von Neo, die unterschiedlichen Reaktionen zeigen. Der Architekt weiß somit nicht genau, wie er antworten wird, hat jedoch eine unzählige Auswahl an Möglichkeiten und spiegelt die künstliche Welt wieder, die auf Algorithmen und Zahlen aufgebaut ist. Die Kamera fährt dabei auf die Bildschirme zu, die unterschiedlichen Reaktionen von Neo zeigen. Die Kamera dringt förmlich in eine der Bildschirme ein, die stellvertretend für unterschiedlichen Antwortmöglichkeiten stehen und eröffnet somit einen neuen Raum.

Der Architekt erklärt Neo, dass es sich bereits um die sechste Version der Matrix handeln würde. Seine fünf Vorgänger standen alle bereits an diesem Platz. Es ist eine Anomalie des Programmes, das scheinbar notwendig ist, um den Kreislauf fortzusetzen. Der Architekt erklärt Neo, dass die erste Version der Matrix aus den Augen der künstlichen Intelligenz perfekt gewesen wäre, der Mensch allerdings mit dieser Perfektion nicht umgehen konnte.

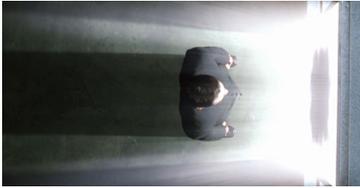


Abb.216: Neo betritt den Raum

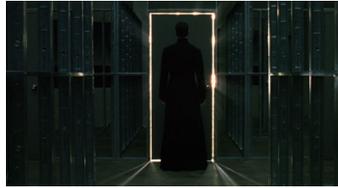


Abb.217: Form des Monolithen

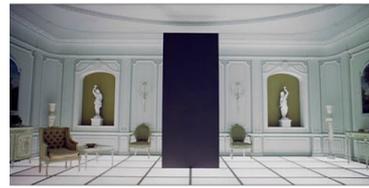


Abb.218: Monolith im Zimmer, 2001

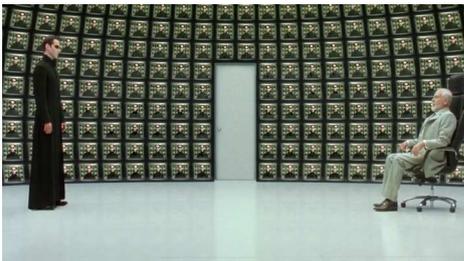


Abb.219: Raum des Architekten



Abb.220: Bildschirme verweisen auf die Menschheitsgeschichte

So fügte der Architekt die Menschheitsgeschichte in die Matrix ein. Emotionen und die Erinnerungen an frühere Tage schienen unabdingbar für die menschliche Rasse zu sein. Bildschirme zeigen in diesem Moment unterschiedliche Epochen und Entwicklungen der Menschheit. Es zeigt, wie stark der menschliche Geist an Erinnerungen und Orte gebunden ist. Ähnlich wie Kubricks barockes Zimmer, so wird auch hier die menschliche Geschichte zur tragenden Figur.<sup>156</sup>

Der Architekt erklärt Neo, dass er als Auserwählter nun die Aufgabe hat, zur Quelle der Matrix zurückzukehren und seinen implantierten Code zu überschreiben. Danach wird die Stadt Zion vernichtet und Neo erhält die Möglichkeit 23 Menschen aus der Matrix zu befreien und die Stadt Zion neu zu besiedeln, wie es seine fünf Vorgänger auch getan haben. Dieser Vorgang ist von den Maschinen nicht nur geduldet, sondern auch vorgesehen. Das Problem der ersten Version der Matrix war ihre absolute Perfektion. Der Mensch hatte keine Entscheidungsgewalt und rebellierte. Hier erlangt die Menschheit eine Wahl. So wie Neo sie auch im ersten Teil erhalten hatte, wo er sich für das reale Leben und gegen die Matrix entschieden hat. Selbst die Illusion ist leichter zu ertragen, wenn man zumindest in dem Glauben lebt eine andere Entscheidung treffen zu können. Dieser Umstand der Entscheidungsmacht ist ein wesentlicher Eckpfeiler der Matrix-Trilogie. Sollte Neo diesem Deal nicht zustimmen, hätte das katastrophale Folgen und würde die gesamte menschliche Rasse für immer auslöschen. Die Macht des Architekten wird anhand dieser Einstellung deutlich. Auf den Bildschirmen erscheinen diverse Menschen und Familien, die glücklich innerhalb der Matrix leben.

<sup>156</sup> Online Quelle: <https://www.matrix-architekt.de/reloaded/kapitel-16-architekt.shtml> (Zugriff am 01.02.2020)

Die Hand des Architekten nimmt dabei einen Großteil des Bildausschnittes ein. Der Stift wird zum ironischen Zeichnen des Entwurfes und der Kontrolle über die künstliche Welt. Der Architekt stellt Neo zu Wahl. Geht er durch die rechte Tür, führt ihn der Weg zu Quelle der Matrix und somit zu Rettung der Menschheit. Geht er durch die linke Tür, führt ihn das zu seiner großen Liebe Trinity die er dadurch möglicherweise retten kann. Das Problem ist die Entscheidung. Wie schon zu Beginn des Filmes, als sich Neo bewusst für die Wahrheit entschieden hat, muss er sich am Ende erneut entscheiden.



Abb.221: Übermacht des Architekten der Matrix

## Blade Runner 2049

Regie: Denis Villeneuve

Hauptdarsteller: Ryan Gosling, Harrison Ford, Robin Wright, Ana de Armas

Erscheinungsjahr: 2017

Production Design: Dennis Gassner

Auch Denis Villeneuve verwendet in seinem *Blade Runner 2049* eine ähnliche Herangehensweise. Um die sogenannten Replikanten menschlicher zu gestalten und somit ein „stabiles Produkt“ zu erhalten, sind sie an implantierte Erinnerungen gebunden. Diese Erinnerungen stammen von Menschen, die diese aus der Kraft ihres Geistes entworfen haben. In diesem speziellen Fall von einer Frau, die den Großteil ihres Lebens in einer abgeschlossenen Kuppel verbracht hat. Ein interessanter Widerspruch, Erinnerungen an Orte von jemanden zu erhalten, der all diese Dinge selbst nie erfahren hat, aber aufgrund seiner Isoliertheit gezwungen war, selbst kreativ zu werden. Die räumliche Isolation fördert hier den kreativen Prozess. Architektonisch umgesetzt wurde das Set in einer Art Kuppel aus glattem Beton. Hier erschafft die Erinnerungskonstrukteurin Dr. Ana Stellin neue Welten und Gedanken. Das Ganze ist als überdimensionales Hologramm konzipiert, innerhalb einer riesigen Stahlbetonkuppel ohne Fensteröffnungen und Verbindungen zur Außenwelt. Es sind die Erinnerungen, die den Replikanten eingepflanzt werden.

Auch HAL erinnert sich in der „Stunde seines Todes“ an ein Lied, das ihn sein Konstrukteur beigebracht hat. Die Erinnerung wird hier als eine der wichtigsten Eigenschaften des menschlichen Lebens angesehen und es sind nicht nur die Erinnerungen an Situationen und Gespräche, sondern auch an Gebäude und Orte, die essentiell für eine gesunde Kultur erscheinen. Darum war Ridley Scotts Stadt bereits in Blade Runner aus dem Jahr 1982, wie schon vorhin erwähnt, keine hochglanzpolierte Hollywoodstadt, sondern ein Moloch mit Ecken und Kanten, eine Stadt der Überlagerung und der Schichtung, die die Erinnerung vergangener Zeiten in sich trägt. Ähnlich funktioniert auch Kubricks letzter eklektizistischer Raum, als Erinnerung an die letzte große Transformation der Menschheit. Wiederum sehen wir keinen wirklichen Übergang zu diesem Raum. Villeneuve zeigt das Gebäude zwar kurz von außen, die Kubatur lässt allerdings nicht auf eine Kuppel im Innenraum schließen. Es handelt sich um einen kubischen Körper aus einem Material, der sich in die graue Stadt einfügt. Ähnlich wie in Kubricks Barockzimmer erfolgt die Beleuchtung von unten nach oben und verleiht dem Raum eine besondere Wirkung.



Abb.222: die Natur als Illusion



Abb.223: Außenhülle der Kuppel



Abb.224: Kuppel, Raum der Erinnerungskonstrukteurin

## Interstellar

Regie: Christopher Nolan

Hauptdarsteller: Matthew McConaughey, Anne Hathaway, David Gyasi

Erscheinungsjahr: 2014

Production Design: Nathan Crowley

Christopher Nolans Interstellar weist ebenfalls einige Parallelen zu Kubricks Meisterwerk auf. Nolan versucht gemeinsam mit dem Astrophysiker Kip Thorne seinen Film auf eine fundierten wissenschaftlichen Basis zu gründen. Gegen Ende des Filmes gelangt der Pilot Cooper an den Rand eines schwarzen Loches und tritt gemeinsam mit TARS, einem Roboter mit künstlicher Intelligenz, in den Ereignishorizont ein. Cooper findet sich in einem Tesseract wieder. Dieser Tesseract spiegelt sich in Form des Zimmers seiner Tochter wieder. Cooper befindet sich allerdings hinter dem Bücherregal in einem metaphysischen Raum. Er nimmt an, dass das Wurmloch und der Tesseract nicht zufällig entstanden sind, sondern von einer höheren Macht erschaffen wurde, die fähig war die Zeit zu beeinflussen. Auch hier finden wir Parallelen zu *2001*. Der mysteriöse Monolith erscheint hier in Form eines speziellen Raumes, eines Tesseractes, also einem vierdimensionalen Würfel. Der Raum, in dem wir uns täglich bewegen, kennt grundsätzlich drei Dimensionen. Wir wissen die Länge die Breite und die Höhe, wenn wir uns zum Beispiel einem Gebäude nähern und die Stockwerke nach oben gehen. Allerdings benötigen wir einen vierten Parameter, eine Zeitangabe, wenn wir uns an einem Ort verabreden. Also besteht im Grunde unser Alltag auch aus 4 Dimensionen. Drei von ihnen können wir aktiv beeinflussen. Die vierte Dimension, die Zeit, ist mit unseren Mitteln nicht veränderbar. Genau hier setzt Christopher Nolans Idee an. Cooper gelangt in diesen Tesseract, der in Gestalt des Kinderzimmers seiner Tochter erscheint und dieses unendliche Male wiederholt. Er ist nun in der Lage einen Punkt in der Zeitebene zu bestimmen und dahin zurückzugelangen.



Abb.225: Bücherregale formen diesen Tesseract



Abb.226: am Set von Interstellar



Abb.227: Bücherregal im Kinderzimmer

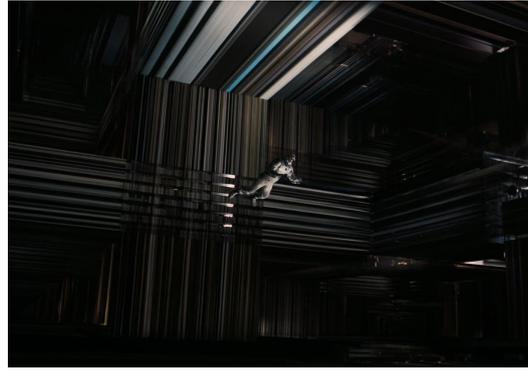


Abb.228: Cooper im Tesseract



Abb.229: Verbindung zum Kinderzimmer



Abb.230: Kontrollraum von HAL, 2001

Es ist Nolans Versuch, diesen Vorgang architektonisch umzusetzen. Die Bücher dienen als Kommunikationsmittel, indem er sie verschoben hatte und der zu Boden fallende Staub einen Binärcode ergab. Die Kanten der Bücher werden künstlerisch gestreckt und erweitert und ergeben ein endloses Band, das diesen Raum formt. Diese Szene erinnert auch an Kubricks *2001*, als Bowman in den Hauptcomputer eindringt und seine höheren Funktionen ausschaltet. Das Buch ist abermals ein Verweis auf die Lehre und Forschung früherer Tage. Trotz modernster Technik und künstlicher Intelligenz begegnen sich Alt und Neu immer wieder im Film. In diesem Raum herrscht Schwerelosigkeit ähnlich wie in Kubricks Kontrollraum von HAL. Der Mensch hat hier keinen festen Halt und unterstreicht einmal mehr die Ausgeliefertheit des Menschen in diesen Räumen.

Der Mensch der Zukunft hat sich, ähnlich wie Kubricks *Sternenkind*, von seiner irdischen Hülle gelöst und zu einem höheren Wesen entwickelt, das nun in der Lage ist, die Zeit zu manipulieren. Dadurch war Cooper imstande, mit seiner Tochter in der Vergangenheit zu kommunizieren und ihr die fehlenden Daten, die bei Eintreten in das schwarze Loch gemessen wurden, zu übermitteln. Seine Tochter konnte daraufhin die letzte fehlende Formel des Gravitationsproblems lösen und einen Großteil der Menschheit retten.

## Inception

Regie: Christopher Nolan

Hauptdarsteller: Leonardo DiCaprio, Ken Watanabe, Joseph Gordon-Levitt,

Ellen Page

Erscheinungsjahr: 2010

Production Design: Guy Hendrix Dyas

Wie bereits im dritten Kapitel erklärt, handelt es sich bei Inception um eine fiktive Traumwelt, die allerdings sehr viel mit dem menschlichen Unterbewusstsein zu tun hat. Das Interessante an Inception aus architektonischer Sicht ist wohl die Verbildlichung von Gedanken und Erinnerungen. Der Raum wird dabei zu einem Spiegelbild der menschlichen Seele. So findet auch Inception in einem surrealen Raum seinen Höhepunkt. Der Protagonist Fischer gelangt über eine stark bewachte Festung zu einem Tresorraum. Er steht vor einer verriegelten Tür. Als sie geöffnet wird, erblickt er einen dunklen Raum ohne Fenster mit schwarzen glatten Fliesen ausgekleidet. Ein alter Mann liegt in einem Krankenhausbett und ist dabei zu sterben. Es handelt sich dabei um seinen Vater. Dieser Raum ist auf zwei Ebenen isoliert. Zum einen handelt es sich um einen Raum ohne Fenster und zum anderen befindet sich der Protagonist auf einer der tiefsten Traumebenen. Der Raum repräsentiert Fischers Unterbewusstsein und lässt ihn sein letztes Gespräch mit dem Vater erneut erleben. Dabei verwendet Nolan im Gegensatz zu Kubrick eine dunkle Architektur des Raumes und weiß gekleidete Darsteller um diese vom Raum abzuheben. Kubrick setzte auf hell ausgeleuchtete Räume und dunkel gekleidete Protagonisten. Darauf wird der Gedanke erfolgreich implantiert und die Mission war erfolgreich. Ob die Inception tatsächlich gelungen ist und ob alle Akteure wieder in die Realität zurückgefunden haben, lässt Christopher Nolan bewusst offen im Raum stehen.



Abb.231: Tresortür



Abb.232: isolierter Raum, Begegnung mit seinem Vater

## Der Monolith – Der zu einer neuen Ära führte

Ein letztes Mal erscheint der Monolith in Kubricks *Odyssee*. Wie auch schon bei der Höhle der Vormenschen erscheint er plötzlich mitten im Raum. Der im sterben liegenden Bowman versucht mit letzter Kraft den Monolithen zu berühren. Danach erfolgt eine Verwandlung Bowmans. Er verschwindet und an seiner Stelle erscheint ein Fötus umhüllt von einer sphärischen Blase. Es ist ein Rückgriff auf Kubricks runde Form die immer wieder durch die künstliche Geometrie gestört und beeinflusst wurde. Der Monolith leitet somit den nächsten großen Entwicklungsschritt der Menschheit ein. Der Mensch hat sich von seinen irdischen Fesseln gelöst und wird als höheres Wesen neu geboren.

Abb.233: der Monolith erscheint ein letztes Mal

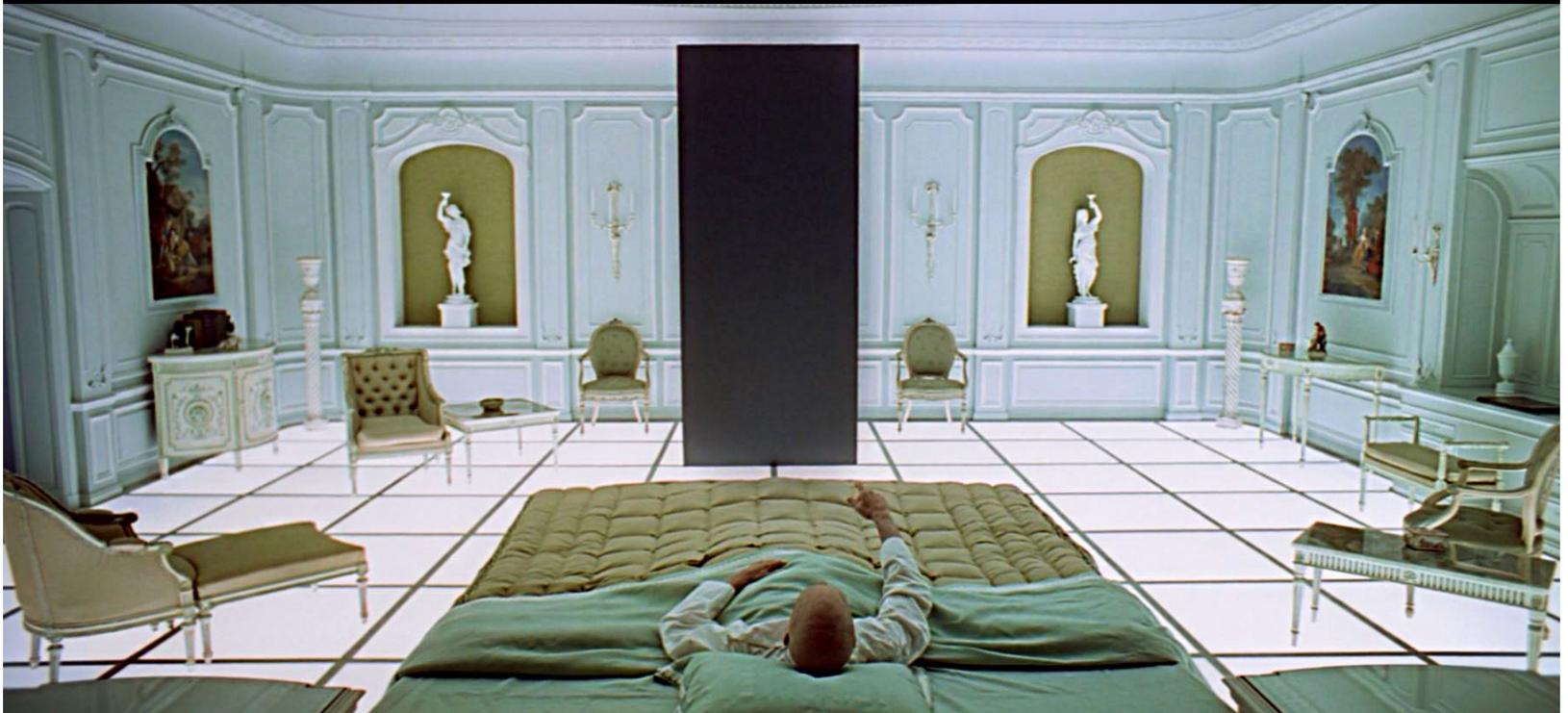
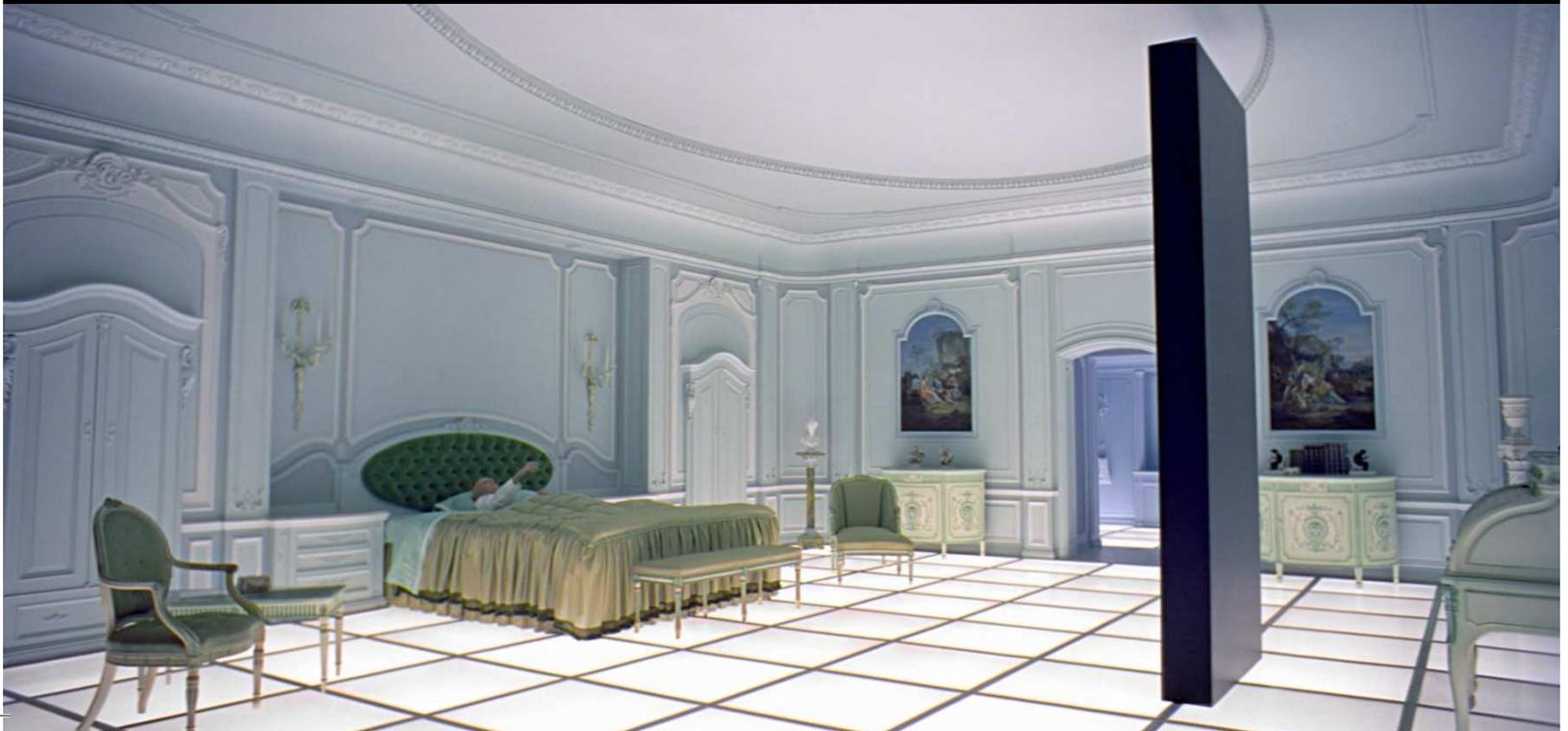


Abb.234: Bowman versucht den Monolithen zu berühren



## Wiedergeburt – Eine neue Ära

Zaghafte und mit letzter Kraft versucht der im Sterben liegende Bowman den Monolithen zu berühren. Wie schon die Vormenschen Millionen Jahre zuvor, ist es auch für den zeitgenössischen Menschen Zeit, sich weiterzuentwickeln. Der Zeigefinder, der auf den göttlichen Funken wartet, wie schon bei Michelangelo *Die Erschaffung Adams*, springt nun über und Bowman verwandelt sich in einen Fötus, der als übergroßes Sternchenkind auf die Erde herabblickt und den nächste Evolutionsschritt der Menschheit einläutet.



Abb.235: Berührung Bowmans

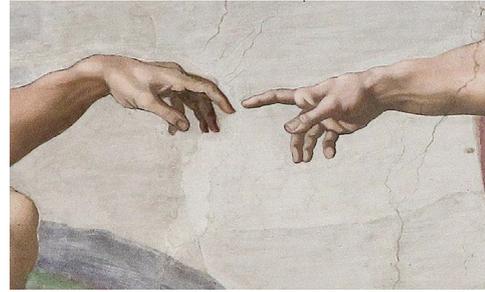


Abb.236: die Erschaffung Adams

*In dem Augenblick, wo er wiedergeboren wird, eine der ältesten mythologischen Vorstellungen schlechthin, schließt sich die größte und letzte Umlaufbahn des Films. Denn so wird eine neue evolutionäre Stufe angedeutet, die einen Embryo, welcher in einer durchsichtigen Plazenta als eine Art Stern, welcher durchs All schwebt, hervorgebracht hat.<sup>157</sup>*

Laut Andreas Jacke wurde dieser Zustand der Wiedergeburt bereits von Anfang an vorbereitet. Es ist die Verbindung von Technik und Mensch, von Künstlichem und Organischem, die Kubricks Meisterwerk ausmacht. Der Mensch hat es nun mit einem völlig neuen Raum zu tun. Ein Raum, der uns alle umgibt, der geheimnisvoll, unnahbar und unbegreiflich ist und der sowohl eine neue Chance, als auch den sicheren Tod bedeuten kann.

Die menschliche Abhängigkeit von den artifiziellen Dingen in dieser Umgebung ist unbestritten. Dem Menschen fehlt die natürliche Grundlage, um in diesen Weiten überleben zu können und dennoch hat er es geschafft, einen Bruchteil des Universums zu erkunden. Kubrick schafft es den Kreis der gesamten Menschheit wieder zu schließen. Der Film beginnt nicht mit einer eigentlichen Geburtsszene, sondern mit der Geburtsstunde der menschlichen Rasse. Als der Menschenaffe lernte, den Knochen als Werkzeug zu verwenden um damit den Raum um sich urbar zu machen, war dies der Beginn einer neuen Ära. In weiterer Folge ersparte sich Kubrick die gesamte Menschheitsgeschichte und sprang unmittelbar zu seinen letzten Stunden vor.

<sup>157</sup> Jacke S.176

„Der Schwebezustand der Raumfahrer im All evoziert von Anfang an Erinnerungen an den Uterus. Die sich drehenden Stewardessen, die Langsamkeit, das Hervorherben der Atmung und die Tatsache, dass die Raumfahrer an ihren Sauerstoffschläuchen hängen, all dies erinnert genau an jenes Anfangsstadium des Menschen.“<sup>158</sup>

Besonders Alfonso Cuarón greift das Thema der Geburt wieder auf und zeigt uns in *Gravity* eindrucksvoll die Abhängigkeit des Menschen von seinen künstlichen Hilfsmitteln. Die Szene, in der die Protagonistin schwerelos in der Raumstation schwebt, verweist unweigerlich auf die Geborgenheit eines Kindes im Mutterleib. Die Nabelschnur wurde mittlerweile durch künstliche Schläuche und Leitungen ersetzt und zeigt das Bild des modernen Menschen, der sich in einer völlig neuen Raumsituation erneut beweisen muss. In gewisser Weise stellt auch Cuaróns Werk einen Neuanfang dar. Die Protagonistin leidet stark an dem Tod ihrer Tochter und findet kaum mehr Halt im Leben. Auch das Weltall bietet ihr keine stabile Umgebung, sie taumelt immer wieder in das schwarze Nichts und findet immer wieder einen Griff oder einen Gurt, an dem Sie sich eisern am Leben festhält. Der Raum wird zum Spiegelbild ihrer Seele. Der Überlebenswille überwiegt und so kämpft sich die Protagonistin durch den schwerelosen Raum und gelangt mittels einer Rettungskapsel schlussendlich zurück auf die Erde, nur um ausgerechnet dort in einem See zu landen. Die Schwerelosigkeit des Alls steht nun dem Gefühl der Schwerelosigkeit des Wassers gegenüber und kann für eine Wiedergeburt der Protagonistin stehen. Sie kann sich aus der Rettungskapsel befreien, sie legt ihre Schläuche ab und schwimmt durch das Wasser an die Oberfläche bis sie festen Boden erreicht und ihre ersten Schritte seit einer gefühlten Ewigkeit macht. Danach endet der Film abrupt. Das Wasser, aus dem sämtliches Leben entsprungen ist, wird hier zur heilenden Waschung der Protagonistin, die neu geboren wird.



Abb.237: Raumkapsel, Gravity

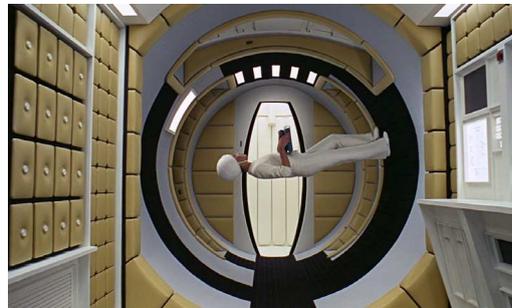


Abb.238: Raumstation, 2001

Auch Kubricks Verwandlung zum Fötus kann somit stellvertretend für die gesamte Menschheit angesehen werden. Was der Uterus der Frau für den einzelnen Menschen ist, so ist das Weltall die Geburtsstätte der gesamten Menschheit, die sich laut Kubrick von den Fesseln ihrer selbst erschaffenen Künstlichkeit gelöst hat und nun als weiterentwickelte Spezies in Erscheinung tritt. Kubrick eröffnete mit seinen Themen der künstlichen Intelligenz und der Weiterentwicklung von Spezies, kommenden Filmen neue Perspektiven. Egal ob *Matrix*, *Blade Runner*, *Ex Machina* oder *Gravity*, sie alle behandeln Themen, die Kubricks Film zugrunde liegen.

<sup>158</sup> Jacke S.176

Natürlich handelt es sich dabei um eigenständige Werke, die eine eigene Sichtweise auf die Dinge haben und einen immensen Beitrag zu dieser Thematik der künstlichen Welt beigetragen haben, aber letzten Endes war es Kubrick, der diese Problematik als Erster wirkungsvoll angesprochen hat und den Science-Fiction Film damit auf eine wissenschaftliche Basis gehoben hat.

Kubricks Odyssee endet mit einem Zoom in den schwarzen Monolithen, wie sie auch gestartet hat. Eine Berührung durch Bowman findet nicht mehr statt. Vielleicht ist sie auch nicht mehr notwendig. Während die Menschenaffen den Monolithen noch umringt hatten, so zaghaft wurde er von dem modernen Menschen berührt und letztlich reichte die bloßen Präsenz des Monolithen, um einen weiteren Entwicklungsschritt einzuleiten. Wir sehen die Erde in ihrer vollen Größe und einen überdimensionalen Fötus, der dem Astronauten Bowman sehr ähnlich sieht, der auf sie zutreibt. Das so oft zitierte Sternenkind hat die Größe eines Planeten angenommen und schwebt, umgeben von einer dünnen Hülle durch das All. Der Begriff Sternenkind erscheint mir passend, so beschreibt er auch Kinder, die während der Geburt verstorben sind und somit den Himmel, also die Sterne erreicht haben, noch bevor sie das Licht der Welt erblickten. Womöglich ist auch das eine neue Spezies Mensch, die sich von der Erde eines Tages gänzlich lösen wird und auch im Sinne von Claire Denis im Weltall neu geboren wird.



Abb.239: Sternenkind und Erde - das Ende von Kubricks 2001: A Space Odyssey



Die approbierte gedruckte Originalversion dieser Diplomarbeit ist an der TU Wien Bibliothek verfügbar.  
The approved original version of this thesis is available in print at TU Wien Bibliothek.

## Nachwort

Von Beginn an standen zwei Themengebiete im Raum. Zum einen eine Arbeit, die den Übergang von einer utopischen zu einer dystopischen Weltanschauung im Bereich des Filmhandwerkes beschreibt, und zum anderen das Werk von Stanley Kubrick, einem der größten Film- und Kunschtchaffenden des 20. Jahrhunderts, neu zu beleuchten. Im Zuge der Recherchearbeit entwickelte sich eine erkennbare Symbiose zwischen diesen beiden Themen. Diese Arbeit ist der Versuch, diese beiden Themen miteinander zu verbinden. Diese Schrift sollte auch nicht als blinde Huldigung an Stanley Kubrick verstanden werden und andere Werke als Nachahmer in den Schatten stellen. Vielmehr sollte die große Bedeutung des Themenfeldes, welches Stanley Kubrick bereits Ende der 1960er-Jahre eröffnete, hervorgehoben und zur Sprache gebracht werden.

*2001: A Space Odyssey* gilt als unangefochtener Meilenstein der Filmgeschichte und die Komposition aus technischer Brillanz und ergreifender Musik, die das Unterbewusstsein der Zuseher auf ganz besondere Weise anspricht und Themen beiläufig einführt, ohne sie zu erklären, lässt einen enormen Interpretationsspielraum zu, der mit Sicherheit von Kubrick beabsichtigt war. Deshalb ist es nur legitim dieses Werk, im Gegensatz zu unzähligen psychologischen Analysen, Schriften und Parodien, auch aus Sicht von architekturtheoretischen Gedankenmodellen neu zu beleuchten.

Die vier Raumsysteme bilden dafür die Grundlage und der Monolith als schwarzes, alles Licht verschlingende Kunstobjekt wird dabei zu einem Platzhalter für ein von Menschenhand geschaffenes System, das sich über die Welt ausbreiten und diese möglicherweise dominieren wird. In Zeiten der zunehmenden Technisierung der Erde, die uns Menschen direkt beeinflusst, aber auch den Raum, in dem wir leben, zunehmend verändert und kontrolliert, erscheint mir diese Thematik aktueller denn je. Es ist ein schleichender Prozess, der sich in diese Welt stiehlt und den wir kaum wahrnehmen noch aufhalten können. Kubrick erkannte diese Gefahr. Er verharmloste sie jedoch nicht, machte sie zum Thema und wurde somit Pate für vielen Filmschaffenden, die diese Thematik in die Extreme geführt haben. Der Mensch der den Raum um sich definierte und ihn begrenzte, bis er schließlich selbst aus der Architektur verbannt wird, ist eine außerordentliche Entwicklung und in meinen Augen ein sehr wichtiger Beitrag innerhalb des Architekturdiskurses, den uns Kubrick unauffällig, aber sehr eindrucksvoll mitgegeben hat.

## Literaturverzeichnis

### BENSON

Michael Benson | Space Odyssey: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke, and the making of a masterpiece | 2018 | Simon & Schuster, New York

### BRUGGER

Brugger Ingrid, Ortner-Kreil Lisa Hrg. | Eyes Wide Open | 2014 | Verlag für moderne Kunst Nürnberg GmbH | Nürnberg | Diese Publikation erscheint anlässlich der Ausstellung Eyes Wide Open. Stanley Kubrick als Fotograf

### CASTLE

Castle Alison Hg. | Das Stanley Kubrick Archiv | 2016 | Taschen GmbH | Köln | Originalausgabe 2005 Taschen GmbH, Übersetzt aus dem Englischen: Dr. Thomas J. Kinne, Nauheim

### DFF

Deutsches Filminstitut & Filmmuseum | Kinematograph Nr. 20 Stanley Kubrick | 2004-2019 | DFF, Frankfurt am Main | Catalogue accompanying the Stanley Kubrick Exhibition

### DUNCAN

Duncan Paul Hrg. | Stanley Kubrick Sämtliche Filme | 2003 | Taschen GmbH, Köln  
°übersetzt ins Deutsche von Paul Klock

### FABRIS

Fabris Angela und Helbig Jörg | Science-Fiction-Kultfilme | 2016 | Schüren Verlag GmbH | Marburg

### HASSETT

Hassett Brenna | Warum wir sesshaft wurden und uns seither bekriegen, wenn wir nicht gerade an tödlichen Krankheiten sterben | 2018 | Theiss Verlag, Der Theiss Verlag ist ein Imprint der WBG (Wissenschaftlichen Buchgesellschaft) | D-Darmstadt

### JACKE

Jacke Andreas | Stanley Kubrick – Eine Deutung der Konzepte seiner Filme | 2009 | Psychosozial-Verlag, Gießen

### KAUL

Kaul Susanne, Palmier Jean-Pierre | Stanley Kubrick | 2010 | Wilhelm Fink Verlag, München

### KOEBNER

Koebner Thomas Hg. | Reclam Filmgenres Science Fiction | 2003 | Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG | Stuttgart  
Gesamtherstellung: Reclam, Ditzingen, Gedruckt in Deutschland 2015

### LASZIG

Laszig Parfen Hg. | Blade Runner, Matrix und Avatare – Psychoanalytische Betrachtung virtueller Wesen und Welten im Film | 2013 | Springer Verlag Berlin Heidelberg

### MEISS

Pierre von Meiss | Vom Objekt zum Raum zum Ort: Dimensionen der Architektur | 1994 | Birkhäuser Verlag, Basel  
°aus dem französischen Original übersetzt von Katja Anding

### MOORMANN

Moormann Peter Hg. | Reclam Klassiker der Filmmusik | 2009 | Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG | Stuttgart  
Gesamtherstellung: Reclam, Ditzingen, Gedruckt in Deutschland 2009

### NEUMANN

Neumann Dietrich Hrsg. | Filmarchitektur, Von Metropolis bis Blade Runner | 1996 | Prestel-Verlag, München – New York

### OBERZAUCHER

Oberzaucher Elisabeth | Homo urbanus | 2017 | Springer-Verlag GmbH | Deutschland

### PEILER

Peiler Niels Daniel | 201x2001 Fragen und Antworten mit allem wissenswertem zu Stanley Kubricks Odyssee im Weltraum | 2018 | Schüren Verlag GmbH, Marburg

### SEESLEN

Seeßen Georg und Jung Fernand | Stanley Kubrick und seine Filme | 2008 | Schüren Verlag, Marburg

SCHRÖDER  
Schröder Nicolaus | 50 Klassiker Film | 2007 |  
Gerstenberg Verlag, Hildesheim

WELZBACHER  
Welzbacher Christian Hg. | Jeremy Bentham  
Das Panoptikum | 2013 | MSB Matthes &  
Seitz | Berlin  
Aus dem Englischen übersetzt von Andreas  
Leopold Hofbauer

WHEALE  
Nigel Wheale | The postmodern Arts | 1995 |  
Routledge | London GB

## Internetquellen

AFI  
<https://www.afi.com/afis-10-top-10/>  
(Zugriff am 02.03.2020)

BOND  
Interview mit Set Designer Owen Peterson  
von Jeff Bond  
[http://www.whoisnotme.net/articles/1999\\_04xx\\_cre.htm](http://www.whoisnotme.net/articles/1999_04xx_cre.htm)  
(Zugriff am 08.08.2019)

BUSS  
Buss Esther | <https://jungle.world/artikel/2019/22/verlorene-koerper>  
(Zugriff am 04.08.2019)

CINEMATYLER  
<https://www.youtube.com/watch?v=StZ2fm-WYom4&list=PLGciYgiR4atGcBOIuOmLQB-XUj692TV6R0&index=2>  
(Zugriff am 20.03.2020)

DESOWITZ  
Desowitz Bill | How 'Interstellar's Nathan  
Crowley Designed the Ultimate Trip, Through  
Wormholes & Space-Time  
<https://www.indiewire.com/2014/11/how-interstellars-nathan-crowley-designed-the-ultimate-trip-through-wormholes-space-time-190272/> (Zugriff am 07.09.2019)

DEUTSCHLANDFUNK KULTUR  
– ein Beitrag von Rainer Praetorius  
[https://www.deutschlandfunkkultur.de/eine-lange-nacht-ueber-stanley-kubrick-nicht-zu-frueh-an.1024.de.html?dram:article\\_id=442501](https://www.deutschlandfunkkultur.de/eine-lange-nacht-ueber-stanley-kubrick-nicht-zu-frueh-an.1024.de.html?dram:article_id=442501) (Zugriff am 05.09.2019)

DIE PRESSE  
„Die Presse“, Print-Ausgabe, 21.03.2010  
[https://diepresse.com/home/schaufenster/design/547639/Weltraumarchitekten\\_Ideen-fuer-die-Unendlichkeit](https://diepresse.com/home/schaufenster/design/547639/Weltraumarchitekten_Ideen-fuer-die-Unendlichkeit) (Zugriff am 02.03.2020)

DIGBY  
Ex Machina Setdesign  
Interview Marcus Fairs and Mark Digby  
(Set Designer)  
<https://www.dezeen.com/2015/05/22/ex-machina-set-designer-mark-digby-interview-alex-garland-juvet-landscape-hotel-norway-jensen-skodvin-architects/>  
(Zugriff am 13.04.2019)

FEMTECH  
<https://www.femtech.at/user/11516>  
(Zugriff am 05.08.2019)

FILM AND FURNITURE  
<https://filmandfurniture.com/2014/04/kubricks-vision-of-the-future-brought-to-life-through-product-placement-in-2001-a-space-odyssey/> (Zugriff am 25.08.2019)

HART  
Hart Hugh : <https://www.fastcompany.com/3023518/designing-a-future-of-comfort-color-and-gorgeous-gadgets-in-her>  
(Zugriff am 08.08.2019)

HÄUPLIK - MEUSBURGER  
Häuplik-Meusburger Sandra  
[https://www.tuwien.ac.at/de/aktuelles/news\\_detail/article/7011/](https://www.tuwien.ac.at/de/aktuelles/news_detail/article/7011/)  
(Zugriff am 7.3.2019)

**INFOSPERBER**

<https://www.infosperber.ch/Wirtschaft/Spanien-Sklavenarbeit-fur-Obst-und-Gemuse> (Artikel vom 08.01.2018, Zugriff am 02.11.2019)

**LOPEZ**

<https://www.vanityfair.com/hollywood/2011/01/inception> (Zugriff am 23.11.2019)

**NEUMANN VINCENT**

Neumann Vincent

[https://www.deutschlandfunkkultur.de/50-jahre-2001-odyssee-im-weltraum-walzer-im-3-4-takt-statt.2177.de.html?dram:article\\_id=414620](https://www.deutschlandfunkkultur.de/50-jahre-2001-odyssee-im-weltraum-walzer-im-3-4-takt-statt.2177.de.html?dram:article_id=414620) (Zugriff am 30.5.2019)

**NO FILM SCHOOL**

<https://nofilmschool.com/2013/08/learn-how-to-create-slit-screen-sequences> (Zugriff am 05.08.2019)

**WIEHART**

Wiehart Alexander, <https://wiehart.wordpress.com/film-und-fernsehkritik/filme/blade-runner/> (Zugriff am 30.5.2019)

Wiehart Alexander, <https://wiehart.wordpress.com/film-und-fernsehkritik/filme/blade-runner-2049/> (Zugriff am 30.5.2019)

## Abbildungsverzeichnis

*Sämtliche Abbildungen, die lediglich mit dem Filmtitel angegeben sind, stammen direkt aus einem Filmmedium. Die Quelle dazu ist unter „Quellenangabe Filme“ zu finden.*

*Jene Bilder mit dem Verweis „Kubrick Exhibition“ wurden privat vom Verfasser dieser Arbeit anlässlich der Stanley Kubrick Exhibition 2019 in London fotografiert.*

**2001: A Space Odyssey:**

Abb: 9,10,12,13,14,15,16,17,18,21,22,23,24,25, 26,27,28,35,37,39,40,41,54,57,58,62,63,64,65, 66,69,70,71,72,73,74,81,82,83,84,86,87, 90,91,92,93,94,95,96,97,98,99,100,103,104, 105,106,107,108,109,117,127,131,133,136,140, 141,142,145,150,153,154,155,156, 161,163, 164,165,166,167,168,169,201,202,207,208, 209,210,213,214,215,218,230,233,234,235,238 239

**Blade Runner:**

Abb: 42,123,138,158,175,176,177

**Matrix:**

Abb: 43,55,56,112,113,139,159,182,183,184, 185,186

**Matrix Reloaded:**

Abb: 203,216,217,219,220,221

**Inception:**

Abb: 146,190,191,192,193,194,195, 206,231,232

**Her:**

Abb: 47,48,59,114

**Gravity:**

Abb: 34, 237

**Interstellar:**

Abb: 36,37,85,130,132,135,205,225,227,228

**Ex Machina:**

Abb: 29,30,60,101,115,118,137,170,171,172, 173,174

**Blade Runner 2049:**

Abb: 31,33,53,61,102,110,111,

124,125,126,128,129, 157, 178,179,180,181,204,222,223,224

**Stanley Kubrick Exhibition**

in London, Juni 2019

(Privataufnahmen von Jakob Hofbauer):

Abb: 8,19,151

**sonstige Abbildungen (Internetquellen):**

Abb.1: <https://www.loschermo.it/s-is-for-stanley-da-alex-infascelli-un-documentario-omagaggio-a-stanley-kubrick/>

Abb.2: [https://de.wikipedia.org/wiki/Stanley\\_Kubrick](https://de.wikipedia.org/wiki/Stanley_Kubrick)

Abb.3: <https://kurier.at/kultur/stanley-kubricks-fotos-erwusste-was-er-wollte/64.306.935>

Abb.4: [https://www.reddit.com/r/OldSchoolCool/comments/8g053g/self\\_portrait\\_of\\_stanley\\_kubrick\\_with\\_showgirl/](https://www.reddit.com/r/OldSchoolCool/comments/8g053g/self_portrait_of_stanley_kubrick_with_showgirl/)

Abb.5: <https://www.pinterest.at/pin/381609768397325797/>

Abb.6: <https://markosun.wordpress.com/2015/10/26/the-shinings-hotel-is-hoping-to-build-its-own-horror-museum/>

Abb.7: [https://www.hotelscombined.de/Hotel/Ah-wahnee\\_Hotel\\_Yosemite\\_National\\_Park.htm](https://www.hotelscombined.de/Hotel/Ah-wahnee_Hotel_Yosemite_National_Park.htm)

Abb.11: [https://www.reddit.com/r/movies/comments/3s6jmo/great\\_full\\_metal\\_jacket\\_poster\\_showing\\_all\\_the/](https://www.reddit.com/r/movies/comments/3s6jmo/great_full_metal_jacket_poster_showing_all_the/)

Abb.20: <https://www.science-fiction-filme.com/lexikon-von-z-a/frontprojektion/>

Abb.32: <http://www.twitrer.com/die-gewachshausser-von-almeria/>

Abb.38: <https://scientusiasta.com/en/2001-a-space-odyssey-is-pure-science-fiction/>

- Abb.44: <https://www.filmportal.de/thema/fritz-langs-metropolis-im-wandel-der-zeit>
- Abb.45: <https://www.gartenbaukino.at/programdetail/program/metropolis.html>
- Abb.46: <https://www.pinterest.se/pin/652177589768254371/>
- Abb.49: <https://www.utopia2016.ch/blade-runner-ist-zurueck/>
- Abb.50: [https://www.legendarytrips.com/trip/blade-runner-filming-locations-los-angeles/tyrell-corporation\\_facade\\_blade-runner\\_1982/](https://www.legendarytrips.com/trip/blade-runner-filming-locations-los-angeles/tyrell-corporation_facade_blade-runner_1982/)
- Abb.51: [https://www.legendarytrips.com/trip/blade-runner-filming-locations-los-angeles/tyrell-corporation\\_blade-runner\\_1982/](https://www.legendarytrips.com/trip/blade-runner-filming-locations-los-angeles/tyrell-corporation_blade-runner_1982/)
- Abb.52: <https://moviediners.wordpress.com/author/marlenawilliams/>
- Abb.67: <https://fpscinema.wordpress.com/2011/02/25/full-metal-jacket/>
- Abb.68: <https://www.pinterest.com/pin/435582595183817083/>
- Abb.75: <https://marka123.com/2012/11/30/ibm-ve-stanley-kubrickin-gizemli-halleri/>
- Abb.76: <https://www.pinterest.com/pin/50102614574524019/>
- Abb.77: DFF S.122
- Abb.78: <https://www.scoopnest.com/s/Space%20Station%20Hilton>
- Abb.79: fotografiert bei der Stanley Kubrick Exhibition in London
- Abb.80: [https://appleinsider.com/articles/12/08/02/judge\\_denies\\_samsungs\\_2001\\_a\\_space\\_odyssey\\_fidler\\_tablet\\_arguments](https://appleinsider.com/articles/12/08/02/judge_denies_samsungs_2001_a_space_odyssey_fidler_tablet_arguments)
- Abb.88: <https://www.spiegel.de/geschichte/stanley-kubricks-making-of-2001-space-odyssey-a-971834.html#fotostrecke-66c09a62-0001-0002-0000-000000115007>
- Abb.89: <https://www.youtube.com/watch?v=StZ2fmWYom4&list=PLGciYgiR4atGcBOI-uOmLQBXUj692TV6R0&index=2>
- Abb.116: <https://www.kerabengrupo.com/die-beiden-einflussreichsten-hauser-im-20-jahrhundert-das-fallingwater-haus-und-das-aalto-haus>
- Abb.119: <https://www.geo.de/reisen/reise-inspiration/11695-bstr-einmalige-reisemomente>
- Abb.120: <https://www.businessinsider.com/ex-machina-juvet-hotel-2016-9?r=DE&IR=T>
- Abb.121: <https://www.pinterest.com/pin/87186942760507203/>
- Abb. 122: <https://www.pinterest.com/pin/240098223860852877/>
- Abb.135: <https://imgur.com/gallery/oNNXYiu>
- Abb.143-144: <https://acidcow.com/pics/72339-a-behind-the-scenes-look-at-the-making-of-inception-26-pics.html>
- Abb.147: <https://moa.byu.edu/m-c-eschers-relativity/>
- Abb.148: <https://2001archive.org/resources/the-special-effects-of-2001-a-space-odyssey/>
- Abb.149: <https://www.wissen.de/zeit-los-und-visionaer-2001-odyssee-im-welt-raum>
- Abb.160: [https://de.wikipedia.org/wiki/Presidio\\_Modelo](https://de.wikipedia.org/wiki/Presidio_Modelo)
- Abb.162: [https://de.wikipedia.org/wiki/Presidio\\_Modelo](https://de.wikipedia.org/wiki/Presidio_Modelo)
- Abb.187: <https://www.francetoday.com/culture/cinema-film/high-life-directed-by-claire-denis/>
- Abb.188: <https://www.cinema.de/film/high-life,9617178.html>
- Abb.189: <https://www.spiegel.de/kultur/kino/high-life-mit-robert-pattinson-und-juliette-binoche-im-all-hoert-dich-keiner-stoehenen-a-1269684.html>
- Abb.196-198: <https://www.youtube.com/watch?v=sZiIw6kGdAQ>
- Abb.199: [https://www.reddit.com/r/PUBATTLEGROUNDS/comments/82yjse/all\\_i\\_want\\_from\\_a\\_snow\\_map\\_the\\_fortress\\_from/](https://www.reddit.com/r/PUBATTLEGROUNDS/comments/82yjse/all_i_want_from_a_snow_map_the_fortress_from/)
- Abb.200: <https://www.artofvfx.com/inception-paul-franklin-supervisor-vfx-double-negative/>
- Abb.211: Benson S.343
- Abb.212: <https://www.pinterest.com/pin/65231894574129763/>
- Abb.226: <http://www.fubiz.net/2015/05/29/interstellar-finale-scene-filmed-without-special-effects/interstellar-4-2/>
- Abb.229: <https://www.zwentner.com/interstellar-makin-of-tesseract-scene/>
- Abb.236: [https://de.wikipedia.org/wiki/Die\\_Erschaffung\\_Adams#/media/Datei:Creation\\_of\\_Adam\\_\(Michelangelo\)\\_Detail.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Erschaffung_Adams#/media/Datei:Creation_of_Adam_(Michelangelo)_Detail.jpg)

## Quellenangabe Filme

Reihenfolge der Filme nach Erscheinungsjahr geordnet.

Lang, Fritz | 1927 | Metropolis | Deutschland | Universum Film (UFA)

Kubrick, Stanley | 1968 | 2001: A Space Odyssey | USA, UK | Metro-Goldwyn-Mayer

°Blue-rayDisc | 2007 | Stanley Kubricks 2001 Odyssee im Weltraum | Turner Entertainment Co.

Scott, Ridley | 1982 | Blade Runner | USA, Hong Kong, UK | The Ladd Company, Shaw Brothers, Warner Bros.

°DVD | 1999 | Blade Runner | Warner Home Video GmbH

Wachowski, Lana & Lilly | 1999 | The Matrix | USA | Warner Bros.

°DVD | 1999 | Matrix | Warner Home Video GmbH

Wachowski, Lena & Lilly | 2003 | The Matrix Reloaded | USA | Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Silver Pictures

°DVD | 2006 | Matrix Reloaded | Warner Home Video GmbH | Im Vertrieb von Warner Home Video Germany, a division of Warner Bros. Entertainment GmbH | 22083 Hamburg

Nolan, Christopher | 2010 | Inception | USA, UK | Warner Bros., Legendary Pictures, Syncopy

°DVD | 2010 | Inception | Warner Bros. Entertainment Inc. | Im Vertrieb von Warner Home Video Germany, a division of Warner Bros. Entertainment GmbH | 22083 Hamburg

Cuarón, Alfonso | 2013 | Gravity | UK, USA | Warner Bros., Esperanto Filmoj, Heyday Films

°Blue-rayDisc | 2014 | Gravity | Warner Bros. Entertainment Inc. | Im Vertrieb von Warner Home Video Germany, a division of Warner Bros. Entertainment GmbH | 22083 Hamburg

Jonze, Spike | 2013 | Her | USA | Annapurna Pictures

°Blue-rayDisc | 2014 | Her | Warner Bros. Entertainment Inc. | Im Vertrieb von Warner Home Video Germany, a division of Warner Bros. Entertainment GmbH | 22083 Hamburg

Garland, Alex | 2014 | Ex Machina | UK | Universal Pictures International (UPI)

°DVD | 20 15 | Ex Machina | Universal Pictures Germany GmbH

Nolan, Christopher | 2014 | Interstellar | USA, UK, Kanada | Paramount Pictures, Warner Bros., Legendary Pictures

°Blue-rayDisc | 2015 | Interstellar | Warner Bros. Entertainment Inc. and Paramount Pictures Corporation | Im Vertrieb von Warner Home Video Germany, a division of Warner Bros. Entertainment GmbH | 22083 Hamburg

Villeneuve, Denis | 2017 | Blade Runner 2049 | USA, UK, Ungarn, Kanada, Spanien | Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Sony, Bros., Legendary Pictures

°DVD | 2018 | Blade Runner 2049 | Sony Pictures Home Entertainment | München

Denis, Claire | 2018 | High Life | Frankreich, UK, Deutschland, Polen | Alcatraz Films, Andrew Lauren Productions, Arte France Cinéma



Die approbierte gedruckte Originalversion dieser Diplomarbeit ist an der TU Wien Bibliothek verfügbar.  
The approved original version of this thesis is available in print at TU Wien Bibliothek.

## Filmliste

Sämtliche Informationen betreffend der verwendeten Filme, stammen aus der Online Filmdatenbank IMDB. Reihenfolge der Filme nach Erscheinungsjahr geordnet.



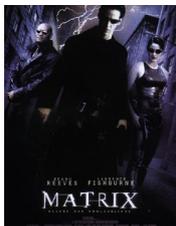
Titel: Metropolis  
 Regie: Fritz Lang  
 Drehbuch: Thea von Harbou  
 Darsteller: Brigitte Helm, Gustav Fröhlich, Alfred Abel  
 Erscheinungsjahr: 1927  
 Production Design: Otto Hunte, Fritz Lang  
 Produktionsland: Deutschland



Titel: 2001: Odyssee im Weltraum  
 Regie: Stanley Kubrick  
 Drehbuch: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke  
 Darsteller: Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester, Douglas Rain  
 Erscheinungsjahr: 1968  
 Production Design: Harry Lange, Ernest Archer, Tony Masters  
 Produktionsland: Vereinigtes Königreich, Vereinigte Staaten



Titel: Blade Runner  
 Regie: Ridley Scott  
 Drehbuch: Hampton Fancher, David Webb Peoples  
 Darsteller: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Edward James Olmos  
 Erscheinungsjahr: 1982  
 Production Design: Lawrence G. Paull  
 Produktionsland: Vereinigte Staaten, Hongkong



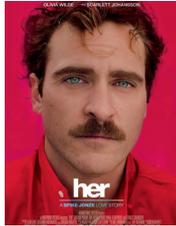
Titel: Matrix  
 Regie: Die Wachowskis, Lana & Lilly  
 Drehbuch: Die Wachowskis  
 Darsteller: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving  
 Erscheinungsjahr: 1999  
 Production Design: Owen Paterson  
 Produktionsland: Vereinigte Staaten, Australien



Titel: Matrix Reloaded  
 Regie: Die Wachowskis, Lana & Lilly  
 Drehbuch: Die Wachowskis  
 Darsteller: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving  
 Erscheinungsjahr: 2003  
 Production Design: Owen Paterson  
 Produktionsland: Vereinigte Staaten, Australien



Titel: Inception  
 Regie: Christopher Nolan  
 Drehbuch: Christopher Nolan  
 Darsteller: Leonardo DiCaprio, Ken Watanabe, Joseph Gordon-Levitt  
 Erscheinungsjahr: 2010  
 Production Design: Guy Hendrix Dyas  
 Produktionsland: Vereinigte Staaten, Vereinigtes Königreich



Titel: Her  
 Regie: Spike Jonze  
 Drehbuch: Spike Jonze  
 Darsteller: Joaquin Phoenix, Amy Adams, Rooney Mara  
 Erscheinungsjahr: 2013  
 Production Design: K.k Barrett  
 Produktionsland: Vereinigte Staaten



Titel: Gravity  
 Regie: Alfonso Cuarón  
 Drehbuch: Spike Jonze  
 Darsteller: Sandra Bullock, George Clooney, Ed Harris, Amy Warren  
 Erscheinungsjahr: 2013  
 Production Design: Andy Nicholson  
 Produktionsland: Vereinigte Staaten, Vereinigtes Königreich



Titel: Interstellar  
 Regie: Christopher Nolan  
 Drehbuch: Jonathan Nolan, Christopher Nolan  
 Darsteller: Matthew McConaughey, Anne Hathaway, David Gyasi  
 Erscheinungsjahr: 2014  
 Production Design: Nathan Crowley  
 Produktionsland: Vereinigte Staaten, Vereinigtes Königreich



Titel: Ex Machina  
 Regie: Alex Garland  
 Drehbuch: Alex Garland  
 Darsteller: Domhnall Gleeson, Alicia Vikander, Oscar Isaac  
 Erscheinungsjahr: 2015  
 Production Design: Mark Digby  
 Produktionsland: Vereinigtes Königreich



Titel: Blade Runner 2049  
 Regie: Denis Villeneuve  
 Drehbuch: Hampton Fancher, Michael Green  
 Darsteller: Ryan Gossling, Harrison Ford, Robin Wright, Ana de Armas  
 Erscheinungsjahr: 2017  
 Production Design: Dennis Gassner  
 Produktionsland: Vereinigte Staaten



Titel: High Life  
 Regie: Claire Denis  
 Drehbuch: Claire Denis, Jean-Pol Fargeau, Geoff Cox  
 Darsteller: Robert Pattinson, Juliette Binoche, André Benjamin  
 Erscheinungsjahr: 2018  
 Production Design: François-Renaud Labarthe  
 Produktionsland: Deutschland, Frankreich Vereinigtes Königreich