

Über die Zeit hinaus

Autor(en): **Allenbach, Thomas**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Film : die Schweizer Kinozeitschrift**

Band (Jahr): **52 (2000)**

Heft 12

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-932763>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Über die Zeit hinaus

In seiner kalten Perfektion gleicht Stanley Kubricks «2001: A Space Odyssey» dem schwarzen Monolithen, um den sich in ihm alles dreht. Eine Besichtigung des Filmmonuments vor seiner Neulancierung im ominösen Jahr 2001.

Thomas Allenbach

Es gibt viele Anekdoten rund um «2001: A Space Odyssey». Eine der schönsten besagt, dass Stanley Kubrick, beunruhigt durch die Mission der Mars-Sonde Mariner 4, sich während der Dreharbeiten bei der britischen Gesellschaft Lloyd's gegen die Existenz von Marsmenschen versichern lassen wollte. Seine Furcht erklärt sich aus der Zeit: Mitte der Sechzigerjahre, auf dem Höhepunkt der Weltraum-Euphorie, schien die Entdeckung ausserirdischen Lebens um einiges wahrscheinlicher als heute. Wer aber hätte sich noch einen Film anschauen wollen, in dem über extraterrestrische Intelligenz nur spekuliert wird und sich diese bloss in Form eines geheimnisvollen schwarzen Monolithen manifestiert, wenn gleichzeitig die NASA mit Bildern real existierender Marsmenschen hätte aufwarten können?

Diese Episode illustriert perfekt das vertrackte Verhältnis zwischen Sciencefiction und Wirklichkeit. Büsst die Fiktion ihren Vorsprung auf die Realität ein, verliert sie schlagartig ihren Reiz. Gleichzeitig aber sollten die Visionen nicht aus der Luft gegriffen, sondern – wenigstens, was die technische Seite betrifft – einigermassen plausibel sein. Es geht um ein Spiel mit Möglichkeiten, die abhängig sind von der Zeit. Kein anderes literarisches und filmisches Genre steht deshalb in ähnlicher Abhängigkeit vom wissenschaftlichen Fortschritt. Während der dreieinhalb Jahre dauernden Dreharbeiten scheute der Perfektionist Kubrick denn auch keinen Aufwand, um in seinen Film die neusten wissenschaftlichen Erkenntnisse und Spekulationen einfließen zu lassen. Er engagierte ein Heer von Technikern und NASA-Experten als Berater, denn seine Raum-Odyssee sollte das Publikum nicht nur durch die Wucht ihrer symphonischen Komposition im Unterbewussten treffen und eine mystische, jenseits des Sprachlichen liegende Erfahrung ermöglichen – «2001: A Space Odyssey» sollte auch wissenschaftlichen Kriterien genügen und dem Publikum wie durch ein Zeitfenster den Blick freigeben auf eine zukünftige Wirklichkeit. Dass die NASA den Film später zu Ausbildungszwecken einsetzte und der Apollo-8-Besatzung vor dem Start ihrer Mondlande-Mission zeigte, ist deshalb nur logisch.

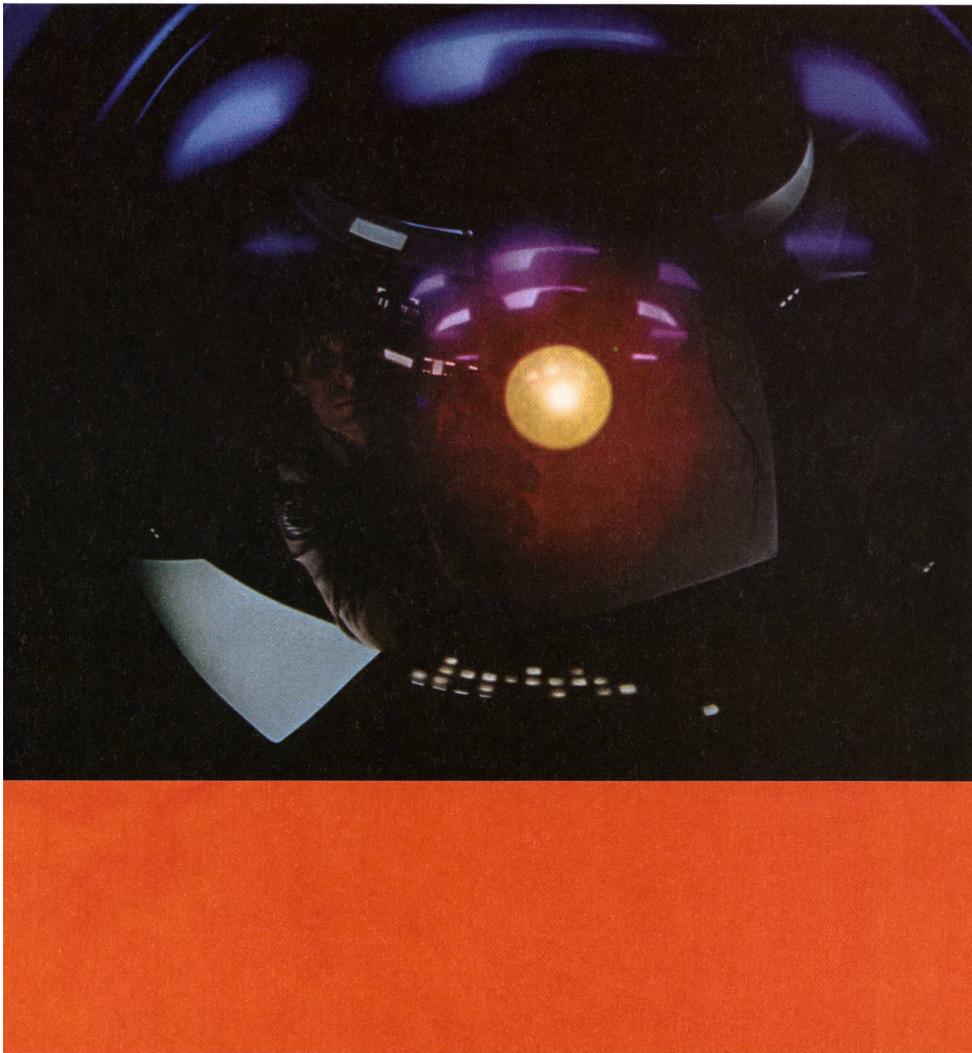
Es war denn auch dieser technische Aspekt, welcher ganz besonders hervorgehoben wurde, als die

MGM-Produktion 1968 in die Kinos kam. Von einem «Filmwerk, das die Wirklichkeit eines nahen Zeitalters mit wissenschaftlicher Akribie aufzuzeichnen versucht», schrieb 1968 «Der Spiegel» und betonte, dass sich «nahezu jedes Detail» dieser «aufwendigsten Zukunftsschau, die jemals gedreht wurde», auf die «Erkenntnisse und Prognosen qualifizierter Raumforscher» gründe. Darin folgte «Der Spiegel» dem «2001»-Presseheft. Auch dieses gab sich technikgläubig und optimistisch und sagte voraus, dass im Jahr 2001 reguläre Flüge zwischen Erde und Mond zum Alltag gehören würden und man Raum-Passagiere, wie im Film dargestellt, für weite Reisen einfrieren könne. Selbst über die Ausrüstung der Stewardessen hatte man sich schon Gedanken gemacht: Diese würden in Schuhen aus Velcro ihren Dienst tun, einem Material, das durch seine Haftfähigkeit auch im Zustand der Schwerelosigkeit normale Bewegungen garantiere. Mit souveräner Nonchalance gingen die Verfasser über die Tatsache hinweg, dass Kubrick mit der Zahl 2001 kein konkretes Jahr, sondern schlicht und abstrakt «die Zukunft» und die Geburt eines neuen Millenniums gemeint hatte: ««2001 – Odyssee im Weltraum» ist ein Phantasie-Film, sieht man ihn mit den Augen des Menschen im Jahr 1968. Doch im Jahr 2001 kann der Film schon Wirklichkeit sein.»

Mit den Augen von 2001

Dass man ihn nun im ominösen Titeljahr neu lanciert – Europapremiere ist im Februar an den Filmfestspielen in Berlin –, liegt auf der Hand. Und ist ein Glücksfall: Nur im Kino kommt Kubricks wuchtiger Wurf wirklich zur Geltung. Schaut man ihn sich nun wieder an, muss man der MGM-Werbeabteilung allerdings widersprechen: Es ist durchaus nicht so, dass heute «alle Bilder dieses Films der Realität entsprechen», wie prognostiziert wurde. Manches ist überholt, anderes immer noch Zukunftsmusik. So ist der menschenähnliche Bordcomputer HAL 9000 heute noch utopischer als bei den Dreharbeiten. Erstaunlich realistisch wirken hingegen die Raumfähren und -stationen, anti-quiert und futuristisch nur noch in historischem Sinn das Design der Raumanzüge und Helme, die Ausstattung der Raumschiffe, die Bedienungsfläche der

Im Auge der Maschine: Stanley Kubrick schaut in «2001: A Space Odyssey» aus der Perspektive von HAL auf die Spezies Mensch.



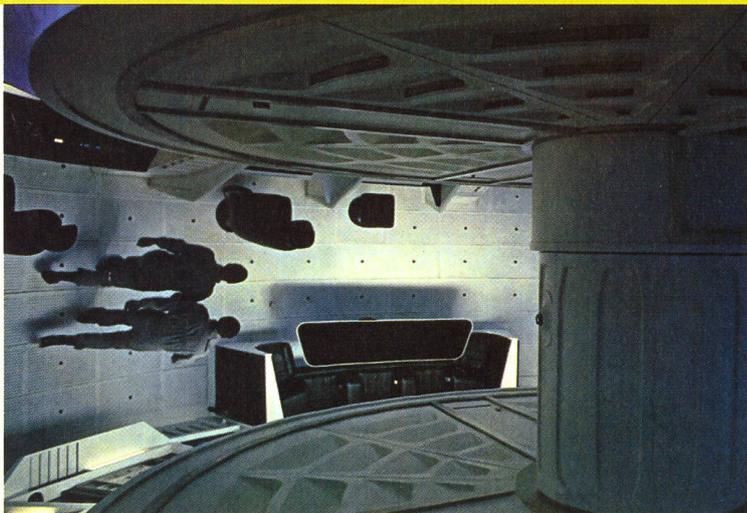
Computer. In letztem Punkt zeigt sich deutlich, dass man in den Sechzigerjahren noch keine Vorstellung davon hatte, in welchem Masse sich die Hardware miniaturisieren lässt und wie entscheidend die immaterielle Software wird. Das Herz (oder der Kopf) von HAL ist eine gigantische Zentraleinheit – Rechnerpower hat hier noch ein physisches Äquivalent. Nostalgisch berühren die ausführliche Darstellung der Schwerelosigkeit und die Art, wie mit kaum verhohlenen Stolz technisches Wissen inszeniert wird. Dass die Hilton-Hotelkette in den Weltraum expandiert,

PanAm Flüge zum Mond anbietet und Bell die Verbindung zwischen Erde und Raumstationen herstellt, zeugt vom damaligen – und nicht in jedem Fall berechtigten – Vertrauen in amerikanische Marken.

HALs Film

Eine der ganz grossen Leistungen von Kubrick war es, nicht einen Menschen, sondern eine Maschine mit menschlichen Zügen ins Zentrum seines Films zu setzen. «2001» ist HALs Film, das Raumschiff Discovery seine Welt, die er bis in den letzten Winkel mit seinen omnipräsenten, nie schlafenden roten Augen kontrolliert. Er sieht alles, hört alles, umschliesst alles – doch trotz seines Gott ähnlichen Status «überlebt» er die Jupiter-Mission nicht. Die humanoide Maschine mit den ausgesprochen gepflegten Manieren ist in der evolutionären Kette, die vom Affen zum *star child* führt, das am Ende des Films geboren wird, eben nur ein Glied.

Kein anderer künstlicher Charakter hat die Vorstellungen von den Möglichkeiten und Gefahren intelligenter Computertechnik derart gebündelt und popularisiert wie HAL. Regelmässig zu den Geburtstagen des berühmtesten Sciencefiction-Computers erscheinen deshalb wissenschaftliche Artikel, die sich mit dem Stand der Forschung im Bereich der künstlichen Intelligenz auseinandersetzen. Das Fazit ist stets dasselbe: Von der Schaffung eines künstlichen Bewusstseins ist man immer noch weit entfernt. Eine detaillierte Bestandaufnahme zu diesem Thema bietet die Aufsatzsammlung, die das renommierte Massachusetts Institute of Technology unter dem Titel «Hal's Legacy: 2001's Computer as Dream and Reality» 1996 herausgegeben hat (www.mitpress.mit.edu/e-books/Hal). Auch wenn die Autoren nach wie vor davon ausgehen, dass die Schaffung eines künstlichen Bewusstseins prinzipiell möglich ist, müssen sie doch eingestehen, dass sie die Probleme, die sich dabei stellen, unterschätzt haben. Das ging auch Marvin Minsky so. Der Pionier der künstlichen Intelligenz zählte 1968 zu Kubricks Beraterteam und ging damals davon aus, dass es bis «zum Jahr 2001 eine Leichtigkeit sein sollte, Computer zu konstruieren, die sich mit dem Menschen unterhalten» können. Heute sieht der Mann, der – so eine weitere «2001»-Anekdote – bei den Dreh-



Faszination Raumfahrt: Mit grosser Detailtreue schildert «2001» die Folgen der Schwerelosigkeit .

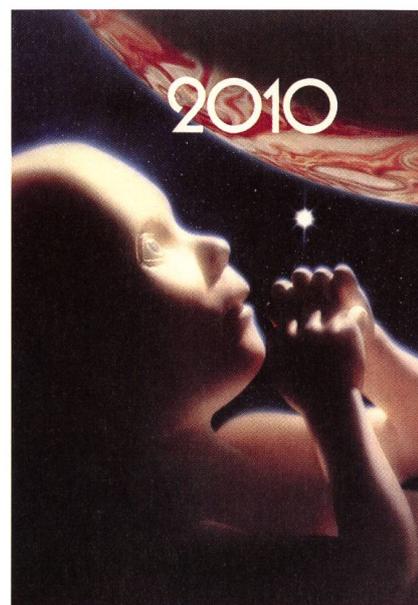
arbeiten beinahe von einem herabfallenden Schraubenschlüssel erschlagen worden wäre, die Sache weniger euphorisch. Eine Maschine, die wie HAL fähig ist, von den Lippen zu lesen, Zeichnungen zu erkennen und in ihrem ästhetischen Gehalt zu beurteilen, die Emotionen empfindet und über ein eigenes Bewusstsein verfügt, ist immer noch Utopie.

Vom Space zum Cyberspace

«2001» ist nicht nur in technischer, sondern auch in philosophischer Hinsicht utopisch. Im Grunde eine Meditation über die Entwicklung der Intelligenz, steht am Ende des Tripps in die vierte Dimension das Bild des *star child*, eines Embryos, das eine neue evolutionäre Stufe symbolisiert. Es ist das Produkt aus der kosmischen Begegnung zwischen dem Astronauten Bowman und der extraterrestrischen Intelligenz, welche mit ihren geheimnisvollen schwarzen Monolithen den evolutionären Prozess in Gang gesetzt hatte.

Die Neulancierung von «2001» fällt nun in eine Zeit, die für diese Evolutions-Utopie überaus empfänglich sein dürfte. Immerhin erleben die Naturwissenschaften heute eine Renaissance als Religionserersatz, gleichzeitig wird unser Menschenbild durch die rasanten Entwicklungen in der Bio-, Gen- und Computertechnik zunehmend «virtualisiert». Der Homo sapiens könnte, wie in Kubricks Film dargestellt, durchaus nur ein Zwischenspiel in der Geschichte der Evolution sein, die zunehmend im elektronischen Raum stattfindet. So ähneln die Hoffnungen, die man heute in den Cyberspace setzt, in mancher Hinsicht jenen, die man Ende der Sechziger in die unendlichen Weiten des Alls projizierte. Dass Grenzen überwunden, Türen geöffnet und neue Erfahrungsräume zugänglich gemacht werden, ist in beiden Fällen das Ziel. Kubricks Sternenkind, das seinem Wesen nach ein neues Zeitalter verkündet und in diesem Sinn New-Age-Charakter hat, könnte auch im Internet geboren werden, wo übrigens schon HAL weiterlebt, dessen längst zu geflügelten Worten gewordenen Dialoge zum Download bereit stehen. Und Bowmans Sturz durchs Sternentor in die neue Dimension erinnert an den Transformationsprozess eines Computerspielers, der in die virtuelle Welt eintaucht. Statt LSD verändert heute die Playstation die Wahrnehmung.

Die Aktualität von «2001» ist eine der Folgen von Kubricks – durchaus kritisierbarer – Strategie der Verätselung. Er blieb absichtsvoll vage und unternahm alles, um den Film für alle möglichen Interpretationen offen zu halten. Dementsprechend ausufernd sind denn auch die Interpretationen zu diesem Werk, in dem Kubrick das «Übermensch»-Konzept von Nietzsche mit dem Wissen der NASA, den erlösungsseligen Spekulationen seines Drehbuchautors Arthur C. Clarke und seinen ästhetischen Visionen zu einem einzigartigen Gesamtkunstwerk verband. Ganz im Unterschied zur trivialen Fortsetzung «2010» von Peter Hyams, die ganz der Epoche des Wettrüstens verhaftet bleibt, ragt «2001» aus seiner Zeit heraus. Wie der schwarze Monolith, um den sich alles dreht, sendet auch der Film rätselhaftes Zeichen aus. Die Konstellation des Jahres 2001 ist günstig, sodass diese wieder neu gedeutet werden können. ■



2010 – die banalisierte Utopie

1984, sechzehn Jahre nach dem Welterfolg von Stanley Kubricks «2001», versuchten Kameramann Peter Hyams und Arthur C. Clarke, der Autor der ursprünglichen Vorlage, eine Fortsetzung von Kubricks Kultklassiker der Trip-Generation. «2010 – The Year We Make Contact» ist allerdings nicht zu einem erinnerungswürdigen Film geworden. Allzu banal sind seine Ansätze zur Konkretisierung jener Entwicklungsutopien, die Kubrick bewusst vage gehalten hatte. Zwar bleibt Kubricks geheimnisvoller Monolith die treibende Kraft hinter allen Vorgängen, die Motivation seiner Einflussnahme auf die Menschheit dagegen wird konkretisiert: Die Macht versucht, die Selbstzerstörung der Menschheit im Kampf zwischen Westen und Ostblock zu verhindern. Im Weltall kämpfen sowjetische und amerikanische Astronauten gemeinsam um Einsicht in die seltsamen Vorgänge und dabei entdecken sie, dass der Computer HAL, der in Kubricks Original scheinbar zur selbstherrlich eigenständigen Intelligenz mutiert war, in Wirklichkeit bloss mit widersprüchlichen (politischen!) Programmvorgaben nicht klargekommen war. Damit reduzierte «2010» Kubricks allumfassendes Projektionsangebot auf die traditionsreiche Sciencefiction-Forderung nach globaler Harmonie durch eine höhere Intelligenz – neun Jahre nach dem historischen sowjetisch-amerikanischen Sojus-Apollo-Treffen im All von 1975.