

# Gang im Gang

Stanley Kubrick und der fragile Raum des Films



**D**er Film ist eine architektonische Kunst. Zunächst einmal, weil das Filmbild (Zeichentrick und Fotogramme ausgenommen) zwangsläufig einen Raum abbildet, jenen Raum, der sich als Außen vor der Linse befindet. Doch diese Abbildungen und ihre Aneinanderreihung im Film transformieren den Raum. Der Film ist in einem ungleich radikaleren Sinne architektonisch, weil er selbst einen Raum schafft. So hält



Dziga Vertov 1923 in seinem Manifest „Kinoki“ fest: „Ich bin das Kinoauge. Ich bin ein Bau-meister. Ich habe dich, den ich geschaffen habe, in eine Kammer gesetzt, die nie zuvor existiert hat und die ebenfalls von mir geschaffen wurde. Diese Kammer hat zwölf Wände, die ich in verschiedenen Teilen der Welt aufgenommen habe. Indem ich die Aufnahmen der Wände und der Details miteinander kombiniere, bringe ich sie in eine Ordnung, die dir gefällt. Ich habe eine Kino-Phrase konstruiert, die eben diese Kammer ist.“ In Vertovs Worten entsteht so aus der Montage des Films ein veritable Bau: Die einzelnen Aufnahmen zeigen nicht nur Wände, sondern sind diese selbst, die am Schneidetisch zu einer Kammer zusammen montiert werden. Während alle Bestandteile, alle Aufnahmen aber fotografische Abbildungen einer vorgefundenen Realität sind, muss ihre Kombination als Täuschung bezeichnet werden. Die Vertovsche Kammer oszilliert gleichsam zwischen Illusion und Realität, ist gleichermaßen fotografieter wie imaginärer Raum. Die so entstandene „obskure Kammer“ aber – so schließt Vertov – ist nichts weniger als der Film selbst.

### Das Verhältnis von Raum und Film

Diese Ambivalenz des filmischen Raums wird um so rätselhafter, wenn die Kamera sich zu bewegen beginnt. Mit der mobilen Kamera, deren Auftritt der Filmtheoretiker Jean Mitry 1924 – ein Jahr nach Vertovs Manifest – mit Murnaus „Der letzte Mann“ ansetzt, wird die Frage nach dem Verhältnis zwischen Film und Raum virulent. Zunächst scheint die bewegte Kamera einzig eine realistischere Abbildung zu garantieren: Die Kontinuität der Aufnahme soll der Homogenität des Raums Rechnung tragen. Doch, so führt Mitry in „Ésthetique et psychologie du cinéma“ (1965) weiter aus: Neben dieser rein deskriptiven Funktion produziert die Bewegung der Kamera mehr und mehr auch eine psychologische Bedeutung. Die Kamera zieht neue Koordinaten durch den gefilmten Raum, die die Figuren zueinander in Beziehung setzen, sie bildet neue Zentren, eröffnet neue Kraftfelder. Der reale Raum, das Set, in dem sich die Kamera bewegt, wird durch die Kamerabewegung modifiziert und lässt einen filmischen Raum entstehen, der sich halb an die reale, abgebildete Örtlichkeit anlehnt, halb neu geschaffener illusionärer Raum ist. Will man diesen filmischen Raum charakterisieren, so bietet sich der Begriff „Gang“ an. Das Wort ist doppeldeutig, kann es doch sowohl eine gebaute Architektur, einen Korridor, als auch reine Bewegung, ein Gehen, bezeichnen. Der filmische Raum, den die bewegte Kamera produziert, wäre nun genau ein Gang im doppelten Sinne, anzusiedeln in dieser Unwägbarkeit zwischen festem Raum und Bewegung, gleichsam eine Mischung aus beiden Aspekten. Der Gang wäre somit ein geeig-

neter Begriff, um eine allgemeine Theorie des filmischen Raumes zu entwickeln.

### Paradoxe Konstruktionen

Der Regisseur, dessen filmisches Werk es besonders nahe legt, den filmischen Raum als Gang zu interpretieren, ist Stanley Kubrick. Das Motiv des Ganges als gebauter Korridor und als Bewegung kündigt sich bereits in seinen frühen Filmen an und erhält spätestens mit „2001 – Odyssee im Weltraum“ einen zentralen Status. Kubricks Arbeiten lassen sich als komplexe, ins Extrem getriebene Studien über den filmischen Raum nach der Erfahrung der bewegten Kamera lesen. So, wie der „Gang“ die Widersprüche von fixem Bau und fluider Bewegung in sich vermischt, so sind auch Kubricks Gänge paradoxe Konstruktionen.

Der Schützengraben in „Wege zum Ruhm“ ist eine Architektur, die halb Bau, halb Bewegung ist. Der Schutz, den er bietet, ist ein fragiler, und ebenso ist es seine Architektur, die immer darauf ausgelegt ist, verlassen zu werden, ins freie Feld hinaus zu stürzen. Der Korridor des Schützengrabens steht in intimer Verbindung mit dem Marsch übers Schlachtfeld. So, wie der Krieg die Gebäude zum Ziel seiner Bomben macht, ist seine eigene Architektur eine, die im nächsten Augenblick zerfallen kann. Neben dem Schützengraben ist die eindrücklichste Erscheinung einer solchen Kriegsarchitektur die formierte Armee. Das Erschießungskommando am Ende von „Wege zum Ruhm“, der Spießrutenlauf in der preußischen Armee in „Barry Lyndon“, die aufwändigen, von Kubrick mit Akribie aufgestellten Formationen des römischen Heeres in „Spartacus“, das Spalier der Kadetten in „Full Metal Jacket“ – sie alle sind aus Menschen gebildete und somit fluide Korridore, bewegliche Architektur.

Einer dieser prekären Menschen-Korridore findet sich auch am Ende von „Uhrwerk Orange“: Alex fantasiert, wie er inmitten einer applaudierenden Abendgesellschaft eine Frau vergewaltigt. Die Bürger, die er hasste und die ihn umerziehen wollten, bilden einen Korridor, in dem er sich geschützt aufhalten kann. Doch die dadurch entstehende Architektur ist fragil, genauso wie das Verhältnis der Gesellschaft gegenüber Alex unsicher ist und vom Applaus unvermittelt in Repression umschlagen kann. Die maskierten Teilnehmer einer Orgie in „Eyes Wide Shut“ bilden in der eindrücklichsten Sequenz des Films einen labyrinthischen Gang, der

## thema PRODUCTION DESIGN

die Fahrt der Kamera bestimmt. Die pittoreske Anordnung von Kopulierenden und Zuschauern ist nicht nur Tableau, sondern eine architektonische Strukturierung des Raumes, die sich unvermittelt auflösen und gegen den Eindringling, den von Tom Cruise gespielten Arzt William Harford, wenden kann.

Während die Gänge der Korridore oft genug fragil sind, ist der Gang der Kamerabewegung umso solider und vehemente. In „Barry Lyndon“ schreiten der leibliche Sohn wie der Stiefsohn des Titelhelden durch den Mittelgang, zwischen einer adligen Gesellschaft, die einem Hauskonzert beiwohnt. Doch die klare Strukturierung löst sich in dem Augenblick auf, wenn Barry über seinen Stiefsohn herfällt. Der Gang zwischen den Menschen zerfällt, schlägt um in reine, aggressive Bewegung, die dementsprechend auch mit der beweglichen Handkamera gefilmt ist. Ab der Hälfte des Films, nachdem Barry sein Ziel erreicht zu haben scheint und aus dem Abenteurer ein sesshaftes Mitglied des Adels geworden ist, filmt Kubrick die Figuren auffällig oft in einer mit einer Nahaufnahme beginnenden Rückwärtsbewegung der Kamera. Das Zurückgleiten der Kamera erschließt einen Gang, eine Art mentalen Korridor, auf ein unabwendbares Ende

zu. Es ist, als blickten die Figuren in diesen Gang, den die Kamera bildet, wie in den Abgrund ihres eigenen, sinnlosen Lebens. „Die Unermesslichkeit ist die Bewegung des unbeweglichen Menschen“, schreibt Gaston Bachelard in seiner „Poetik des Raumes“. So, wie der Gang, den die Kamerabewegung eröffnet, unendlich zu sein scheint, so erstarrt wirken die Personen, geronnen zu Tableaus vivants. Vor der gleichförmigen Unermesslichkeit des Gangs wird jede Bewegung sinnlos.

Ebenso sinnlos wie die Jogging-Runden des Astronauten im kreisrunden Korridor von „2001 – Odyssee im Weltraum“ – ein Korridor, der wie all die anderen dieses Films weder oben noch unten hat, weder Anfang noch Ende. Diese Sequenz ist ein besonders anschauliches Beispiel dafür, zu welchen Extremen Kubrick das Motiv des Ganges treibt. Allen filmtechnischen Innovationen zum Trotz hat der Film bis heute nichts von seiner Eindringlichkeit eingebüßt, und das verdankt er wohl nicht zuletzt seinem radikalen Umgang mit dem Raum. Der Knochen, der in der berühmten Eingangssequenz in den Himmel geworfen wird, bildet einen direkten Über-Gang zu einem Raumschiff im All. Die homogene Bewegung der Kamera definiert einen Gang,

der scheinbar unvereinbare Zeit-Räume miteinander zu verbinden vermag. Am Ende durchstößt der Astronaut Bowman und mit ihm die Kamera sogar sämtliche Barrieren von Raum und Zeit. Die Kamera vollführt eine Bewegung vom Absturz durch einen Korridor aus Lichtern, über Bowmans Altern und seinen Tod, bis die Kamera auf den schwarzen Monolithen zurast, zurück ins Weltall, in dem wie ein Planet ein Embryo schwiebt. Anfang und Ende des Menschen sind eins mit der Unendlichkeit des Universums. Der filmische Gang überwindet hier vollständig alle Begrenzungen eines in Raum und Zeit verankerten Korridors und wird zur reinen Bewegung, die die Unendlichkeit sowohl im zeitlichen wie auch spatialen Sinne mühelos überschreitet. „Beyond the Infinite“ – Jenseits des Unendlichen, lautet denn auch der Untertitel des letzten Teils des Films.

### Der Raum im Raum

Das Gegenstück zu „2001 – Odyssee im Weltraum“ bildet „Shining“. Wird in „2001“ die Überwindung von Raum und Zeit imaginiert, so kehren eben dieser Raum und diese Zeit in beängstigender Mächtigkeit in „Shining“ wieder zurück und machen alle Beteiligten zu Opfern von Ort und Datum. So erscheint der eine Film





„2001: Odyssee im Weltraum“

als spiegelbildliche Verkehrung des andern. Wie „2001“ wird auch „Shining“ von Zwischentiteln strukturiert, die eine zeitliche Orientierung vermitteln sollen. Doch während im ersten die Zeitangaben mit der mythischen „Dämmerung des Menschen“ beginnend, immer universaler werden und sich die Zeit über die Unendlichkeit hinaus dehnt, verkürzen sich die Zeittabstände in „Shining“, bis am Ende jede Stunde durch einen Zwischentitel angekündigt wird. Analog verhält es sich auch mit dem filmischen Raum: Dem makrokosmischen Gang von „2001“ stehen die mikrokosmischen Gänge durchs Hotel Overlook gegenüber. Während sich die Kamera dort über alle gebauten Korridore hinwegsetzt, sind es hier die Flure des leeren Hotels, die die Bewegungen der Kamera definieren. Dem Kind, das mit seinem Tretauto durch die Korridore fährt, eilt die Kamera hinterher, dicht über dem Boden. Der Gang, den die Kamerabewegung erschafft, ist somit noch

niedriger als der ohnehin schon klaustrophobische Gang des Gebäudes; als würde man in den gebauten Gang einen zweiten hineinsetzen. Ein Gang im Gang. Selbst der Teppich ist übersät von einem Muster, das ans enge Labyrinth vor dem Hotel erinnert. Immer näher scheinen die Personen in diesem Hotel zusammen zu rücken, immer mehr ähnelt das große Haus einem Gefängnis. Zu guter Letzt kann auch die Ehefrau des wahnsinnig gewordenen Schriftstellers nicht anders, als auf Schritt und Tritt den irrealen Bewohnern des Hauses zu beginnen. Der Raum ist zu klein geworden, jeder Weg ist abgeschnitten.

Schließlich, als der Vater mit der Axt seinen kleinen Sohn durchs verschneite Labyrinth vor dem Hotel verfolgt, kollabieren Raum und Bewegung: Der Vater erfriert inmitten des Irrgartens. Das Labyrinth wird zum Sinnbild des implodierenden Raums. Der barocke Garten,

der eigentlich nur aus einer einzigen gefalteten Wand besteht, zeigt eine Architektur, die nur noch Fläche, nicht mehr Raum ist. Die Falte – wie sie Gilles Deleuze als Paradigma des Barock dargelegt hat – täuscht Tiefe vor, wo keine ist. So muss der Gang untergehen: Der Raum des Korridors verflacht zum Bild, die Bewegung erstarrt wie der Vater mit der Axt. Der filmische Raum des Ganges, der in diesem Film bis zum äußersten Exzess getrieben wurde, implodiert, und mit ihm auch das Medium selbst: Die letzte Einstellung von „Shining“ ist eine lange Kamerafahrt auf eine Fotografie zu.

Aus 24 Standbildern pro Sekunde, aus lauter Fotografien, bewegungslos und flach, ist Film gemacht, die Illusion von Räumlichkeit und Bewegung; die Illusion des Ganges. Wer den Gang aber bis zu seinem Ende beschreitet, der findet den Tod – den Tod des Kinos.

Johannes Binotto