

Gefangen im Labyrinth

Von Kristina Jaspers

Filmische Labyrinth scheinen vor allem psychologische Räume zu sein. Labyrinth sind verwirrend und rätselhaft. Sie faszinieren und erschrecken. Man kann sich in ihnen verlaufen, die Orientierung verlieren – und irregehen. Das Labyrinth ist Metapher und architektonische Ausprägung zugleich. Der labyrinthische Raum erschließt sich subjektiv – wird als existentielle Projektionsfläche inszeniert: im Zusammenspiel von Bauten und Kamera, Montage und Regie – und nicht zuletzt der Schauspielkunst. Daher kommt der Perspektive des Akteurs eine besondere Bedeutung zu, ob er nun schlafwandlerisch, nahezu selbstvergessen durch großzügige Säle und Korridore flaniert – wie in Alain Resnais' *L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD* (1960/61) – oder voller Panik durch die engen Gänge eines Raumschiffs flüchtet – wie in Ridley Scotts *ALIEN* (1978/79).

Das Labyrinth als Metapher für Verwicklungen findet sich bereits bei Platon. Dem Mythos zufolge war Daedalus der Erbauer des ersten Labyrinths, das dem Minotaurus als Wohnstätte diente. Das Bildmotiv geht zurück auf Ursprünge aus dem zweiten oder dritten Jahrtausend vor Christus; erste Beispiele von Felsritzungen in Labyrinthform finden sich auf Kreta. Beim klassischen Labyrinth handelt es sich um eine geschlossene Form mit einem Ein- und Ausgang sowie einem eindeutigen Zentrum. Der Weg ist linear, es gibt keine Kreuzungen, somit auch keine Wahlmöglichkeiten. Irrgärten hingegen, wie man sie insbesondere in Form barocker Parkanlagen kennt, bestehen aus zahlreichen Verzweigungen und Sackgassen. Umgangssprachlich werden Irrgärten und Labyrinth unter dem Begriff Labyrinth zusammengefasst, und so soll der Begriff auch hier verwendet werden.

Vom Denken und Irregehen

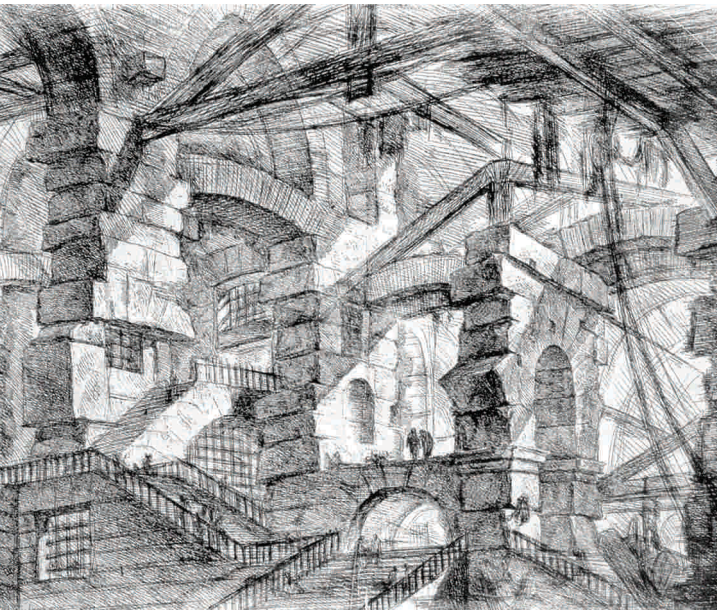
Die kunstvoll ineinander verschränkten, geometrisch konstruierten Mäander eines Labyrinths können als Sinnbild des logischen Denkens und des universellen, enzyklopädischen Wissens verstanden werden. Der Autor und Sprachwissenschaftler Umberto Eco hat in seinem Roman »Der Name der Rose« (1980) den zentralen Ort

einer Klosteranlage, die Bibliothek, in labyrinthischer Form angelegt. Hier wird ein verschollen geglaubtes Buch aufbewahrt. Zerrspiegel, giftige Dämpfe und raffinierte Fallen sollen mögliche Eindringlinge abschrecken und das geheime Wissen schützen, tatsächlich stacheln sie den Ehrgeiz zweier, in mehreren Mordfällen ermittelnder Mönche jedoch erst an. Eco beschreibt das Labyrinth in seiner Nachschrift zum Roman als abstraktes Modell einer kriminalistischen Vermutung.

Mit der labyrinthischen Bibliothek erweist Eco dem argentinischen Schriftsteller Jorge Luis Borges die Reverenz. Borges, einst Mitarbeiter und später Direktor der

Biblioteca Nacional von Buenos Aires, hat in seiner Erzählung »Die Bibliothek von Babel« (1941) einen räumlichen Entwurf für ein unendliches Labyrinth beschrieben: »Das Universum (das andere die Bibliothek nennen) setzt sich aus einer unbegrenzten und vielleicht unendlichen Zahl sechseckiger Galerien zusammen, mit weiten Entlüftungsschächten in der Mitte, die mit sehr niedrigen Geländern eingefasst sind. Von jedem Sechseck aus kann man die unteren und oberen Stockwerke sehen; ohne ein Ende. Die Anordnung der Galerien ist unwandelbar dieselbe.« Bei Eco stoßen vier achteckige Türme an den quadratischen Mittelbau des Turmes. Historisches Vorbild ist das Castel del Monte in Apulien, Mitte des 13. Jahrhunderts erbaut. Im Unterschied zu Borges entscheidet sich Eco für ein einstöckiges Labyrinth; als Vorlage dient ihm ein rekonstruiertes Bodenornament aus der Kathedrale von Reims.

Für die Verfilmung (1985/86) schließt der Regisseur Jean-Jacques Annaud ein ebenerdiges Labyrinth aus mehreren Gründen aus: »Wenn es ein Turm ist, worin sich unser Labyrinth befindet, wieso ist es dann flach? (...) Die psycho-



a Radierung »Der gotische Bogen«
Giovanni Battista Piranesi, um 1745
DER NAME DER ROSE (1985/86)
b Dante Ferretti im Set der Bibliothek

logische Wirkung des Turms ist sehr viel größer, wenn man visualisiert, dass er gänzlich von einem Labyrinth ausgefüllt ist. (...) In einem flachen Labyrinth ist es sehr schwierig zu filmen. Alles ist sehr eng, überall sind Wände. Das schränkt die Möglichkeiten der Perspektive sehr ein.« So entwirft der Production Designer Dante Ferretti ein mehrstöckiges Labyrinth mit zahlreichen Treppen und Galerien. Für den gesamten Film sollen über 3.000 Zeichnungen entstanden sein, die von französischen Historikern auf ihre Plausibilität hin begutachtet wurden. Doch gerade bei den Plänen für die Bibliothek überzeugen offensichtlich die historisch inkorrekten, dafür künstlerisch besonders eindringlichen Entwürfe. Die frei zwischen dem Gemäuer gespannten Treppen, die im Film zu sehen sind, hat es im Mittelalter noch nicht gegeben, sie sind erst seit dem 18. Jahrhundert architektonisch umsetzbar. Aus dieser Zeit stammen auch die Radierungen des Italiener Piranesi, auf die Ferrettis Entwürfe zurückzuführen sind: Giovanni Battista Piranesis Zyklus »Carceri Invenzione« – die imaginären Gefängnisse – wurden um 1745 erstmals veröffentlicht. Wie es heißt, entstanden seine düsteren Visionen in einem Fieberanfall.

Wissen und Spiritualität oder Wahnsinn und Delirium? In Piranesis labyrinthischen Kerkern scheinen schräge Perspektiven, falsche Proportionen und die Verschiebung des Raums eher der Darstellung einer unendlichen, einer gottlosen Welt zu dienen. Seine räumlich unlogischen Konstruktionen wirken wie ein albtraumhaftes Sinnbild des menschlichen Geistes; Logik und Verrücktheit liegen in diesen Bildern nah beieinander. Dante Ferretti lässt steile Holztreppe vom steinernen Mittel-turm zu den vier Außentürmen auf- und absteigen. Die Kamera nutzt die zweieinhalb Geschosse für schwindelerregende Perspektiven und gibt jeweils nur einen kleinen Ausschnitt der gesamten Turmanlage frei. So bleibt die Klosterbibliothek undurchschaubar und ein Spiegelbild des universellen, unfassbaren Wissens.



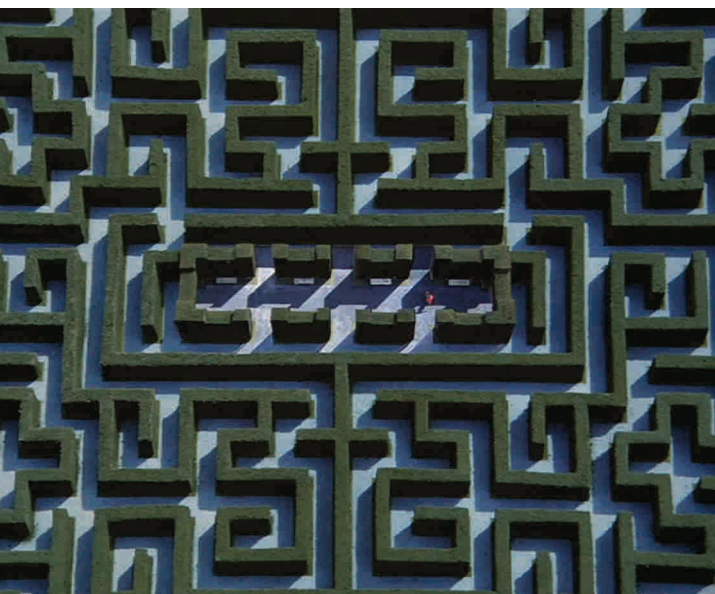
DER NAME DER ROSE (1985/86)

a Modell, Rekonstruktion: Gerald Narr

b Werkfoto (© Mario Tursi, Rome)

Ariadnes Faden

Jedes Labyrinth kann wie ein Grundriss gelesen werden, ein Perspektivenwechsel ist bereits in seine Form eingeschrieben. Von oben betrachtet, entschlüsselt sich das Wegenetz. Solch eine Aufsicht findet sich in Stanley Kubricks *THE SHINING* (1978–80): Jack Torrance (Jack Nicholson) steht in der Hotellobby vor dem Miniaturmodell eines Gartenlabyrinths. Dank der Überblendung in den tatsächlichen Irrgarten sehen wir Jacks Frau (Shelley Duvall) und seinen Sohn (Danny Lloyd) in einem undurchsichtigen Gewirr von Kiefernhecken herumlaufen. Etwa ein Viertel des Irrgartens lässt der Production Designer Roy Walker auf dem Studiogelände bauen; die Gesamt-



THE SHINING (1978-80)

a Stanley Kubrick bei den Dreharbeiten
 (© Stanley Kubrick Estate / Stanley Kubrick Ausstellung)
 b Szenefoto

aufsicht wird mit einem Montage-trick umgesetzt. Aus quasi göttlicher Perspektive erscheinen Mutter und Kind hoffnungslos verirrt.

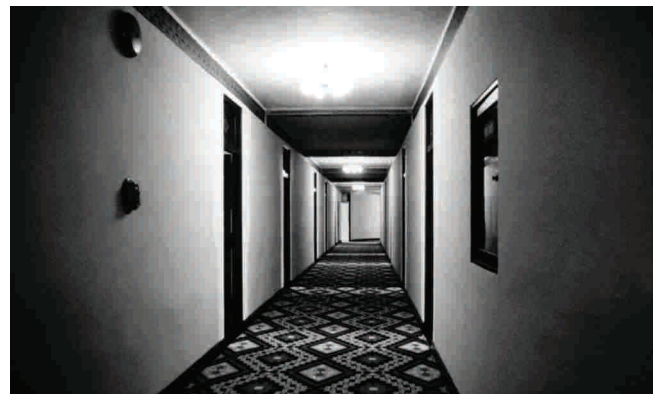
Das Motiv des Labyrinths, die visuelle Grundidee des Films, variieren Kubrick und Walker mehrfach. Das abgeschiedene, leerstehende Hotel in den Bergen wirkt in der Anordnung seiner unzähligen Räume unübersichtlich. Wenn Jacks Sohn mit seinem Kettcar durch die langen Gänge des Overlook Hotels fährt, verstärkt das geometrische Muster des Teppichs den Eindruck, der Junge habe sich in einem Labyrinth verirrt. Bei diesen Erkundungen durch die Hotelkorridore funktionieren Kamera und Production Design als haben sie sich miteinander verbündet wie alte Komplizen: Die Steadicam gleitet gleichmäßig um Ecken, über Teppich und Parkett. Eine räumliche Orientierung ist für den Zuschauer nicht mehr möglich. Wochenlang war Roy Walker durch die USA gereist und hatte Fotos von Hotels angefertigt. Zusammen mit Stanley Kubrick sichtete er anschließend das Material und setzte das Hotel, das wir im Film sehen, aus verschiedenen Vorlagen zu-

sammen. Der Establishing Shot zeigt das Timberline Lodge Hotel in Mount Hood, Oregon. Als Vorbild für die Innenbauten diente unter anderem das Ahwahnee Hotel im Yosemite Valley.

Die Schlussequenz des Films spielt wiederum im Heckenlabyrinth, das nun tief verschneit ist. Der Junge flieht vor seinem wahnsinnig gewordenen Vater. Der Irrgarten wird zum manifesten Ausdruck eines schizophrenen Geistes. In Stephen Kings Roman, der Vorlage zu Kubricks Film, gibt es kein Labyrinth; Kubrick hat das Labyrinth als Metapher hinzugefügt. Um einen Ausweg aus dem Irrgarten zu finden, folgt der Junge rückwärts seinen eigenen Fußstapfen im Schnee. Dies erinnert an den Mythos von Theseus, der dank des Ariadnefadens aus dem Labyrinth des Minotaurus entkommen kann. Der finnische Architekt und Autor Juhani Pallasmaa hat in seinem Essay »Das Ungeheuer im Labyrinth« (2004) das Bild des erfrorenen Jack Torrance mit Picassos Radierungen des Minotaurus verglichen. Der Irrgarten wird zu einem todbringenden Gefängnis.

Der fremde Körper

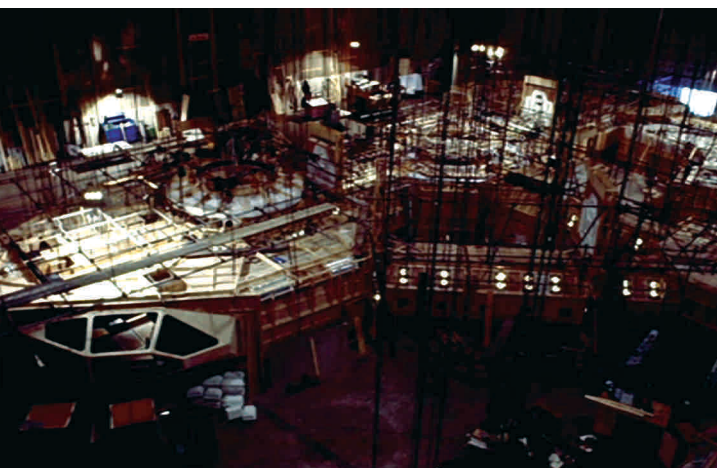
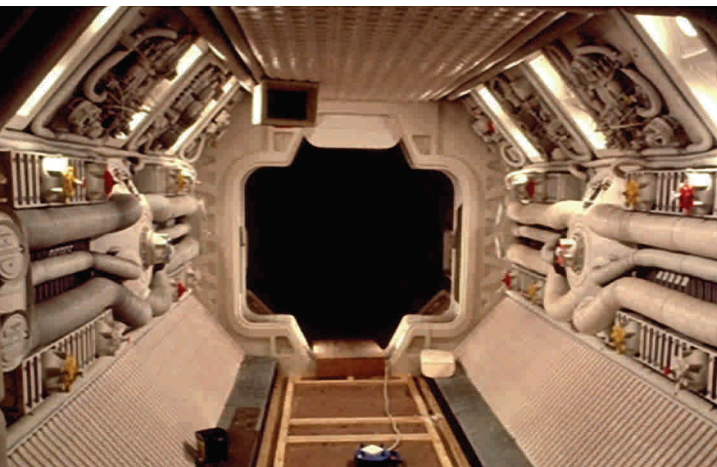
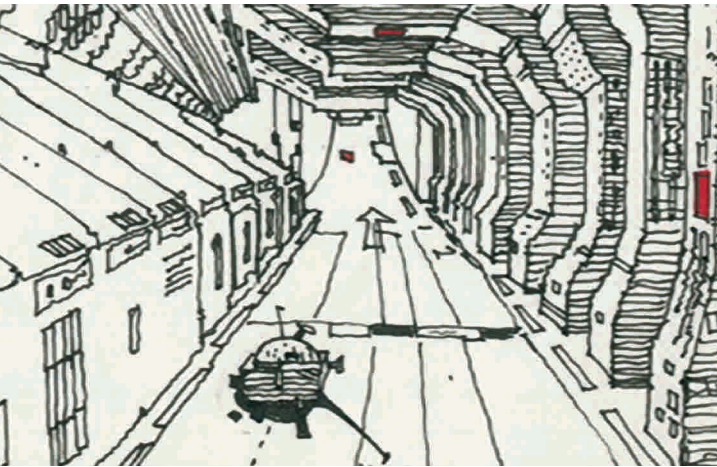
Ridley Scotts ALIEN spielt im Jahr 2122, ein Raumtransporter folgt einem unbekanntem Signal zu einem fremden Planeten. Dort stößt die Crew auf außerirdisches Leben. Nach und nach dezimiert das Alien die komplette Mannschaft, nur Commander Ellen Ripley (Sigourney Weaver) kann schließlich mit einem Raumgleiter Richtung Erde fliehen. Auch in diesem Film ist das Labyrinth ein geschlossenes System, aus dem es zunächst keinen Ausweg zu geben scheint.



THE SHINING (1978-80)

a | b | Location Fotos »Ahwahnee Hotel«: Roy Walker
(© Stanley Kubrick Estate / Stanley Kubrick Ausstellung)

c | d | Szenefotos



ALIEN (1978/79)

a | Entwurf: Ridley Scott

b | Werkfoto

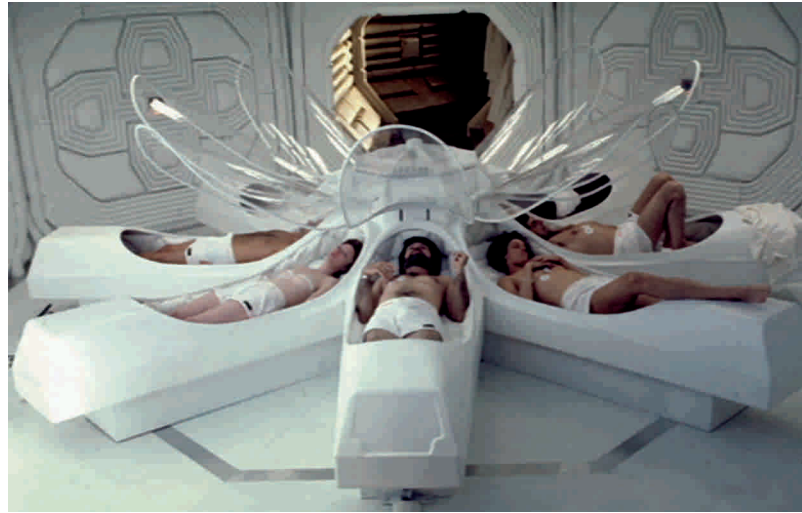
c | Studiobau, Production Design: Ridley Scott

Die ersten Skizzen zum Production Design – sie sind einem Storyboard sehr ähnlich – stammen vom Regisseur. Bei der Gestaltung des Raumschiffs denkt Scott an die klaustrophobische Enge eines U-Boots. In den folgenden Monaten arbeiten zahlreiche Designer daran, den charakteristischen Look des Films zu kreieren. Für das Art Department werden Mitarbeiter gewonnen, die zuvor bei DARK STAR (John Carpenter, 1973–75) und STAR WARS (George Lucas, 1976/77) mitgewirkt haben. Schließlich zeichnet Michael Seymour für den Bau des Raumschiffs verantwortlich. Mit Spiegeln verlängert er optisch die Röhrengänge. So entwickeln die Kamerafahrten durch scheinbar endlose Schleusen und über mehrere Decks eine starke Sogwirkung. Das Raumschiff Nostromo wird im Studio als mehrstöckiger Set realisiert. Seymour orientiert sich bei der Wandverkleidung des Hauptdecks an ägyptischen Reliefs und verweist damit auf die kultischen Ursprünge des Labyrinths. Spinnt man den Gedanken der ägyptischen Motive weiter, so erscheint das Raumschiff wie eine riesige Grabkammer. Das Zentrum der labyrinthischen Anlage bildet der »Hyper-sleep-Raum«, in dem sich zu Beginn des Films die Schlafkojen der Crewmitglieder wie eine siebenblättrige Blüte öffnen. Anschließend erkundet die Kamera

Deck A mit seinen weißen, in überirdisches Licht getauchten Oberflächen. Der Vorgang des Aufwachens ist wie eine Wiederauferstehung inszeniert.

Zusammen mit seinem Team wird Michael Seymour in der Kategorie »Art Direction« für einen Oscar nominiert. Die begehrte Trophäe erhält er nicht, allerdings geht ein

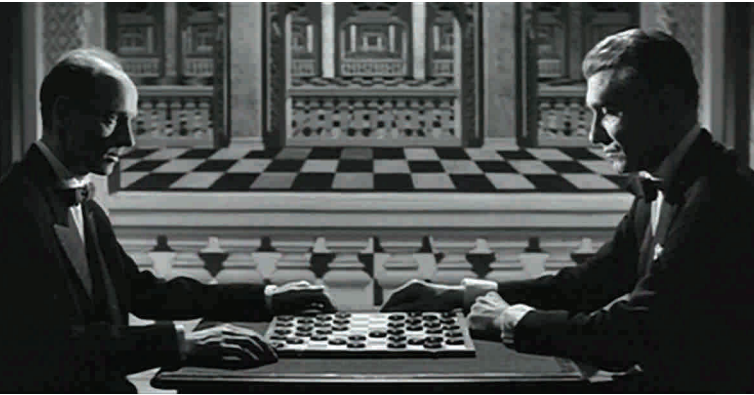
Oscar in der Kategorie »Visual Effects« an den Schweizer Grafiker H. R. Giger. Giger hat die Ästhetik des Films maßgeblich beeinflusst, indem er nicht nur die Alien-Figur, sondern auch das komplette Alien-Raumschiff entworfen hat. Wie der Gang in einen Uterus wirkt der Weg hinunter in die Brutkammer mit den weichen, wabernden Alien-Eiern. Die organischen Formen, die an Surrealismus und Jugendstil angelehnt sind, erwecken den Anschein einer Jahrtausende alten, mythologischen Kultur. Zugleich spielt das Design mit sexuellen Konnotationen. Der »Spacejockey« im Inneren der Brutkammer ist in phallischer Form gestaltet. Die Eroberung des Alien-Raumschiffs wird wie eine körperliche Inbesitznahme gezeigt, kommt einem Eindringen in Gehirnwindungen oder Blut- und Nervenbahnen gleich. Der Filmkritiker Helmut W. Banz schreibt 1979 in »Die Zeit«: »Diese Exkursion durchs All ist im Grunde eine Freud'sche Reise in die Verdrängungen: erschreckend, verstörend und vergnüglich.« Der Raum erscheint als Materialisierung unbewusster Ängste und Lüste.



ALIEN (1978/79)
a Szenefoto
b Werkfoto

Träumend durch das Labyrinth der Bedeutungen

»Wieder einmal schritt ich, allein, dieselben Flure entlang – durch dieselben verlorenen Säle, dieselben Säulengänge, dieselben fensterlosen Galerien, ich ging durch dieselben Portale, wie zufällig meinen Weg in diesem Labyrinth der sich gleichenden Gänge wählend.« Die Kamera fährt an reich verzierten Wänden entlang, vorbei an Intarsien und Fresken, durch geöffnete Flügeltüren. Die Stimme eines Mannes berichtet aus dem Off von seinen endlosen Spaziergängen durch die barocken Korridore und Salons eines Hotels, vorbei an Marmor, Schnitzwerk und Säulen. Die Stimme



L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD (1960/61)

a | c | Szenefotos

b | d | Entwurf: Jacques Saulnier (© Bibliothèque du Film, Paris)

einer Frau kommt hinzu, und es entspinnt sich ein Dialog. Der Mann beschwört die Frau, dass sie sich vor einem Jahr in Marienbad gekannt hätten. Sie streitet dies ab. Er will mit ihr fliehen, sie zögert eine Entscheidung hinaus.

Das Drehbuch zu L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD stammt von Alain Robbe-Grillet, einem Begründer des Nouveau Roman. Dem Surrealismus nahestehend, erzählt er assoziativ, unterschiedliche Perspektiven und Zeitebenen verschränkend. In seinem ersten Drehbuch versucht Robbe-Grillet, den Ansatz des Nouveau Roman auf den Film zu übertragen. Akribisch wird von ihm jede Kamerabewegung, das Licht, die Ausstattung sowie die Bildmontage festgelegt. Der Regisseur Alain Resnais hält sich – von wenigen Ausnahmen abgesehen – an dieses Skript. Für das Szenenbild ist Jacques Saulnier verantwortlich. Es ist seine erste Zusammenarbeit mit Resnais – über zehn gemeinsame Produktionen werden folgen. Ein Großteil der Aufnahmen wird in den bayerischen Schlössern Nymphenburg und Schleißheim realisiert. Die Prunksäle und Galerien mit ihren eleganten, manieristischen Ornamenten verstärken den Eindruck einer Parabel. Weitere Aufnahmen entstehen in einem Pariser Studio. In seinen Entwürfen auf Karton und Holz akzentuiert Saulnier mit Silber- und Goldfarbe die Stukka-

turen. In der Montage gleiten die schwarzweißen Bilder nahezu übergangslos ineinander. Allein an der Opulenz der Wand- und Deckenreliefs sind die verschiedenen Originalschauplätze wie der Spiegelsaal der Amalienburg auszumachen. Immer wieder fokussiert die Kamera polierte Oberflächen und Spiegel. Diese dienen zunächst als dekorative Elemente und verleihen den Fluren eine besondere Tiefe. Der Spiegel im Spiegel lässt jedoch eine andere Wirklichkeit aufscheinen: Die Welt der Träume, der Erinnerungen, des Verdrängten und Unbewussten. In den Fluren hängen Stiche der Parkanlage und Gemälde der Räumlichkeiten. Das Bühnenbild einer Theateraufführung wiederholt die Symmetrie der Gartenarchitektur. Die

visuellen Doppelungen und Spiegelbilder geben den Räumen etwas Bodenloses, Mehrdimensionales, und verstärken den Eindruck, Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft seien miteinander verschmolzen – kein Nacheinander, sondern ein labyrinthisches In- und Nebeneinander. Der Film konstituiert eine eigene Welt. Er zeigt eine gelähmte Gesellschaft, die in ihrer Historie und ihren belanglosen Konventionen erstarrt ist. Dialoge und Filmbilder wiederholen sich mit leichten Variationen unzählige Male. Die Struktur der filmischen Erzählung und des labyrinthischen Raums sind nahtlos miteinander verbunden. Es handele sich, schreibt Robbe-Grillet in seinem Drehbuch, »um eine Wirklichkeit, die der Held durch seine eigene Vision, durch sein eigenes Wort schafft«.



L' ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD (1960/61)

a Entwurf: Jacques Saulnier (© Bibliothèque du Film, Paris)
b Szenenfoto