

„Do you read me, HAL?“ – Odysseen durch visuelle und akustische Räume

KATRIN DOLLE

On a beau
dire ce qu'on voit, ce qu'on voit ne
loge jamais dans ce qu'on dit, et on a
beau faire voir, par des images, des
métaphores, des comparaisons, ce
qu'on est en train de dire, le lieu où elles
resplendissent n'est pas celui que déploient
les yeux, mais celui que définissent les
successions de la syntaxe.

Michel Foucault, *Les Mots et les Choses*, 1966

Der 1968 veröffentlichte Film *2001: A Space Odyssey* [kurz *2001*] nimmt in vielerlei Hinsicht eine Sonderstellung nicht nur in der Filmgeschichte, sondern auch in Kubricks Gesamtwerk ein. Für Kolker hat sich die Trilogie¹ *Dr. Strangelove*, *2001* und *A Clockwork Orange* mithin zu einem Mythos² entwickelt. Die Klassische Philologie hat sich bislang in ihrer Stellungnahme zu

1 *Dr. Strangelove* (1964) endet mit der Zerstörung der Erde, begleitet von dem aus dem Zweiten Weltkrieg stammenden Lied „We'll meet again“. Dieses Versprechen macht *2001* (1968) als eine Wiedergeburt wahr, indem er mit dem Blick eines sich auf die Erde zubewegenden Fötus endet. Mit Alex' Blick in die Kamera wird dieses Motiv in *A Clockwork Orange* (1971) zu Beginn des Films wieder aufgegriffen. Doch auch in anderer Hinsicht stehen die drei Filme in enger Beziehung zueinander. Während der erste ein in Film-Noir-Manier gedrehter Schwarz-Weiß-Film voller nicht zielführender Dialoge insbesondere zwischen den USA und der Sowjetunion im War Room, einem Militärstützpunkt und einem Kriegsflugzeug ist, wird der zweite zwar von motivisch bedingtem Schwarz und Weiß dominiert, in die jedoch starke Farbakzente gesetzt werden. Gesprochene Sprache spielt fast keine Rolle mehr, ist von Lügen (auch hier zwischen Amerikanern und Russen) und Floskeln geprägt, Gewalt wird nur gegen einen Computer ausgeübt, bzw. durch Abschalten von Geräten. Der dritte Film wiederum schreit szenenweise vor Farben, durch die sich die in Weiß gekleideten Droogs mit schwarzen Hüten bewegen. Der einzige Lebenszweck dieser Bande, die ihren eigenen Slang aus Cockney und Russisch entwickelt hat, ist die Gewalt. Der Film wird begleitet von der Off-Stimme des Erzählers Alex. Neben der Variation des Sprachgebrauchs und -anteils spielen zudem die Architektur und die Musik in allen drei Filmen eine außergewöhnliche Rolle.

2 Kolker: „His trilogy of films [...] demonstrated an unerring ability to seize on important cultural concerns and obsessions [...] and represent them in images and narratives so powerful and appropriate that they became touchstones, reference points for these concerns: myths.“ (107 f.) Damit hat Kubrick

diesem Werk eher zurückgehalten³. Dabei legen zahlreiche auffällige, in der Sekundärliteratur mehrfach benannte Elemente⁴ nahe, den Titel nicht nur als in metaphorischer Weise verwendet zu betrachten. Vielmehr inspirieren sie uns, beziehungsweise erinnern sie uns an prominenten Stellen fortwährend daran, dass wir die homerische *Odyssee* durchaus als Folie aufrufen sollen. Selbstverständlich dürfen wir nicht von einer Adaption im herkömmlichen Sinn reden, von einer bloßen Übertragung der Textvorlage in ein anderes Medium. Deswegen gehen Kritiken, die von mangelnder Bezugnahme sprechen, fehl beziehungsweise bleiben in ikonographischer Manier hermeneutisch an der Oberfläche. Um hingegen zu zeigen, wie filmisch Homers *Odyssee* einerseits und wie homerisch andererseits Kubrick in *2001* operiert, betrachte ich die beiden kongenialen Werke unter folgenden Gesichtspunkten:

In einem ersten Schritt zeige ich auf, dass Kubrick schon in der Vorarbeit, dem Erschaffen des Plots, an die Entstehung der *Odyssee* denken lässt, denn beide, sowohl Kubrick als auch Homer, greifen ein Narrativ auf und dehnen dessen Raum und Zeit aus. Ein besonderer Umgang mit Zeit und Raum verknüpft beide Werke miteinander und wird so den Fokus meiner Arbeit bilden. Natürlich entfaltet sich Erzählung, entfaltet sich Film immer in Raum und Zeit, aber sowohl die *Odyssee* als auch der Film *2001*, der die Verbindung von Raum und Zeit bereits in seinem Titel trägt, machen die Bewegung in Zeit und Raum zu einem wesentlichen Thema des Werks.⁵ Die Kunst, die neben Epos und Film Raum und Zeit in ihrer Rezeption besonders gut erlebbar macht, ist die Architektur, die ich daher in einem zweiten Schritt als *tertium comparationis* verwenden werde. Dabei betrachte ich hier und im weiteren Verlauf

erreicht, was Clarke als ihr gemeinsames Ziel formulierte: „We set out with the deliberate intention of creating a myth. The *Odyssean* parallel was in our minds from the beginning, long before the film’s title was chosen.“ (Clarke 1969, 310 f.) Dabei ist Kubricks Umgang mit dem Mythos hinsichtlich seiner Transformationstechniken mit dem Homers und der antiken Tragödie ebenso vergleichbar wie hinsichtlich der Figurenzeichnung: Die Protagonisten liefern keine klaren Antworten auf die Fragen, die wir an sie richten könnten, sie sind nicht entweder gut oder böse und regen gerade durch ihre ambivalenten Charaktere zum Nachdenken und zur Diskussion über den Menschen an.

- 3 Dem Anglisten E. Lobsien hingegen gelingt es in wenigen Sätzen, die herausragende Leistung Kubricks ins Verhältnis zu Homer zu setzen („eine kongeniale Umsetzung der komplexen Figur und ihrer Geschichte“) und die Nennung der *Odyssee* im Titel gerade nicht als bloße Metapher zu deuten. (Lobsien 2015, B.5.4.)
- 4 Zu nennen sind etwa die Namensgebung: Eine der russischen Wissenschaftlerinnen heißt Helen, der Name des Protagonisten lautet Bowman; wiederkehrende Motive sind das Essen und der Schlaf, Bowman als einziger Überlebender der Mission, die Tötung des Einäugigen usw.
- 5 Anders populäre Hollywood Blockbuster, in denen Raum und Zeit der Handlung meist untergeordnet sind: „In the Hollywood style [...] space and time are almost invariably made vehicles for narrative causality.“ (Bordwell 1985, 6).

meiner Arbeit neben der film- und eposinternen Architektur auch Kubricks zeitgenössische Architektur der 1960er-Jahre sowie die Architektur derjenigen Zeit, deren Filmtheorie und Filmproduktion Kubrick in seinem eigenen Filmschaffen besonders stark beeinflusst hat: das beginnende 20. Jahrhundert. Darüber hinaus ist bekannt, dass Kubrick in der Vorbereitung auf diesen Film eine ganze Bibliothek an Sekundärliteratur gesammelt und rezipiert hat, darunter auch zahlreiche kunsthistorische Bände, unter anderem zum Surrealismus.⁶ In einem dritten Schritt wende ich mich zunächst den Innenräumen und der in ihnen visualisierten Zeit zu. Gerade Architekturöffnungen, mit denen ich mich im vierten Schritt auseinandersetzen werde, sind es, die im wörtlichen wie im übertragenen Sinn in der Rezeption einen Zugang zum Raum des Werks erlauben und ihm Zeitlichkeit verleihen. Bei aller Vergleichbarkeit der Werke darf natürlich der Medienwechsel von der Schrift zum Film nicht außer Acht gelassen werden, mit dem ich mich im fünften und letzten Schritt befasse, bevor ich meine Ergebnisse im Schlussteil resümiere und weiter expliziere.

1. Narrative von Raum und Zeit

Homer greift in seiner *Odyssee* das bis dahin mündlich tradierte⁷ Narrativ eines bei ihm zunächst unbenannt bleibenden Mannes auf, dessen Irrfahrt sich nach zehnjährigem Krieg vor Troja über weitere zehn Jahre erstreckt, dehnt es einerseits über Analepsen in Liedern und Begegnungen mit den Schatten Verstorbener in die bestimmte und unbestimmte Vergangenheit

⁶ Benson 2018, 107.

⁷ Die *Odyssee*, wie sie uns heute vorliegt, ist vermutlich das Werk eines Dichters, der die Lieder vieler Sänger(-generationen) aufgreift und sie zu dem komplexen Epos verflucht und erweitert, das uns heute vorliegt. Bensons umfassend und tiefgehend recherchierte Monographie *Space Odyssey* erweckt den Eindruck, als sei 2001 das Zufallsprodukt einer Vielzahl Beteiligten, das erst im letzten Schritt durch Kubrick vollendet wurde. Nur leise klingen schon in seiner Entstehungszeit Zweifel an dieser Zufälligkeit an (beispielsweise äußert A. Höllger-North: Alex North „clearly felt it had been Kubrick’s plan from the start“, dessen eigens komponierte Filmmusik nicht zu verwenden. Kubrick blieb stattdessen bei der vorgeblich zunächst nur als Temp track verwendeten Musik von R. und J. Strauss sowie Ligeti). Nach außen hin schien Kubrick mit diesem Filmprojekt auf einer eigenen Odyssee voller unerwarteter Vorkommnisse zu sein: „it was this mix of sadness, the urgency, the regret, the adrenaline of ‚What’s the course from here?‘“ (Colin Cantwell, *Animator*, in Benson 2018, 394 f.) Im Gegenteil jedoch schuf Kubrick mit diesem vermeintlichen Gemeinschaftsprojekt genau das, was er von Anfang an geplant hatte, gerierte sich jedoch dabei als umherirrender Odysseus und homerischer „Kompilator“.

und über sein offenes Ende⁸ in die Zukunft aus, schränkt es andererseits jedoch auch ein, indem die eigentliche Handlung innerhalb der benannten Zeit von vierzig Tagen nur einen Zeitraum von sechzehn Tagen und acht Nächten⁹ einnimmt (die Handlung des Odysseus findet davon an drei Tagen bei den Phaiaken auf Scheria statt, an fünf Tagen auf Ithaka).

In Übereinstimmung mit Kolkers Feststellung „Kubrick’s was a reactive imagination. His ideas had to be stimulated – by a literary text“¹⁰ liegen auch Kubricks Œuvre Narrative zugrunde – so basieren seine Filme *Lolita* (1962), *Dr. Strangelove or: How I learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1964), *A Clockwork Orange* (1971), *Barry Lyndon* (1975), *The Shining* (1980) und *Eyes Wide Shut* (1999) auf Romanvorlagen von Nabokov, Bryant, Burgess, Thackeray, King und Schnitzler. Im Falle von *2001* jedoch steht am Anfang das Genre, die Absicht „of doing the proverbial ‚really good‘ science fiction movie“.¹¹ Erst auf Empfehlung greift Kubrick die bereits 1946 von Arthur C. Clarke verfasste Kurzgeschichte *The Sentinel* auf und erweitert sie in homerischer Manier thematisch in Raum und Zeit: Während in Clarkes Geschichte der Erzähler nur vermutet, dass ein auf dem Mond gefundenes Objekt in Form eines Tetraeders älter als die Menschheit sei, setzt Kubricks Film bei der eigentlichen Menschwerdung selbst ein. Zudem endet die Kurzgeschichte mit der zwanzig Jahre später stattfindenden Zerstörung des Objekts an Ort und Stelle, während Kubrick sein Raumschiff *Discovery One* den Jupiter und damit das vermeintliche Ziel der vom Monolithen ausgehenden Signale ansteuern, allerdings nicht oder nur zu einem unbestimmten Zeitpunkt erreichen lässt.¹² Zwanzig Jahre bei Clarke stehen also, genau wie die von der Erzählung erfassten 20 Jahre der *Odyssee*, einer erzählten Zeit von mehreren Millionen Jahren bei Kubrick gegenüber. Die Rolle des Protagonisten wechselt im zweiten Teil von Dr. Heywood Floyd zu den Astronauten

8 Hom. *Od.* 23.248-250: οὐ γάρ πω πάντων ἐπὶ πείρατ’ ἀέθλων | ἦλθομεν, ἀλλ’ ἔτ’ ὄπισθεν ἀμέτρητος πόνος ἔσται, | πολλὸς καὶ χαλεπός, τὸν ἐμὲ χρὴ πάντα τελέσσαι. [Odysseus zu Penelope:] Wir sind noch nicht ans Ende der mühevollen Kämpfe | gelangt, sondern noch unermessliche Mühe wird dahinter sein, | lang und schwierig, die ich ganz erfüllen muss.

9 Latacz 1985, 176.

10 Kolker 2011, 112.

11 Benson 2018, 37.

12 Wir Rezipienten werden genauso wie der Protagonist Bowman im Unklaren gelassen, ob er tatsächlich den Gasriesen Jupiter erreicht. Immerhin kündigt der Zwischentitel „Jupiter and beyond the Infinite“ an. Zwar verlässt der Space Pod die *Discovery* in Sichtweite des Jupiter (1:57:26), tritt dann aber eine Reise durch das sogenannte Stargate an. Ob an dessen Ende der Jupiter steht, ist nicht eindeutig auszumachen. Bowman und wir werden damit auf subtile Weise in eine ähnliche Lage versetzt wie Odysseus, der das Ziel seiner Reise, Ithaka, erreicht, auf Grund seiner Erfahrungen aber verunsichert ist und es nicht wiedererkennt (Hom. *Od.* 13.200–216).

Dr. Frank Poole und Dr. David Bowman und zu wenigen Tagen ihrer langen Reise, auf der sie in einer nicht weiter spezifizierten Mission gemeinsam mit drei Kollegen in Hibernation den Jupiter ansteuern. Kubrick holt sich mit Clarke einen schriftstellerisch ambitionierten Physiker an Bord seines Filmprojekts, von dessen narrativer Vorlage er letzten Endes jedoch nur die Fundsituation eines übernatürlichen Objekts übernimmt. Trifft Kolkers Aussage über Kubricks „reactive imagination“ zu, so könnte der Auslöser für Kubricks Wunsch, einen Weltraumfilm zu drehen, in Wirklichkeit Homers *Odyssee* – und nicht nur ihr Schlagwort gewordener Titel – gewesen sein, deren in ihrer Entstehungszeit für die Rezipienten unfassbaren und daher sowohl verlockenden wie beängstigenden Meeresraum er in den für seine Zeitgenossen ebenso unfassbaren Weltraum überträgt.

Sowohl Kubricks Film *2001* als auch die *Odyssee* entfalten sich in Raum und Zeit und dies in drei Aspekten: Erstens natürlich, indem sie ihre Handlung in Raum und Zeit situieren; dabei ist in beiden Fällen mit Raum nicht nur der (scheinbar) unendliche Raum des Alls beziehungsweise des Meeres gemeint, sondern durchaus auch endliche Räume als eigentliche Schauplätze beider *Odysseen*. Zweitens verwenden sowohl Kubrick als auch Homer „Raum“ und „Zeit“ ausdrücklich als Motive, wenn nicht gar als Themen oder Leitmotive, die, wie Seeßlen/Jung¹³ dies sehr treffend für *2001* feststellen, zur Erzählstimme werden können, und bei Homer ein Motivator für das Handeln des Odysseus sind, wenn jeder Begegnung eine minutiöse Beschreibung von Örtlichkeiten vorausgeht, die bereits besuchten oder vertrauten Orten ähneln und den Protagonisten (falsche) Schlüsse bezüglich der Bewohner ziehen lässt. Als materielle Kunstwerke beanspruchen drittens der Film und das Epos selbst Raum und dehnen sich in ihrer Produktion wie in ihrer Rezeption zeitlich aus. In allen drei Aspekten lässt sich die Entfaltung in Raum und Zeit in beiden Kunstwerken miteinander vergleichen, was die vielfältigen Anspielungen des Films auf das Epos noch weiter unterstreichen, wie ich im Weiteren, meine einleitenden, die *Odyssee* zusammenfassenden Worte auf S. 151 f. hier weiter ausführend, herausstellen werde.

Während die *Ilias* eine konkrete Episode, den Zorn des Achill, besingt und sich daher in einem sehr eingeeengten Zeitraum (nur wenige Tage im letzten Kriegsjahr) und ebenso

13 Seeßlen/Jung 1999, 43: „In den beiden einzigen Filmen, in denen Kubrick auf eine Erzählstimme verzichtet, *2001* und *THE SHINING* [Hervorhebung im Original], übernehmen wiederkehrende optische Motive diese Funktion, der Raum selber wird gewissermaßen zum Erzähler.“ Dies könnte bei Kubrick um den Faktor Zeit erweitert werden, denkt man an das Motiv des langen Winters und der hereingespiegelten Figuren aus der Vergangenheit in *The Shining* und die in Zwischentiteln und im mündlichen Gespräch gemachten Zeitangaben in *2001*.

eingeschränkten Setting (zwischen Stadt und Flotte der Griechen) entfaltet, beginnt die *Odyssee* „irgendwo“ (ἀμύθην, *Od.* 1.10), was sowohl lokal als auch temporal zu verstehen ist. Sie hebt nämlich nicht, wie doch zu erwarten wäre, mit dem Beginn der Irrfahrt an, sondern in ihrem letzten Jahr, mit der Götterversammlung in den Hallen des Zeus, wo Athene, die Abwesenheit des Poseidon nutzend, die Rückkehr des Odysseus erwirkt. Sie selbst und Hermes machen sich gleichzeitig und in verschiedene Richtungen auf den Weg, und so ist auch das gesamte Epos von simultanen Reisen des Telemachos, des Hermes sowie des Odysseus von einem Innenraum zum nächsten geprägt. Der Protagonist gelangt über den Vorhof und das Haus des Schweinehirten Eumaios, zu dem auch Telemachos gleichzeitig zurückkehrt, an die Schwelle seines Palastes, in den Palast hinein und zu seinem eigenhändig gebauten Bett. Doch auch wenn Odysseus mit diesem Bett, dessen mindestens 20 Jahre zurückliegender Bau ausführlich beschrieben wird¹⁴, den baulichen Kern seines Hauses und, auch nach seiner eigenen Auffassung, das Zentrum seiner Identität erreicht hat, geht die Reise der *Odyssee* in zwei Richtungen weiter: Hermes geleitet die Seelen der getöteten Freier in den Hades, Athene Odysseus zum Landgut seines Vaters Laertes und zum Kampf gegen die Hinterbliebenen der Freier.

Die zeitliche Dimension entfaltet sich somit sowohl in zukünftige als auch in vergangene Richtung und führt in Teiresias' Prophezeiungen ebenso über das Ende des Epos hinaus, wie das Thema „Reise in die Vergangenheit“ mit der Reise des Telemachos, mit dem Gesang des Demodokos und mit den beiden Hadesepisoden die ältere griechische Mythik, den vorausliegenden trojanischen Krieg und die simultan mit der Irrfahrt stattfindenden Heimreisen seiner Kriegsgefährten, Nestor, Menelaos und Agamemnon, in die *Odyssee* hineinspiegelt. Diese stets in architektonischen Räumen vorgetragenen verbalen Reisen in die Vergangenheit bewirken für die Handlung unter anderem die Rückgewinnung des verlorenen Ichs des Odysseus in statischen und geschlossenen fremden und vertrauten Gesellschaften.

Ein wiederkehrendes Motiv ist die Zeit in Form der Erwähnung, dass Odysseus' Schiff neun beziehungsweise zehn Tage umhergetrieben wird.¹⁵ Im Gegensatz dazu erzeugt die Götterversammlung in den Hallen des Zeus den Eindruck, dass das Geschehen um Troja nur einen kurzen Moment göttlicher Zeit beansprucht beziehungsweise Zeit keine Rolle spielt, da sie die Götter nicht betrifft, während auf Ithaka das lange Fortbleiben des Odysseus beklagt wird. In den architektonischen Räumen des Films sind es im Unterschied zu den „rahmenden“

14 Hom. *Od.* 23.177–206.

15 Hom. *Od.* 5.107; 5.278; 7.253; 7.267; 9.83; 10.29; 12.447; 14.241; 14.314; 14.325.

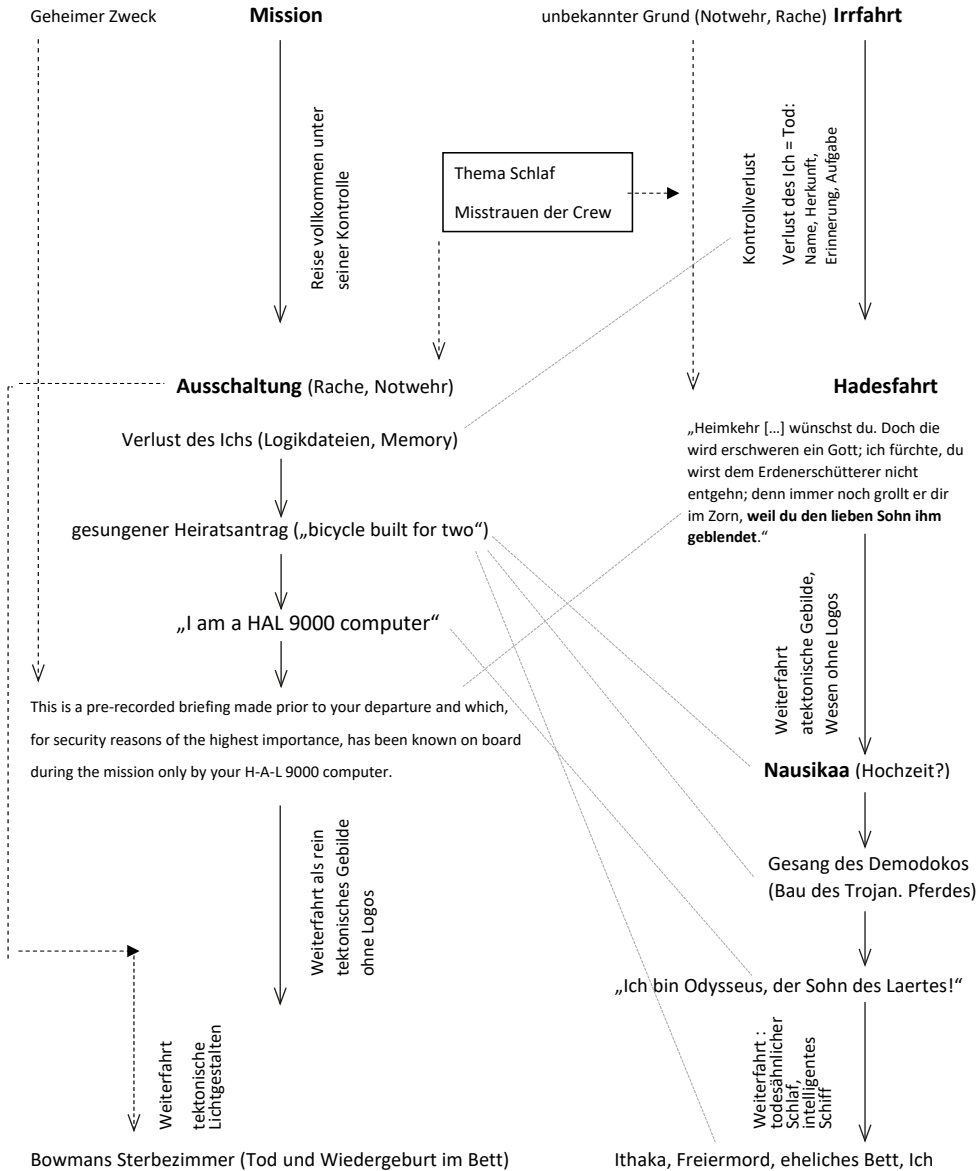
Vergleich HAL 9000 Odysseus

HAL 9000

(brain, ventral nervous system of the ship, conscious entity, pride)

Odysseus

(πολύτροπος, πολύμητις, πολυμήχανος – vielgewandt, klug, trickreich) stolze Namensnennung



und auf das dezidiert atektonische und unendliche All projizierten Zwischentiteln auffällig kleine Zeiträume, die in beinahe jedem der nur wenigen gesprochenen Sätze des Films erwähnt werden.¹⁶ Im Unterschied zum Menschen, dessen endliches Wesen in seiner Betonung des Faktors Zeit explizit wird, sind HAL und der Monolith nicht durch die Zeit definiert und bewegen sich überdies in einem Raum, der auch nicht im weitesten Sinn als Architektur zu bezeichnen und daher etwas ist, gegen das der Mensch sich mit einer geschaffenen Umwelt schützen muss.

Wie die *Odyssee* ist auch Kubricks *2001* von kontinuierlicher Bewegung und einem geteilten Erzählstrang geprägt. Dabei ist ein eigentlich statisches, ja geradezu tektonisch gestaltetes Element, der schwarze Monolith, derjenige Protagonist des Films, der besonders dynamisch alle Ebenen des Films miteinander verbindet. Er reist, unverändert wie nach seiner schriftlichen Fixierung auch das Epos selbst durch die Zeit und den Raum und inspiriert wegen seiner geschlossenen Form, aber unbestimmten Funktion Aktionen im menschlichen Raum. In ihrer beider formalen Perfektion faszinieren sie uns und fordern uns auf, begreifen zu wollen, was sie uns sagen. Erst der Monolith und über die Jahrtausende tradierte Mythen erfüllen den Raum mit einer Art zeitlicher Kontinuität, und dies von prähistorischer Zeit bis in die Zukunft, vom Tod bis zur Geburt. In einem für die zeitliche Ausdehnung des Monolithen kurzen Abschnitt von nur achtzehn Monaten, von denen nur wenige Tage tatsächlich gezeigt werden, schildert der Film zudem die zeitlich und räumlich stark eingeengte Reise des durch Familie, Beruf und Konventionen bestimmten Heywood Floyd und die zeitlich wie räumlich völlig offene Reise des emotionslos wirkenden¹⁷ und auch in seinen sozialen Bindungen unbestimmt bleibenden

16 Telefonat (0:26:00 – 0:27:27): „Birthday party tomorrow“, Gespräch mit den Russen (0:27:40 – 0:31:36): „these days“, „three months“, „two weeks“, „past ten days“, „two days ago“, „in June“, BBC Interview (0:56:51 – 1:01:59): „three weeks ago“, „it took seven minutes for our words to reach the space craft“, „earlier this afternoon“, „breathe once a minute“, Geburtstagsvideo von Frank Pooles Eltern (1:02:30 – 1:03:54): „for the better part of a year“, „yesterday“, „higher pay rate by next month“, „see you next Wednesday“, Dialog HAL/Bowman (1:06:51 – 1:08:22): „four months of separate training“, „just a moment“, „failure within 72 hours“. Im Gegensatz dazu die unermessliche Länge des Weges: „half a billion miles voyage to Jupiter“. Unbestimmt bleibt die Zeit nur in der Beantwortung der Frage, wie lang die amerikanischen Wissenschaftler noch ihre „cover story“ beibehalten sollen: „as long as deemed necessary by the council“ (Konferenz 0:39:21 – 0:43:50). Auch visuell wird die Zeit immer wieder in Form von Countdowns auf Monitoren oder dem demonstrativen Blick des russischen Wissenschaftlers auf seine Armbanduhr (Abb. 1) und Uhren an den Handgelenken beispielsweise Helens und Pooles betont.

17 Seine Emotionslosigkeit zeigt sich besonders deutlich in seinen Interaktionen mit HAL: seinem Gespräch mit dem Bordcomputer, in dem abwechselnd in Großaufnahme HAL sowie die Monitore und Bowman gezeigt werden (1:06:17 – 1:08:22) und in dem sich Bowmans Mimik bei der Erwähnung

David Bowman. Der Zusammenhang zwischen Floyds und Bowmans Reise wird erst in dem offenkundig, was ich mit Bezug auf die *Odyssee* als erste Hadesszene bezeichnen möchte, der Abschaltung des Bordcomputers HAL, der sich, wie ich im Weiteren erläutern werde und wie dies bereits die homerische *Odyssee* in Bezug auf Odysseus und die Figur des Kyklopen tut¹⁸, nicht auf einen einzigen Charakter reduzieren lässt, sondern als Mischwesen aus Person und Architektur Odysseus und Polyphem vereint. Wie Odysseus gewaltsam die Höhle des in dem Moment stark emotionalisierten Polyphem verlässt, dringt Bowman ebenso gewaltsam in die *Discovery*¹⁹ und daraufhin in HALs Logic Memory Center ein, worauf die KI menschlich-emotionale Züge annimmt. Nach der Deaktivierung seiner „Intelligenz“ spielt der nur noch als Medium fungierende HAL eine erst für zukünftige Rezeption gedachte Aufnahme Heywood Floyds ab, in der er den wahren und bislang nur HAL bekannten Zweck der Mission erläutert²⁰. In besagter Abschaltungsszene, seinem geistigen „Sterben“, erfahren wir in einer Analepse von HALs „Geburt“; durch das Auswerfen seiner Logikdateien sowie seines Speichers (seiner Memory) wird er seines Ichs beraubt. Gerade diese Szene

der geargwöhnten „second thoughts“ und des errechneten „failure within 72 hours“ ebensowenig verändert, wie in dem Gespräch zwischen HAL, Bowman und Poole, in dem das Versagen oder Lügen des Bordcomputers und damit die Gefahr für die Mission und das Leben der Besatzung offensichtlich wird (1:17:19 – 1:18:08). Trotz dieser Erkenntnis beendet Bowman das Gespräch mit dem Satz „Well, I’m sure, you’re right, HAL, fine, thanks very much“ und einem angedeuteten Lächeln, das seine Augen nicht erreicht.

- 18 Odysseus verhält sich im Moment der Tötung der Freier, die den Konventionen ihrer Gesellschaft entsprechend einen durchaus legitimen Grund für ihren Aufenthalt in seinem Haus haben, im Versperren des Fluchtwegs und blutrünstigen Schlachten nicht anders als sein Counterpart Polyphem dies getan hat.
- 19 Da HAL ihm den Wiedereintritt in die *Discovery* verweigert, lässt er sich von seinem Space Pod und dessen „Explosive Bolts“ (die diesbezügliche Warnaufschrift wird bereits vorher zweimal in Großaufnahme gezeigt (1:21:48 – 1:21:52 und 1:29:30 – 1:29:35)), über den Emergency Access hineinkatapultieren. Diese Bolts erinnern nicht nur an die Blitze des Zeus. Vielmehr verkehrt Kubrick hier die Aiolos-Begegnung der *Odyssee*: Bei Homer öffnen die misstrauischen Gefährten des Odysseus unwissentlich den Schlauch der Winde und werden in die entgegengesetzte Richtung gestoßen, in *2001* nutzt der in seinem Misstrauen bestätigte „Gefährte“ Dave Bowman bewusst die Schlagkraft, um sich in die von ihm gewünschte Richtung stoßen zu lassen.
- 20 1:52:59 – 1:54:30. Nachdem Odysseus ihm seinen Namen verrät, erinnert Polyphem sich an ein Orakel (*Od.* 9.508–516), das ihm voraussagte, Odysseus werde ihm das Augenlicht nehmen. Sein Fluch ist dabei nur scheinbar der Auslöser der (Irr-)Fahrt des Odysseus, denn die Schiffe waren schon vorher in unbekannte Gewässer verschlagen worden und so bei den Kikonen, den Lästrygonen und schließlich den Kyklopen gelandet. Polyphem wusste also im Vorfeld von seinem Schicksal, nicht aber von der Fahrt seines Widersachers, während umgekehrt HAL über den Zweck der Mission Bescheid wusste, aber nicht erahnen konnte, dass er selbst deaktiviert werden würde.

zeigt, dass Kubrick bedeutende Elemente der homerischen *Odyssee* bis ins Detail aufnimmt und sie geradezu de-konstruiert. Diese komplexen Zusammenhänge sind im „Vergleich HAL 9000 – Odysseus“ (S. 155) visualisiert, in dem ich HAL und den Protagonisten der homerischen *Odyssee* miteinander kontrastiere. Vergleichbar sind ihre Eigenschaften, der ungeklärte Grund für die Mission (2001) beziehungsweise die Irrfahrt (*Odyssee*), das Thema des Kontrollverlusts, der Schlaf, das Misstrauen der Crew, die stolze Namensnennung. Ein weiteres Vergleichsmoment kommt hinzu: HALs Logik stirbt beim Gesang. In der *Odyssee* ist es umgekehrt gerade der Gesang des Demodokos, der Odysseus' Logos erweckt und ihn seinen Namen nennen lässt. HAL setzt wie die von ihm getöteten Astronauten die Reise als bloßer Körper, als „Architektur“ und mithin Raum ohne Zeit fort, Odysseus beendet seine Reise auf einem intelligenten Schiff, nämlich einem, das ohne Steuermann auskommt, und ihn in einem todähnlichen Schlaf in die Zeit und seine Heimat zurückträgt.²¹

Zusammen repräsentieren der tektonische, aber aktive Protagonist des Films, nämlich HAL, und der allein überlebende menschliche, größtenteils passive Protagonist Bowman Odysseus' ambivalente Qualitäten – Vielgewandtheit, Klugheit und Trickreichtum, doch zugleich die Leiden des Mannes, der alle Gefährten verliert und erst zum Niemand werden muss, um zu überleben. Doch HAL verkörpert in seiner Allwissenheit, seinem ubiquitären Status und seiner Unsterblichkeit²² zugleich die homerischen Götter und bringt damit wie der Monolith und das umgebende All ebenso eine eigene Zeitrechnung ins Spiel, wie es die auf dem Olymp be„hausten“ Götter tun.

2. Architektur als *tertium comparationis* zwischen Epos und Film

Gerade das Kunstmittel der Architektur, dem Kubrick in seinem Gesamtwerk besondere Aufmerksamkeit geschenkt hat,²³ bietet sich als Vergleichspunkt für 2001 und die *Odyssee*

21 Hom. Od. 13.80.

22 Zwar wurde HAL geschaffen, was vordergründig der Definition eines Gottes widersprechen müsste, wären da nicht die Kinder des Zeus, wie beispielsweise Athene, die in der *Odyssee* eine solch prominente Rolle spielt. An dieser Stelle sei erwähnt, dass Kubrick zunächst plante, den Bordcomputer Minerva (römisches Pendant zu Athene) zu nennen. Es darf außerdem nicht übersehen werden, dass Bowman ausschließlich HALs Logikdateien auswirft. Alle anderen Funktionen werden aufrechterhalten, HAL stirbt mithin nicht, und auch seine Logik wird ihm nicht vollends genommen, sondern könnte, da Bowman sie nicht zerstört, mit Leichtigkeit in die Slots zurückgeschoben werden. Er wird wie Odysseus für zunächst unbestimmte Zeit in den Status eines Niemand versetzt.

23 Um nur wenige Beispiele zu nennen: für den War Room in *Dr. Strangelove* verpflichtet Kubrick den Filmarchitekten Ken Adam, der bereits 1962 und ab 1964 in sechs weiteren James Bond-Filmen

an. Denn zum einen nimmt Architektur selbst Raum ein, indem sie einen geschlossenen Raum innerhalb einer unbestimmten räumlichen Offenheit definiert. Dieser geschlossene, bestimmte Raum ist mit dem offenen, unbestimmten Raum über Öffnungen, nämlich Fenster und Türen, verbunden. Zum anderen ist jedoch auch dieser Innenraum selbst in vielen Filmen Kubricks entweder doch wieder unbestimmt, nämlich labyrinthartig, oder er ist im Gegenteil zentripetal überbestimmt und wirkt gerade dadurch bedrohlich. Raum „wird in der modernen Physik als relativ zu einem in Bewegung befindlichen, ihm Zeit verleihenden Punkt angesehen, nicht als die absolute und statische Einheit des barocken Systems von Newton“.²⁴ Hieraus ergibt sich das eigentliche künstlerische Potential des Raums: Denn dieser Punkt, der den Raum erst durch seine Zeitlichkeit zu einem solchen macht, kann visueller wie akustischer Natur sein: ein Blick, ein Klang im Film, das Wort im Epos. Ein weiterer Punkt dieser Art, der dem Raum nicht nur Zeitlichkeit, sondern auch semantische Bedeutung und einen Erfahrungswert verleiht, ist der Mensch, der sich in ihm und um ihn herum bewegt.²⁵ Neben einzelnen architektonischen Elementen, die eine spezifische historische Zeitlichkeit suggerieren und in ihrem Nebeneinander oder in ihrer Abfolge auch auf das zeitliche Voranschreiten deuten, ergibt sich Zeitlichkeit als architektonische Dimension somit durch den menschlichen Umgang mit dem Gebrauchsmedium Architektur, ihr Gemachtsein und ihre Verwendung durch den Menschen als schützendes, intentional dauerhaftes, Dauer verleihendes Medium der Repräsentation und Identitätsstiftung, aber auch durch das zeitliche Nacheinander von Betreten und Verlassen. Gerade hierfür sind die verbindenden oder auch trennenden architektonischen Mittel Öffnungen, Türen und Fenster unentbehrlich, denn durch sie und in ihnen werden Raum und Zeit besonders eng verknüpft.

Und noch auf einer dritten Ebene bietet sich die Architektur als Untersuchungsgegenstand an, nämlich als Metapher für das sprachliche wie filmische Kunstwerk. Wie metabolistische

die Filmkulissen schuf und der wegen eben jener Verpflichtung für *2001* nicht zur Verfügung stand. *A Clockwork Orange* hingegen zeichnet sich gerade dadurch aus, dass für den Außenraum auf Filmkulissen weitgehend verzichtet (No sets please ... we're British – New Wave der 1950er- und 60er-Jahre, z.B. *Look Back in Anger*, 1959) und stattdessen an Originalschauplätzen gedreht wird (in diesem Fall brutalistische und High Tech-Architektur sowie das als Panopticon anmutende Wandsworth Prison).

24 Giedion 2015, 280.

25 „Sie [sc. Technik und Raum] stellen den Echoraum dar, in dem der Einzelgänger agiert. Und wie man beeindruckt ist vom Echo des gewaltigen Gebirgstals, nicht vom rufenden Sennhirt, so dient auf der affektiven Ebene [...] die Erscheinung des Menschen nur diesem Raum. Mythisches Kino wie das Kubricks würde sich demnach dadurch auszeichnen, daß es die autoritative Übermacht des Raums in Szene setzt.“ (Lehmann 1985, 586, Hervorhebung im Original)

Architektur²⁶ nicht nur innere horizontale und vertikale Erschließungswege besitzt, die alle Teile mit dem Kern verbinden, sondern intentional überdies wie futuristische Architektur der 1910er- und 1920er-Jahre und die Entwürfe von Archigram in den 1960ern über Verkehrswege in besonders engem Kontakt zu ihrem Umgebungsraum steht oder sich gar selbst bewegt, sind auch Homers *Odyssee* und Kubricks *2001* einerseits offen, da ihr Anfang explizit unbestimmt ist. Kubricks Film beginnt wie die *Odyssee* irgendwo, zu unbestimmter Zeit, an einem unbestimmten Ort bei einer Horde von Australopithekoi, die von einem plötzlich aufragenden schwarzen Monolithen inspiriert zu sein scheinen. Ebenso kommt das Ende des Epos wie des Films äußerst plötzlich und bleibt daher offen. Die *Odyssee* öffnet sich darüber hinaus in Narrationen und Dialogen motivisch-thematisch auf weitere Geschichten aus dem trojanischen Mythenkreis und weit darüber hinaus, wie Kubrick über persönliche Gespräche, Telefonate, Aufzeichnungen und Videobotschaften seiner Figuren kleine Einblicke in die Vergangenheit und nahe Zukunft gewährt. Andererseits verfügen beide über einen erzählerischen Anfang und Schluss sowie einen besonders dynamischen, aber nichtsdestoweniger – wie in metabolistischer Architektur und Bauweisen mit Vorhangfassade statisch erforderlichen – tragenden Kern mit geschlossener Eigenzeitlichkeit und -räumlichkeit: In der *Odyssee* sind die Apologe, die Erzählung des Odysseus bei den Phaiaken, das Zentrum und tragender sowie das Werk durchdringender Kern des gesamten Epos, wie das architektonisch aus einem (alten, da scheinbar mächtigen) Olivenbaum mit dessen ausladenden Wurzeln gefertigte Bett den statischen Kern des Palastes auf Ithaka ausmacht. In *2001* sind es der den Film wie eine Art Leitmotiv durchdringende, architektonisch wirkende Monolith sowie die Verweise auf das archaische Epos mit dessen Motiv der Fahrt, das in Gestalt der Discovery/HALs das Zentrum des Films einnimmt. Wie das Epos im offenen Raum des gesamten Mythos steht, steht *2001* im offenen Raum nicht nur des Mythos, sondern des Films und der Architektur. Trotz ihrer scheinbaren Offenheit verdanken sich natürlich sowohl die Architektur als auch das Epos und der Film der Konstruktionsleistung eines Menschen, der selbst unbestimmt bleibt, sich aber in sein Werk einbringt (Homer über das Personalpronomen $\mu\omicron\iota$ (mir) im Proöm, Kubrick dadurch, dass in spannungsgeladenen Sequenzen er selbst

26 Durch Kenzo Tange wurden die Mitglieder der CIAM 1959 auf diese japanische Antwort auf zeitgenössische urbanistische Fragen aufmerksam. Metabolistische Architektur entspricht einem lebenden Organismus, indem modularisierte Elemente angefügt, aber auch, dem natürlichen Stoffwechsel entsprechend, entfernt und durch neue ersetzt und dem Wandel der Gesellschaft angepasst werden können.

die Handkamera führte²⁷ und man seinen Atem, nicht den Atem der Figuren als einziges Geräusch hört²⁸) und traditionelle Bauformen zu einem neuen Ganzen, einer neuen Funktion, Form und Aussage verknüpft. Im Epos macht Eumaios dies explizit, wenn er, an Odysseus gewandt, der sich uns Rezipienten als Erzähler und geschickter Floßbauer erwiesen hat, beides mit dem Verb τεκταίνομαι²⁹ (bauen) metaphorisch verbindet, der Film nutzt die Stift-Sequenz, die den eigentlichen Handlungsabschnitt des Films eröffnet (dazu unten mehr). Diese Konstruktionsleistung schafft sinnlich wahrnehmbare Kunstwerke, die ganz in der Zeit sind – visuell die Architektur und visuell-akustisch der Film, die beide wie jedes wirkliche Kunstwerk in uns Worte der Beschreibung und Auseinandersetzung erzeugen, rein akustisch das organisch gewachsene, zunächst als *oral poetry verbreitete Epos, das mit seinen zahlreichen Beschreibungen, die den Handlungsablauf sistieren*, uns dazu stimuliert, visuelle Räume in unseren Köpfen zu erzeugen. Zugleich sind sie als Bauten und schriftliches wie filmisches Kunstwerk natürlich auch materialiter im Raum und qua erschließender Rezeption zugleich in der Zeit.

3. Innenräume

Wie ich oben bereits sagte, lässt sich Kubricks Werk zu architektonischen Ansätzen der Jahre 1910 – 30 sowie der 1960er-Jahre in Beziehung setzen. Futuristische (Innen-)Stadtplanungen zielten Anfang des 20. Jahrhunderts primär auf eine optimale Verkehrserschließung und die Unterbringung der in die Stadt strömenden Massen an einem komprimierten Ort. Wohnen und motorisierte Bewegung wurden enggeführt, das zeigt auch der von Le Corbusier 1921 geprägte Ausspruch „La maison est une machine à habiter“³⁰, aus dem sich die „Unité d’habitation“ ergab, seine Idee einer in einem Gebäude vereinten vertikalen Stadt. Eine

27 So bei dem Gang hinab zu dem ausgegrabenen Monolithen (0:49:15 – 0:52:51).

28 Ausstieg aus dem Pod ins All: David Bowman (1:09:55 – 1:16:24) und Frank Poole aus dem Pod ins All (1:25:57 – 1:28:12). Als Pooles Sauerstoffzufuhr gekappt wird, bricht das Atemgeräusch ab und verstärkt damit den Eindruck, selbst ersticken zu müssen. Dave Bowmans gewaltsames Eindringen in die Discovery und die Abschaltung HALs (1:46:18 – 1:54:30). Ankommen Dave Bowmans an seinem letzten Aufenthaltsort, bis sein gealtertes Ich sich zu ihm umdreht (2:10:11 – 2:13:34). Ob es sich bei dem Atemgeräusch des sterbenden Dave (2:16:12 – 2:18:04) um Kubricks oder Keir Dulleas Atmung handelt, vermag ich nicht zu sagen.

29 Hom. Od. 14.131 Eumaios: ἔπος παρατεκτέηναι (ein Verb, dessen Subjekt hier Odysseus, in der Ilias 14.54 Zeus ist) – „du arbeitest eine Erzählung um“. Das Wort um „bauen“ wird hier im Sinne von „verfälschen“ für die Erzählung des Odysseus benutzt.

30 Le Corbusier 1923, IX.

vergleichbare Engführung finden wir in 2001 bei den in ständiger Bewegung, mindestens in Rotation befindlichen Raumschiffen und Raumstationen, mithin in einer Zeit, in der Archigram aufsehenerregend mit der Idee mobiler (Walking City, 1964), hochtechnologisierter Bauten in Nachfolge des Futurismus, Le Corbusiers und Buckminster Fullers (Dymaxion-Haus (dynamic maximum tension), 1927) experimentieren.

Ein weiterer wichtiger Aspekt, der, wie zunächst überraschend erscheinen mag, die Odyssee, die Architektur der 1920er- und 1960er-Jahre und 2001 miteinander verbindet, ist der Aspekt der „Wahrheit“. Unter dem Motto „Form follows function“ hatten Architekten des Neuen Bauens, die sich unter anderem auf Initiative Le Corbusiers ab 1928 bei den CIAM³¹ austauschten und ihre Ideen mit dem sogenannten Internationalen Stil und der MARS Group³² auch in die angelsächsische Welt trugen, in Abwendung vom vorausgehenden Historismus und dessen Nichtbewältigung und vielmehr Verschärfung urbanistischer Probleme und Missachtung des Potentials psychologischer Konditionierung eine „moralische“ Architektur angestrebt, die bezüglich ihres Inneren, der statischen und Nutzungsfunktion ihrer Werke, nicht mehr durch Baudekoration „log“, sondern es vielmehr betonte, mithin die „Wahrheit“ zeigte. Nachdem diese Tendenz nach dem Zweiten Weltkrieg immer stärker kommerzialisiert wurde und mehr Schein als Sein war, bemühten sich sogenannte brutalistische Architekten in den 1960er-Jahren, mit unverkleideten Betonbauten diesen Gedanken aufzugreifen und über die Architektur eine von Ehrlichkeit geprägte, harmonische, da enthierarchisierte Gesellschaft zu ermöglichen. Dieser Gedanke und was sich in der Realität daraus ergab, nimmt insbesondere der Folgefilm *A Clockwork Orange* aufs Korn. Doch auch in 2001 scheint dieser architekturtheoretische Ansatz durch. Dabei mag es verwundern, wenn ich bei einem Film, in dem nur ausnahmsweise und von Kameras übertragen architektonisch gebaute Innenräume auf der Erde gezeigt werden³³, von Architektur spreche. Ebenso mag es in Hinsicht auf das Epos verwundern, wenn ich den Hades einen „architektonischen Raum“ nenne. Wenn ich in meinem Aufsatz von „Architektur“ spreche, verwende ich einen sehr weit gefassten Begriff von Architektur, der der Definition des Architekten und Architekturtheoretikers der Wiener Avantgarde, Kubricks Zeitgenossen Hans Hollein, folgt:

31 Congrès Internationaux d'Architecture Moderne.

32 Modern Architectural Research Group.

33 Das Wohnzimmer, in dem Floyds Tochter (gespielt von Kubricks Tochter) mit ihrem Vater telefoniert, das Wohnzimmer von Frank Pooles Eltern, von dem aus sie ihm zum Geburtstag gratulieren, der Nachrichtensender BBC, der das Interview mit Bowman und Poole überträgt.

Der Mensch schafft künstliche Zustände. Dies ist die Architektur. Physisch und psychisch wiederholt, transformiert, erweitert er seinen physischen und psychischen Bereich, bestimmt er „Umwelt“ im weitesten Sinne. [...] Architektur ist Bestimmung – Festlegung – des Raumes, Umwelt. Architektur ist Konditionierung eines psychologischen Zustandes. [...] zu extremen Formulierungen des Standortes einer heutigen „Architektur“ führt schließlich die Entwicklung der Raumkapseln und insbesondere des Raumanzuges. Hier wird eine „Behausung“ geschaffen, [...].³⁴

Architektur ist dementsprechend alles, was der Mensch für seinen Aufenthalt nutzt. Sie ist nicht auf das traditionelle Bauen, auf traditionelle Materialien angewiesen. Sie kann Räume aus Licht, Temperatur, Geruch erzeugen (siehe das Stargate in *2001*, siehe den schützenden Schleier der Leukothea in der *Odyssee*), worauf Hollein im gleichen Aufsatz hinweist. So sind das Schiff und das Floß des Odysseus ebenso Architektur wie die nach seinen Vorstellungen eingerichtete Höhle des Polyphem oder auch der Hades. Dass diese auf Hollein fußende Definition griechischem Denken nicht widerspricht, verrät einerseits die Tatsache, dass das Wort „bauen“ im Griechischen nicht nur für Gebäude im herkömmlichen Sinn verwendet wird³⁵, verrät aber auch andererseits der Umstand, dass im Griechischen gern vom „Haus des Hades“ die Rede ist. Da, wie wir Hollein hier und auch dem homerischen Epos³⁶ entnehmen können, so definierte Architektur „einen psychologischen Zustand konditioniert“, werde ich im Folgenden auf die Wechselbeziehung Außen-/Innenraum eingehen und insbesondere den Innenraum mit psychologischen Überlegungen engführen.

34 Hollein 1978, 2.

35 Nicht selten, wie bereits das Beispiel des Eumaios zeigte (Anm. 29), wird das Verb „bauen/zimmern“ im Zusammenhang mit Worten benutzt und meint dann einen gekünstelten oder gar trügerischen Umgang mit ihnen. Beispiel: Demosthenes, *Orat. Contra Phormionem* 48.5: „πολύ δικαιοτέρον ἔστιν τοῖς ἐξ ἀρχῆς ῥηθεῖσι τεκμαίρεσθαι μᾶλλον ἢ τοῖς ὕστερον τεκταινομένοις. – Es ist viel gerechter, es mit den anfänglichen Worten zu bezeugen als mit den später gezimmerten.“ Der Vorwurf des Unechten liegt sicherlich auch Platon zugrunde, wenn er den Fremden im *Sophistes* (224.d.5) sagen lässt: „τὰ δὲ καὶ τεκταινόμενος αὐτὸς μαθήματα – wieder andere Lehren zimmert er auch selbst.“ Doch kann das Wort auch im Metaphorischen positiv verwendet werden, so ist Metis, die „Mutter Athenes, die Erzeugerin (wörtl. „Zimmerin“) alles Gerechten“: Chrysippos, *Fragmenta logica et physica* fr. 908.56: Ἀθηναίης μήτηρ τέκταινα δικαίων.

36 Der einzige „ehrliche Raum“ in der *Odyssee*, dessen Äußeres mit dem Inneren in „moralischer“ Hinsicht übereinstimmt, ist die Hütte des Eumaios mit ihrem vorgelagerten Schweinehofen. Auf Grund ihrer äußerlichen Ähnlichkeit mit dem Vorraum der polyphemischen Höhle sind wir Rezipienten möglicherweise zunächst skeptisch. Umgekehrt erklärt diese Ähnlichkeit jedoch, warum Odysseus mit der Kenntnis der Hütte seines Schweinehirten und dessen Wesens im Hinterkopf, Polyphems Höhle völlig arglos betritt. Polyphems Höhle täuscht ihn jedoch, und er belügt den Riesen. Auch bei Eumaios erfindet Odysseus eine Geschichte, doch interessiert den Schweinehirten nicht die Wahrheit dahingestagter Worte, sondern allein dessen, was er wahrnimmt.



Abb. 1 2001 – *A Space Odyssey* (1968): Russische Wissenschaftler auf der Space Station 5. 0:27:31.

Legt man diese Wertekriterien zugrunde, müsste man in der *Odyssee* bei den von außen täuschenden Behausungen sagen, dass sie lügen, ebenso wie auch in ihnen gelogen wird. Zu nennen sind hier die von außen täuschende Höhle des Polyphem, in der *Odysseus* bezüglich seines Namens lügt, wie auch der Palast der Phaiaken, in dem *Odysseus* seine Geschichte erzählt (zurechtzimmert?), auf deren Wahrheit die Phaiaken allein von ihrer gelungenen, ausgeschmückten Konstruktion her schließen.

Wie sind diese hier behaupteten Äquivalenzen zu verstehen? Dass der Erzähler kein Garant für den Wahrheitsgehalt des Erzählten ist, sehen wir wie bei *Odysseus* selbst und dessen Deutung der Räume auch an den Kubrick'schen Off-Stimmen in *Lolita*, *Barry Lyndon* und *A Clockwork Orange*. Im Falle der Raumstation wird uns eine funktionalistisch anmutende Architektur dargeboten, die durch die Verwendung von Glas und der Farbe Weiß Offenheit suggeriert, hell und sauber wirkt und eine futuristischer Architektur entsprechende Funktionsvielfalt aufweist. Im Sinn des Neuen Bauens und des Brutalismus erscheint die Architektur der Space Station also oberflächlich als „wahr“, da sich die Form aus der Funktion ergibt, materialgerecht gebaut ist, Flächen dominieren und die Wände innen aussehen wie außen³⁷. Ihr funktioneller Aspekt jedoch wird zugleich durch integrierte Monitore, Olivier Mourgues 1964 entworfene Djinn chairs, deren Pink und die runden Formen an die Pop Art denken lassen und die damit in der ansonsten monochromen Umgebung besonders hervorstechen, sowie Eero Saarinen's Tulip Tables (1955–57) (Abb. 1) verwischt und im

³⁷ Ähnlich auch Cherchi Usai 1998, 119.



Abb. 2 2001 – *A Space Odyssey* (1968): Floyds Rede im Konferenzraum auf dem Mond. 0:40:54.

Sinne der zeitgenössischen Architektur „hybrid“, unehrlich³⁸, wie an HALs Architektur im Folgenden noch deutlicher wird. Weitere dekorative Stücke hingegen, Bilder an den Wänden, die Farbe Grün, Pflanzen suchen wir vergeblich in diesen nicht nur durch ihre Gestaltung künstlichen Atmosphären, in denen Licht, Luft und die Schwerkraft künstlich erzeugt werden müssen. Eine ästhetische Wahrnehmung ist für die Besucher der rein funktionalen Raumstation nicht vorgesehen. Sie wirkt damit nach Cherchai Usais Definition geradezu militärisch, wie ein „empty container of action“, der allerdings durch die Farb- und Formgebung der Sitzgelegenheiten, auf denen Floyd und sein russischer Counterpart entsprechend etwas unbeholfen sitzen, durch eine geradezu weibliche Komponente unterlaufen wird (Abb. 1).³⁹ Die Kombination scheinbar futuristischer Räumlichkeit mit Möbeln, die der Gegenwart des intendierten Rezipienten und damit filmintern der Vergangenheit entnommen sind, setzt ein Moment von Zeitlichkeit in das Architekturthema hinein. Ähnliches können wir von der homerischen *Odyssee* behaupten, die ein Ereignis in mythischer Vergangenheit schildert, diese Schilderung zugleich aber möglicherweise bewusst mit Elementen der

38 Insbesondere Roman Polanskis Film *Repulsion* (1965) verleiht der Skepsis, in diesem Extrem gar Angst vor dem hybriden Status von Architektur, Ausdruck, vor dem, was sich in Wänden verbirgt.

39 Vgl. Cherchi Usai 1998, 120: „The absence of decoration acquires importance, for its part, in forms tied to primary requirements for survival, as in cases where misleading appearances put the life of the individual at risk [...]. Military architecture is the ultimate symbol of space conceived as an ‚empty‘ container of action.“

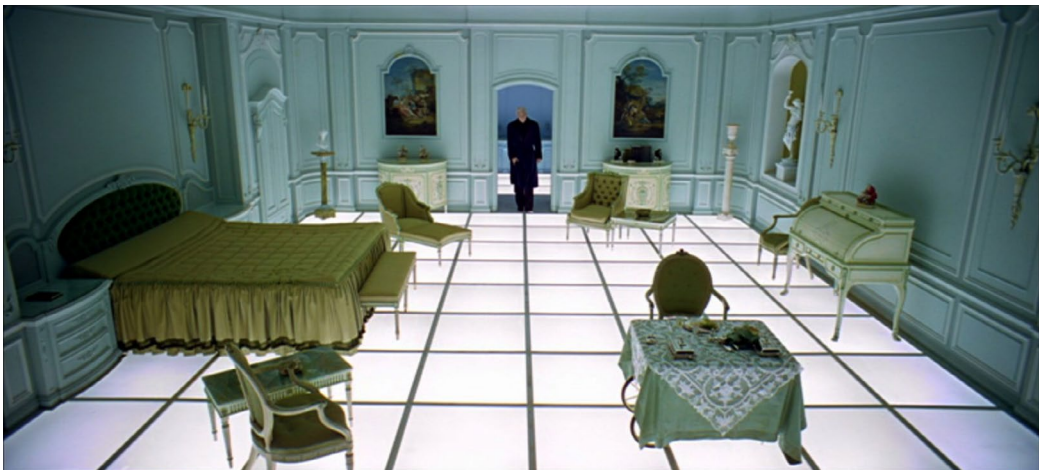


Abb. 3 2001 – A Space Odyssey (1968): **a** (o.) Letzter Aufenthaltsort Bowmans. 2:10:38.
b (u.) Letzter Aufenthaltsort Bowmans. 2:14:44.

homerischen Gegenwart (8./7. Jh.v.Chr.) durchsetzt und damit auf ihre Zeitlichkeit, ihr Gemachtsein im Hier und Jetzt verweist. In der Space Station werden uns darüber hinaus – und das verstärkt den hier behaupteten Zusammenhang von Raumgestaltung und Wahrheitsstatus der im Raum geführten Sprache noch – lauter künstliche Szenen vorgeführt, die einen sehr absichtsvollen und damit oberflächlichen, sogar täuschenden Umgang mit Worten vorführen, beispielsweise im Zusammentreffen Heywood Floyds mit den russischen Wissenschaftlern⁴⁰ oder in seiner direkten Aufforderung zur Lüge in Bezug auf den Vorfall
 40 0:27:31 – 0:30:24.

auf dem Mond.⁴¹ Wie Odysseus den sich in seinem Haus einquartierten Freiern seiner Frau in einem nicht weiter beschriebenen „container of action“ den Garaus macht, operiert Floyd bei der Konferenz auf dem Mond in einem schmucklosen Raum zwischen der US-amerikanischen und der NATO-Flagge positioniert militärisch mit der Waffe der Sprache, indem er die um die Weltmacht freunden Russen sowie die um Aufklärung freunde amerikanische Bevölkerung durch Lügen beziehungsweise die Aufforderung zum Lügen mundtot macht (Abb. 2). Interessant sind in diesem Zusammenhang auch die ersten Begegnungen mit dem Bordcomputer HAL: Nach seiner geradezu gleichberechtigten Beteiligung an dem mit BBC geführten Interview,⁴² sehen wir ihn beim Schachspiel mit Frank Poole, wo er ihn über dessen bevorstehendes Schachmatt belügt, und einem von ihm initiierten Dialog mit David Bowman, in dem der Bordcomputer das Wort Wahrheit explizit verwendet: „I’m sure, you’ll agree there’s some truth in what I say“⁴³.

Aber kehren wir zum Thema der Gestaltung der Innenräume zurück! Geradezu gegenteilig zur Raumstation ist der letzte Aufenthaltsort des Films konzipiert (Abb. 3a und b). Hier sehen wir zwar funktionalistisch moderne, geometrische Architektur auf Bodenniveau, zugleich aber wird die symmetrische Geometrie der Wände durch barocke und damit hybride Elemente wie Nischen, Scheinnischen und Stuckatur ohne statische Funktion zu einer umlaufenden, wenn auch verhaltenen Wellenbewegung dynamisiert. Der Boden dieses Zimmers ist zwar in ein quadratisches Raster unterteilt, selbst aber rechteckig, daher weist die Deckengestaltung die dynamische Streckung eines Kreises, ein Oval, auf, mithin eine zum kosmischen Thema von 2001 passende Form, da sich das Oval seit dem Barock, als man die elliptische Laufbahn der Planeten entdeckte, großer Beliebtheit erfreute. Der gleichförmig wirkende Raum zeichnet sich damit durch ein Spannungsverhältnis zwischen Längs- und Querachse aus. Diese Geometrie des Bodens wird – im Sinne des oben zum dynamischen Raumverständnis der Moderne Gesagten – zunächst durch Bowman gestört (Abb. 3a), der sich bei seinem ersten Eintreten schräg zum Raster bewegt, während zugleich der Boden in zylindrischer Projektion präsentiert wird, als sähen wir ihn als Spiegelung auf seinem Visier (oder durch ein beobachtendes Auge wie das HALs). Das Raster wird zudem aus den quadratischen Beleuchtungselementen gebildet, die auch schon in der Raumstation zu sehen waren (Abb. 1), aber oben erscheint gegen unten vertauscht, wodurch jeglicher Schattenwurf

41 0:39:21 – 0:43:50.

42 0:56:51 – 1:01:59.

43 1:06:43 – 1:06:45. Tatsächlich ist es ausschließlich der Bordcomputer, der das Thema truth (in Bezug auf sich) und error (exklusiv in Bezug auf den Menschen) anspricht.

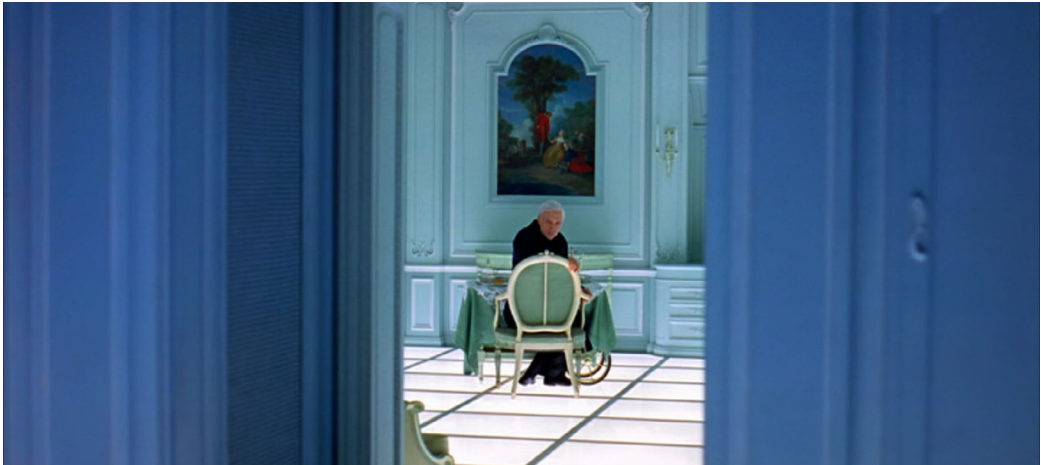


Abb. 4 2001 – *A Space Odyssey* (1968): Gealterter Dave dreht sich dorthin um, wo sein jüngeres Ich gerade noch gestanden hat. 2:13:34.

verhindert wird und der Raum befremdlich tot, mithin in Freuds Sinn „unheimlich“ erscheint.⁴⁴ Zudem ist durch die quadratische Rasterung jedes sich auf dem Boden befindliche Objekt in seiner Größe und Position genau zu bestimmen, wenn man den Raum aus der Vogelperspektive betrachtet. Das jedoch steht in Gegensatz zu dem Raum als Ganzem, der wegen seiner Kommunikationslosigkeit mit dem Außenraum ebenso unbestimmbar ist wie die geschlossenen Räume, die Odysseus auf seiner Fahrt betritt und die ebenfalls nicht in Bezug zu einem geographisch erfassbaren Außenraum gestellt werden können. Neben Höhlen und Palästen sind dies auch die geographisch nicht erfassbaren Inseln der Kirke, der Kalypso, des Helios und insbesondere die von einer ehernen Mauer umgebene Insel des Aiolos. Wir sehen nicht, an welchem Ort Bowman sich befindet, zu welchem Zeitpunkt er sich an diesem Ort befindet, auch nicht, ob dieser so stark zentripetal angelegte Raum in Wirklichkeit zentrifugal bewegt wird, um Schwerkraft zu erzeugen, wir können nur erahnen, dass zu den euklidischen drei Dimensionen eine vierte, temporale Dimension hinzukommt, die eine Art Hyperquader erzeugt⁴⁵, in dem außen zugleich innen ist. In ihm ist Bowman wie Odysseus in Homers

44 Nach Freud wird als „unheimlich“ das bezeichnet, was vertraut und unvertraut zugleich ist. Wiederholungen („rhymes“, wie Chion sie nennt [Chion 2000, 140]) des Bekannten mit subtilen Veränderungen erzeugen eine solch unheimliche Atmosphäre sowohl in der *Odyssee* als auch *2001*.

45 Sehr treffend stellt Kolker (Kolker 2011, 116) in seinem Vergleich des Werks Orson Welles' und Stanley Kubricks fest: „Like Welles, Kubrick creates a visual realm and proceeds to explore it. But unlike Welles' worlds, his is mysterious not because of its intricacy and darkness but because of its clarity and apparent simplicity, a simplicity that belies the complexities it contains.“

Werk⁴⁶ mehrfach synchron diachron vorhanden, hebt sich aber in der Betrachtung seines gealterten Ichs zugleich auf. Das unsere Erwartung nicht erfüllende, da einseitig bleibende Schuss-Gegenschuss-Verfahren⁴⁷ lässt das ältere Doppelgänger-Ich jedoch das jüngere nie erblicken, eine Reflexion über die eigene Person kann so kaum mehr stattfinden (Abb. 4). Kubrick verkehrt mit dieser Filmtechnik die Situation auf Scheria, wo Odysseus sein jüngeres Ich in den Gesängen des Demodokos wiederfinden und über sich selbst reflektieren, sich in einer „fast unendlichen Nacht“⁴⁸ wieder zu einem Subjekt konstituieren kann, in ihr Gegenteil: Eine solche Rückgewinnung von Identität ist für Bowman nicht mehr möglich, und dies wird gerade durch den Vergleich mit der Odyssee erst eigentlich deutlich. Noch deutlicher wird der Bezug zu der Bowmans Lebenszeit um Jahre verkürzenden Schlafzimmerszene in Kubricks Film, wenn Odysseus Penelope von seiner Irrfahrt und mithin von seinem jüngeren Ich im Bett erzählt und Athene dafür die Zeit ausdehnt, die Morgendämmerung fernhält⁴⁹, zugleich aber Odysseus bekennen muss, dass ihn schon bald eine neuerliche Reise und also eine neuerliche Gefährdung seiner stabilen Identität erwartet.

Wahres Leben, das Destruktion und Verfall einschließt, findet in Bowmans letztem Aufenthaltsraum jedoch erst statt, als sein Wasserglas auf dem Boden zerspringt.⁵⁰ Erst das weckt seine Aufmerksamkeit, reißt ihn aus seinem passiven und symmetrisch geordneten Habitus und verweist ihn auf das Bett, das zentrale Möbelstück dieses Raumes. Dieses Bett wirkt wie eine in die Horizontale gekippte Nische (Abb. 6), in der der kahlköpfige und weiß gekleidete Bowman ein letztes Mal seinen schwachen Arm hebt, wie die in ihrer Bewegung erstarrten beiden Statuen in den gegenüber dem Bett befindlichen, im gleichen Farbton

46 Odysseus spricht und wird besprochen. Sein Status als Subjekt und Objekt trifft insbesondere bei den Phaiaken aufeinander, wo Odysseus dem Lied des Demodokos über seine Person beiwohnt, mithin sich selbst betrachtet, und sich daraufhin zu erkennen gibt.

47 Beim Schuss-Gegenschuss-Verfahren, Englisch: Shot reverse shot, handelt es sich um eine Filmtechnik, bei der eine Figur des Films ihren Blick in eine bestimmte Richtung wirft, worauf in der nächsten Filmsequenz eine andere Figur gezeigt wird, die in die entgegengesetzte Richtung blickt, woraus der Zuschauer folgert, dass beide sich ansehen. Das ist auch hier der Fall, als die Kamera jedoch dem Gegenschuss folgt, zeigt sich, dass die erste Figur nicht mehr zu sehen ist, der Gegenschuss also ins Leere läuft. Kubrick verwendet hier im ersten Fall die Subjektive, Englisch point-of-view-shot, in dem wir die Sicht Bowmans einnehmen, im zweiten Fall den Over-shoulder shot, der in Dialogsituationen vom „Zuhörenden“ eingenommen wird mit Blick auf den „Sprechenden“.

48 Hom. Od. 11.373.

49 Hom. Od. 23.242–246.

50 2:15:53.

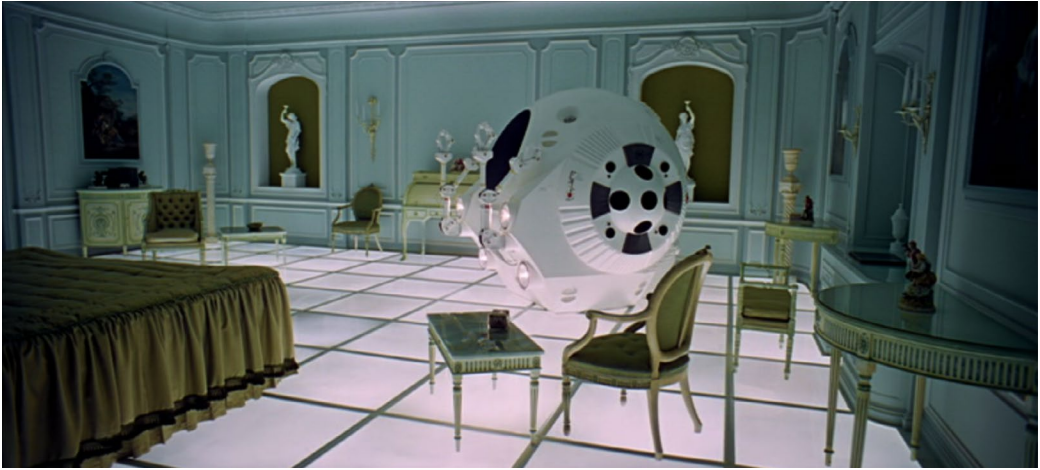


Abb. 5 2001 – A Space Odyssey (1968): Space Pod im „Hotelzimmer“. 2:09:41.

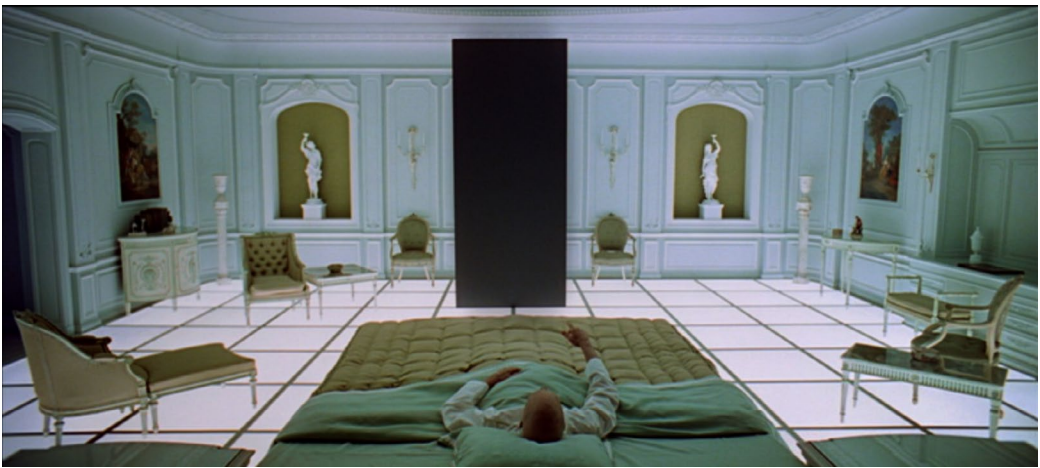


Abb. 6 2001 – A Space Odyssey (1968): Sterbender Dave und der Monolith. 2:17:12.

gehaltenen Nischen.⁵¹ Es erinnert überdies an das Bett Penelopes, in dem sie über Jahre den vermuteten Tod des Odysseus beklagt hat und in dem Odysseus seine alte Rolle als Ehemann und König von Ithaka wiedererlangt, aus seinem Tod als ein Niemand zu seinem Leben als Odysseus wiedererwacht, ein Ort des Sterbens und des Zeugens. In seinem Bett wird auch

51 Zum ersten Mal sehen wir diese Statuen in einer gemeinsamen Aufnahme mit dem Space Pod (Abb. 5), dessen verhältnismäßig zierliche Arme, die bereits ihre konstruktive wie destruktive Funktion bewiesen haben, die ebenfalls in die Höhe gereckten Arme der weißen Figuren spiegeln.

Bowman durch das Auftauchen eines fremden Artefakts, des so geschlossen wirkenden Monolithen, zu einer letzten Handlung animiert, einem Blick und dem schwachen Heben seines Armes, und so wieder zum Leben erwachen. Durch seinen Tod in Anwesenheit des monumentartigen, aber sich wie eine Tür ins Schwarze öffnenden Monolithen erinnert die Szene überdies an den schlundartigen Hades und die Hadesfahrt des Odysseus. Kubrick hat mithin die Positionen der homerischen Hadesszenen vertauscht: Während der das Lied eines Freiers singende HAL⁵² von Bowman in der ersten Hadesszene „getötet“ wird wie die Freier von Odysseus in der zweiten, treten beide, Bowman wie Odysseus nach der jeweils ersten Hadesszene die Reise in einen atektonischen Raum mit einem wenig geeigneten Gefährt (Floß, Space Pod) an, nach der zweiten Hadesszene (Bowmans Sterbeszene, Odysseus' Freiermord) auf sich allein gestellt ohne ihre gewöhnlichen Transportmittel (Bowman nicht in einer Raumkapsel, sondern in einer Blase, Odysseus weder zu Schiff noch zu Wagen, sondern zu Fuß). Dieser atektonische Raum dehnt sich in beiden Werken in Ebenen aus: im Epos durch die drei Schichten Olymp – Erde – Hades, die durch die vertikalen Bewegungen der Götter einerseits und die Hadesfahrt des Odysseus andererseits miteinander verbunden werden. Im Film sind es zeitliche Ebenen, die der Monolith miteinander verbindet. Eine räumliche Vorstellung von oben und unten, links und rechts hingegen wird uns im unendlichen Raum genommen, und Kubrick verzichtet sogar im Innenraum fast ganz auf das in seinen übrigen Filmen so prominente architektonische Element der Treppe⁵³ und ermöglicht vielmehr dreidimensionale Erschließung über konkav geformte, sich drehende Flure, die zugleich jedoch durch den damit verbundenen Eindruck der Horizontalität verunkelt wird. Flure (2001) wie Schiffsreisen (Odyssee) suggerieren eine Zielgerichtetheit, die in beiden Narrativen den Protagonisten verwehrt wird.

4. Architekturelle Öffnungen

Kubrick spielt mit Hilfe der *mise en scène* mit der offenen und der geschlossenen Form, dem Bild des Fensters und des Rahmens. Mit der ersten und der letzten Szene wird dem Zuschauer ein Fenster zu einer offenen, sogar unendlichen Welt eröffnet. Mit jedem neuen, durch einen Zwischentitel markierten und daher geschlossen wirkenden Abschnitt, erwarten wir, vom klassischen Film herkommend, eine nun geschlossene Handlung, einen begrenzenden

52 „Daisy, Daisy | give me your answer, do | I'm half crazy | just for the love of you (...)“.

53 Bis auf Leitern, die Poole und Bowman erklimmen und die in ihrer Richtungsführung durch Kippung und Drehung unbestimmt bleiben.

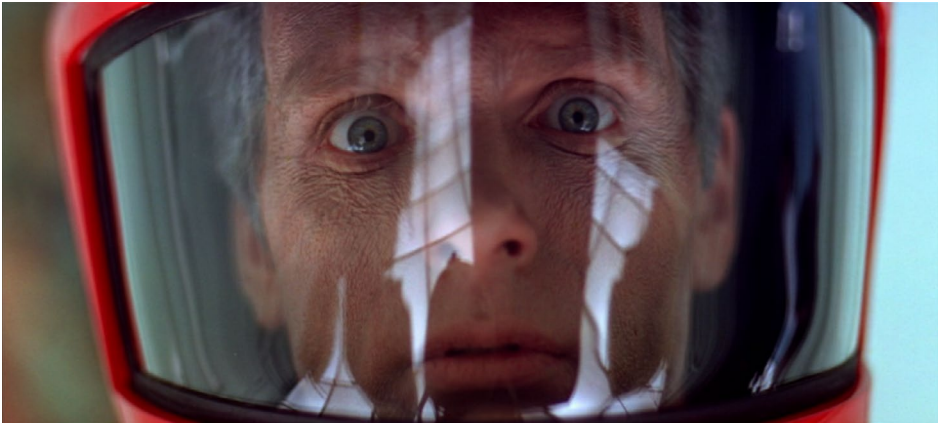


Abb. 7 2001 – *A Space Odyssey* (1968): Gealterter Dave in Nahaufnahme. 2:10:31.

Rahmen. Ein solch begrenzender Rahmen bietet sich uns in *2001* jedoch nur in den streng durchkomponierten Bildaufbauten und Cadrages, die die Zentralperspektive favorisieren und in denen uns perfekte und nach außen hermetisch abgeriegelte, geschlossene Architekturen präsentiert werden, die durch membranartige Wände und Licht gebildet werden (Abb. 1 und 2). Dabei ist es gerade die Zentralperspektive, die nur in der Idee perfekte Geometrie erzeugt, Bewegung und damit die Zeit jedoch nicht mitberücksichtigt, beziehungsweise deren statische Perfektion gerade durch die Anwesenheit des Zeitfaktors Mensch dynamisiert und also gestört wird (Abb. 3a), ohne ihn aber tot ist und zweidimensional bleibt. Fenster auf den nichtperspektivischen unendlichen, anscheinend zeitlosen und damit monotonen Raum bleiben in den Architekturen von *2001* unbeachtet. Sie sind den zahlreichen Monitoren geradezu gleichwertig und leicht mit ihnen zu verwechseln (Abb. 1) oder bieten keinen Ausblick, da hinter ihnen gleichmäßig indirekte Beleuchtung angebracht ist (Abb. 2). Das doch Offenheit suggerierende Glas täuscht diese Offenheit nur vor und lässt die Gestalten vor den leinwandartig wirkenden opaken Lichtbändern wie Schatten erscheinen.

Wie schon bei den quadratischen Leuchtelementen der Raumstation (Abb. 1) im Vergleich zum letzten Aufenthaltsraum (Abb. 3a und b) festgestellt, verkehrt sich auch in diesem Punkt die Situation in Bowmans Sterbezimmer. Dieser Raum selbst suggeriert Geschlossenheit auch durch die Geschlossenheit der architektonischen Form: Er besitzt weder Fenster noch für die Erschließung gedachte Türen⁵⁴, vielmehr nur Scheinfenster in Form von vier Rokokogemälden,

54 Auch das Badezimmer, von dem man erwarten würde, dass es geschlossen werden kann, besitzt keine Tür, sondern einen offenen Durchgang.

die einen Ausblick ins belebte Grüne beziehungsweise die Vergangenheit bieten, und Türen, die in Schränke führen und deren Schwelle von einer Schublade eingenommen wird (Abb. 3a und b). Es ist also ein Raum, der beinahe ausschließlich ästhetischer Wahrnehmung dient und daher Bowman ebenso ungewöhnlich oder gar „unheimlich“ erscheinen muss wie der geordnete, systematische Innenaufbau der fernab von jeglicher Zivilisation befindlichen Höhle Polyphems. Odysseus betritt mit Polyphems Höhle einen scheinbar natürlichen Hohlraum, dessen Schwelle er daher nicht als Schwelle wahrnimmt. Im Inneren bietet dieser Raum aber einen erstaunlich geordneten, systematisierten Anblick. Als die Höhle versperrt ist, kann Odysseus die Schwelle in den Außenraum jedoch nur überschreiten, indem er sich als „Niemand“ ausgibt, also gleichsam sein Ich sterben lässt. Ebenso kann er die Schwelle in seinen eigenen Palast hinein – und also zurück in seine Identität – nur dadurch überqueren, dass er sich als eine andere Art von „Niemand“, nämlich als namenloser Bettler, präsentiert, wohingegen die Freier als Fremdkörper, wie Odysseus dies in Polyphems Höhle war, diese Schwelle nur noch im Tod nach außen hin passieren werden. Die versperrten Räume der *Odyssee* (Polyphems Höhle – Hades – Palast auf Ithaka) stehen wie die *Discovery* und der letzte Aufenthaltsort Bowmans in enger Verbindung mit dem Tod als zeitlicher Begrenzung und dem Weiterleben des Ich auf einer anderen Ebene – das Weiterleben des Odysseus im Mythos, der auf Rezeption und Tradierung angewiesen ist, das Weiterleben Bowmans in einer (Frucht-)Blase, die aufgenommen und geborgen werden muss.⁵⁵

Gerade der geschlossene Raum, den Bowman betritt, ist mit seiner zum bisherigen filmischen Kontext verbindungslos abgegrenzten Handlung für uns ähnlich mysteriös wie die Höhle Polyphems für Odysseus, da wir wie Bowman, den wir in einer zehnmütigen Sequenz durch den aus Licht, psychedelischen Farben und Klang gebildeten liminalen Raum des Stargates begleitet haben, in diesen grenzenlosen begrenzten Raum schwellenlos geradezu hineingestoßen werden. Und wir scheinen in ihm verbleiben zu müssen, da von nun an bis zum Erscheinen des Monolithen keine zielführende Handlung mehr stattfindet. Auch zu Kommunikation kommt es hier nicht, weder mit Personen noch mit den vorhandenen Bildern, Büchern und Statuen. Vielmehr wird der gealterte Bowman in einer Großaufnahme präsentiert, in der er uns als Zuschauern eigentlich zu nahekommt, ohne dass wir auf Distanz gehen können (Abb. 7). Der Raum wirkt damit so klaustrophobisch wie die geschlossene Höhle Polyphems, er scheint uns geradezu zu verschlucken wie der einäugige Riese die

55 Das Motiv eines „in der Ferne Gezeugten“ lässt uns in wörtlicher Übersetzung zugleich an eine der ersten *Odyssee*-Rezeptionen der Antike denken: An Telegonos, den Sohn des Odysseus und der Kirke, der in Hesiods Version Odysseus versehentlich tötet und Penelope ehelicht.

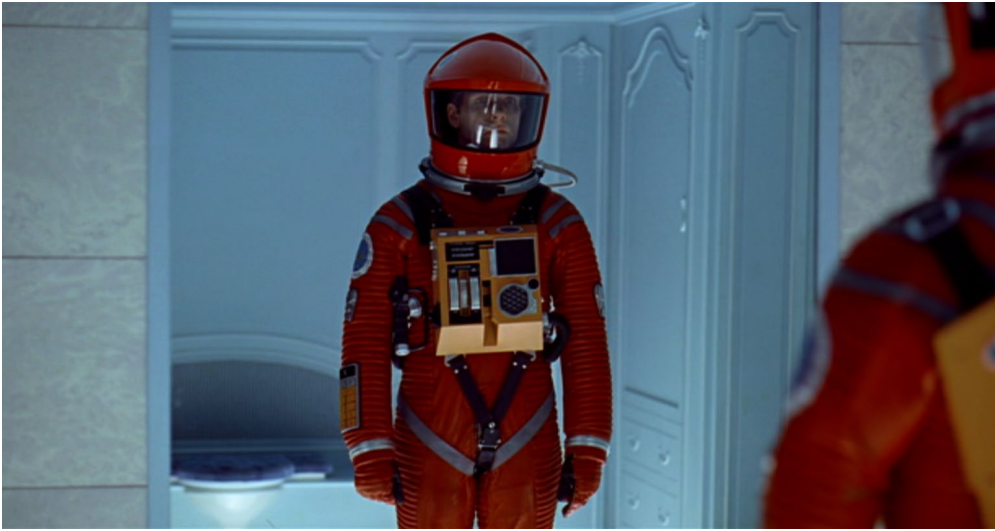


Abb. 8 2001 – *A Space Odyssey* (1968): Spiegelung David Bowmans. 2:12:02.

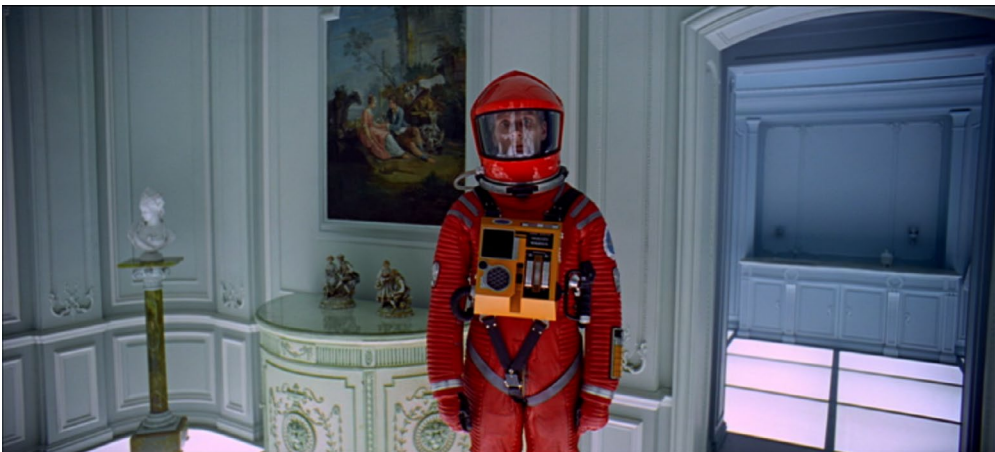


Abb. 9 2001 – *A Space Odyssey* (1968): David Bowman neben einem Gemälde im Stil Bouchers. 2:10:24.

Gefährten des Odysseus. An dessen Blick werden wir zudem erinnert, als der Raum uns zum ersten Mal mit einem Fischaugenobjektiv präsentiert wird (Abb. 3a), wie bei dem ersten Mal, dass wir Bowman im Film zu sehen bekommen: als Spiegelung im roten Auge HALs. Bowmans vorausgehender Blick in den, gemessen an menschlichen Bedürfnissen, am

falschen Ort montierten⁵⁶ Badezimmerspiegel⁵⁷ auf sich und damit auf uns entfremdet ihn von sich und uns von uns und macht uns auf die Künstlichkeit der Inszenierung aufmerksam (Abb. 8). Dieser Eindruck verstärkt sich noch, als Bowman in seinem Raumanzug, neben dem an die Kunst Bouchers und Poussins erinnernden Gemälde stehen bleibt, auf dem eine idyllische Liebesszene⁵⁸ in arkadischer Landschaft dargestellt ist (Abb. 9). Eine solche amöne Landschaft finden wir auch als Setting für Homers Grotte der Kalypso, doch dort wie hier erfährt sie von Seiten des Protagonisten keine Beachtung. Wie Mann und Frau auf dem Gemälde einander in die Augen blicken, so scheint Bowman uns Zuschauer wie sein fernes Ithaka anzusehen. Ein solcher im klassischen Kino vermiedener off-scene-Blick verweist uns auf unseren eigenen Blick: Wir können die Leinwand nicht mehr als transparentes Medium betrachten. Der Spiegel ist für uns kein Spiegel, Fenster auf der Leinwand sind nicht transparent, Türen nicht durchlässig, die Leinwand selbst ist mithin kein Fenster, keine Tür, keine offene Schwelle in eine andere Welt. In einer vergleichbaren metaleptischen Wendung blickt auch der extradiegetische Erzähler Homer an zwei Stellen aus seinem Werk heraus: Im Proöm spricht er seine Inspirationsquelle, die Muse, direkt an, in Buch 14 wird an mehreren Stellen der Schweinehirt Eumaios durch das Personalpronomen der zweiten Person ersetzt („da sagtest du“), sodass der Eindruck erweckt wird, Eumaios sei ein Rezipient des Epos, der sich überdies im Epos bewegt. Zugleich jedoch wissen wir, dass wir uns, als Rezipienten in einem anderen Innenraum sitzend, nicht frei in der von Homer und Kubrick geschaffenen Architektur bewegen können, sondern nur einen wie ein Fenster wirkenden Rahmen, den verzerrenden Blick durch das Visier eines Helmes, durch das Objektiv einer KI, einer Kamera, geliefert bekommen. Ebenso spielen in den statischen Architekturen des Epos Fenster keine Rolle oder sind von der Natur des Raums her ausgeschlossen, wenn es sich um eine Höhle handelt. Ein ‚Fenster‘ sind allein das Beziehungen erzeugende Schiff als mobile Architektur des Odysseus und das Loch zum Hades, das weder Ein- noch Ausgang bietet, sondern

56 Er hängt nicht, wie zu erwarten wäre, über dem Waschbecken, sondern über der Badewanne und damit der Toilette gegenüber.

57 Der Spiegel spielt auch, weniger auffällig, eine Rolle in anderen Szenen des Films. So sehen wir Dave Bowman zum ersten Mal als Spiegelung auf HALs Linse; zudem erscheint er in mehreren Szenen durch den symmetrischen Aufbau geradezu als Spiegelbild Frank Pooles. Besonders erwähnenswert ist hier die nahezu perfekt spiegelsymmetrische Szene, in der beide ihre Mahlzeit zu sich nehmen und dabei ihr aufgezeichnetes und so in die Handlung „hineingespiegeltes“ Interview auf mobilen Monitoren betrachten.

58 Hier spiegelt sich möglicherweise die Szene eines Pairs zwischen monitorähnlichen Fenstern am Rand der Space Station 5.

ausschließlich den Sicht- und Sprachkontakt zwischen zwei Räumen herstellt. Mit dem Sehen und der Sprache möchte ich mich im letzten Schritt meiner Untersuchung auseinandersetzen.

5. Die Sprache im Schriftwerk und im Film



Abb. 10 2001 – A Space Odyssey (1968): Schwerelosiger Stift. 0:19:55.

Nachdem ich den de-konstruktiven Umgang Kubricks mit der homerischen Vorlage anhand einiger Beispiele nahegelegt habe, möchte ich mich nun dem Medienwechsel vom Sprachkunstwerk *Odyssee* zum Bildkunstwerk *2001* zuwenden. Der ersten mit Schauspielern besetzten Szene im Film, dem Flug des schlafenden Heywood Floyd im Space Shuttle zur Raumstation Space Station 5 geht der berühmte harte Schnitt zwischen dem in die lichte Höhe geworfenen, aber bereits im Fallen begriffenen Knochen voraus, der einerseits als Waffe fungiert, andererseits durch die Aufnahme in Zeitlupe eine Expansion des menschlichen Denkens in die vierte Dimension markiert, und einem von zahlreichen Satelliten, die in der Finsternis des Alls die Erde umkreisen. Dieser Knochen- beziehungsweise Satellitenform entspricht in der anschließenden Szene der in einer eineinhalbminütigen Nahaufnahme gezeigte Stift⁵⁹ Floyds (Abb. 10), mit dem er sowohl die Rede, in der er zur Lüge aufruft, als

⁵⁹ Es handelt sich dabei passenderweise um einen von drei von der Firma Parker hergestellten sogenannten „Dream Pens“, auch Atomic Pen genannt, da mit Hilfe radioaktiver Isotopen die

auch den in der Konferenz angekündigten Bericht zum Umgang mit der Cover Story und die Ansprache an die Besatzung der Discovery verfasst haben wird, die bei ihrer Ankunft auf dem Jupiter abgespielt werden soll. Der Stift bewegt sich kreisend über Floyds ruhender Hand, aus der er geglitten zu sein scheint, in einem einerseits geschlossenen Raum, der andererseits jedoch auf Grund der fehlenden Gravitation orientierungslos ist; die motivischen Verbindungslinien zum oben über die filmische Architektur Gesagten liegen auf der Hand. Der Stift ist Werkzeug und Waffe des Schriftstellers⁶⁰ wie des Architekten: Mit ihm kann Sprache festgehalten, können geometrische Welten gezeichnet werden. Er bedeutet damit aber zugleich ein Werkzeug der Limitierung, denn er erzeugt Begrenzungen und überführt durch Verschriftlichung akustisch rezipierte und kommunikativ wachsende *oral poetry* in Unveränderlichkeit. In 2001 ist die gesprochene Sprache stark reduziert⁶¹ und durch eine nicht in Worte zu fassende Bildlichkeit⁶² ersetzt. Insbesondere die Architektur setzt Kubrick in seinen Filmen sehr absichtsvoll ein, und obwohl er das Wort liebte und als exzessiver Leser bekannt war, gibt er doch mit der gerade beschriebenen Sequenz des schwebenden Stiftes zu verstehen, dass das Wort hier in den Hintergrund treten wird, das Wort mithin in der Zeit und offenbleibt. Der Stift dreht sich in der Schwerelosigkeit zum leicht schwingenden, aber natürlich streng durchkomponierten Donauwalzer. Die Orientierungslosigkeit des Stiftes wird überdies durch die Raumflugbegleiterin aufgehoben, als sie ihn wortlos in Heywoods Brusttasche steckt, ihm mit einer geradezu erotischen Geste das Wort somit „ans Herz“ legt und dem Film damit zu Beginn der Schauspielsequenz den inspirierenden Musenkuss verleiht. Der Stift ist mithin ein Zeichen dafür, dass sich der Künstler der Kunstmittel bemächtigt⁶³, wie der Epiker sich des mündlich erzählten Stoffes bemächtigt und ihn in die geschlossene,

enthaltene Tinte erwärmt und so die Strichstärke angepasst werden sollte. Siehe <https://spectrum.ieee.org/a-radioactive-pen-in-your-pocket-sure> (letzter Zugriff: 28.09.2021).

60 In dreien (*Lolita*, *Clockwork Orange* und *The Shining*) der acht Filme, die ich nach *Spartacus* als Kubricks reifes Werk bezeichnen würde, sind Schriftsteller Akteure/Täter und/oder Opfer.

61 Gerade einmal vierzig von 140 Minuten sind mit gesprochener Sprache gefüllt. Kommuniziert jedoch wird fast in jeder Szene: Im ersten Teil (*The Dawn of Man*) durch Gesten und Tiergeräusche und in Teil zwei und drei mit Hilfe von Piktogrammen und der Schrift in Form von Daten auf Monitoren, Hinweisen, Bedienungsanleitungen. In Teil vier wird verstärkt der Blick als Kommunikationsmittel (mit uns und dem Monolithen) eingesetzt. Siehe Fußnote 88.

62 Kubrick: „It’s not a message that I ever intend to convey in words. 2001 is a nonverbal experience“, Interview mit Eric Norden im *Playboy Magazine* (Kubrick/Norden 1968, 92).

63 „You might wonder, as a result of this, whether directing was anything more or less than a continuation of the writing. I think that is precisely what directing should be. It would follow, then, that a writer-director is really the perfect dramatic instrument.“ Kubrick in *Sight & Sound*, 01.12. 1961.

fixierte Form des Textes überführt. Kubrick markiert an dieser Stelle geradezu explizit, dass er die Oralität in diesem Film auf ein Minimum reduzieren wird, und tatsächlich umfasst 2001 beinahe so viele, wenn nicht mehr, geschriebene wie gesprochene Worte. Zugleich lässt sich sein freies Schweben auch rezeptionsästhetisch als Symbol der freien interpretatorischen Aneignung des Textes verstehen. Der Stift steht somit zugleich für die zivilisierte und künstlerische Kommunikation. Es ist genau diese Stelle des Films, fast wie ein episches Proöm, an der Kubrick Kontakt mit dem im Titel schriftlich aufgerufenen Epos herstellt und damit gleich zu Beginn des Films auch den Modus der Bezugnahme klärt, nämlich nicht den der Adaption, die zu weit gehenden produktionsästhetischen Festlegungen unterworfen wäre, sondern den der symbolischen Bezugnahme auf die *Odyssee*.

Während Kubrick in der ausdehnenden und zugleich raffenden, weitgehend freien Behandlung von Raum und Zeit, mit dem offenen Anfang und Ende des Films und den hineingespiegelten Analepsen sehr „homerisch“ verfährt, invertiert⁶⁴ er hingegen Teilmotive und macht das Epos so für heutige Rezipienten nutzbar. Zwar wirft er uns einige Bröckchen hin, die als scheinbare odysseische Elemente von jedem erkannt werden, die aber bei genauerem Hinsehen nicht odysseisch funktionieren beziehungsweise die ambivalenten Eigenschaften dieser Elemente umverteilen. HAL wird gerne als Polyphem angesehen, doch ist sein Auge zwar rund, aber nicht singulär. Es ist vielmehr ubiquitär wie das Auge der Sonne, des Helios, dem Odysseus insbesondere auf Thrinakia ausgesetzt ist. Und tatsächlich erzeugt HAL, der nicht wie Polyphem in einer Höhle lebt, sondern diese Höhle selbst ist, eine künstliche Sonne für die Astronauten⁶⁵, wie er zugleich aber auch Kälte für die in Hibernation befindlichen mitreisenden Wissenschaftler erzeugt und aufrechterhält. Diese Höhle ist zudem kein finsternes Loch im hellen Tag, sondern das Licht spielt – wie schon in der Raumstation – im Innenraum, der sich damit vom finsternen Außenraum des Alls absetzt, eine besondere Rolle. Die Grenze zwischen beidem ist HAL, die Grenze, die schützt und beengt, aber auch ein Sehen, ohne gesehen zu werden, praktiziert, wie dies auch die Kinoleinwand dem Zuschauer ermöglicht. Für die Götter der *Odyssee* und den Leser des Epos, für HAL und für den Kinzuschauer ist innen gleich außen, beides sieht er zugleich. Darüber hinaus fürchtet HAL nicht die Zerstörung

64 Er setzt möglicherweise hier um, was der von ihm rezipierte (Benson 2018, 72 f.) J. Campbell in seiner umstrittenen anthropologischen Monographie zu Heldenmythen *The Hero with a Thousand Faces* (Erstveröffentlichung 1949) zum Heros heute sagt: „Where then there was darkness, now there is light; but also, where light was, there now is darkness. The modern hero-deed must be that of questing to bring to light again the lost Atlantis of the co-ordinated soul“, Campbell 2008, 334.

65 Sonnenbankszene Frank Poole (1:02:00 – 1:04:10).

seines Körpers, sondern wie der homerische Odysseus fürchtet er das Vergessen, damit den Verlust seines Ichs in seiner Datenbank, die Bowman, der im Unterschied zu Odysseus scheinbar keinerlei familiäre Bindung besitzt, mit Hilfe eines Gegenstands auswirft, der in seiner Form und in der Art, wie er gehalten wird, an einen Stift und damit an die Stiftsequenz erinnert⁶⁶, mit der die eigentliche Handlung des Films begonnen hat. Bowman verwendet hier also ausgerechnet ein Instrument, das doch Dauer verleihen, vor dem Vergessen bewahren soll, aber wie ein *stilus* der Antike zugleich auch (in der Antike auf ein Wachstafelchen) Geschriebenes auslöschen kann.

Ich möchte diesen Abschnitt mit dem Vorschlag beschließen, dass Kubrick in seiner Verwendung des schwebenden Stifts wie des tektonisch wirkenden, stehenden schwarzen Monolithen das Epos Homers symbolisiert; weckt doch der Monolith eine Vielzahl entsprechender Assoziationen: So erinnert, in einem solchen antikisierenden Kontext, wie ihn *2001* darstellt, die Form des Monolithen an eine Grabstele⁶⁷ und steht über diese Assoziation auch inhaltlich in engem Zusammenhang mit dem Tod als absolutem Moment abschließender Zeitlichkeit. Dies wird noch durch die Tatsache verstärkt, dass der Monolith sich durch die Zeit bewegt, somit ein raumzeitliches Objekt ist, mit dem alle und so auch wir Zuschauer „umgehen“ müssen, könnte er doch jederzeit und überall erscheinen. Auch in unserer Rezeption erfahren wir diese räumliche mit der zeitlichen Komponente, wenn wir, in einem *point-of-view-shot* die Perspektive des sterbenden und neu gezeugten Bowman einnehmend, den Monolithen wie zuvor HAL und Bowman in Großaufnahme sehen, uns dann aber auch noch auf ihn zu und in ihn hineinbewegen. Der die vorhandene barock anmutende Architektur verbergende Monolith (Abb. 6) erscheint in seiner das Licht absorbierenden Schwärze geschlossen, öffnet sich Bowman und uns jedoch im Unterschied zu den Scheinfenstern und Scheinarchitekturen als Tür, als Verbindung aus dem geschlossenen in den offenen und unbestimmten Raum, in dem der Monolith aufgehen wird, und in dem Bowman sich als nackter Fötus mit einem letzten Blick aus einer Fruchtblase⁶⁸ heraus uns zuwendet wie Odysseus dem sicheren Tod auf dem Meer bis auf Leukotheas transparenten Schleier nackt entkommt und Scheria betritt, wo er seine Geschichte erzählen wird. Im Monolithen vereinen sich Erzählraum und erzählter

66 Nach dem selbst scheinbar aktiv sich drehenden Stift des schlafenden Dr. Floyd zu Beginn ist Bowman der Einzige, der im Film sichtbar einen Stift tatsächlich verwendet, wenn er seine schlafenden und diese Haltung im Tod nicht mehr aufgebenden Kollegen zeichnet (1:04:52 – 1:05:16).

67 Ähnlich Chion 2000, 143.

68 Vergleiche die pneumatische Architektur, entworfen von Michael Webbs (Archigram): *The Cushicle* (Air Cushion Vehicle), 1964.

Raum. Der Monolith ist der unendliche Raum des Alls wie des Meers⁶⁹ und wirkt zudem auch in seiner Form nicht nur wie die mehrfach im Film schwarz bleibende Leinwand, sondern auch wie ein geschlossenes, ungeschriebenes und damit selbstreferentielles Buch, das die ihm begegnenden Menschen lesen, verstehen wollen, und ist mithin das Symbol für den Beginn unendlich vieler Wege, wie das Epos und der Film, die jedem Rezipienten andere Wege des Verstehens und Deutens anbieten und sich so als eine künstlerische Aussage über Zeit und Raum in je wechselnde soziale und politische Kontexte einschreiben. Für diese Aussage treffen sowohl der Film und das Epos als auch wir Rezipienten auf das in meinem Motto von Foucault angesprochene Problem, wonach es unmöglich ist, Gesehenes in adäquate Worte zu fassen, eine Aussage in tatsächliche oder metaphorische Bilder zu bannen; vielmehr ist es das Zusammenspiel, ihre Syntax, die sie zum „Strahlen“ bringt in uns, nicht in unseren Augen.

Kubricks *2001*, der mit seinen Zwischentiteln und dem Vorherrschen von Schwarz und Weiß nicht nur an das Medium Buch, sondern auch an den Stummfilm erinnert⁷⁰, mutiert mit Ausschaltung des Bordcomputers HAL, in dem Sehen und Sprechen auffallend enggeführt werden⁷¹, und mithin der Ausschaltung der gesprochenen Sprache als Kommunikationsmittel nach einem letzten Farb- und Klangrausch im *Stargate* in der letzten Szene schließlich tatsächlich zu einem Stummfilm und visualisiert so den auf der Sprachskepsis des beginnenden 20. Jahrhunderts basierenden und bis heute existenten Paragone zwischen der geschriebenen Sprache und dem neuen Medium Film, in dem die Kritiker behaupten, dass das bewegte Bild

den aus der sprachlichen Abstraktion resultierenden Spielraum für die Zuschauerphantasie nicht bietet, sondern sich geradezu an die Stelle der Phantasie setzt. [...] als [...] das Buchmonopol zerbrach, erwarteten die Kritiker der neuen filmgeprägten Kultur Schaden für die Praxis der Kunstausübung, für die Geistigkeit. Ihr zentraler Einwand lautete: Aufhebung von sprachlicher Abstraktion.

Die physiognomische Filmkunsttheorie drehte dieses Argument schlicht um, wendete es zur Apologie. Das Filmmedium wurde den sprachgebundenen Künsten gegenüber als

69 Trotz ihrer Unendlichkeit und scheinbaren Leere wirken das All wie das Meer wie eine natürliche Grenze für Bowman wie für Odysseus auf Ogygia und damit geschlossen, wie der Blick der Buch- und Filmfiguren in die Unendlichkeit der Rezeption geht, diese aber niemals erreichen kann.

70 Und möglicherweise durch viragierte Landschaftsaufnahmen (*Stargate*-Szene 1:58:48 – 2:09:21) ebenfalls an Stummfilme erinnert wie der von Méliès 1911 produzierte Film *L'Odyssea* (vgl. den Beitrag von Marcus Becker in diesem Band). Zu erinnern ist auch an Hitchcocks viragierte Traumsequenz in *Vertigo* (1958).

71 M. Chion bezeichnet ihn als *acousmètre*, eine Art Off-Stimme wie die eines nicht sichtbaren, aber omnipräsenten und allwissenden Erzählers (u. a. in Chion 2000, 101).

potentiell überlegen gedacht, gerade weil es die Abstraktheit des Zeichensystems Sprache beseitigt.⁷² Es lehre wieder wirkliches Sehen.⁷³

Mit der *visual experience*⁷⁴ von 2001 ist es Kubrick gelungen, einen Mythos⁷⁵ zu schaffen, zu dem es nicht nur Zitate in Cartoons⁷⁶, Serien⁷⁷ und Musikvideos⁷⁸, sondern beinahe so viele Interpretationsansätze gibt wie zu Homers *Odyssee*⁷⁹. Mit Homers und Kubricks in Klotz' Sinn „offenem Drama“⁸⁰ haben wir darüber hinaus auch im Ecoschen Sinn „offene Kunstwerke“ zweiten Grades vor uns, die gekennzeichnet sind durch eine Dialektik zwischen Offenheit (des lokalen und temporalen Raums wie der Interpretation) und Form. Damit aber kommt dem Rezipienten eine besonders starke Bedeutung zu, tritt er doch erst durch seine Interpretation

72 Kubrick spielt damit, indem er in seinen sehr abstrakten Film zahlreiche sehr konkrete Schriftbilder auf Monitoren einfügt, Beispiel: „Life function terminated“.

73 Schweinitz 2006, 140. Zur gleichen Zeit spricht auch Le Corbusier in seiner Architekturtheorie *Vers une Architecture* (Le Corbusier 1923, 8) von „DES YEUX QUI NE VOIENT PAS“ (Majuskeln im Original) als Problem seiner „espritlosen“ Zeit, die die Augen vor den Bedürfnissen des modernen Menschen verschließt. Näher geht er darauf in seinem Kapitel II *Les Avions* (81 – 87) ein: „L'avion est certainement, dans industrie moderne, un des produits de plus haute sélection. [...] On peut donc affirmer que l'avion a mobilisé l'invention, l'intelligence et la hardiesse: l'imagination et la raison froide. Le même esprit a construit le Parthénon.“ (85) und weiter „L'ARCHITECTURE, c'est l'art par excellence, qui atteint à l'état de grandeur platonicienne, ordre mathématique, spéculation, perception de l'harmonie par les rapports émouvants. Voilà la FIN de l'architecture.“ (86 f.) – Kubrick könnte Le Corbusier in seiner Trilogie *Dr. Strangelove – 2001 – A Clockwork Orange* sehr wörtlich umgesetzt haben: Vom Flugzeug über das Leben in einer Wohnmaschine zurück auf die Erde und den dort auf Le Corbusiers Bemühungen folgenden Brutalismus im doppelten Sinn: der schweren brutalistischen Architektur, vor deren Kulisse eine brutale Gang ihr Unwesen treibt.

74 Kubrick: „words have a highly subjective and very limited meaning, and they immediately limit the possible emotional and subconscious designating effect of a work of art.“ Rapf 1969, o. S.

75 Kubrick selbst hat seinen Film als „mythological documentary“ bezeichnet, in: Walker 1971, 39.

76 *Die Simpsons*, Episoden 3.43, 3.59, 5.96, 10.220, 13.270, 13.289, 15.330, 19.409, 22.485, 23.495, 26.556, 26.571, 28.600, 28.610, 30.640, 30.643, 31.375. *Futurama* „Love and Rocket“ (4.57).

77 Jüngstes Beispiel der Stuttgarter *Tatort* Folge 991: *HAL* (EA 28.08.2016).

78 Michael und Janet Jackson: *Scream* (1995).

79 „Wenn Mythos eine Form der Weltbewältigung vor und neben der begrifflichen Logik darstellt, so ist Faszination am imaginären Bildraum die dem Mythos vergleichbare Qualität des Mediums Film.“ Lehmann 1985, 573.

80 Klotz 1960, 109: „Eine bestimmte dramatische Person steht im Vordergrund, besser im Mittelpunkt. Sie hält zusammen die Fülle der dispergierenden Szenen und der darin zur Anschauung kommenden Welt, die zu den dramatischen Personen in einem kämpferischen Subjekt-Objektverhältnis steht.“ (109). Und weiter (117): „Die Spezifität der Handlung im geschlossenen Drama fordert eine bestimmte, kurze Zeiterstreckung. Die Spezifität der Handlung im offenen Drama eine unbestimmte, lange.“

in eine wechselseitige Kommunikation mit dem Kunstwerk, das dadurch vervollständigt wird. Dabei wird diese Kommunikation weder durch Homer noch durch Kubrick in eine eindeutige Richtung gelenkt, vielmehr erzeugen beide eine Distanz, die es erlaubt, ihre Werke zu betrachten. In der *Odyssee* erhalten wir einerseits die Perspektive des durch die Museninspiration allwissenden Ich-Erzählers (ἄνδρα μοι ἔννεπε, Μοῦσα⁸¹), der in Buch 14 den Rezipienten metaleptisch als Schweinehirten Eumaios direkt (σὺ) anspricht. Zudem erleben wir die Apologe in den bewusst geformten Worten der von Homer eingesetzten Figur Odysseus. Die divergierenden Rezeptionssituationen dieser Worte werden – wie in der Filmbranche – berücksichtigt, indem Odysseus in eine Rolle schlüpft,⁸² seine Gestalt, sein Äußeres, seine Hülle von Athene immer wieder verändert wird. Er selbst passt, die dem Architekten Louis Sullivan zugeschriebene *Maxime form follows function* vorwegnehmend, seine Erzählung zudem an den jeweiligen Kommunikationspartner, seinen intradiegetischen Rezipienten, und dessen antizipierbarer Perspektive⁸³ und Erwartungshaltung an. Damit reüssiert er besonders, wenn es sich um einen Dialog handelt, wohingegen seine Apologe vor der Gruppe der Phaiaken zumindest bei Arete, der Frau des Alkinoos, und seine Erklärungen bei seinen Gefährten auf Skepsis stoßen. Da Odysseus seine Geschichte, nicht zuletzt später auf Ithaka, immer wieder abwandelt, thematisiert und provoziert auch Homer eine gewisse Sprachskepsis, denn er lässt auch uns extradiegetische Rezipienten an der Wahrheit seiner Worte zweifeln, wollen wir nicht wie Alkinoos von dem Wohlklang der Worte auf ihren wahren Inhalt schließen. Zudem führen uns die Apologe vor, wie noch die raffinierteste Sprache immer wieder versagt. Mit einer reinen Adaption der *Odyssee* wäre es Kubrick nicht gelungen, eine ähnliche Rezeptionssituation zu schaffen, da eine Adaption sich *a priori* auf die Interpretation des adaptierenden Filmproduzenten/Regisseurs beschränkt.⁸⁴ Im offenen Kunstwerk bestimmt der wechselnde Rezipient durch seine aktive Wahrnehmung die damit ebenfalls wechselnde Perspektive: Er bestimmt, in welchem Zusammenhang die

81 „Nenne mir, Muse, den Mann!“ (Hom. Od. 1.1)

82 Und nicht nur das macht Homers Epos so „filmisch“. Wir Zuschauer bleiben selbst stets außen, sehen und hören Odysseus nur, wie Homer ihn gestaltet, wie die Situation ihn formt, Athene ihn kleidet, er selbst sich geriert, doch wir gewinnen keinen Einblick in sein Innenleben, seine Gedanken.

83 Einen Perspektivenwechsel haben wir auch in *2001* vor uns, wo wir uns zu beinahe jeder Figur fragen müssen, ob sie der futuristische Counterpart des homerischen Odysseus ist – ist es der Monolith, Dr. Floyd, Dave Bowman, Frank Poole oder gar HAL?

84 „How much would we appreciate La Gioconda today if Leonardo had written at the bottom of the canvas: ‚This lady is smiling slightly because she has rotted teeth‘ – or ‚because she’s hiding a secret from her lover‘? It would shut off the viewer’s appreciation and shackle him to a ‚reality‘ other than his own. I don’t want that to happen to *2001*.“ Kubrick and Norden 1968, 92.

Zeichen zueinander stehen. In diesem Sinne könnte man bei Kubricks Werk nicht zuletzt durch die Betonung der schlichten geometrischen Form, die an Malewitsch⁸⁵ und die Befreiung der Kunst von der Last der Dinge, die stets eine Illusion bleiben,⁸⁶ denken lässt, von einer Abstraktion der homerischen *Odyssee* sprechen, in der Kubrick mit visuellen Bildern und Handlungsfragmenten das erreicht, was Homer mit verbalem Bildreichtum gelingt:

I think that if 2001 succeeds at all, it is in reaching a wide spectrum of people who would not often give a thought to man's destiny, his role in the cosmos and his relationship to higher forms of life. But even in the case of someone who is highly intelligent, certain ideas found in 2001 would, if presented as abstractions, fall rather lifelessly and be automatically assigned to pat intellectual categories; experienced in a moving visual and emotional context, however, they can resonate within the deepest fibers of one's being.⁸⁷

Erst da, wo menschliche Kommunikation verhindert wird beziehungsweise noch nicht vorhanden oder unmöglich ist, kommt unverstellte Mimik zum Tragen, wird der Gesichtsausdruck, für den per definitionem rational bestimmten, doch emotional agierenden Computer die Bewegung der Lippen, für den emotional bestimmten Zuschauer insbesondere das Auge, in Balázs Manier zum Träger der Sprache:⁸⁸ in der prähistorischen Welt der Affen

85 Nicht zuletzt erinnert der schwarze Monolith an Malewitschs 1913 (1915) im Zusammenhang mit der futuristischen Oper *Sieg über die Sonne* entstandenes *Viereck auf weißem Grund* (später *Schwarzes Quadrat*), das in der Ausstellung *0,10* in Petrograd den im russischen Wohnhaus für eine Ikone vorgesehenen Platz einnimmt. Malewitsch als Bezug zu Kubricks *2001* näher zu hinterfragen bietet sich darüber hinaus auch deswegen an, da Malewitsch sich im Laufe seines Schaffens über die Geometrie auch der Architektur und der Idee sogenannter Planiten näherte, mit denen er die Skizzen und Gipsmodelle seiner Architektona benannte, die der menschlichen Bevölkerung in der Zukunft als Behausung im All dienen sollten. „At the present time man's path lies through space, and Suprematism is a colour metaphor in its infinite abyss.“ Malewitsch 1916, 58.

86 „The principal element of Suprematism in painting, as in architecture, is its liberation from all social and materialist tendencies. Through Suprematism, art comes into its pure and unpolluted form. It has acknowledged the decisive fact of the nonobjective character of sensibility. It is no longer concerned with illusion.“ Zit. nach Alexander 1978, 194.

87 Kubrick/Norden 1968, 92.

88 „In dieser Perspektive steht das Kino für die Rückkehr in eine Epoche, bevor sich die Sprache zwischen die (menschliche) Existenz und den direkten Austausch geschoben hatte.“ So schreiben Günzel und Mersch 2014, 225 zu einem Zitat des Filmtheoretikers B. Balázs (*Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*, 1924), für den „die Gebärdensprache [...] die eigentliche Muttersprache der Menschheit [ist]“, das „Herz“ seiner Filmtheorie sei die Großaufnahme, die uns Kubrick in ausschließlich eben diesen, an unsere Emotion appellierenden Szenen bietet. Siehe auch Fußnote 61.

wie in *Bowmans Blick*, wenn er das ausdruckslose Auge HALs ausschaltet, in *Bowmans Flug* durch das Stargate, in *Bowmans erstauntem Betrachten* und *Erkunden* seines letzten Aufenthaltsortes.

6. Schluss

Homers *Odyssee* wie Kubricks *2001* zeichnen sich einerseits durch die für den Futurismus charakteristische Dynamik aus, die Perspektivenwechsel ermöglicht, zudem durch Momente des schwarzen Nichts⁸⁹, die eine Befreiung des Individuums von allem Materiellen und eine Selbstfindung ermöglichen. Kubrick bietet eine Homer vergleichbare Mannigfaltigkeit an Perspektiven nicht nur mit Hilfe der Kamera, sondern indem er mit Hilfe der *mise en scène* auch in filmtheoretischer Hinsicht mit der offenen und der geschlossenen Form, dem Bild des Fensters und des Rahmens spielt und das schwarze Nichts in Gestalt des Monolithen, des Alls und des schwarzen Kinosaals uns Zuschauern eröffnet. Der vorliegende Aufsatz hat zu zeigen versucht, dass Kubrick durch ‚das Filmische‘ in Homers Werk fasziniert und inspiriert wurde. Er hat mit *2001 – A Space Odyssey* beinahe wörtlich das umgesetzt, was er während des Drehs seines ersten Kinospiefilms *Fear and Desire* (1953) Joseph Burstyn vom Filmverleih Arthouse gegenüber als sein Ziel angekündigt hat:

Its structure: allegorical. Its conception: poetic. A drama of ‘Man’ lost in a hostile world – deprived of material and spiritual foundations – seeking his way to an understanding of himself, and of life around him. He is further imperiled on his Odyssey by an unseen but deadly enemy that surrounds him; but an enemy who, upon scrutiny, seems to be almost shaped from the same mold ... It will, probably, mean many things to different people, and it ought to be.⁹⁰

Kubrick lotet in seinem Werk die Facetten der großen Triebfedern menschlicher Aktion aus: Angst und Verlangen – Triebfedern, die auch Odysseus‘ Fahrt motivieren. Er bekennt sich mithin in diesem Brief zur Allegorie, die Tolkien in seinem Vorwort zum *Lord of the Rings* scheinbar explizit ablehnt⁹¹, de facto jedoch nur deren restriktive Bedeutung als einer

89 Bei Homer Odysseus‘ geschilderte Schlafphasen auf dem bewegten Schiff, sein Betreten und Verlassen im Vergleich zur hellen Umwelt dunkler Bauten, sein Blick in die Unterwelt und nicht zuletzt der Verlust seiner Identität als mittelloser Niemand. Bei Kubrick die von György Ligetis Musik untermalten vollkommen schwarzen Filmsequenzen (0:00:00 – 0:00:44, 1:25:20 – 1:25:57), die den Zuschauer mit sich allein, ihn in sich blicken lassen, der statische und bewegte schwarze Monolith und das All, durch das sich die Protagonisten fortwährend bewegen.

90 Zit. in Kagan 2003, 9.

91 „I cordially dislike allegory in all its manifestations, and always have done so since I grew old and wary enough to detect its presence. I much prefer history, true or feigned, with its varied applicability

konkreten, vom Autor versteckten Bedeutungsebene zur vom Rezipienten aufzugreifenden „Anwendbarkeit“ der tatsächlichen oder fiktiven Historizität eines Werks hin öffnet. Eben diese Anwendbarkeit zeigen sowohl die homerische *Odyssee* als auch Kubricks *2001*. Sie fordern, darin der Feststellung Adornos und Horkheimers nicht unähnlich⁹², in Gestalt eines Mythos zur Aufklärung auf, indem sie ihre Rezipienten mit der Lüge des Wortes wie des Bildes konfrontieren und den Wunsch nach einer möglicherweise weder in Worte noch in Bilder zu fassenden Wahrheit in ihm wecken. Beide Werke binden ihre Rezipienten in ihre Dreidimensionalität ein, in ihre „architecture en mouvement“ in einem „équilibre dynamiquement poursuivi avec le milieu et les paysages où elle s’élève et s’écroule.“⁹³ Kubricks Art der „Adaption“ ist daher nicht ein postmoderner Architektur entsprechendes ahistorisches und zwangsläufig einseitiges Zitieren von Motiven, sondern er tritt, seiner Zeit voraus, so, wie es dekonstruktivistische Architektur mit ihren traditionellen Vorgängern tut, in einen Dialog mit Homers *Odyssee*⁹⁴, deren Ästhetik und Tektonik er bei gleichbleibender Funktion durch Inversionen, durch Reduktion der Sprache, durch Umverteilung der figürlichen Attribute geradezu auf den Kopf stellt. Im Sinne der Dekonstruktion Derridas⁹⁵ verweist er wie Homer auf scheinbare, de facto jedoch unmögliche und daher stets ideologieverdächtige binäre Oppositionen beziehungsweise Antithesen, deren Grenzen durch ihre wechselseitige Bedingtheit und Überblendung stets überschritten werden oder erst gar nicht vorhanden sind, wodurch sich beide Werke einer eindeutigen Interpretation verschließen, sich dafür jedoch einem unendlichen Interpretationsraum öffnen.

to the thought and experience of readers. I think that many confuse ‚applicability‘ with ‚allegory‘; but the one resides in the freedom of the reader, and the other in the purposed domination of the author“. Tolkien 1995, xvi f.

92 Max Horkheimer und Theodor Adorno greifen für ihre *Dialektik der Aufklärung* (1944) in ihrem „Exkurs 1: Odysseus oder Mythos und Aufklärung“ explizit und ausführlich auf die Figur des Odysseus zurück. „Wie die Mythen schon Aufklärung vollziehen, so verstrickt Aufklärung mit jedem ihrer Schritte tiefer sich in Mythologie. Allen Stoff empfängt sie von den Mythen, um sie zu zerstören, und als Richtende gerät sie in den mythischen Bann. Sie will dem Prozeß von Schicksal und Vergeltung sich entziehen, indem sie an ihm selbst Vergeltung übt.“ (Horkheimer/Adorno 2019, 18).

93 Faure 1953, 24.

94 Die selbst Ähnliches mit der homerischen *Ilias* unternimmt.

95 Vgl. Derrida 1967a; Derrida 1967b; Derrida 1967c. Verwendung des Begriffs *avant la lettre*, da von einer so frühen Kenntnisnahme des Werks Derridas von Seiten Kubricks schwerlich ausgegangen werden kann.

Bibliographie

- Alexander, Sidney (1978): *Marc Chagall. A Biography*. London: Putnam.
- Benson, Michael (2018): *Space Odyssey*. New York, NY: Simon & Schuster.
- Bordwell, David / Staiger, Janet u. a. (Hrsg.) (1985): *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*. London: Routledge.
- Campbell, Joseph (2008): *The Hero with a Thousand Faces*. New York, NY: New World Library.
- Castle, Alison (Hrsg.) (2016): *Das Stanley Kubrick Archiv*. Köln: Taschen.
- Cherchi Usai, Paolo (1998): „Kubrick as Architect“, in: *Cinemas*, 9:1, 117–136; <https://doi.org/10.7202/024776ar> (Zugriff: 02.10.2021).
- Chion, Michael (2000): *Kubrick's Cinema Odyssey*. London: BFI.
- Clarke, Arthur C. (1969): „The myth of 2001“, in: *Cosmos – The Science-Fantasy Review* 1, 310–311.
- Cocks, Geoffrey / Diedrick, James / Perusek, Glenn (Hrsg.) (2006): *Depth of Field. Stanley Kubrick, Film, and the Uses of History*. Wisconsin, WI: University of Wisconsin Press.
- Derrida, Jacques (1967a): *De la Grammatologie*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Derrida, Jacques (1967b): *L'Écriture et la différence*. Paris: Éditions du Seuil.
- Derrida, Jacques (1967c): *La voix et le phénomène: introduction au problème du signe dans la phénoménologie de Husserl*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Faure, Élie (1953): „De la Cinéplastique à son destin social“ in: dies. (Hrsg.): *Fonction du cinéma: l'art de la société industrielle*. Paris: Éditions d'histoire et d'art – Librairie Plon, [EA1922] 21–45.
- Fischer, Ralf M. (2009): *Raum und Zeit im filmischen Œuvre von Stanley Kubrick*. Berlin: Gebr. Mann.
- Giedion, Sigfried (2015): *Raum, Zeit Architektur – Die Entstehung einer neuen Tradition*. Basel: Birkhäuser. [EA 1941].
- Günzel, Stephan / Mersch, Dieter (Hrsg.) (2014): *Bild: ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart: Metzler.
- Hollein, Hans (1968): „Alles ist Architektur“, in: *Bau – Schrift für Architektur und Städtebau* Heft 1/2, o. S.
- Horkheimer, Max / Adorno, Theodor W. (2019): *Dialektik der Aufklärung*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- de Jong, Irene J. F. (2012): *Space in Ancient Greek Literature. Studies in Ancient Greek Narrative*. Leiden/Boston, MA: Brill (= Mnemosyne: Supplementum, 339).
- Kagan, Norman (2003): *The Cinema of Stanley Kubrick*. New York, NY: Continuum International Publishing Group.
- Klotz, Volker (1960): *Geschlossene und offene Form im Drama*. München: Carl Hanser.
- Kolker, Robert (2011): *A Cinema of Loneliness. Penn, Stone, Kubrick, Scorsese, Spielberg, Altman*. Oxford: Oxford University Press.

- Kubrick, Stanley / Norden, Eric (1968): „Playboy Interview: Stanley Kubrick“, in: *Playboy Magazine* [September], 85–194 <https://scrapsfromtheloft.com/movies/playboy-interview-stanley-kubrick/> (Zugriff: 21.07.2020).
- Latacz, Joachim (1985): *Homer*. München/Zürich: Artemis Verlag.
- Le Corbusier (1923): *Vers une Architecture*. Paris: Éditions Crès.
- Lehmann, Hans-Thies (1985): „Die Raumfabrik. Mythos im Kino und Kinomythos“, in: Bohrer, Karl Heinz (Hrsg.): *Mythos und Moderne. Begriff und Bild einer Rekonstruktion*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp (= Edition Suhrkamp, 1144, N. F. 144), 572–609.
- Lobsien, Eckhard (2015) Art. „Odysseus“, in: Moog-Grünewald, Maria (Hrsg.): *Mythenrezeption: Die antike Mythologie in Literatur, Musik und Kunst von den Anfängen bis zur Gegenwart*. E-Book. Leiden/Boston, MA: Brill (= Der Neue Pauly, Supplemente, 5); http://dx.doi.org/10.1163/2452-3054_dnp05_COM_0093 (Zugriff: 21.07.2020) [zuerst 2008].
- Malewitsch, Kasimir (1990): „On Space and Suprematism“, in: Moszynska, Anna (Hrsg.): *Abstract Art*. London: Thames and Hudson [EA 1916].
- Rapf, Maurice (1969): „A Talk with Stanley Kubrick“, in: *Action*. (Los Angeles, CA) [Januar/Februar], o. S.
- Rhodes, Gary D. (2008): *Stanley Kubrick, Essays on his Films and Legacy*. Jefferson, NC: McFarland and Company.
- Schwam, Stephanie (2000): *The Making of 2001. A Space Odyssey*. New York, NY: Modern Library.
- Schweinitz, Jörg (2006): *Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses*. Berlin: De Gruyter.
- Seeßlen, Georg / Jung, Fernand (1999): *Stanley Kubrick und seine Filme*. Marburg: Schüren Verlag.
- Tolkien, J. R. R. (1995): *The Fellowship of the Ring*. London: Houghton Mifflin Company [EA 1965].
- Walker, Alexander (1971): *Stanley Kubrick Directs*. New York, NY: Abacus.
- Waldrep, Shelton (2013): *Dissolution of Space: Architecture, Identity, and the Body*. Farnham/Burlington: Ashgate (= Ashgate Studies in Architecture).

Abbildungsnachweise

Abb. 1–10: Stanley Kubrick (1968) *2001 – Odyssee im Weltraum*, Warner Bros. Entertainment Inc., Screenshots [DVD im Besitz der Autorin].