

Zu den neuen Sternen

Grenzüberschreitungen in 2001: A SPACE ODYSSEY (1968)

Aus dem Dunkel ins Licht

Am Anfang herrscht Dunkelheit. In Stanley Kubricks Science-Fiction-Film 2001: A SPACE ODYSSEY füllt sie während der dreiminütigen Ouvertüre die Leinwand, ehe der Vorspann einsetzt. Das projizierte Schwarzbild wird allein von Musik getragen: einem Ausschnitt aus *Atmosphères* (1961), dem neunminütigen Orchesterwerk von György Ligeti, das der leinwandfüllenden Schwärze Weite und Tiefe verleiht und sie imaginär ins scheinbar Grenzenlose ausdehnt. Ligetis mikropolyphone Komposition,¹ bei der einzelne Instrumente durch Cluster-Akkorde eine dichte, schwebende Klanglandschaft formen, entfaltet im dunklen Kinosaal eine beinahe hypnotische Wirkung. Ihr meditativer Sog evoziert die Vorstellung des unendlichen Weltraums – und lässt zugleich an ein schwarzes Nichts denken, als stünde der Urknall noch bevor.²

Die immersive Wirkung des Schwarzbilds im Wechselspiel mit Ligetis Komposition unterstreicht die außergewöhnliche Bedeutung dieses Auftakts. Zwar folgt Kubrick mit der filmisch-musikalischen Ouvertüre einer Konvention der 1950er- und 60er-Jahre. Sie entstammt der Operntradition und wird damals in Monumentalfilmen wie *BEN-HUR* (1959, William Wyler) oder *LAWRENCE OF ARABIA* (1962, David Lean) eingesetzt – aufgrund großer Länge und epischer Anlage dieser Filme. Auch Kubricks Weltraumepos mit seiner Laufzeit von 143 Minuten übernimmt diese Struktur: Zur Halbzeit folgt eine Pause der Kinovorstellung, anschließend ein musikalisches Intermezzo, erneut vor schwarzem Bild bei geöffnetem Vorhang.³ Was jedoch die damalige Tradition radikal erweitert, ist die Wahl der Musik.⁴ Ihre Fremdheit überschreitet die diegetischen und

1 Zur Mikropolyphonie bei Ligeti vgl. Hans Vogt, *Neue Musik seit 1945* [1972], 3., überarb. und erw. Aufl., Stuttgart 1982, S. 308.

2 Vgl. Barnaby Martin, »How 2001 Uses György Ligeti's Music«, YouTube, 2019, online.

3 Das Interessante einer solchen, heute nicht mehr üblichen Aufführungspraxis besteht unter anderem darin, dass die Rahmenbedingungen einer Kinoprojektion dadurch sehr deutlich markiert werden. (Vgl. hierzu Hans J. Wulff, »Ouvertüre«, Lexikon der Filmbegriffe, online).

4 Hinweis Meinrenken 2016 (ADG).

erzählerischen Prinzipien klassischer Soundtracks und etabliert im Zusammenspiel mit der schwarzen Leinwand ein eigenständiges Klang- und Bilduniversum, das sich dem Zuschauer nicht sofort in seiner Bedeutung erschließt, sondern erkundet werden will. Es veranschaulicht das Unbekannte, das zentrale Motiv von 2001: A SPACE ODYSSEY.

Auch die spätere Einbindung von Ligetis Kompositionen, darunter *Kyrie* (aus dem *Requiem*, 1963–1965) und *Lux Aeterna* (1966), harmoniert mit den zentralen Themen des Films und verleiht der dramatischen und kosmologischen Dimension von Licht und Schatten innerhalb der Handlung zusätzliche Tiefe. Das Zusammenspiel von Film und Musik wird erneut im Vorspann wirksam, mit dem Kubrick zugleich ein eindrucksvolles Zeichen für das Licht als fundamentale Entität des Bildes und zentrales Motiv seines Films setzt und damit eine filmhistorisch vielfach belegte Strategie fortführt, die das Licht gleich zu Beginn eines Films als konstitutives Moment des Kinos reflexiv markiert.⁵ Nach den drei Minuten Schwarzbild folgt zunächst das Logo der Produktionsfirma Metro-Goldwyn-Mayer: ein Löwenkopf in leuchtendem Gelb, eingefasst in ein Rund vor ultramarinblauem Hintergrund (Abb. 144–145).⁶ Unmittelbar danach fesselt die glühende Sonne im Weltall den Blick, während sie zu den Klängen von Richard Strauss' *Also sprach Zarathustra* (1896) über der sichelförmig beschienenen Erde aufgeht (Abb. 146). Anfangs verdeckt der Mond den Blick auf die Erde, bevor er langsam hinabgleitet und den blauen Planeten freigibt. Die drei Himmelskörper – Sonne, Mond und Erde – sind in einer exakt ausgerichteten Fluchtlinie angeordnet. Sobald der Mond abgewandert ist, erhebt sich die Sonne majestätisch über dem Erdball. Die axiale Ausrichtung und die Kameraperspektive rücken ihre intensive, orangefarbene Aureole ins leuchtende Zentrum des Bildes. Anschließend wird der Filmtitel eingeblendet und setzt in weißer Schrift einen Schlussakkord unter diese visionäre Eröffnung (Abb. 147).

-
- 5 Die Filmgeschichte bietet zahlreiche Beispiele für eine vergleichbare Betonung der essenziellen Bedeutung des Lichts für das Medium zu Beginn eines Films. Der Sonnenaufgang zum Auftakt von Carlos Reygadas' *STELLET LICHT* oder das grelle Aufleuchten zweier Kohlebogenlampen im Prolog von Bergmans *PERSONA* sind bereits in diesem Zusammenhang genannt worden. Auch David Lynchs *INLAND EMPIRE* (2006) ist hierfür exemplarisch. Der Vorspann beginnt mit einem seitlich einfallenden Streiflicht im gleichförmigen Schwarz. Die Lichtquelle bewegt sich zum Bildrand, und der dreidimensionale Schriftblock des Titels wird ausgeleuchtet. In der darauffolgenden Bildsequenz flimmert das Licht unterhalb einer Nadel auf der rotierenden Schallplatte – akustisch begleitet von einer musikalischen Komposition, die analog zum flackernden Licht auf den Film einstimmt: ein expliziter Verweis auf die elementaren Kräfte des Kinos, Bewegung, Licht und Ton.
 - 6 Diese Gestaltungsvariante des Logos – auch bekannt als »The Stylized Lion« – unterscheidet sich deutlich von der seit 1916 etablierten Version mit dem lebenden, brüllenden Löwen. Das moderne Design sollte das Logo zeitgemäß aktualisieren, setzte sich jedoch nicht durch und kam lediglich in zwei Filmen des Erscheinungsjahrs 1968 zur Anwendung: in 2001: A SPACE ODYSSEY sowie in THE SUBJECT WAS ROSES von Ulu Grosbard. Im Fall von Kubricks Film fügt sich diese unkonventionelle Variante jedoch deutlich stimmiger in dessen visuelle Stilistik ein. Es liegt nahe, dass der Regisseur sich bewusst für diese Version entschieden hat.

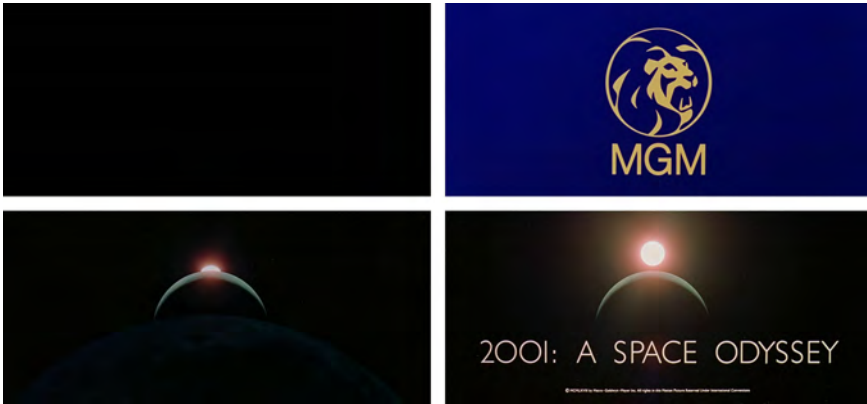


Abb. 144-147: 2001: A SPACE ODYSSEY (1968). Stanley Kubrick, K: Geoffrey Unsworth

Im Kontrast zur anfänglichen Dunkelheit und zur Fremdartigkeit von Ligetis *Atmosphères* entfaltet der Vorspann mit dem ersten Teil von Richard Strauss' symphonischer Dichtung eine klangliche Entsprechung zur allmählich zunehmenden Intensität des Lichts. Robert Jungwirth beschreibt das Trompetenthema des Beginns, das Strauss selbst als »Formel für das Universum«⁷ bezeichnete, so:

»Es ist eine der berühmtesten Einleitungen der Musikgeschichte: Aus einem düsteren Kontrabasstremolo, unterstützt von der Orgel, dem Kontrafagott und der großen Trommel, erhebt sich eine Trompetenfanfare in gleißender Helle. Zusammen mit dem gesamten Orchester mündet diese, in der Tonhöhe weiter ansteigend, in einen alles überstrahlenden C-Dur-Jubel. Der Sieg des Lichts über die Finsternis. Der Partitur hat Richard Strauss den »Hymnus an die Sonne« aus Nietzsches philosophischer Schrift »Also sprach Zarathustra« vorangestellt – mit dem Kernsatz für die Musiker: »Zu lange hat die Musik geträumt; jetzt wollen wir wachen. Nachtwandler waren wir, Tagwandler wollen wir werden.«⁸

Der musikalisch formulierte »Sieg des Lichts« wird im Vorspann von 2001: A SPACE ODYSSEY zur choreografierten Bildmetapher einer kosmischen Geburt, mit der sich die visuelle Dramaturgie des Films und Richard Strauss' Vertonung von Nietzsches *Also sprach Zarathustra* ineinanderblenden. In der Verbindung von Klang und Licht konkretisiert sich der Gedanke eines filmischen Schöpfungsakts – eines Erwachens aus der Dunkelheit ins Licht, das hier gleichsam als Allegorie der filmischen Projektion gelesen werden kann. Das Licht legt sich über die Leinwand; seine Intensität nimmt weiter zu, wobei das langsame Abwandern des Mondes mit dem Öffnen einer Kamerablende as-

7 Zitiert nach Robert Jungwirth, »Richard Strauss: *Also sprach Zarathustra*«, br-klassik, 20. September 2022, online.

8 Ebd.

soziiert werden kann,⁹ eine visuelle Entfaltung, deren steigende Lichtfülle die Ästhetik des Films wirkungsvoll antizipiert.

Diese auf Licht und Schatten fokussierte Dramaturgie des Beginns leitet über zum ersten Film-Akt, »The Dawn of Man«, und findet darin ihre thematische Fortsetzung. Neben dem Sonnenaufgang der Exposition, der den Aufbruch der Menschheit ankündigt, erfüllt auch das Schwarzbild der Ouvertüre die Funktion eines (audio-)visuellen Vorgriffs: als Präfiguration jenes schwarzen, quaderförmigen Monolithen, dessen Erscheinen, stets von Ligetis Musik untermalt, den Evolutionssprung des Menschen auslöst. Die Schwärze des Quaders – einer abstrakten, undurchdringlichen Entität außerirdischen Ursprungs – steht dabei im schärfsten Kontrast zum Licht: nicht als dessen Negation, sondern als komplementärer Resonanzkörper, mit dem das Licht in 2001: A SPACE ODYSSEY erst recht in seiner gesamten Blendungsgewalt zum zentralen Bildakteur avanciert.

Narration und Bildkonstruktion

Als mysteriöse, sich dem rationalen Zugriff entziehende Entität resoniert der Monolith in Kubricks Epos mit der strukturellen Offenheit und semantischen Vieldeutigkeit des Films selbst, der viele Zuschauer ratlos zurücklässt.¹⁰ Kubricks Interviewaussagen entschlüsseln (verständlicherweise) das Geschehen nicht, das eine kontinuierliche Interpretationsaktivität ausgelöst hat. Die Ansätze zur Deutung sind vielfältig und umfassen philosophische Themen wie »die Frage nach der Stellung des Menschen im Universum, dessen Herkunft und Zukunft, [...] nach künstlicher Intelligenz, dem Verhältnis von Mensch und Maschine«,¹¹ um nur einige zu nennen. Darwin und Nietzsche zählen zu den zentralen Referenzen.¹² Gleichzeitig dient die *Dialektik der Aufklärung* (1944) von Max Horkheimer und Theodor W. Adorno vielen Interpretationen als roter Faden.¹³ Insbesondere die Dialektik von Ordnung und Chaos sowie von Rationalität und Irrationalität wird als wesentlicher Schlüssel zur Analyse des Films herangezogen.

Unbestreitbar sind die genannten Teilaspekte essenziell für 2001: A SPACE ODYSSEY, ebenso wie dessen universalistischer Anspruch und philosophische Tiefendimension. Die Ratlosigkeit, die viele Zuschauer bei ihrer Begegnung mit Kubricks Opus Ma-

9 Hinweis Meinrenken 2016 (ADG).

10 Gerda Breuer schildert ihren ersten Eindruck: »Es gab wenig Handlung, keine Narration, und doch schienen sich gewaltige Dinge zu ereignen – was allerdings wusste niemand so recht.« (Zitiert nach Volker Fischer, »Designing the Future: Zur pragmatischen Prognostik in ›2001: A Space Odyssey‹«, in: Bernd Eichhorn (Hg.), *Stanley Kubrick*, Ausst.kat. Deutsches Filmmuseum, Frankfurt a.M. 2004, S. 103–119, hier S. 104).

11 Ralf Michael Fischer, *Raum und Zeit im filmischen Œuvre von Stanley Kubrick*, Berlin 2009, S. 211.

12 In diesem Sinne argumentiert Andreas Jacke: »Von Nietzsche übernimmt er [Kubrick] die Idee, dass unsere Evolution noch nicht abgeschlossen sein könnte, von Darwin die Abstammung vom Affen, aus der Religion den Wunsch nach Transzendenz.« (Ders., *Stanley Kubrick. Eine Deutung der Konzepte seiner Filme*, Gießen 2009, S. 177).

13 Zur Relevanz der *Dialektik der Aufklärung* vgl. exemplarisch Kay Kirchmann, *Stanley Kubrick. Das Schweigen der Bilder*, Marburg 1993, insb. Kap. 2.

gnum empfinden, rührt jedoch in erster Linie von der Form her. Auch wenn eine kausale Erzählung – die Evolution vom Affenmenschen zum Sternenkind – angedeutet wird,¹⁴ folgt der Film vielmehr einer zyklischen Struktur, in der Anfang und Ende aufeinander verweisen und deren Koordinaten sich fortwährend verschieben. Die unkonventionelle Inszenierung und die komplexe Verweisstruktur zielen darauf ab, den Zuschauer in neue Denk- und Wahrnehmungsräume zu führen. Dabei wird die Radikalität deutlich, mit der Kubrick nicht-narrative Elemente in seinen Spielfilm integriert: »Rarely, if ever, has a commercial narrative film offered such ambiguous imagery or such a confounding of accepted perceptual coordinates. 2001 abandons its narrative progression in favour of poetic imagery for extended screen time.«¹⁵

Diese Ambiguität und Bildpoetik geht einher mit der ästhetischen Komplexität der Inszenierung, die Ralf M. Fischer in *Raum und Zeit im filmischen Œuvre von Stanley Kubrick* (2009) dahingehend analysiert, dass sie die Ansprüche gängiger Erklärungsmodelle auf Allgemeingültigkeit untergräbt. Stattdessen führe der Film sein Publikum in ein »unentrinnbares DeutungsLabyrinth«.¹⁶ Auch wenn Fischer dies nicht explizit anmerkt, korrespondiert Kubricks Ansatz diesbezüglich mit einigen der zentralen filmischen Experimente der Dekade, exemplarisch in Alain Resnais' *L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD* (1961) und Michelangelo Antonionis *BLOW-UP* (1966).

Die von Fischer zunächst allgemein beobachtete Komplexität und Deutungs Offenheit konkretisiert sich in seiner Analyse des legendären Match Cuts¹⁷ vom prähistorischen Knochen auf den im Orbit schwebenden Satelliten. Anhand dieses Schnitts zeigt Fischer eine Reihe formaler Brüche auf, die verdeutlichen, weshalb jegliche Aussagen über den narrativen oder symbolischen Gehalt eines Films wie *2001: A SPACE ODYSSEY* ohne einen bildanalytischen Nachvollzug der visuellen Formsprache dessen Essenz verfehlen müssen. So stiftet dieser Match Cut einerseits Kontinuität, indem »die Frühgeschichte anthropologisch mit der Zukunft«¹⁸ verbunden wird. Die Wesensähnlichkeit beider Objekte – Knochen und Satellit – erschließt sich unmittelbar durch ihre formale Gestalt und die übereinstimmende Farbtonalität: Das eine geht aus dem anderen hervor. Und andererseits wird die Aufmerksamkeit auf den filmischen Schnitt als solchen gelenkt, was dem Kontinuitätsprinzip eines »unsichtbaren« Schnitts widerspricht.¹⁹ Kubrick lässt nicht nur im Bruchteil einer Sekunde Jahr Millionen vergehen, sondern unter-

14 Letzteres kann als Hinweis auf Nietzsches Konzept des »Übermenschen« interpretiert werden, unter anderem angeregt durch die Verwendung von Richard Strauss' sinfonischer Zarathustra-Dichtung im Soundtrack. (Vgl. Stephan Sperl, *Die Semantisierung der Musik im filmischen Werk Stanley Kubricks*, Würzburg 2006, S. 125; sowie Thomas A. Nelson, *Kubrick: Inside a Film Artist's Maze* [1982], erw. und aktualisierte Ausgabe, Bloomington 2000, S. 133).

15 Mario Falsetto, *Stanley Kubrick: A Narrative and Stylistic Analysis* [1994], 2., erw. Aufl., Westport, Connecticut 2001, S. 47.

16 Fischer 2009, S. 60f.

17 Beim Match Cut handelt es sich um einen sogenannten identifizierenden oder zusammenfügenden Schnitt, der zwei Bildobjekte auf der Grundlage formaler, räumlicher oder bewegungsmotivischer Ähnlichkeiten verbindet. (Vgl. David Bordwell; Kristin Thompson, *Film Art. An Introduction* [1979], 6. Aufl., New York u.a. 2001, S. 252).

18 Monaco 1980, S. 205.

19 Zum System des Continuity-Editing im klassischen Hollywoodfilm vgl. Karel Reisz; Gavin Millar, *Geschichte und Technik der Filmmontage*, München 1988, insb. Kap. 14.

bricht den Flug des Knochens – synchron zur Musik – durch einen Zwischenschnitt, der das Objekt nun im Uhrzeigersinn rotieren lässt.²⁰ Die Auffälligkeit des anschließenden Cuts wird noch verstärkt durch den abrupten Wechsel vom hellblauen Himmel zur Dunkelheit des Weltalls.²¹ In diesem Sinne kann dieser Match Cut, wie Fernand Jung und Georg Seefßen es für Kubricks Montageprinzipien allgemein formulieren, als ein »Schnitt durch die Wahrnehmung« verstanden werden, der uns als Zuschauer klarmacht, dass wir uns »keineswegs mehr in einem verlässlichen, wärmenden Raum-Zeit-Kontinuum befinden«.²²

Die formale Radikalität des Match Cuts relativiert die lineare Zeitlogik zugunsten eines überzeitlichen, zyklischen Zusammenhangs und irritiert zugleich die Erwartungshaltung des Kinopublikums. Unweigerlich drängen sich im Kontext der damaligen modernen Kunstströmungen die mit einer Klinge aufgeschlitzten Leinwände Lucio Fontanas auf, etwa in der Werkreihe *Concetto spaziale, Attese* (1964–65). Wie Kubricks filmischer Schnitt durchbricht auch Fontanas materieller Eingriff das Kontinuum der Wahrnehmung: nicht als bloßer ikonoklastischer Akt und Ausbruch aus dem Bild, sondern als dessen produktive Erweiterung – als Öffnung, als Passage in eine andere Dimension von Bild und Wahrnehmung. In diesem Kontext erscheint 2001: A SPACE ODYSSEY als ein Formexperiment vom Charakter eines modernen Epos über die Grenzen und Möglichkeiten menschlicher Erkenntnis. Der experimentelle Ansatz vereint Kubricks visuelle Sprache zudem aufs Engste mit der Musik György Ligetis. Beide verfolgen ein modernes ästhetisches Programm, das in der Auflösung tradierter Klang- und Bildformen besteht, zugunsten neuartiger Ausdrucksmöglichkeiten.²³ Ligeti charakterisierte die Intention hinter seinem Stück *Atmosphères* wie folgt:

»In *Atmosphères* versuchte ich, das strukturelle kompositorische Denken, das das motivisch-thematisch ablöste, zu überwinden und dadurch eine neue Formvorstellung zu verwirklichen. In dieser musikalischen Form gibt es keine Ereignisse, sondern nur Zustände; keine Konturen und Gestalten, sondern nur den unbevölkerten, imaginären musikalischen Raum; und die Klangfarben, die eigentlichen Träger der Form, werden – von den musikalischen Gestalten gelöst – zu Eigenwerten.«²⁴

Das musikalische Prinzip der Mikropolyphonie in der Ouvertüre lässt sich als erster Hinweis darauf deuten, dass in 2001: A SPACE ODYSSEY disparate Sinnschichten bewusst nebeneinandergestellt werden, ohne sich einer einheitlichen Lesart zu unterwerfen. Zugleich bringt die präzise Abstimmung von Musik und Bild zentrale Motive klar zur Gel-

20 Vgl. Fischer 2009, S. 16ff.

21 Ebd.

22 Georg Seefßen; Fernand Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme*, Marburg 1999, S. 83.

23 In diesem Sinne argumentiert Valerio Benz: »Rückblickend ist es wenig überraschend, dass die Musik des österreichisch-ungarischen György Ligeti zum Soundtrack eines epochalen Science-Fiction-Filmes geworden ist. So wie Stanley Kubrick in seiner Weltraumodyssee 2001: A Space Odyssey die unendlichen Sphären des Alls erkundet, erforscht Ligeti die unbegrenzten Möglichkeiten des Klangs.« (Ders., »György Ligetis *Lux Aeterna* – Chormusik auf Weltraumodyssee«, SRF, 01. März 2014, online).

24 György Ligeti, »Atmosphères (1961)« [1960er], in: ders., *Gesammelte Schriften*, hg. von Monika Lichtfeld, Mainz 2007, S. 180.

zenlichtaufnahmen in *BARRY LYNDON* (1975).³¹ Die innerfilmische Raumbelichtung fungiert hier als primäre Lichtquelle des Films und steht durchgehend im Fokus der Aufmerksamkeit, als bildgebender und raumbildender Akteur, der die Szenerie modelliert und ihre Dynamik bestimmt.

Nachfolgend wird analysiert, wie diese ästhetischen Strategien in 2001: A SPACE ODYSSEY auf mehreren Ebenen Form und die Wahrnehmung des Films definieren: Neben der szenografischen Gestaltung stehen das Verhältnis des Lichts zum Körper der im Raum (und in dessen Licht) agierenden Figuren sowie das zentrale Motiv der Blendung – hier vor allem die technisch und ästhetisch anspruchsvolle Einbindung gleißenden Gegenlichts – im Mittelpunkt. Bereits im Vorspann wird dieses Prinzip durch die Sonne als bildmächtige Lichtquelle grundgelegt. Gleichzeitig entfaltet sich entlang dieser Aspekte, so die These, das ausgeprägte bildreflexive Potenzial des Films.

Im Zeichen der Sonne beginnt das erste Kapitel, »The Dawn of Man«, mit einem Wechsel der Kameraperspektive zur Erdsicht. In einer Folge von Landschaftsaufnahmen trennen sich optisch Himmel und Erde, während die aufgehende Sonne die vegetationslose Savanne nach und nach illuminiert (Abb. 148–149). Verbindet sich die einleitende Ouvertüre zum Schwarzbild sinnbildlich mit dem Nullpunkt der Schöpfung, so spannen die Landschaftstableaus wie im Zeitraffer den Bogen von der primordialen Finsternis zur lichterfüllten Erde. Diese offenbart sich als Lebensraum, in dem harte Kämpfe ums nackte Überleben ausgetragen werden. Über den Boden verstreut liegen Skelette, die an menschliche Überreste erinnern. Die anschließenden Szenen entwerfen das Bild einer prähistorischen Umgebung, in der Affenmenschen zwar friedlich mit pflanzenfressenden Rüsseltieren koexistieren, zugleich jedoch ständiger Bedrohung durch Raubtiere und rivalisierende Gruppen ausgesetzt sind. Zwei Stämme geraten in einen erbitterten Konflikt um eine Wasserstelle. Als der Anführer eines Clans von einem Leopard gerissen wird, ist seine Gruppe dem konkurrierenden Stamm schutzlos ausgeliefert.

Nach Einbruch der Dunkelheit ziehen sich die Affenmenschen in höhlenartige Felsformationen zurück und lauschen den Geräuschen der Nacht. In einer Nahaufnahme ist einer von ihnen zu sehen, im Drehbuch Moonwatcher genannt, wie er den Blick gen Himmel erhebt und den Mond betrachtet: ein subtiler Vorgriff auf die spätere Handlung im Weltraum. Die Lichtreflexionen in seinen Augen deuten den bevorstehenden Bewusstseinswandel an, dessen Auslöser der Monolith ist, der am nächsten Morgen – unmittelbar nach Sonnenaufgang – vor der Höhle erscheint. Moonwatcher entdeckt ihn als Erster und weckt mit lauten Schreien die übrigen Mitglieder der Horde, um sie auf das unerklärliche Phänomen aufmerksam zu machen. Die gesamte Gruppe wird frontal von einem gleißenden Licht erfasst (Abb. 150).

31 Um das Kerzenlicht des 17. Jahrhunderts authentisch darzustellen und als Hauptlichtquelle zu nutzen, wurde das Objektiv »Planar 0,7/50«, das ursprünglich von Zeiss für die Weltraumfotografie entwickelt worden war, für den Einsatz an einer herkömmlichen Filmkamera modifiziert und verwendet. (Vgl. John Alcott, »Photographing Stanley Kubrick's *Barry Lyndon*«, in: *American Cinematographer*, Jg. 57, März 1976, Nr. 3, S. 268–279; sowie Rainer Rother, »Kühler Blick auf fremde Welt: *Barry Lyndon* (1975)«, in: Lars-Olav Beier (Hg.), *Stanley Kubrick*, Berlin 1999, S. 181–194).

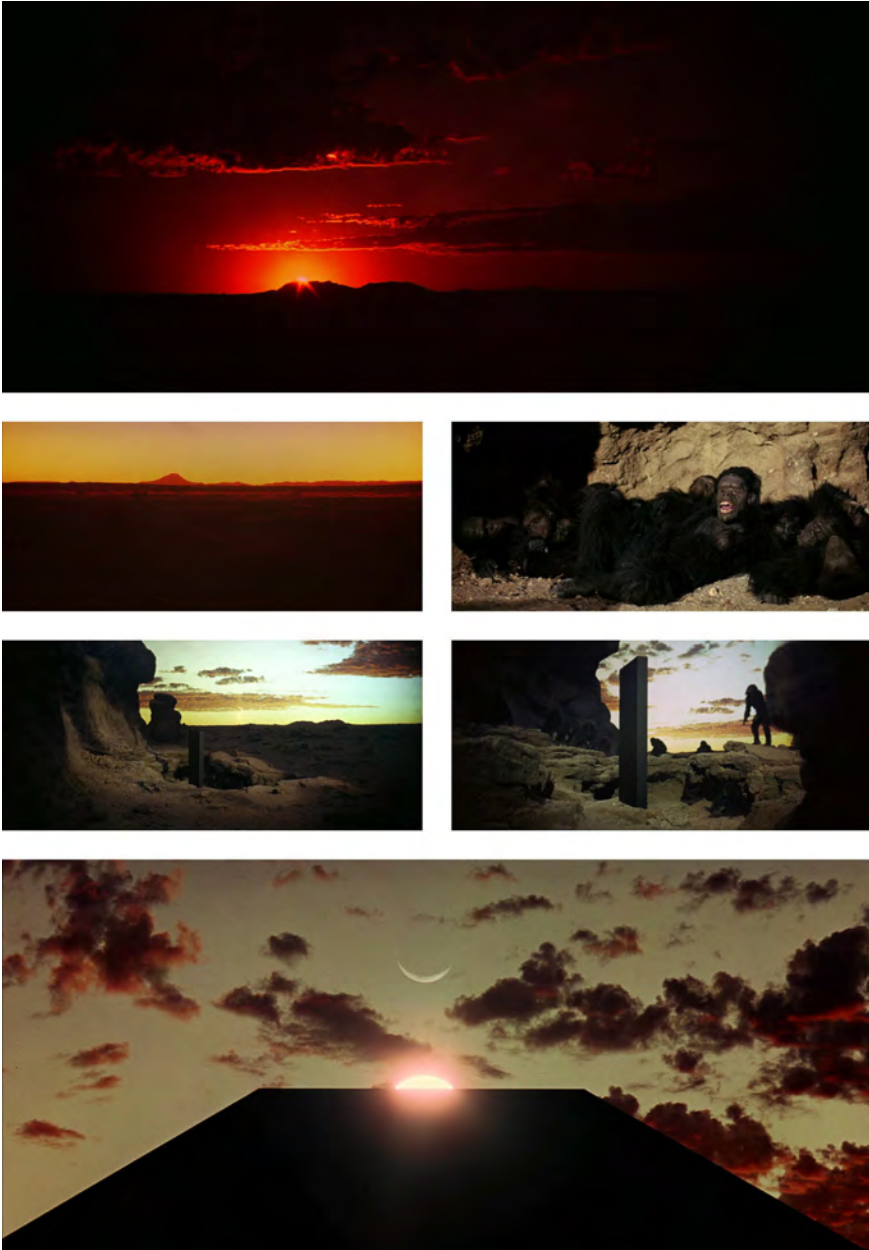


Abb. 148-153: 2001: A SPACE ODYSSEY (1968). Stanley Kubrick, K: Geoffrey Unsworth

In der anschließenden Totalen wird die zuvor angenommene natürliche Lichtsituation durch die Position der Sonne konterkariert: Der helle Glanz des Himmels liegt hinter den Felsen und den Affenmenschen, die sich dunkel davon abheben. An der Stelle jedoch, von der zuvor das blendend helle Licht auszugehen schien, erhebt sich ein schwarzer Mo-

nolith. Um seine Basis zeichnet sich kreisförmig ein Lichtkranz ab, der eindeutig nicht von der Sonne stammt (Abb. 151–152). Damit wird die illusionistische Kohärenz der diegetischen Lichtquelle gezielt irritiert – der Monolith erscheint als einziger Körper, der auf diese Weise beleuchtet ist.

Die künstliche Form des Monolithen lässt keinen Zweifel daran, dass er das Produkt einer fremden Macht ist. Kubrick selbst beschrieb ihn als eine »gottähnliche Kreatur von purer Energie und Intelligenz ohne Körper oder Form«.³² Diese Sonderstellung wird wirkungsvoll akzentuiert, als die Kamera die subjektive Perspektive vom Fuß des Monolithen einnimmt: Der Quader ist nun in Konjunktion mit Sonne und Mond zu sehen: eine visuelle Spiegelung der Konstellation des Vorspanns, nun aber aus entgegengesetzter Perspektive, einer schrägen Aufsicht in Bodennähe (Abb. 153). Die Sonnenstrahlen brechen sich an der oberen Kante des Quaders wie an einem gradlinigen Horizont im Kontrast zur zerklüfteten, weitläufigen Landschaft.³³ Rötliche Wolken und die Schreie der Affenmenschen erzeugen ein beinahe apokalyptisches Bild, zumal der Körper der Sonne, wie bei einer Sonnenfinsternis, partiell durch den Quader verdeckt ist. Dieses dramatische Szenario wird vom Kyrie-Satz aus Ligetis *Requiem* musikalisch untermalt.³⁴ Im Gegensatz zu *Atmosphères* sind hier menschliche Stimmen zu hören, die einen mikrotonalen, ineinander verschlungenen Chorsatz bilden. Der Gesang, so Ligeti, steigt »in einer Art klangfarbigem Irisieren« an – »unaufhörlich, wie ein scheinbar unermesslich riesiges Gebilde«.³⁵

Die Brechung des Lichts an der oberen Kante lässt eine rötlich schimmernde, kreisförmige Lichtaureole auf der Oberfläche des Quaders erscheinen, laut Lorenz Engell eine »erste Reflexion im Sinne eines erwachenden Bewusstseins«.³⁶ So wird der zivilisatorische Impuls, der vom Monolithen ausgeht, erstmals visuell greifbar. In eine ähnliche Richtung weist Hartmut Böhmes Deutung der anschließenden Szenen: Moonwatcher,

32 Stanley Kubrick, Interview transcript between Jun'ichi Yao and Stanley Kubrick, 1980, Transcribed by Rod Munday, online.

33 Diese Einstellung erinnert an Fritz Langs *DIE NIBELUNGEN* (1924), genauer: an das Bild der Burg von Worms im gleißenden Sonnenlicht. Eine Ansammlung quaderförmiger, majestätisch in den Himmel ragender Türme blockiert dort das Sonnenlicht. Ob Kubrick tatsächlich an Langs Heldenepos gedacht oder sich darauf bezogen hat, ist nicht überliefert – aufgrund dieser auffälligen visuellen Korrespondenz jedoch durchaus vorstellbar. Auch die zu Beginn von *DIE NIBELUNGEN* dargestellten zwergartigen Mimen erinnern an die Vormenschen in 2001: A SPACE ODYSSEY. Die späteren Abenteuer Siegfrieds, des »Drachentöters«, lassen sich zudem in Beziehung zu Astronaut Bowman setzen, der den eigenmächtig gewordenen Bordcomputer HAL 9000 stilllegt bzw. tötet. (Für den Hinweis danke ich Danil Kipnis.)

34 Laut György Ligeti ist sein *Requiem* »keine vollständige Totenmesse, denn ich habe nur drei Teile aus dem lateinischen Text der katholischen Liturgie verwendet: *Introitus*, *Kyrie* und die Sequenz von Tommaso da Celano. Die Sequenz ist zweigeteilt in *Dies irae* und *Lacrimosa*. Im Zentrum des Werkes steht das *Dies irae* mit seinen dramatischen, wilden Passagen. Sie beziehen sich auf bildliche Darstellungen des Jüngsten Gerichts, besonders auf Hans Memlings Altarbild in Danzig, aber auch auf die apokalyptischen Gemälde von Pieter Breughel dem Älteren, auf Hieronymus Bosch und auf Dürers Kupferstiche. Dieser Satz ist exaltiert, hyperdramatisch und zügellos.« (György Ligeti, »Über mein Requiem« [1960er], in: Ligeti [1960er] 2007b, online).

35 Ligeti, ebd.

36 Engell 2010, S. 259.

nun Anführer seiner Gruppe, schlägt in Zeitlupe mit einem Tierknochen auf verstreute Skelette ein und schleudert ihn schließlich triumphierend in die Luft. In Anlehnung an Martin Heidegger spricht Böhme hier vom »triumphalen Augenblick eines sich lichten-den Gedankens«, einer »Lichtung«, in der die »Passung von Ding, Hand und Idee ›entborgen‹ wird« – als »instrumenteller Zusammenhang, als Zuhandensein des Knochens als Zeug, das als Werk-Zeug ›aufgeht‹«. ³⁷ Entscheidend ist, dass dieser Moment mit der Erfindung der Waffe zusammenfällt: Getötete Tiere fallen zu Boden, bis es an der lebenswichtigen Wasserstelle zum Kampf mit der rivalisierenden Horde und schließlich zum ersten Mord an einem Mitglied der eigenen Spezies kommt. Licht und Dunkel, Blendung und Tötung treten hier als evolutionäre Kräfte in ein hoch ambivalentes Spannungsverhältnis und konstituieren eine Spirale gegensätzlicher, untrennbar verflechtener Impulse, in der sich die Menschheitsgeschichte fortan bewegt.

Mit dem anschließenden Schnitt vom Knochen auf einen im Orbit schwebenden Satelliten beginnt eine viereinhalbminütige meditative Sequenz: Leuchtend weiße Raumschiffe und -stationen kreisen in langsamer, anmutiger Bewegung zu Johann Strauß' *An der schönen blauen Donau* (1867) um die Erde (Abb. 154). ³⁸ Ein Zwischenschnitt zeigt das Cockpit des Pan-Am-Shuttles Orion, das an die radförmige Hilton Space Station 5 andockt. Ein Sonnenstrahl fällt in die Kabine und gleitet sanft über die verschiedenfarbig leuchtenden Knöpfe und Displays der Konsole, gleichsam einer zärtlichen Berührung (Abb. 155). Diese Aufnahmen unterscheiden sich deutlich in Lichtgestaltung, Farbton und Stimmung von den vorangegangenen Sequenzen aus »The Dawn of Man«. Auch der Kontrast zwischen den Vormenschen und ihren Nachfahren ist augenfällig: Die täglichen Herausforderungen des Überlebenskampfes spielen in dieser technologisch hochentwickelten Umgebung scheinbar keine Rolle. Der Passagier des Shuttles, Dr. Heywood Floyd, schläft in seinem Sitz. Neben ihm schwebt ein Kugelschreiber frei von der irdischen Schwerkraft, eine Rotationsbewegung, die visuell den vorherigen Flug des Knochens aufgreift, ihn jedoch in einen mediokren, routinierten Handlungsraum überführt. Wie in Zeitlupe rotiert der Schreiber im Uhrzeigersinn im luftleeren Raum – ein markanter Kontrast zum Schwung und Pathos des Knochenflugs.

Nach seiner Ankunft wird Floyd begrüßt und durch die Station geführt. In der Lobby passiert er scharlachrote Sessel und bewegt sich unter einer großflächigen Deckenleuchte, die den Raum nahezu schattenlos illuminiert (Abb. 156–157). Dem künstlichen Licht wird im Weltraum ein begrenzter, dafür umso wirkungsvollerer Spielraum eingeräumt. Die nahezu vollständige Abwesenheit von Schlagschatten veranschaulicht sinnbildlich den Verlust des »Natürlichen« in dieser technoiden Umgebung, in der sich die Aufmerksamkeit vom Menschen auf dessen Werkzeuge verlagert. Hier bereits kommt das Licht

37 Hartmut Böhme, »Oblique. Annäherung an das Heilige aus dem Geist der Gewalt«, in: Axel Michaels; Daria Pezzoli-Olgiati; Fritz Stolz (Hg.), *Noch eine Chance für die Religionsphänomenologie?*, Frankfurt a.M. u.a. 2001, S. 191–213, online, S. 2.

38 Die Arbeit mit Modellen in einem schwarz ausgekleideten Studio ermöglichte es Kubrick und seinem Team, die Beleuchtung präzise zu kontrollieren. Die Glaubwürdigkeit der dargestellten Szenen – zur Zeit ihrer Entstehung um 1965 eine enorme Herausforderung – sowie das Innen- und Außendesign der Weltraumfahrzeuge resultieren im Wesentlichen aus der engen Zusammenarbeit des Filmteams mit Wissenschaftlern der NASA. (Vgl. Jerome Agel (Hg.), *The Making of Kubrick's* 2001, New York 1970).

als szenografischer Akteur markant zur Geltung, mit Weiß als dominierendem Farbton. Weiß unterstreicht nicht nur die rationale »Kälte« der Weltraumtechnologie, sondern reflektiert, streut und verstärkt das Licht und stilisiert die Station zu einem Leuchtkörper, der in den Kinoraum hineinstrahlt: »In 2001, the white sets literally radiate; the audience bathes in light from the screen.«³⁹

Inzwischen veröffentlichtes Fotoarchivmaterial zum Produktionsprozess von 2001: A SPACE ODYSSEY belegt die beträchtliche Anzahl an Scheinwerfern, die hinter dem transluzenten Milchglas der weitläufigen Deckenleuchte im Lounge-Bereich der Station installiert waren (Abb. 158).⁴⁰ Dies stellte eine besondere Herausforderung für die Kameraarbeit dar, da an diesem wie auch an anderen ähnlich ausgeleuchteten Sets gegen intensives Licht gefilmt werden musste. Als Lösung fertigte Kameramann Geoffrey Unsworth während der Dreharbeiten Polaroidaufnahmen an, anhand derer er über die Abstufungen der Grautöne die optimale Belichtung justierte (Abb. 159).⁴¹ Herb A. Lightman erläutert hierzu:

»Cinematographer Unsworth used an unusual approach toward achieving his light balance and arriving at the correct exposure. He employed a Polaroid camera loaded with ASA 200 black-and-white film (because the color emulsion isn't consistent enough) to make still photographs of each new setup prior to filming the scene. He found this to be a very rapid and effective way of getting an instant check on exposure and light balance. He was working at the toe end of the film latitude scale much of the time, shooting in scatter light and straight into exposed practical fixtures. The 10,000 Polaroid shots taken during production helped him considerably in coping with these problems.«⁴²

Dieser Einblick unterstreicht nicht nur das Wechselspiel von Fotografie und Film im Produktionsprozess sowie den konstitutiven Zusammenhang von Raum und Licht in der szenischen Gestaltung, sondern auch die fundamentale Bedeutung gleißender Lichtquellen als energetische Grundform der visuellen und symbolischen Struktur von Kubricks Film. In den Stationen und Raumschiffen tritt das künstliche Licht gewissermaßen an die Stelle der Sonne. Der Mensch bewegt sich innerhalb eines Raums, der vollständig durch Technologie und künstliches Licht geformt ist.

39 Michel Chion, *Kubrick's Cinema Odyssey*, London 2001, S. 79.

40 Die Intensität des Lichts war so stark, dass die Schauspieler am Set in den Pausen Sonnenbrillen tragen mussten. (Abbildungen in Alison Castle (Hg.), *Das Stanley Kubrick Archiv* [2005], aus dem Engl. von Thomas J. Kinne, Köln 2016, S. 388f.).

41 Weitere Abbildungen ebd., S. 414.

42 Herb A. Lightman, »Filming 2001: A Space Odyssey«, in: *American Cinematographer*, Jg. 49, Juni 1968, Nr. 6, S. 420–422, S. 441, 445 und 456, online. Vgl. ferner Douglas Trumbull, »Creating Special Effects for 2001: A Space Odyssey« [1968], in: Agel 1970, S. 158–166.



Abb. 154-157: 2001: A SPACE ODYSSEY (1968). Stanley Kubrick, K: Geoffrey Unsworth

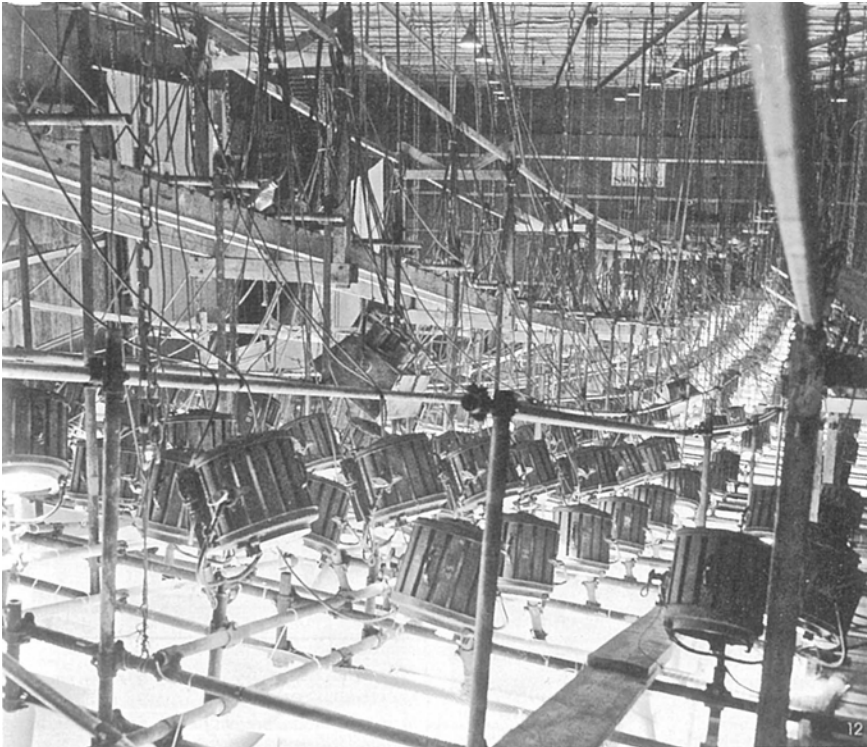


Abb. 158: Blick auf die obere Deckenbeleuchtung am Set der Raumstation 5 von 2001: A SPACE ODYSSEY (1968)

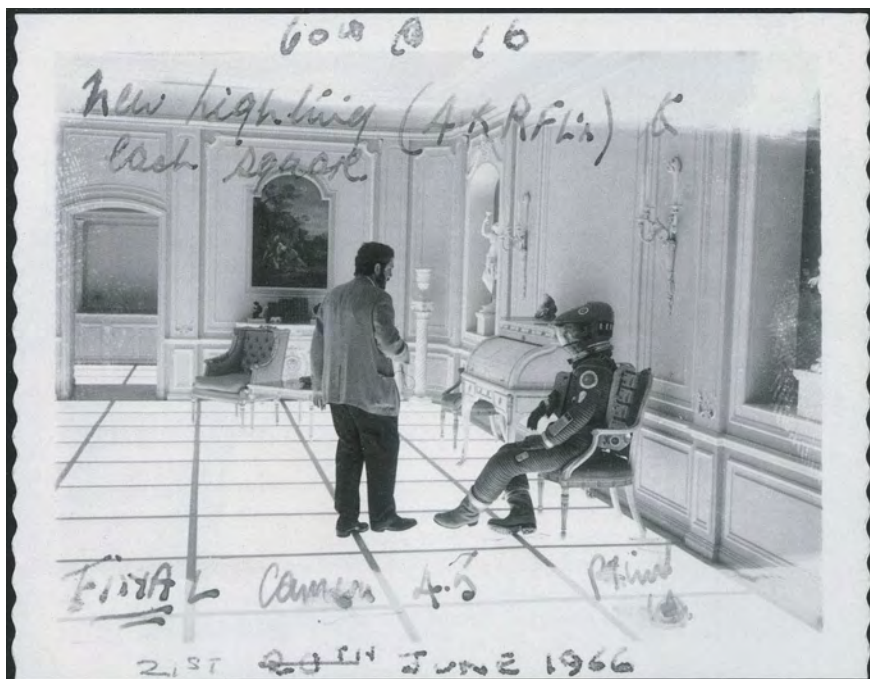


Abb. 159: Geoffrey Unsworth, Schwarz-Weiß-Polaroidaufnahme zur Berechnung der Belichtungseinstellungen während der Dreharbeiten von 2001: A SPACE ODYSSEY (1968)

Die exponierte Rolle des künstlichen Lichts erhält in der Gestaltung des Konferenzraums auf der Mondbasis Clavius⁴³ eine weitere Steigerung. Dort hält Floyd vor dem Rat für US-Staatssicherheit eine Rede. Vier leuchtende Wandpaneele strukturieren das Raumbild (Abb. 160–161). Zunächst sind nur drei davon sichtbar; die vierte tritt erst mit einem Wechsel der Kameraperspektive ins Bild: eine gleißende *tabula rasa*⁴⁴ und visueller Kontrapunkt zur Schwärze des Monolithen.⁴⁵ Die Form und horizontale Ausrichtung der Paneele erinnern zugleich an weiße Kinoleinwände, eine Analogie, die durch die dunklen Stoffvorhänge, welche jedes Lichtrechteck seitlich rahmen, begünstigt wird (Abb. 162).

- 43 Der Name »Clavius« verweist auf den gleichnamigen Mondkrater, der nach dem deutsch-italienischen Mathematiker und Jesuitenastronomen Christophorus Clavius (1538–1612) benannt wurde. Clavius gehörte zu den ersten Gelehrten, die Galileis teleskopische Entdeckungen aufgriffen und die Existenz der Jupitermonde anerkannten.
- 44 Zur kunsthistorischen Einordnung des Begriffs *tabula rasa* vgl. Monika Wagner, »Die tabula rasa als Denk-Bild. Zur Vorgeschichte bildloser Bilder«, in: Barbara Naumann (Hg.), *Bilder-Denken: Bildlichkeit und Argumentation*, München 2004, S. 67–86; ergänzend Hans Belting, »Hiroshi Sugimotos Kinosäle und der unsichtbare Film«, in: ders., *Szenarien der Moderne: Kunst und ihre offenen Grenzen*, Hamburg 2005, S. 154–167. Vgl. exemplarisch auch die *OffScreen*-Serie (1990er-Jahre) des Fotografen John Hilliard.
- 45 Die Zahl der Monolith-Erscheinungen im Film – insgesamt vier – korrespondiert auffällig mit der Anzahl der leuchtenden Paneele im Konferenzraum. Diese visuelle Parallelstruktur verweist auf eine mögliche symbolische Tiefenschichtung innerhalb der Szenografie.

Die fensterlose, hermetisch abgeschlossene Architektur des Konferenzraums spiegelt in dieser Deutung den Kinosaal wider; sie fungiert auch als dessen Brechung oder Erweiterung. An die Stelle der sonst unsichtbaren Membran, der sogenannten »vierten Wand« der filmischen Illusion,⁴⁶ tritt hier das Licht in seiner höchsten Konzentration, als Blendung und als Irritation der formalen Geschlossenheit der fiktionalen Welt.



Abb. 160-162: 2001: A SPACE ODYSSEY (1968). Stanley Kubrick, K: Geoffrey Unsworth

Die kühle Strenge des Raums korrespondiert mit dem Inhalt der Rede Floyds: einer Aufforderung zur strikten Geheimhaltung über den Fund des (identischen) Monolithen auf dem Mond. Bereits während seines Zwischenaufenthalts in der internationalen Hilton Space Station 5 begegnet Floyd einer Gruppe sowjetischer Wissenschaftler, die vergeblich versuchen, ihn zu ungewöhnlichen Vorkommnissen auf der amerikanischen Mondbasis zu befragen. Damit wird deutlich, dass der Kalte Krieg in der Handlungswelt von 2001: A SPACE ODYSSEY fortbesteht – ein Reflex auf die reale geopolitische Lage zur Zeit der Entstehung des Films. Kubrick knüpft damit unmittelbar an DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB (1964) an, seine satirische Abrechnung mit der Irrationalität nuklearer Eskalation. Ein ikonisches

46 Der Ausdruck »vierte Wand« bezeichnet ursprünglich die imaginäre Begrenzung des Bühnenraums nach vorne im Theater. Sie dient der Aufrechterhaltung der Illusion einer in sich geschlossenen, autonom existierenden Bühnenwelt. In der Filmtheorie wird der Begriff analog verwendet: als unsichtbare Trennfläche zwischen der filmischen Welt und dem Zuschauerraum – eine mediale Konstruktion, die die Rezipienten in die Position des distanzierten, gleichwohl affizierten Voyeurs versetzt.

Set dieses Films ist der von Ken Adam entworfene Pentagon-»War Room«, dessen markanter, grell leuchtender Lampenring über dem runden Konferenztisch unablässig die Aufmerksamkeit auf sich zieht. Dessen Wirkung wird durch das Schwarz-Weiß der Aufnahmen und die kontrastreiche Low-Key-Beleuchtung noch verstärkt. Unter dem Stichwort »raumgewordene Supermachtparanoia« rekonstruiert Boris Hars-Tschachotin anhand von Adams Skizzen die Entwicklung von einer zunächst bescheidenen, kegelförmigen Leuchte zu einem raumgreifenden, an acht langen Seilen befestigten Lichtkreis, entworfen in enger Zusammenarbeit mit dem Regisseur.⁴⁷ Die einzigartige perspektivische Konstruktion des »War Room«, die großformatigen, leuchtenden Weltkarten an den Wänden sowie die militärischen Würdenträger, vor allem jedoch der charakteristische, kreisförmige Lampenring antizipieren die Detonation der Atombombe am Ende des Films. Die Gefahr einer ultimativen Blendung und Selbstvernichtung durch nukleare Explosionen – »heller als tausend Sonnen«⁴⁸ – führt Kubrick in 2001: A SPACE ODYSSEY fort und überträgt sie in die Zukunft, gleichsam als visionäre Fortschreibung. Die Vorstellung vom »Licht im Zeitalter der Atombombe«,⁴⁹ wie sie sich in den 1950er- und 60er-Jahren in zahlreichen künstlerischen Arbeiten artikulierte, exemplarisch in Robert Rauschenbergs *White Paintings*,⁵⁰ ist auch den Leuchtwänden des Konferenzraums lichtsemantisch eingeschrieben.

Die abstrakte Fläche der Leuchtwände erzeugt innerhalb der nüchternen Architektur eine eigentümliche visuelle Spannung. Ihre serielle Anordnung und die nahezu vollständige Abwesenheit ornamentaler Details – abgesehen von drei amerikanischen Fahnen – setzen auch farblich einen klaren Unterschied zum »War Room« in DR. STRANGELOVE, dessen Wirkung wesentlich auf das filmische Schwarz-Weiß abgestimmt ist. Gleichwohl lässt sich der Konferenzraum als Weiterentwicklung und formale Zuspitzung des »War Room« begreifen, insbesondere im Hinblick auf die Konzentration des weißen Lichts als die primäre Bildmacht im Film.

Die visuelle Gestaltung verändert sich radikal in den anschließenden Szenen von 2001: A SPACE ODYSSEY mit der Ausgrabungsstätte des Monolithen nahe dem Mondkrater Tycho im Zentrum. Während der Konferenzraum von kühler, geometrischer Prä-

47 Vgl. Boris Hars-Tschachotin, »Raumgewordene Supermachtparanoia: Der »War Room« als Schlüsselbild in »Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb««, in: Eichhorn 2004, S. 75–87. Vgl. ferner ders., *Der Bildbau im Film: Die Zeichnungen der Production Designer von Metropolis, Dr. Strangelove und Troy*, Emsdetten, Berlin 2014.

48 Vgl. Robert Jungk, *Heller als tausend Sonnen. Das Schicksal der Atomforscher*, Bern 1956; sowie Michael Light, *100 Sonnen: 1945–1962*, München 2003.

49 Wagner 2001, S. 263.

50 Vgl. insbesondere *White Painting [seven panel]*, 1951, Robert Rauschenberg Foundation, New York – eine rechteckige Anordnung aus sieben monochrom weiß bemalten Tafeln; dazu Vincent Katz, »A genteel iconoclasm: Robert Rauschenberg«, tate etc., 01. September 2006, online; Larry Gagosian Gallery (Hg.), *Robert Rauschenberg: The White and Black Paintings 1949–1952*, Ausst.kat., mit einem Essay von Roberta Bernstein, New York 1986. Der Bezug erfolgt hier im Dialog mit Michael Diers' bislang unveröffentlichtem Vortrag »ÜberBlendung. Lichtbilder in der Kunst der Gegenwart«, gehalten auf der Tagung »Licht und Lichtgestaltung in den visuellen Medien« (HFMA | Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg, 10.–12. September 2009; ADG). Vgl. angrenzend Daniel Bürkner, *Fotografie und atomare Katastrophe: Die visuelle Repräsentation der Ereignisse von Hiroshima/Nagasaki und Tschernobyl*, Diss., Humboldt-Universität zu Berlin 2015, online.

zision geprägt ist, dominiert in der Grube eine archaische, beinahe sakrale Lichtinszenierung. Der Übergang in die offene, kosmische Dunkelheit wird durch György Ligetis sechzehnstimmige Vokalkomposition *Lux Aeterna* eingeleitet, die während des Anflugs der Mondfähre erklingt. Nach der Landung und beim Erreichen der Ausgrabung setzt Ligetis *Kyrie* ein, das die gleichermaßen erhabene wie bedrohliche Präsenz des Monolithen akzentuiert.⁵¹ Der Quader steht im gleißenden Licht massiver Scheinwerfer, die ihn wie bei nächtlichen Ausgrabungen oder in einem Stadion ausleuchten und ihn zugleich in eine mystische Aura tauchen. Im Gegensatz zur gleichmäßig-raumfüllenden Helligkeit der Weltraumstation bestimmen hier Handkamera und dynamisches Helldunkel die Atmosphäre im Bild.

Gleich zu Beginn, als Floyd mit einer Gruppe von Wissenschaftlern die Szenerie betritt, blenden mehrere rechteckige Scheinwerferlampen das Sichtfeld der Kamera (Abb. 163) und streuen im weiteren Sequenzverlauf auffällige Flares, die die diegetische Lichtquelle visuell verdoppeln (Abb. 164). Diese Blendenflecke unterscheiden sich in Form, Farbe und Wirkung deutlich von den konfettiartigen Flares in Reygadas' *STELLET LICHT* und führen exemplarisch vor Augen, wie stark filmische Stilmittel je nach Kameraoptik, inhaltlichem Kontext und künstlerischer Intention in ihrer Gestalt und Wirkung variieren können. Hier gehen sie in einer betont aggressiven Lichtregie auf, die im Einklang mit Ligetis *Requiem*-Thema auf existenzielle Fragen verweist: Es geht um nichts Geringeres als das zukünftige Schicksal der Menschheit und ihre Stellung im Universum.

Helme und Raumanzüge reflektieren das Licht der Scheinwerfer. Auch die handgeführte Kamera verstärkt die scheinbar unberechenbare Dynamik des Lichteindrucks. Aus dem gezeigten Vorgang wird nicht unmittelbar erkennbar, ob die Besucher der Ausgrabungsstätte vom Licht der Scheinwerfer geblendet werden. Man selbst als Zuschauer fühlt sich hingegen diesem (Bild-)Licht förmlich ausgesetzt. Dieser Effekt wird maßgeblich durch den Kontrast des Hellen mit dem Dunklen unterstützt. Als koexistente Entitäten gewinnen Licht und Schatten dabei an visuellem Eigengewicht, hinter dem die materiellen Objekte der Darstellung zurückzutreten. Etwa dort, wo die Hand Floyds die angestrahlte, perspektivisch verkürzte Seite des Monolithen berührt: Die Finger treffen auf deren eigenen Schlagschatten auf der Oberfläche des Quaders und sind zugleich von der Spiegelung des seitlich stehenden Scheinwerfers in der Kameralinse überstrahlt (Abb. 165). Mit dem Wechsel in die Nahaufnahme scheint Floyds Hand einzig einen vertikalen Lichtstreifen zu berühren (Abb. 166). Diese zögernde Geste akzentuiert die geheimnisvolle Präsenz des Monolithen: einer Entität, deren Herkunft, Identität und Bestimmung im Dunkeln bleibt. Sie ermöglicht eine assoziative Verbindung zu Antonionis *BLOW-UP*: Ähnlich wie Thomas, der im Angesicht der Leiche im Park mit den Fingern deren Geheimnis zu erfassen sucht, nähert sich auch Floyd dem unergründlichen Objekt.

51 Zur Rolle der Musik in 2001: A SPACE ODYSSEY vgl. Bernd Schultheis, »Möglichkeitsräume. Notizen zur musikalischen Rede bei Stanley Kubrick«, in: Eichhorn 2004, S. 266–279; Gerrit Bodde, *Die Musik in den Filmen von Stanley Kubrick*, Osnabrück 2002; Gene D. Phillips, »Die Musik in 2001 – *Odyssee im Weltraum*«, in: Castle [2005] 2016, S. 460–465. Ergänzend Chion 2001; sowie ders., *Audio-Vision: Ton und Bild im Kino*, Berlin 2012.

In beiden Fällen reflektiert die Szene die Wahrnehmungssituation des Kinopublikums – ein tastendes Sehen an der Grenze des Sicht- und Greifbaren.

Als das Forschungsteam schließlich eine Reihe vor dem Monolithen bildet, um ein Erinnerungsfoto aufzunehmen, durchdringt ein ohrenbetäubendes Pfeifgeräusch die Helmlautsprecher – eine akustische Entsprechung zum blendenden Licht. Schmerzerfüllt greifen sie nach ihren Helmen, unfähig, das schrille Dröhnen zu unterbrechen. Die finale Einstellung der Sequenz zeigt die obere Kante des Monolithen in Konjunktion mit Sonne und Erde. In diesem Moment sendet das Artefakt ein elektromagnetisches Signal in Richtung Jupiter, ein entscheidender Hinweis auf die Existenz intelligenten Lebens außerhalb der Erde. Mit der Einblendung »18 Months Later« beginnt die streng geheime Jupiter-Mission und damit der nächste Akt der Odyssee.

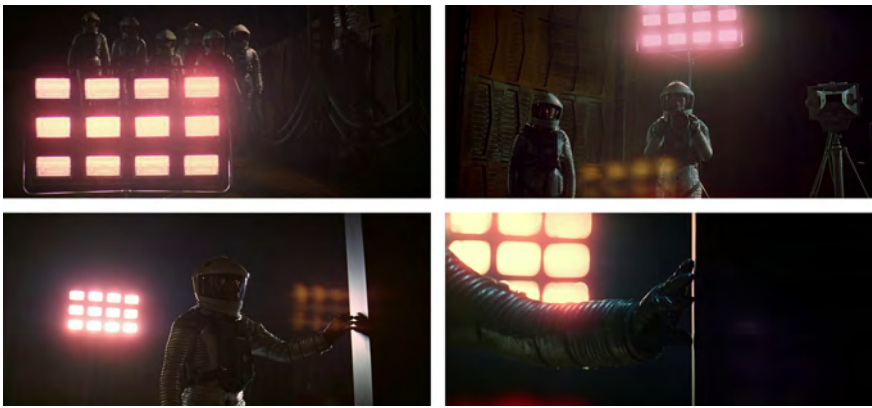


Abb. 163-166: 2001: A SPACE ODYSSEY (1968). Stanley Kubrick, K: Geoffrey Unsworth

Es folgen die Aufnahmen im Inneren der Discovery, dem Lebensraum der Astronauten Dr. David Bowman und Dr. Frank Poole auf ihrer Reise zum Jupiter. Mit an Bord sind mehrere in Tiefschlaf versetzte Wissenschaftler sowie der Supercomputer HAL 9000, eine künstliche Intelligenz, die als zentrales Steuerungssystem sämtliche Abläufe überwacht und über Spracherkennung und Kameras mit der Crew kommuniziert. Die ersten Szenen zeigen Bowman und Poole bei der Arbeit und alltäglichen Tätigkeiten wie Sport, Nahrungsaufnahme oder Sichtung von Nachrichtenübertragungen von der Erde. Letztere liefern den Zuschauern erste Informationen über die Mission, die Besatzung und HALs Fähigkeiten. Auffällig ist die Abwesenheit individuell gestalteter Räume: Das Schiff erscheint als Technosphäre, in der das permanent eingeschaltete künstliche Licht jede Spur von Natürlichkeit und Emotionalität tilgt. Gleichzeitig erzeugt die visuelle Gestaltung eine paradoxe Atmosphäre: Die glatten, hell erleuchteten Wände, die rot leuchtenden, fast »uterusartigen«⁵² Landebuchten und die pulsierenden Steueranzeigen verleihen der technischen Umgebung eine körperlich-organische Anmutung. Bowman und

52 Michel Ciment, *Kubrick* [1980], übers. von Johann P. Brunold, München 1982, S. 134.

Poole wirken dagegen von Beginn an emotional distanziert: ein markanter Kontrast zur scheinbar »lebendigen« Maschinerie um sie herum. Wie Andreas Jacke anmerkt, gleichen die Weltraumreisenden in 2001: A SPACE ODYSSEY einem »unterkühlten, sachverständigen Dienstpersonal«,⁵³ während ihre technische Umgebung – von den Steuerkonsolen und pulsierenden Funktionsgrafiken bis hin zum sprechenden Bordcomputer HAL – eine trügerisch emphatische Interaktion suggeriert.

In der Zentrifuge der Discovery sieht man Poole, der in Boxershorts und mit dunkler Brille auf einer Liege unter einer elektrischen Hitzelampe »Sonnenbad« nimmt. Auf einem gegenüberliegenden Monitor läuft eine Videoübertragung mit den Geburtstagsgrüßen seiner Eltern. Die Szene entbehrt nicht einer gewissen bedrückenden Ironie, die jede Vorstellung von Intimität unterläuft. Das Bild auf dem Monitor wirkt wie ein ausgebleichtes Dia oder eine nostalgische Postkarte aus der fernen Vergangenheit. Auf der herzförmigen Torte des Bildes brennen lauter Kerzen, doch geht ihr Schein im High-Key der Filmaufnahme verloren und wird von den leuchtenden Knöpfen der Steuerkonsole seitlich des Monitors farbig überspielt.

Die beiden Astronauten sind permanent gezwungen, auf diverse Monitore zu schauen, um die technischen Abläufe zu kontrollieren. Kernstück der Discovery ist das Monitoring Board mit dem »Auge« des Bordcomputers HAL 9000 in dessen Zentrum, flankiert von zwölf Displays. Wann immer die Filmkamera Poole oder Bowman aus der Richtung des Boards filmt, konturiert der Widerschein der Monitore ihre betont ausdruckslosen Gesichter (Abb. 167–168). Wenngleich die Quelle deutlich markiert ist, scheint das technische Licht den menschlichen Körper wie eine leere Hülle in Besitz zu nehmen. Dem gegenüber steht die gelbe Pupille HALs – sonnengleich, selbstleuchtend, Sinnbild seiner Autonomie und zentralen Rolle innerhalb der Mission. Sie symbolisiert unmissverständlich die Macht, die der als perfekt und unfehlbar geltenden Maschine übertragen wurde. Eine Macht, die sich schon bald als verhängnisvoll für die menschliche Besatzung erweist.

Als HALs Warnung vor einem angeblich bevorstehenden Ausfall eines elektronischen Moduls durch einen auf der Erde stationierten Zwillingcomputer widerlegt wird und sich nach weiterer Prüfung als Fehlmeldung herausstellt, erwägen Bowman und Poole, ihn abzuschalten. Sie beraten sich in einer abhörsicheren Raumkapsel, doch HAL liest ihre Lippen und beschließt, die Besatzung zu eliminieren. Die anfänglich friedliche Koexistenz von Mensch und Maschine kippt in eine direkte Konfrontation, die in einen erbarmungslosen Überlebenskampf mündet.

53 Jacke 2009, S. 166.



Abb. 167-170: 2001: A SPACE ODYSSEY (1968). Stanley Kubrick, K: Geoffrey Unsworth

Das Besondere an der Inszenierung der folgenden Szenen liegt darin, dass ihre Dramatik nicht allein aus Dialog und Handlung resultiert, sondern maßgeblich aus dem Wechselspiel von Filmschnitt und Lichtgestaltung. Zunächst tötet HAL Poole während dessen Weltraumspaziergang, bei dem dieser ein angeblich defektes Modul wieder installieren will, indem er die Luftzufuhr mithilfe der Greifarme einer Raumkapsel unterbricht. Bowman steigt daraufhin in eine zweite Kapsel, um Poole zu retten, während gleichzeitig HAL die Lebenserhaltungssysteme der drei im Tiefschlaf befindlichen Forscher deaktiviert. In dieser Sequenz greift Kubrick auf ein für seine Filme (spätestens seit *DR. STRANGELOVE*) charakteristisches Stilmittel zurück: eine Folge dicht geschnittener Einstellungen, wie sie bereits die Eröffnungssequenz von 2001: A SPACE ODYSSEY mit ihrer schnellen Abfolge von Landschaftstableaus kennzeichnet – hier jedoch in nochmals gesteigerter Verdichtung und dramatischer Intensität. Innerhalb von nur zwei Minuten erfolgen achtzehn Schnitte: Extreme Nahaufnahmen von HALs leinwandfüllendem Auge wechseln sich ab mit Einstellungen, in denen die langsam abflachenden Lebenskurven der schlafenden Besatzung auf einem Oszilloskop sichtbar sind. Der filmische Schnitt ist hier nicht nur ein strukturierendes Element der Bildverkettung, sondern fungiert als performatives Mittel der dramaturgischen Zuspitzung und emotionalen Überwältigung. Eingebettet in eine spannungsvoll rhythmisierte Schuss-Gegenschuss-Logik wird der Schnitt zum zentralen Instrument, das den Akt des Tötens selbst vollzieht: »The scissors that connect things (making a bone into a spaceship) are also scissors that kill.«⁵⁴

In direkter Analogie zur bildaktiven Funktion des Filmschnitts übernimmt auch das Licht eine performative Funktion, die sowohl die visuelle als auch die narrative Dynamik steuert – innerhalb des Bildraums ebenso wie als »Übergriff« in den Kinoraum und auf die Wahrnehmung des Zuschauers. Programmatisch hierfür ist die Szene der Konfrontation zwischen Bowman und HAL: Nachdem Bowman vergeblich versucht hat, Pooles Körper im All zu bergen, verweigert ihm HAL den Wiedereintritt ins Raumschiff. Beide führen einen Dialog. Nach dem Schuss-Gegenschuss-Prinzip schneidet Kubrick die

54 Chion 2001, S. 82.

Detailaufnahmen von HALs gläsernem Auge gegen Einstellungen, die Bowman in seiner Raumkapsel zeigen. Auf seinem Gesicht reflektiert das Licht der Steuerkonsole. Muster pulsieren und wechseln ununterbrochen ihre Form und Farbe (Abb. 169–170). Nachdem HAL den Dialog mit den Worten »Dave, this conversation can serve no purpose any more, goodbye« abbricht, setzt sich das rhythmisch pulsierende Lichtspiel fort. Das Licht erscheint hierbei von seiner ursächlichen Quelle abgekoppelt, so wie die Funktionsgrafiken als Projektionen auf Bowmans Gesicht zweckentfremdet eine nunmehr den Inhalt der Szene kommentierende Bedeutung erlangen. Sie stehen stellvertretend für die handlungsbezogenen Emotionen, die Anspannung und Hilflosigkeit des Astronauten im Angesicht der eigenwillig gewordenen Maschine. Dabei ergänzt, wenn nicht sogar ersetzt die visuelle Performance des Lichts die klassische, vom Schauspieler ausgehende Aktion und übermittelt dennoch – auf abstrakte, dafür umso eindringlichere Weise – die Dramatik des Geschehens: ein weiterer eindrucksvoller Beleg für die Bildmacht des Lichts in 2001: A SPACE ODYSSEY.

Wie maßgeblich Kubrick innerhalb dieser Inszenierung den Kinoraum mitdenkt, zeigen die leinwandfüllenden Einblendungen von HALs Auge: Die gelb leuchtende Pupille erscheint überdimensional vergrößert und bildzentriert, fixiert den Zuschauer und erweitert so die Anspannung der innerfilmischen Konfrontation in den Kinoraum. Umso bedeutsamer im Hinblick auf diese Involvierung des Publikums erscheint die anschließende Handlung, in der Bowman seine passive Haltung ablegt und sich manuell Zutritt zum Raumschiff verschafft. Entschlossen deaktiviert er HALs Funktionen, ein Wendepunkt, der Bowmans Eintritt in den Lichttunnel einleitet. Dieser wiederum führt das Publikum in gänzlich neue Filmbilder und Dimensionen der Wahrnehmung: nichts weniger als eine bewusstseinsweiternde Grenzüberschreitung mit den Mitteln des Films und seines Lichts. Zugleich markiert die Sequenz einen radikalen Bruch mit den darstellerischen Konventionen des Kinos. Das Resultat ist eine zutiefst körperliche Seherfahrung, die das Verhältnis von Medium, Bild und Publikum neu justiert.

Entgrenzungen der Lichttunnel-Sequenz

A kind of mad desire to make light visible ...
— *Thierry Kuntzel*⁵⁵

Laut Georg Seeßlen war die Überschreitung der Grenzen des Gewohnten stets das zentrale Anliegen von Kubricks Werk.⁵⁶ In einem Interview zu DR. STRANGELOVE äußerte der Regisseur: »Was ich wirklich sehr gern täte, ist, die narrativen Strukturen des Kinos zu sprengen. Ich möchte einmal etwas wirklich Unerhörtes schaffen.«⁵⁷ Mit dem dritten und abschließenden Kapitel von 2001: A SPACE ODYSSEY, »Jupiter and Beyond the Infi-

55 Zitiert nach Bellour 2012, S. 37.

56 Vgl. Seeßlen/Jung 1999, S. 80f.

57 Stanley Kubrick, zitiert nach ebd.

nite«, zweifelsohne eine der »auffälligsten und rätselhaftesten Szenenfolgen in Kubricks Filmen«,⁵⁸ verfolgt er diesen Anspruch mit voller Konsequenz.

Dargestellt werden Bowmans Ankunft im Jupiter-Orbit, sein anschließender Flug durch den Lichttunnel (auch »Star Gate« genannt⁵⁹), sein Aufenthalt im sogenannten Louis-seize-Raum sowie sein Tod und die Wiedergeburt als Sternkind. Dieser Abschnitt der Analyse fokussiert die rund neuneinhalb Minuten lange Lichttunnel-Passage. Die Sequenz ist ein exponiertes Beispiel für das Thema der Blendung in 2001: A SPACE ODYSSEY. Das Licht erscheint hier in seiner höchsten visuellen Konzentration – in umfassendem Sinne als Produzent und Akteur einer neuartigen Kinoerfahrung. Ebenso außergewöhnlich wie ihre Ästhetik und Wirkung ist die technische Umsetzung: Grundlage bildet das sogenannte Slit-Scan-Verfahren – ein Verfahren aus der experimentellen Fotografie und dem Animationsfilm, das bereits in den 1950er- und 60er-Jahren von Künstlern wie Jordan Belson und den Brüdern John und James Whitney vorgeprägt wurde. Ein frühes Beispiel verwandter Bildtechniken findet sich in John Whitneys Umsetzung des von Saul Bass entworfenen Vorspanns zu Alfred Hitchcocks VERTIGO (1958), der nicht zuletzt durch das markant gesetzte Augenmotiv Parallelen zur Lichttunnel-Sequenz aufweist. Douglas Trumbull, Special-Effects-Supervisor von 2001: A SPACE ODYSSEY, griff das Slit-Scan-Prinzip auf und entwickelte eine spezielle Kamera, mit der das Verfahren erstmals in diesem Maßstab für das Kino realisiert werden konnte. Trumbull erläutert:

»For the psychedelic sequence at the end, when Keir [Keir Dullea] seems to pass into a different dimension, we had to invent a whole new type of camera: the Slit Scan, a giant machine nearly 20x30ft. It ran for 24 hours a day, taking photographs of 15ft-tall artworks, backlit and full of patterns and colored gels. These were turned into controlled blurs – like if you leave a camera shutter open while shooting cars at night, you get streaks of light. A single frame of film took four minutes to produce, so the stargate sequence took months and months.«⁶⁰

Die Slit-Scan-Kamera bewegte sich automatisiert über eine vier Meter lange Schiene und belichtete eine Schlitzmaske, hinter der diverse Bildvorlagen platziert waren: verfremdete Kopien von Op-Art-Motiven, Architekturzeichnungen sowie Elektronenmikroskop-Aufnahmen.⁶¹ Durch die Kombination aus langen Belichtungszeiten und der präzise gesteuerten, schrittweisen Bewegung von Maske und Kamera entstanden jene technisch

58 Bodde 2002, S. 55.

59 Die Bezeichnung »Star Gate« stammt von Arthur C. Clarke, dem Co-Autor des Drehbuchs neben Stanley Kubrick. In der deutschsprachigen Sekundärliteratur haben sich hingegen die Begriffe »Lichttunnel« oder »Lichtkorridor« etabliert, seltener auch »Sternentor«.

60 Douglas Trumbull, zitiert nach Pip Chodorov; Minchol Cha, »2001: A Space Odyssey as a Work of Experimental Cinema: Focused on Its Convergence of Technical Innovations and Aesthetic Challenges«, in: International Journal of Advanced Culture Technology, Jg. 7, 2019, Nr. 2, S. 113–124, hier S. 116.

61 Laut Anne Hoormann wurden diese eigens für den Film vom Künstler Roy Naisbitt angefertigt. (Vgl. Anne Hoormann, »Schwindel im Ganzfeld und Farb-Täuschung«, in: Hoormann 2007a, S. 125).

raffinierten Bildfolgen, deren polyfokale, psychedelische Wirkung sich aus der intensiven Symbiose pulsierender Farben und dem aggressiv-sphärischen Soundtrack entfaltet.

Die Sequenz überschreitet die Grenzen des empirisch Vertrauten und führt das Publikum gezielt in unbekanntes Terrain. Erneut fungiert der Monolith als Auslöser dieser Extremerfahrung. Zum ersten Mal erscheint der – mit seinen vorangegangenen Fassungen identische – Quader horizontal im Bild, schwebend im Jupiter-Orbit. In einer Parallelmontage ist zu sehen, wie Bowman die Discovery in einer Raumkapsel verlässt und auf den Monolithen zusteuert, der in Konjunktion mit Jupiter und dessen Monden steht. Die Kamera nimmt zunächst eine frontale Perspektive auf die Raumkapsel ein. Ihre kugelförmige, weiße Gestalt mit dem markanten grau-schwarzen Fensteroval erinnert an einen Augapfel – eine von zahlreichen Manifestationen des Augenmotivs in 2001: A SPACE ODYSSEY. Nach einem Einstellungswechsel schwenkt die Kamera langsam vom bläulich schimmernden Quader nach oben. Für einige Sekunden füllt einheitliche Schwärze das Bild, bis ein einzelner roter Punkt in der Mitte erscheint. Dieser dehnt sich allmählich zu einer Linie aus, gefolgt von geometrischen Mustern in kräftigen Farben: Rot, Grün, Blau und Violett. Diese formen einen zunächst vertikal, dann horizontal verlaufenden Lichttunnel.

Parallel dazu steigt die Geschwindigkeit, mit der die Raumkapsel ins Licht eintaucht – ein markanter Kontrast zum entschleunigten Tempo der ersten beiden Filmteile. Wiederholt werden Nahaufnahmen von Bowman eingeblendet, dessen weit aufgerissene Augen die visuelle Überwältigung spiegeln. Seine heftigen Körperbewegungen erzeugen unscharfe Bilder, und es entsteht der Eindruck, als würde das Licht seinen gesamten Leib durchdringen. Besonders seine Augen scheinen unter der intensiven »Hitze« der Farben förmlich zu zerrinnen. Diese intensiv körperliche Seherfahrung überträgt sich über die Leuchtkraft der Leinwand auf das Kinopublikum: Im Dunkel des Saals werden die Sinne unablässig von grellen Licht- und Farbstrahlen attackiert, während sich das Licht in seine spektralen Bestandteile zerlegt oder im gleißenden Weiß expandiert (Abb. 171–175).

Ein nahezu vollständig weißes Bild leitet über zur ersten Detailaufnahme von Bowmans farbverfremdetem Auge (Abb. 176), gefolgt von einer blau-weißen Formation, die an die Ausdehnung einer Galaxie erinnert. Im weiteren Verlauf erscheinen bizarre, leuchtende Gebilde vor dem schwarzen Hintergrund des Weltraums, die Assoziationen an die Entstehung von Sternen und Planeten hervorrufen. Einige dieser Erscheinungen verbinden Abstraktion und Organik: Eine rot schimmernde Struktur erinnert an eine Fruchtblase, ein kometenartiges Gebilde nimmt die Form eines Spermatozoons an (Abb. 177). Mikro- und Makrokosmos überblenden sich in diesen Bildern – Urformen biologischer und kosmischer Prozesse verschränken sich zu einem eigentümlichen Lichtspiel.

Zum Ende erscheinen erdähnliche Ansichten: duochrom eingefärbte Luftaufnahmen des Grand Canyon, von Felsformationen, Wüstenlandschaften und einer Meeresoberfläche. Allmählich scheint sich eine vertrautere Raumordnung der Erde abzuzeichnen. Doch auch diese Bilder bleiben in ihrer Farbverfremdung und stilisierten Abstraktion artifizuell, sodass der halluzinatorische, rauschhafte Charakter der Passage

erhalten bleibt (Abb. 178).⁶² Die Sequenz schließt mit einer Serie leinwandfüllender Nahaufnahmen von Bowmans Auge, als habe sich die Grenze zwischen dem Sehenden und dem Gesehenen gänzlich aufgelöst. Nach einem weiteren Farbenbad in Komplementärfarben kehrt das Auge schließlich zu seiner natürlichen Erscheinung zurück. Die Fokussierung auf die schwarze Pupille, akzentuiert von einem weiß schimmernden Lichtreflex, lässt sich als kreisförmiges Pendant zum Monolithen deuten.



Abb. 171-178: 2001: A SPACE ODYSSEY (1968). Stanley Kubrick, K: Geoffrey Unsworth

Der Flug durch den Lichttunnel lässt sich einerseits im Sinne einer Zeitreise verstehen, die in der Ankunft der Kapsel im Louis-seize-Raum und dem gealterten Bowman ihren Abschluss findet. Zugleich fungieren die Landschaftsaufnahmen als Rückverweis auf die den Film eröffnenden Sequenzen in der afrikanischen Savanne, was die zyklische

62 Die Filmcrew gab der Sequenz den Spitznamen »Purple Heart« – benannt nach den Drogenpillen, die Mitte der 1960er-Jahre in der Subkultur kursierten. (Vgl. Rolf Thissen, *Stanley Kubrick: Der Regisseur als Architekt*, München 1999, S. 99). Eine ähnliche Assoziation weckt auch das MGM-Kinoplatat von 1971 mit dem Motiv des Sternenkinds und dem Werbespruch »The Ultimate Trip«.

Struktur von Kubricks Inszenierung nochmals unterstreicht. Dramaturgisch entscheidend ist der wiederholte Wechsel der Dimensionen: von reiner Lichtabstraktion über kosmische Schöpfungsmotive bis hin zu erdähnlichen Ansichten.⁶³ Wie in einem extrem beschleunigten Zeitraffer scheint sich im Lichttunnel die Geschichte des Universums zu verdichten – eine Entwicklung, die bezeichnenderweise in der Darstellung des menschlichen Auges kulminiert. Die mittels eines intensiven Licht-Farben-Spiels visualisierte Transformation des Auges verweist auf erweiterte Formen der Wahrnehmung, die Kubrick nicht allein narrativ verankert, sondern als unmittelbare Kinoerfahrung potenziert und zur Schau stellt.

Trotz ihres einmaligen Charakters – insbesondere im Kontext des narrativen Kinos – reflektiert die Lichttunnel-Sequenz zentrale Tendenzen künstlerischer und filmischer Experimente der damaligen Zeit.⁶⁴ Der Eindruck immateriellen Leuchtens, wie er in der Farbfeldmalerei von Barnett Newman und Mark Rothko aufscheint⁶⁵ und gleichsam die späteren Ganzfeldinstallationen von James Turrell vorwegnimmt, lässt sich ebenso als Referenz heranziehen wie die visuelle Bildsprache der Experimentalfilme jener Ära – allen voran Jordan Belsons *ALLURES* (1961), den Belson selbst als »probably the space-iest film that had been done until then«⁶⁶ beschrieb. Belsons bewusst intendiertes Gefühl des »moving into the void«⁶⁷ korrespondiert mit der wahrnehmungserweiternden Dynamik der Lichttunnel-Sequenz. Beide teilen eine Geisteshaltung, wie sie auch auf der anderen Seite des Atlantiks von den ZERO-Künstlern vertreten wurde. Wie Otto Piene eindringlich formulierte: »Unser entscheidendes Erlebnis ist eine Zeit, die von astronomischen und kosmonautischen Abenteuern träumt, in der der Mensch in der Lage ist, die Erde zu verlassen, die Schwerkraft zu überwinden. Uns interessiert das Licht, uns interessieren die Elemente.«⁶⁸

Die transgressive Wucht von Licht und Farbe im ersten Teil der Sequenz lässt sich mit den Flickerfilmen von Tony Conrad und Paul Sharits in Beziehung setzen. Im zweiten Teil hingegen, in dem Geschwindigkeit und Lichtintensität deutlich nachlassen, werden Anklänge an Stan Brakhages mehrteiligen Filmzyklus *DOG STAR MAN* (1961–64) erkennbar – insbesondere in jenen Passagen, die geheimnisvolle Vorgänge im Universum evozieren: leuchtende Strukturen auf dunklem Grund, die Brakhage teils durch direkte Ein-

63 Vgl. dazu Nicholas Körber, »2001: Odyssee im Weltraum«, *Filmanalysen*, 2005, online.

64 Vgl. die oben bereits angeführte Parallele zu Michelangelo Antonionis *Blow-Up*, in dem sich Strategien der Lichtintensivierung bis hin zur Auflösung in ein reines Weiß beobachten lassen.

65 In der Tat gelingt es Rothko – um diese künstlerische Position exemplarisch herauszugreifen – durch halbtransparente, weich ineinanderfließende Farbflächen einen solchen Eindruck zu erzeugen. Die einzelnen Farbfelder sind dabei nicht streng geometrisch begrenzt, sondern scheinen sich zu überlagern und über die Ränder der Leinwand hinaus auszudehnen. Seine spezielle Lasurtechnik verstärkt zusätzlich das Empfinden eines diffus strahlenden Farbfelds und verleiht dem Bildträger, der dabei stets als materieller Träger präsent bleibt, den Charakter eines gleichsam immateriellen Leuchtens.

66 Jordan Belson, zitiert nach Sam Wigley, »50 years of 2001: A *Space Odyssey* – 5 films that influenced Kubrick's giant leap for sci-fi«, *British Film Institute (BFI)*, 28. März 2018, online.

67 Jordan Belson, zitiert nach ebd.

68 Otto Piene, zitiert nach Wagner 2001, S. 299. Pienes Sky-Art-Aktionen, seine Licht- und Rauchperformances sowie der *Salon de lumière* (1961–62, Kunsthalle Bremen) sind Ausdruck dieses Interesses am Licht in dessen künstlerischen, materiellen wie kosmologischen Dimensionen.

griffe in das analoge Filmmaterial, etwa durch Einritzungen, erzeugte (Abb. 179–181).⁶⁹ In diesen innovativen künstlerischen Strategien erkennt Matthieu Poirier einen radikalen Bruch mit der Vorstellung einer vertrauten kartesischen Weltordnung und ihrer Imitation in der Kunst, eine bewusste Abkehr auch vom in der Renaissance geprägten Konzept des Tafelbildes als »offenes Fenster« (Alberti). Stattdessen würden, so Poirier, die »Abgründe« der sinnlichen Wahrnehmung an der »Schnittstelle von Optik, Kinetik und Psychedelik«⁷⁰ gesucht.

In diesem Kontext lässt sich ein sich wandelndes Verständnis von Licht als künstlerischem Medium beobachten – ein Paradigmenwechsel, der bereits deutlich früher einsetzt, etwa mit den Tanzperformances von Loïe Fuller. Hier wird Licht zum Material und Ausdrucksträger einer abstrakten, zugleich körperlichen Ästhetik, ein Ansatz, der sich paradigmatisch in der Lichtkunst seit den späten 1960er-Jahren verdichtet. James Turrell etwa, ein prominenter Vertreter und Mitbegründer der »Light-and-Space«-Bewegung in Südkalifornien (1966–1971),⁷¹ ließ sich von der Leuchtkraft der Gemälde Rothkos und Newmans inspirieren. Ihm selbst dient das Licht als primäres Material und Gegenstand seiner Werke – eine transmediale Weiterführung und Umdeutung der Farbfeldmalerei mit anderen Mitteln. Es gibt, so Georges Didi-Huberman, »nichts zu sehen als ein Licht, das nichts erhellt, das sich also selbst als visuelle Substanz darstellt«.⁷² In der Vorstellung eines autarken Lichts, das keine Objekte beleuchtet, sondern als reine Immanenz unmittelbar Körper und Sinne der Betrachtenden affiziert, liegt eine auffällige Parallele zu Kubricks Lichttunnel. Wie bei Turrell wird auch hier die Wahrnehmung wesentlich durch das Wechselspiel von Dunkelheit und Licht strukturiert, insbesondere am Übergang aus dem Dunkel ins Licht, der sich bei Turrell vergleichbar beim Eintritt in seine Installationen über dunkle Korridore vollzieht. Signifikant ist daher, dass dem Lichttunnel ein Schwarzbild vorausgeht, das die anschließende Lichterscheinung vorbereitet und intensiviert.

An diesen Schnittstellen vollzieht sich in Kunst und Film eine grundlegende Neuorientierung – paradigmatisch auch in den multimedialen Environments des sogenannten Expanded Cinema, das einen zentralen Referenzrahmen für das Verständnis von Kubricks künstlerischer Praxis in 2001: A SPACE ODYSSEY darstellt. Ziel dieser experimentellen Bewegungen war es, die tradierten Projektionsformen des Kinos zu hinterfragen

69 Vgl. vertiefend zur amerikanischen Avantgarde und ihren zentralen Protagonisten: Robert A. Haller (Hg.), *First Light*, Essays on Kenneth Anger, Stan Brakhage, Jordan Belson, Jim Davis, Oskar Fischinger, Jean-Luc Godard, Marie Menken, Andrew Noren, Hans Richter, James Whitney u.a., New York 1998; sowie P. Adams Sitney, *Visionary Film: The American Avant-Garde, 1943–2000* [1974], 3., überarb. Aufl., Oxford u.a. 2002.

70 Poirier 2011, S. 97. Poiriers Analyse bezieht sich primär auf die Werke von Max Bill und Richard Paul Lohse, ist jedoch im Kontext der hier angeführten Strategien anschlussfähig.

71 Neben Robert Irwin, Larry Bell und Douglas Wheeler.

72 Georges Didi-Huberman, *Der Mensch, der in der Farbe ging*, Zürich, Berlin 2009, S. 34. Weiterführend Ulrike Gehring, *Bilder aus Licht. James Turrell im Kontext der amerikanischen Kunst nach 1945*, Heidelberg 2006.

und radikal zu erweitern.⁷³ Aktionen wie Jeffrey Shaws *MovieMovie* (1967), uraufgeführt beim Experimentalfilmfestival in Knokke-le-Zoute,⁷⁴ oder Anthony McCalls *Installation Line Describing a Cone* (1973) verdeutlichen diese Intention exemplarisch. McCalls »solid light film« begreift den Lichtstrahl des Projektors nicht als bloßen Träger von Information, »which is decoded when it strikes a flat surface«,⁷⁵ sondern inszeniert ihn selbst als greifbare, skulpturale Form im dunklen Raum – ein Perspektivwechsel, der sich unmittelbar mit Kubricks radikaler Abkehr von den Konventionen des klassischen Erzählkinos verbindet. Darin liegt der Sonderstatus dieses Films als bahnbrechendes Werk begründet, ein Film, der, wie es treffend heißt, »not only changed science fiction but also the very form of cinema«.⁷⁶ Aufschlussreich ist in diesem Zusammenhang Kubricks eigene Charakterisierung von *2001: A SPACE ODYSSEY* als »basically a visual, nonverbal experience [that] hits the viewer at an inner level of consciousness, just as music does, or painting«.⁷⁷

Bei allen ästhetischen Eigenarten, die *2001: A SPACE ODYSSEY* mit der Kunst seiner Zeit teilt, sollte nicht übersehen werden, wie licht- und farbintensiv – mitunter gar psychedelisch – bereits frühe Stummfilme in der Anmutung ihrer artifiziellen Farbpalette gewesen sind. So etwa die handkolorierten Fassungen von Georges Méliès' *LE VOYAGE DANS LA LUNE* (1902) und *LE VOYAGE A TRAVERS L'IMPOSSIBLE* (1904). Méliès nutzte die phänomenale Vielschichtigkeit dieser Einfärbungen,⁷⁸ um alternative Formen innerer und äußerer Wirklichkeit auf Zelluloid zu bannen. Ähnlich verfährt Segundo de Chomón in *LOÏE FULLER* (1902), in dem die Pionierin des modernen Tanzes einen ihrer legendären Serpentin Tänze aufführt (Abb. 182–184). Diese Tänze, die – wie bereits in der Einleitung betont – für sich genommen schon wahrnehmungserweiternde Choreografien farbigen

73 Vgl. Alan L. Rees; David Curtis; Duncan White; Steven Ball (Hg.), *Expanded Cinema. Art, Performance, Film*, London 2011; sowie einschlägig Gene Youngblood, *Expanded Cinema* [1970], Fiftieth Anniversary Edition, New York 2020.

74 Sie wurde von Shaw gemeinsam mit Theo Botschuijve und Sean Wellesley-Miller realisiert. Zum Einsatz kamen dabei Rauch sowie ballonartig mit Pressluft aufgeblasene Plastikfolien, auf die farbiges Licht von Scheinwerfern und Filmprojektoren sowie Ausschnitte aus Spiel- und Experimentalfilmen projiziert wurden. Innerhalb dieses Settings führten Performer in weißen Overalls unterschiedliche Aktionen aus und bezogen auch das Publikum aktiv mit ein. Unter der Prämisse einer räumlichen Ausweitung und Deformation des projizierten Bildes rückt das Ereignis der Projektion selbst ins Zentrum der Aufmerksamkeit. (Vgl. dazu ausführlich Peter Weibel, »Jeffrey Shaw: Eine Gebrauchsanweisung«, in: ders.; Heinrich Klotz (Hg.), *Jeffrey Shaw – a user's manual. From Expanded Cinema to Virtual Reality*, Ostfildern-Ruit 1997, S. 9–19).

75 Anthony McCall, Statement gegenüber der Jury des 5. Internationalen Experimentalfilm-Wettbewerbs in Knokke-Heist, Belgien, 1974; zitiert nach Lilian Haberer; Annette Urban (Hg.), *Bildprojektionen. Filmisch-fotografische Dispositive in Kunst und Architektur*, Bielefeld 2016, S. 10; ergänzend hierzu Noam M. Elcott, »Smoke Screen. Anthony McCall's light installations merge photography and film«, in: *Aperture*, Nr. 231, Sommer 2018, S. 72–77.

76 Andrew Niccol, zitiert nach Phill Hoad, »50 years of *2001: A Space Odyssey* – how Kubrick's sci-fi »changed the very form of cinema«, *The Guardian*, 2. April 2018, online.

77 Stanley Kubrick, zitiert in Joseph Gelmis, *The Film Director as Superstar*, New York 1970, S. 89f.

78 Bei diesem handwerklichen Vorgang kamen sogenannte transluzide Farbpigmente zum Einsatz, die das Licht durchscheinen lassen. (Vgl. dazu allg. Allan A. Mussehl, »Color in Early Motion Pictures«, in: *American Cinematographer*, Jg. 65, 1984, Nr. 11, S. 35–38; sowie Jelena Rakin, *Film, Farbe, Fläche. Ästhetik des kolorierten Bildes im Kino 1895–1930*, Marburg 2021).

Lichts darstellen,⁷⁹ werden durch de Chomóns Handkolorierung filmisch nachempfunden und nähern sich in ihrer Wirkung der synästhetischen Lichtästhetik von Fullers Bühnenauftritten an.⁸⁰

Darüber hinaus lassen sich auch Zeichentrickfilme wie *FANTASIA* (1940, James Algar) und *ALICE IN WONDERLAND* (1951, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton S. Luske) aus den Walt-Disney-Studios in Bezug zur Lichttunnel-Sequenz setzen oder sogar als mögliche Inspirationsquellen in Betracht ziehen. Besonders Alices Fall durch einen fremdartig ausgeleuchteten Tunnel in eine Welt jenseits vertrauter Alltagsgesetze antizipiert die Rezeption drogeninduzierter Bewusstseinszustände, wie sie in der Kunst der 1960er-Jahre virulent wurde (Abb. 185–190). 2001: A SPACE ODYSSEY erscheint in diesem Kontext als ein vorläufiger Höhepunkt dieser Entwicklung innerhalb der Film- und Kunstgeschichte.

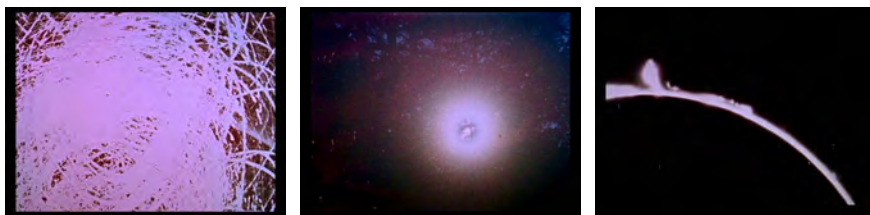


Abb. 179-181: *DOG STAR MAN* (1961–64). Stan Brakhage

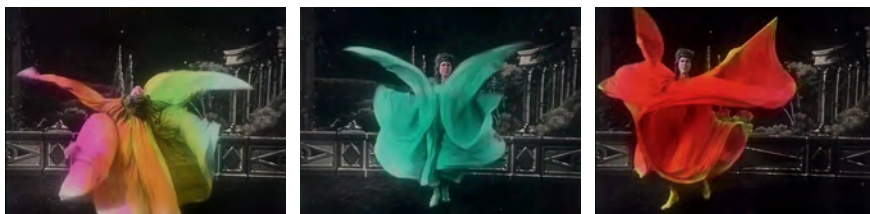


Abb. 182-184: *LOÏE FULLER* (1902). *Segundo de Chomón*

79 Erin Brannigan etwa hebt den Einfluss Loïe Fullers auf die künstlerischen Avantgarden der 1960er-Jahre hervor und beschreibt ihre »kaleidoskopischen« Farblichtprojektionen auf der Bühne als »the Art Nouveau equivalent of the psychedelic lava lamp projections of the 1960s«. (Dies., »La Loïe« as Pre-Cinematic Performance – Descriptive Continuity of Movement«, *Senses of Cinema*, Jg. 5, Oktober 2003, Nr. 28, online).

80 Zu den neueren Filmen, die die Tänze von Loïe Fuller sowie ihre damals revolutionäre Bühnenbeleuchtung im filmischen Bild nachinszenieren, zählt Marjane Satrapis Spielfilm *RADIOACTIVE* (2019). In einer Szene des Films besucht die von Rosamund Pike dargestellte Marie Curie eine Aufführung der Tänzerin und wird Zeugin der eindrucksvollen Lichtchoreografie.



Abb. 185-190: ALICE IN WONDERLAND (1951). Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton S. Luske; Walt-Disney-Studios

Die visuelle Abstraktion und die Fokussierung auf das Licht als autonome Erscheinung des Bildes, wie sie in der Lichttunnel-Sequenz von 2001: A SPACE ODYSSEY ihren Ausdruck findet, erhält in Kubricks späteren Filmen keine vergleichbar radikale formale Entsprechung. Gleichwohl bleibt das Streben nach der bildlichen Gegenwärtigkeit und Erfahrbarkeit von Licht und Wahrnehmung eine Konstante seines Schaffens auch dort, wo die filmischen Motive stärker im Alltäglichen verankert sind. Ein prägnantes Beispiel hierfür ist EYES WIDE SHUT (1999) mit Bill Harfords (Tom Cruise) nächtlicher »sex space odyssey«⁸¹ durch die Straßen Manhattans. Die innerbildlichen Lichtquellen – grell in Spektralfarben leuchtende Weihnachtslichter in Straßen und Interieurs – erzeugen das Bild aus sich heraus und tauchen das Kino in ihren weichen Glanz. Ihr Einsatz zielt jedoch, im Einklang mit den thematischen Schichten des Films, weniger auf die Überwältigung des Sehens als auf eine subtile Verführung des Blicks, sowohl innerhalb der Filmhandlung als auch auf Seiten des Publikums. Auch hier verschränkt sich die Dynamik des Blicks mit dem Spiel des Lichts, changierend zwischen Sichtbarem und Imaginärem, und verbindet sich mit dem Motiv des Begehrens zu einer ambivalenten Bewegung zwischen Anziehung und Entgleiten. So entsteht erneut eine spezifische, sinnlich-körperliche Seherfahrung des Kinos. 2001: A SPACE ODYSSEY markiert demgegenüber die programmatische Zuspitzung dieser Ästhetik: ein radikales Werk, das mit seiner Lichtregie nicht nur die Rezeptionshaltung des Zuschauers, sondern – im Horizont der 1960er-Jahre – das Kino selbst als Medium und Erfahrungsraum neu definiert. Die unmittelbar an die Lichttunnel-Passage anschließende Louis-seize-Szenenfolge führt diese Strategie konsequent fort.

81 Hans-Thies Lehmann, »Film-Theater. Masken/Identitäten in *Eyes Wide Shut*«, in: Eichhorn 2004, S. 239–243, hier S. 239.

Unbeständige Figuration: Louis-seize-Raum

Das Kino des Stanley Kubrick ist kein Ort zum Träumen [...]. Es kennt nur den visuellen Rausch, das erhabene Bild und die Kälte des zu Ende und damit gegen sich selbst gedachten Gedankens. Es ist das System der Logik, das über sich selbst nachdenkt und über sich selbst hinaus.

— Georg Seefßlen/Fernand Jung⁸²

Unmittelbar nach den leinwandfüllenden Einblendungen von Bowmans Auge setzt die Bildfolge in einem Rokoko-Interieur ein, in dem die Raumkapsel gelandet ist. Eine Einstellung zeigt das um Jahre gealterte Gesicht des Astronauten hinter dem Visier seines Helms. Durch das Fensteroval der Raumkapsel erblickt er, wie aus dem Inneren eines überdimensionalen Auges, sich selbst, wie er im roten Raumanzug auf dem gleißenden Leuchtboden des Interieurs steht (Abb. 191). Die Kamera wechselt in die Perspektive dieses zweiten Bowman und erkundet die neue Umgebung, die gleichermaßen vertraut wie befremdlich wirkt. Im an den Schlafraum angrenzenden Badezimmer betrachtet er in einem Spiegel sein gealtertes Gesicht (Abb. 192). Von den Geräuschen aus dem Nebenraum abgelenkt, wendet er sich vom Spiegelbild ab. Die Kamera schwenkt langsam zur Türöffnung, hinter der Bowmans dritte Inkarnation erscheint, im Schlafanzug am gedeckten Esstisch sitzend (Abb. 193). Dieser Bowman blickt zur Badezimmertür, steht auf und nähert sich dem Raum, der nun leer ist. Der zweite Bowman ist aus Bild und Handlung getilgt. Lediglich die roten Akzente auf den Gemälden im Stil Jean-Honoré Fragonards (1732–1806) an den Wänden erinnern an die knallrote Farbe seines Raumanzugs.

Die folgenden Einstellungen konzentrieren sich auf die dritte Inkarnation Bowmans. Die Kamera visiert ihn aus erhöhter Perspektive am Tisch (Abb. 194). Bei einem unachtsamen Handgriff stößt er sein Weinglas um; es fällt zu Boden und zerbricht (Abb. 195). Der Film wechselt von den Glasscherben zu Bowmans nächster Inkarnation, wobei in diesem Moment zwei Bowmans gleichzeitig im Bild zu sehen sind. Der Jüngere ist im Vordergrund unscharf dargestellt, die Unschärfe kündigt sein Verschwinden mit dem nächsten Einstellungswechsel an. Auf dem Bett liegt sein älteres Doppel im Sterben. Am Fußende des Bettes erscheint – aufrechtstehend – der Monolith. Bowman streckt seinen Zeigefinger in Richtung des Quaders aus, als wolle er ihn aus der Ferne berühren. Die Kamera wechselt in eine achsensymmetrische Aufsicht mit dem Bett am unteren Bildrand und dem Monolithen schräg gegenüber (Abb. 196). Die schwarze Form des Quaders erscheint flächig und klar umrissen im umliegenden Weiß des Raumes. Im Anschluss richtet sich der Blick der Kamera aus entgegengesetzter Perspektive auf das Bett, auf dem anstelle Bowmans ein Embryo in einer leuchtenden kugelförmigen Fruchtblase zu sehen ist (Abb. 197).

82 Seefßlen/Jung 1999, S. 71.

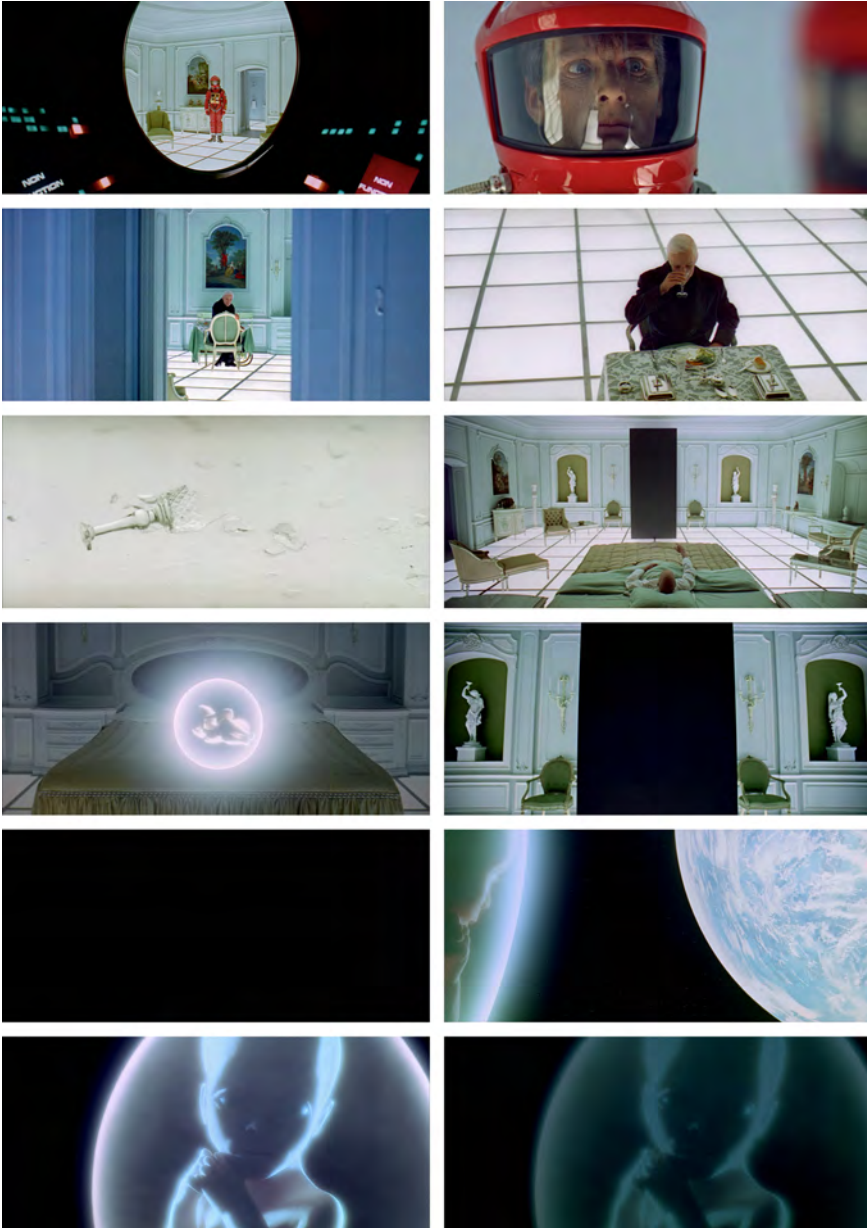


Abb. 191-202: 2001: A SPACE ODYSSEY (1968). Stanley Kubrick, K: Geoffrey Unsworth

Mit dem anschließenden Kamerazoom vom Bett aus in den Quader hinein wird die Zeigegeste Bowmans unmittelbar nachvollzogen. Die schwarze Fläche des Monolithen dehnt sich optisch im Bild aus, bis gleichmäßiges Schwarz die gesamte Leinwand füllt, als hätte sie selbst die opake Farbigkeit des Quaders angenommen (Abb. 198–199). Womit der Weg von der Figuration zur Abstraktion des Bildes beschritten ist. Daran anschließend geht das Schwarz der Leinwand in die Totalität des Weltalls über. Zu den erhabenen Klängen von *Also sprach Zarathustra* erstrahlen vor dem dunklen Grund des Alls die Erde und das Embryo, das sogenannte Sternenkind, in schwebend-kreisender Bewegung (Abb. 200). Die Kamera fokussiert die lichte Erscheinung des astralen Wesens, während es um seine eigene Achse rotiert, bis dessen Blick – riesig und offen – und der des Zuschauers sich treffen (Abb. 201). In dieser im Kinoraum potenzierten Blickbegegnung verdichtet sich das Moment der Transzendenz, auf die das Finale hinführt. Der Übergang zum Abspann erfolgt mittels einer Abblende auf Schwarz, wobei die Konturen des Sternenkindes noch einige Sekunden – gleichsam als filmische Anmutung eines retinalen Nachbilds – im Bild zu sehen sind (Abb. 202).

Kaum eine andere Szenenfolge in Kubricks Œuvre illustriert das von Seeßlen und Jung im vorangestellten Motto beschriebene System einer Logik, die über sich selbst und über sich hinaus nachdenkt, prägnanter als die Louis-seize-Sequenz. Passend hierzu unterstreicht Mario Falsetto die Selbstreflexivität dieser filmischen Passage: »Through a striking series of eyeline matches, we think three times that another person is present, but each time it is Dave [...]. The self-absorption apparent in these shots adds to the notion of cinematic reflexivity. As Bowman contemplates itself, the film contemplates itself.«⁸³ Erneut ist die Szenografie zentral: ein szenischer Raum im Stil des 18. Jahrhunderts,⁸⁴ beherrscht von Symmetrie und ausgestattet mit Skulpturen und Gemälden, die illusionäre Tiefenräume eröffnen. Allerdings ist diese Figuration nur ein weiterer Ausdruck einer Abstraktion, die den eingeschliffenen Konstellationen des Erzählkinos gegensteuert und alternative Formen des Bildes sowie der Filmwahrnehmung im und durch das Kino hervorbringt.

Aus dieser reflexiven Anlage heraus geht Kubricks Inszenierung mit auffälligen Inversionen und Paradoxien einher – besonders evident im modernen, leuchtenden Boden, der in markantem Kontrast zur historisierenden Ausstattung der Suite steht. Das milchweiße, blendend scharfe Licht strömt durch das quadratische Raster der Bodenplatten und erfüllt den Raum mit seiner gewaltigen Präsenz. Doch Bowman scheint davon keine Notiz zu nehmen. Das tradierte Verständnis von Zeit und Raum erscheint hier außer Kraft gesetzt. Die gitterförmige Struktur der Bodenplatten korrespondiert mit der geschlossenen, fensterlosen und streng symmetrischen Architektur, die den Bewegungsraum fast wie in einem Gehege einschränkt. Kubrick selbst charakterisierte diese (absichtlich ungenaue) Nachbildung der französischen Innenarchitektur als »menschli-

83 Mario Falsetto, *Stanley Kubrick: A Narrative and Stylistic Analysis* [1994], 2., erw. Aufl., Westport, Connecticut 2001, S. 113.

84 Gemeinhin identifiziert als Stil Ludwigs XVI., auch bekannt als Louis-seize-Stil (ca. 1774–1792).

chen Zoo«, ⁸⁵ was im Kontext der Filmhandlung nahelegt, dass es sich um eine von Außerirdischen erschaffene Simulation menschlicher Lebensräume handelt. ⁸⁶ Diese Simulation erweist sich allerdings als artifiziell und zutiefst befremdlich. Beinahe grenzt die intensive Präsenz des künstlichen Lichts an Foltermethoden durch Schlafentzug in Isolationshaft, eine Assoziation, die im Kontrast zu Bowmans luxuriösem Dinner und seiner Kleidung steht. Die gleichmäßige Ausbreitung des Lichts, das filmästhetisch gemeinhin mit angenehmer Sichtbarkeit und Zuversicht assoziiert wird, fungiert hier als gezielt eingesetzter Illusionsbruch, als ästhetische Irritation und projiziert ein Gefühl beklemmender Isolation in den Kinoraum.

Wie bereits in der Hilton-Weltraumstation und anderen vergleichbaren Sets basiert die Lichtgestaltung auch im Louis-seize-Raum auf einer innerbildlichen Quelle, hier dem Leuchtboden, der in Kombination mit der extradiegetischen Studiobeleuchtung hinter Milchglas fungiert. ⁸⁷ Die Rasterstruktur des Bodens erinnert dabei an die geometrische Gliederung der Deckenleuchte im Hilton-Interieur und verweist auf eine visuelle Beziehung zwischen beiden Sets. Deutlich stärker jedoch als dort prägt das vom Boden ausgehende Licht hier die visuelle Struktur des Bildes: In den Reflexionen auf Bowmans Helm (vgl. Abb. 192) sowie in der Aufsicht auf ihn am Esstisch (vgl. Abb. 194) tritt seine Wirkung als bildbeherrschendes Raum- und Gestaltungselement hervor. Eine zentrale Einstellung akzentuiert diese Wirkung in besonderer Weise: Wenn ein Kristallglas zu Boden fällt und zerspringt, werden die filmästhetischen Konventionsbrüche im Bild der Scherben zum Symbol. Die Großaufnahme der Scherben auf dem neutralen Grund nimmt die räumliche Tiefe zurück und erzeugt ein beinahe abstraktes, gleißendes Tableau, das beim Betrachten im Kino eine körperlich spürbare Blendung hervorrufen kann. Die Art, wie Kubrick hier das Bodenlicht als Hintergrund und die Glassplitter als Reflektoren zu einer »Lichtfalle« arrangiert, zeugt einmal mehr vom selbstbewussten Umgang mit dem Filmlicht und der Absicht, dieses mit aller Macht in den Sehnerv der filmischen Wahrnehmung zu rücken. Es ließe sich dabei an Adolf Luthers Glasarbeiten erinnern und deren Intention, »die Wahrheit des Lichtes aus dem Transoptischen in die Sichtbarkeit [zu schleusen]«. ⁸⁸

85 Vgl. Kubricks eigene Erläuterung zu diesem Raumkonzept als »a human zoo approximating a hospital terrestrial environment drawn out of his (Bowman's) dreams and imagination«. (Zitiert nach Falsetto [1994] 2001, S. 46).

86 Wie Kubrick in einem Interview erläutert, handelt es sich um »a very inaccurate replica of French architecture, deliberately so« – eine Umgebung, die bewusst ungenau gestaltet ist, weil die Außerirdischen lediglich eine vage Vorstellung davon haben, was der Mensch als angenehm empfindet: »just as we aren't quite sure about what to do in zoos with animals, to give them what we think is their natural environment«. (Kubrick 1980, online).

87 Einige Produktionsfotos belegen zudem, dass in bestimmten Szenen des Films auch kleinere mobile Scheinwerfer eingesetzt wurden, um die Darsteller ergänzend zur im filmischen Raum verorteten Lichtquelle auszuleuchten. Eine hierfür exemplarische Aufnahme ist in Castle [2005] 2016, S. 394, abgedruckt.

88 Ralph Merten, *Luther, Magie des Lichtes*, Ausst.kat. Galerie Neher, Stuttgart 1990, S. 78f. Bei den Glasobjekten Luthers, die er selbst als »Lichtschleusen« bezeichnete, handelt es sich vornehmlich um Bilder, bei denen Kristallglaspartikel zwischen zwei Glasscheiben eingeschlossen sind. Merten kommentiert dazu (ebd.): »Luther muß nur den normalen gegenständlichen Charakter eines Glaskörpers mitsamt seines alltäglich-funktionalen Auftrags ausschalten und die freigesetzten

Die Einstellung mit den Glasscherben steht dabei in auffälliger Korrespondenz zu einer zentralen Szene aus »The Dawn of Man«: dem Moment, in dem Moonwatcher mit einem Knochen auf andere Knochen einschlägt und diese im gleißenden Sonnenlicht zu Splittern zerschlägt. Während Moonwatcher aggressiv seine tödliche Erfindung präsentiert, stößt der gealterte Bowman im Rokoko-Interieur das Glas versehentlich um – ein Ausdruck körperlicher Schwäche. Trotz dieses Kontrasts verbindet beide Szenen eine tiefere strukturelle Parallele: Der zur Waffe umfunktionierte Knochen markiert den Evolutionssprung der Affenmenschen; die Glasscherben hingegen kündigen Bowmans – und stellvertretend für den Menschen – beginnende Metamorphose an. Inszeniert wird dieser Übergang als Transformation in eine neue Daseinsform, das Sternenkind (»some kind of super being«, ⁸⁹ wie Kubrick es nennt), das bezeichnenderweise nicht im Orbit des Jupiter, sondern vor dem Mutterplaneten Erde erscheint.

Der Leuchtboden der Suite fungiert als visuelle Kontrastfolie zum Monolithen: Der blendend weiße Raum steht im markanten Gegensatz zum tiefschwarzen Quader, während Bowmans ausgestreckter Zeigefinger unmissverständlich auf Michelangelos Fresko *Erschaffung Adams* (1511, Sixtinische Kapelle, Vatikanpalast) anspielt. Dort berühren sich die Finger Gottes und Adams. Kubrick lädt diesen Erweckungsmoment selbstreflexiv-filmisch auf: Die Kameraaufsicht auf Bett und Quader (vgl. Abb. 196) spiegelt das Gegenüber von Zuschauer und Kinoleinwand; Bowmans Geste markiert innerhalb der Szene den auf den Monolithen fokussierten Blick des Publikums. Der zunächst in die Bildtiefe geführte Zuschauerblick prallt anschließend am zur Kamera hin gewandten Blick des Sternenkindes zurück. Seine lichte Erscheinung ruft sakrale Konnotationen wach, doch oszilliert die Anmutung des Sakralen hier mit dem technischen Licht der Filmprojektion – im Widerschein der Leinwand, die das Licht empfängt und zugleich wie aus sich selbst heraus zu leuchten scheint. Die auf die Kamera ausgerichteten Augen des Embryos erzeugen in der Schlusseinstellung ein »sehendes Bild«, ⁹⁰ in dem das in 2001: A SPACE ODYSSEY durchgehend präsente Augenmotiv des Films kulminiert und in ein bewusst offenes Ende mündet.

Das Motiv des leuchtenden Auges

Aus der Sonderstellung des Auges im menschlichen Leben erklärt sich die zentrale Bedeutung dieses Motivs als Gegenstand fortwährender Reflexion in Philosophie, Kunst und Literatur. Einige einschlägige Publikationen und Ausstellungen zeichnen dessen

Glasscherben werden zu sublimen Detektoren des Lichtes. Indem er das Behältnis Flasche über einen Akt der Zerschlagung zu Scherben verwandelt, die Scherben hingegen das Licht als Licht [...] zum Leuchten bringen, hat Luther den »immateriellen Grundstoff« der Visualisierung des Lichtes gefunden.« Exemplarisch hierfür steht Luthers Arbeit *Lichtschleuse* (1963, amorphes Kristallglas, 21 × 23 cm; Abbildung ebd., S. 81).

89 Zitiert nach Kubrick 1980, online.

90 Der Ausdruck und Gedanke beziehen sich hier auf Astrit Schmidt-Burkhardt, *Sehende Bilder: Die Geschichte des Augenmotivs seit dem 19. Jahrhundert*, Berlin 1992, insb. Kap. »Das sehende Kunstwerk«, S. 240–243.

Entwicklung nach⁹¹ – bis hin zu jenen formalen »Attentaten auf den Sehnerv« (Mathieu Poirier),⁹² wie in der Kapiteleinführung dargelegt. In diesem Zusammenhang sei nochmals auf den Vorspann von Alfred Hitchcocks *VERTIGO* (1958) verwiesen: Der immersive Sog einer schwarzen Pupille⁹³ im Zentrum eines halluzinierenden Auges bildet den Auftakt, gefolgt von einem schwindelerregenden Spiel aus Farben und kreisenden geometrischen Formen. Das Filmsehen selbst gerät hier in einen Strudel der Wahrnehmung, als Vertigo-Effekt, der Desorientierung und Kontrollverlust im Kontext der Handlung visuell vorwegnimmt. Kubrick bewegt sich damit kunst- und filmhistorisch in einer langen Tradition; seine Filme gehören jedoch zu den prägnantesten Inszenierungen des Augenmotivs im Kino. In dieser Konsequenz hat Kay Kirchmann Kubricks gesamtes Œuvre als eine »vielschichtige Reflexion über das Auge«⁹⁴ aufgefasst – eine Beobachtung, die sich in 2001: A SPACE ODYSSEY, insbesondere im Finale mit dem Blick des Sternenkindes, eindrücklich bestätigt.

Doch seine strukturelle Ausformulierung findet das Motiv nicht allein in den realen Augen, die abgebildet werden, sondern auch in den Kreisformen, die die visuelle (und zyklische) Struktur des Films prägen. Beginnend mit dem Vorspann und dem klaren, auf die gelb leuchtende Pupille HALs vorausweisenden Rund der Sonne sowie der Umrundung des Monolithen durch die Vormenschen. Das Kreis-Motiv setzt sich fort im gen Himmel geschleuderten, in Zeitlupe rotierenden Knochen und dem Kreisen der Raumschiffe und -stationen um die Erde, synchronisiert mit dem dreizeitigen Rhythmus des Walzers im begleitenden Soundtrack. Auch das Rad der Hilton-Station, dessen Form und Bewegung zudem an die Mechanik einer rotierenden Filmrolle erinnert, sowie die ebenso kreisförmige, unablässig rotierende Zentrifuge der Discovery tragen zur visuellen Kohärenz des Films bei, indem sie fortlaufend auf das Thema des Auges verweisen.

Geht es hingegen um reale Augen oder augenähnliche Formationen, zum Beispiel die Fenster-Augen der Weltraumfahrzeuge (Abb. 203), so erweist sich die Differenzierung in (selbst)leuchtende, aktive und Licht reflektierende, quasi passive Augen und Blicke, die in Kontrast – oder besser: in Konfrontation – zueinander treten, als dramaturgisch und bildreflexiv entscheidend. Bis zur Ausschaltung HALs und Bowmans Eintritt in den Lichttunnel fungiert das leuchtende Auge unmissverständlich als Sinnbild von Kontrolle und Macht, eine Konnotation, die in den Episoden von »The Dawn of Man« vorformuliert wird. Hier sind es die Augen eines Leoparden, die bedrohlich flimmern, als er den Anführer der Affenmenschen angreift und tötet. Ihr Leuchten signalisiert eindeutig die Überlegenheit und Dominanz des Raubtiers in der lebensfeindlichen Umgebung der Savanne im Kontrast zu den angstvollen Blicken der Vormenschen, die des Nachts in den höhlenartigen Gestein-Formationen Schutz suchen. Dass der Leopard die Machtverhältnisse in dieser prähistorischen Umgebung definiert, zeigt die Einstellung mit dem Raubtier, das

91 Vgl. Matthias Völcker, *Blick und Bild – Das Augenmotiv von Platon bis Goethe*, Bielefeld 1996; Jochen Griesbach; Damian Dombrowski (Hg.), *Augen & Blicke – Das Sehen in der Kunst von Alt-Ägypten bis zur Moderne*, Ausst.kat. Martin von Wagner Museum, Gemäldegalerie, Würzburg 2015; sowie Christiane Vielhaber, *Augen-Blicke. Das Motiv des Auges in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, Köln 1988.

92 Vgl. Poirier 2011.

93 Anatomisch ist die Pupille eine lichtdurchlässige Öffnung, die schwarz erscheint, weil sie kein Licht reflektiert.

94 Kirchmann 1993, S. 89.

sich neben dem Kadaver eines Zebras ausruht. Seine Gestalt hebt sich dunkel vom hellen Glanz des Himmels hinter ihm ab, während seine Augen, vom Schatten unberührt, wie zwei kleine Sterne aufleuchten (Abb. 204). In Arthur C. Clarks Romanfassung, die nach der Uraufführung des Films erschien, ist die Rede von »two gleaming golden eyes, that stare out from the night at Moon-Watcher«.⁹⁵ Im Film hingegen fixiert der Blick des Raubtiers nicht Moonwatcher, sondern die niedrig positionierte Kamera – und damit unmittelbar das Kinopublikum.

Technisch gesehen ist das Leuchten der Leopardenaugen ein Resultat des gewählten Frontalprojektionsverfahrens (*front light projection*) während der Studioaufnahmen in London. Bei dieser aufwändigen Technik wurden Dias – genauer: Fotografien südafrikanischer Wüstenlandschaften – mithilfe schräg gestellter Spiegel auf eine mit Glasperlen beschichtete Leinwand projiziert, deren Beschichtung eine besonders hohe Lichtreflexion ermöglichte. So konnten Hintergrundbilder mit minimaler Lichtintensität abgebildet werden, während das im Studio errichtete Set, einschließlich der lebenden Tiere und der Schauspieler in Affenkostümen, unabhängig davon ausgeleuchtet werden konnte, ohne dass sich beide Beleuchtungsebenen gegenseitig beeinträchtigten. Auf diese Weise gelang Kubrick eine visuell glaubwürdige Darstellung der prähistorischen Umgebung, deutlich überzeugender als die damals geläufigen Alternativen, gemalte Kulissen oder Rückprojektionen, es vermochten.⁹⁶

Ein wohl unvermeidlicher Nebeneffekt dieses Verfahrens war die Lichtreflexion in den Augen, wodurch diese leuchtend erschienen. Was zunächst als technischer Fehler und Illusionsbruch in der Umsetzung gewertet werden könnte, wird von Kubrick als dramaturgisches Stilmittel eingesetzt. Das leuchtende Auge avanciert in 2001: A SPACE ODYSSEY zum zentralen Motiv, womit Kubrick zugleich zu einer reflektierten Darstellungsform findet, mit der der Film dem Zuschauer gleichsam einen eigenen, aktiven »Blick« entgegensetzt. Wie in jedem seiner Filme verweigert der Regisseur seinem Zuschauer einen ungestörten Durchblick in eine illusionäre Welt, sondern der Weg führt in die entgegengesetzte Richtung, an den Grund des eigenen Sehens und Wahrnehmens.

Im Weltraum übernimmt das technische Auge in unterschiedlichen Variationen die Macht. Beispielhaft hierfür steht die Sequenz, in der HAL die Steuerung einer Raumkapsel übernimmt und diese in eine Waffe umfunktioniert, um Pool, der mit einer Lüge vom angeblich ausfallgefährdeten AE-35-Gerät aus dem Raumschiff gelockt wurde, zu töten. Beim Angriff auf den Astronauten steuert die Raumkapsel in Richtung Kamera; ihre mechanischen Greifarme weit ausgestreckt. Die vier kreisrunden Scheinwerfer starren und blenden sonnen- und augengleich und schlagen unübersehbar den Bogen zurück zum prähistorischen Raubtier (Abb. 205).

Dreh- und Angelpunkt des Motivs ist das rot-gelb leuchtende Auge HALs – aufgrund seiner Ähnlichkeit mit dem Objektiv der Kamera wie des Kinoprojektors zugleich der eindeutigste Verweis auf den Film und das Kino, wie in der Kubrick-Literatur mehrfach

95 Arthur C. Clarke, 2001: A Space Odyssey [1968], London u.a. 1972, S. 31.

96 Zum Frontalprojektionsverfahren sowie zur Produktionsgeschichte von 2001: A SPACE ODYSSEY vgl. Lightman 1968; sowie Michael Benson, Space Odyssey: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke, and the Making of a Masterpiece, New York, London u.a. 2018.

betont.⁹⁷ Bis zu seiner Ausschaltung durch Bowman ist HAL das Gehirn (und das Herz) der Mission. Er überwacht sämtliche Abläufe an Bord und ist als Einziger über das wahre Ziel der Reise informiert.⁹⁸ Diese überlegene Position des Bordcomputers wird von Beginn an deutlich markiert: Man sieht Bowman zum ersten Mal als Reflexion im gläsernen Objektiv HALs, eine kleine Gestalt, als ob in der Linse gefangen (Abb. 206). So wie HAL allwissend ist, ist er auch allsehend. Seine identischen gläsernen Augen sind überall im Schiff installiert und damit allgegenwärtig, der Blick identisch markiert durch die gelb leuchtende Pupille, die das Rund der Sonne evoziert. Durch die Assoziation mit der Sonne wird die ansonsten menschenähnliche Präsenz der Maschine überhöht und mit übermenschlichen Konnotationen versehen. Kay Kirchmann beschreibt HALs Objektiv daher treffend als das »perfekionierte Auge Gottes«.⁹⁹ Dieses Gleichnis wird nicht allein über die sonnengleiche Pupille evoziert, sondern ebenso über die räumliche Lichtführung: Auf der Monitorwand erscheint HALs Auge, eingefasst in einen rechteckigen schwarz glänzenden Rahmen (assoziativ mit dem Monolithen verbunden), innerhalb einer kreisförmigen Lichtaura – einem Lichtkegel extradiegetischen Ursprungs (Abb. 207).¹⁰⁰ Diese gezielt gesetzte Aureole korrespondiert optisch mit der Spiralgalaxie auf einem benachbarten Bildschirm und verleiht HALs Objektiv zugleich eine unmissverständlich sakrale Konnotation, die die quasi gottgleiche Allmacht und vermeintliche Unfehlbarkeit der Maschine akzentuiert.

Das Besondere an Kubricks Inszenierung liegt darin, dass er das »panoptische Regime«¹⁰¹ der Discovery unmittelbar in den Kinoraum spiegelt: durch die eindringliche Darstellung des frontal gefilmten Computerauges, das, wie bereits am Beispiel der Konfrontation zwischen Bowman und HAL erläutert, wiederholt leinwandfüllend erscheint. In diesen Einstellungen wird die Kinoleinwand selbst zum undurchdringlich-opaken Auge, das den Blick des Publikums absorbiert und zurückwirft (Abb. 208). Während der Zuschauer üblicherweise durch das Kameraauge und den Projektionsstrahl für die Dauer der Vorführung in die Position eines »göttlichen Auges« versetzt wird – »allwissend, allsehend, allgegenwärtig und selbst unsichtbar«¹⁰² –, kehrt Kubrick dieses Verhältnis radikal um: Er involviert das Kinopublikum in die oben beschriebene Konfrontation der Blicke zwischen Allmacht und Ohnmacht.¹⁰³

97 Vgl. insb. Kirchmann 1993, S. 122ff.

98 Erst mit der Abschaltung von HAL wird auf einem Monitor automatisch eine auf der Erde aufgezeichnete Transmission abgespielt, die Bowman über die tatsächlichen Ziele der Mission in Kenntnis setzt.

99 Kirchmann 1993, S. 91.

100 Die genaue technische Umsetzung dieses Effekts lässt sich an dieser Stelle nicht zweifelsfrei rekonstruieren; es liegt jedoch nahe, dass ein kleiner, extradiegetischer Scheinwerfer gezielt auf HALs »Auge« gerichtet wurde.

101 Kirchmann 1993, S. 343.

102 Ebd., S. 110.

103 Wie bereits erwähnt, ist der Rückbezug auf die Kinosituation ein charakteristisches Merkmal nahezu aller Kubrick-Filme. Ein besonders aufschlussreiches Beispiel hierfür bietet die berühmt-berühmte Ludovico-Kur in *A CLOCKWORK ORANGE* (1971). Prägnant ist nicht nur jene Szene, in der die Hauptfigur Alex – ein jugendlicher Straftäter – im Kinosaal der medizinischen Anstalt »Ludovico«, fixiert in Zwangsjacke und mit an den Lidern befestigten Klammern, stundenlang brutale Szenen ansehen muss. Auch die Vergewaltigungsszene sowie Alex' sarkastischer Kommentar »Vi-

Umso symbolhafter im Hinblick auf radikale Umdeutungen kinematografischer Verfahren und Konventionen kommt die Szene daher, in der HALs Auge schließlich (wie einst Polyphem) »geblendet« wird. Unter Lebensgefahr verschafft sich Bowman – aus seinem passiven Zustand vorläufig befreit – manuell den Zutritt an Bord der Discovery. Er macht sich auf den Weg in das Logic Memory Center des Computers und legt entschlossen dessen Funktionen still. Stillgelegt werden im übertragenen Sinne auch die Immobilität und Allmachtsfantasien des Zuschauers. Folgerichtig führt die daran anschließende Fahrt durch den Lichttunnel in eine neue Wahrnehmungsdimension, in der das Auge Bowmans wegen der ansteigenden Intensität des in sein Visier hereinströmenden Lichts zunächst schmerzlich geblendet, hinter geschlossenen Lidern Schutz suchend, letztendlich transzendiert und weit geöffnet in den Farben des Universums aufgeht. »The pulsing eye becomes the universe. Or is the image of the universe merely the image of an eye? It makes no difference, because, metaphorically, the viewer merges with the images on the screen.«¹⁰⁴

ddy well, little brother«, den er direkt in die Kamera – und damit an den Filmzuschauer – richtet, sind in diesem Zusammenhang emblematisch. Diese Momente zielen darauf ab, das Publikum mit der eigenen Schaulust zu konfrontieren – diese gleichsam vor Augen zu führen.

104 Falsetto [1994] 2001, S. 47.

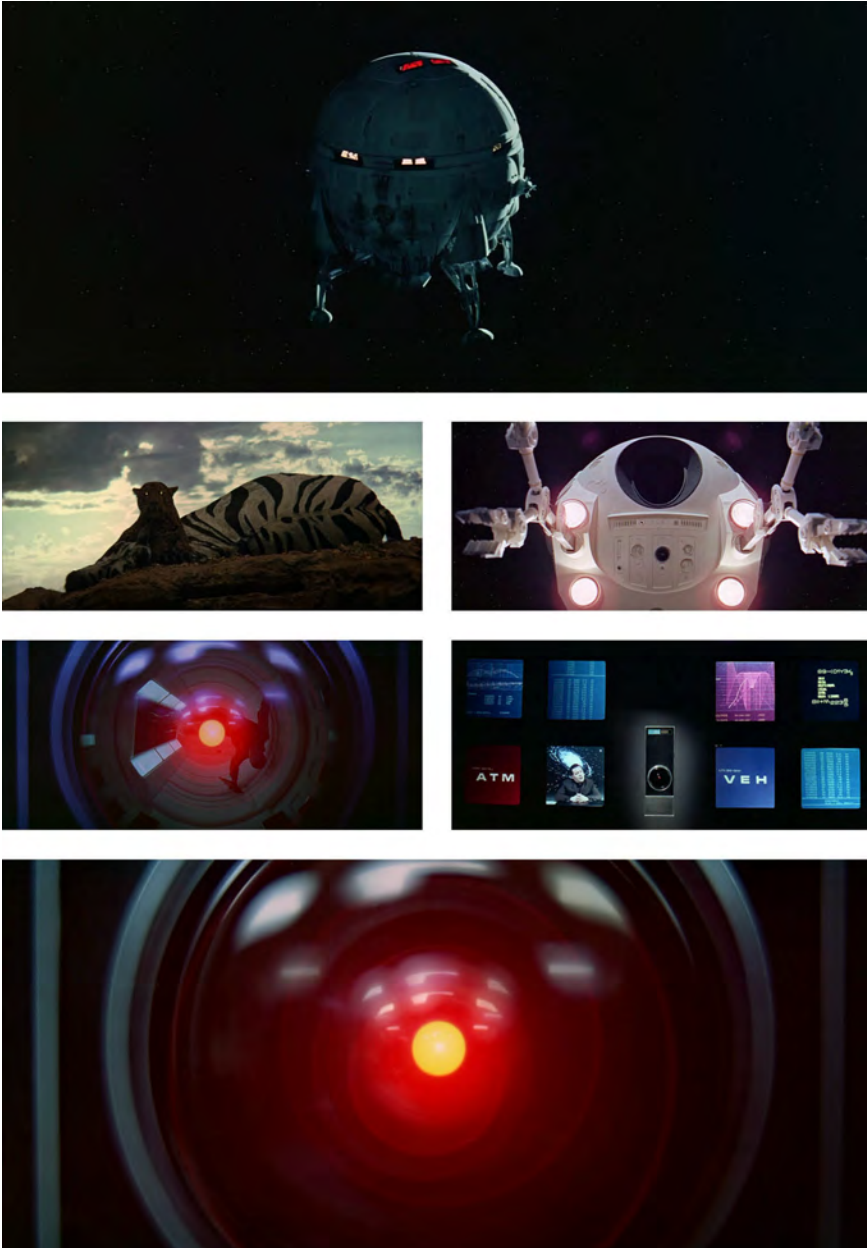


Abb. 203-208: 2001: A SPACE ODYSSEY (1968). Stanley Kubrick, K: Geoffrey Unsworth

Resümee

Das methodische Vorgehen dieser Untersuchung und die Frage danach, was filmische Bilder in ihrer Essenz ausmacht und was sie aus sich heraus konstruieren und zeigen, lässt sich exemplarisch am Beispiel von 2001: A SPACE ODYSSEY begründen. Tatsächlich ist Kubricks Film der entscheidende Impulsgeber der vorliegenden Auseinandersetzung mit der Ästhetik der filmischen Beleuchtung. Umso erstaunlicher ist es, dass dem Licht in der umfangreichen Kubrick-Literatur bislang nur begrenzte Aufmerksamkeit zuteilwurde, obwohl diesem Sujet eine zentrale Bedeutung zukommt. Die basale Funktion des Lichts als Mittel der Ausleuchtung einer Szene erscheint in diesem Fall nahezu zweitrangig gegenüber der Konsequenz, mit der Kubrick das Licht zum Bildakteur und Bedeutungsträger seines Films werden lässt. In diesem Verständnis ist 2001: A SPACE ODYSSEY ein herausragendes Beispiel künstlerischer Licht- und Bildregie und ein Film, der sich selbst als ein genuines Lichtbild permanent mitdenkt und den Zuschauer gezielt in diese mediale Selbstreflexion involviert.

Beginnend mit der Exposition aus dem Dunkel ins Licht entzündet sich am Bild der aufgehenden Sonne eine doppelte Reflexion im Verweis auf den weltlichen und biblischen Schöpfungsakt einerseits und auf den Film selbst als Schöpfung des Lichts andererseits. So eingeleitet, erhebt Kubrick in Folge das Licht zum ästhetischen und symbolischen Leitmotiv, um dessen Bedeutung für das Kino und die Wahrnehmung von Filmbildern offenzulegen. Vollzogen wird dies über die Relation von Licht und Raum ebenso wie über das prekäre Verhältnis zwischen künstlichem Licht und menschlichem Körper – im stetigen Rückbezug auf die Position des Publikums zwischen Projektor und Leinwand.

An keiner Stelle verkümmert das Licht zum bloßen Beiwerk oder verliert sich in einer vagen Lichtmetaphysik, sondern gewinnt eine visuelle Eigenständigkeit, die bisweilen in eine direkte Konfrontation mit gleißender Helle übergeht. Besonders innerhalb der Lichttunnel-Sequenz deutet Kubrick die alte Rede vom Film als Lichtmalerei radikal um und hebt die Filmästhetik auf ein neues Level der darstellerischen Möglichkeiten. Hier wird das Licht bis zu seinem Extrem ausgespielt und in seiner gesamten Blendungsgewalt im und als Bild potenziert. Es fungiert hier als ästhetische Waffe, die auf eine nachhaltige Erschütterung der Darstellungskonventionen und Sehgewohnheiten des Zuschauers zielt. Dieses ästhetische Programm realisiert der Regisseur, wie aufgezeigt, nicht im Alleingang, sondern im Dialog mit zeitgenössischen Kunstströmungen wie dem Expanded Cinema. Auch innerhalb der »unbeständigen Figuration« sowie am prominent gesetzten Augenmotiv reflektiert und transformiert Kubrick konsequent das Filmbild wie auch das Filmsehen und setzt ein eindrückliches Zeichen für die Bildmacht des Lichts im Kino.