

Philosophische Fakultät der Universität Potsdam

Fachbereich Anglistik & Amerikanistik

**Kubricks „2001: Odyssee im Weltraum“ und
Nietzsche: Eine Annäherung**

Magisterarbeit

vorgelegt von

Olaf Michaelis

Erstgutachter: Dr. Jürgen Heiß

Zweitgutachter: Dr. A. Kinsky-Ehritt

Potsdam, den 4. Juni 2013

Online veröffentlicht auf dem
Publikationsserver der Universität Potsdam:
URL <http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2014/6966/>
URN [urn:nbn:de:kobv:517-opus-69667](http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:kobv:517-opus-69667)
<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:kobv:517-opus-69667>

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Grundlegendes	7
3	Menschwerdung — Oder: <i>Wir sind allein. Der Himmel ist leer.</i>	13
4	Unendliche Weiten — Affekte und Verirrungen im stellaren Basislager	27
5	Panopticon, Selbstgeburtskampf — Wider das Auge des Logischen	51
6	Vom irrationalen Willen zur ewigen Wiederkunft — Der intentionale Akt jenseits der Unendlichkeit	78
7	Abschluss	107
	Literatur	110

1 Einleitung

2001: Odyssee im Weltraum, im Original *2001: A Space Odyssey* gilt als einer der einflussreichsten und bekanntesten US-amerikanischen Science-Fiction-Filme des letzten Jahrhunderts. Entstanden ist er zwischen 1964 und 1968, basierend auf einer Kurzgeschichte mit dem Titel *The Sentinel (Der Wächter)* von Arthur C. Clarke aus dem Jahr 1948. Der Film wurde mittels der damals astronomischen Summe von 10,5 Millionen Dollar realisiert, wobei 4,5 Millionen allein für Spezialeffekte, die später mit einem Oscar prämiert wurden, Verwendung fanden. Neben den Spezialeffekten war man weiterhin für den Oscar nominiert in den Kategorien: bestes Original-Drehbuch, beste Regie, beste künstlerische Gestaltung und beste Spezialeffekte. Regie führte Stanley Kubrick, der in Zusammenarbeit mit Clarke auch das Drehbuch entwickelte, doch dem bei der Gestaltung des Films die kreative Hoheit oblag. Kurz nach Veröffentlichung des Films erschien der in der Handlung etwas abweichende und deutlich ausführlichere Roman, der von Clarke allein geschrieben wurde. Auch wenn für Interpretationen des Films des Öfteren der Roman herangezogen wird, soll er hier ausdrücklich, nicht nur aufgrund der inhaltlichen Diskrepanzen, sondern auch wegen der genau genommen unterschiedlichen Urheberschaft, keine Berücksichtigung finden. Die Lücken und der Interpretationsspielraum, den Kubrick ganz bewusst eingeräumt hat, sollen daher nicht mit Inhalten des Romans gefüllt werden, auch wenn das Buch das verlockende Angebot leicht zugänglicher Erklärungen macht. Man entfernt sich, nähme man es an, jedoch zu weit von der Leinwand und läuft dadurch Gefahr, durch Analyse irreführenden Materials, den Film misszuverstehen. Außerdem soll hier schließlich eine Filmbetrachtung vorgenommen werden und nicht die Untersuchung einer Symbiose aus Film

und Roman. Der vorliegende Film wird als eine Suche nach Wahrheit- und Selbstfindung im nietzscheanischen Sinne verstanden. Dabei werden zunächst zentrale Motive des Films herausgearbeitet, durch die auch Nietzsches Gedankengänge gut nachvollzogen werden können. Den Ausgangspunkt findet die Untersuchung in der Rekursion auf ein naturwissenschaftlich darwinistisch geprägtes Menschenbild, welches Nietzsche seiner Zeit sicherlich auch aufgrund der Aktualität der Evolutionstheorie in sein Denken einbezogen hat. Neben den philosophischen Einwänden, die Nietzsche gegenüber der dominanten Religion des Abendlandes hatte, fügen sich seine Überlegungen zum Darwinismus in die Religionskritik nahtlos ein. Darwin stieß den Menschen vom Thron und degradierte ihn zu einem Verwandten des Affen, was damals wie heute einen direkten Angriff auf die christliche Schöpfungstheorie darstellt. Nietzsche nimmt diesen Gedanken auf, Kubrick führt ihn mit eindrucksvoller Wortlosigkeit vor. Dabei gelangt er, ebenso wie Nietzsche, zu einem grundsätzlichen Zweifel an der optimistischen Heilserwartung an die Sprache, die im alten Griechenland ihren Ursprung hat. Mit diesem Ausgangspunkt, den Nietzsche *Sokratismus* nennt, ist ebenso das Heilsversprechen des Christentums über den Mittelsmann Platon eng verbunden, weshalb Kubrick sowie Nietzsche in ihrer Kritik konsequent beide Positionen angreifen. Die Ablehnung der christlichen Religion erwächst daher nicht nur aus naturwissenschaftlichen Überlegungen, sondern vor allem aus philosophischen. Das Lösungsangebot des deutschen Philosophen ist die sprichwörtliche Rückkehr zum *Vorsokratismus*. Einige Andeutungen dieser Art finden sich auch in der *Odyssee im Weltraum*, wobei die offenkundigste bereits im Titel steckt, der augenblicklich an den ähnlich benannten zweiten großen Epos Homers erinnert. Die Parallelen der Irrfahrt des Odysseus zu Kubricks Werk genügen wahrscheinlich zum Anliegen

einer weiteren ausführlichen Betrachtung, daher sei die augenscheinliche Referenz hier nur als Fingerzeig in die Antike genannt und nicht ins Detail verfolgt. Auch der Name des wichtigsten Protagonisten Kubricks entspricht einer solchen Andeutung, da der Mann auf den Familiennamen Bowman hört und Odysseus bekanntermaßen als herausragender Bogenschütze galt. Um sich jedoch von Homer zu lösen, soll der Begriff der *Odyssee* im wörtlichen Sinne, als Irrfahrt verstanden werden und so symbolisch für den beschwerlichen, bisweilen verworrenen Weg zur Selbsterkenntnis stehen. Dass ein maßgeblicher Teil jener beschwerlichen Reise im Weltraum liegt, ist ebenso der Entstehungszeit des Filmes geschuldet, wie dem Unendlichen und Rätselhaften der Materie. Der Aufbruchcharakter einer Raummission, die zwangsläufig schon in ihrer Vorbereitung mit gewaltigen Anstrengungen verbunden ist, sowie die Einsamkeit, die spätestens der Aufenthalt im All mit sich bringt, prädestinieren den Kosmos als Handlungsort. Doch ebenso wenig wie eine höhere Macht vermag die fortschrittliche Technologie der Zukunft, dem Menschen die quälenden Fragen des Lebens abzunehmen. Auch die fundamentale Technologiekritik Kubricks ist deshalb logische Folge eines ausgeprägten Misstrauens, Fragen der Verantwortung zu delegieren, wie es auch Nietzsche zu eigen ist. Allein der Suchende selbst kann unter Mobilisierung all seiner Kräfte gestalterisch und dadurch sinnstiftend tätig werden. Eines der größten Rätsel des Filmes ist der Monolith, der zugleich ein Schlüssel zur Deutung ist. Es gibt viele Interpretationsvarianten, die durchaus schlüssig sind, dennoch soll der Versuch unternommen werden, eine neue, alternative Lesart anzubieten. Auf eine relativ kurze Formel gebracht, soll der Monolith als Sinnbild für das verstanden werden, was Sloterdijk *Vertikalspannung* nennt. Der Steinquader symbolisiert dabei den Drang, der jedem Menschen inne wohnt und in den stillsten Momenten am

tiefsten erschüttert. Sloterdijk sieht ihn im alteuropäischen Raum seit dem fünften Jahrhundert vor Christus durch den Imperativ „»*Du mußt dein Leben ändern!*«“ (Sloterdijk 2009, S. 306), der sich rücksichtslos wie der Befehl eines anderen Lebens im eigenen Leben äußert, verbalisiert. Zudem sei Nietzsche, so Sloterdijk, der erste philosophische Vertreter, „*der ein bedingungsloses Bekenntnis zum Primat der Vertikalen ablegte*“ (Sloterdijk 2009, S. 280). Das Bild der Vertikalen, für das Kubrick eine fantastische Umschreibung findet, ist somit Nietzsches *Hinaufentwicklung* entlehnt und fügt sich daher mühelos in die angestrebte Deutung der *Odyssee*. Im Film lässt sich das Motiv, wenn auch nicht in vollem Umfang, schon durch einen ersten flüchtigen Blick ausmachen, beginnt doch die Handlung in der Höhle, führt in den Weltraum und schließlich über diesen hinaus. Die Assoziation zu Platons *Höhlengleichnis*, bei dem es darum geht, von den durch die Gefangenschaft in einer Höhle bedingten Zerrbildern zu den absoluten Wahrheiten hinauf in Richtung der Sonne aufzusteigen, scheint beabsichtigt. Während Platons Theorie jedoch zu den *Ideen* strebt, findet sich in Kubricks Film bereits die Kritik unwandelbarer, die Wahrheit beanspruchender, metaphysischer Konzepte. Die Arbeit wird, nachdem ein paar grundlegende Worte verloren und einige Irrtümer anderer Theorien besprochen worden sind, genau an diesem Punkt ansetzen und sich in der Folge im Wesentlichen chronologisch am Handlungsverlauf des Filmes orientieren. Der erste große Abschnitt der Untersuchung läuft unter dem Leitbegriff *Menschwerdung* und soll vor allem den Umstand herausarbeiten, dass Kubrick sein Menschenbild von den Trieben und der Biologie her entwirft und obendrein eine deutliche Kritik an speziell der christlichen Religion äußert, die sich in einer Art Karikatur biblischer Motive darstellt. Nachdem die in der Kultur des europäischen Abendlands bedeutendste Religion verworfen ist, zeigt der folgende Abschnitt

der Untersuchung, dass daraus ebenso gewaltige Schwierigkeiten wie Chancen entstehen. Kubricks Mensch der Moderne ist mit diesen neuen Möglichkeiten überfordert und der Regisseur macht sich mit unterschwelliger, jedoch bissiger Ironie über seine Charaktere lustig. Außerdem weitet sich die Kritik an der Religion in der Moderne auf erste Andeutungen einer kritischen Betrachtung des Geistes, der Vernunft aus. Beide Aspekte werden schließlich im *Selbstgeburtskampf* aufgegriffen, bei dem es vor allem darum gehen soll, herauszuarbeiten, dass die kritische Betrachtung des überzogenen Glaubens an den Logos, der so etwas wie eine moderne Religion geworden ist, im Konflikt von Bordcomputer und Crewmitgliedern ihren Höhepunkt findet. Neben Nietzsche wird Schopenhauer der am meisten genannte Philosoph der Untersuchung sein. Nietzsches Bedeutung für das Verständnis der *Odysee* relativiert sich dadurch jedoch keineswegs, denn die schopenhauerschen Punkte, die aufgegriffen werden, beeinflussten Nietzsche nachhaltig und wurden von ihm fast unverändert in sein Denken integriert, für die sie fortan wichtige Grundpfeiler darstellten. Nachdem schließlich die Sinnstiftungsangebote von Religion und Vernunft verworfen sind, wird zu zeigen sein, wie der kryptische letzte Teil des Films mit einer Bildsprache, die immer deutlicher nietzscheanische Motive aufgreift, ein Angebot macht, die entstandenen Leerstellen zu füllen. Zum Abschluss dieser einleitenden Worte sei nochmals darauf verwiesen, wie groß die Ähnlichkeit zwischen Nietzsche und Kubrick auch im Künstlerischen ist, denn wie Nietzsches Philosophie, die jene selbst absichtlich mit Widersprüchen füllte, um den Leser herauszufordern, lässt sich auch Kubricks Film nicht eindeutig festlegen. Der schon zu Beginn angekündigte Versuch, lediglich eine schlüssige Deutung vorzulegen, mindert nicht die vielschichtige Unergründlichkeit des Werkes, sondern zeugt durch den Zwang, schon früh seine Stoßrichtung

festlegen zu müssen, eher vom Gegenteil, da man ohne einen Kompass droht, sich im schier endlosen Raum der Spekulationsmöglichkeiten zu verlieren. Wie erwähnt hat jene offene Struktur jedoch System, war es doch der oft genannte deutsche Philosoph, der in seinem Nachlass schrieb: „*Verstanden zu werden? Ihr wißt doch, was das heißt? — Comprendre c’est égal.*“ (Nietzsche 1988c, S. 51) und damit darauf verwies, dass ein Denker, über dessen Werk das letzte Wort geschrieben ist, intellektuell tot ist. Die ständige Reibung, das immer wieder neue Aufgreifen und Nachdenken, machen die Lebendigkeit und damit die Größe eines Werkes aus. Nietzsche pflegte dies, neben den Widersprüchen, auch durch seine Schreibweise in Aphorismen und die blumige Sprache zu unterstreichen. Kubrick äußerte einen ganz ähnlichen Gedanken, als er wiederum sagte: „*You’re free to speculate as you wish about the philosophical and allegorical meaning of the film.*“ (Kubrick und Phillips 2001, S. 47). Indem er außerdem konsequent jedes Gespräch über die Deutung von *2001* ablehnte, pflegte auch er es, sich dieser Tradition anzuschließen. So stehen sich beide Werke in Bildgewaltigkeit, Anspruch und Rätselhaftigkeit nicht nach und fordern den Rezipienten auf gleiche Weise heraus. Die dadurch vorhandene, nahezu unerschöpfliche Inspirationsquelle, die unmissverständlich auch ein mehrmaliges Sichten des Stoffes verlangt, macht seine Faszination aus. Zudem dürfte auch das deutliche Verspüren des bereits genannten Imperatives ein maßgeblicher Beweggrund sein, dass auch über hundert Jahre nach Nietzsche und über fünf Jahrzehnte nach der Entstehung von *2001* über beides geschrieben wird und weiterhin geschrieben werden sollte.

2 Grundlegendes

Im folgenden großen Teilkomplex der Arbeit soll sich, indem der genannte Interpretationsansatz systematisch verfolgt wird, über den Inhalt des Films verständigt werden. Eine Grundlage von Untersuchungen ähnlicher Art bildet häufig die von Bordwell und Thompson vorgeschlagene Trennung von Plot und Story (Bordwell und Thompson 2008, Vgl. S.76ff), die im Falle von *2001* jedoch eine besondere Herausforderung darstellt und bei der Untersuchung bestimmter Abschnitte des Films nicht aufrecht zu erhalten sein wird. Eine systematisch kausale Wiedergabe der Erzählung erweist sich als schwierig, weil es einen beim Versuch diese zu erarbeiten unweigerlich immer wieder in Richtung der Handlung drängt. Ursache hierfür sind nicht nur die vielen nicht-narrativen Sequenzen oder großen Zeitsprünge, sondern auch Szenen, für die sich nur schwerlich verbalisierte Entsprechungen finden lassen. Das wohl eindrücklichste Beispiel hierfür ist die letzte Episode des Films, in der die psychedelisch wirkende Farbsequenz und der unwirkliche Raum auftauchen. Eine systematisch kausal schlüssige Inhaltsangabe ist, aufgrund der sehr abstrakten und zugleich wortlosen Bilder, äußerst schwierig. Der kommende Abschnitt erfüllt daher zwei Funktionen. Erstens dient er als Verständigung über Handlung und Geschichte des Films. Und zweitens soll er deutlich machen, dass sich die Kluft zwischen beidem nur unter Rückgriff auf Ästhetik, Form und nichtdiegetische Elemente überwinden lässt. Da ein solcher Rückgriff jedoch bereits eine Interpretation darstellt, weil sich der Betrachter je nach Ansatz für bestimmte Motive entscheiden wird, ist Kubricks Film schon im ersten Schritt seiner Betrachtung anfällig gegenüber unbewussten Interpretationsprozessen. Genau das scheint Fischer vermeiden zu wollen, wenn er mehrfach seine Ablehnung gegenüber dem Versuch, den Plot von *2001* kontinuierlich zu lesen, betont. Er geht sogar so weit,

das Gesamtwerk als eine Addition vier voneinander unabhängiger Filme verstehen zu wollen (Fischer 2009, Vgl. S.213ff). Diese Annahme relativiert er zwar später wieder, nimmt sie aber eingangs dennoch als Begründung für die Notwendigkeit einer Inhaltsangabe in parataktischer Form. Zur Wiedergabe der aus seiner Sicht wichtigsten Aspekte des Films nutzt er daher eine relativ einfache Erzählform. Indem her jedoch eine kontinuierliche Lesart der *Odyssee im Weltraum* für eine Überinterpretation hält, begeht er unbewusst genau die Fehler, die er dem Ansatz vorwirft. Zu Recht könnte man einwenden, dass schon die Unterteilung in vier unabhängige Sequenzen eine Interpretation darstellt, die eigentlich einer genaueren Rechtfertigung bedarf. Diese Begründung bleibt Fischer schuldig und verliert dabei aus den Augen, dass jene Art der Gliederung alles andere als selbstverständlich ist, wie sich später noch sehr deutlich zeigen wird. Fischers intensiver Rekurs auf die Diskontinuitäten des Werkes ist durchaus ein möglicher Arbeitsansatz, vernachlässigt aber ganz bewusst Formen, Bewegungen, Motive und auch Handlungselemente, die als einheitsstiftend gelesen werden können. Seinen Ansatz in erster Linie auf Diskontinuitäten des Werkes zu konzentrieren, wirkt sich fraglos auf das Ergebnis der Überlegungen aus. Warum man allerdings genau diesen Ansatz wählen sollte, lässt sich nicht schlüssiger darlegen als eben jenes nicht zu tun. Fischer nimmt sich leider zu wenig Zeit, diesen Versuch zu unternehmen. Aufgrund des Zieles dieser Arbeit muss daher ein alternativer Ansatz gewählt werden. Da später Parallelen zu Friedrich Nietzsches Philosophie aufgezeigt werden sollen, kommt man schon zu Beginn nicht umhin, sich für eine bestimmte Lesart der Story zu entscheiden. Die Betrachtung des Filminhaltes losgelöst von Struktur und Ästhetik wäre hier nicht zielführend. Ein Ansatz, wie ihn Fischer verfolgt, ist zwar durchaus nachvollziehbar, hat aber eben zur Folge, dass *2001* nicht

mehr als Einheit gelesen werden kann. Dadurch, dass schon zu Beginn klar ist, dass jede Äußerung über die Geschichte in gewisser Hinsicht bereits eine Interpretation darstellt, wird die offene Struktur, die Vielschichtigkeit des Films, keinesfalls auf die vorliegende Lesart reduziert.

Kubricks Weltraum-Epos besteht also aus mehr oder weniger lose verbundenen Episoden, deren Anzahl je nach Literatur zwischen drei und fünf beziffert wird. Fischer entscheidet sich ohne Begründung für eine Anzahl von vier. Andreas Jacke kommt, leider auch ohne Darlegung seiner Gründe, zu dem Ergebnis, dass es fünf seien (Jacke 2009, Vgl. S.155). Dass bereits in einer so grundlegenden Frage Uneinigkeit herrscht, zeigt vor allem, dass es schon bei der Anzahl der Teilstücke Interpretationsspielraum gibt und die vorgenommene Unterteilung genau deshalb der näheren Begründung bedarf. Mit dem Urteil über die Dichte der Verbindung der Teilstücke verhält es sich folglich so ähnlich. Wie erwähnt gibt es Lesarten, die jene Episoden wiederum als eigenständige Filme auffassen und sie wegen fehlender Bindeglieder in der Handlung voneinander trennen. Auch wenn enorme Zeitsprünge und lange non-narrative Sequenzen es erschweren, die Reihung des Dargestellten in herkömmlicher Weise unter Rückgriff auf Ursache und Wirkung zu abstrahieren, sollte Kubricks Werk nicht unnötigerweise in Einzelteile zerlegt werden. Es gibt zweifelsohne viele einende Motive, daher wird die Trennung der Episoden als zu radikal zurückgewiesen. Um jedoch auf die Anzahl der Episoden zurückzukommen: Auf den ersten Blick fällt auf, dass Kubrick selbst sein Werk durch Einblendung von Zwischentiteln in drei Teile zerlegt. Der erste trägt den Namen *The Dawn of Man*, der zweite *Jupiter Mission: 18 Months Later* und der dritte *Jupiter And Beyond The Infinite*. Diese oberflächlich plausible Unterteilung wird

von vielen Autoren fälschlicherweise geteilt, denn obwohl Zwischentitel gewöhnlich eine Objektivität suggerieren, die eben dafür sorgt, dass jene unhinterfragt hingenommen werden, fällt bei genauer Betrachtung und unter Berücksichtigung des Inhaltes auf, dass der erste Teil, *The Dawn of Man*, in zwei Abschnitte zerfällt. Die Nahtstelle bildet der vielleicht berühmteste Schnitt der Filmgeschichte. Ein sogenannter *Match Cut*, bei dem ein durch die Luft fliegender Knochen durch ein Raumschiff mit ähnlicher Form ersetzt wird (Kubrick 1968, 0:17:26h), lässt im Handumdrehen mehrere Millionen Jahre vergehen. Der sogenannte Schnitt ist jedoch auch Bindeglied. Seine Ambivalenz besteht darin, dass er trennt und zugleich verbindet: Einerseits schafft er einen nahtlosen Übergang zweier Szenen, die zeitlich so weit auseinander liegen, dass man sich durchaus wundern kann, wie sie es in den selben Film geschafft haben und andererseits pflanzt sich das Motiv des durch die Luft fliegenden, von Menschenhand kreierten Werkzeugs derart geschickt fort, dass es eine Kontinuität erzeugt, welche es ohne diesen eleganten Kunstgriff nicht gäbe. Man stelle sich nur vor, Kubrick hätte auf das Motiv des Knochens verzichtet und stattdessen einen gewöhnlichen Schnitt genutzt, der auf Motivgestaltung keine Rücksicht nimmt. Durch die dann wahrscheinlich sehr unterschiedlichen, aufeinanderprallenden Bilder und den offenkundig gewaltigen Zeitunterschied zwischen beiden Einstellungen würden sie derart auseinanderfallen, dass sich der Zuschauer womöglich sofort fragen würde, ob die Einblendung des Zwischentitels vergessen worden sei. Doch durch die gewählte Lösung kommt dieser Gedanke nicht auf. Es wirkt vielmehr so, als hätte Kubrick auf geschickte Weise eine ästhetische Brücke zwischen zwei sehr unterschiedlichen Welten geschlagen. Wenn man den Schnitt also aus ästhetischer Sicht, mit Augenmerk auf Motiv, Eleganz und Bewegung betrachtet, wirkt der Übergang äußerst

kohärent und flüssig. Versucht man hingegen, sich auf Inhalt, Handlung oder womöglich kausale Zusammenhänge zu beziehen, besteht hier eine unüberwindbare Kluft, die auch der eleganteste Übergang nicht vollständig zu verbergen mag. Der Regisseur hat den Match Cut gewählt und bewusst auf einen weiteren Episodentitel verzichtet, weil er keine harte Trennung an dieser Stelle beabsichtigte. Je nach Perspektive gibt es sie aber in milderer Form. In dieser Lesart kann die Stelle außerdem als exemplarisch gelten. Genau hier spielt sich in wenigen Sekunden ab, was eingangs geschildert wurde: der gezielte Einsatz von ästhetischen Motiven stiftet Sinn und erzeugt Zusammenhänge. Wie viele Episoden *2001* hat, lässt sich nicht ohne Weiteres beziffern. Da sich jedoch beide Ansätze in der Antwort finden sollten, lässt diese sich wohl am ehesten mit 3+1 geben. Im Folgenden soll deshalb über die Abschnitte, vom Beginn bis zum Match Cut und ab diesem bis zum zweiten Zwischentitel, mit den Namen 1a und 1b gesprochen werden. Diese Einteilung ist der bei Fischer zu findenden relativ ähnlich, doch der maßgebliche Unterschied besteht darin, dass dieser den Bruch zwischen 1a und 1b als schwerwiegender zu empfinden scheint. Unter Regress auf Match Cut und Episodentitel ist diese Einschätzung schwer zu teilen. Jackes fünfte Episode ergibt sich daraus, dass er Bowmans Transformation zum Sternenkind als separaten Schlussteil ansieht und ihn vom Rest des Films verschieden als Coda verstanden wissen will (Jacke 2009, Vgl. S. 154f). Weshalb er diese Unterteilung für sinnvoll hält, erfährt der Leser leider nicht. Ob seine Entscheidung teleologische Gründe im Hinblick auf seine Lesart hat, erklärt er genauso wenig. Für die hier vorliegende Unterteilung wurde daher versucht, beide Motive entsprechend transparent zu machen. Man kommt nicht umhin, den ersten Satz der Inhaltsangabe, hier dass der Film aus 3+1 zusammenhängenden Episoden besteht, bereits den ersten Schritt

einer Interpretation zu nennen. Die Uneindeutigkeit der Episodentitel, die eigentlich durch ihren dokumentarischen Charakter das letzte Bollwerk der Narrative darstellen, zeigt eben genau das Versagen narrativer Strukturen und das der Sprache als aufklärerisches Instrument. Die 3+1-Struktur des Films ist nicht nur relativ gut begründbar, sondern bietet auch interessante Ansatzpunkte für die vorliegende Interpretation. So spricht Nietzsches Zarathustra unmittelbar nach den Vorreden gleich zu Beginn des ersten Teils: „*Drei Verwandlungen nenne ich euch des Geistes: wie der Geist zum Kameele wird, und zum Löwen das Kameel, und zum Kinde zuletzt der Löwe.*“ (Nietzsche 1988a, S. 29). Die Parallele zum Film besteht darin, dass drei Verwandlungen eigentlich vier Stadien implizieren, doch Nietzsche nur drei benennt und genauer bestimmt. Auch Kubrick unterteilt durch seine Zwischentitel explizit in nur drei Abschnitte, legt jedoch implizit ein Werk vor, das aus einer bestimmten Perspektive in vier Abschnitte zerfällt. Ein weiterer Punkt dieser besonderen Komposition betrifft die Farbgebung von *2001*. Legt man bei der genannten Unterteilung in vier Phasen besonderes Augenmerk auf die vorherrschenden Farben der Abschnitte, wird man feststellen, dass in den ersten dreien die Grundfarben sehr dominant sind und kaum andersfarbige Elemente vorkommen. Die Erscheinung der Savanne zu Beginn ist bedingt durch die Tageszeit: sie ist bei Sonnenaufgang vorwiegend rötlich, am Tage in gelbliche Erdtöne getaucht, über denen nur der blaue Himmel hervorsteht, und des Nachts gänzlich in blau gehalten. Die Fahrt zu den Sternen beginnt mit dem Motiv der blauen Erde und führt über das relativ sterile Interior der Raumstation und ihren auffällig roten Sitzmöbeln zum Inneren der Raumfähre, die Floyd schließlich zum Mond bringt und deren Wände und Sitzgelegenheiten wiederum vorwiegend gelb gefärbt sind. Auf dem Mond sind beispielsweise der Landeschaft für

die Fähre in eindrucksvolles Rot, der Besprechungsraum in Blau und die Ausgrabungsstätte in Gelb gekleidet. In der dritten Episode setzt sich dieses Farbspiel fort, ob man nun die blauen Overalls der Astronauten oder ihren jeweils gelben oder roten Raumanzug anführen möchte. Das Besondere bis hierhin ist, dass speziell die Farbe grün durch ihre Abwesenheit glänzt, denn sie wird auf besondere Weise erst sehr spät eingeführt, ist dafür aber am Ende in dem surrealen Raum stark überrepräsentiert. Daraus folgt, dass die Farben, aus denen alle anderen mischbar sind, in den Teilen des Films vorherrschen, in denen sich die Handlung im gewissermaßen realen, dreidimensionalen, bisweilen schwerelosen Raum abspielt und die genannte Mischfarbe erst verstärkt in Erscheinung tritt, als sich das Geschehen in eine vierte, unbestimmbare Dimension verlagert. Zur Bedeutung dieser Farbspiele wird später mehr zu sagen sein, doch für den Aufbau des Films sind sie insofern relevant, da sie dessen Struktur abbilden. Über weite Strecken herrschen die drei Grundfarben vor, bis diese schließlich durch grün ergänzt werden, ergo 3+1.

3 Menschwerdung —

Oder: *Wir sind allein. Der Himmel ist leer.*

Der Titel dieses Abschnittes beherbergt eine Formulierung, die einem Essay Rüdiger Safranskis über Arthur Schopenhauer entstammt (Safranski 2010, Vgl. S. 172ff). Sie fasst treffend wesentliche Punkte des schopenhauerschen Denkens zusammen und kann ebenso richtungsweisend für den ersten Abschnitt des Filmes sowie den kommenden des vorliegenden Textes verstanden werden. Auf der selben Seite des Aufsatzes schreibt Safranski,

Schopenhauer habe die *drei Kränkungen* im Zusammenhang gedacht, lange bevor Freud diese schließlich benannte. Alle drei sind auch im Film zu beobachten, wobei der benannte Titel unmittelbar auf zwei von ihnen anspielt. Der erste Satz des Ausspruches, nach dem wir allein seien, bezieht sich auf das Blinde, das Unersättliche, das Egoistische, von dem sich der Mensch nicht frei machen kann. Schopenhauer nennt es den Selbsterhaltungstrieb und zeichnet ein düsteres Bild, das schließlich in der schwarzen Anthropologie von Thomas Hobbes mündet. Der zweite Teil überbringt seine Botschaft relativ klar und drückt das Fehlen des Göttlichen oder anders gesagt des Telos aus, um darüber hinaus bereits das Bedrohliche der daraus resultierenden Sinnleerstelle anzudeuten. Für Schopenhauer waren es schrecklich pessimistische Gedanken, die aus dem Scheitern der Sinnstiftungsangebote der Metaphysik hervorgingen. Nietzsche nimmt offenkundig große Anleihen bei Schopenhauer und bekennt mehrfach ganz offen, von ihm nachdrücklich beeinflusst worden zu sein. Die *drei Kränkungen*, also die kosmologische, die biologische und die psychologische, bildeten für ihn, wenngleich er sie ebenfalls nicht explizit benennt, in vielerlei Hinsicht eine wichtige Grundlage des Denkens. So schien das Abhandenkommen des Sinns nach der Selbstauflösung des Religiösen auch für Nietzsche das zentrale Problem des Menschseins. Er machte sich die Reformation zur Aufgabe und investiert seine philosophische Kraft, „eine Gegenrevolution der Gesundheit auszulösen gegen den morbus metaphysicus, der die Welt von den Tagen des Sokrates und des Paulus an mit seinen Hemmungen in Bann geschlagen hatte“ (Sloterdijk 2011, S. 116). Dem Bann des Sokrates widmet sich die *Odysee im Weltraum* später, doch für den Anfang tut es Kubrick den beiden erwähnten deutschen Philosophen gleich und entwirft sein Menschenbild von der Biologie her, weshalb es nur logisch

ist, dass dieser Entwurf beim Werden des Menschen, der spätestens nach Darwin endgültig Teil des Tierreichs ist, ansetzt.

Doch widmen wir uns nun dem Schauspiel selbst und kommen im weiteren Verlauf des Textes erklärend auf Nietzsche, Schopenhauer, dessen Kränkungen und den prägnanten Titel des Abschnittes zurück. Jener eröffnet mit einem ungewöhnlich langen Schwarzbild, welches im Original drei Minuten anhält, in einigen Fassungen allerdings gekürzt ist. Während des völlig schwarzen Bildes spielt das Stück *Atmosphères* von György Ligeti. Der Titel des Stückes deutet schon an, was Kubrick hier im Sinn hatte. Man stelle sich nur vor, man sitze nach Filmbeginn im Kino vor einer riesigen Leinwand, die mehrere Minuten völlig schwarz bleibt und höre dazu dieses etwas befremdliche, sphärische Stück. Auf diese Weise bleibt dem Film schon zu Beginn ausreichend Zeit, den Zuschauer in seinen Bann zu ziehen. Kubrick kündigt bereits an dieser Stelle eine ganz besondere audiovisuelle Erfahrung an. Im Verlauf der Untersuchung wird sich der Verdacht, der Zuschauer blicke zu Beginn des Films bereits aus enormer Nähe auf den später deutlicher erscheinenden Monolithen, erhärten. Während einige Sekunden das MGM-Logo eingeblendet ist, herrscht erneut völlige Stille. Das Logo der Produktionsfirma ist sehr zurückhaltend gestaltet, da nicht das gängige MGM-Logo benutzt wurde, das den brüllenden, sich bewegenden Löwen zeigt, sondern eine dezentere Variante, welche gemeinhin als *The Stylized Lion* bekannt ist. Diese unbewegliche, abstrahierte Form des Löwen beeinträchtigt den Zuschauer nicht zu sehr in seiner möglicherweise sogar nachdenklichen Versenkung in das Erlebnis und überzeichnet das Motiv des Löwen nicht, da das gängige Logo durchaus als eine Verballhornung des Löwen Nietzsches verstanden werden könnte.

Kubrick hat damit schon nach wenigen Minuten mit zwei Konventionen gebrochen. Zum einen dürfte ein solch langes Schwarzbild einmalig in der Filmgeschichte sein und zum anderen verzichtete er bis jetzt völlig auf die Einblendung der an der Produktion Beteiligten. Keine Namen von Regisseur, Schauspielern oder anderen Personen. Nachdem das Logo verschwunden ist, bleibt das Bild wieder einige Sekunden schwarz, bevor langsam *Also sprach Zarathustra* von Richard Strauss anhebt, um die Dunkelheit eine gewaltige astronomische Konstellation Preis geben zu lassen: Mond, Erde und Sonne befinden sich, wie an einer Perlenkette aufgereiht, in Konjunktion. Auf der Erde ist dieses Ereignis als Mondfinsternis zu beobachten, aber aus Perspektive der Kamera, nämlich aus Richtung des Mondes, sieht man eine Sonnenfinsternis. Durch den Perspektivwechsel der Kamera tritt die Sonne immer mehr hinter der Erde



Abbildung 1: Konjunktion, die den Film eröffnet („2001“, 0:01:27h)

hervor. Erst jetzt wird wenigstens der Titel des Films, die Produktionsfirma und der Name des Regisseurs eingeblendet. Der Film eröffnet für den Zuschauer mit dem Motiv des Sonnenaufgangs, welches nicht nur bildlich den Anfang markiert, sondern auch symbolisch als Neuanfang zu lesen ist. Nur am Rande sei erwähnt, dass auch bei Nietzsches *Also sprach Zarathustra* der Sonnenaufgang den unmittelbaren Anfang bildet (Nietzsche 1988a, Vgl. S. 11). Die Konjunktion zieht sich als verbindendes, immer wiederkehrendes Motiv durch den ganzen Film. Für den Anfang hat sie einen imposanten, phantastischen, schicksalhaften, ankündigenden Charakter, doch durch ihr mehrmaliges Wiederkehren entwickelt sie sich offenkundig über ihre dramaturgische Dimension hinaus. Die kosmische Konstellation ist eine

Anspielung auf die *kosmologische Kränkung*, denn sie führt dem Betrachter nicht nur vor Augen, dass die Sonne sich nicht im Zentrum unserer Galaxie befindet, sondern zeigt mit gewaltigen Bildern vielmehr, wie klein, verloren, ja geradezu bedeutungslos der Mensch im Angesicht eines gewaltigen, kalten Universums ist. Nietzsche findet für diese Gefühle auf beeindruckende Weise Ausdruck, in den wahrscheinlich bewegendsten Worten, die je ein philosophisches Buch einleiteten, indem er das Phänomen am Beispiel einer Mücke illustriert (Nietzsche 1921b, Vgl. S. 3f). Auch wenn die Anfänge von Film und Buch nicht miteinander verglichen werden sollen, fällt der genannte Gesichtspunkt der Kränkung ins Auge, auf den in beiden Texten rekurriert wird. Schon früh fällt außerdem die für einen Science Fiction Film ungewöhnliche und absolut unübliche Musikauswahl auf. Kubricks Rückgriff auf klassische Stücke von Strauss oder die zeitgenössischen, avantgardistischen Stücke Ligetis', die nicht extra als Musik für den Film konzipiert wurden, brach ebenfalls mit den bis dahin gängigen Konventionen des Hollywood-Kinos. Das Außergewöhnliche ist jedoch nicht nur Selbstzweck, sondern bereichert die Bilder um eine Bedeutungsschwere, die weit über das hinaus geht, was Filmmusik normalerweise leistet. Durch den wiederholt gezielten Einsatz von *Also sprach Zarathustra* eröffnen sich beispielsweise für *2001* schon allein durch den Titel des Stückes ungeahnte, philosophische Deutungsspielräume. Die Weise, in der die Musik Teile des Films nicht nur untermalt oder begleitet, sondern aktiv Sinnbilder kreiert oder auch zerstört, ist in der damaligen Zeit ein absolutes Novum (Whittington 2007, Vgl. S. 44ff). Wie Whittington auf den genannten Seiten ebenso richtig festhält, fordert Kubricks Werk, ganz in Tradition großer Science-Fiction-Literatur, dazu auf, sich nicht nur mit seinem Inhalt sondern ebenso mit seiner formalen Struktur auseinanderzusetzen und belohnt diese

umfassende Form der Betrachtung mit interessanten Einsichten.

Zu Beginn der Episode *The Dawn of Man* stehen einige Einstellungen, die eine Savannenlandschaft zeigen. Das Motiv des Sonnenaufgangs steckt nicht nur im Titel des Abschnitts, sondern wiederholt sich bei den ersten Landschaftsbildern noch einige Male, bis sich das Tagesgestirn schließlich in die Höhe des Himmels erhoben hat. Die Erde, die zu sehen ist, ist wüst und leer. Kubrick nimmt sich für jede Einstellung Zeit, so dass es fast zwei Minuten dauert, bis wir eine Gruppe Menschenaffen zu Gesicht bekommen und endlich Bewegung in die Bilder kommt. Jetzt, nachdem der Handlungsort etabliert ist, kann der Zuschauer aufgrund der auftretenden Protagonisten auch erahnen, in welcher Zeit sich die Handlung vollzieht. Auch wenn der Titel schon darauf hindeutete, ist nun klar, dass der Handlungszeitraum circa 4,4 Millionen Jahre in der Vergangenheit liegt. Es ist nicht auszuschließen, dass der Blick aus dem Weltraum zeitlich noch weiter zurück liegt und die ersten Landschaftsaufnahmen sozusagen im Zeitraffer ablaufen. Dieser Eindruck ließe sich gut in ein naturwissenschaftliches Weltbild integrieren, da die Entstehung des Kosmos der des Lebens auf der Erde vorausgehen musste und Kubrick möglicherweise einfach andeuten wollte, wie viel älter das Universum im Vergleich zum Leben auf der Erde ist, was den Aspekt der *kosmologischen Kränkung* weiter verstärken würde. Doch zurück zur harten Realität des Überlebens der Menschenaffen, bei der die Bebilderung schnell die schwierigen Bedingungen erkennen lässt, denen sie sich gegenüber sehen. Immer wieder weisen Überreste von Skeletten die Allgegenwart des Todes aus. Ebenso wird die Notwendigkeit der Nahrungsaufnahme als zentrales Überlebensthema mit großer Beständigkeit herausgestellt. Zunächst sind die Affen Pflanzenfresser, die friedlich mit Tapiren, welche sich auf die gleiche

Weise ernähren, koexistieren. Da die Vegetation recht spärlich ausfällt, kann von Überfluss keine Rede sein. Daraus ergeben sich auf die Verfügbarkeit von Nahrung bezogene Spannungen mit den Tapiren, aber auch innerhalb der Primatengruppe. Das Recht des Stärkeren regiert und wer kann, nimmt sich, was er braucht. Auf diese Weise, quasi dokumentarisch gezeichnet, ergibt sich das Bild eines düsteren Naturzustandes, wie ihn Thomas Hobbes sich gedacht haben muss. Dieser Eindruck verstärkt sich, als einer der Affen von einem Leoparden attackiert wird, wobei der Ausgang der Szene offen bleibt, weil vor Ende des Kampfes eine Ablende erfolgt. An der Reaktion der anderen Affen, die im Moment des Angriffs flüchten, lässt sich jedoch das Ausmaß der Bedrohung durch die Großkatze erkennen, die als mächtiger Räuber eine ernstzunehmende Gefahr für die Gruppe darstellt. Als Kubrick später den Leoparden zeigt, wie er über ein vermutlich zuvor gerissenes Zebra wacht, sind die Augen des Raubtiers bedrohlich erleuchtet, wodurch die Gefahr, die von dem Tier ausgeht, sicht- und darüber hinaus spürbar wird.

Der Betrachter sieht einen mächtigen Räuber, dessen Geheul die Affen des Nachts, wie in einer anderen Szene sichtbar, vor Angst erzittern lässt. Womöglich bietet sich sogar eine Deutung dafür an, warum der Leopard gerade neben einem getötetem Zebra

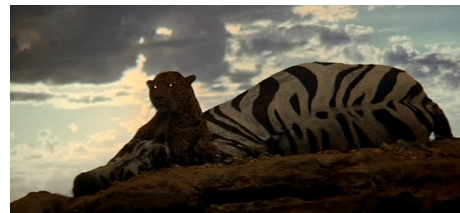


Abbildung 2: Leopard mit Kadaver eines Zebras („2001“, 0:08:17h)

zu sehen ist. Ob die Raubkatze das Tier selbst erlegt hat, wird zwar nicht klar, ist aber für die Deutung der Einstellung unerheblich. Ein Zebra ist ein Tier, das wie kein anderes die Farben schwarz und weiß zur Schau trägt. Zwei Farben, die exemplarisch für das Denken in Binäroptionen stehen und kulturhistorisch immer wieder moralisch konnotiert wurden und

werden. Besonders das Christentum spielt mit dieser Art von Gegensätzen. Man denke nur an Gott und Teufel, Leben und Tod oder Paradies und Hölle. Diese Denkart haben ihren Ursprung, wie sollte es auch anders sein, ausschließlich im menschlichen Geist. Sie sind Ideen, Konstrukte. Das getötete Zebra kann in gewisser Hinsicht als Absage an genau diese spezielle Form des Konstruktivismus gedeutet werden. Diese geht gerade in der christlich-abendländischen Denktradition nicht selten mit moralischen Werturteilen einher. Jene Form von Urteilen soll hinterfragt werden, da der bislang gezeigte Überlebenskampf inhärent keinen moralischen Wert besitzt. Die Natur ist amoralisch. Das wird unter anderem auch dadurch deutlich, dass die Beschreibung moralischer Werturteile in Begriffen der Naturwissenschaft nicht möglich ist. Der von Kubrick dargestellte Naturzustand ist einfach wie er ist und für sich selbst weder gut noch schlecht. Kubrick erzählt eine Geschichte aus streng naturwissenschaftlicher Perspektive und weist auch speziell durch das Zebra andere Blickwinkel zurück. Die darwinistische Evolutionstheorie bildet den Ausgangspunkt, auch deshalb geht es um die Anfänge des Menschen ohne jedweden Begriff des Göttlichen. Es gibt keinen Gott, keine Schöpfung, keinen Überfluss, kein Paradies, wodurch die biblische Schöpfungsgeschichte konterkariert wird. Der berühmte Auftakt des Johannes-Evangeliums, dem zufolge das Wort am Anfang aller Dinge stehe, was sich dadurch zeigt, dass Gott nur auszusprechen braucht, was er zu erschaffen gedenkt, wird ad absurdum geführt und das auch dadurch, dass in der gesamten Episode 1a, in der es ja schließlich um den Ursprung des Menschen geht, nicht ein Wort gesprochen wird. Das erste Wort des Filmes fällt erst nach knapp über 23 Minuten, zu einer Zeit wo die Handlung schon im dritten Jahrtausend spielt und an die Anfänge des Menschen nicht mehr zu denken ist.

Nachdem der Angriff des Leoparden vorbei ist, konzentriert sich die Handlung auf ein Wasserloch. Die Notwendigkeit von Wasser für das Überleben bedarf keiner weiteren Ausführung. Zunächst sind wieder Rangeleien innerhalb der Gruppe zu sehen, bis anschließend ein anderer Verbund von Menschenaffen die Gruppierung, die bis dahin zu beobachten war, vom Wasserloch vertreibt. Die Botschaft dieser Szene reiht sich nahtlos in das bisher Konstatierte ein. Erneut werden zwischenzeitlich kurz Landschaftsaufnahmen gezeigt, bis schließlich beobachtet werden kann, wie unbarmherzig die Natur ist. Auch des Nachts gibt es keine friedliche Ruhe, sondern nur Eiseskälte und das Heulen der Raubkatze. Dann geht wieder die Sonne auf und die Gruppe macht, untermalt von György Ligetis *Requiem*, eine phantastische Entdeckung: vor ihnen befindet sich eine dem Eindruck nach ungefähr zwei Meter hohe und dreißig Zentimeter dicke Steinplatte. Sie weist die Form eines Quaders auf und ist an der Oberfläche makellos und absolut glatt. Wie aus dem Nichts steht der sogenannte Monolith plötzlich inmitten der Szenerie, während indes völlig unklar bleibt, wie er eines Morgens dorthin gelangen konnte.

Die Menschenaffen nähern sich ehrfürchtig dem rätselhaften Objekt, um es schließlich zu berühren. Im Moment dieser Berührung begegnet uns wieder das durch den Anfang bekannte Motiv der Konjunktion, allerdings in etwas anderer Form und



Abbildung 3: Konjunktion bei der Berührung („2001“, 0:12:02h)

Perspektive. In starker Unterperspektive erblicken wir eine Konjunktion, die den Monolithen, die Sonne und den Mond umfasst. Das Motiv stellt

nicht nur den Brückenschlag zum Anfang dar, sondern setzt auch gekonnt die überwältigende Größe und Wirkung des Quaders in Szene. Der Perspektivwechsel der Kamera stellt schon die Vorwegnahme der Metapher der späteren Fahrt des Menschen zu den Sternen dar, indem sich der Blick der Kamera an dem mächtigen, schwarzen Stein entlang zu den Gestirnen richtet. Dadurch verweist er kompromisslos in die Vertikale und gibt an dieser frühen Stelle der Menschheitsgeschichte bereits zu verstehen, dass es ein nonverbales Phänomen ist, auf dessen Rätsel wir gestoßen werden. Der Tatbestand der Hinaufentwicklung realisiert sich sogleich im Anschluss, da Primaten nach dem Kontakt lernen Werkzeuge zu nutzen. Das abstrakte und durchaus vieldeutige Symbol des Steinquaders ist ein genialer, in der Filmwelt einzigartiger Kunstgriff, der ebenso alle Episoden des Films zu verbinden sowie die Fragmente unserer Deutung zusammenzufügen vermag. In Anbetracht der Tatsache, dass bisher eine naturwissenschaftlich darwinistische Realität gezeigt wurde, ist der Monolith das erste Objekt, das gänzlich aus dem Rahmen fällt. Nietzsche war mit den Gedanken der zeitgenössischen Evolutionslehre vertraut, denn er hatte sich bereits im Sommer 1881 einschlägige Literatur zu Gemüte geführt (Safranski 2008, Vgl. 279) und so schrieb er in seinem Spätwerk einen Satz, der in ironischer Weise auch das Auftreten des Steinquaders umschreiben könnte: *„Darwin hat den Geist vergessen (- das ist englisch!)“* (Nietzsche 1921a, S. 154). Nun da ist er, der Geist des Films. Der deutsche Philosoph spielt damit nicht nur darauf an, dass idealistische Strömungen im angelsächsischen Raum, verglichen zur deutschen Denktradition, seit jeher eher schwach aufgestellt sind, da man im Allgemeinen zu einer praktischeren Philosophie tendiert, die sich vor allem im Positivismus oder Empirismus ihr Rüstzeug verschafft, sondern holt unmittelbar im Anschluss zu einer polemischen Kritik am

Geist aus. Das Instinktive des Monolithen verkörpert genau diese Kritik, denn durch ihn tritt der Geist in gespenstischer Weise, sozusagen durch sein Negativ, in Erscheinung, da der Quader, durch das wofür er steht, die hier wortlose Ablehnung des Geistes verdinglicht. Anders formuliert lautet der konkrete Vorwurf, Darwin habe unzulässigerweise das Bewusstlose seiner Entwicklungslogik auch auf den Menschen angewandt. Nietzsche will die Entwicklung des Menschen allerdings als bewussten Prozess der eigenen, freien Schöpfung verstanden wissen, der durch den Willen zur Macht vom Überlebens- zum Überwältigungskampf wird. Der Wille zur Macht setzt vor allem die freiheitlich willentliche Bejahung des Seins voraus und ist eine der letzten Stationen auf dem Weg zum Übermenschen. Seiner Definition nach kann dieser Wille nicht der Nonverbalen der Menschenaffen zugeschrieben werden, weshalb es an der vorliegenden Stelle des Films sinnvoller erscheint, von Unterbewusstem zu sprechen. Genau dieses Instinktive, soll dabei überaus positiv und keineswegs gleichbedeutend mit der negativen Triebhandlung verstanden werden. Positiv meint lebenserhaltend und steht damit grundlegend dem blinden Trieb entgegen, der zerstörerische Ausmaße annehmen kann, man denke zum Beispiel an die Drogensucht. Scheler findet dafür eindringliche Worte, indem er den Instinkt ganz im Sinne Nietzsches als *sinnmäßig* und *teleoklin* bezeichnet (Scheler 1976, Vgl. S. 18). Diese positive, angeborene Kraft des Instinktiven findet durch den Monolithen ihren Ausdruck, der sogleich seine lebenserhaltende Macht ohne ein einziges Wort demonstriert, da die Menschenaffen in der Folge über die größten Hürden auf dem Pfad des Überlebens hinwegzuschneiden vermögen.

Es geht aber um noch mehr als das bloße Weiterexistieren, zumal der Kontakt mit dem Phantom etwas Bedeutungsschweres bewirkt, das einen

Qualitätssprung darstellt. Doch bevor es dazu kommt, kann der Zuschauer den spielerischen Akt des Entdeckens beobachten, dessen Leichtigkeit zum Ausdruck kommt, durch das sorglose Neigen des Kopfes während der Menschenaffe den am Boden liegenden Knochen anstarrt. Auf das Neigen sei in besonderer Weise hingewiesen, da dieses außergewöhnliche Motiv noch mehrere Male auftauchen wird und später in Erinnerung gerufen werden sollte. Überdies wird das historische Ereignis angekündigt durch das kurze Einblenden des vorher schon auf Abbildung drei gesehenen Konjunktionmotivs. Dadurch wird der Zusammenhang zwischen den Ereignissen erneut untermalt, da man sonst nicht unbedingt eine Verbindung zwischen Monolith und dem Fund sehen müsste. Der triumphale Charakter des Geschehens wird durch das bereits am Anfang aufgetretene *Also sprach Zarathustra* von Richard Strauss untermalt und lässt so das Erklimmen der Vertikalen zu einem eindrucksvollen Ereignis werden. In der Folge zerschmettert der Affe am Boden liegende Knochen mit dem Werkzeug des Knochens, das in seiner Anwendung wohl eher als Waffe bezeichnet werden muss. Das Zerschlagen der Knochen ist intensiv und exzessiv. Kubrick zeigt es in Zeitlupe und aus der Unterperspektive, um den dramatischen Effekt noch zu verstärken. Zu Boden fallende Tapire und anschließend Fleisch fressende Affen verdeutlichen, dass aus den ehemaligen Vegetariern Jäger geworden sind. Es hat einen Entwicklungsschritt gegeben, den Kubrick im Nutzen von Werkzeugen und Überwinden der eingangs demonstrierten Nöte verortet. Überdies sind aus dem Menschenaffen nun Affenmenschen geworden, die über Technologie verfügen und eine neuartige Furchtlosigkeit an den Tag legen. In der nächsten kurzen Einstellung der Nacht kauern die Affenmenschen nicht mehr wie zuvor in Felsspalten und verstecken sich voll Angst vor dem brüllenden Leoparden, sondern sitzen stattdessen furchtlos

im Freien und beobachten den Himmel (Kubrick 1968, Vgl 0:08:20h und 0:15:27h). Nachdem schon der Monolith erstaunliche Parallelen zum Baum der Erkenntnis aus der Bibel aufwies, begegnet uns nun gleich das nächste biblische Motiv, nachdem der Streit um das Wasserloch erneut entbrannt ist. Mit dem Unterschied, dass die einst Vertriebenen nun im Besitz einer Waffe sind. Sie erkämpfen sich ihre Wasserstelle zurück. Statt lediglich ihre Macht zu demonstrieren, erschlagen sie einen der Affen der anderen Sippe — es kommt zum Brudermord. Damit setzt sich eine Kette fort, die wirklich auffällig ist. Ein Blick in das Buch Genesis macht es deutlicher. Dort steht direkt am Anfang geschrieben: *„Im Anfang schuf Gott Himmel und Erde; die Erde aber war wüst und wirr, Finsternis lag über der Urflut, und Gottes Geist schwebte über dem Wasser. Gott sprach: Es werde Licht. Und es wurde Licht.“* (2005, Genesis 1, 1-4). Was hier zu lesen ist, stellt Kubrick zu Beginn seines Filmes auf seine Weise heraus. Erinnerung sei dabei an die erste Kameraeinstellung, die zeigt, wie hinter der Erde die Sonne aufgeht. Im Kontext erscheint sie wie eine direkte Anspielung auf die Worte: *„Es werde Licht“*. Die ebenfalls beschriebene wüste Leere begegnet uns in zahlreichen Landschaftseinstellungen. Kubrick nimmt direkten Bezug auf zentrale Motive der biblischen Genesis, von denen insbesondere die Schöpfung der Erde, die Schöpfung des Lichts, die Schöpfung des Menschen, die Schilderung des Paradieses, das Essen vom Baum der Erkenntnis und der dann folgende Fall des Menschen sowie der Brudermord Kains an Abel zu nennen sind. All diese Motive lassen sich bei Kubrick, allerdings auf geradezu sarkastische Weise ins Gegenteil verkehrt, wieder entdecken. Das getötete Zebra, verstanden als Zurückweisung des Christentums, fällt auch in diese Aufzählung.

Eine kurze Zusammenfassung der herausgearbeiteten Themen der ersten Episode des Filmes und deren Verknüpfung soll die Richtung verdeutlichen, in die die Analyse der folgenden Episoden drängen wird. Einige Themen kehren in leicht veränderter Form zurück, bleiben aber im Kern erhalten. Der erste Abschnitt hat, wie sein Titel bereits vermuten lässt, den Beginn des Menschen zum Thema. Dabei werden zahlreiche christliche Schöpfungsmotive verarbeitet, was in diesem Fall bedeutet, dass sie im Grunde zurückgewiesen werden. Statt dessen wird ein naturwissenschaftlich darwinistisches Bild gezeichnet, in das sich die gesamte erste Episode einfügt. Die einzige Ausnahme bildet der Monolith, der schon aus stilistischer Sicht eine Sonderrolle, die zunächst jedoch relativ kryptisch bleibt, einnimmt. Durch den gänzlichen Verzicht auf metaphysische Annahmen entsteht eine spirituelle Leerstelle, die es zu füllen gilt, die aber auch Raum gibt in den sich entwickelt werden kann. Das Szenario allein wirft Fragen auf, wie sie Wittgenstein einst als Lebensfragen bezeichnet hat. Man kann über den Ursprung des Menschen zwar in einem naturwissenschaftlichen Zusammenhang Auskunft geben, aber viel fundamentaler und viel tiefer ist die philosophische Dimension, die sich im Ursprungsbegriff verbirgt. Die Bibel bietet in diesem Bereich zwar Antworten an, aber Kubrick scheint von ihnen, wie er sehr deutlich macht, nicht viel zu halten. Ein weiterer wichtiger Punkt ist das Aufkommen der Technologie, das im Sinne des Films vielleicht auch als Menschwerdung bezeichnet werden kann. Der Technikbegriff bezieht sich auf Jagd- beziehungsweise Mordinstrumente. Dadurch wird sofort, neben der Krisenhaftigkeit des Menschen, auch die der Technik angedeutet, welche prinzipiell eine logische Konsequenz darstellt. Wie sollte ein unvollkommener Mensch etwas erschaffen, das fehlerlos ist? Seine Schöpfung muss zwangsläufig, wie er selbst, fehlerbehaftet sein.

Kubrick arbeitet diesen Aspekt dezidiert heraus und legt dabei besonderes Augenmerk auf die Tatsache, dass der Mensch auch nicht vor dem Töten von Artgenossen zurückschreckt, wodurch es scheint, als sei der latente Hang zur Selbstzerstörung, der auch in späteren Filmen des Regisseurs immer wieder ein wichtiges Thema war, tief im Menschen verwurzelt. Gesehen haben wir, um wieder in die Metapher des Bergsteigens zu verfallen, die auch bei Sloterdijk so ausgiebig Verwendung findet, das notwendige sowie amoralische Basislager, das nach Nietzsche nur eine Berechtigung besitzt, weil von ihm aus der Gipfel bestiegen werden kann (Sloterdijk 2009, Vgl. S. 280).

4 Unendliche Weiten —

Affekte und Verirrungen im stellaren Basislager

Science-Fiction-Kennern ist sicher die Anspielung auf eine populäre Serie des Genres im Titel aufgefallen und auch auf sie wollen wir später kurz zu sprechen kommen, dennoch soll durch die gewählten Worte etwas mehr zum Ausdruck gebracht werden. Der Film handelt von nun an im Weltraum und macht sich das Vordringen in diesen zum Thema. Die schier unendliche Ausdehnung des Alls und der im wörtlichen Sinne dadurch gewonnene Raum, verlagerte sich doch die Handlung von der relativ beschränkten Wasserstätte in das Grenzenlose, stellen den Menschen vor Probleme, die im entsprechenden Filmabschnitt relativ deutlich herausgestellt werden. Es sei mit Nietzsches Worten daran erinnert, dass der Tod Gottes zum einen ein Bedeutungsvakuum hinterlassen hat, aber zum anderen die phantastische Chance bietet, schöpferisch in diesen Raum vorzustößen und eine neue

Lebensanschauung zu entwickeln. Diese neue Freiheit, die jene unsäglich drückende Last mit sich bringt, verkörpert der Weltraum. Kubrick nutzt diese Umgebung, um dem Betrachter schnell vor Augen zu führen, wie überfordert der Mensch der Zukunft mit dieser Freiheit ist. Besonderes Augenmerk legt der Regisseur auf die allgemeine Orientierungslosigkeit sowie die Lebensfeindlichkeit der Affekte. Sloterdijks Bergsteigemetapher ist auch hier so unheimlich passend, dass sie sich erneut anbietet. So möchte man den Mond nur allzu gern das Basislager nennen, denn von ihm aus geht es nach einem imposanten Fingerzeig weiter in Richtung Gipfel.

Einige Themen, die im ersten Teil des Films bereits deutlich herausgearbeitet werden, vertiefen sich in der zweiten Episode, die, wie erwähnt, durch einen sehr speziellen Schnitt eingeleitet wird. Dieser Match Cut selbst deutet den Beginn des menschlichen Niedergangs, der in der Zukunft zu beobachten sein wird, bereits an. Der motivische Sprung zum Vehikel der Raumfahrt erfolgt nämlich erst, nachdem der Knochen das Bild über den oberen Rand hinaus für den Bruchteil einer Sekunde verlassen hatte und nach unten fallend wieder ins Blickfeld geraten war. Der enorme Satz in die Zukunft vollzieht sich also während das Werkzeug abstürzt und deutet so bereits auf die folgenden Schwierigkeiten hin. Obendrein wechselt der Knochen in der Luft seine Rotationsrichtung, was natürlich aus physikalischer Sicht ohne Fremdeinwirkung nicht möglich ist. Während er hinaufsteigt rotiert er gegen den Uhrzeigersinn und, nachdem er wieder in das Bild getreten ist, in die andere Richtung. Dadurch nimmt er etwas vorweg, das später mit Schopenhauers Willensbegriff zu deuten ist und bildet ganz nebenbei den motivischen Prototyp des Kontrollverlustes, auf den später im Film noch mehrfach bildlich gereimt werden wird. Sofort nach

dem Match Cut wird klar, dass die Bereitschaft zur Gewalt gegen sich selbst, weiterhin von zentraler Bedeutung sein wird. Das Thema pflanzt sich, in Form von Flugkörpern, die verziert mit verschiedenen Flaggen und anderen nationalen Symbolen die Erde umkreisen, nahtlos fort. Begleitet werden die Szenen erneut durch ein Stück von Johann Strauss. Diesmal ist es *An der schönen blauen Donau*, das nicht nur einen sehr eindrucksvollen Kontrast zu den Bildern des Science Fiction Films bietet, sondern auch hervorragend zur schönen blauen Erde passt, die gerade im Begriff ist, hinter sich gelassen zu werden. Die gezeigten Flugkörper werden häufiger, wenn über den Film geschrieben wird, als die Erde umkreisende Atombomben, identifiziert. Das deckt sich zwar auch mit den Angaben des Drehbuchs, doch da der Ansatz, nur den vollendeten Film zu betrachten, auch hier durchgehalten werden soll, lassen sich die Objekte anhand der Bilder lediglich verschiedenen Nationen zuordnen. Der zunächst geplante, erklärende Voice-Over-Kommentar wurde vom Regisseur in der finalen Fassung gestrichen, wodurch nun nicht mehr genau klar wird, ob es sich um Bomben, Satelliten oder andere stellare Flugkörper handelt. Dies ist aber auch nicht unbedingt von essentieller Bedeutung, da sich trotzdem Rückschlüsse ziehen lassen. Im Gegensatz zur Utopie *Star Treks*, wo intelligente Lebewesen sogar über ihre eigenen Planeten hinaus in gemeinsamen Institutionen, beispielsweise der *Vereinten Föderation der Planeten*, zusammenwirken, zeigt Kubricks Vision eine schonungslos fragmentierte Erde, in der Nationalstaaten noch nicht zusammengefunden haben. Die Star-Trek-Reihe wurde 1966 erstmals ausgestrahlt, also zwei Jahre vor Kubricks *2001*, doch obschon die Entstehung beider Werke zeitlich recht nah beieinander liegt, ist der große Optimismus der Star-Trek-Reihe Kubricks Sache nicht. Die dargestellte Zersplitterung des Menschengeschlechts, die sich zwangsläufig auch aus der

Idee des Nationalstaats ergibt, welche erstmals ab dem 18. Jahrhundert in das Zentrum des politischen Handelns rückte, bildet den Vorläufer der später im Film noch deutlicheren Ideologiekritik. Ein pfeilförmiges Raumschiff nähert sich einem riesigen rotierenden Rad, bei dem es sich um eine noch nicht fertig gestellte Raumstation handelt. Das Raumschiff ist ein Shuttle, das einen einzigen Passagier befördert. Das triumphale Moment des Affen, der seinen Knochen in die Luft schleuderte, ist längst verflogen, da sogleich die Trivialität der Eroberung des Weltraums für den modernen Menschen zutage tritt. Der Passagier schläft völlig unbeeindruckt, ja geradezu gelangweilt, in seinem Sessel an Board des Shuttles. Der Fernsehapparat vor ihm, bei dessen Betrachtung er in Schlaf versunken sein muss, läuft noch. Kaum vorstellbar, dass ein ins All Fliegender den Blick auf den Bildschirm dem aus dem Fenster vorzieht. Sein Stift hat sich verselbstständigt und gleitet durch das Innere der Raumfähre (Kubrick 1968, 0:19:15h). Das Schreibgerät stellt das Echo des Knochens der Vergangenheit dar und bewegt sich ähnlich unnatürlich schwebend durch den Raum. Es scheint ein Eigenleben zu besitzen, da es sich entgegen den Gesetzen der Physik bewegt, da es nicht in einer geraden Bahn driftet, sondern einen Bogen beschreibt. Außerdem rotiert das Werkzeug zunächst, kommt zum Stillstand und kreist in der nächsten Einstellung wie von Geisterhand erneut um die eigene Achse. Das Auftreten der Flugbegleiterin ist insofern interessant, als sie *Grip Shoes* tragend, die sie am Boden haften lassen, den Gang des Shuttles entlang schreitet während sie balancierend und sich wiederholt an diversen Gegenständen festhaltend bemüht ist, das Gleichgewicht zu halten. Die Schwierigkeiten, die sie hat, sind Indiz für die Hilflosigkeit des Menschen im All, die dadurch bedingt ist, dass er sich in einer ihm relativ fremden Umgebung befindet. Die ersten Gehversuche symbolisieren den neugierigen

Versuch des energischen Aufbruchs, der die Eroberung des Raumes zum Ziel hat. Nachdem die Begleiterin den Gang durchquert hat und bei Floyd angelangt ist, befördert sie fast schon mütterlich den entglittenen Stift zurück in die Tasche des Passagiers und schaltet dessen Bildschirm ab. Das recht kurze Aufbruchs-Exempel der ersten Frau des Filmes endet damit erstaunlicherweise in ungewöhnlicher Klarheit, womit es in starkem Kontrast zu Floyds Beteiligungslosigkeit steht, welcher naturgemäß keine einsichtige Erfahrung folgen kann. Die Frau der Szene hingegen weist die ausreichende Beweglichkeit und den ergiebigen Wissensdrang nach, die nötig sind, um die Kontrolle über das wieder zu erlangen, das außer Kontrolle geraten ist. Deshalb bündigt sie vorerst das schwebende Schreibgerät und begegnet Floyd in mütterlicher Weise. Die Ironie des Arrangements besteht darin, dass der männliche Passagier offenkundig in die Rolle des Kleinkindes, das bekanntlich viel Schlaf braucht, gedrängt wird, aber zugleich im Gegensatz zur Begleiterin vollständig der ebenso typischen Neugier entbehrt, die fruchtbar das Erkennen zu beflügeln vermag.

Angelangt auf der Raumstation erfährt der Zuschauer mehr über den Reisenden, bei dem es sich um Dr. Heywood R. Floyd handelt, einen amerikanischen Staatsbürger auf dem Weg zum Mond. Bei Bisdin findet sich der Hinweis, dass dieser Name ein Anagramm auf *defy holy wood* darstellt (Bisdin 2010, Vgl. 2.9 *Defy Holy Wood*). Bisdin, der den Film vor allem als große *false flag operation* liest, sieht darin die Aufforderung den Monolithen herauszufordern und macht dies unter anderem daran fest, dass im Voiceover-Kommentar Gary Lockwoods, der Frank Poole gespielt hat, auf der DVD gesagt werde, dass der Monolith des Films in Wahrheit ein riesiger, schwarz angestrichener Block aus Holz gewesen sei.

Auch Bisdin sieht die Symbolik des Steinquaders als filmische Leinwand, weshalb er ebenfalls die verlogene Fiktionalität des Films und damit auch Hollywoods anführt, die es zu durchschauen gilt. Aus meiner Sicht leistet die versteckte Aufforderung jedoch noch wesentlich mehr. Zunächst weist sie auf den bereits hinter uns liegenden Teil des Films, der eine fundamentale Kritik am Christentum äußert. In der ursprünglichen Version des *Neuen Testaments* wird im Griechischen für das Marterinstrument Jesus sehr häufig der Begriff *xylon* genutzt, der sich erst in späteren Übersetzungen in das lateinische *cruce* wandelte (Kittel, Friedrich und Bromiley 1985, Vgl. S. 665f). Der ursprüngliche Begriff bedeutet nichts weiter als *Holz* und wird bisweilen sogar mit *Baum* übersetzt, woraus sich auch die Konnotation des Kreuzes als Baum des Lebens ableitet. Denn eben jenes Kreuz ist nicht nur das mächtigste Symbol des christlichen Glaubens, sondern zugleich ein Versprechen in mehrfacher Hinsicht. Zum einen vollzieht sich durch jenes die Mission Jesu, indem er über es hinaus steigt und aus dem Reich der Toten zurückkehrt. Zum anderen erbringt genau dieser Akt den Beweis, dass es sich um einen Gott handeln müsse, da ein Mensch zu so etwas nicht fähig ist. Nebenbei sei gesagt, dass die vertikale Symbolik des christlichen Kreuzes derart stark ins Auge fällt, dass es schwer ist nicht zu bemerken, dass das Christentum an Nietzsches *Übermensch* unbestreitbare Urheberrechte besitzt, aus denen „selbst bei antichristlichen Umwendungen Tantiemen fällig werden“ (Sloterdijk 2009, S. 204). Die Versicherung des Kreuzes beinhaltet also mindestens zweierlei. Sie gelobt den Halt Gottes, der sich darin äußert, dass das teleologische Ideologiemodell in Gott gipfelt, der zugleich den höchsten Endzweck darstellt und es verspricht die Überwindung des Todes, indem es auf das jenseitige Leben verweist. Die Aufforderung, dem heiligen Holz die Stirn zu bieten, richtet sich demzufolge deutlich an

diejenigen, die die Ernüchterung des ersten Teilstückes des Films noch nicht erfasst haben und verlangt ganz grundsätzlich im Sinne Nietzsches, sich von dem zu lösen, was für Wahrheiten gehalten wird: *„die Wahrheiten sind Illusionen, von denen man vergessen hat, daß sie welche sind, Metaphern, die abgenutzt und sinnlich kraftlos geworden sind, Münzen, die ihr Bild verloren haben und nun als Metall, nicht mehr als Münzen, in Betracht kommen“* (Nietzsche 1921b, S. 10). Versteht man den Monolithen als Sinnbild für die Kinoleinwand, welche als Metapher der Vertikale dient, gewinnt die Forderung, die Fiktionalität zu transzendieren, an noch mehr Nachdruck, da sie sich dann an die Charaktere des Films sowie an den Zuschauer richtet. Gerade Floyd ist die Personifizierung der Künstlichkeit, dessen unaufrichtiger, scheinheiliger Charakter sich besonders in den beiden größten Dialogszenen, in die er verwickelt ist, äußert. Die Rede ist von den Treffen mit den russischen Forschern auf der Raumbasis sowie im Konferenzraum auf dem Mond, bei denen Floyd, will man es bewusst überspitzt formulieren, in seinem Gebären wie ein falscher Messias vor die Menge tritt, der er eigentlich nichts zu sagen hat. In dieser Hinsicht bildet das blinde Unverständnis Floyds das Gegenteil von der Botschaft Zarathustras, die ungleich schwerer ist, da sie die Vertikale ausformuliert. Auch Zarathustra wählt früh zu Beginn des Buches auf dem Marktplatz den Weg vor das anwesende Volk, jedoch aus eigenem Antrieb, weil er sich mitteilen möchte. Die Ernüchterung setzt dann nicht aufgrund einer Verweigerungshaltung des Redners auf Seiten der Zuhörer ein, sondern erfasst den Redner selbst, da er bemerkt, dass ihn die Menschen nicht verstehen und er es zutiefst bedauert, dass er seine Nachricht nicht überbringen kann. (Nietzsche 1988a, Vgl S. 14ff). Die beiden Szenen des Films, die hier vorerst nur in einer Andeutung genannt wurden, werden später noch ausführlicher besprochen. Für den

Moment sei nur auf das, was Floyd verkörpert hingewiesen, sowie das Motiv jenes zu überwinden und den krassen Gegensatz zu dem, den Nietzsche als Verkünder seiner gewichtigen Botschaft konzipierte.

An Bord der Raumstation, die Floyd besucht, zeigt sich, wie steril und banal die Zukunft des Jahres 2001 wohl sein wird. Wir sehen hell erleuchtete Räume, nur spärlich eingerichtet, vorwiegend mit Gegenständen, die man aufgrund ihrer Funktionalität nicht entbehren kann. Die Dialoge sind erschreckend trivial und erwecken den Eindruck, als seien sie Rituale, denen man sich nicht entziehen kann. Floyd ist ein wahrer Meister dieser Spielart, ein gefühlloser kalter Technokrat, der den perfekten Vertreter dieser Zukunft darstellt. Bemerkenswert sind zwei Dinge, die sich auf der Raumstation zutragen. Als erstes ist der Telefonanruf zu nennen, den Floyd bei sich zu Hause macht (Kubrick 1968, 0:25:16h). Er hat seine Tochter am Bildtelefon, wobei sich herausstellt, dass der darauf folgende Tag ihr Geburtstag ist. Ihr Geburtstag ist eine Anspielung auf den noch jungen Menschen, der gerade seine ersten Schritte im Universum wagt. Floyd fragt sie, was sie sich wünsche. Zuerst antwortet sie, sie wolle ein Telefon haben, worauf Floyd entgegnet, dass sie daheim schon so viele hätten. Das bringt den Wunsch nach Kommunikation zum Ausdruck und zeigt zugleich, dass die vielen technischen Möglichkeiten jener keine Tiefe zu geben vermögen. Auch wenn die potenzielle Frequenz der Kommunikation sehr hoch ist, weil man von jedem Ort und aus jeder Entfernung miteinander sprechen könnte, ist es ihre Qualität offenkundig nicht. Nachdem ihr Vater den ersten Wunsch abgelehnt hat, formuliert sie ein *Bush Baby* als zweiten. Das Benennen eines kleinen afrikanischen Affen als Kinderspielzeug bezieht sich nicht nur auf *The Dawn of Man*, sondern zeigt auch die Sonderrolle, die

der Mensch für sich beansprucht und wie weit er sich von seinen Wurzeln, seiner Herkunft, wie wir sie zuvor noch sahen, entfernt hat. Nachdem Floyd seiner Tochter gesagt hat, dass er an ihrem Geburtstag nicht da sein wird, trifft er auf eine Gruppe sowjetischer Wissenschaftler. Diese spezielle Art der Konfrontation mag der Zeit des Kalten Krieges geschuldet sein, in der Kubrick seinen Film hat entstehen lassen, steht aber auch exemplarisch für ideologische Grabenkämpfe im Allgemeinen, die häufig so etwas darstellen wie intellektuelle Nationalstaaterei mit dem Ziel, das eigene Terrain zu verteidigen und zu erweitern. Das Gefecht um die Deutungshoheit zwischen den beiden Supermächten der damaligen Zeit offenbarte sich in den sechziger Jahren vor allem auch durch den Wettlauf in das All. Indem Kubrick in der Zukunft Sowjets und Amerikaner im Weltraum an einen Tisch holt, drückt er aus, dass dieser Wettlauf irgendwann beendet sein wird, doch die unterschwellig Aggressionen des Dialogs und die Verweigerungshaltung des Amerikaners geben zu verstehen, dass sich die Kontrahenten immer wieder andere Rennstrecken suchen werden, um sich zu messen. Die Theoriegebäude mit exklusivem Deutungsanspruch sind selbst bereits, ähnlich den Offenbahrungsreligionen, auf Konkurrenzkampf angelegt. Um den Gedanken zu verdeutlichen, ließe sich als Beispiel für eine solch ehrgeizige Theorie der Marxismus anführen, der nicht nur über ein enormes Sinngebungspotenzial verfügt, da er für jeden Einzelnen eine heroische Rolle birgt, die ihn mit dem höheren Ganzen verschmelzen lässt, sondern auch bereits eine gegen etwaige Angriffe anderer Lager wappnende Theorie über seine Gegner enthält. Aufgrund des vorausgesetzten Materialismus wird angenommen, dass das Bewusstsein des ideologischen Gegners notwendig falsch ist, weil es durch die gesellschaftliche Realität so konditioniert sei. Diese allein aus der Klassenlage herrührende Verdächtigung und das

untrennbar damit verbundene Werturteil stellen eine Moralisierung des Bewusstseins dar, der natürlich auch der Marxist unterliegt. Jener ist nur deshalb unangreifbar, weil sein Interesse identisch mit dem der Menschheit selbst und demzufolge gut ist. Ohne eine Diskussion über Sinn und Unsinn des Marxismus anzustoßen, soll das gewählte Beispiel das Konfliktpotenzial der Weltanschauungen aufzeigen, das Kubrick unterschwellig am Tisch der Raumstation verhandelt. Dieser Gedanke Kubricks fügt sich nahtlos in die Kette der Aufklärungskritik, da die Religion zwar durch das Erheben der Vernunft zum Leitmotiv verdrängt wurde, aber nun die modernen Welterklärungsmodelle mit Exklusivitätsanspruch teilweise ihren Platz einnehmen. Die Kette der Überlegungen ließe sich von Kant und dessen transzendentalphilosophischer Wende, die erstmals den Verstand von der Erfahrungswelt abgrenzte und in den Mittelpunkt der Betrachtung rückte, hin zu Hegels Theorie der Geschichte als bürgerlichen Bildungsroman, welche Kants Wende zum Prinzip des historischen Fortschritts macht, zu Marx weiterführen, der schließlich Hegels *idealistische* durch eine *materialistische Dialektik* ablöste. Diese knappe Aufreihung, deren nähere Diskussion im Rahmen dieser Arbeit nicht geleistet werden kann, soll wenigstens den Zusammenhang der bereits in der Einleitung vorgestellten Argumentationskette verdeutlichen. Setzt man die Aufzählung fort, gelangt man unmittelbar nach Hegel zu dem bereits vielfach erwähnten Schopenhauer, dessen biologischer Ansatz für die damalige Zeit neu und sehr ungewöhnlich war, da er den Menschen nicht von Seiten des Geistes zu denken pflegte. Ruft man sich kurz die Ideologiekritik in Erinnerung und denkt gleichzeitig an Schopenhauer, so fällt auf, dass hier im Film die *psychologische Kränkung* verhandelt wird. Jene besagt genau das, was am Tisch der Zukunft zu beobachten ist, denn der egoistische Wille bricht sich

durch geistige Konstrukte Bahn, wodurch der Gedanke des vernünftigen Menschen, der bei ausreichender Reflexion vollends Herr über sich selbst ist, ad absurdum geführt wird. Schopenhauers Ansicht nach ist es allein die Bosheit, die den Menschen vom Tier unterscheidet denn zum Betrügen, Lügen, Übelwollen, Täuschen und Neiden braucht es einigen Verstand. Zurecht bemerkt Safranski, wie gern Schopenhauer Goethes Mephisto zitiert: „*Er nennt's Vernunft und braucht's allein, / Nur tierischer als jedes Tier zu sein.*“ (Safranski 2010, S. 171).

Die ersten beiden Kränkungen, und damit auch das Abarbeiten an der Religion, liegen im Film bereits weit hinter uns, die Absurdität und die damit einhergehende Fragmentierung nationaler oder nationalistischer Motive wurde angedeutet und nun steht die Ideologiekritik, die ins Horn Schopenhauers bläst, unmittelbar bevor, bis sie zuletzt emporsteigt zu einem allgemeinen Zweifel an der Ratio. Der vorerst anstehende Konflikt der Gesinnungen entspinnt sich jedoch erneut um eine Wasserstelle, wie sie schon Anlass zum Brudermord war. Die Tränke der Moderne ist ein Tisch im Zentrum der Gruppe, der gespickt mit Gläsern, angefüllt mit Getränken, die zwei rivalisierenden Parteien versammelt. Die Anordnung der Personen entspricht der Aufstellung der Affengruppen bei ihrem Aufeinandertreffen. Die stärkere Gruppe kam stets aus dem Bildhintergrund und bewegte sich auf die Kamera zu, wohin die Unterliegenden auch vertrieben wurden. Nachdem sich Floyd an den Tisch gesetzt hat, zieht der Herr der anderen Gruppe sein Wasserglas sehr langsam, beinahe verstohlen, von Floyd weg zu sich heran. In der Runde der Zukunft ist Floyd der Stärkste, da er Informationen hat, aufgrund derer er es sich erlauben kann, süffisant zu schweigen. Nach kurzem anfänglichen Geplänkel berichten die russischen Wissenschaftler von einer

Nachrichtensperre, verhängt aufgrund der Ereignisse auf der Mondstation Clavius. Sie, im Besonderen der Herr in der Gruppe, befragen Floyd, ob er wisse, was auf dem Mond vor sich gehe. Floyd bleibt freundlich, gibt jedoch keine Auskunft. Er macht sich auch nicht die Mühe, eine Ausrede zu präsentieren oder seine Gesprächspartner zu trösten. Statt dessen antwortet er nur, dass er dazu nichts sagen könne. Für den Zuschauer sowie für die Charaktere im Film ist deutlich ersichtlich, dass der Amerikaner mehr weiß, als er sagen will. Die freundlichen Floskeln, die man sich entgegnet, lassen die Situation zwar oberflächlich entspannt wirken, aber die Körpersprache der Beteiligten sendet andere Signale. Smyslov, der Herr in Reihen der Sowjets, sitzt angriffslustig nach vorn in Richtung Floyd gelehnt und nimmt in der Unterhaltung die aggressivste Rolle ein. Seine Nachfragen sind sehr direkt, können Floyd aber nicht in Bedrängnis bringen.

Ein interessantes Detail lässt sich bei der Dame beobachten, die sich links vorn im Bild befindet. Sie formt während des Gesprächs ihre Hände zur Form einer Schusswaffe und richtet jene, auf ihrem Schoß liegend, direkt auf Floyd. Diese Geste ist ein eindeutiges



Abbildung 4: Symbolische Schusswaffe gerichtet auf Floyd („2001“, 0:30:19h)

Zeichen für die unterschweligen Aggressionen und die Rivalität, mit der sich die beiden Gruppen begegnen. Wenn es auch mittlerweile subtilere Varianten gibt sich zu bekämpfen, sind die Selbstzerstörungstendenzen, von denen sich der Mensch im Allgemeinen nicht frei machen kann, klar erkennbar. Der unterbewusste Modus, in dem sich diese Neigungen abspielen, wird durch das Verhalten der Personen am Tisch sowie durch den Namen des sowjetischen Mannes ausgewiesen. Sein Name ist Smyslov, womit er so heißt

wie der russisch-sowjetische Schachgroßmeister Vasily Smyslov, welcher seit den vierziger Jahren über fünf Jahrzehnte zu den besten Spielern der Welt gehörte. Dieses Detail nimmt das später erfolgende Schachspiel zwischen HAL und Bowman vorweg und ist ebenso wie jenes Indiz dafür, dass die Ratio als Mittel der Auseinandersetzung dient. Kant oder auch Sokrates hatten den Verstand auserkoren, das Schlechte, Triebhafte des Menschen einzudämmen und ihm dadurch große Hoffnung entgegengebracht. Diese Hoffnung löst sich in den genannten Szenen auf und es wirkt, als hätte Schopenhauers Philosophie Einzug gehalten. Schopenhauer, der sich selbst als an Kant anknüpfend verstand, schreibt direkt zu Beginn seines Hauptwerkes: *„Die Welt ist meine Vorstellung: — dies ist eine Wahrheit, welche in Beziehung auf jedes lebende und erkennende Wesen gilt; wiewohl der Mensch allein sie in das reflektierte abstrakte Bewusstseyn bringen kann; und thut er dies wirklich; so ist die philosophische Besonnenheit bei ihm eingetreten. Es wird ihm dann deutlich und gewiss, dass er keine Sonne kennt und keine Erde; sondern immer nur ein Auge, das eine Sonne sieht, eine Hand, die eine Erde fühlt; dass die Welt, welche ihn umgiebt, nur als Vorstellung da ist, d. h. durchweg nur in Beziehung auf ein anderes, das Vorstellende, welches er selbst ist.“* (Schopenhauer 1912, S.3). Wie man sieht, übernimmt er das kantsche Paradigma der Abhängigkeit der Erkenntnisse vom jeweiligen Erkenntnisapparat. Das Ding an sich hält auch er für unerkennbar, macht aber in seinem Denken eine entscheidende Ausnahme. Schopenhauer gelangt nicht von der Vorstellung der Welt ausgehend zum Ding an sich, weil er gegen Kant einwendet, dass die Vorstellung der apriorischen Formen des Raumes an Zeit und Kausalität gebunden sind. Das Ding an sich, so sagt er, sei nur erkennbar, wenn es unmittelbar in das Bewusstsein tritt. So ersetzt er Kants reflexives Nachdenken durch das unmittelbare Anschauen,

woraus vor allem eine wichtige Konsequenz folgt, durch die Schopenhauer Kants Idealismus endgültig hinter sich lässt. Die Ausnahme bildet das eigene Ich, denn das sei uns von innen und von außen bekannt, weshalb man im Bezug auf jenes zwei Perspektiven einnehmen könne. Erstens die subjektive Perspektive, also es von innen betrachten, wobei es Wille ist. Und zweitens die objektive Perspektive, es von außen betrachten, dann ist es Vorstellung. Als Schopenhauer sich nun fragt, was das Wesen des Ichs, sein Inneres sei, gelangt er zu einem schwarzen Menschenbild, das stark an das von Thomas Hobbes erinnert und bei dem der irrationale Wille im Zentrum blind, grundlos und unersättlich ist. Sinnlos ist er zwangsläufig, weil er es als Ding an sich sein muss, sonst wäre er Vorstellung, was es unmöglich macht, nach dem Grund des Wollens zu fragen. Schopenhauer entfernt sich so vom Denken der Aufklärung, da er das Wesen der Dinge nicht für rational erklärbar, gar unerkennbar hält und gleichzeitig alles dem irrationalen Willen unterordnet: *„Der Wille ist das Erste und Ursprüngliche, die Erkenntniss bloss hinzugekommen, zur Erscheinung des Willens, als ein Werkzeug derselben, gehörig.“* (Schopenhauer 1912, S. 652) Das Ursprüngliche des Willens sahen wir bereits im Kraftakt von Kubricks Menschenaffen, der genau auf diesen Willensbegriff hinwies. Das Schachspiel oder das Gefecht an der Wasserstelle der Moderne dienen nun dazu, die Ursprünglichkeit des Willens zu untermalen, da sie darauf hinweisen, dass auch die Vernunft dem Ursprung untergeordnet ist. Wenn sich alles dem irrationalen Willen, der im Grunde Selbsterhaltungstrieb ist, unterordnet, dann darf die moralische Heilsamkeit des Verstandes bezweifelt werden. Dieser Zweifel drückt sich besonders in der Auseinandersetzung auf der Raumstation aus, denn oberflächlich betrachtet begegnen sich die Parteien kultiviert auf Augenhöhe, doch in Wahrheit haben sie hochkomplexe Gedankengebäude,

Ideologien errichtet, an denen sich ihre Konflikte entzünden. Durch dieses Vehikel der Vernunft kommt das unersättliche, blinde Streben des Willens zum Ausdruck, das zunächst auf den eigenen Vorteil, Fortbestand und die Expansion fixiert ist.

Anschließend setzt sich die Reise zum Mond fort. Auch hierbei handelt es sich wieder, wie schon bei dem Abschnitt nach dem Match Cut, um eine relativ lange, dokumentarisch anmutende Sequenz. Besonders interessant ist die Präzision, mit der das Essen auf diesem Raumflug inszeniert wird. Auf diese Weise steht der Flug zur Mondstation Clavius auch wieder in direkter Verbindung zur allerersten Episode des Films. Das elementar menschliche Bedürfnis kehrt auf seltsame Weise wieder.

Es ist kein roher, ursprünglicher Prozess mehr. Die Nahrung der im All Fliegenden wird auf Tablett serviert, deren Nahaufnahme reichlich eigenartig wirkt. Das Essen ist eingeschweißt und muss per Trinkhalm aus seiner Verpackung gesaugt werden. Die

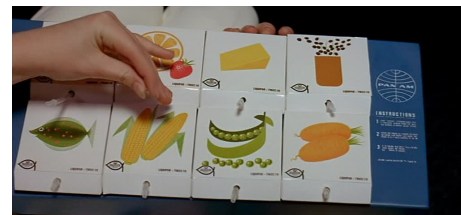


Abbildung 5: Die Nahrung im Raumzeitalter („2001“, 0:32:08h)

kastenartigen Tablett bestehen aus acht gleichgroßen Fächern, in deren Inneres sich die Flüssigkeiten befinden. Auf diesen Behältern findet man Abbildungen der Art der Nahrung. Diese Bildchen sind in Form und Farbe sehr spartanisch gehalten, was sicherlich den Umgang erleichtert. Dennoch erinnert ihre Machart an Bilder, die man benutzt, um Kleinkinder die Namen verschiedener Gegenstände zu lehren. Der abgebildete Fisch zum Beispiel hat große menschliche Augen und lacht seinen Betrachter an. Ganz abgesehen von dieser Parallele gibt es eine noch viel offensichtlichere: auch

Kleinkinder nehmen ihre Nahrung zunächst nur in flüssiger Form auf. Hier wird deutlich, dass der Mensch, bezogen auf den Weltraum, am Anfang seiner Entwicklung steht. Aber auch einer gewissen Ironie entbehren diese Bilder nicht: der große galaktische Eroberer schläft und speist wie ein kleines Kind, denn auch auf diesem Teilstück schläft Floyd wieder.

Jene deutlich ironische Tendenz verstärkt sich, als sich Kubricks Protagonist einem anderen menschlichen Grundbedürfnis gegenüber sieht. Die überdimensionierte Bedienungsanleitung der *Zero Gravity Toilet* wäre sicher schon ein Scherz



Abbildung 6: Die exorbitante Länge der Anleitung („2001“, 0:34:14h)

für sich allein, doch der Lacher wird geradezu böse, wenn man den erfahrenen Raumfahrer Floyd vor ihr einigermaßen ratlos kapitulieren sieht. Es ist äußerst merkwürdig, dass jemand mit seiner Erfahrung, der ja dazu neigt, die Reise gelangweilt und schlafend im Sessel zu verbringen, immer noch den übertrieben langen Handbuchttext vor dem Toilettengang studieren muss. Dafür scheint es nur eine Erklärung zu geben: Kubrick amüsiert sich köstlich auf Kosten seiner Charaktere und zeigt mit einem Augenzwinkern die Primitivität des Menschen sowie seine Entwurzelung auf.

Der Regisseur nimmt sich über sieben Minuten Zeit, die Reise zum Zielort in langen Einstellungen und langsamen Bildern zu zeigen. Auch dieser Abschnitt wird begleitet von Strauss. Bei Duncan liest sich ein interessantes Kubrick-Zitat, in dem der Meister selbst seinen Ansatz sehr genau auf den Punkt bringt: „2001 ist dagegen vom Ursprung her ein

visuelles, nonverbales Experiment, das intellektuelles Gerede vermeidet und das Unterbewusstsein des Zuschauers auf eine essentielle poetische und philosophische Weise erreicht. Der Film wird so zur eigenen Erfahrung, die den Zuschauer auf einer inneren Ebene des Bewusstseins trifft wie Musik oder Malerei.“ (Duncan 2011, S.105ff). Das zu Grunde liegende ästhetische Ideal lässt sich, wie sich später zeigen wird, auf Teile der Philosophie Arthur Schopenhauers zurückführen. Für die damalige Zeit waren die Bilder visionär, da die Mondlandung noch bevor stand. Sie versuchen eine so realistische Erfahrung wie möglich vom Reisen im Weltraum zu vermitteln und verleihen in einer gewissen Weise einer herrschenden Aufbruchstimmung Ausdruck. Auch wenn diese Bilder heutzutage häufig als zu langsam empfunden werden, sind sie dazu bestimmt, den Betrachter in ihren Bann zu ziehen, um eine einzigartige Erfahrung zu vermitteln. Vor einer großen Kinoleinwand dürften sie ihre Wirkung besser entfalten, als auf dem Fernsehgerät daheim. Kubrick verwendet viel Energie darauf, alles so realistisch und intensiv wie möglich wirken zu lassen. Dazu greift er auf allerlei technische Raffinessen, wie zum Beispiel das gewählte Breitbild-Format zurück, das einen größeren Detailreichtum erlaubt und auf das in der nun folgenden Szene angespielt wird.

Auf dem Mond angekommen trifft sich Floyd in einem Konferenzraum mit anderen Personen, die allesamt um u-förmig aufgestellte Tische herum sitzen. Die drei in der ersten Einstellung im Bild befindlichen Wände sind hell erleuchtet und bilden aufgrund ihrer Erscheinung einen Bezug, der über den Film selbst hinaus reicht. *2001* wurde im 70-mm-Filmformat aufgenommen, woraus sich eine ungewöhnlich große Breite des Bildes ergibt, die sogar den heutigen technischen Standard von 16:9 übersteigt. In dieser

Formel ausgedrückt ist das Bild bei *2001* ungefähr 20:9. Eine normale Kinoleinwand bietet nicht genügend Platz für das gesamte Bild, weshalb zur originalgetreuen Wiedergabe des Films drei Leinwände in halbrunder Form nebeneinander gestellt werden müssen, auf die anschließend drei Projektoren die Bilder werfen. Für den Zuschauer fügt sich das ungewöhnlich breite Bild auf der Leinwand zu einem Ganzen zusammen. Die drei sichtbaren, erleuchteten Wände der Szene, die an den Seiten, genau wie die Leinwände des Kinos, von Vorhängen gesäumt sind, bilden eine direkte Anspielung auf die Wiedergabetechnik. Der Blickwinkel der Kamera lässt die Projektoren im Rücken erahnen, die das Bild auf die Wände werfen. So wird eine direkte Referenz hergestellt, die den Film als Schauspiel entlarvt. Als Floyd vor die Menge tritt, sieht er aus, als würde er auf eine Leinwand projiziert, während die anderen wie die Besucher eines Kinosaals wirken, die, allerdings ohne zu merken, dass sie sich in einem solchen befinden, nach Unterhaltung gieren. Nur der Zuschauer am Schirm kann das Theater, das sich als solches verstanden wissen will, entlarven. Ein weiteres Detail stützt den gekünstelten, gar verlogenen Eindruck der Ereignisse: die gesamte Szene scheint sich unter der Einwirkung einer Schwerkraft abzuspielen, die der der Erde entspricht. Das fällt besonders auf, als der Photograph behände um den Tisch läuft. Ein simpler Folgefehler kann dabei ausgeschlossen werden, da der Perfektionist Kubrick im gesamten Film genauestens auf eine realistische Darstellung der Schwerkraft achtet.



Abbildung 7: Konferenzraum der Mondbasis („2001“, 0:38:42h)

Außerdem sehen wir noch unmittelbar vor der Konferenz, wie drei Menschen in Raumanzügen, die träge, wie man es aufgrund der Schwerkraft des

Mondes erwarten würde, agieren, die Landung der Mondfähre beobachten. Unter der unmittelbaren Präsenz dieses Bildes springt das Geschehen im Konferenzraum förmlich ins Auge. Es lassen sich weitere Unstimmigkeiten in der Besprechungsszene ausmachen. So stellt man bei genauer Betrachtung fest, dass die beiden im Hintergrund aufgestellten Flaggen sich bewegen, als ob sie innerhalb eines geschlossenen Raumes von einem geheimnisvollen Wind erfasst würden. Außerdem muss die Frage erlaubt sein, wozu es einen Photographen braucht, wenn wir doch ein Treffen sehen, welches der höchsten Geheimhaltungsstufe unterliegt? Die unmittelbare Handlung der Szene, in der die Banalität der Sprache auffällt, ist relativ simpel. Was Floyd von sich gibt, sind nichts als Floskeln, die in Form von Durchhalteparolen an die Anwesenden gerichtet sind. Weder für den Zuschauer, noch für die Charaktere in der Szene dürften seine Äußerungen überraschend oder gar informativ sein. Der Technokrat Floyd spielt seine Rolle und demonstriert ein weiteres Mal die Belanglosigkeit seiner Aussagen. Er ist kaum kooperativer als gegenüber den sowjetischen Forschern, die er zuvor getroffen hat. Auf die ihm am Schluss gestellte Frage gibt er keine befriedigende Antwort, schiebt aber sogleich eine fast bedrohliche Forderung nach strengster Geheimhaltung nach. Sein unterschwelliges Lächeln ist ein gutes Beispiel für die bei Kubrick so oft präsente sarkastische Ironie, die beispielsweise in *The Shining* noch viel deutlicher zutage tritt. Das Treffen erfüllt innerhalb der Handlung in gewisser Hinsicht Propagandazwecke, die durch die Offensichtlichkeit des Schauspiels unterstrichen werden. Es besteht eine unüberwindbare Kluft zwischen dem Gesagten und dem Gesehenen, doch keiner der Charaktere kann sich dieser Absurdität entziehen. Dem Betrachter fallen die Widersprüche unweigerlich auf, doch keiner der auf dem Schirm Befindlichen kann sich aus dem aberwitzigen, starren Korsett

des Schauspiels lösen. Wie eine Herde Vieh sind sie um ihr Wasserloch geschart und lauschen den Ausführungen des Platzhirsches, den sie zugleich applaudierend bewundern. Die zahlreichen Trinkutensilien auf den Tischen bilden die direkte Referenz zu der sich analog verhaltenden Szene mit den Menschenaffen. Kubrick will sagen, der Mensch habe sich in Millionen von Jahren nicht geändert. Sei er technologisch noch so weit entwickelt, bleibt er im Kern dasselbe primitive Tier, das sich nicht entkommen kann. Das Rätsel um den Photographen der Szene kann womöglich in diesem Kontext gelüftet werden. Er ist der Einzige, der die Szene verlässt. Er entkommt der Groteske durch eine glatte, schwarze Automatiktür, die aussieht wie der Monolith. Kubrick ist der Mann hinter der Kamera und er macht sich über seine Charaktere lustig. Er stolziert vor ihnen im Kreise, um sie an der Nase herum zu führen. Er lichtet sie ab, um sich anschließend einfach wieder aus dem Bild zu stellen. In dieser Szene verschwimmt die Grenze zwischen Fiktion und Wirklichkeit. Sie ist voller Ironie und bei genauer Betrachtung äußerst komisch. Einzig ihren humorlos eindimensionalen Charakteren entgeht dies, wie schon bei der *Zero Gravity Toilet*, vollkommen.

Anschließend geht die Reise weiter zur Ausgrabungsstätte im Mondkrater Tycho, wo ein seltsamer Fund gemacht wurde, der sehr dem in der Urzeit ähnelt. Der Dialog, der unterwegs im Shuttle geführt wird, erfüllt oberflächlich betrachtet die Funktion, den Zuschauer über die Vorgänge auf dem Mond weiterhin zu informieren. Der Subtext dieses kurzen Abschnittes liest sich jedoch anders und damit als Fortsetzung des bereits Erwähnten Themas, der Scheinheiligkeit. So wird Floyd für seine herausragende und moralsteigernde Rede gelobt, während man Nachahmungen von Huhn und Schinken auf geschmierten Broten verspeist. Die von Halvorsen genutzte

Formulierung, „*You know, that was an excellent speech you gave us, Heywood. I'm sure it beefed up morale a hell of a lot.*“ (Kubrick 1968, 0:45:07h), unterstreicht die Ironie, da er dies sagt, während er eine Fleisch-Imitation zu sich nimmt. Nichts in dieser Szene ist echt — weder das Essen, noch die Komplimente. Von der von Floyd angemahnten Sicherheit ist nichts zu sehen, da die Pilotenkabine offen ist, wodurch die beiden Flugführer ohne Probleme mithören können. Das spricht deutlich gegen die absolute Vertraulichkeit der Informationen, die während des Gesprächs ausgetauscht werden. Durchschaut man die Narrative des Dialoges, wird auffallen, dass die scheinbar gegebenen Informationen genauso falsch sind wie der Rest der Szene. Der größte Irrtum, dass der Monolith von Außerirdischen vergraben worden sei, der später im Text unter

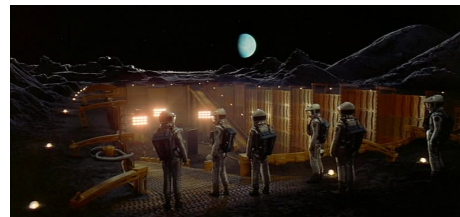


Abbildung 8: Ausgrabungsstätte („2001“, 0:49:27h)

Rückgriff auf die Konjunktion erläutert werden wird, steht zugleich erneut exemplarisch für die grobe Unkenntnis der Menschen dieser Zeit. Zunächst sei auf die Symbolik des Ausgrabens hingewiesen, die gerade im Schatten des Zurückliegenden darauf hindeutet, wie stark der Mensch bestimmten Selbsttäuschungen erliegen kann, so dass das Entdecken der Vertikalität zu einem Kraftakt gerät, da erst die Schlacke der Gesinnungen, die auch kulturhistorisch Jahrhunderte alles verschüttete, abgetragen werden muss. So war das Vertikale, das Instinktive, den Menschenaffen noch unmittelbar, nonverbal zugänglich, wohingegen die Menschen der Zukunft diese erst in einem Akt der Anstrengung wiederentdecken müssen. Der Instinkt, der seit Sokrates immer hinter der Vernunft anstehen musste und gezielt durch Christentum oder Aufklärung verdrängt wurde, erfährt in der Freilegung

des Quaders, der sogleich unmittelbar in die Höhe, also Richtung Jupiter weist, seine Renaissance. Doch die bloße Konfrontation mit dem Stein ist bei Weitem nicht ausreichend, da seine mächtige Symbolik auch verstanden werden muss. Der Ort der Ausgrabung selbst ist ähnlich einem Kino arrangiert, in das die Astronauten wie eine Zuschauermenge eintreten, um sich den Film anzusehen. Die drei hinter dem Monolithen stehenden Scheinwerfer sind die wiederholte Referenz an die Wiedergabetechnik. Der Monolith ist absolut schwarz, spiegelt nichts wider und bildet sozusagen den Kern der Aufführung. Auch wenn die Forscher direkt vor ihm stehen, können sie sich nicht selbst sehen, sich also nicht erkennen, was erneut dafür spricht, dass sie nicht realisieren, was der mächtige Quader ist. Floyd fasst den Monolithen sogar an, doch das bringt ihn der Lösung des Rätsels keinen Deut näher. Er weiß weder von der Rolle, die er im Schauspiel einnimmt, noch womit er es zu tun hat. Wie in der Besprechung zuvor schießt eine Person Fotos von den Anwesenden, was während dieser streng geheimen Operation auch hier die Frage nach dem Sinn aufwirft. Ein sonderbarer Aspekt der Szene vorweg: im Shuttle, das zuvor zur Ausgrabungsstätte geflogen ist, befanden sich inklusive des Piloten nur fünf Personen. Sechs Astronauten besichtigen nun jedoch den Krater, wobei der mit der Kamera die anderen fünf mehrfach ablichtet. Woher kommt plötzlich die sechste Person? Ist es erneut Kubrick? Es hat den Eindruck, da der Mann hinter der Kamera mehr weiß, als die anderen. Er setzt sie in Szene, indem er ihnen mittels Handzeichen Anweisungen gibt, wie sie zu stehen haben. Nach jedem Bild, das er macht, dreht er die Kamera um 90 Grad zur Seite, doch wieso sollte eine technisch so fortgeschrittene Zivilisation eigentlich Kameras bauen, die man nach dem Fotografieren präzise neigen muss? Die kleine Geste ist ein Hinweis. Der Mann, der die Kontrolle über die Inszenierung

besitzt, fordert auf, den Blickwinkel zu verändern. Würden die anderen Beteiligten diesen Hinweis bemerken, könnten sie sich dem Mittelpunkt der Ausgrabungsstätte mit einem tieferen Verständnis nähern. Zur Seite geneigt ist der Monolith ein mächtiges Schwarzbild, das dem eingangs präsentierten entspricht. Dadurch würde er sein Geheimnis, auch für die Fiktionalität des Films zu stehen, Preis geben. Das Erkennen des Monolithen würde den Charakteren die Möglichkeit geben, sich metaphorisch hinauf zu entwickeln, wie Nietzsche es vorschwebte, indem sie die Posse und damit sinnbildlich auch sich selbst durchschauen. Der mächtige Quader steht damit symbolisch für die Vertikalspannung und wer dies realisiert, ist in der Lage, das Basislager des eigenen Seins zu verlassen. Dies jedoch gelingt den Menschen der Zukunft noch weniger als den Affen, die von dem Stein in ihrer relativ beschränkten Weise zumindest profitieren konnten. Die elementaren Probleme ihres Daseins betrafen nicht das Leben, sondern das Überleben. Auch aus Ermangelung der Sprache und ihrer Konzepte ergaben sich deshalb qualitativ grundverschiedene Bedürfnisse, die ebenso anderer Lösungen bedurften. Der moderne Mensch hat den physischen Mangel überwunden, leidet jedoch nun an einem Mangel an Instinkt, durch den er blind bleibt für das große Geheimnis, dessen Erkenntnis ihm ein aktives Leben in der Vertikalen ermöglichen würde. Statt dessen steht er ratlos vor dem Symbol seiner innerlichen Spannungen und geht mit ihm in geradezu grotesker Weise um. Als schließlich ein Signal von dem Monolithen ausgeht, das nur durch technische Hilfsmittel aufgefangen wird und, wie wir später erfahren werden, Richtung Jupiter deutet, bleibt er erneut unempfänglich für das Wesentliche und konstruiert einen gigantischen technischen Apparat, der zugleich ein hermetischer Käfig ist, um die sinnbildlich überaus lange und beschwerliche Reise in die Unendlichkeit des Alls anzutreten. Man

sucht sein Heil mittels Prothesen, die im übertragenden Sinne zugleich Kerker darstellen, doch die Art des Prozesses, der durchlaufen wird, zeigt die Unreife der Agierenden, da sie sogar mitsamt den Hinweisen, die sie bekamen, weit davon entfernt sind, dem Mysterium auf die Schliche zu kommen. Die Lösung liegt so nah und doch scheint sie so weit weg zu sein, dass der Blick in die Ferne gerichtet wird. Die entscheidende Botschaft des behandelten Abschnittes dreht sich um das Versagen des Menschen, die eigenen Potenziale zu erkennen. Trotz seines immensen Fortschritts auf technologischem Gebiet besteht auf anderem Terrain ein ungeheurer Nachholbedarf, bei dessen Kompensation die Technik sogar hinderlich sein kann. Nietzsches *Kamel*, das für den *demütigen Geist* steht, bietet eine recht gute Entsprechung, denn der Mensch der Moderne ist gekennzeichnet durch Folgsamkeit, Unterwürfigkeit und Selbstverleugnung. Das Unterwürfige wird später, wenn auch in etwas anderer Form, noch deutlicher zutage treten, wenn sich der Mensch nicht mehr Seinesgleichen sondern der Maschine gegenüber sieht. Schließlich erblicken wir zuletzt noch eine Konjunktion, die motivisch exakt der entspricht, die wir sahen, als die Affen den Quader entdeckten. Nur ist jetzt der Mond Ort des Geschehens, demzufolge stehen Monolith, Sonne und vermutlich die Erde gleichsam in einer Reihe. Die Schlusseinstellung der Episode stellt die Parallele zum Anfang her und deutet darauf hin, dass die Fragen und Probleme des Menschen unverändert sind, wenngleich sie in der Zukunft gravierender wirkten.

5 Panopticon, Selbstgeburtskampf —

Wider das Auge des Logischen

Wie zuvor beschreibt der erste Begriff des Zwischentitels den Handlungsort, wobei jener in diesem Falle einer Erläuterung bedarf, da er nicht auf Anhieb verständlich ist. Der Ausdruck *Panopticon* ist von Jeremy Bentham entliehen und soll einen wesentlichen Aspekt des Verständnisses der modernen Technologie umreißen, das zu Grunde gelegt wird. Benthams Idee stammt aus dem Ende des 18. Jahrhunderts und lässt sich kurz gesagt als architektonischen Entwurf eines Gefängnisses oder ähnlicher Anstalten charakterisieren. Das Besondere an dieser Art von Gebäude ist, dass es so konstruiert ist, dass ein Einzelner genügt, um alle Insassen zu überwachen. Dies wird gewährleistet durch eine sogenannte *Strahlenbauweise*, bei der der Überwachende aus dem Zentrum alle zu Überwachten um sich herum im Blick hat. Das Perfide an dieser Konstruktion ist zudem, dass die Insassen nicht wissen, ob sie gerade beobachtet werden, da sie den Wärter aufgrund der Lichtverhältnisse nicht sehen können. Der Begriff ist im Zusammenhang mit *2001* bewusst gewählt, da das Raumschiff, in dem die Handlung ihre Fortsetzung findet, auf ähnliche Weise konzipiert ist. In diesem Fall ist es allerdings der Bordcomputer, der alle anderen im Blick hat, ohne dass sie etwas dagegen tun können. Auf diese Weise bleibt die Technologie der Moderne doppeldeutig, denn sie ist lebenserhaltender Kokon im kalten Weltraum sowie eiserner Käfig und Todesfalle. Denken wir noch einmal an unseren bereits erläuterten, lebensbejahenden Instinktbezug, verschiebt sich die Konnotation der Technik schnell deutlich ins Negative, da sie diesem aus mehreren Gründen entgegenzustehen scheint. In jenem Szenario entspinnt sich nun der Selbstgeburtskampf Bowmans, der sich

programmatisch ganz gezielt gegen den Bordcomputer richtet, also das allgegenwärtige Auge, in dessen eingängiger Metapher der sokratische Bann seine dingliche Entsprechung findet.

Der zweite Zwischentitel leitet in *Jupiter Mission: 18 Months Later* ein. Ein riesiges Raumschiff Namens *Discovery I* ist auf dem Weg zum Jupiter. Nach dem Geburtstag von Floyds Tochter steckt im Titel der Episode wieder das Sujet der Geburt, denn dadurch, dass zwei Astronauten an Bord der *Discovery* sind, entfallen neun Monate auf jeden von ihnen. Neben den beiden Protagonisten, Dr. David Bowman und Dr. Frank Poole, sind drei weitere Menschen an Bord, die sich allerdings in Dauerschlaf befinden und dadurch niemals aktiv in Erscheinung treten. Neben Bowman und Floyd lässt sich auch über Pooles Namen spekulieren. Rückwärts gelesen, könnte sich um eine Anspielung auf das Gefangensein in der riesigen technischen Zentrifuge handeln, das der Film noch verbildlichen wird. Der Name kann aber auch als Ausdruck der ihm eigenen Quasi-Religiösität verstanden werden, die in seinem blinden Vertrauen in die Technik besteht. Hebt man den Bezug Pooles zum Wasser hervor, liest es sich wie ein Taufname, da jener dann in Zusammenhang gerät mit dem christlichen Glaubensbekenntnis, das sich aus dem altgriechischen *ichthýs*, also Fisch, herleitet. Versteht man Poole hingegen als ein Becken, könnte man auch wieder Nietzsche anführen, der gern auf die Metapher des Herdentiers zurückgreift, und bemerken, dass Frank nicht die Kraft besitzt, sich aus dem Sammelbecken der Herde zu erheben. Alle drei Aspekte treffen, wie sich noch zeigen wird, auf Frank Poole zu und führen wunderbar die unerschöpfliche Tiefe sowie Deutungsfreiheit, die dem Zuschauer eingeräumt ist, vor Augen. Weiterhin bildet der modernste Computer, der je gebaut wurde, durch ein

Auge repräsentiert wird und den Namen *HAL 9000* trägt, ein vollwertiges Besatzungsmitglied, das sich sogar über die Menschen erhebt, weil es die Kontrolle über die gesamte Mission hat. HAL, der omnipotent und omnipräsent ist, ist das komplizierteste, komplexeste Elektronengehirn, das der Mensch je geschaffen hat und angeblich absolut perfekt. Dass er als Krone der Computertechnik gilt wird, ebenso wie sein Perfektionismus, mehr als einmal narrativ deutlich herausgestellt, so dass es misstrauisch machen muss. HAL erinnert sehr an Utopien, wie sie schon zu früheren Zeiten in der Science Fiction Literatur, zu finden sind. Speziell zwei Bücher sollen wenigstens genannt werden, jedoch nicht um den streng filmischen Interpretationsansatz der Arbeit zu kippen, sondern lediglich, um einige Zusammenhänge im Prozess der Ideengebung für den Film transparenter zu gestalten. Von George Herbert Wells stammt die Idee des *world brain*, die sich im gleichnamigen Buch aus dem Jahre 1938 findet. Dabei handelt es sich im Wesentlichen um eine Art von globaler Intelligenz, in die der Mensch Informationen einspeist, die jene dann organisiert, systematisiert, sortiert, zusammenfasst und aufarbeitet. Vorstellen kann man sich das Ganze wahrscheinlich am ehesten wie einen riesigen Apparat, der das gesamte Wissen des Menschen in sich vereint, um anschließend auf dieser Grundlage bei jeder Art der Problemlösung zu assistieren. Von dieser Idee geht im doppelten Sinne ein ungeheurer Optimismus aus, welcher sich nicht nur im grenzenlosen Vertrauen in die Technologie, sondern auch im unerschütterlichen Glauben an den Nutzen der wissenschaftlichen Erkenntnis offenbart. Durch die Erhebung des Wissens zum Leitprinzip erfolgt die Verdrängung des Erlebens, wodurch das formale Aneignen von Wissen den intentionalen Akt an Bedeutung verlieren lässt, der gerade darin besteht, die Welt auf das eigene Ich gerichtet zu interpretieren und

dadurch persönlich zu reifen. Sieben Jahre später empfand Wells seine große Zuversicht der Vergangenheit als Fehler und die Utopie wandelte sich zur Dystopie, die er in *Mind At The End Of Its Tether* niederschrieb. Auch wenn sich ein genauerer Blick auf Wells' Schriften lohnen würde, sei nur der entscheidende Punkt im Hinblick auf *2001* genannt, der darin besteht, dass Arthur C. Clarke nachweislich die Gedanken des englischen Schriftstellers bekannt waren, da sich im Anhang seines erstmals 1962 erschienenen *Profiles of the Future* eine Tabelle findet, die die reale Umsetzung des *world brain* knapp vor das Jahr 2100 datiert. Es liegt auf der Hand, dass Wells' prophetischer Einfall eine Inspiration für den Bordcomputer der *Discovery* gewesen ist. Der visionäre Charakter und Zusammenhang von Wells' Gedanken mit dem Bordcomputer wird durch einen Verweis auf den Dokumentarfilm noch deutlicher. Darin findet der IBM-Computer *Watson* Erwähnung, der 2011 bei der Quiz-Sendung *Jeopardy* zwei menschliche Rekordgewinner schlagen konnte, wobei das Verblüffende darin bestand, dass er agierte wie ein menschlicher Spieler. Er war nicht nur fähig die oft verschachtelte, doppeldeutige oder metaphorische Sprache des Moderators zu verstehen, sondern obendrein noch im Stande, dessen Fragen korrekt zu beantworten in einem Modus, der das lexikalische Nachschlagen weit übersteigt, weil *Watson* eigens Zusammenhänge herstellen und Daten im Hinblick auf die Wichtigkeit zur Beantwortung der Frage filtern, abstrahieren und auswerten konnte. Weiterhin verweist die Dokumentation auf die Absicht des Internetgiganten hinter dem Projekt *Google Books*, bei der es keineswegs um Buchvermarktung oder das Einrichten einer globalen Bibliothek gehe, sondern um nicht weniger als die künstliche Intelligenz. Der *HAL-9000-Computer* ist genau eine solche künstliche Intelligenz, da dies sogar sein Name ausweist, dessen erster Teil, wie Kubrick und Clarke

immer wieder versicherten, eine Abkürzung für *Heuristic Algorithmic* sei. *HAL* liest sich zwar auch wie über *IBM* ergossener Spott, da die drei Buchstaben des Namens des „psychotischen“ Computers, um jeweils eine Stelle des Alphabets verschoben, den Namen des großen Computerherstellers ergeben, doch die von den Autoren nahegelegte Interpretation des Namens ist nicht weniger aussagekräftig, da das *heuristic* in der Bezeichnung den Arbeitsmodus des Apparates ausweist. Der Begriff kommt vom griechischen *heurísko*, bedeutet *auffinden*, *entdecken* und bezieht sich exakt auf das erwähnte analytische Vorgehen, über das auch *Watson* bei seinem Triumph verfügt haben muss. Im Bezug auf den Glauben an den Nutzen des technischen Fortschritts ist dem studierten Mathematiker und Physiker Clarke zweifelsohne eine zuversichtliche Position zuzuschreiben, daher liegt es nahe, die pessimistischen, verstörenden Aspekte von *2001* auf Kubrick zurückzuführen. Im attischen Weltraumepos zeigt HAL sich als Dystopie — und sie, die „*Helden der Bühne, sie sterben an einer Superfötation des Logischen*“ (Nietzsche 1988b, S. 13), der nur Bowman entgegensteht, welcher schließlich den Einäugigen, der die anderen der Besatzung verschlang, ganz in Manier des Odysseus zur Strecke bringt. Auf den Zuschauer wirkt die Technologie der Moderne geläutert, was sie letztlich noch verhängnisvoller macht, da der Mensch der Zukunft ihr blindes Vertrauen entgegenbringt. Die Hingabe in allen Bereichen des Lebens zeigt sich deutlich in den banalen Tätigkeiten, denen von den Menschen an Bord des Schiffes unter dem bedrohlichen Auge nachgegangen wird. Man vertraut der Maschine nicht nur eine Raumfahrtmission von enormer Wichtigkeit an, sondern in doppelter Hinsicht auch sein Leben. Zum einen im physischen Sinne, da kurzerhand das Überleben im All auch von der Funktionalität der technischen Hilfsmittel abhängt. Zum anderen im metaphorischen Sinne,

da die Mission ins All symbolisch für die existenzialistische Suche nach Antworten steht, welche man absurderweise dem Computer anvertraut. Beides ist radikales Eingeständnis, wie wenig man sich und deshalb auch seine eigene Schöpfung überhaupt kennt.

Der Rechner hat den Menschen längst überflügelt. Die Frage an HAL, ob er manchmal Probleme habe, trotz seiner immensen Fähigkeiten vom Menschen abhängig zu sein (Kubrick 1968, 1:00:12h), wirkt im Kontext eher befremdlich, sieht man Poole und Bowman doch im Raumschiff meist recht belanglose Dinge tun. Vielmehr hat es den Eindruck, als sei der Mensch an diesem Ort deplatziert, da die Maschine offenbar bestens allein zurechtzukommen scheint. Ohne den Menschen könnte man ihr sogar grotesk wirkende Aufgaben, wie beispielsweise das Verstellen der Kopfstütze einer Liege auf menschlichen Wunsch (Kubrick 1968, 1:02:33h) hin, ersparen. Die Ausstrahlung des Berichts, in dem auch HALs Interview zu verfolgen ist, schauen sich beide Raumfahrer im Fernsehen an, während sie nebenbei essen. Dieses Bild fasst mehrere Dinge sehr schön zusammen. Zum einen ist erkennbar, dass das Essen noch nicht besser geworden ist. Was die Raumfahrer zu sich nehmen sind nichts weiter als undefinierbare Pasten, die sich nicht in Konsistenz, aber wenigstens in Farbe unterscheiden. Zusätzlich verfolgen die zwei Akteure eine Sendung, in der es um ihre eigene Mission geht. Sie ernähren sich dabei in zweierlei Hinsicht schlecht. Nicht nur ihre Speise ist monoton, uninteressant und sicher kein Gaumenschmaus, auch die Quelle



Abbildung 9: Poole (l.) und Bowman vorm Bildschirm („2001“, 1:01:03h)

ihrer Informationen ist nicht von besonders erlesener Qualität. Der Fernsehbericht dient in dramaturgischer Sicht dazu, den Betrachter des Films über wesentliche Fakten zu informieren. Das vorliegende Bild liest sich fast so, als solle es zeigen, dass die beiden Speisenden nicht mehr über HAL, die Mission und die *Discovery* wissen als der Zuschauer. Sie verfolgen ihre eigene Propagandasendung, schweigen und haben keine Ahnung. Beide starren auf verschiedene Bildschirme, die das gleiche Programm wiedergeben. Es verwundert wenig, dass sie so blind in die Fehlerlosigkeit des Elektronengehirns vertrauen, da es auch exakt diese Information ist, die auf dem Bildschirm intensiv wiedergekaut wird. In ihrer Ahnungslosigkeit und ihrer mangelnden Kommunikation besteht eine Verbindung zu den vormals im Konferenzraum Versammelten. In beiden Szenen verläuft die Kommunikation höchst einseitig. Das Schauspiel im Schauspiel illustriert nicht nur den überzeichneten Wahrheitsanspruch der vermittelten Informationen, sondern ist ganz nebenbei auch ein weiterer von Kubricks selbstreferentiellen Witzen, der auf die Spitze getrieben wird, als wir Poole in der Szene speisen und gleichzeitig auf dem Bildschirm sprechen sehen. Die Ironie im berühmten Vorläufer Shakespeares bricht sich Bahn, als Hamlet dem König erklärt, dass das Stück, das sie sehen, Mausefalle heiße. Hamlets Vorhaben, die Schuld des Königs zu beweisen, wird durch diese Äußerung absurd, da bereits aus der Namensgebung hervorgeht, dass er schon vorher vom Verbrechen des Claudius überzeugt war. Kubricks Ironie ist wortlos, aber dennoch sehr deutlich durch die eingesetzte Bildsprache. In beiden großen Schauspielen ist der Wahrheitsgehalt des Stückes im Stück äußerst zweifelhaft.

Die Tatsache, dass wir die Individuen Bowman und Poole in den letzten

Sätzen kurzerhand mit einem Personalpronomen im Plural zusammengefasst haben, sollte uns zu denken geben. Offenbar sind sie nur schwer als eigenständige Personen wahrnehmbar, was insbesondere in der letzten Abbildung deutlich sichtbar wird. Doch es ist nicht nur so, dass sie relativ konturlos und ungreifbar wirken. Jeder von ihnen ist die Spiegelung des jeweils anderen, weshalb sie Nelson auch als *mirror twins* bezeichnet (Nelson 2000, Vgl. S.124ff). Sehr häufig sind beide gleichzeitig zu sehen, wobei einer sich in der rechten Hälfte und der anderen im linken Teil des Bildschirms aufhält (Kubrick 1968, 1:18:22h oder 1:22:12h). Ihre Kommunikation reicht, abgesehen von einer Ausnahme, kaum über das technisch Notwendige hinaus. Während Bowman Rechtshänder ist, arbeitet Poole mit der linken (Kubrick 1968, 1:08:47h). Wir sehen, wie beide gleichzeitig nebeneinander essen, während sie auf verschiedenen Bildschirmen das gleiche Programm verfolgen. Ohne ihren jeweilig anderen Teil wirken sie unvollständig. Zudem gibt es auch Einstellungen, in denen nur einer von beiden im Bild ist, wobei sich neben ihm beispielsweise ein leerer Stuhl befindet (Kubrick 1968, 1:06:44h). Solche Darstellungen wirken nicht nur unvollkommen, sondern auch unsymmetrisch. Dies fällt auf, da im Rest des Filmes offenbar viel Wert auf symmetrisch harmonische Formen gelegt wurde. So sind häufig Kugeln oder Kreise zu sehen, welche aus geometrischer Sicht nicht nur aufgrund ihrer Symmetrie, sondern auch weil eine Kugel die energetisch günstigste geometrische Figur ist, als perfekt angesehen werden können. Die Menschen an Bord der *Discovery* wirken, für sich betrachtet, alles in allem blass, desinteressiert und unvollkommen. Sie zeigen kaum Emotionen und ihre Kommunikation ist belanglos und unscheinbar. Als sinnbildlich dafür erweist sich unter anderem die Szene, in der Poole sichtlich gelangweilt auf der Sonnenbank die Geburtstagsglückwünsche seiner Eltern

entgegennimmt (Kubrick 1968, 1:02:10h). Das Motiv der Geburt ist ein wiederkehrendes, doch Poole scheint es nicht besonders zu bewegen. Aus dieser Präsentation des Menschlichen ergibt sich in gewisser Hinsicht ein Gegensatz, der seinen Höhepunkt später in der Abschaltung der Maschine erfährt. Nelson arbeitet zudem auf den selben Seiten präzise heraus, dass sich Bowman und Poole auch spiegelbildlich unterscheiden. Es ist, als würde man sie bezüglich ihrer Charakteristik seitenverkehrt denken.

Bezogen auf Poole spricht Nelson von „*physical earth bound activities*“ (Nelson 2000, S. 125) und meint damit, wie er beispielsweise schattenboxend in Sportkleidung durch das Schiff läuft, unter der Hitzelampe ein Sonnenbad nimmt oder die Geburtstagsgrüße seiner Eltern empfängt. Poole wird als auf das Physische fixiert skizziert, wobei sich auch Motive der Orientierungslosigkeit finden. Ein deutliches Indiz dafür sind die drei kurz aufeinander folgenden Einstellungen während Poole in der Zentrifuge läuft. Er kommt dreimal an der selben Stelle vorbei, wobei



Abbildung 10: Spiegelverkehrt
(„2001“, 0:54:34h, 0:54:53h, 0:55:10h)

das mittlere Bild nicht hineinpasst. Auf diesem sind die Behältnisse, in denen sich die Forscher im Kälteschlaf befinden, seitenverkehrt angeordnet. Poole läuft also auf dem mittleren Bild in entgegengesetzter Richtung. In der ganzen Laufsequenz deutet aber nichts anderes darauf hin, dass er an irgendeiner Stelle die Richtung wechselt. Ganz im Gegenteil scheint er immer

im Uhrzeigersinn zu laufen, da die Bilder stilistisch in ihrer kurzen Abfolge so gestaltet sind, dass sie intuitiv als Schuss-Gegenschuss-Aufnahmen, wie man sie von Dialogen kennt, begriffen werden. Erst durch intensives Hinsehen entpuppt sich der vermeintliche Fehler, der jedoch keiner ist. Auch in *The Shining* arbeitet Kubrick sehr gezielt mit ganz ähnlichen Motiven, die ebenfalls nur bei genauer Betrachtung auffallen. Das *Overlook-Hotel* des Films hat eine unmögliche Architektur, weil sich in ihm Räume finden, wo eigentlich keine sein können, weil sie zum Beispiel hinter einer Außenwand liegen. Es fallen auch diverse Stellen, in denen Spiegel motive ähnlich dem hier vorliegenden, auftauchen ins Auge. Das Spiegelmotiv in *2001* bietet demzufolge den Vorläufer zu einem stilistischen Mittel, das Kubrick konsequent weiter entwickelte, um es schließlich in seinem genannten Film aus dem Jahre 1980 auf die Spitze zu treiben. Die Frage, ob es sich um einen Folgefehler handelt, kann jedoch auch ganz formal beantwortet werden, da die Bilder aufgrund der Tatsache, dass sie sich in die vorliegende Deutung einfügen, dass sie also im Kontext einen Sinn haben, per definitionem kein Fehler, kein Irrtum, sind. Der Umstand, dass Poole wie ein Hamster in einem riesigen, technologischen Laufrad gefangen ist, wird also noch überspitzt dadurch, dass die Stoßrichtung seiner Bemühungen ebenso unklar wie belanglos ist. Poole dreht sich im Kreis, scheint nichts von alledem zu bemerken und unterscheidet sich überdies fundamental von Bowman. Jener zeichnet und scheint deshalb eher der Sphäre der Kunst, des Schöpferischen zugeneigt. Seine potentielle Kreativität ist es, die ihn grundlegend von der Maschine unterscheidet. Während Poole sich im Schachspiel mit HAL misst und dabei eine Niederlage einsteckt, entzieht sich Bowman diesem Vergleich gewissermaßen, weil er in einem Bereich aktiv ist, der dem Elektronengehirn prinzipiell nicht zugänglich ist. Der Computer folgt seiner Programmierung,

aber ist grundsätzlich nicht in der Lage, schöpferisch tätig zu sein.

Zwei Ereignisse sind zum Verständnis des Unterschiedes zwischen den beiden Raumfahrern grundlegend. Das Schachspiel galt jahrzehntelang als Maßstab zum Vergleich von Mensch und Maschine. Diese Spezialdisziplin der Informatik brachte es so weit, dass die Maschine seit den neunziger Jahren eine ernstzunehmende Bedrohung für die weltbesten Schachspieler darstellte. Kubrick ist in dieser Hinsicht seiner eigenen Zeit weit voraus, aber wirkt visionär, da sein Film im Jahre 2001 spielt und darin der Computer den Menschen in die Knie zwingt. Kubrick selbst war bekanntlich ein leidenschaftlicher Schachspieler. Nicht nur deshalb macht es durchaus Sinn, sich die Szene genauer anzusehen. Eine recht genaue Analyse, die als Ausgangspunkt für die Untersuchung hier dienen kann, findet sich im Internet auf Wikipedia. Dort wird zu allererst herausgestellt, dass die zu beobachtende Partie einen historischen Ursprung hat. Es handele sich um ein Spiel zwischen Roesch und Schlage, das sich in Hamburg 1910 ereignet habe (Wikipedia 2013, Poole versus HAL 9000). Das ist jedoch nicht entscheidend, da zwei andere Faktoren von weitaus größerer Bedeutung sind. Zum einen begeht HAL eine Ungenauigkeit, als er zu Poole sagt: *„I’m sorry Frank, I think you missed it: queen to bishop three, biship takes queen, knight takes bishop, mate.“* (Kubrick 1968, 1:04:37h). Nach deskriptiver Notation hätte HAL korrekterweise den Zug seiner Königin mit „queen to bishop six“ bezeichnen müssen. Diese kleine Ungenauigkeit steht einem Superrechner nicht gut zu Gesicht. Doch viel bemerkenswerter ist, dass er Poole nicht die ganze Wahrheit sagt, weil er ihm nicht alle Alternativen aufzeigt. HAL beschreibt den Ausgang des Spieles nicht korrekt, weil er so tut, als wäre es für Poole notwendig, die Dame auf F3 zu schlagen.

Das entspricht jedoch nicht den Tatsachen. Obgleich die Partie das Material betreffend relativ ausgeglichen ist, hat Frank eine taktisch sehr schlechte Position und er wird die Partie auch verlieren, doch HALs Analyse ist insofern ungenau, als Poole das eigene Matt noch hinauszögern könnte, indem er zunächst seine Dame anderweitig einsetzt. Die schwarze Dame muss nicht geschlagen werden.

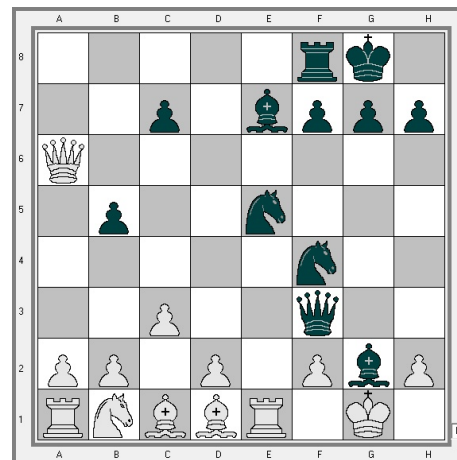


Abbildung 11: Finale Spielposition nachgestellt mit Freeware-Schach, das von Rolf Radke entwickelt wurde

Es handelt sich dabei nicht um einen erzwungenen Zug, wie das Elektronenhirn es darstellt. Poole nimmt die Worte HALs unkritisch hin und beugt sich. In dieser Szene manifestiert sich die Autorität der Maschine. Ob HAL fehlerhaft arbeitet oder ob er Poole wissentlich einem Test aussetzt, kann nicht abschließend geklärt werden und hängt stark von der Lesart des Filmes ab. Für den Moment ist dieser Gesichtspunkt nicht entscheidend. Festgehalten werden soll allerdings, dass die Schachszene die im Vorfeld angedeutete Vermutung hinsichtlich der Perfektion des Computers bestätigt. Ob das Gerät fehlerfrei arbeitet, lässt sich ohne Weiteres nicht klären, aber das Vertrauen des Menschen in seine Schöpfung ist grenzenlos und Poole ist als rational physisch zentrierter Charakter Sinnbild dafür. Als er zuvor in die Luft schlagend und im Kreise laufend zu sehen ist, spricht das für sich. Sein überzeichnet maskulines Gestikulieren ähnelt dem der Affen der Urzeit, wobei er den übermächtigen Gegner im Rücken hat, aber ebenso ahnungslos ist, dass sich in dessen Besitz ein mächtiges Werkzeug befindet, dem er nicht gewachsen ist. Bowman

unterscheidet sich in dieser Hinsicht grundlegend von seinem Partner, da er als dessen kreatives Gegenstück in der Lage ist, HAL zu durchschauen und das Metier des Computers bewusst zu meiden, indem er sich dem Logos, der Rationalität entzieht und sich auf etwas zutiefst Menschliches besinnt. Dadurch wird Bowman unkalkulierbar für den Rechner. Als er dem Auge HALs seine Bilder zeigt und dieser wenig später eine Unterhaltung über die seltsamen Ereignisse beginnt, merkt Bowman sofort, was HAL eigentlich im Schilde führt und entgegnet: „*You’re working up your crew psychology report*“ (Kubrick 1968, 1:07:42h). HAL gibt dies nach kurzem Zögern zu und konstatiert in der Folge die Fehlfunktion der AE-35-Einheit. Auch die Tatsache, dass HAL vorgibt, sich für die Bilder Bowmans zu interessieren und dieser jene der Maschine bereitwillig zur Begutachtung zeigt, hat einen gewissen Witz. Es scheint, als wollte Kubrick den offenkundigen Gegensatz zwischen Mensch und Maschine so deutlich herausarbeiten, dass auch dem unachtsamen Betrachter das Problem unter Einfluss eines Lächelns klar wird.

Der diagnostizierte Ausfall der genannten Einheit ist, nach kurzer Rücksprache mit der Bodenkontrolle, Grund genug für die beiden Astronauten, die Einheit zu ersetzen. Dabei stellt sich heraus, dass die Vorhersage HALs falsch war. Die Einheit arbeitet tadellos und ein Ausfall ist nicht absehbar. Hat der Computer sich geirrt oder gibt es möglicherweise noch eine andere Erklärung? Sieht man den Austausch der Einheit in Zusammenhang mit den unmittelbar vorangehenden Szenen, ergibt sich eine Erklärungsmöglichkeit, die nicht von einem Fehler HALs ausgehen muss. Im Schachspiel hat HAL sich bereits vergewissert, dass er die psychologische Kontrolle über Poole hat. Bei Bowman schlug ein solcher Versuch beim Ausfragen des Raumfahrers fehl. Als HAL in

dieser Unterhaltung bemerkt, dass sein Winkelzug nicht funktionieren würde, kommt es zu einer für einen Supercomputer höchst ungewöhnlichen Verzögerung „*Just a moment. Just a moment, Dave.*“ (Kubrick 1968, 1:07:50h). Während dieses kurzen Innehaltens muss der Rechner entweder Unmengen an Operationen durchführen oder er ist selbst verunsichert, weil Bowman ihn zuvor durchschaut hat. HAL benötigt diesen Augenblick, um auf Davids unvorhersehbares Auftreten zu reagieren und ein neues Szenario zu entwickeln, durch das er ihn erneut auf die Probe stellen kann. Dieses Szenario ist der Ausfall der AE-35-Einheit. Es macht also durchaus Sinn, das Ganze nicht als Fehlfunktion HALs, sondern als kalkulierte Lüge zu lesen. Mehrmals wurde bereits angesprochen, dass der Computer als Schöpfung des Menschen auch im Besitz von dessen Unzulänglichkeiten sein muss. Genau das zeigt sich hier, da die Maschine ein deutlich ausgeprägtes Machtstreben zu besitzen scheint. Das verwundert kaum, denn auch viele der uns bisher begegneten Menschen wiesen diese Art des Antriebs auf. Man erinnere sich nur an den Brudermord und die Verteilungskämpfe um Wasser und Wissen. Als sich später im Film herausstellt, dass HAL mehr über die Mission wusste als die beiden Astronauten, gewinnt diese Behauptung an Schärfe. Offensichtlich wurden die beiden leitenden Offiziere der Mission über wichtige Dinge in Unkenntnis gelassen, die dem Superrechner bekannt waren. Unabhängig davon, ob HAL hier nur seine Programmierung erfüllt oder aus freien Stücken handelt, offenbart sein Streben das, was Schopenhauer *Wille* nennt und ausnahmslos allen Subjekten zuschreibt. Um zu zeigen, wie radikal Schopenhauers Konzept ist, werden als Extrembeispiel gern die Steine zitiert, die aus seiner Sicht ebenfalls über einen *Willen* verfügen, der sich bei ihnen darin äußert, dass sie beispielsweise zu Boden fallen und so gemäß der Schwerkraft streben (Schopenhauer 1912, Vgl. S. 626). Diese

kompromisslose Omnipräsenz des Willens zeigte sich bereits relativ früh im Film, auch durch den ungewöhnlich gleitenden Stift, der ein Eigenleben zu haben schien und bildet so auch die Grundlage für den Kontrollverlust, den der Mensch erleidet. Die Tatsache, dass HAL und Bowman von Beginn an als Gegenspieler auftreten, deutet auf einen zentralen und äußerst wichtigen Aspekt des Films hin, nämlich den Gegensatz zwischen Wissen, Logik und Kausalität auf der einen Seite sowie Mythos, Instinkt und Willen auf der anderen. Dieser Konflikt nimmt eine zentrale Rolle in der Bedeutung der vorliegenden Interpretation des Filmes ein und manifestiert sich anhand der beschriebenen Szene durch das Begriffspaar Mensch und Maschine.

Die erwähnte Spannung lässt sich noch besser durch einen Blick auf die Symbolik HALs veranschaulichen. Der Rechner ist weit mehr als bloßes Werkzeug. Er ist elementare Notwendigkeit in einer feindlichen Umgebung und zugleich Überwachungsinstrument, wofür sich seine Erscheinungsform als sinnbildlich erweist. Ganz abgesehen von dem selbstreferenziellen Scherz, dass wir es mit einem sozusagen zurückbeobachtenden Kamera-Auge inmitten eines Mediums, in dem durch eben eine solche beobachtet wird, zu tun haben. Mehrere Kameraeinstellungen aus Sicht dieses Maschinenauges unterstreichen die Überwachungsthese zusätzlich. Doch die Tatsache, dass sie ausgerechnet als Auge in Erscheinung tritt, transportiert eine weitere Botschaft. Es ist gerade das Auge, das historisch einen Wandel vom zunächst Göttlichen hin zum Vernünftigen vollzogen hat. Dieser Gedankengang wird von Carolin Rack in *Das Auge und die Rückkehr des Verdrängten in Stanley Kubricks Filmen* vertieft und soll hier, allerdings in kürzerer Form, aufgegriffen werden. In Verknüpfung mit dem bisherigen Kenntnisstand ergibt sich dann ein schlüssigeres Gesamtbild. Die Verortung der Maschine

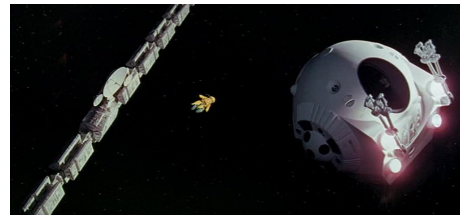
in den Domänen der Logik und Kausalität wird dadurch noch zwingender, wobei besonders die negative Konnotation, die Kubrick mitgibt, deutlich werden soll. Die Prämissen der Aufklärung decken sich mit denen des Superrechners und machen ihn so zur real gewordenen Verdinglichung der Aufklärungsutopie. Der Anspruch der Aufklärung bestand darin, alle Aspekte des Lebens mit Mitteln der Vernunft zu durchleuchten und sämtliche Lebensbereiche zu rationalisieren. Der feste Glaube an Omnipotenz und Omnipräsenz der Vernunft bildet dabei die Grundlage. Das Allmächtige und Allgegenwärtige kommt auch HAL zu und scheint, im Kontext betrachtet, gewissermaßen auch dem christlichen Gottesbegriff entliehen. Der Computer nimmt mit seinem mächtigen alles durchleuchtenden Auge die Rolle eines technoiden Gottes ein, der vorerst die spirituelle Leerstelle füllt, doch letztlich an Bowman scheitert. Schon im alten Ägypten nimmt die historische Entwicklung der Symbolik des Auges Form an, wie bei Rack, die sich auf Alex Stocks *Der göttliche Augenblick* beruft, zu lesen ist (Rack 2004, Vgl. S. 6ff). Demnach habe die Symbolik des allsehenden Auges sich schon in Darstellungen der Gottheit Osiris, deren Name etwa mit *Sitz des Auges* übersetzt werden kann, gefunden. Das Auge werde hier bewusst mit der Sonne, die alles im Blick habe und überall hinscheine, verbunden, um seine Allmacht zu verdeutlichen. Anschließend wird auf die jüdische Kabbala verwiesen, aus der der Volksglaube stammen soll, dass nur das rechte Auge gut sei. Da das linke demzufolge das schlechte sein musste, habe Gott auch nur ein Auge, während Menschen ein gutes und ein schlechtes besäßen. In der Folge wird eine Entwicklung vom ägyptischen Sonnenauge hin zum Auge der Vorhersehung, das in der christlichen Symbolik des 17. Jahrhunderts zu finden ist, konstatiert. Das Auge erscheint dort in einem Dreieck und bildet so den Versuch, die göttliche Dreifaltigkeit darzustellen. Genau

diese historischen Ursprünge sind es, auf die sich die Aufklärung bezieht, wenn sie das Auge säkularisiert und so konsequent in die Weltlichkeit überführt. Der menschliche Wunsch nach totaler Kontrolle jenseits des Göttlichen sorgt dann dafür, dass der Augensinn durch Apparate (z.B. Brillen, Fotoapparate oder Filmkameras) optimiert werde. Der Blick wird also zunehmend technisiert und scheinbar objektiviert. Genau diese Tendenz findet in HAL Ausdruck, der in dieser Hinsicht nicht nur seiner Erscheinung nach göttlich ist, sondern jenen Anspruch auch durch seinen Habitus verkörpert. Die Fehlerlosigkeit wird derart überbetont, dass es zwangsläufig erscheint, dass von ihr nichts weiter als eine Illusion bleibt. Durch die Art der Erzählung ist von Beginn an relativ klar, dass Kubricks omnipräsentes Auge etwas Dämonisches hat. Das Augenmotiv begann mit dem Auftreten der Photographen und gipfelt nun wiederkehrend im Computer der *Discovery*.

Nachdem HALs Fehldiagnose enlarvt ist, was möglich wird, dadurch dass Bowman die angeblich bald ausfallende Einheit genauestens prüft, spitzt sich der Konflikt an Bord zu. Bowman hat erneut HALs List bemerkt und sieht den vermeintlichen Fehler des Computers nun als derart großes Risiko, dass er zusammen mit Poole beschließt, den technoiden Gott abzuschalten (Kubrick 1968, 1:22:12h). Dieser erfährt vom Plan der Menschen, indem er ihnen heimlich von den Lippen abliest, als sie sich unbeobachtet fühlen. HALs Verhalten entspricht in dieser Szene dem des Schachspiels mit Poole. Auch dort ist zu beobachten, wie Poole überlegend vor sich hin murmelt. Dass HAL von seinem Mund abliest, wird nicht explizit gezeigt, aber die Vermutung liegt nahe (Kubrick 1968, 1:04:12h). Bowman antizipiert im Beratungsgespräch über die Abschaltung bereits die später auftretenden Probleme. Er gibt zu bedenken, dass er nicht wisse, ob jemals ein Computer der 9000er-Reihe

deaktiviert worden sei und wie ein solcher darauf reagiere. Die Reaktion folgt prompt. HAL macht sich genauso schuldig, wie schon die Menschenaffen der Urzeit, indem er zum Mörder wird. Als Poole das AE-35-Modul wieder einsetzen will, kappt er kurzerhand mit Hilfe der Raumkapsel dessen Sauerstoffzufuhr. Im Gegensatz zum Brudermord der Menschenaffen ist dieses Verbrechen nicht exzessiv, sondern lautlos und klinisch. Dass HAL es verübt hat, macht eine Großaufnahme seines Auges an der Kapsel unmissverständlich klar. Kubrick bedient sich eindrucksvoll des Themas der Atemluft. Solange Poole atmet, hört der Zuschauer, wie die Luft durch den Schlauch strömt und der Astronaut sie aufnimmt. Dann wird es plötzlich ganz still und man weiß sofort, was passiert ist (Kubrick 1968, 1:27:18h).

Die Darstellung von Pooles Ausflug ins All wirkt wie der Balanceakt des Seiltänzers, von dem Nietzsche in seinem Zarathustra berichtet. Schnurgerade bewegt sich Frank von



seiner Raumkapsel fort auf die *Discovery* zu. Auch wenn sich das imaginäre Tau,

Abbildung 12: Pooles tödlicher Raumgang („2001“, 1:27:19h)

auf dem Poole steht, nur erahnen lässt, ist jenes, an dem sein Leben hängt, ganz offensichtlich vorhanden, ja sichtbar und hörbar. Jäh wird sein Tanz in schwindelerregender Höhe durch das Durchtrennen des Sauerstoffschlauchs beendet, so dass Poole in den Tod stürzt. Die folgenden Kameraeinstellungen, die zeigen wie er ziellos taumelnd durch den Raum gleitet, zeigen seinen Sturz überaus deutlich. Der erste Weltraumgang wurde von Bowman erledigt und war auf die gleiche Weise inszeniert. Von seinem Hinauffahren in die Höhe kehrte er allerdings unbeschadet zurück. Gleichzeitig verschaffte er sich noch die Mittel, die Maschine der Lüge zu überführen. Bowman

beobachtet das Geschehen aus der *Discovery* und bricht sofort auf, seinen Kollegen aus dem All zu bergen. Er scheint nicht zu wissen, dass HAL der Mörder ist, weil er diesen fragt, ob er wisse, was passiert sei. Seine Antwort ist eine Lüge und ebenso nichtssagend, wie das, was Floyd auf Nachfragen zu erwidern pflegte: „*I’m sorry, Dave. I don’t have enough information.*“ (Kubrick 1968, 1:29:08h). Die zwei Mann Besatzung sind nicht mehr an Bord des Schiffes, was HAL zum Anlass nimmt, dem Leben der anderen in Kälteschlaf Befindlichen ein Ende zu setzen. Durch diesen Schachzug wird klar, dass es dem Rechner nicht um die Mission geht, denn sähe er durch seine Abschaltung lediglich das Gesamtvorhaben gefährdet, hätte er es ohne Poole und Bowman fortsetzen können. Das Töten der drei anderen Forscher wäre dann unnötig, da sie beim Erreichen des Jupiter noch im Sinne der Mission gebraucht würden. Bestand nicht ein wesentliches Missionsziel darin, die Forscher zum Jupiter zu bringen? Vielmehr kann HALs Handeln als Krönung des zunehmenden Kontrollverlustes des Menschen über seine Werkzeuge verstanden werden. Man kann sich kaum eine extremere Form der Verweigerung, als den Mord am eigenen Schöpfer vorstellen. Ganz ungeachtet des egoistischen Willens sollte die Tat deshalb zunächst symbolisch gelesen werden, wodurch sie zur Vollendung dessen wird, was sich in Floyds fliegendem Stift bereits andeutete. Der Mord an den Dreien verläuft technisch und frei von jeder Emotion. Die Mordopfer, die ja in extremstem Maße abhängig von der Technologie, also der Maschine sind, werden behandelt, als seien sie selber nur Apparate. Kubrick zeigt den wahrscheinlich technokratischsten Dreifachmord der Filmgeschichte (Kubrick 1968, 1:35:20h). Daran, dass das Auge selbst der Mörder ist, besteht jedoch kein Zweifel. Eine zwischengeschnittene Großaufnahme des selben macht es unmissverständlich klar. Vermittelt wird das Verbrechen

lediglich durch einen piependen Warnton und über Einblendungen auf einem Monitor, der die Lebensfunktionen überwacht. Die Grafiken des Bildschirms kollabieren, das Piepen nimmt mit der Bedrohlichkeit der Lage zu, bis es schließlich verstummt und nur die Einblendung „*life functions terminated*“ bleibt. Wieder ist es ganz still. Das sich zu Beginn lesende „*computer malfunction*“ kann durchaus doppeldeutig verstanden werden. Bei dieser Art der Darstellung, bei der vom Menschlichen nur einige Kurven und Graphen auf dem Bildschirm bleiben, ist nicht völlig klar, wer nun eigentlich von der Betriebsstörung betroffen ist. Es könnte der Bordcomputer sein oder aber die Anzeige des Monitors bezieht sich direkt auf die drei im Kälteschlaf ruhenden Menschen. Dann hieße dies, dass der Metabolismus der Humanoiden einer Funktionsstörung unterliegt, die wenig später in den Tod mündet. Der Schriftzug, der zwischen den beiden genannten steht, „*life functions critical*“, spräche für Letzteres und damit gegen die Intuition der flüchtigen Zurkenntnisname, bei der man dazu neigt, die Fehlfunktion sofort HAL zu attestieren, dessen Verhalten bei sorgfältiger Betrachtung eher kalkuliert wirkt. Außerdem bliebe unklar, warum das Bezugsobjekt der drei Einblendungen sich inmitten dieser verschieben sollte, wenn die erste Meldung Zeugnis von HALs Störung und die anderen beiden Beleg für das Ableben der Menschen sind. Die Grenze zwischen Mensch und Maschine verschwimmt beim Dreifachmord völlig. Durch die neuartige Verbrüderung erhält auch die Missetat eine andere Dimension und rekapituliert damit den Brudermord vom Anfang des Films, was ganz nebenbei auch wieder den Bezug zur Heiligen Schrift herstellt. Durch die Unschärfe der Abgrenzung verkomplizieren sich Fragen nach Rechtfertigung zusehends. Haben Bowman und Poole überhaupt ein moralisches Recht, HAL, der eine reflektierte Entität mit Bewusstsein darstellt, abzuschalten? Kann man die Maschine

verstehen, sich in sie hineinversetzen und nachvollziehen, dass sie aus dem Drang zum eigenen Überleben sozusagen aus Notwehr handelte? Hat der Bordcomputer, dessen Fehlerlosigkeit vom ersten Moment an ein großes Thema ist, nicht in doppelter Hinsicht das Recht auch mal fehlerhaft zu handeln? Zum einen kann er nicht völlig fehlerlos arbeiten, weil sein Schöpfer in dieser Hinsicht nicht vollkommen ist. Wie kann etwas selbst Mangelhaftes eine vollendete Schöpfung hervorbringen? Zum anderen ist HAL doch auch mit der Prämisse erbaut worden, möglichst menschlich zu agieren und reagieren. Diese Prämisse schließt auch das Recht auf einen Missgriff ein. Die Beweggründe des Rechners jedenfalls sind zutiefst menschlich, wobei aus seiner Sicht das Deaktivieren der drei Automaten notwendig und nichts weiter als ein technischer Vorgang ist, wie die eigene Abschaltung einer wäre. Die Profanisierung des allmächtigen Gottes negiert alle zuvor an ihn geäußerten Ansprüche. Bisläng weiß dies mit Sicherheit jedoch nur der Zuschauer, da Bowman draußen im All, während er wie Nietzsches Zarathustra den verunglückten Seiltänzer birgt, von alldem nichts bemerkt hat. Nachdem er jenes erfolgreich getan hat, bittet er HAL das Schleusentor zu öffnen, um wieder in die *Discovery* zurückkehren zu können. Der Bordcomputer verweigert den Eintritt.

In der folgenden Szene geschieht etwas höchst Bemerkenswertes, womit nicht in erster Linie Bowmans Eindringen ohne Raumhelm durch die Notluftschleuse gemeint ist. Ob ein Mensch fähig ist dies zu überleben, vermag ich nicht zu sagen. Die Meinungen darüber gehen wohl selbst unter Experten auseinander, aber darauf kommt es nicht an. Auch hier scheint eine metaphorische Deutung der Ereignisse wesentlich ergiebiger, als sich lediglich strikt an der Narration zu orientieren. Kubrick versteckt

sorgfältig mehrere Botschaften. Zunächst einmal lässt sich festhalten, dass das waghalsige Unternehmen Bowmans, wieder an Bord des Schiffes zu gelangen, einen hochriskanten, unvorhersehbaren Akt darstellt, der ihn leicht das Leben hätte kosten können. Dieses unberechenbare, einfallsreiche, gestalterische Verhalten konnte der Bordcomputer durch seine Algorithmen nicht vorhersehen. HAL hatte bemerkt, dass David seinen Helm an Bord vergessen hatte, und war sich seines Triumphs schon so sicher, dass er ihn mit der kulturhistorisch Jahrtausende alten Arroganz der Ratio gegenüber den Instinkten und Leidenschaften förmlich verspottet: *„Without your space helmet, Dave... you’re going to find that rather difficult.“* (Kubrick 1968, 1:39:13h). Doch nicht nur Bowmans Problemlösungsstrategie ist außergewöhnlich, sondern auch die Symbolik, die dem Helm zukommt. Als Poole verunglückt, ist Bowman kopflos, nur durch sein Bauchgefühl vorangetrieben aufgebrochen, um ihn zu retten. Ebenso irrational und instinktiv entwickelt er nun seinen Plan, in das Schiff zurückzukehren. Das Fehlen seines Helmes ist ein Symbol für die Abwesenheit der Ratio und das Durchbrechen konventioneller Denkmuster. Doch mit einem wirklich großartigen Kniff spinnt Kubrick dies noch weiter und das ist das eigentlich Phantastische an der Rückkehr in die *Discovery*. Bowmans Helm ist rot. Im ganzen Film bekamen wir bislang nur diesen roten, Pooles gelben und den im oberen Teil der Abbildung zu sehenden blauen Helm zu Gesicht. Als Bowman

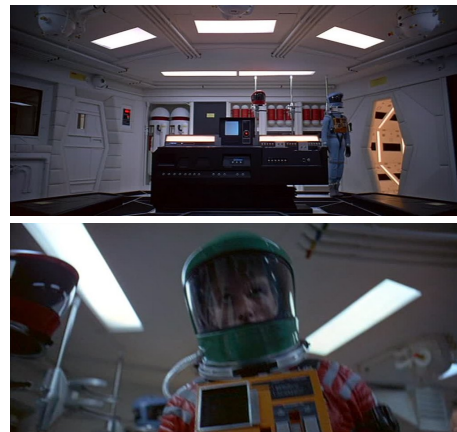


Abbildung 13: Oben: der vergessene rote Helm, Unten: Bowman in grün („2001“, 1:39:18h, 1:46:46h)

jedoch erfolgreich ohne Helm die Luftschleuse passiert, hat er plötzlich einen grünen Helm auf dem Kopf. Wo kommt jener auf einmal her? Warum ist er grün? Und wieso hat Bowman nicht einfach seinen eigenen roten Helm genommen, wenn er doch ohnehin kurz nach Eintritt über die Schleuse an ihm vorbeikommt? Einen einfachen Folgefehler können wir aus zwei Gründen ausschließen. Zum einen ist Kubrick für seinen Perfektionismus berüchtigt, was auch von Zeit zu Zeit durch Beteiligte an den Arbeiten zu seinen Filme bestätigt wird. Außerdem hätte, wenn nicht Kubrick sicher jemand am Set den so offensichtlichen Fehler bemerkt. Mal ganz abgesehen davon ist nur schwerlich vorstellbar, dass am Filmset versehentlich ein grüner Helm existierte, der von Keir Dullea dann irrtümlich übergestreift werden konnte. Zum anderen spricht die sehr deutliche, bildliche sowie verbale Ausformulierung des Helm-Themas dafür, dass der Regisseur den Zuschauer förmlich mit der Nase auf etwas stoßen möchte. Schließlich sehen wir zunächst den vergessenen Helm zurückgelassen an seinem Platz in der *Discovery* und wenig später Bowman genau an dieser Stelle nochmals vorbeigehen, wobei sogar alle drei vorhandenen Helme im Bild erscheinen. Es handelt sich also mitnichten um einen Folgefehler, sondern um Absicht, hinter der sich eine Intention verbirgt. Es seien zunächst einige Worte zur Farbgebung des Helmes erlaubt. Weshalb ausgerechnet grün? Nun dafür gibt es sicher mehrere Gründe. Zum einen ist grün die Farbe der Hoffnung, des Lebens und Überlebens. Grün bedeutet einen Neuanfang, wie der Frühling einer ist. Neuanfang ist insofern ein interessanter Punkt, weil er auch bei Nietzsches ewiger Wiederkehr eine zentrale Rolle einnimmt, wie sich später zeigen wird. Wir bekommen also in gewisser Hinsicht einen anderen, neuen Bowman präsentiert. Einen entschlossenen Bowman, der gewillt ist, sich durchzusetzen und ganz bei sich und seinem instinktiven Wollen

ist. Weiterhin ist die Farbe grün komplementär zu der Erscheinung seines ursprünglichen Helmes. Das zeigt das Ausmaß der Veränderung, den Sprung den David durch die Ereignisse gemacht hat. Dieser Evolutionssprung wird auch dadurch herausgestellt, dass diesem vierten Helm keine Grundfarbe zugeordnet werden kann. Die anderen bisher vorkommenden, also Bowmans, Pooles und der Ersatzhelm, den man mehrmals sehen kann, hatten die Farben rot, gelb und blau. Das sind die drei Grundfarben. Qualitativ ist dieser vierte Helm also völlig verschieden von den bisherigen. Seine Helmfarbe setzt sich nun zusammen aus der Pooles und des Ersatzhelmes, wobei sie sich komplementär zu der, die er vorher hatte, verhält. Diese grundlegende Veränderung äußert sich darin, dass er endgültig aufhört, zu dem Götzen HAL aufzublicken und ihn radikalerweise abschaltet.

Die „Ermordung“ der Maschine ist ein herzergreifendes Ereignis. Während sich Bowman wortlos und unbeirrt den Weg in HALs zentrales Nervensystem bahnt, redet der Computer auf ihn ein. Das Gehirn des Rechners verbirgt sich in einem Raum, auf dessen Tür deutlich die nüchterne Bezeichnung *Logic Memory Center* zu lesen ist. Diese schmucklose Worthülse steht damit in groben Kontrast zu dem, was sich gleich ereignen soll. Während Bowman voranschreitet, ist der Computer keineswegs kalt und logisch, sondern äußert Gefühle, gesteht Fehler ein, zeigt Verständnis für Daves Verdruss und legt diesem nahe, sich auszuruhen, um noch einmal alles zu überdenken. Doch seine psychologische Überredungskunst, sein Versprechen, sich zu bessern sowie die Beteuerung, helfen zu wollen, beeindrucken den resoluten Bowman nicht. Ebenso wird HALs verzweifelt Flehen, in dem er zugleich seine Angst äußert, „*Dave... stop. Stop, will you? Stop, Dave. Will you stop, Dave? Stop, Dave. I'm*

afraid. I'm afraid, Dave. Dave.“ (Kubrick 1968, 1:48:57h), nicht erhört.

Ein geradezu absurdes, doch ebenso anrührendes Bild. Die Maschine, der zugleich wahrscheinlich intelligenteste aller kubrickschen Helden, wird verzweifelt flehend in einem langen, qualvollen Prozess mit einem Schraubenzieher zur Strecke gebracht.

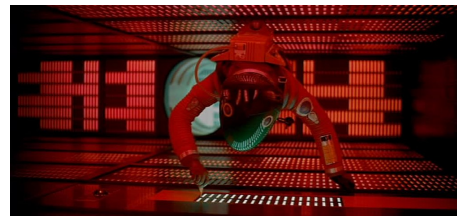


Abbildung 14: HALs zentrales Nervensystem („2001“, 1:49:17h)

Das Entfernen der Speichermodule dauert vom Zutritt in die Kammer bis zu HALs vollständiger Abschaltung fast sechs Minuten. Die Emotionen, die der Apparat während der Deaktivierung äußert, sind rührend und scheinen sogar Bowman zu bewegen. HAL berichtet von seiner „Kindheit“ und fragt den Astronauten, ob er das Kinderlied, das ihm sein Schöpfer beigebracht hat, singen solle, woraufhin Dave einwilligt, so dass es so wirkt, als wolle er der Maschine die Angst nehmen. Das Lied, das HAL anstimmt, ist untrennbar mit seiner Vergangenheit verknüpft und so in doppelter Weise rückwärtsgewandt, da es durch die zunehmende Verlangsamung beim Singen ebenso eindrücklich die Regression des Computers während des Abschaltungsprozesses zum Ausdruck bringt. Wenn man bedenkt, dass *Bicycle Built for Two* der erste Song war, der je von einem Computer gesungen wurde, entgeht auch die intertextuelle Referenz an die Frühzeit der Forschung an künstlichen Intelligenzen nicht (Whittington 2007, Vgl. S. 52). Das Deaktivieren HALs steht in grobem Kontrast zum bereits erwähnten technisch-klinischen Mord an den drei Crewmitgliedern im Kälteschlaf. Selbst Pooles Tod war nicht so ergreifend und in gewisser Weise „schmerzloser“. Die Maschine wirkt menschlicher, als alle bisher auftretenden Charaktere und sie regt das Mitgefühl des Zuschauers.

Kubrick spielt mit diesen Mustern, um die Grenzen zwischen Mensch und Maschine erneut zu verwischen. Das lässt eine der tiefgreifendsten und schwierigsten philosophischen Fragen noch deutlicher zutage treten: Was ist der Mensch? Oder anders: was ist das typisch Menschliche, wenn eine Maschine in der Lage ist zu tun, sogar zu empfinden, wie der Mensch es kann? An keiner anderen Stelle im Film ist diese Frage dringlicher. Die dramatische Weise, in der es doch noch gelungen ist, das Elektronengehirn abzuschalten, zeugt besonders von Bowmans Stärke. Der *homo faber*, der sich einst die Werkzeuge zu Nutze machte, wurde schnell abhängig von ihnen und es wirkte, als könne er sich aus dieser Abhängigkeit nicht lösen, doch der Instinkt hat es vollbracht. Das erfolgreiche Manöver belohnt den Astronauten mit einem enormen Wissenszuwachs, welcher darin besteht, endlich die Wahrheit über die Mission zu erfahren. Die Abschaltung HALs löst das Abspielen eines Films aus, der vor dem Abflug des Raumschiffes produziert wurde, aber bislang nur dem Bordcomputer bekannt war. Floyd taucht nun wieder auf und begründet die Unkenntnis der menschlichen Besatzung erneut mit dem von ihm bekannten Muster: nämlich mit höchsten Sicherheitsanforderungen. Auch hier erscheint diese Begründung wieder absurd, denn welchen Sinn sollte es ergeben, diejenigen, die eine Mission durchführen sollen, nicht über deren Ziel zu informieren? Mit einem Mindestmaß an professioneller Verschwiegenheit sollte man angesichts der hervorragend ausgebildeten Fachmänner schon rechnen können. Dass gerade HAL Bescheid wusste, zeigt erneut das große Vertrauen in die Fähigkeiten der Maschine. Ein Vertrauen, das den Menschen wohl nicht entgegengebracht wird. Die Sicherheitswarnung, die noch im ersten Satz untergebracht ist, scheint jedenfalls erneut reichlich deplatziert, ist jedoch auch ein deutliches Zeichen, durch das Kubrick Floyd erneut indirekt vorführt. Die vielen

kleinen Absurditäten, die sich um das Thema Sicherheit ranken, bilden in gewisser Hinsicht das Gegenprogramm zur notwendigen Risikofreudigkeit des Seiltänzers und damit auch zum unmittelbar vorher vollzogenen Akt Bowmans. Für jenen Kraftakt, das Basislager zu verlassen und den Aufstieg zu wagen, findet Sloterdijk folgende passende Umschreibung, durch den auch Kubricks sarkastische Sicht auf die Absicherung deutlicher wird: *„In Wirklichkeit ist die Entdeckung der Leidenschaften und der Gewohnheiten von der Entdeckung der Meinungen nicht zu trennen, da dieselbe Unterbrechung, die den Menschen aus dem Fluß der Emotionen und Gewohnheiten steigen läßt, ihn auch auf die Sphäre der mentalen Routinen aufmerksam werden läßt. Diese Unterbrechung, mit welcher der Beobachter auf den Plan tritt, schafft irreversibel neue Stellungen zur Gesamtheit der Tatsachen, innen und außen. Aus dem Fluß steigen, das heißt: die alte Habitus-Sicherheit in der ererbten Kultur preisgeben und aufhören, ein Gewächs der ersten Kulturgemeinschaft zu sein. Jetzt gilt es, vom Ufer aus eine neue Welt mit neuen Einwohnern zu gründen.“* (Sloterdijk 2009, S. 302). Sloterdijks Beschreibung bezieht sich auf das zweite Stadium der Verwandlungen Nietzsches: *den Löwen*, der auf seine eigene Stärke und Souveränität vertrauend die vorherrschenden Werte herausfordert. Bowman hat durch seine zunehmende Selbstbestimmung bereits unter Beweis gestellt, dass er zum ungesicherten Aufstieg fähig ist und sich so auf Stufe des Löwen begeben, wohingegen Floyds abschließende Worte des Videos erneut seine absolute Blindheit für die Vertikale zum Ausdruck bringen. Die Erklärungen, die er zu dem Steinquader abgibt, beziehen sich ausschließlich auf seine physische Dimension, die auch das Signal Richtung Jupiter umfasst, und sind gespickt mit steilen nicht nachvollziehbaren Thesen. Nur einer seiner Sätze wirkt aufrichtig, aber zeigt zugleich, dass er unempfänglich für das

wahre, umfassende Rätsel ist: „*It's origin and purpose still a total mystery.*“ (Kubrick 1968, 1:54:35h). Diese letzte Aussage des Videos steht der einige Sätze zuvor getätigten entgegen, wonach Floyd zunächst behauptet hatte, vor 18 Monaten sei der erste Beweis für extraterrestrisches, intelligentes Leben erbracht worden. Wenn jedoch Zweck und Ursprung des Monolithen völlig unklar sind, kann der Quader wohl kaum als ein solcher Nachweis betrachtet werden. Der Jupiter ist erreicht und die narrativ geradlinigste Episode des Films endet.

6 Vom irrationalen Willen zur ewigen Wiederkunft — Der intentionale Akt jenseits der Unendlichkeit

Im letzten Abschnitt tritt die Entwicklung Bowmans in ihr finales Stadium ein, wofür die *Stargate*-Sequenz in künstlerischer Weise die Voraussetzung schafft, deren Bedeutung vor allem darin liegt, eine Metapher für die Einsicht in den Zusammenhang der Dinge, den irrationalen Weltwillen zu sein. *Wille* wird dabei in schopenhauerscher Tradition gebraucht und muss daher schon seinem Wesen nach irrational sein. Das *Stargate* fungiert wie ein Film im Film, denn es rekapituliert in komprimierter Form wesentliche Aspekte des bisher Gesehenen und lässt Kernaussagen für Raumfahrer sowie Zuschauer noch deutlicher werden. Nachdem das fundamentale Verständnis durch die Einsicht in Werden und Vergehen des Lebens erlangt ist, besteht der letztlich nietzscheanische Sprung darin, das Leben als einen intentionalen Akt zu feiern, was meint, alle Ereignisse, freudige, tragische sowie schreckliche in die Interpretation des eigenen Seins einzubeziehen. Die eigene Endlichkeit stellt für diesen Versucht die womöglich größte Herausforderung dar, denn der Logik nach will auch sie beschwingt in eine solchen Deutung integriert

werden. Nietzsche findet ein eindrucksvolles Gedankenexperiment, um in dieser Hinsicht den Begriff des *Übermenschen* zu schärfen. Der Gedanke hebt das Zeitliche aus, indem er die Betrachtung ins Unendliche verlegt und dazu auffordert, sich dem *größten Schwergewicht* zu stellen, um anschließend die Perspektive zu transzendieren und sich jenseits der Unendlichkeit zu begeben. Gelingt die radikale Verlagerung des Lebensschwerpunktes auf den *intentionalen Akt*, verliert die Begrenztheit das Bedrohliche, jedoch nicht indem man ihr zum Beispiel durch Versprechungen ewigen Lebens entflieht, sondern durch das bewusste, fruchtbare Einbeziehen in die eigene Lebensrealität.

Die nächste Episode des Films ist so betitelt, dass sich ihre Bezeichnung im weiteren Sinne auf ihre Handlungsräume bezieht: *Jupiter and Beyond the Infinite*. Letzterer Teil benennt die Sphäre, in der sich das finale Kapitel des Films abspielt und deutet zugleich den Rückgriff auf Nietzsches Überlegungen an. Auf das gesprochene Wort wird in der letzten rund halben Stunde des Films komplett verzichtet, denn Kubricks Botschaft ist von nun an so fantastisch, dass sie ohnehin nicht in Worte gekleidet werden kann. Zunächst beobachten wir, wie die *Discovery* sich dem Jupiter, in dessen Nähe erneut, begleitet durch Ligetis' *Atmosphères*, im All ein Monolith schwebt, nähert. Das Besondere bei der Darstellung des Monolithen ist, dass dieser zum ersten Mal im Film explizit in der Horizontalen gezeigt wird, wodurch der folgende Gedankensprung, der in genau dem Perspektivwechsel besteht, den zum Beispiel der Fotograf auf dem Mond spielerisch andeutete, gewissermaßen vorweg genommen wird. Zum ersten Mal im Film begegnet uns der Monolith am Jupiter in der Waagerechten als Hinweis auf die greifbare Nähe des Gipfels, für dessen Erreichen gerade für Bowman die

Einsicht nötig ist, dass es sich bei dem Quader zugleich um ein Symbol für die filmische Leinwand handelt. Was wir sehen ist kein rätselhafter Imperativ, dessen Bedeutung den Protagonisten vollends entgeht, sondern ein geschicktes Bild einer Positionsbestimmung im doppelten Sinne, die sich zum einen ganz plastisch auf das Angelenen am höchsten Punkt bezieht und zum anderen im Sinne einer neuen, anderen Geisteshaltung verstanden werden will. Wie schon zuvor bei der Besprechungsszene oder an der Ausgrabungsstätte des Mondes verwischt die Grenze zwischen Film und Realität, doch diesmal zusehends weil der Monolith in stärkerer Form als zuvor auf die Welt außerhalb des Schauspiels verweist und andeutet, dass der Protagonist sich anschickt diese Symbolik zu entschlüsseln. Auch die Konjunktion begegnet uns wieder, und zwar gleich mehrfach in schwächeren Ausprägungen zwischen Sonne, Jupiter und einigen seiner Monde, doch auch in ihrer bislang unglaublichsten Variante, die so kolossal ist, dass sie sich niemals ohne Hinzunahme von etwas Außerweltlichem erklären ließe.

Diesmal treten gleich sieben Konjunktionsglieder auf, wobei eines von ihnen, wie vormals schon, der Monolith ist. Der Blick geht vom Jupiter zur Erde, zwischen denen sich zwei kleinere Leuchtkörper, welche vermutlich Monde sind, Saturn, der



Abbildung 15: Konjunktion am Jupiter („2001“, 1:58:44h)

Monolith in der Horizontalen sowie Mars befinden. Diese Konstellation ist, selbst wenn man von dem Steinquader absieht, astronomisch so unwahrscheinlich, dass sie auch ohne jenen an dieser Stelle nur als eine Metapher verstanden und erklärt werden kann. Dass sich nun der Monolith bildlich in die Kette einreihet, ist etwas Außerordentliches und spricht aus

meiner Sicht deutlich gegen die häufig im Film vorgebrachte Deutung, wonach Außerirdische für das Erscheinen des Steinquaders verantwortlich seien. Mir ist klar, dass Clarkes Roman ebenso recht explizit das Erklärungsmuster der Außerirdischen formuliert, doch wie eingangs begründet, soll jener in der Untersuchung bewusst nicht herangezogen werden. Einiges spricht dafür, dass Kubrick bestimmte Prämissen des Romans nicht teilt und dies bewusst durch unterschwellige, visuelle Kodierungen, Betonung anderer Handlungsaspekte, eine größere Deutungsfreiheit und eine sehr spezielle, künstlerische Gestaltung zum Ausdruck bringt. Doch weshalb kann das gehäufte Auftreten der Konjunktionsphänomene im Film nicht durch das Einwirken Außerirdischer erklärt werden? Um diese Frage zu beantworten ist zunächst eine Schärfung des Begriffes des Außerirdischen nötig. Außerirdisch bedeutet im strengen Sinne extraterrestrisch und soll sich deshalb ausschließlich auf die örtliche Herkunft beziehen. Die Bezeichnung meint also Lebensformen, die, wenn auch an anderer Stelle, im gleichen Universum wie wir Menschen leben. Auch sie sind deshalb bestimmten Naturgegebenheiten oder auch Naturgesetzen unterworfen. So gelten beispielsweise der erste Hauptsatz der Thermodynamik von der Energieerhaltung oder die Keplerschen Gesetze auf der Erde genauso wie auf dem Mars, dem Jupiter oder allen anderen Orten des Universums. Wenn Außerirdische also als Lebensformen verstanden werden, die in dieser Hinsicht von uns nicht verschieden sind, weil sie nicht in der Lage sind, sich der Physik zu entziehen und es damit auch nicht sein können, darf zurecht sehr bezweifelt werden, ob sie prinzipiell überhaupt fähig wären, auf Anordnung und Bewegung größerer stellarer Körper Einfluss zu nehmen. Abgesehen von der unvorstellbar großen Energie, die dazu nötig sein dürfte, ist die größte Herausforderung sicherlich, nicht in einem zerstörerischen

Sinne einzuwirken. Würden Lebensformen das im Film zu Beobachtende reproduzieren wollen, müssten sie über eine Technologie verfügen, mit deren Hilfe sie in der Lage wären, zu einem bestimmten Zeitpunkt riesige, stellare Objekte neu zu ordnen und dabei nicht destruktiv zu sein, so dass sich anschließend weiterhin alle Himmelskörper unseres Sonnensystems in ihrer über Jahrmilliarden erlangten, wenn auch nicht ewigen Stabilität umeinander weiter bewegen. Schon im Gedankenexperiment zeigt sich die Unmöglichkeit dieses Vorhabens, wodurch die Verknüpfung der Konjunktionserscheinungen, die wiederum untrennbar mit der des Monolithen verbunden ist, und den Außerirdischen abhanden kommt. Dass die Menschen des Mondzeitalters diese Vermutung einige Male äußern, zeugt nur von Unverständnis, wie es selbst Floyd in seinem einzig wahrhaftigen Moment, der gleichsam seine letzte Aussage des Films ist, eingesteht. Die Konjunktion gibt dem Monolithen etwas Schicksalhaftes, das den phantastischen Moment seines Auftretens unterstreicht und sich zugleich tendenziell der Vorstellungskraft entzieht, weil es schon seinem Begriff nach nicht vollends verstanden werden kann. Das Ungreifbare sitzt so tief, dass der Versuch nahe liegt, es mit dem Terminus des Göttlichen im weitesten Sinne zu veranschaulichen. Nachdem viel Zeit der *Odyssee* darauf verwendet worden ist, klassisch abendländisch religiöse sowie pseudo-religiöse Begriffe zu dekodieren, entsteht nun ein vager Eindruck davon, welches Angebot sich anschickt, diese Leerstelle zu füllen. Die Qualität des Unfassbaren ist vergleichbar mit jener der *ewigen Wiederkehr* Nietzsches, der obschon er selbst der schärfste Kritiker des konventionellen Glaubens ist, mit ihr ein quasi-religiöses Prinzip einführt, auf dessen Fundament er anschließend sein Gebäude errichtet. Doch beobachten wir zunächst den Fortgang des Films, der in der Folge die Einstellung von Abbildung 15 auflöst, indem die Kamera nach oben in den leeren

Weltraum schwenkt, woraufhin der wahrscheinlich kryptischste Teil des Films beginnt. Bowman wird nahe dem Jupiter in einen Lichttunnel, auch *Stargate* genannt, hineingezogen. Diese schwer verständliche Sequenz will auf einer sehr abstrakten Ebene etwas zum Ausdruck bringen, das verpackt ist in eine einzigartige Reise durch Farben und Formen des Lichts. Aufgrund des nun schwierigen Gegenstandes sollen die Ausführungen intensiv durch Bilder begleitet werden. Dazu werden jeweils vier Abbildungen eines Abschnittes zusammengefasst, wobei auf Unterschriften der Aufnahmen verzichtet wird, da sich das Bebilderte nicht auf eine kurze Formel reduzieren lässt und der nebenstehende Text zur Beschreibung ausreichen sollte. Die Reihenfolge der einzelnen Bilder folgt der normalen Leserichtung, beginnend in der oberen Reihe von links nach rechts, gefolgt von der Reihe darunter in gleicher Weise. Der Lichttunnel, dessen Struktur und Farbe zu Anfang an das Innere des *Logic Memory Centers* erinnern, beginnt spärlich, verdichtet sich jedoch schnell. Die Farbe schlägt zügig von rot in grün um und kann somit als Referenz an den Konflikt von Mensch und Maschine verstanden werden. Interessant an der *Stargate*-Sequenz ist zudem, dass sie von einer für das Verständnis fundamentalen *Doktrin der Erfahrung* beherrscht wird, die stilistisch ganz explizit durch die subjektive Kameraperspektive ihren Ausdruck findet. Sie hat einen übergreifenden Geltungsanspruch, denn nicht nur die Einsichten des Protagonisten hängen von ihr ab, sondern ebenso die des Zuschauers, auf den sie sich durch den Einsatz der Kamera unweigerlich ausweitert. An einem Punkt, an dem rationale Erklärungsmuster versagen, bleibt der direkte Zugriff, das Erleben die fruchtbarste Auseinandersetzung mit der Materie. Auffällig ist zudem, wie durch das *Stargate* Ansätze und Themen des bisher Gesehenen wie in einem Film im Film sozusagen in Miniatur rekapituliert werden. Dies

gilt nicht nur für den ästhetisch-künstlerischen Ansatz der Verlagerung auf das Erlebnis, wie lange nonverbale und non-narrative Sequenzen, die besondere Wiedergabetechnik, imposante Bilder und der spezielle Einsatz der Musik, kurz die besondere Atmosphäre, bislang nachdrücklich bewiesen, sondern ebenso für die inhaltliche Parallele zwischen der anstehenden Reise durch das Licht und dem, was der Film bisher verhandelte. Es wird sich zeigen, dass nicht nur in dem Teil, der hinter uns liegt der kosmologische sowie biologische Ursprung des Lebens und seine weitere Entwicklung eine wesentliche Rolle spielten. Nach dem kurzen Einstieg in den Lichtkorridor, der die Algorithmen der Maschine und Bowmans *thinking outside the box* rekapituliert, entfaltet sich die Matrix, die sich in sechs Teile untergliedern lässt.

1. *Die kosmische Matrix* — Aufgegriffen sei zunächst die Idee von Andreas Maas, die Lichtstrukturen als komplexe, abstrahierte Informationen zu verstehen (Maas 2001, Vgl. *Die Interpretation von 2001: Die Odyssee*), die als Ausgangspunkt zwar fruchtbar ist, aber in der Folge dafür sorgt, dass Maas den Kern der Stargate-Sequenz verfehlt, weil er sich vom Gedanken des Vermittelns von Informationen nicht mehr lösen kann.

Aufgrund der Erscheinung der Lichtstrukturen sei anzunehmen, dass es sich um komplexe, abstrahierte Informationen handele, die durch eine Matrix transportiert werden. Man hätte es also mit einem Tabellenkomplex zu tun, dem eine gemeinsame Regel zu

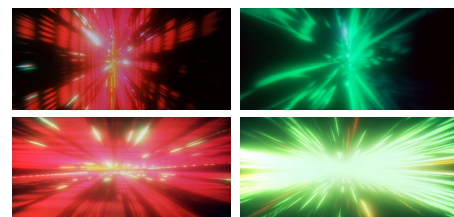


Abbildung 16: („2001“, 2:00:11h, 2:00:23h, 2:01:17h, 2:01:51h)

Grunde läge und bei dem höhere Ebenen stets abstrahierte Informationen

über tiefer liegende enthielten. Informationen dieser Art ließen sich in Licht hüllen und es wäre prinzipiell denkbar, dass man aufsteigend von einfachen Einheiten über Teilchen, Atome und Moleküle hin zu immer komplizierteren Formen gelangt. Wollte man Maas' recht wissenschaftliche Herangehensweise auf ein Schlagwort bringen, böte sich am ehesten ein Begriff wie *Weltformel* an, der zugleich seinen Fehler auf den Punkt bringt. Führt man den Gedanken konsequent zu Ende, bedeutete dies, dass Bowman unheimlich viele, ungeahnt komplexe Informationen erhält. Doch im Lichte dieser Behauptung wirkt schon die bloße Handlung der Szene ungewöhnlich, denn der Astronaut liest den Tunnel nicht, wie man ein Buch liest, sondern taucht in ihn ein, er erlebt ihn. Der Lichtkorridor ist Erfahrung und ebenso Einsicht, wie auch sein Beginn, der ein wesentliches Thema des Monolithen rekapituliert, sofort zeigt. Wie die beiden oberen Teile der Abbildung 16 signalisieren, beginnt der Tunnel zunächst mit zwei Wänden aus Licht, die vom Fluchtpunkt entlang des linken und rechten Randes des Bildes verlaufen. Relativ schnell ändert sich das und die Seitenwände werden bildlich gesprochen zu Boden und Himmel des Tunnels. Weil sie nun oben und unten entlang führen, erscheint der Gang um 90 Grad gedreht und damit in genau dem Muster geneigt, das schon von dem Monolithen bekannt ist. Dieser erneut deutliche Hinweis des Perspektivwechsels zeigt, dass Bowman im Begriff ist, endlich einen neuen Blick auf die Dinge zu erlangen. Die benannte Farbverschiebung der Lichtstrukturen deutet darauf hin, wie wichtig das Überwinden logozentrischer Denkmuster, das im Abschalten der Maschine paraphrasiert wurde, für diesen Prozess ist. Nun da Bowman sich anschickt, den Sprung aus eigener Kraft zu vollenden, verwirklicht er sein kreatives Potenzial. Die tiefen, nicht mit naturwissenschaftlichen Mitteln greifbaren, doch notwendigerweise damit

verbundenen Erkenntnisse, entziehen sich ihrem Wesen nach dem Verstand und sind somit eher der Sphäre des Unfassbaren zuzuordnen, für das Kubrick auf angemessen kryptische Weise eine filmische Entsprechung findet. Zwischendurch sind immer wieder für Bruchteile von Sekunden Bilder des Auges des Astronauten zu sehen, bei denen zwischenzeitlich mehrere wirken, als hätte er das Bewusstsein verloren. Das umfassende Erlebnis überfordert nicht seinen Intellekt, sondern seine Sinne in ihrer Gesamtheit, seinen Geist. Doch ob willentlich oder unwillentlich: er wird immer tiefer in diese Erfahrung hineingesogen, denn das Erlebnis setzt sich unweigerlich fort, selbst wenn das Auge symbolisch für die Ratio ausfällt. Der bewusste Verzicht auf narrative Strukturen in dieser Sequenz darf als Hinweis gelesen werden, wie weit speziell an dieser Stelle Wahrnehmung und Logos voneinander entfernt sind. Das Kosmische der Matrix, verstanden im wörtlichen, klassisch griechischen Sinne, äußert sich demzufolge als Umfassendes, befördert doch die Matrix selbst in ihrer Fülle an Erleben die abysmale Einsicht in das Ganze. Das neue Selbstverständnis ermöglicht es Bowman, ganz andere Erfahrungen zu machen und bildet den Grundstein, noch tiefer in den Lichttunnel einzudringen. Dabei mag es auch um kognitive Erkenntnis gehen, das Einfühlen jedoch scheint aus philosophischer Sicht der wichtigere und stärkere Aspekt zu sein. Kubrick wählt durch das *Stargate* zwar eine auf den ersten Blick naturwissenschaftlich wirkende Metapher, indem er in der Folge die Entstehung des Universums, die Evolution und die Entstehung des Lebens einbezieht, doch die Botschaft ist auf dieser ersten offenkundigen Ebene keinesfalls erschöpft. Die Kameraperspektive, die am ehesten als „*optical point-of-view shot*“ (Bordwell und Thompson 2008, S. 91) bezeichnet werden kann, da Protagonist und Beobachter sich im Hinblick auf ihre Wissensstände unterscheiden, deutet darauf hin,

wie wichtig das Erleben dieser Schlüsselsequenz ist, bei der durch das gemeinsame Zuteilwerden ein enges Band zwischen Bowman und Zuschauer geknüpft wird. Auf beide muss es wirken, wie eine Achterbahnfahrt, die, widerfährt sie einem aus subjektiver Perspektive, auch im Film viel packender ist, als lediglich von außen beobachtet. Aus philosophischer Sicht spricht, auch aufgrund des gesamten Interpretationsansatzes, hier mehr für Schopenhauers *Mitgefühl* und das Nachempfinden, das eine wichtige Grundlage für Nietzsches Philosophie war und daher auch im Film den im nietzeanischen Sinne krönenden Abschluss voranstellen muss.

2. *Die kosmische Evolution* — Am Beginn des kommenden Abschnittes steht folgerichtig der Urknall, da dieser in der naturwissenschaftlichen Theorie bekanntlich den Anfang des Universums darstellt. Nach der gewaltigen Explosion blicken wir auf eine Galaxie und verfolgen somit in rasantem Tempo, wie sich die Grundlage allen Lebens, nämlich der Lebensraum, herausbildet. Die Geschwindigkeit bleibt hoch, da schon im letzten Bild der Sequenz zur Sonne

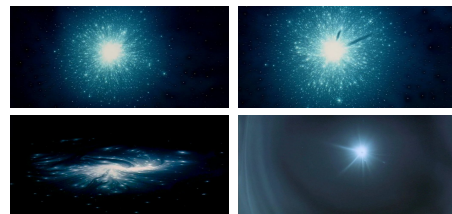


Abbildung 17: („2001“, 2:01:59h, 2:02:16h, 2:02:20h, 2:02:32h)

aufgeschaut wird. Diese ist hierbei blau-grün eingefärbt, was darauf hindeutet, dass der Blick aus dem Wasser heraus erfolgt. Somit entsteht ein eindrucksvolles Bild, das geschickt zwei überaus wichtige Bedingungen biologischen Lebens vereint und dadurch den Auftakt zur Entstehung desselben bildet.

3. *Die chemische Evolution* — Im Jahre 1953 hat der Physiker

Stanley Miller seinen legendären Ursuppenversuch unternommen. Dazu simulierte er im Mikromaßstab die atmosphärischen Bedingungen, die hypothetisch vor 4 Milliarden Jahren auf der Erde herrschten. Versuche dieser Art wurden millionenfach, auch mit veränderten Bedingungen, wiederholt. Dabei schien es völlig gleich zu sein, welche Ausgangsstoffe man zugrunde legte, entscheidend war nur die Präsenz von Kohlen-, Wasser- und Stickstoffatomen, die allesamt den Hauptanteil lebender Materie bilden. Nahezu gleich mit welchen Bedingungen man die Urerde zu kopieren suchte, es entstanden fast immer komplizierte Moleküle (Paturi 2008, Vgl. S.183f).

Etwas in dieser Art musste Kubrick bei der Sequenz vorgeschwebt sein, auch wenn die Bilder so abstrakt gehalten sind, dass sich nur schwer sagen lässt, was genau es war. Mit ein wenig Vorstellungskraft indes lassen sich aus dem Kontext dennoch hilfreiche

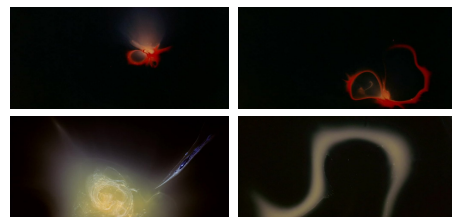


Abbildung 18: („2001“, 2:02:35h, 2:02:54h, 2:03:05h, 2:03:13h)

Schlüsse ziehen. Maas schließt in diesem Teil auf Proto-Zellen, die, zunächst in der Tiefsee vorkommend, in einer Pufferlösung den Ursprung des Lebens bilden (Maas 2001, Vgl. *Die Odyssee*). Das ist denkbar, weil die Bewegungen, die wir sehen, sehr langsam, als ob sie in Wasser geschähen, vonstatten gehen. Außerdem ist das Licht der Sonne vollständig erloschen, was auf die absolute Dunkelheit der Tiefen der Meere hindeuten könnte. Vielleicht sehen wir aber auch, was Lesch und Zaun in ihrem Buch über das Werden des Lebens beschreiben. Womöglich sind es komplexere Aminosäuren und Monomere, die sich entstanden aus simplen organischen Verbindungen und unter dem Einfluss der UV-Strahlung, in der Ursuppe regen (Lesch und Zaun 2008, Vgl. 108ff). So oder so ist es in diesem Kontext betrachtet

der Anfang des Lebens, den Bowman erfährt, und damit die konsequente Fortsetzung der in Abschnitt zwei begonnenen Kette. Die Unglaublichkeit der Erfahrungen, die Bowman hier macht, kann nicht überbetont werden, da die genauen Zusammenhänge der Entstehung des Lebens bislang unklar sind und das Rätsel, wie aus unbelebter Materie belebte werden kann, womöglich prinzipiell nicht entschlüsselbar ist. Sollte es jemals eine befriedigende Antwort auf diese fantastische Frage geben, kann man sich nur allzu leicht ausmalen, dass jene unser Selbstverständnis als Menschen grundlegend verändern würde.

4. *Die biologische Evolution* — Schon bald begannen sich Zellhaufen zu bilden, die sich an Orten sammelten, an denen besonders günstige Bedingungen herrschten.

Der grüne Punkt, der sich im ersten Teil der Abbildung noch im Zentrum des Bildes befindet, bewegt sich nach rechts unten aus dem Bild hinaus. Genau dann endet die Einstellung. Das ist aus meiner Sicht in Indiz dafür, dass es in dem gesehenen Motiv vor allem auch um

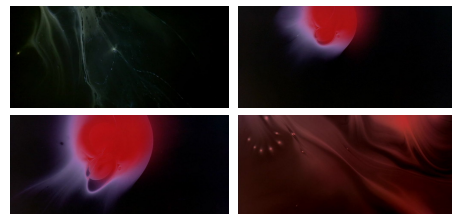


Abbildung 19: („2001“, 2:03:28h, 2:03:41h, 2:03:51h, 2:04:19h)

diesen leuchtend grünen Punkt geht, da die Einstellung mit Verschwinden dessen ihre Daseinsberechtigung zu verlieren scheint. Dieses sich bewegende, sich heraushebende Objekt kann als eine Ansammlung von Zellen verstanden werden. Wir befinden uns noch in der Ursuppe, wobei aus der Nahaufnahme der vorangehenden Sequenz eine Fernaufnahme geworden ist. Es sind nicht mehr nur vereinzelte Zellen, die sich bei genauem Hinschauen aus nächster Nähe erkennen lassen, sondern ein einfacher, flüchtiger Blick genügt

bereits, weil es vor organischen Verbindungen, von denen sich manche in besonderer Weise absetzen, nur so wimmelt. Maas meint, hier bereits Pflanzenfresser zu erkennen (Maas 2001, Vgl. *Die Odyssee*), was durchaus als ein möglicher Interpretationsstandpunkt gelten kann, aber ein sehr hohes Maß an Abstraktion erfordert. Dennoch kann der Grünton der präsentierten Strukturen sicher in dieser Weise verstanden werden. Ein milchig grüner Teppich, der sich wie Öl durch Wasser bewegt, wenn man versucht beides zu vermischen, legt die Assoziation eines Algenfilms nahe. Und dass Algen, so unscheinbar sie auch sein mögen, eine wichtige Grundlage der Nahrungskette bilden, ist schließlich unstrittig. Vielleicht hat Maas recht und der Punkt ist eine der ersten, sich von Pflanzen ernährenden Lebensformen. Dann vollzieht Kubrick einen Sprung. Die vormals dominante Farbe grün wird durch rot abgelöst. Das ist ein Zeichen für komplexere, über Blut verfügende, Lebewesen. Das Objekt, das wir sehen, wirkt als hätte es ein Gesicht, das sich langsam ausprägt. Vielleicht hat es auch einen Schnabel, wobei es der Form nach ebenso gut das Maul eines Bären sein könnte. Sogar die Augen kann man sehen, auch wenn es sicher müßig ist, sich auf ein bestimmtes Tier festlegen zu wollen. Statt dessen sollte man die Bilder als Metapher für komplexere Lebensformen im Allgemeinen verstehen. Die kurze Schlusseinstellung erinnert an die des Anfangs, außer dass der trübe von gleißenden Punkten durchsetzte Film rötlich ist und nicht grün. Aus der vormaligen Nahaufnahme höheren Lebens ist wieder ein Weitwinkelmotiv geworden, das zeigt, dass sich die Anzahl des Komplexen stets erhöht.

5. *Das Individuum und der Geist* — Nun entsteht das Individuum. Das Eröffnungsmotiv ist eine deutliche Anspielung auf die Befruchtung. Ein Objekt, das wie ein Spermium aussieht, bewegt sich in Richtung

Bildmitte, woraufhin sich die komplexe Struktur in der Bildmitte zu verformen beginnt. Was dabei entsteht, sieht tatsächlich aus wie ein Auge, welches nicht unbedingt, wie Maas nahelegt, ein außerirdisches sein muss. (Maas 2001, Vgl. *Die Odyssee*). Aus meiner Sicht spielt Kubrick auf die Humanontogenese an und setzt damit die logische Kette nach der Entstehung der Tiere fort. Die Iris eines Fötus entwickelt sich erst in der 21. Schwangerschaftswoche, weshalb die Augen eines Kindes lange Zeit in der Schwangerschaft absolut schwarz sind. Die finale Augenfarbe eines Menschen prägt sich sogar erst aus, wenn er längst auf der Welt ist. Was wir erblicken ist also eine bildliche Anspielung auf ein sich langsam ausbildendes menschliches Auge, dessen Symbolik sich umfassend auf die Humanontogenese bezieht, um schließlich direkt von einem harten Schnitt zu einem Auge Bowmans,

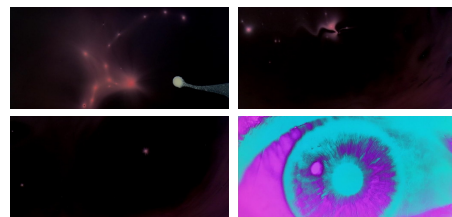


Abbildung 20: („2001“, 2:04:22h, 2:04:34h, 2:04:45h, 2:04:54h)

welches farblich verfremdet ist, beerbt zu werden. Die farbliche Verfremdung ist, neben einer Anspielung auf die sich sehr spät herausbildende Augenfarbe, vor allem ein Zeichen dafür, dass die Reise des Protagonisten noch nicht beendet ist und er sich immer noch in der Selbstfindungsphase und damit inmitten der Verarbeitung der vielfältigen, komplexen Eindrücke befindet. Erst ganz am Schluss der Farbtunnel-Sequenz, also inmitten des merkwürdigen Raumes mitsamt der Raumkapsel, verfügt Bowmans Sehorgan über die ihm eigene, natürliche Farbe. Dann wird er bei sich selbst sein. Liest man das Auge in der aktuellen Sequenz erneut als Symbol für die Vernunft, erklärt das, warum Kubrick sich gerade für jenes Motiv der Entstehung menschlichen Lebens entschieden hat. Mit dem Menschen

kamen Geist, Logik und Logos in die Welt, die prozesshaft, kumulativ über Jahrmillionen gewachsen sind und deren Entwicklung der Film sehr deutlich bebilderte als er sich von der Urzeit in die Moderne entspann. Das Erwachen des Auges der Szene ist zugleich Anspielung auf eine der wichtigen Botschaften des gesamten Films.

6. *Die Odyssee* — Der Teil, den ich die Odyssee nenne, eröffnet mit schwebenden, edelsteinartigen Objekten, die wegen ihrer seltsamen Erscheinung die ersten künstlich-technisch anmutenden Gebilde des gesamten Dimensionssprungs sind. Auf die Darstellung der Dreifaltigkeit, die sich im Christentum findet, ist schon früher eingegangen worden und diese rätselhaften Körper erinnern daran.

Der Form nach wirkt jeder von ihnen wie eine kleine Pyramide, an deren Fuße allerdings zusätzlich ihre eigene horizontale Spiegelachse verläuft. Angesichts der unmittelbar zuvor referenzierten Vernunft scheinen sie ein Hinweis zu sein, der eine ähnliche

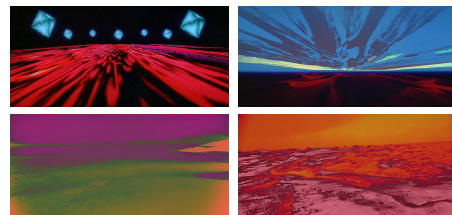


Abbildung 21: („2001“, 2:05:20h, 2:05:32h, 2:07:51h, 2:08:36h)

Stoßrichtung vorweist. Der Mensch ist das wahrscheinlich einzige, bekannte Lebewesen, das ab einem gewissen Reifegrad der Tatsache gewahr wird, dass sein Dasein endlich ist. Aus dieser Erkenntnis ergeben sich eine Reihe existenzialistischer Probleme, die verschiedene philosophische und spirituelle Denkmodelle seit jeher zu kurieren suchen. Diese Schwierigkeiten verdinglichen die schwebenden Objekte, die ausgerechnet jetzt auftreten, wo der Gesichtssinn so weit ausgeprägt ist, dass sich existenzielle Fragen stellen können, die direkt in das unwegsame Gelände des Seins führen.

Die sich anschließende Odyssee beobachten wir in der Folge in einer für den Lichttunnel außergewöhnlich langen Sequenz. Über vier Minuten fliegt die Kamera über allerlei farblich entfremdete Strukturen, die wie fremde, weitläufige Landschaften aussehen. Das menschliche Denken sowie der Forschergeist drängen vor in ungeahnte Weiten, in Bereiche, die man sich zuvor nicht vorstellen konnte, doch grundlegende Fragen bleiben von dieser Expansion unberührt. All die Reisen an entlegene Orte lehren wenig über das Selbst und stehen für das Schweifen in die Ferne, eine Flucht, die nicht nur räumlich, sondern auch geistig zu verstehen ist. So gibt es Fragen der Existenz betreffend eine Reihe Antworten versprechende Denkmodelle, die allerdings schon im Ansatz fragwürdig erscheinen, weil sie bewusst oder unbewusst bestimmte allzu menschliche Vorstellungen auf Begriffliches projizieren. Kubricks bildliche Odyssee ist Ausdruck dieser Form der Ausflucht und in gewisser Hinsicht ein Plädoyer für einen Ansatz, den auch der Buddhismus empfiehlt: die Suche nach Antworten bei sich zu beginnen. Statt sich in einer Art Fluchtreflex auf Göttliches, Jenseitiges oder ewiges Leben zu berufen, bildet im Kern der klassisch buddhistischen Lehre das Leid, das für jeden Menschen etwas ganz real Erfahrbares ist, den Ursprung aller Überlegungen. Beim Selbst beginnt der Weg deshalb, weil die fernöstliche Praxis den Rat gibt, sich beispielsweise Krankheit, Alter oder Tod zu stellen und eine fruchtbare, angemessene Geisteshaltung im Hinblick auf diese Themen zu entwickeln. Das Programm bildet also nicht eine Verdrängung, wie man sie häufig in abendländisch geprägten Kulturen ausmachen kann, sondern die gezielte Auseinandersetzung mit fundamentalen Problemen des Daseins. Schopenhauer und Nietzsche ließen sich offenkundig von fernöstlichen Überlegungen dieser Art inspirieren, sind aber wenigstens in bester abendländischer Gesellschaft, was ihre Ablehnung

dessen angeht, was Kant den *vorkritischen Geist* nennt. Uneinig bleiben die erstgenannten mit letzterem jedoch im Kern, habe jener doch den Menschen von der falschen Seite her entworfen und dabei gänzlich verkannt, was Schopenhauer als *Wille* bezeichnet. Zur Erinnerung: jener ist das Wesen der Dinge, das sich prinzipiell der Kausalität entzieht, da diese in die Sphäre der Vorstellungen fällt. Den Logos und damit die Causa zum Leitprinzip machen zu wollen, erscheint aus Schopenhauers Sicht daher grotesk und kommt einer Verneinung der blinden Essenz der Dinge gleich. Bowman unterlag lange Zeit einer ähnlichen Art der Entfremdung, in der die Ablenkungen ihn fest im Griff hatten und ihm den Blick auf das Wesentliche verstellten, obschon sich sein kreatives Potenzial frühzeitig bemerkbar machte. Die unterschiedlich farblich verzerrten Einstellungen seines Auges während der Odyssee deuten erneut auf den Prozess von Entfremdung und Selbstfindung gleichermaßen hin. Am Ende des Kamerafluges über die verschiedenen Landschaften zeigt sich die aggressivste Folge schroff aneinander geschnittener Einstellungen seines Auges, die durch ihre ständige farbliche Veränderung den Höhepunkt seines prozesshaften Wandels untermalt. Den Abschluss der *Stargate*-Sequenz bildet, wie bereits erwähnt, das Auge in natürlichen Farben, das die gewonnene Achtsamkeit, und damit Bowmans Erwachen, zum Ausdruck bringt. Um die Leistung der Reise durch den Tunnel zu verdeutlichen und den Begriff dessen, was mit der Gesamtheit gemeint ist zu schärfen, sei noch einmal auf die beiden deutschen Philosophen verwiesen, die für diese Arbeit von größter Bedeutung sind. Schopenhauer muss aufgrund seines Willensbegriffes davon ausgehen, dass alle Dinge ihren Wesen nach vollkommen sinnlos sind, da Sinn eine Kategorie ist, die erst in der Beurteilung der Dinge entsteht. Daraus folgt logischerweise die ontologische Sinnlosigkeit allen Seins, die auch vor der Historie nicht Halt macht und

deren Triebfeder der *Wille* ist. Die Überlegung verleibt sich gnadenlos freudige Momente, Schicksalsschläge, zivilisatorische Errungenschaften, den Fortschrittsgedanken generell und damit schließlich auch Vergangenheit und Zukunft des Lebens selbst ein. Bowman erlebt, wie sich das Leben entfaltet, er fühlt es nach und da er den Zusammenhang der Geschichte des Lebens mit dem eigenen Dasein begreift, denn ihm widerfährt Historisches, bleibt er für den Moment mit dem Gefühl zurück, das Schopenhauer gehabt haben muss, als er empfahl die Geschichte zu beenden, die nach dem Niedergang des Christentums das umfassendste Angebot eines Sinnschemas unterbreitete. In extremster Form lässt sich diese Entwicklung bei Hegel erkennen, der Kants Fortschrittsgedanken mit den Wassern der Geschichte taufte und auf dessen Philosophie die schopenhauersche gewissermaßen eine Reaktion darstellte. Das kontemplative Erleben jener Ideen ist im ersten Moment des Erwachens zwar derart schmerzlich, dass Bowman sichtlich leidet und auch hier wieder in die Bewusstlosigkeit abgleitet, doch es wird ihm, ist das anfängliche Entsetzen überwunden, neue Perspektiven eröffnen. Die umfassende Erkenntnis des irrationalen Prinzips, führte Schopenhauer in das innerliche Exil, durch das der deutsche Philosoph dem Leid, das er zu erblicken glaubte, entgehen wollte, weil er den Befund seiner eigenen Diagnose nicht verkraftete. Erst Nietzsche gab unter Rekurs auf dieselben Voraussetzungen dem Pessimismus Schopenhauers die entscheidende Wendung. Eine Wendung, wie sie auch Bowman in der letzten Episode des Films noch gelingen soll. Nach dem *Stargate* einen weiteren Schnitt zu machen erscheint wenig sinnvoll, da die letzte Sequenz des Films inhaltlich stark anknüpft und etwaige Prämissen beider Szenen in enger Wechselwirkung stehen.

Bowman findet sich innerhalb seiner Raumkapsel in einem unwirklichen Raum wieder, bei dessen Anblick in Erinnerung an den Episodentitel deutlich wird, dass die Handlung spätestens seit dem Lichttunnel die real physische Welt gänzlich verlassen hat. So erscheint es nur sinnvoll, eben jenen Raum als große Metapher zu lesen, die die Botschaft des Tunnels konsequent fortführt. Eine sichtbare Wendung besteht darin, dass Bowman wieder ein agierender, aktiver Charakter wird, der sich, auch gemessen an seinem früheren Auftreten im Film, anders verhält. Anfangs befindet er sich noch in der Kapsel und es folgt eine Kameraeinstellung, die erneut in der *point-of-view perspective* seinen Blick aus ihr heraus zeigt. Diese Einstellung verbindet ihn entfernt

mit HAL, da ähnliche aus seinem Auge heraus bekannt sind und steht außerdem metaphorisch für seinen vorerst relativ beschränktes Blickfeld, das sich nun allmählich weiten wird. Auf den beiden Computerschirmen links und rechts im



Abbildung 22: Bowmans Blick ist der des Zuschauers („2001“, 2:09:33h)

Bild, die auffällig blinken, steht: „*non function*“, was darauf hindeutet, dass ein Ort erreicht ist, an dem die Vernunft sowie die konventionelle Struktur des narrativen Kinos nicht nur dem Eindruck nach, sondern in Folge expliziter Ankündigung endgültig versagen. Anschließend schweift die Kamera durch den Raum, wobei Bowman vorerst noch in seiner Kapsel verharrt. Das Zimmer ist im Stil der Renaissance eingerichtet und enthält mit den symmetrisch wohlgeformten Statuen und Büsten einige Referenzen an die Kunst dieser Epoche, bei denen es sich womöglich um griechische oder römische Gottheiten handelt. Renaissance bedeutet bekanntermaßen Wiedergeburt und deutet bereits das Leitthema des Abschnittes an. Die

Referenzen an die alten Griechen und deren Gottheiten fügen sich gut in das Gesamtbild, da auch Nietzsche als Altphilologe beim tragischen Lebensgefühl der vorsokratischen Griechen große Anleihen nimmt. Der hell erleuchtete Boden, sowie die glatte helle Decke des Raumes erinnern an den Besprechungsraum auf dem Mond. Noch einmal sieht der Zuschauer Bowman vor Angst mit verdrehten Augen in seiner Kapsel zittern (Kubrick 1968, 2:10:25h), bis er sich schließlich aufmacht, aktiv seiner Umgebung Herr zu werden. Die anfängliche Überforderung und der damit einhergehende schopenhauersche Reflex wandeln sich zu einer affirmativen, gestalterischen Kraft, wie sie Nietzsches Philosophie immer ein Anliegen war. Bowman entfaltet nun willentlich das kreative Potenzial, das über den gesamten Film hinweg angedeutet wurde, um sich schließlich zum *Übermenschen* zu wandeln.

Zwischen Bowmans Aufenthalt in der Kapsel und dem Ergreifen seiner Umgebung liegt noch eine Einstellung, die seinen Blick aus der Kapsel heraus rekapituliert. Sie ist weitgehend deckungsgleich mit Abbildung 22, mit dem Unterschied, dass Bowman in letzterer bereits seinen kompletten Raumanzug tragend im Zimmer steht. Abbildung 23 ist ein verblüffend ähnliches Motiv, allerdings aus größerer Nähe, in etwas verändertem

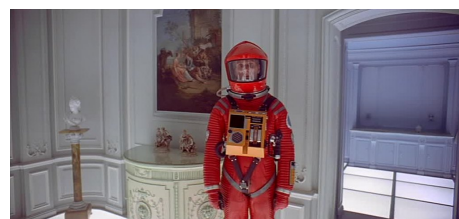


Abbildung 23: Ankunft in der Zeitlosigkeit („2001“, 2:10:43h)

Blickwinkel und ohne die das Sichtfeld einschränkende Kapsel. Die große Übereinstimmung lässt letzteres wie einen Reim auf die vorherige Einstellung wirken, die bekanntlich den subjektiven Blick des Astronauten einnahm.

Durch diese enge Verknüpfung wird angedeutet, wenn auch nicht explizit ausgeführt, dass Bowman sich selbst erblickt, denn der Zuschauer kann nicht wissen, ob die Kapsel schon verschwunden ist. Beim ersten Sehen entsteht dieser Verdacht aufgrund seiner Skurrilität höchstwahrscheinlich gar nicht erst, doch da sich das Motiv des Selbsterkennens später noch einige Male wiederholt, wird man spätestens beim zweiten Anschauen der Szene diesen Verdacht hegen. Der im Raum stehende Bowman wirkt gegenüber dem der Kapsel gealtert, was ebenso auf jede kommende Situation zutrifft, in der der Astronaut seine eigene Inkarnation erblickt. Diese Gemeinsamkeit kann als Indiz gewertet werden, dass es sich auch schon hier um einen solchen Umstand handelt. Der genaue Titel des Bildes im Hintergrund ist zwar nicht bekannt, aber das Gemälde erinnert stark an Malereien von Thomas Gainsborough, in dessen Stil auch die anderen Bilder des Raumes gehalten sind. Der englische Maler des 18. Jahrhunderts widmete sich in erster Linie der Porträt- und Landschaftsmalerei und war besonders dafür bekannt, dass er sich gegen die Idealisierung der Malerei seiner Zeit wandte. Deshalb setzte er verstärkt auf eine natürliche Darstellung seiner Motive, indem er Personen beispielsweise nicht im Atelier, sondern in freier Natur malte. Der Betrachter seiner Bilder sollte sich so sentimental besser in sie hineinfühlen können und sie sozusagen authentisch erleben. Das verstärkte Augenmerk auf die unverfälschte Erfahrung ist mitsamt seiner anti-idealistischen Tendenzen nun auch ein Anliegen Bowmans, weshalb man durchaus annehmen darf, dass die Bilder an den Wänden spiegelbildlich genannte Mechanismen der Szene abbilden. Die Gemälde können als deutliche Referenz an das Mitgefühl und die damit verbundenen Einsichten Bowmans verstanden werden, denn sie betonen das Ungekünstelte und die Natürlichkeit des Ansatzes und bekräftigen die Wichtigkeit eines intuitiven Zugangs des Erlebens, der ohne

gedankliche Pirouetten auskommt. Unmittelbar nach der Einstellung der Abbildung 23 folgt eine Großaufnahme des Gesichts des Astronauten, bei der noch deutlicher sichtbar wird, wie sehr er gealtert ist. Das Entscheidende an dieser Aufnahme ist jedoch, dass die Kamera dem Charakter sehr nahe ist und dieser erstaunt, gar ungläubig, geradewegs in sie hineinschaut. Was mag er wohl in diesem Moment sehen? Man möchte meinen, er erkenne die Kamera selbst und beginne dadurch zu realisieren, dass er fiktionaler Charakter eines Filmes sei. Was zunächst etwas abwegig scheint, soll im Verlauf der gesamten Szene deutlicher werden, wodurch das, was jetzt noch eine geradezu absurde These ist, an Konturen gewinnen wird.

Seit Bowman das Zimmer erkundet, hören wir ihn wie bei früheren Raumausflügen deutlich atmen, was den Ereignissen eine berührende Intimität verleiht. Dieser Effekt verstärkt sich enorm dadurch, dass die Kamera während der Erkundungsphase exzessiv

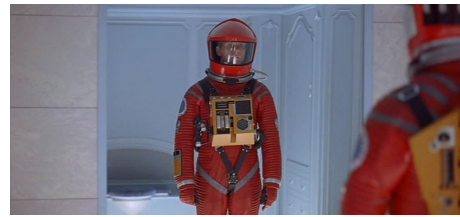


Abbildung 24: expliziter Ausdruck des Selbsterkennens („2001“, 2:12:08h)

auf die *Subjektive* zurückgreift, die den Zuschauer exakt das sehen lässt, was der Raumfahrer sieht. Durch diesen gezielten Einsatz künstlerischer Mittel entsteht der Eindruck, man befinde sich im Kopf des Protagonisten. Obendrein werden die Ereignisse begleitet von sphärischen, verzerrten Lauten, die fremdartig, rätselhaft, unerklärlich, gar ungeheuerlich anmuten. Jene unergründliche Geräuschkulisse, die sich unter dem Eindruck des Genannten abspielt, bezieht sich ebenfalls auf Bowmans subjektive Wahrnehmung und vermittelt dem Betrachter einen Eindruck von dem unsagbar kryptischen Erlebnis, das es zu entschlüsseln gilt. Zwischen

Erstaunen und Verwirrung pendelnd wird sich die zunehmende Greifbarkeit der Situation dadurch zeigen, dass die Geräuschkulisse zu gegebener Zeit verstummt. Bowmans erster Weg führt ins Bad und stellt in gewisser Hinsicht eine Rekapitulation seines Raumausfluges dar, da es wirkt, als habe er etwas gehört und wolle der Sache auf den Grund gehen, so wie er die Fehlfunktion der AE-35-Einheit untersucht hat. Im Bad erblickt er erneut seiner selbst, aber diesmal in Form seines Spiegelbildes. Jetzt ist die Formulierung des wiederkehrenden Motivs nicht lediglich implizit, sondern sehr deutlich, weil der Zuschauer durch das doppelte Auftreten des Raumfahrers im Bild eindeutig erkennt, dass er sich selbst ansichtig wird. Die Abbildungen 23 und 24 sind sich, betrachtet man nur den Raumfahrer, fast zum Verwechseln ähnlich, da die Körperhaltung identisch ist. Der Reim auf das vorherige Bild ist augenscheinlich, was die früher formulierte These stützt, wobei der wesentliche Unterschied darin besteht, dass das Thema in diesem Falle aufgrund seiner sichtlichen Ausformulierung an Schärfe und Nachdruck gewinnt. Ein wenig fühlt man sich an Platons *Höhlengleichnis* erinnert, in dem auch nur die Abbilder der Dinge sichtbar sind und es darum geht, zum Wahren, zum Wesen aufzusteigen. Auch wenn der modus operandi des Hinaufsteigens, das wir beobachten, letztlich ein anderer ist, lassen sich wenigstens bei Schopenhauer deutliche Züge Platons feststellen, da jener den platonischen Begriff der *Idee* aufgreift und beispielsweise die *interesselose Betrachtung* jener vorschlägt, um der Misere des Seins zu entfliehen. Der Betrachtung werden wir Zeuge, doch damit ist es noch nicht vollbracht, denn ganz im Sinne Nietzsches gilt es, das Angebot Schopenhauers auszuschlagen und es gewissermaßen zu überwinden. Da jedoch der Ausgangspunkt des Verlangens, über etwas hinweg zu wollen, mindestens die Erkenntnis des entsprechenden Dinges erfordert, kann die

Realisierung der Spiegelbildlichkeit unseres Protagonisten durchaus als Aufforderung zur Überwindung derselben verstanden werden.

Im Anschluss an eine Nahaufnahme seines Gesichtes, die zeigt, wie er sein Abbild intensiv betrachtet und der abgelesen werden kann, dass er den geäußerten Befehl verstanden hat, dreht sich Bowman langsam um, woraufhin die Kamera ein vorletztes Mal seine ganz persönliche Perspektive einnimmt und dadurch auch wieder den Betrachter in die drückende Bindung an das Innenleben des Charakters drängt.

Nachdem jener sich umgedreht hat, sieht er beim Blick durch die Tür, durch die er gekommen ist, erneut eine Inkarnation seiner selbst. Diesmal gibt es wieder keine Einstellung, die die beiden Bowmans in einem Bild zeigt, doch die Anbahnung der Konstellation



Abbildung 25: subjektiver Blick auf das letzte Alter Ego („2001“, 2:12:57h)

spricht eine relativ eindeutige Sprache. Es folgt eine Nahaufnahme von Davids Gesicht, dessen ungläubiger Blick knapp an der Kamera vorbei gerichtet ist (Kubrick 1968, 2:13:15h). Dem Eindruck nach kann sein Erstaunen dem gesichteten Bowman gelten oder auch der Tatsache, dass er erneut Teile des Filmsets erkennt. Der Bowman im Raumanzug verschwindet schließlich endgültig und mit ihm die rätselhaften, sphärischen Klänge, das Atmen sowie der subjektive Einsatz der Kamera, der mit großer Botschaft nur noch ein einziges Mal fast ganz am Ende des Films zu finden ist. Es bleibt der Bowman, der in schwarz gekleidet ist und der von allen im Film auftretenden Personen am natürlichsten, am selbstverständlichsten, am menschlichsten wirkt. Seine schwarze Robe spiegelt den Monolithen

wider und zeigt, neben der Ungezwungenheit seines Auftretens, dass er die kryptische Botschaft des Quaders verinnerlicht hat. Die Mahlzeit, die er zu sich nimmt, sieht als erste im Film wirklich schmackhaft aus und bildet als Widerhall der zuvor häufig gesehenen synthetischen Unappetitlichkeiten zugleich deren krassen Gegensatz. Der kleine fahrbare Wagen, auf dem sie serviert wird (Kubrick 1968, 2:14:32h), versteht sich als Anspielung auf die *Discovery*, die als vergleichbar größeres Vehikel ebenso alles mit sich führte, das zur Versorgung und damit zum Überleben notwendig war. Die Nahrungsaufnahme erscheint jedoch nicht mehr als blinder, lebensnotwendiger Akt, der womöglich noch unter dem Konkurrenzdruck der Frühzeit hemmungslos durchgeführt werden muss, sondern als feierliche Zeremonie, die auch den faden Brei der Weltraumreise vergessen macht. Das Zeremonielle verstärkt sich dadurch, dass es nicht nur Bowmans letztes Mahl, sondern gleichzeitig auch das letzte des gesamten Films ist, was ihm in mindestens einerlei Hinsicht den Aspekt einer Henkersmahlzeit verleiht, welcher durch das anschließend zu Boden fallende Glas verdeutlicht wird. Jenes zerspringt augenblicklich auf dem Boden und dessen Scherben werden von David, der sich zuvor langsam hinab beugte, genau betrachtet. Zum einen löst sich durch die Zerstörung des letzten Werkzeugs der Spannungsrahmen, der beim Knochen der Urzeit seinen Anfang nahm und bislang die Handlung umgab. Zum anderen wirkt das zersprungene Gefäß wie eine Körper-Geist-Analogie und damit wie eine Anspielung auf den Tod, bei dem die Hülle, der Körper, zerspringt und sein Inhalt, der Geist, erhalten bleibt. Der intensive Blick Bowmans symbolisiert die Auseinandersetzung mit der eigenen Sterblichkeit, die für das Leben von so immenser Bedeutung ist.

Vom Glas auf dem Boden fällt der Blick nun langsam auf das nebenstehende Bett, in dem er erneut, wiederum gealtert, sich selbst erblickt und das intuitiv die Assoziation eines Sterbebettes hervorruft. Das Motiv der Selbsterkenntnis ist an seinem Höhepunkt angelangt. Bowman sieht kein Abbild von sich, sondern sich selbst, in einer Situation, in der ihm seine eigene Endlichkeit unumgänglich vor Augen und damit ins Bewusstsein tritt. Zum Ende verschwindet auch der essende Bowman und nur der im Bett liegende, scheinbar dem Tod geweihte verbleibt. Es ist absolut still und der Monolith taucht, diesmal ohne die ihn früher immer begleitende bedrohliche Geräuschkulisse, wieder auf. Dann folgt die kraftvollste, die menschliche Geste des gesamten Films, die in aller Kürze auch Nietzsches stärksten Punkt in Szene setzt. Bowman streckt seine Hand in Richtung des Steinquaders aus und die offenkundige Ähnlichkeit zu Michelangelos Schöpfungsmotiv an der Decke der sixtinischen Kapelle deutet an, dass wir Zeuge eines in seiner Gewaltigkeit geradezu unmenschlichen Aktes der Erschaffung werden sollen. Die nicht theistische Schöpfung besteht nach Nietzsche in der affirmativen Bejahung des Notwendigen, die genau hier zum Ausdruck kommt und deren Bürde nicht kurzerhand an göttliche Mächte delegiert werden kann. Das vorstellbar Notwendigste ist der eigene Tod und wer diesen anerkennt und ihn gleichzeitig bejahen kann, verfügt über die Größe von Nietzsches Übermensch, durch die er fähig wird, sein Dasein zu transzendieren, wie es Bowman sogleich gelingen

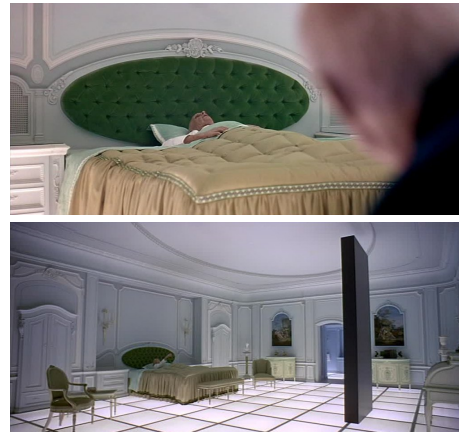


Abbildung 26: Ende und zugleich Anfang („2001“, 2:16:10h, 2:17:12h)

wird. Die Szene hat augenscheinlich große Ähnlichkeit mit einem der bedeutendsten Aphorismen Nietzsches, in dem der Kern seiner Lehre mit enormer Ausdruckskraft auf den Punkt gebracht wird und der deshalb in aller Kürze erwähnt sei. Er findet sich im Buch *Die fröhlichen Wissenschaft* und trägt neben der Nummer 341 den Titel *Das größte Schwergewicht*. Man stelle sich vor, man werde in aller Einsamkeit von einem Dämon heimgesucht, der einem das Angebot unterbreitet, sein gesamtes Leben unzählige Male erneut zu durchleben. Dabei wäre alles bis in das kleinste Detail identisch: jeder Gedanke, jeder Schmerz, jeder Seufzer. Es gäbe keinerlei Gestaltungsmöglichkeiten, keine Freiheit, aber bereits im Vorfeld genaueste Kenntnis davon, was sich abspielen wird. Kurz gesagt verlief ein solches Durchleben nach dem Muster eines völlig transparenten, erbarmungslosen Determinismus, bei dem man bereits zuvor von jedem Moment der Lust oder der Unlust wüsste. An der Reaktion auf dieses Angebot macht Nietzsche nun die Stärke des Individuums fest, wobei er nicht recht zu glauben scheint, dass viele Menschen vollends aufrichtig affirmativ antworten würden: „*Würdest du dich nicht niederwerfen und mit den Zähnen knirschen und den Dämon verfluchen, der so redete? Oder hast du einmal einen ungeheuren Augenblick erlebt, wo du ihm antworten würdest: »du bist ein Gott und nie hörte ich Göttlicheres!«*“ (Nietzsche 2000, S. 217). Bowman wird dieses Angebot unterbreitet und er bejaht imposant in bildlicher Weise, wodurch er auch im Angesicht des Todes dank seines Mutes zur letzten von Nietzsches drei Wandlungen gelangt. Seine Geste bringt vor, was Zarathustra dem Geist der Schwere, verkörpert durch einen Zwerg, der zugleich Symbol für alles Kleine, gar Kleinkarierte am Menschen ist, entgegnet und was Wiederkunft und Tod in einen Gedanken fasst: „*Muth aber ist der beste Todtschläger, Muth, der angreift: der schlägt*

noch den Tod todt, denn er spricht: »War das das Leben? Wohlan! Noch Ein Mal!« (Nietzsche 1988b, S. 199)

Das nächste Bild zeigt das Bett, in dem zuvor der gealterte Bowman lag, an dessen Stelle nun jedoch ein gleißend leuchtendes Kind in einer Art Fruchtblase schwebt. Die Nähe zum Philosophen der drei Verwandlungen, der das sehr populäre, metaphorische Bild des Kindes kunstfertig erwählte, um einige der Qualitäten zu umschreiben, über die der *Übermensch* seiner Ansicht nach verfügen sollte, ist nunmehr nicht zu übersehen: *„Unschuld ist das Kind und Vergessen, ein Neubeginnen, ein Spiel, ein aus sich rollendes Rad, eine erste Bewegung, ein heiliges Ja-sagen.“* (Nietzsche 1988a, S. 31). Das Unschuldige des Kindes kann als Absage an die christliche Erbsünde, das Betteln um Vergebung sowie die damit einhergehende Selbstverkleinerung verstanden werden. Weiterhin ist die größte Stärke des Kindes das Spiel im philosophischen Sinne, also die Tätigkeit, die sich selbst genügt. Im erwähnten Gleichnis wird die Forderung der Verlagerung des Tuns fort vom Gegenstand hin zum intentionalen Akt sehr deutlich. Ein Wandel, der sich bei Bowman deutlich zeigte. Außerdem ist der Wille des Kindes für das Bild elementar, da dieser sich unmittelbar in der Gegenwart manifestiert und so die Forderung nach der Unbeschwertheit, im Jetzt zu leben, zum Ausdruck bringt. Kubricks Kind hat für sein Entwicklungsstadium ungewöhnlich große, geöffnete Augen, die

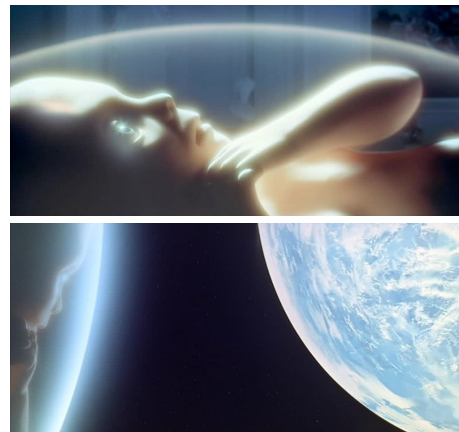


Abbildung 27: Das Kind („2001“, 2:17:35h, 2:18:35h)

den Kontrast zum Motiv im Lichttunnel bilden. Das hier Heranwachsende sieht überaus deutlich, aber es sieht mit der ihm eigenen Unbeschwertheit. Wenn der Monolith auch für Nietzsches Dämon stand, dann ist es eine Wiedergeburt in voller Kenntnis dessen, was kommt. Zuletzt fährt die Kamera in den Monolithen und macht noch einmal die Bedeutung des Schwarzbildes klar, indem sie immer näher an den Quader heranhfährt, bis nur noch ein schwarzer Bildschirm bleibt. Spätestens jetzt sollte die Verbindung zur langen Dunkelheit zu Beginn sowie die Symbolik des Monolithen als Kinoleinwand heraustreten. Die Kamerafahrt ist das letzte Ereignis des Films, bei dem die *point-of-view perspective* zum Einsatz kommt, welche auch hier den gemeinsamen Akt der Affirmation untermalt und deshalb das Publikum mittels der *Doktrin der Erfahrung* rekurrierend auf den Erkenntniszuwachs einbezieht. Der Astronaut, der sich als fiktionaler Charakter selbst durchschaut hat, bejaht in der Folge ganz bewusst die Leinwand und damit die Gesamtheit seines eigenen Daseins. Dieser neue Blickwinkel bringt den *Willen zur Macht* zum Ausdruck, der vor allem darin besteht, dass eine Interpretation der Welt gelingt, die alles Geschehen als dem eigenen Leben auf positive Weise zugehörig betrachtet. Die größte Herausforderung hierbei stellt das Schreckliche dar, denn es ist besonders schwierig, Erfahrungen des Grausamen in den eigenen Lebenszusammenhang zu integrieren. Das sogenannte *Sternenkind* kehrt schließlich zur Erde zurück und bringt so die lange Odyssee der existentialistischen Selbstfindung zu einem Ende und zugleich, ganz im Sinne von Nietzsches ewiger Wiederkehr des Gleichen, zu einem neuen Anfang.

7 Abschluss

Die Untersuchung beschäftigte sich in erster Linie mit dem Science-Fiction-Meisterwerk Kubricks, das aufgrund seiner unheimlichen Komplexität und offenen Struktur wie ein filmischer Rorschachtest anmutet, dessen komplette Auflösung prinzipiell unmöglich scheint. Bei sorgfältiger Betrachtung des Films sollte jedoch der Versuch unternommen werden, ein einigermaßen kohärentes Interpretationsangebot zu unterbreiten. Der Ansatz der vorliegenden Untersuchung war nicht mehr und nicht weniger. Die Probleme des Lebens bildeten das Dach, unter dem Nietzsche und Kubrick zusammengeführt wurden. Schopenhauer stellte eine notwendige Station auf dem Weg zu diesem Treffen dar, denn erst durch ihn hat das Allerwirklichste sich des Göttlichen, Vernünftigen und Gerechten entledigt und sich zur Arena von Nietzsches Selbstgeburtsskampf gewandelt. Nietzsche integrierte den zeitgenössisch erstarkenden Darwinismus in sein Denken, reduzierte den Menschen aber nicht auf das bloße Überleben, sondern legte sein Augenmerk stets auf das Geistige, Kreative, Schöpferische, das er als die große Stärke des Menschen empfand, die es zu kultivieren galt. Das, was Nietzsche unter dem Schlagwort der *Umwertung aller Werte* zusammenfasste, geht seinen drei Verwandlungen notwendigerweise einher und schafft den Freiraum, in den ein „*autoplastisch sich fortbildendes Ich-Kunstwerk*“ (Sloterdijk 2011, S. 114) entworfen werden kann. Wendet sich der Blick vom Ende der Betrachtung zurück an den Anfang, widmet sich also im Licht der Moderne anstatt den Fragen des Lebens den Fragen des Überlebens, wird deutlich, wie sehr das Weiterexistieren des Menschen auch davon abhängt, ob er fähig ist, im globalen Maßstab die Zerstörung seiner eigenen Lebensgrundlage unter Kontrolle zu bringen. Denn versteht man die Übersteigerung der Individualität in Nietzsches Denken als stilistisches

Mittel, als Metapher, die den Nachdruck der Eigenverantwortung für das Leben untermalen soll, so scheinen seine prophetischen Warnungen, dass die zeitgenössische Kultur zwingend einer Umerziehung bedürfe, gerade unter dem Eindruck der ökologischen Katastrophe dringlicher denn je. Motive des Films, wie beispielsweise die blaue Erde, die Übersteigerung des Technisch-Künstlichen oder das menschliche Desinteresse an der eigenen Lebenswelt, bieten vielleicht die Möglichkeit einer weiteren ganz neuen Deutung, für deren Erprobung sich zwar Anreize im vorliegenden Papier finden lassen, die aber ohne Zweifel anderer Schwerpunkte bedarf. Womöglich stellt sich jedoch heraus, dass der Versuch, der Erde treu zu bleiben, den Aufbruch in Richtung *Umwertung aller Werte* weist. Vereinfacht man das Bild des sich stets entwickelnden und entfaltenden Ichs weiter und führt es mit zeitgenössischen Schlagworten, wie dem vom *lebenslangen Lernen* zusammen, wird man feststellen, wie aktuell Nietzsche auch in dieser Hinsicht ist, wenn er den Menschen Zeit seines Lebens auffordert, sich selbst zu entwerfen. Sloterdijks Begriff der *Vertikalspannung* bezeichnet den Drang, genau jenes zu tun und findet im kryptischen Bild des Monolithen in der *Odyssee* seinen Ausdruck. Das Vertikale ist dem Menschen von jeher zu eigen, auch wenn seine Schwierigkeiten lange Zeit nicht mit der Vehemenz der Moderne zu Tage traten, da „hinauf“ und „zu Gott“ über Jahrhunderte bedeutungsgleich waren. Gerade nach dem Wegbruch dieses Leitfadens und in Reaktion auf Schopenhauers Willenskonzept sah Nietzsche die Wichtigkeit seiner Mission und setzte alles daran, sinngebende, religiöse Gefühle ins Diesseits hinüber zu retten. Die damit einhergehenden Probleme der Richtungsfindung, die auch im Film zum Ausdruck kamen, sind ebenso in einer Konsumgesellschaft höchst aktuell, kann doch bei der Betrachtung dieser der Eindruck entstehen, das allgegenwärtige Wollen richte sich stets

nur auf ein Mehr des eigentlich immer Selben. Solch kurzsichtiges Denken, ist Nietzsches und Kubricks Sache nicht, wie sich deutlich im Schaffen beider zeigt, dem es wahrlich nicht an Visionen mangelt. In vielerlei Hinsicht können wir von der Auseinandersetzung mit Ideen beider profitieren. Die Symbiose einiger dieser Gedanken ist unternommen worden und stellte sicher bis zu einem gewissen Grade ein Wagnis dar, eines, das sich hoffentlich gelohnt hat. Die Deutung des Filmes erschöpft sich deshalb beileibe nicht und bleibt, wie die Beschäftigung mit dem deutschen Philosophen, ihrem Wesen nach prozesshaft. Da sich in dieser Frage jedoch der Akt selbst als das eigentlich Bedeutsame herausstellt, sei eine letzte Anspielung auf Nietzsche gestattet und geschlossen mit den Worten: Wohlan! Noch einmal.

Literatur

- Bisdin, Joe. "2001: A False Flag Odyssey". (Jan. 2010). Online, letzter Abruf 20.03.2013. <<http://2001.a-false-flag-odyssey.com>>.
- Bordwell, David und Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill, 2008.
- Clarke, Arthur C. *Profiles of the Future: An Inquiry into the Limits of the Possible*. London: Phoenix an Imprint of the Orion Publishing Group Ltd, 2000.
- Die Bibel*. Hrsg. von Katholische Bibelanstalt. Einheitsübersetzung der Heiligen Schrift. Augsburg: Verlagsgruppe Weltbild GmbH, 2005.
- Duncan, Paul. *Stanley Kubrick: Visueller Poet 1928-1999*. Köln: Taschen GmbH, 2011.
- Fischer, Ralf Michael. *Raum und Zeit im filmischen Œuvre von Stanley Kubrick*. Berlin: Gebrüder Mann Verlag, 2009.
- Jacke, Andreas. *Stanley Kubrick: Eine Deutung der Konzepte seiner Filme*. Gießen: Psychosozial-Verlag, 2009.
- Kittel, Gerhard, Gerhard Friedrich und G.W. Bromiley. *Theological Dictionary of the New Testament*. Eerdmans Publishing Company, 1985.
- Kubrick, Stanley, director. *2001: Odyssee im Weltraum*. Von Stanley Kubrick und Arthur C. Clarke. DVD. Turner Entertainment Co., an AOL Time Warner Company, 1968.
- Kubrick, Stanley und Gene D. Phillips. *Stanley Kubrick: Interviews*. Conversations With Filmmakers Series. University Press of Mississippi, 2001.
- Lesch, Harald und Harald Zaun. *Die kürzeste Geschichte allen Lebens: Eine Reportage über 13,7 Milliarden Jahre Werden und Vergehen*. München: Piper Verlag GmbH, 2008.

- Maas, Andreas. "Die Interpretation von 2001". (2001). Online, letzter Abruf 18.03.2013. <<http://scireview.de/2001/interpretation.html>>.
- Nelson, Thomas Allen. *Kubrick: Inside a Film Artist's Maze*. Indiana University Press, 2000.
- Nietzsche, Friedrich. *Die fröhliche Wissenschaft*. Frankfurt am Main und Leipzig: Insel Verlag, 2000.
- . "Friedrich Nietzsche: Also sprach Zarathustra I-IV". *Friedrich Nietzsche: Sämtliche Werke, Kritische Studienausgabe in 15 Bänden (Band 4)*. Hrsg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari. München: Deutscher Taschenbuch Verlag de Gruyter, 1988a.
- . "Friedrich Nietzsche: Nachgelassene Fragmente 1869-1874". *Friedrich Nietzsche: Sämtliche Werke, Kritische Studienausgabe in 15 Bänden (Band 7)*. Hrsg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari. München: Deutscher Taschenbuch Verlag de Gruyter, 1988b.
- . "Friedrich Nietzsche: Nachgelassene Fragmente 1885-1887". *Friedrich Nietzsche: Sämtliche Werke, Kritische Studienausgabe in 15 Bänden (Band 12)*. Hrsg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari. München: Deutscher Taschenbuch Verlag de Gruyter, 1988c.
- . "Götzendämmerung oder Wie man mit dem Hammer philosophiert". *Nietzsches Werke, Band 8*. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag, 1921a. 83–200.
- . "Über Wahrheit und Lüge im außermoralischen Sinne". *Nietzsches Werke, Band 2*. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag, 1921b. 1–21.
- Paturi, Felix R. *Die letzten Rätsel der Wissenschaft*. München: Piper Verlag GmbH, 2008.

- Rack, Carolin. “Das Auge und die Rückkehr des Verdrängten in Stanley Kubricks Filmen”. (2004). Online, letzter Abruf 13.03.2013. <http://fakultaet.geist-soz.uni-karlsruhe.de/litwiss/Downloads/hs_kubrick.pdf>.
- Safranski, Rüdiger. “Die Zähmung des Menschen”. *Der Spiegel Nr.38 / 20.09.2010*. Hrsg. von Georg Mascolo. Hamburg: SPIEGEL-Verlag, 2010. 171–173.
- . *Nietzsche: Biographie seines Denkens*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 2008.
- Scheler, Max. “Die Stellung des Menschen im Kosmos”. *Gesammelte Werke, Band 9*. Hrsg. von Manfred Frings. Bern/München: Francke, 1976. 7–71.
- Schopenhauer, Arthur. *Die Welt als Wille und Vorstellung*. Hrsg. von Ludwig Berndt. München: Georg Müller, 1912.
- Sloterdijk, Peter. *Du mußt dein Leben ändern: Über Anthropotechnik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2009.
- . *Philosophische Temperamente: Von Platon bis Foucault*. München: Diederichs Verlag, 2011.
- Wells, Herbert George. “Mind at the End of Its Tether”. *The Last Books of H.G. Wells: The Happy Turning & Mind at the End of Its Tether*. New forewords by Colin Wilson and Rudy Tucker. New York: Monkfish Book Publishing Company, 2006. 35–64.
- . *World Brain*. New York: Doubleday, Doran & Co, 1938.
- Whittington, William. *Sound Design & Science Fiction*. Austin, TX: University of Texas Press, 2007.
- Wikipedia. “Poole versus HAL 9000”. (Jan. 2013). Online, letzter Abruf 12.03.2013. <http://en.wikipedia.org/wiki/Poole_versus_HAL_9000>.