



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Inszenierung von Psychologie und atmosphärischer Narration
durch filmischen Raum“

Analysen zu Terry Gilliams Filmen *Brazil*, *The Fisher King* und *12 Monkeys*

Verfasser

Josef Zorn

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Stefan Hulfeld

Ich widme diese Arbeit meiner Familie und meinen Freunden, die mir in den letzten Jahren immer wieder Geduld und Unterstützung entgegengebracht haben. Ganz besonders möchte ich meiner Mutter, Lukas und Matthias für ihre Kritik und Hilfestellung danken sowie Prof. Dr. Stefan Hulfeld für die Betreuung und strukturelle Beratung.

jZ

Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort.....	5
2	Einführungen.....	11
2.1	Filmwissenschaftliche Terminologie.....	11
2.2	Unsere Räume.....	18
2.2.1	Introspektion.....	20
2.2.2	Der filmische Raum.....	22
2.3	Terry Gilliams Produktionsdesign.....	26
3	<i>Brazil</i> – Gespaltene Welten.....	32
3.1	8:49 P.M. - Somewhere in the 20 th Century (Sequenz I).....	35
3.2	Atmosphäre und Paradoxien (Sequenz II).....	46
3.3	Narrative Fusion (Sequenz III).....	57
4	<i>The Fisher King</i> – Mythologische Moderne.....	69
4.1	Psychogramm im Dekor (Sequenz IV).....	71
4.2	Immersion und der Weg zur Katharsis im Raum (Sequenz V).....	79
5	<i>12 Monkeys</i> – Das geistige Gefängnis.....	87
5.1	Verortung der Psyche (Sequenz VI und VII).....	89
5.2	Visionen der Wiedergeburt.....	105
6	Nachwort.....	109
7	Bibliographie.....	117
	Abstract.....	123
	Lebenslauf.....	124

1 Vorwort

Im Rahmen dieser Diplomarbeit wird filmästhetische Inszenierungstechnik untersucht. Die Filme von Terry Gilliam sind der primäre Gegenstand. *Brazil*, *The Fisher King* und *12 Monkeys* stellen das Fundament der jeweiligen Analysen dar. Terry Gilliam ist ein Regisseur, der sich durch ausdrucksstarke visuelle Praxis auszeichnet. Seit den späten 60er Jahren hat er bei mehr als fünfzehn Filmen Regie geführt. Seine Bildinszenierungen beweisen neben unorthodoxer Ausstattung eine interpretative Weite und psychologische Tiefe. In allen drei Produktionen, die hier als Beispiele für die Analyse herangezogen werden, steht die menschliche Psyche thematisch im Vordergrund. Kafkaeske Motive des Wahns und des Traums dominieren Gilliams Bildwelten. Er entwirft entgegen der „natürlichen Wahrnehmung“¹ des traditionellen Films ein Raumkonzept, das fern von Authentizität und Naturalismus archetypische Verhaltensmuster offenlegt.² Er wagt sich in seinen Bildräumen in ein expressives Feld vor, das oft auf ästhetischen Experimenten und gestalterischer Improvisation basiert.

Es gibt spezifische Möglichkeiten den filmästhetischen Raum zu inszenieren. Methoden, die die Konturen der Räumlichkeit im Film intensivieren oder auflösen, rücken in dieser Arbeit in den Fokus. Das Forschungsziel ist die Beschreibung einer charakteristischen Produktionsästhetik von Gilliam. Was beinhalten eine stilisierte Filmdramaturgie und atmosphärische Narration? Ein gebauter Raum ist zwar physisch messbar, gleichzeitig aber in der subjektiven Wahrnehmung vom Kontext abhängig, der seine Qualitäten relativiert.³ Was wird in eine Darstellung miteinbezogen oder beschnitten und wie sind die verschwimmenden Grenzen zwischen Subjekt und dem „Außen“ definiert? Wie versteht man überhaupt unter einem expressiven Raum? Lassen sich „bedeutungs- oder identitätsstiftende Erzählebenen“ von der gebauten Substanz unterscheiden?⁴ Diese

¹ Bazin, André: *Was ist Film?* Berlin: Alexander Verlag, 2004, S. 47.

² „Oft sind Metaphern und Symbole sowie deren Auslegungsspielraum im modernen populären Film eingegrenzt durch narrative Konventionen.“ - Westerboer, Nils: *Der innere Blick. Zur Konstruktion von Sehen und Wissen in M. Night Shyamalans The Sixth Sense, Unbreakable und Signs.* Saarbrücken: VDM Verlag, 2008, S. 7.

³ Agotai, Doris: *Architekturen in Zelluloid. Der filmische Blick auf den Raum.* Bielefeld: Transcript-Verlag, 2007, S. 133.

⁴ Agotai: *Architekturen in Zelluloid.* S. 106.

Beziehungen des ästhetischen Raums zu der Figur darin werden problematisiert. Vor allem stellt sich die Frage, wie sich solche inszenatorischen Entscheidungen auf das *Couleur* des Films auswirken.⁵

Sicherlich ist die theoretische Erfassung des Raums in den letzten hundert Jahren in viele autonome Diskussionsebenen zerfallen. Man steht Thesen und Bearbeitungen gegenüber, die von der Philosophie bis zu den Kulturwissenschaften reichen und teils bis zu Einstein zurückblicken. Die raumtheoretischen Positionen der Naturwissenschaften sind oft schwer zu gliedern und lassen sich nicht immer an klar definierten Disziplinen festmachen.⁶ Ich werde mich in dieser Arbeit auf den filmtechnischen Sektor und dessen ästhetische Raumtypologien konzentrieren. Mit dem Konstrukt des filmischen Raums wird in dieser Arbeit die erzeugte Räumlichkeit der Leinwand verhandelt, deren Flachheit plastisch erscheinende Welten hervorbringt.⁷ Das Filmbild beschreibt auch eine Art von psychologischer Tiefe, die neben narrativer Atmosphäre einen Zugang in den Geist der Charaktere erzeugen kann. Die „Introspektion“⁸ der Figuren zieht sich als roter Faden durch die Analysen dieser Arbeit. Das bedeutet, dass der Betrachter durch subjektivierte Sicht das Selbst des Protagonisten mit erfährt. Mentale und andere innere Prozesse werden in die Raumgestaltung übersetzt. Das Individuum definiert sich somit in der Erzählung über seine narrative Umwelt.

⁵ Vgl. Thomas, Deborah: *Reading Hollywood. spaces and meanings in American film*. London: Wallflower, 2001, S. 65.

⁶ Günzel, Stefan: *Raumtheorie*. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt: Suhrkamp, 2006. S. 13 ff.

⁷ Vgl. Münsterberg, Hugo: *Das Lichtspiel*. Eine psychologische Studie (1916) und andere Schriften zum Kino. Wien: Schweinitz, 1996, S. 41.

⁸ Holl, Ute: *Risse und Felder: zur Raumwahrnehmung im Kino*. In: Günzel, Stefan (Hrsg.): *Topologie*. Zur Raumbeschreibung in den Kultur- und Medienwissenschaften, Bielefeld: Transcript, 2007, S. 96.

Wir als Betrachter sind beeinflusst von Effekten und Reaktionen, resultierend aus der filmischen Bildkomposition, welche die Charaktere der Erzählung als solche niemals erfahren.⁹ Diese optischen Effekte können jedoch Aufschluss über innere Prozesse der Figuren geben. Mit der Ausweisung dieser inszenatorischen Mittel ergibt sich ein interpretatives Konzept der visuellen Filmsprache. Für deren Thematisierung dienen Grundlagentexte zur allgemeinen Raumbeschreibung, unter anderem von Stephan Günzel und Vilém Flusser, als Referenzliteratur.

André Bazin spricht davon, wie sich Theater über die Menschen definiert und einen „privilegierten Raum“ der Dramaturgie inne hat. Das Außen einer Bühne ist immer dem Publikum zugewandt. Im Kino gibt es hingegen die Leinwand, die als saugende „Zentrifuge“ fungiert und den Betrachter in neue Umgebungen versetzt, in denen das Drama vom Dekor hin zum Menschen verläuft.¹⁰

Bei der ersten Ausformulierung der Fragestellung dieser Arbeit stieß ich auf Harald Mühlbeyers Publikation *Perception is a strange thing – Die Filme von Terry Gilliam*, herausgegeben vom Verlag Schüren in den ersten Monaten des Jahres 2010. Auch ich stelle mir die Aufgabe der Kontextualisierung der Filme Gilliams, jedoch mit dem analytischen Fokus auf die Raumtypologien und die angesprochene „Introspektion“ der Charaktere. Nichtsdestotrotz schätze ich mich glücklich, dass mir eine akademische Abhandlung über diese Filme zur Verfügung steht, da spezifische Literatur über Gilliam in deutscher Sprache rar ist.

Außerdem stellt ein von Ian Christie bearbeitetes Interview mit Terry Gilliam eine Basisquelle der Arbeit dar. Diese Gespräche liefern sowohl Einblicke in das produktionstechnische Vorgehen als auch gestalterische Intentionen des Filmemachers.

Eine standardisierte Vorlage für die Beschreibung beziehungsweise Protokollierung von Filmsequenzen ist nicht vorhanden. Allerdings gibt es deutschsprachige Theoretiker, deren filmanalytische Einführungen in dieser Arbeit sicherlich Referenz gefunden haben. Die Publikation *Der filmische Raum* von Rayd Khouloki ist ein Überblickswerk über zeitgenössische Strukturen der Filmnarration. Die Literatur über Bildanordnung und

⁹ Thomas, Deborah: *Reading Hollywood. spaces and meanings in American film*. London: Wallflower, 2001, S. 10.

¹⁰ Bazin, André: *Was ist Film?* Berlin: Alexander Verlag, 2004, S. 189 ff.

-organisation entwickelte bei der Suche nach analytischen Modellen ein zusätzliches Interesse an menschlichen Wahrnehmungsbedingungen.¹¹

Der Filmsemiotiker Christian Metz spricht im Kontext der linguistischen Modelle davon, dass „im Film keine Strukturen aufgefunden werden können, die dem sprachlichen Formbau analog [...]“¹² wären. Entgegen dieser Meinung bestehen die Hauptkapitel dieser Arbeit aus einem wechselnd thematischen und deskriptiven Diskurs über inszenatorische Vorgänge. Die Herausforderung besteht in der Protokollierung und Versprachlichung einer Filmanalyse. Die transitiven Vorgänge des filmischen Raums können nur durch äußerst genaue Ausführung des Bildaufbaus beschrieben werden. Es wird auch sinnvoll sein diskontinuierliche Momente des Filmerlebens und die ästhetische Wirkung bei kognitiver Veränderung zu untersuchen.¹³ Auf schablonenhafte „Modellanalysen“¹⁴ werde ich jedoch aufgrund ihrer starren Methodik verzichten.

Meine Herangehensweise an die Analysen wird eine phänomenologische sein. Das soll heißen, dass man über den unmittelbaren Eindruck und der oberflächlich vermittelten Stimmung der Bilder in den inneren kontextuellen Kern der Narration vordringt. Die Problematisierung des Raums in Beziehung mit den damit verbundenen internen Funktionen ist genau so ein Hauptanliegen der Arbeit, wie der Versuch narrative Atmosphäre zu erfassen, die „intersubjektives Erfahren“ ermöglicht.¹⁵ Mich interessiert eben Gilliams „diskursive Struktur“ des Erzählens.¹⁶

„Während Medienwissenschaft, um im Kinoraum den Sachverhalt der wirklichen Dinge hinter den Erscheinungen zu entdecken, die eigenen Sinne überführen, die Apparaturen künstlerisch-technisch erkunden und die Bildlichkeit der Bilder bestimmen muss, fordert phänomenologisch begründete Kinowissenschaft andersherum, das Sehen des immer schon in die Welt eingelassen und dessen Anschauung nicht durch theoretische Modelle zu korrumpieren.“¹⁷

¹¹ Westerboer, Nils: *Der innere Blick*. Zur Konstruktion von Sehen und Wissen in M. Night Shymalans *The Sixth Sense*, *Unbreakable* und *Signs*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller, 2008, S. 23.

¹² Metz, Christian: *Semiotique du Film*. München: Fink, 1972, S. 290 f.

¹³ Vgl. Wuss, Peter: *Filmanalyse und Psychologie*. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozeß. Berlin: Ed. Sigma, 1993, S. 53.

¹⁴ Kuchenbuch, Thomas: *Filmanalyse*. Theorie, Methoden, Kritik. Wien: Böhlau, 2005, S. 59.

¹⁵ Holl: *Risse und Felder: zur Raumwahrnehmung im Kino*. S. 96.

¹⁶ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 58.

¹⁷ Holl: *Risse und Felder: zur Raumwahrnehmung im Kino*. S. 94.

Zum Beginn der Arbeit werde ich ausführen, auf welche filmwissenschaftlichen und raumtheoretischen Fachtermini ich zurückgreifen werde. Dabei müssen auch Aspekte der Produktionstechnik und -ästhetik erklärt werden, die über die Beispielfilme hinaus eine Perspektive auf Gilliams Filmdesign eröffnen. In Publikationen wie *Expressionismus und Film* von Rudolf Kurtz und Helmut Weihsmanns *Erbaute Illusionen* finden sich frühfilmische und genrebedingte Ähnlichkeiten zu Gilliams Produktionsdesign. Nach der terminologischen Einführung steht ein kurzer Blick auf die Filmästhetik Gilliams in ihrer historischen Genese.

In den Hauptkapiteln werden einzelne Filmsequenzen als Untersuchungsfeld dienen, um konkrete inszenatorische Methoden zu kontextualisieren. Im Rahmen dieser inhaltlichen Protokollierungen werden narrative Bedeutungen des Bildraums und dessen kognitive Wirkung analysiert. Der deskriptive Fokus konzentriert sich auf Ausstattung und technisch-ästhetische Inszenierung.

Die erste Analyse befasst sich mit dem Film *Brazil*, eine skurrile Vision einer Zukunft, die bereits veraltet scheint. Der Aspekt der „gespaltenen Welt“ steht im Mittelpunkt des ersten Kapitels. *Brazil* besteht aus zwei narrativen Strängen, die produktionsästhetisch unabhängig von einander existieren und zum Schluss aufeinandertreffen. Die Schizophrenie des Protagonisten spiegelt sich in der Ambivalenz dieser Wirklichkeits-ebenen wieder. Die beiden Ebenen sind auch jeweils in ihrer darstellerischen Umsetzung entzweit. Luxus und edles Design stehen einer grauen Industriewelt gegenüber. Eine brutale Schwarz-Weiss Moral herrscht vor in einem System, das sich selbst ständig widerspricht. Die erste Sequenzanalyse soll einen Einblick in diese stilisierte Lebenswelt schaffen. Dann betrachte ich ein Raumsystem beziehungsweise dessen Funktion, das im Laufe des Geschehens komplett umgekehrt und atmosphärisch verfremdet wird. Der Film arbeitet viel mit der Entstellung von Raumcodes und unorthodoxer Mise-en-scène. Die Zusammenführung und gleichzeitige Differenzierung von Innen und Außen erreicht eine Instanz der Fusion, deren rauminszenatorischer Aufbau und Genesis es ebenfalls genauer zu analysieren gilt.

Die Thematik der gedoppelten narrativen Wirklichkeiten wird in *The Fisher King* weitergeführt. In diesem Film ist die Großstadt in ein mythologisches Referenzgelände verwandelt. Die Moderne New Yorks trifft auf die imaginierte Parallelwelt eines Mannes,

der sich für einen Kreuzritter hält. Der Lebensraum dieser Figur wird eine entscheidende visuelle Metapher für die gesamte Geschichte. Die Gebäude, Requisiten und das Interieur sind sakrale und mythologisierte Zeichensysteme. Die Raumkonstruktionen korrespondieren sehr direkt mit der Figurenkonstellation und deren Psyche. Der Film ist mit klassischen mythologischen Motiven der moralischen Entwicklung, des Wandels und der weltlichen Entfremdung unterlegt, welche wiederum auf modern inszenierte Bilderabläufe treffen.

Von der „Verortung des Geistes“ spricht Gilliam im Bezug auf seinen Film *12 Monkeys*.¹⁸ Die Geschichte ist wieder die eines Mannes, der Opfer seines eigenen psychologischen Bewusstseins wird. Das unausweichliche Schicksal des Protagonisten manifestiert sich in seinem Tod und seiner Wiedergeburt. Die Narration hält ihn in seiner eigenen Existenz gefangen. Der Betrachter wird in bestimmten dramaturgischen Schlüsselmomenten immer wieder dem Konstrukt des Gefangenen gegenübergestellt. Inhaltlich und auch in der szenischen Darstellung ist der Protagonist in *12 Monkeys* stets seiner Freiheit beraubt. In einigen Sequenzen scheint es, als könne er aufgrund seiner eigenen trügerischen Wahrnehmung die Wirklichkeit der Außenwelt nicht mehr erkennen. Zwei entscheidende Sequenzen werde ich in ihrem Bezug zueinander besprechen. Gerade die Gemeinsamkeiten der inszenatorischen Methoden dieses Films und des philosophisch reflektierten Sujets sind an der konkreten Problemstellung dieser Arbeit festzumachen.

Die abschließende Bilanz im Nachwort fasst Beobachtungen und Annahmen zusammen und eröffnet die Möglichkeit, Kommentare zur Bildmontage und zu Gilliams spezifischer Arbeitsweise anzufügen und weiterzudenken. Aus der Arbeit resultiert eine kritische Einschätzung zu filmischen Gestaltungsformen im Kontext des Raumdiskurses. Gilliam hat mit seinen plastischen und überreizten Filmen einen Zugang zur Raumtypologie produziert, der mich mitsamt persönlicher Bewunderung zu diesem Themas geführt hat. Ich hoffe einen verständlichen Weg zu beschreiten, der durch die „chaotische“ Welt des Terry Gilliams führt und hilft manche seiner rätselhaften Filmbilder besser zu verstehen.

¹⁸ Gilliam, Terry: *Gilliam on Gilliam*. BIG ANIMATOR IS WATCHING YOU. Ian Christie (Ed.), London: Faber, 1999, S. 216-243.

2 Einführungen

2.1 Filmwissenschaftliche Terminologie

Die filmische Sicht besitzt ästhetisches Wirkungspotenzial und definiert sich meist über Bewegung und Ausrichtung.¹⁹ Deshalb werden nachfolgend aus der filmwissenschaftlichen Grundlagenliteratur diejenigen Begriffe kurz thematisiert, welche im Rahmen meiner Analysen besondere Bedeutung haben. Häufige Schlüsselbegriffe werde ich durch Fettdruck hervorheben.

Am Anfang steht das Filmbild als von vier Seiten umrahmter, visueller Informationsträger. Das Kameraobjektiv definiert einen Bildausschnitt und dessen Ausrichtung und Positionierung in Relation zu den Motiven werden in der **Kadrierung** zusammengefasst. Das ist kurz gesagt das vorgegebene Sichtfeld des Betrachters und repräsentiert den Illusionsraum beziehungsweise den imaginären Bildraum.²⁰ Letztlich ist der Blick des menschlichen Auges immer die erste Kadrierung der Welt. Der von den Bildrändern begrenzte Ausschnitt soll nicht als direkter Abschluss eines Raums verstanden werden, sondern als eine Form der beweglichen Maske, hinter der weiterer Raum erahnt wird.²¹ Mise-en-scène ist ein weiterer Ausdruck für die bildkompositorische Gestaltung und deren einzelne Aspekte wie Beleuchtung, Muster, Farben und Raumrelationen zwischen Objekten.²² Im weiteren Sinne ist die Definition der Mise-en-Scene natürlich mit der Theaterpraxis ident. „Räume sind nicht nur soziale Räume im Sinne des [...] Settings von Figuren, sondern vergleichbar dem Raum der Theaterbühne.“²³ Zum allgemeinen Verständnis möchte ich nur anmerken, wenn im Analyseteil der kommenden Kapitel von der Bildmitte, dem Bildrahmen oder „rechts und links im Bild“ die Rede ist, natürlich der Filmausschnitt gemeint ist, welchen man als Betrachter konkret als Leinwand oder Bildschirm vor sich hat.

¹⁹ Vgl. Certeau, Michel de: *Kunst des Handelns*. Berlin: Merve 1988.

²⁰ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 57.

²¹ Vgl. Ebda. S. 53.

²² Königsberg, Ira: *The Complete Film Dictionary*. 2nd Ed.. N.Y.: Penguin, 1997, S. 240.

²³ Faulstich, Werner: *Grundkurs Filmanalyse*. München: Fink, 2002, S. 143 ff.

Der physikalische Raum an dem der Film gedreht wird und an dem die Auslegung für die Illusion der Geschichte erschaffen wird, nennt sich **Set** oder **Setting**. Innerhalb der Kadrierung ist dann nur die innerfilmische Welt zu erkennen, deren Deutlichkeit durch detailliertes Dekor verstärkt werden kann.²⁴ Ausschließlich die Figuren haben Zutritt zu diesem innerfilmischen Bereich und die Hintergründe der Produktion dürfen nicht sichtbar werden, um die Illusion der Narration aufrecht zu erhalten.

Eine Filmaufnahme, die ausschließlich vom Schnitt unterteilt ist, wird **Einstellung** genannt. Jede Einstellung, auch als **Shot**, Einheit oder Segment bezeichnet, hat eine eigene Größe und Kameraposition. Der Aufbau und der organisierte Ablauf dieser verschiedenen Einstellungen führt zu einer „Raumchoreographie, die sich aus einer Abfolge perspektivischer Einstellungen entwickelt und den Zuschauer durch den filmischen Raum führt.“²⁵ Es sind die Bausteine der Filmerzählung. Die Namen der jeweiligen Einstellungsgrößen sind meist aus dem Amerikanischen adaptiert. Die Bezugsgröße der Shots ist meist der menschliche Körper.

„Es ist nicht abwegig, davon auszugehen, dass bei dieser Konventionalisierung der Einstellungsgrößen bestimmte proxemische Grundpositionen im menschlichen Verhalten eine Rolle spielen.“²⁶

Die **Totale** zeigt Personen aus gewisser Distanz, sodass die gesamte Gestalt auszumachen ist und zuweilen auch noch offener Raum über und unter ihnen frei bleibt.²⁷ Das Umfeld, also das Setting, wird ebenso in die Bildkomposition miteingeschlossen, wobei extreme Totalen, wie Aufnahmen aus Flugzeugen oder weite Landschaftsimpressionen, für Panoramaeinstellungen bezeichnend sind.²⁸

Der **Medium Long Shot** zeigt eine oder mehrere Figuren von den Knien aufwärts und das umgebende Terrain. Sie wird auch die „Amerikanische Einstellung“ genannt, weil die romantisierende Waffendarstellung an der Hüfte in den Western üblich wurde.²⁹ Der **Medium Shot** ist dem Körper nur ein wenig angenähert und zeigt diesen somit im Bild

²⁴ Vgl. Thomas: *Reading Hollywood*. S.9.

²⁵ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S.135.

²⁶ Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S.45.

²⁷ Konigsberg, Ira: *The Complete Film Dictionary*. 2nd Ed.. N.Y.: Penguin, 1997. 221.

²⁸ Vgl. Bordwell, David; Thompson, Kristin: *Film Art. An Introduction*. 8. ed., Boston, Mass. [u.a.]: McGraw-Hill, 2008.

²⁹ Konigsberg: *The Complete Film Dictionary*. S.235.

von der Hüfte aufwärts.³⁰ Diese Einstellungsgröße ist sehr häufig und wird auch oft mit dem Begriff „Nahaufnahme“ übersetzt.

Das **Medium Close Up** setzt, ähnlich einer Büste, den Kopf und die Schultern in Szene.³¹ Die Großaufnahme beziehungsweise das **Close Up** zeigt traditionell meist nur den Kopf, Extremitäten oder kleine Objekte, und hat meist die Funktion Gesichtszüge herauszustreichen. Schließlich gibt es noch die **Detailaufnahme**, die einen Teil der Ausstattung oder des Gesichts isoliert darstellt und bildfüllend vergrößert.³²

Das Filmbild gaukelt seit jeher ein Gefühl der Tiefenwahrnehmung vor, dessen Wirkung mit verschiedensten Effekten und Tricks intensiviert werden kann. Bei der Inszenierung von Tiefe im Film ist die Wahl der Brennweite des Kameraobjektivs äußerst wichtig. Die kurze Brennweite eines **Weitwinkelobjektivs** eröffnet einen größeren Sichtwinkel in den Bildraum des Films als normale Kameralinsen. Das bedeutet, dass der Raum auch in die Tiefe gedehnt und Vorder- und Hintergrund gleichzeitig scharf erscheinen. Mehrere Aktionsebenen sind dadurch deutlich zu erkennen, obwohl die Distanz der Ebenen zueinander verzerrt erscheint. Nahe Objekte wirken größer und entfernte winziger als es tatsächlich der Fall ist. Außerdem sieht Bewegung nahe dem Weitwinkelobjektiv im Film unnatürlich schnell und reissend aus.³³

Die lange Brennweite eines **Teleobjektivs** hingegen flacht das Bild ab, fokussiert immer nur eine Ebene, entweder die mittlere, die des Vorder- oder Hintergrunds. Der Größenunterschied von Objekten weiter hinten oder derer nahe der Kamera erscheint geringer.³⁴

Von einer **Aufsicht** spricht man, wenn das Kameraobjektiv über der Augenhöhe einer Referenzfigur nach unten geneigt ausgerichtet wird, und **Untersicht** stellt das von unten nach oben blickende Gegenteil dar.³⁵ Diese Einstellungsformen beschreiben den horizontalen Neigungswinkel der Kamera, welcher oft Hierarchien in der Erzählung andeutet, die Untergestellten sowie die Übergestellten.³⁶ Bei der **verkanteten Einstellung**

³⁰ Bordwell: *Film Art*. S. 262.

³¹ Königsberg: *The Complete Film Dictionary*. S. 62.

³² Bordwell: *Film Art*. S. 262.

³³ Vgl. Königsberg: *The Complete Film Dictionary*. S. 485.

³⁴ Vgl. Ebda. S. 221.

³⁵ Vgl. Ebda. S. 45.

³⁶ Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 52 f.

ändert sich der Vertikalwinkel und ruft also eine Schräge des Bildkaders hervor. Eine direktere Auseinandersetzung des Betrachters mit dem Dargestellten ist die Folge und eine gewisse Labilität und Verunsicherung hängt solchen Segmenten an.³⁷

„Die sogenannte Kameraperspektive, die einmal bedingt ist durch die Wahl des Objektivs (Weitwinkel, Normal, Tele), vor allem aber durch die Position der Kamera gegenüber abgebildeten Gegenständen, transportiert psychologische Nebenbedeutungen und wird zum Mittel, die „Erzählhaltung“ des Films, nämlich das Maß der Beteiligung des fiktiven Beobachters am Geschehen anzudeuten.“³⁸

Der **Point of View Shot**, mit **PoV** abzukürzen, oder Einstellungen mit **subjektiver Kamera**, sind die visuelle Perspektive einer bestimmten Figur oder eines Gegenstands, deren Position oder Sicht von der Kamera übernommen wird.³⁹ Man „kann sich mit dem Blickfeld der Akteure identifizieren oder sich mit den Akteuren konfrontieren usw.“⁴⁰ Bei der PoV Einstellung kann dies auch bedeuten, dass die Blickrichtung einer Figur übernommen wird, obwohl diese partiell im Bild zu sehen ist. Beispielsweise wird in Dialogsequenzen oft über die Schulter der einen Person hinweg der Gegenüber gezeigt (Siehe Sequenz I.10). Der Ausdruck „subjective shot“⁴¹ der subjektiven Kamera trifft nun aber, wenn man terminologisch ganz korrekt vorgehen möchte, ausschließlich auf die Darstellung der exakt gleichen Blickperspektive einer Figur zu. In diesem Fall würde also ein Gesprächspartner direkt in die Kamera blicken um anzudeuten, dass er seinem Gegenüber in die Augen sieht (Siehe Sequenz IV.1).

Ähnlich funktioniert die **anthropomorphe Kamera**⁴², die ohne konkrete Perspektiven anderer Charaktere zu repräsentieren, ein eigenes, sehr vermenschlichtes Verhalten aufweist. Die Präsenz der Kamera ist im filmischen Geschehen nicht mehr passiv und subtil gestaltet, sondern weist emotionalisierte Bewegungen auf und einen nahezu wertenden Gestus (Siehe Sequenz II.6).

³⁷ Ebda. S. 55.

³⁸ Ebda. S. 52

³⁹ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 131.

⁴⁰ Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 58.

⁴¹ Bordwell: *Film Art*. S. 216.

⁴² Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 59.

Die **Montage** ist das Resultat des Arrangements der verschiedenen Einstellungen und hat viele Gesichter. Sie ist das wichtigste filmspezifische Gestaltungsmittel, das beschreibt, wie die Erzählung aus einer Komposition einzelner Segmente entsteht und welche Formen und Techniken dazu zur Verfügung stehen können. Es gibt eine Reihe von verschiedenen Montagemodi, die alle verschiedene Eindrücke vermitteln, von Spannungserzeugung, Parallelzerzählung bis zur Repräsentation zeitlicher und räumlicher Veränderungen.⁴³ Auf diese Montage der einzelnen Einheiten beruht die Kunst des modernen Films, woraus sich oft eine stilistisch suggestive Machart entwickelt und über die einzelnen Segmente hinweg „Sinneinheiten“ erzeugt.⁴⁴ Wenn man nun Sergei Eisensteins „Kollisions-Montage“ den Kompositionen Gilliams gegenüberstellt, erkennt der Betrachter in beiden Anordnungen beispielsweise eine sprunghafte kontrastierende Bildästhetik, die eine diskontinuierliche Raumwahrnehmung fördert und gleichzeitig sehr stark suggestiv wirkt.⁴⁵

Ich möchte auch noch anführen, dass ich den Analysen auch zeitliche Angaben zur Dauer der einzelnen Einstellungen angefügt habe, denn „schließlich folgt die Dauer der Einstellungen nicht nur dem Gesetz der Selektion des Wichtigen oder dem Gesetz der visuellen Reizerneuerung, sondern auch Absichten der [...] Rythmisierung des Geschehens.“⁴⁶

Die **Diegese** ist die erzählte Welt, alles was in ihr passiert sowohl jeder Ort, der den Charakteren im Film zugänglich ist. Jede Art von Erzählung beinhaltet einen diegetischen Bereich. Außerhalb stehen die Elemente, die exklusiv auf den Rezipienten hin abzielen. Die Frage, ob von einer Figur der erzählten Welt oder vom Film selbst Aufmerksamkeit erregt wird, unterscheidet im Prinzip das diegetische vom nicht-diegetischen Element.⁴⁷

Dann gibt es noch das **Off** beziehungsweise die Bezeichnung „im Off“ als Bezugssystem der Welt, die man erfährt. Der Begriff inkludiert alles außerhalb des Bildrahmens, konkreten sowie imaginären Raum.⁴⁸ Es ist notwendig, dass sich die Diegese über ihre dargestellten Dimensionen hinweg ausbreitet, denn für den Betrachter darf es keine

⁴³ Bordwell: *Film Art*. S. 227 f.

⁴⁴ Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 64.

⁴⁵ Khouloki: *Der filmische Raum*. S. 38.

⁴⁶ Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 42.

⁴⁷ Vgl. Thomas: *Reading Hollywood*. S. 97.

⁴⁸ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 54 ff.

Kamerakräne und Kabel des Filmsets geben, sondern die erzählte Welt soll im Off weiterwachsen.⁴⁹ Dieser Umstand ist deshalb wichtig, da beispielsweise Musik des Soundtracks kein Teil der erzählten Welt ist. Die empathische musikalische Untermalung, die einen Film begleitet, hat ihren Ursprung oft nicht in der diegetischen Welt, doch wenn ein Ton oder ein Geräusch als aus dem Off kommend beschrieben wird, hat dieses sehr wohl einen diegetischen Ursprung, der jedoch nicht im Bild zu sehen ist.⁵⁰

Die Analyse in den thematischen Kapiteln wird sich auf einzelne Sequenzen der Filme beschränken. Deshalb möchte ich den Begriff der **Sequenz** auch verstanden wissen, denn meistens besteht eine Filmsequenz aus einzelnen Einstellungen und spannt einen dramaturgischen Bogen beziehungsweise inhaltlichen Abschnitt. „S.[equenzen] repräsentieren eine einheitliche Handlung, bezogen auf ihre zeitliche Dauer, unvollständig (im Gegensatz zur Szene).“⁵¹ Es gibt ein etwas komplexeres System von Metz, das die Bezeichnung „Syntagmen“ verwendet, welche Erzählung in narrative, deskriptive und chronologische Etappen gliedert.⁵² Für meine Kategorisierung der Analysesegmente reicht aber eine Einteilung in simple thematische Einheiten und Handlungsblöcke.⁵³ Das soll heißen, dass auch bei gleichbleibender Szenerie, die gewählte Beispielsequenz durch einen inhaltlichen inszenatorischen Bruch abgeschlossen wird, wie beispielsweise das Beenden eines Gesprächs oder einer evozierten Stimmung.

Diese thematisch eingefassten Teile werden die Basis meiner Analysen im Rahmen des **Protokolls** bilden. Was ist unter einer solchen szenischen Protokollierung zu verstehen? Der Analyse wird eine Transkription in Textform vorausgehen. Diese stellt ein objektives Hilfsinstrument dar, das aber abhängig sein wird von meinem eigenen empathischen Ermessen hinsichtlich Ausführlichkeit und Interpretation. Im filmwissenschaftlichen Diskurs über die Notwendigkeit, etwaige Details im Protokoll anzugeben, gilt zunächst: „Entscheidend ist stets, ob ein Detail eine Funktion im gesamten Film hat oder nicht.“⁵⁴

⁴⁹ Vgl. Thomas: *Reading Hollywood*. S. 95.

⁵⁰ Ebda. S. 96.

⁵¹ Rother, Rainer (Hg.). *Sachlexikon Film*. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt, 1997, S. 267.

⁵² Vgl. Metz, Christian: *Semiotique des Films*. München: Fink, 1972, S. 198.

⁵³ Vgl. Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 60.

⁵⁴ Faulstich: *Grundkurs Filmanalyse*. S. 65.

Natürlich ist das Interesse dieser Arbeit am filmischen Raum und seiner psychologischen Vorgänge größer als an biographischen Fakten der Schauspieler. In die Protokollierung der Einstellungen werden hauptsächlich fachliche Überlegungen, Thesen und Verweise einfließen. Die Nummerierung der einzelnen Einstellungen beginnt immer mit 1, also mit der ersten Einstellung der jeweiligen Beispielsequenz. Diese Nummer darf also nicht in Bezug auf die Einstellungen des gesamten Film interpretiert werden. Die Zeitangaben hingegen sind in Relation auf die Gesamtspielzeit angegeben, um ein exaktes Zitieren der Bilder zu gewährleisten. Durch die Beschreibung der einzelnen Segmente kann man bereits Raumtypologien bestimmen, wie sie in den nächsten Kapiteln genauer besprochen werden.

2.2 Unsere Räume

Ein schwieriges Feld wie das Phänomen des Raums erfordert erst einen skizzierten Überblick von unterschiedlichen theoretischen Warten aus.⁵⁵ Für die Arbeit sind die Inszenierung von Lebensräumen und ihre soziologische, ästhetische sowie repräsentative Bedeutung von Interesse. Sobald räumliche Vorstellung in die Wirklichkeit umgesetzt wird, lassen diese Umsetzungen „organisatorische Zeichen“ des menschlichen Intellekts und der Psyche erkennen.⁵⁶ „Das Raumgebilde ist eine Ausstrahlung des gegenwärtigen Menschen, eine Projektion aus dem Inneren [...]“⁵⁷ und hat gerade deswegen großen analytischen Wert. Eine Beschreibung der Welt „jenseits von Raum und Zeit“ ist nicht denkbar.⁵⁸ Darum ist auch die Beschreibung grundsätzlicher Interaktion des Menschen mit seinem Umfeld aufschlussreich, um zu problematisieren wo und „wie“ sich das Subjekt im Raum befindet. „Wir leben in einer Zeit, in der sich uns der Raum in Form von Relationen der Lage darbietet.“⁵⁹

Martina Löw stellt in einem soziologischen Diskurs den „Absolutistischen Raum“ dem „Relativistischen Raum“ gegenüber. Der „Absolutistische“ ist ein festes Gebilde, um den und in dem Bewegung und Aktion möglich ist, nur eine Bewegung des Raums selbst ist undenkbar.⁶⁰ Dies ist eine starre Anschauung, die aus den pragmatischen Dogmen der Physik herrührt und eine räumliche Beschreibung im ästhetischen Sinne einengt. Dabei ist Raumerzeugung immer mit universeller Bewegung verbunden, und Raum wird tatsächlich erst durch Veränderung aktualisiert.⁶¹ „Räumliche Signifikanten werden [...] erst durch den Gebrauch verändert.“⁶²

⁵⁵ Vgl. Maresch, Rudolf; Werber Niels: *Raum – Wissen – Macht*. Frankfurt: Suhrkamp, 2002, S. 12.

⁵⁶ Schmarsow, August: *Das Wesen der architektonischen Schöpfung*. (1894), In: Jörg Dünne, Stefan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie*. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt: Suhrkamp, 2006, S. 471.

⁵⁷ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 43.

⁵⁸ Flusser, Vilém: *Räume* (1991), Ebda. S. 275.

⁵⁹ Foucault, Michel: *Von anderen Räumen* (1967), Ebda. S. 318.

⁶⁰ Löw, Martina: *Raumsoziologie*. Frankfurt: Suhrkamp, 2001, S. 65.

⁶¹ Certeau, Michel de: *Kunst des Handelns*. Berlin: Merve, 1988, S. 219.

⁶² Kaiser, Tina Hedwig: *Flaneure im Film*. La Notte und L'Eclisse von Michelangelo Antonioni. Marburg: Tectum-Verlag, 2007, S. 26.

Die Perspektive der „polymorphen Raumerfindungen“ scheint dem Thema der Arbeit eher entgegenzukommen, da sich Raum in seiner Konzeption ständig neu definiert, sich bewegt, sich auflöst und wieder vereint, und das „Weltgefühl“ des organisierten Sehens zur Folge hat.⁶³

Diese Form des Blicks findet sich in vielen Ausformungen der Kunst wieder. Wenn man beispielsweise das Kino und dessen Konsistenz der räumlichen Vorstellung hernimmt und an der der perspektivischen Künste der Renaissance misst, wird man bei beiden bemerken, dass sich geistiger Bedeutungsinhalt mit der Verwendung sinnlicher und räumlicher Zeichen verknüpft. Auch die Beispielsequenzen werden im Gegensatz zu bloßen ästhetischen Formtypologien auf seelische Bedeutungsinhalte hin untersucht.⁶⁴ Dies kann bedeuten, dass eine Analyse auch mit der „Dekomposition“ des szenischen Raums einhergehen muss, um im Falle von Film und Theater eine darstellerische Frequenz oder einen dramaturgischen „Syntax“ zu erfassen.⁶⁵ Die Orte des Geschehens sowie das Geschehen selbst müssen in ihre einzelnen Fragmente zerlegt werden, um schließlich ihre szenischen Zusammenhänge nachzuvollziehen.

Topologie ist die Beschreibung von Lagebeziehungen anhand räumlicher Strukturen. „Raum‘ ist demnach keine eigenständige Entität, sondern Kultur und Natur sind [...] miteinander verbunden, wodurch Räumlichkeit allererst hervorgebracht wird.“⁶⁶ Also besteht eine adäquate Raumbeschreibung auch im vorliegenden Fall aus der Bestimmung tragender Fragmente wie Tiefe, Perspektive, Objktanordnung und dergleichen. Räume, die strukturell gleich aufgebaut sind, mit den selben Abmessungen, können durch oberflächliche Änderungen und Umkehrung ihrer Motive eine völlig andere Stimmung erfahren. Die Herausforderung besteht darin „Entsprechungen im Verschiedenen zu beschreiben, denn [...] was bleibt gleich, wenn der Betrachter meint es hätte sich was verändert?“⁶⁷

⁶³ Ein systematisierter Raum geprägt von organisiertem Sehen führt zu dem „idealen“ Blick, wie es in der klassischen Antike in der Kunst Anwendung fand. - Panofsky, Erwin: *Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft*. Berlin: Spiess, 1998, S. 104.

⁶⁴ Holl: *Risse und Felder: zur Raumwahrnehmung im Kino*. 86 ff.

⁶⁵ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 75.

⁶⁶ Günzel, Stefan: *Topologie*. Zur Raumbeschreibung in den Kultur- und Medienwissenschaften, Bielefeld: Transcript, 2007, S. 13 ff.

⁶⁷ Günzel: *Topologie*. S. 21.

Raumbildung und -wahrnehmung besteht hauptsächlich aus Begrenzungen, die wiederum den Raum organisieren. Bei de Certeau werden diese Vorgänge „Akte der Grenzziehung“ betitelt, in denen der Raum in ein Außen und Innen aufgegliedert wird, sprich verschiebbare Grenzen gezogen werden.⁶⁸ So ist auch das Filmbild ein grenzgenerierende Gestaltungsmittel, das den Raum der Leinwand und den des Betrachters in Beziehung stellt.⁶⁹

2.2.1 Introspektion

„Der Film als ein audiovisuelles Medium tendiert zum Sichtbaren, zum Äußerlichen und muß einen besondern Aufwand betreiben, um Inneres – Gedanken, Gefühle, mentale Zustände usw. einer Person – zu gestalten.“⁷⁰

Der mentale Raum, den der Betrachter im Kopf erschafft, beruht auf einem Fundament äußerer Stimuli und Erfahrungen, wobei das resultierende passive Wahrnehmungskonstrukt etwas wie eine Ausdehnung erfährt beziehungsweise eine „geistige Verlängerung des Sichtbaren“ wird.⁷¹ Im Off des Filmbilds oder bei Teilen der Theaterbühne erfindet man in der Vorstellung eine über die Grenzen der sichtbaren Diegese hinausgehende Welt. Ein Prozess der an sich das narrative Feld erweitert und dabei vollkommen internalisiert ist. In dieser Rolle des mitkreierenden Betrachters spiegelt sich der Modus, innere Vorgänge und Stimmungen der Charaktere im Filmraum darzustellen. In diesem Kontext bietet sich der Begriff „Introspektion“⁷² an, der aus der Psychoanalyse entliehen für Selbstbeobachtung und reflektiertes Wahrnehmen steht. Hier bedeutet dies, dass man als äußerlicher Betrachter Einblick in das Innenleben eines Charakters bekommen kann. Der filmische Raum kann sich durch gewisse Formen der Inszenierung über die physikalische Oberfläche des Settings erheben und Atmosphäre erschaffen. Die „Logik des Raums“⁷³ wird im ästhetischen Sehen obsolet, denn die Seele eines Raums und dessen emotionale Signale zu erfassen ist immer wichtiger.

⁶⁸ Certeau: *Kunst des Handelns*. S. 180-235.

⁶⁹ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 58.

⁷⁰ Faulstich, Werner: *Grundkurs Filmanalyse*. München: Fink, 2002. S. 95.

⁷¹ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 41 f.

⁷² Holl: *Risse und Felder: zur Raumwahrnehmung im Kino*. S. 96.

⁷³ Cassirer, Ernst: *Mythischer, ästhetischer und theoretischer Raum*. (1931), In: Jörg Dünne, Stefan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie*. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt: Suhrkamp, 2006, S. 488.

„Auch bei der Überschau eines abgeschlossenen Bauwerks von Außen her gewinnen wir das Verständnis seiner gesetzmäßigen Bildung nur durch den Einblick in die Raumgestaltung von Innen her. Hier trennt sich schaffendes und genießendes Subjekt, Erfinder und Betrachter.“⁷⁴

Somit entsteht bei der Rezeption von Film ein dualer Raumbegriff, demnach der Körper Teil einer physischen und Teil der psychischen Welt ist. Das ist eine phänomenologische Doppelung des dramaturgischen Erlebens. Im Filmbild fungieren Suggestionen als Gestaltungsmittel und Anspielungen auf das „Außerbildliche“⁷⁵ werden immer Fragen zu Ambivalenz zwischen Wirklichkeit und Illusion aufwerfen. Die Wirklichkeit der Filmerzählung wird vom Realen unserer Lebenswelt vorgezeichnet, wobei diese nicht widergespiegelt werden soll, sondern es eine Illusion derselben zu schaffen gilt.⁷⁶ Der Betrachter speichert das Gesehene in sogenannten „mental maps“, mit denen er laufend neue räumliche Informationen verknüpft.⁷⁷ Nun ist dies nicht das gleiche wie eine messbare Wirklichkeit, sondern eine subjektiv verzerrte Version.⁷⁸ Wie bereits erwähnt, erübrigt sich die Logik des physischen Raums.

Ein Aufsatz von Eric Rohmer namens *Film, eine Kunst der Raumorganisation*, legt nahe, dass der moderne medial vorbelastete Zuschauer schon lange daran gewöhnt ist, visuelle Zeichen zu interpretieren und die Existenz eines jeden Bildes hinzunehmen, um sich für die Wirklichkeit dessen, was er sieht, auch zu interessieren.⁷⁹ Bei den Filmen von Terry Gilliam ist es schwer die Bilder einfach zu akzeptieren. Die inszenierten Filmräume stellen sich bei jeder Gelegenheit der Norm entgegen, aber nie ohne Zweck. Extremen im Interieur können statt räumlicher Orientierung einen kognitiven Zugang in die psychologische Abläufe der Figuren liefern.

„Die Identifikation und Einordnung der Beziehungen der Objekte zueinander und zu der Handlung stellen kognitive Leistungen des Rezipienten dar, die wiederum in Zusammenhang mit Emotionen stehen.“⁸⁰

⁷⁴ Schmarsow, August: *Das Wesen der architektonischen Schöpfung*. (1894), Ebda. S. 478.

⁷⁵ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 70.

⁷⁶ Vgl. Westerboer, Nils: *Der innere Blick*. Zur Konstruktion von Sehen und Wissen in M. Night Shyamalans *The Sixth Sense*, *Unbreakable* und *Signs*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller, 2008, S. 20.

⁷⁷ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 131.

⁷⁸ Ebda.

⁷⁹ Rohmer, Eric: *Film, eine Kunst der Raumorganisation* (1948), In: Günzel: *Raumtheorie*. S. 525.

⁸⁰ Khouloki: *Der filmische Raum*. 2009. S. 113.

Die Kognition ist ein wichtiger Teil jeglicher Art ästhetischen Prozesses.⁸¹ Im Bereich des Films ähnelt sie der Empathie, die auf Figuren und auch Objekte projiziert werden kann. Kognition ist die Grundlage für die Identifikation und das Einfühlen in Charaktere und ihr Umfeld. „Die Raumwirkung formt sich auf Urteilebene, wo Einflüsse der persönlichen Erfahrung, des Wissens, von Hoffnung, Angst und Erwartungen einfließen.“⁸² Manche Formen der Räume werden deshalb nicht übersichtlich inszeniert, sondern emotional zugänglicher. Die Filmbeispiele Gilliams sind alle in gewisser Hinsicht ein Beweis dafür, dass die ästhetische Gestaltung nicht logisch sein muss. Es gibt jedoch immer eine Konstante. „Man kann aus dem Filmbild jede Realität verbannen, nur eine nicht: die des Raums.“⁸³

2.2.2 Der filmische Raum

Die psychologischen Grundlagen der Tiefenwahrnehmung im Film „[...] liegen im wesentlichen in den augenscheinlichen Größenunterschieden, den perspektivischen Beziehungen, den Schatten und den im Raum ausgeführten Handlungen. Alle diese Faktoren, die uns dabei helfen, die Bühnenausstattung als räumlich und stofflich zu erfassen, spielen eine nicht mindere Rolle in dem Raum, der auf die Leinwand projiziert wird.“⁸⁴

Der Bildschirm oder die Leinwand ist der flächige Ort der Überschneidung von erzählter Welt und äußerer Positionierung des Betrachters. Am Ende ist es diese Grenze der respektiven Welten, auf die der Betrachter immer wieder treffen wird.⁸⁵ Deshalb ist auch der Bildhorizont immer im Bezug auf das Betrachtungsfeld ausgelegt.⁸⁶ Die Schnittpunkte und optischen Dimensionen beschreiben einen „relativistischen“ Filmraum.⁸⁷ Dieser ist eine dynamische Instanz und einem ständigen Prozess der Veränderung unterworfen.

⁸¹ Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 113.

⁸² Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 43.

⁸³ Bazin, André: *Was ist Film?* Berlin: Alexander Verlag, 2004, S. 195.

⁸⁴ Münsterberg: *Das Lichtspiel*. S. 43.

⁸⁵ Vgl. Thomas: *Reading Hollywood*. S. 108 f.

⁸⁶ Frahm, Laura: *Bewegte Räume*. Zur Konstruktion von Raum in Videoclips von Jonathan Glazer, Chris Cunningham, Mark Romanek und Michel Gondry. Frankfurt am Main; Wien [u.a.]: Lang, 2007, S. 33.

⁸⁷ Frahm: *Bewegte Räume*. S. 29.

Im theoretischen Diskurs „[...] kommt dem filmischen Raum allenfalls die Rolle eines Symptomträgers zu. In diese Rolle aber scheint er alles andere als zufällig geraten zu sein: das für den Film spezifische Realismuskonzept, sein grundsätzlich problematisches Verhältnis zum Publikum, eine Technik, die als solche nicht in Erscheinung tritt und ein symbolisches System, das keines zu sein scheint, - all diese Bestimmungen der Maschine Kino schneiden sich in den Mechanismen der filmischen Raumkonstitution [...].“⁸⁸

In dieser Arbeit werden nicht die soziologischen Grundlagen der Kulturwissenschaft angeführt, die „Erkenntnismöglichkeit historischer Forschung“⁸⁹ im ästhetischen Raum problematisieren, sondern eine mehrdimensionale Raumdynamik kontextualisiert. An dieser Stelle bietet es sich an auf den amerikanischen Theoretiker David Bordwell zu verweisen, der mit Hilfe von Wahrnehmungspsychologie und Kunsttheorie filmische Modi des Erzählens kategorisiert hat, auch kulturelle und historische Einflüsse dabei berücksichtigend. Die plumpe Einordnung von Filmen in vorgefertigte Modelle, der Psychoanalyse oder des allgemeinen Strukturalismus, ist seiner Meinung nach zu ungenau. Bordwells „Neoformalismus“ verlangt eine filmtheoretische Vermischung der Disziplinen Theorie, Geschichte und Kritik. Er grenzt sich somit von den statischen Modellen anderer Raumtheoretiker ab – wie beispielsweise Rudolf Arnheim. Eine organische Kritik und die Interpretation von räumlichen und inszenatorischen Erwartungskonstrukten ist auch mein analytischer Zugang. Der Zuschauer befindet sich in einem Zustand ständiger Neumodellierung bedingt durch Erfahrung.⁹⁰ Eine Analyse sollte diesen Standpunkt in sich aufnehmen.

Der Filmwissenschaftler Rayd Khouloki stellt einem hierbei eine Filmtypologie zur Verfügung, die klären soll wie Raumwahrnehmung erzeugt wird, und die die Form der Bildkomposition und Kognition definiert. Die filmtechnischen Kriterien sind nicht immer vorrangig.

„Planimetrische Räume“ sind flächige Bildkompositionen mit schwacher Tiefenwirkung und meist durch eine lange Brennweite des Kameraobjektivs erzeugt.⁹¹ Solche Einstellungen werden bei Dialogsequenzen, die an der Mimik orientiert sind, eingesetzt.

⁸⁸ Winkler, Hartmut: *Der filmische Raum und der Zuschauer. Apparat – Semantik – Ideology*. Heidelberg: Carl Winter, 1992. S. 18.

⁸⁹ Frahm: *Bewegte Räume*. S. 28.

⁹⁰ Khouloki: *Der filmische Raum*. 36 f.

⁹¹ Vgl. Bordwell, David: *Modelle der Rauminszenierung im zeitgenössischen europäischen Kino*. In: Rost, Andreas (Hrsg.): *Zeit, Schnitt, Raum*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 1997. S. 20 ff.

Durchaus ist diese eine Unterkategorie der figurenzentrierten Raumkonstruktion. Die Zentrierung von einzelnen Tiefenebenen lenkt die Aufmerksamkeit und die resultierende flache Kadrierung wirken künstlicher.

Die Typologie der „weiten Räume“ beinhaltet die Ausstellung des Raums an sich.⁹² Dies können einfache Landschaftsaufnahmen oder städtische Impressionen von belebten Straßen sein. Eine Zimmerszene ist hingegen meist so gestaltet, dass die Interaktion der Charaktere im Vordergrund steht. Kamerabewegung kann in solchen Momenten die gewonnene narrative Stimmung verzerren und Fokus des Betrachters auf andere Dinge richten (Siehe Sequenz VI.21). Das ergibt eben „tiefe Räume“⁹³, in denen der Vorder- und Hintergrund vom Schärfenbereich abgedeckt und die Tiefenebenen gleichbedeutend gestaffelt sind.⁹⁴

Extreme Raumverhältnisse werden vom Betrachter stark nachempfunden und bestimmen das Gefühl von Freiheit oder Beengung. Die Relationen zwischen den Figuren, ihrer Umgebung und der Kamera definieren die jeweiligen „klaustrophobischen“ beziehungsweise „agoraphobischen“ Räume.⁹⁵

Khoulouki stellt unter anderem den „nichteuclidischen Raum“ vor, der räumliche Wahrnehmungsgewohnheiten völlig außer Kraft setzt. Hier werden Raumachsen, Seiten oder Bildrichtungen disproportional und in unmöglichen Relationen zueinander dargestellt und die Verhältnisse sind nicht mehr klar nachzuvollziehen. Beispielsweise erschwert die wahllose und schnelle Aneinanderreihung von Bildern eines Irrgartens die Orientierung im Film. Bei diesen Konstrukten wird dem Betrachter vorenthalten, was normalerweise eine raumbeschreibende Montage gewährleisten sollte, nämlich „seinen gegenwärtigen, über die Kameraposition definierten Standpunkt in das Verhältnis zu den zuvor eingenommenen Standpunkten“⁹⁶ zu setzen.

Im Gegenteil zum normalen „assozierten Raum“ besteht der „amorphe Raum“ aus rohen Bildtexturen, die schwer in eine dreidimensionale Ausdehnung interpretiert werden können, aber oft mit anderen Raumkonstruktionen gekoppelt sind.⁹⁷

⁹² Khoulouki: *Der filmische Raum*. S. 118 f.

⁹³ Ebda.

⁹⁴ Ebda.

⁹⁵ Ebda. S. 119 f.

⁹⁶ Ebda.

⁹⁷ Ebda.

Der letzte zu nennende typologische Begriff wäre der der „Zerstörung des Raums“, wobei ich mich hierbei auf einen von André Bazin evozierten Maßstab der realistischen Rauminszenierung im Film beziehe.⁹⁸ Zerstörung steht bei ihm für eine unnatürliche Inszenierung, die den Raum im weitesten Sinne verfremdet durch den Bruch mit inszenatorischen Konventionen. Es handelt sich nichtsdestotrotz um ein Stilmittel, das im modernen Film oft Anwendung findet.⁹⁹ Objektbezogene Typologien, wie beispielsweise die „Detailräume“¹⁰⁰, erklären ihre ästhetische Wirkung im Namen. Hierbei übernehmen die Figuren oder bestimmte Objekte durch Detailaufnahmen eine blickführende Rolle.

Die Komposition oder Montage all dieser verschiedenen Konstrukte – sprich die Transformation eines beispielsweise „weiten Raums“ in einen „klaustrophobischen Raum“ – erzeugt die filmische Dynamik, letztendlich den ästhetischen Fluss. Aus den Übergängen der raumbeschreibenden Konstruktionen wird auch der Umgang des Subjekts mit seiner Umwelt ersichtlich, das Verhältnis zwischen Körper und szenischem Raum. Die Bildeinstellungen und Bewegung schaffen die suggestive Wirkung von Film und sind letzten Endes doch nur „Distanz-Regulierung“¹⁰¹. Eine entsprechende Doppeldeutigkeit der Kamerabewegung nach vorne ist, dass diese ein Entgegenkommen des Hintergrund simuliert, während der Betrachter selbst gleichzeitig gefühlt in die Tiefen der erzählten Welt gesaugt wird.¹⁰² Den Anspruch auf einen vollendeten Naturalismus hat der Film längst verloren, da „diese Naturwahrheit sozusagen in Anführungsstrichen steht [...]“¹⁰³. Vielmehr hat er eine eigene Natur entwickelt und eigene Räume, denen eigene Gefühlswelten inne wohnen.

⁹⁸ Bazin, André: *Was ist Kino?* Bausteine zu einer Theorie des Films. Köln: M. DuMont Schauberg, 1975.

⁹⁹ Ebda. S. 123 f.

¹⁰⁰ Persson sieht in der filmischen Konvention der Detailaufnahmen und des Close Ups eine natürliche Entwicklung, da Nähe von Personen und Objekten zur Kamera erwiesen die Filmbilder emotional stärker aufladen. -Vgl. Persson, Per: *Understanding Cinema. A Psychological Theory of Moving Imagery*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003, S. 101 ff.

¹⁰¹ Khouloki: *Der filmische Raum*. S. 117.

¹⁰² Vgl. Thomas: *Reading Hollywood*. S. 110 f.

¹⁰³ Kurtz, Rudolf: *Expressionismus und Film*. Berlin: Verlag der Lichtbühne 1926, S. 52.

2.3 Terry Gilliams Produktionsdesign

„Tagesabgewandte Stoffe fordern abstrakte Ausdrucksmittel.“¹⁰⁴ Rudolf Kurtz sieht in den Bildwelten des symbolistischen und expressionistischen Filmen der 20er Jahre eine Kunstrichtung, die er zierend als tagesabgewandte Kunst bezeichnet. Der Authentizität und der klaren Form des Tages stehen die Motive der Nacht, des Unterbewussten und Abstrakten gegenüber. Ich möchte in einem kurzen Einblick in Gilliams Schaffensweg die Möglichkeit bieten, ihn vielleicht dem einen oder anderen gestalterischen Modus zuzuordnen. „Produktionsdesign [...] beschäftigt sich mit der Konzeption, Entwicklung und Gestaltung [...] hergestellter Gegenstände und Systeme.“¹⁰⁵ Der Ursprung von Bildkonzepten gibt Aufschluss über das Bild selbst.

Die Anstellung als Zeichner und Redakteur für humoristische Magazine steht am Anfang der professionellen Laufbahn des am 22. November 1940 geborenen Terry Gilliam. Eine Leidenschaft für Europa und die Bekanntschaft zu John Cleese führten ihn nach Großbritannien und schließlich in die Mitte der Komödiantengruppe *Monty Python*. Er arbeitete auch für das Magazin *Pilote* in Paris, die Liebe zur „Alten Welt“ wurde durch den Hang zum Nonsens der Engländer nur weiter verstärkt. Deren Humor stand im krassen Gegensatz zu der amerikanischen Moral und ihrer belehrenden Ehrlichkeit in allen Fernseh- und Filmmedien.¹⁰⁶

Gilliams animierte Lückenfüller in der *Monty Python's Flying Circus* Serie nennt er selbst eine Form des „Eklektizismus“.¹⁰⁷ Er kombinierte Gravuren mit zerschnittenen Photographien, klassisch-historisches Bildmaterial und Airbrush. Durch feine Schattierung und die Photographien entstanden sehr plastische Designs, und vielleicht waren diese animierten Kurzfilme bereits ein gewisser Vorausblick auf Gilliams Suche nach Raumtiefe und einer dritten Dimension. Der Arbeit mit Papierschnipsel am Zeichentisch folgte die Konzeption von Storyboards¹⁰⁸ und zu guter Letzt führte Gilliam diese Evolution zur

¹⁰⁴ Ebda.

¹⁰⁵ Glasmeier, Michael: *Playtime – Film interdisziplinär*. Ein Film und Acht Perspektiven. Münster: Medien' Welten LIT. 2005, S. 90.

¹⁰⁶ Gilliam, Terry: *Gilliam on Gilliam*. BIG ANIMATOR IS WATCHING YOU. Ian Christie (Ed.), London: Faber, 1999, S. 19.

¹⁰⁷ Ebda. S. 42.

¹⁰⁸ Die „unsichtbare Kunst“ des Storyboards. Das sind gezeichnete Entwürfe für Filmeinstellungen für die Planung von Filmsequenzen. - Vgl. Cristiano, Giuseppe: *The Storyboard Design Course*. The ultimate guide for artists, directors, producers and scriptwriters. London: Thames & Hudson, 2009, S. 6.

Räumlichkeit der Kinoleinwände, in Form seiner ersten Regie- und Ausstattungsarbeiten bei den *Monty Python* Filmen. Grotesker Klamauk, der die einfachen Instinkte anspricht und die mythologisierten Historienfilme, die trotz eines Anspruchs auf Ernsthaftigkeit immer naiv und unglaubwürdig waren, fusionierten in diesen Persiflagen.¹⁰⁹ Danach ließ Gilliam die Zeiten der graphischen Künste hinter sich, und blieb bei dem bewegten Bildern. Die Fotoschnipsel wurden von den Kameraeinstellungen abgelöst und eine neue Produktionsästhetik begann sich zu entwickeln. Die weiterhin zeitweise skurrilen Inhalte der ersten Gilliam-Filme trafen nun immer wieder auf Formen des Realismus. Extreme Texturen und der penibel genaue Einsatz der adäquaten Requisiten wurden oberstes Gebot, sowie die unmittelbare Verwendung von Schrott, Dreck und Müll. Durch seine behütete Jugend entwickelte Gilliam eine Abneigung zur pedantischen Sauberkeit und der daraus reflektierenden Künstlichkeit der Welt.¹¹⁰ Die Liebe zur greifbaren Textur, zum rostigen Metall und zum verlebten staubigen Zimmer wurde zum dominierenden Motiv ganzer Settings aus Unrat. Er bezieht sich gerne auf italienische Filmemacher wie Pasolini oder Fellini, bei denen, egal wie magisch geladen die Szenerien waren, der Dreck echt sein musste und die Requisiten handgemacht.¹¹¹ Gilliams Produktionsdesign verlangt beinahe nach einem Hilfsausdruck wie „Antifunktionalismus“. Zum Teil ist der Schaffensprozess für die Ausstattungsabteilungen im wahrsten Sinne des Wortes die Produktion des Unmöglichen.

„I lie to myself a lot that it's all possible and easy. I think it's the only way that films would happen, because then I'm lying to myself, I believe it's going to be possible and I can persuade other people that it's going to be possible. At least we start the process, and [...] that's when reality rears it's ugly head.“¹¹²

Es ist eine Stilistik die Parallelen mit der des frühen Films erkennen lässt. Ich spreche von Ähnlichkeiten zum historischen Kino der gebauten Attraktionen und Spektakel, die im Gegensatz zum späteren, klassischen „Erzählkino“ stehen.¹¹³ Bei Gilliam wird der filmische Raum nicht für die Erzählung funktionalisiert, vielmehr im Sinne Bazins

¹⁰⁹ Vgl. Weihsmann, Helmut: *Erbaute Illusionen*. Architektur im Film, Wien: Promedia Verlag, 1988, S. 60.

¹¹⁰ Gilliam: *Gilliam on Gilliam*. S. 40.

¹¹¹ Vgl. Ebda. S. 228.

¹¹² Terry Gilliam nach *What is Brazil?* <http://www.youtube.com/watch?v=VBFqVMsDsdY> (7:07)

¹¹³ Vgl. Wortmann, Volker: *Bild und Raum*. Versuch einer epistemologischen Begründung medialer Raumkonstruktionen. In: David Roesner, Geesche Wartemann, Volker Wortmann (Hrsg.): *Szenische Orte – Mediale Räume*. Band 1. Hildesheim: Olms Verlag 2005, S. 177 f.

zerstört. Eine dem Betrachter entgegenkommende Raumlogik wird selten etabliert, wenn Gilliam versucht narrative Lebenswelten darzustellen (Siehe Sequenz II.8). Aufgrund dieser Dominanz der Ästhetik über den Naturalismus drängen sich die filmhistorischen Gegenüberstellungen auf.

Zauberer und Vorreiter der Tricktechnik, George Méliès, schuf bereits Anfang des 20. Jahrhunderts fantastische Filmräume der überdrehten Groteske, wie etwa in *Le Voyage dans La Lune*. Er inszenierte mit allen ihm zu Verfügung stehenden Elementen und arrangierte meist bemalte Bildausschnitte, so wie es ihm Gilliam später in der Welt der Animation gleichtun sollte. Verwandlungen, Geister und Monster prägten die Filmfantasien von Méliès.¹¹⁴ Seine filmtechnischen Wurzeln lagen jedoch im Theater, so wie bei den meisten ersten Pionieren des Films. Méliès entwickelte zahlreiche filmische Techniken um damit den „größeren Theatereffekt“ zu erzielen.¹¹⁵ In gewisser Hinsicht hat auch Gilliam eine Vorliebe für die filmische Darstellung von Spielbühnen und – was entscheidend ist – für den Blick dahinter. Die Sequenzen, viele Settings und das Auftreten der Figuren sind oft in einer theatralischen Manier inszeniert und in vielen Gilliam-Filmen steht die Bühne selbst im Zentrum des Filmraums, als Plattform der Erzählung oder transitiver Ort. Dieses wiederkehrende theatrale Element der Schauspieler, Jahrmärkte, Prediger, Entertainer, Lügner und Narren gleicht letztlich Méliès Intensivierung des Filmgenusses durch inszenatorische Theaterpraktiken. Manche „Bilder sind of zu groß und reichhaltig, um als Ganzes erfaßt werden zu können, so dass man die Aufmerksamkeit immer nur auf einen Teil des Bildes lenken kann [...]“¹¹⁶. Gilliam versucht in seinen Bildkarambolagen eine ähnliche Unmittelbarkeit wie in der Theaterrezeption zu erzeugen, wo ein Spiel im Spiel den Betrachter noch tiefer in das Bild zu ziehen scheint, bis hinter die Vorhänge, hinter das Dekor, bis über die Grenzen der eigenen Fantasie.¹¹⁷ So gab es auch bei Méliès Metamorphosen und ähnliche verspielte Arten Bewegungen im Raum zu verfremden und

¹¹⁴ Gilliam, Terry: *Gilliam on Gilliam*. BIG ANIMATOR IS WATCHING YOU. Ian Christie (Ed.), London: Faber, 1999, S. 97 f.

¹¹⁵ Weihsmann, Helmut: *Erbaute Illusionen*. Architektur im Film, Wien: Promedia Verlag, 1988, S. 16 f.

¹¹⁶ Glasmeier, Michael: *Playtime – Film interdisziplinär*. Ein Film und Acht Perspektiven. Münster: Medien' Welten LIT. 2005, S. 15.

¹¹⁷ Obschon fast jeder physische Raum als eine dramaturgische Bühne dienen kann, verwenden viele Filme das Theater, deren Schauspieler und Bühnenspiel innerhalb der diegetischen Welt, welche als Metaphern als eine weite, um sich greifende ausgewiesen wird. - Vgl. Thomas, Deborah: *Reading Hollywood*. spaces and meanings in American film. London: Wallflower, 2001, S. 41.

Objekte als lebendig darzustellen.¹¹⁸ Méliès hatte jedoch nie den Anspruch auf Tiefenillusion, wobei Gilliam aus der Zweidimensionalität des Bildes heraus einen Hang zur extremen Räumlichkeit und Tiefe in seinen Filmbildern entwickelte.

„When I was a kid, I used to do magic shows and I still like magic tricks, so that's why I've always liked Méliès. And I suppose I like to surprise, astound an even confound, so that's a parallel with early filmmaking. Cartooning is also a link: many of the first film-makers were cartoonists and ‚lightning sketch artists‘ before this strange new profession opened up.“¹¹⁹

Neben einer Neigung zur Starrköpfigkeit und räumlich-dekorativen Obsessionen, stellt sich Gilliam auch immer wieder gegen Konventionen des Genrekinos. „Die Genreerwartung wirkt [...] steuernd: Mit den Hypothesen über das Genre, werden auch andere Erwartungshaltungen (beziehungsweise Hypothesen) induziert [...].“¹²⁰ Wenn man ein Leitmotiv der beiden Filme *Brazil* und *12 Monkey* betrachtet, kommt man nicht umhin von Sciencefiction zu sprechen. Dieses umfangreiche Genre beinhaltet nicht bloß Raumschiffe und außerirdische Monster, sondern bewies sich oftmals als Kommentar zu anthropologischer Philosophie, Ästhetik und Kulturgeschichte.¹²¹

Im Feld der Sciencefiction wurden primär schon anschauliche Bilder von imaginierten und unwirklich-wirklichen Konzeptionen produziert. Aus utopischer Literatur geboren entwickelten sich bereits in den 20er Jahren Europas hypermoderne Ausstattungsformen und die Ästhetisierung von Technik in dem neuen Genre.¹²² Schönheit und Regelmäßigkeit waren das Maß der Zukunft, und Filmausstattung feierte die monumentale Geometrie. So gesehen hat Gilliams Produktionsdesign wenig gemein mit den utopisch-architektonischen Visionen dieser Epoche, wobei beide Gestaltungsideologien hin zur Form geeicht sind und nicht zur Funktion.¹²³

Während thematischer Naturalismus bei Gilliam zweitrangig ist, sind oft die „Dinge“ im Mittelpunkt des Geschehens. Ob es nun um göttliche Reliquien, Röhren oder unbeschreibliche Apparturen geht, das Objekt hat einen hohen gestalterischen Stellenwert,

¹¹⁸ Weihsmann, Helmut: *Erbaute Illusionen*. Architektur im Film, Wien: Promedia Verlag, 1988, S. 15-18.

¹¹⁹ Gilliam: *Gilliam on Gilliam*. S. 236.

¹²⁰ Kuchenbuch: *Filmanalyse*. Theorie, Methoden, Kritik. S. 112.

¹²¹ Glasmeier, Michael: *Playtime – Film interdisziplinär*. Ein Film und Acht Perspektiven. Münster: Medien' Welten LIT. 2005, S. 54.

¹²² Vergleiche zu *Le Verige* (1926), *Aelita* (1924) und *Metropolis* (1926) bieten sich in Hinsicht auf Ausstattung an. – vgl. Weihsmann, Helmut: *Erbaute Illusionen*. Architektur im Film, Wien: Promedia Verlag, 1988, S. 197 ff.

¹²³ Weihsmann: *Erbaute Illusionen*. S. 196-200.

und die Figur wird allzu oft von den Räumen und Objekten übermannt. Der Mensch und die Kamera werden den konstruierten Welten gegenübergestellt, um sie manchmal wie im Museum zu erfahren.

Bei den europäischen Filmemachern der 30er Jahre ging die Konzeption der filmischen Utopie von Architektur und der städtischen Umwelt aus. Auseinandersetzung mit der Technik war hierbei immer ein Bezugspunkt, ob romantisierte Roboterspielzeuge oder künstliche Intelligenz im philosophischen Kontext. Gilliams *Brazil* stellt mit dessen Chaotechnologie ein Design des Anti-Fortschritts vor, welcher eine tiefenpsychologische Dimension eigen hat, an geistigen statt an spezifisch räumlichen Vorstellungen ausgelegt.¹²⁴ Wenn man die französische Utopiesatire *Play Time* aus den 60ern betrachtet, fühlt man sich beim unpraktischen Wahnsinn eines vollelektronischen Haushalts an *Brazils* Lebenswelt erinnert, voller skurriler technischen Gebrechen. Diese Orte definieren sich nicht mehr über die Menschen, sondern umgekehrt. Die inszenierte Welt, in der der Mensch lebt, ist ein kulturspezifischer Repräsentant der Gesellschaft.

Hier verwendet Gilliam die inszenatorische Form des räumlichen „Pastiche“, was für Formzitate und Imitation bereits verlebter Stile steht.¹²⁵ Man kann Gilliams Anleihe bei Hollywoodfilmen der 30er, 40er Jahre und des Film Noir ausmachen in Bezug auf das Produktionsdesign *Brazils* und die stilistischen Hommagen. *The Fisher King* zeichnet wiederum mit der Art-Deco Ausstattung und der „Müllästhetik“ ein New York zwischen den Ären.

„Jede Einstellung, die ein neues Segment des szenischen Raums zeigt, baut auf bereits bekannten Raumteilen auf, stellt die Orientierung des Zuschauers her und erweitert dessen visuelles Spektrum.“¹²⁶

Es scheint beinahe als ob Gilliam nicht das geringste Interesse an der Aufrechterhaltung dieses optischen Leitsatzes habe. Manche Kadrierungen rufen zwar vertraute Eindrücke hervor, geben aber gleichzeitig keine klaren Konturen preis.¹²⁷ Die räumliche Ordnung ist selten transparent und wenn, dann führen meist andere, kontrastierende Faktoren dazu, dass Verfremdung der Bildkonventionen erzeugt wird.¹²⁸ Wenn Vertrautes in etwas Neues,

¹²⁴ Ebda. S. 207-220

¹²⁵ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 90.

¹²⁶ Ebda. S. 111.

¹²⁷ Vgl. Ebda. S. 86.

¹²⁸ Ebda. S. 112.

Überraschendes umgewandelt wird, resultiert dies im verminderten Einfühlungsvermögen des Betrachters. Aus der Häufung von Unverständlichkeiten kann jedoch auch ein stilistisches Verstehen erwachsen. „Verfremdung wird also mit einem komplexen mentalen Prozeß in Zusammenhang gebracht, der Komponenten der Kognition und Emotion einschließt.“¹²⁹

Oft genug zielen Gilliams Montagen auf teils abstrakte Relationen ab, wie „Metonymie“, Symbolismus und Metaphern.¹³⁰ Ein Beispiel dafür wäre die Fliege, die zu Beginn des Films *Brazil* von einem kleinen Beamten gejagt wird, während parallel im Fernsehen ein politisches Gespräch den alltäglichen Terrorismus herunterspielt. Solche „metaphorischen Montagen“¹³¹ können nicht einfach als Surrealismus oder Expressionismus kategorisiert werden. Meine persönliche Kategorisierung wäre in Gilliams speziellem Fall die eines „imaginierten Realismus“. Die Welt, die auf den Betrachter wirkt, ist bereits durch die Wahrnehmungsprozesse eines anderen gelaufen und von subjektivierten Eindrücken bestimmt.

Was sich nun in den Analysen zeigen wird, ist Gilliams Beziehung zum Raum als „Erzählraum“¹³². Die größte Herausforderung ist die verbale Erfassung seiner „optischen Symptome“, da Gilliam in seinen Filmen dazu neigt Wirklichkeit zu verschleiern und keine konkrete Wahrheiten zuzulassen.¹³³ Im Grunde versucht er durch Informationsentzug das Publikum mitarbeiten zu lassen, um sie inmitten der Erzählung zu fesseln.

Es ist ein „[Sehen], das eins wird mit der Welt und keinen Unterschied zwischen Sehen und Denken, Zeichen und Bedeutung, zwischen Empfindung und Wahrnehmung mehr annehmen muss im Bild einer Selbstorganisation der Welt vor dem Auge.“¹³⁴

¹²⁹ Wuss, Peter: *Filmanalyse und Psychologie*. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozeß. Berlin: Ed. Sigma, 1993, S. 344 f.

¹³⁰ Vgl. Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 67.

¹³¹ Ebda. S. 70.

¹³² Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 62.

¹³³ Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 99.

¹³⁴ Holl, Ute: *Risse und Felder: zur Raumwahrnehmung im Kino*. In: Günzel, Stefan (Hrsg.): *Topologie*. Zur Raumbeschreibung in den Kultur- und Medienwissenschaften, Bielefeld: Transcript, 2007, S. 95.

3 *Brazil* – Gespaltene Welten

Ein Jahr nach dem symbolträchtigen 1984 lief der neue Film von Terry Gilliam in den europäischen Kinos an. Auf den ersten Blick gibt es auch Parallelen zu George Orwells Roman *1984* in Bezug auf die Rahmenhandlung. Der eigentümliche Titel *Brazil* sagt aber wenig bis gar nichts über den Inhalt aus. Es handelt sich um eine technokratische Dystopie, die von einer allmächtigen behördlichen Instanz erzählt, dem „Ministry of Information“. Optisch zeichnen diesen Film ein allgegenwärtiges Rohrsystem, endlos scheinende Flure und bedrückende Raumkonstruktionen aus.

Die Meinungen der Kritiker und des Publikums – um dem Grundgedanken dieses Kapitels näher zu kommen – sind gespalten und generieren differenzierte Reaktionen. Die einen halten das sozialkritische Sujet¹³⁵, gepaart mit subtilem Klamauk für einen Geniestreich des modernen Films.¹³⁶ Andere, beispielsweise der Filmhistoriker und -kritiker Helmut Weihsmann, meinen, dass die Konzepte der pessimistischen Zukunftsvision „in der Filmgeschichte bereits besser und vor allem origineller zum Einsatz kamen als bei diesem gigantischen Nichts.“¹³⁷ Zum einen liegt ein politisierender Text vor, der aber keine klare Ideologien mit sich führt. Es finden sich grotesk vertraute Szenen, die einer filmischen Tradition zu folgen scheinen, vermischt mit inszenatorischen Verfremdung. *Brazil* ist ein gestalterisches Sammelsurium aus vergangenen Ären, Kulturen und einigen – was im produktionsästhetischen Kontext interessiert – filmhistorischen Zitaten.¹³⁸

¹³⁵ Der Begriff des Sujet ist nicht nur im ausschließlich deskriptiven Bereich anzusiedeln. Ein Sujet beinhaltet eine beschriebene Vorgehensweise des Erzählens, die Merkmale und Vorgänge der Schilderung ausweisen und nicht die bloße Protokollierung des Geschehens. Deshalb wird es sicherlich auch die Aufgabe sein, ein solches Sujet der Filme beziehungsweise der Sequenzen in den Analysen zu entwerfen. „Wir haben uns davon überzeugt, daß der Ort der Handlungen nicht nur die Beschreibungen einer Landschaft oder eines dekorativen Hintergrunds sind. Das ganze räumliche Kontinuum des Textes, in dem die Welt des Objektes abgebildet wird, gewinnt Gestalt in einem bestimmten Topos.“ - Lotman Jurij: *Künstlerischer Raum, Sujet und Figur* (1970) In: Jörg Dünne, Stefan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt: Suhrkamp, 2006, S. 531.

¹³⁶ Bob McCabe, Redakteur und Autor von diversen Filmbiographien, erhebt *Brazil* im Titel einer seiner Publikationen zum 54 besten englischen Film aller Zeiten. - Bob McCabe (Hrsg.): *Brazil. The Evolution of the 54th Best British Film Ever Made*. London: Orion Media, 2001.

¹³⁷ Weihsmann, Helmut: *Erbaute Illusionen. Architektur im Film*, Wien: Promedia Verlag, 1988, S. 225 f.

¹³⁸ Koeber, Thomas: *Filmgenres Science Fiction*. Stuttgart: Reclam, 2003, S. 444 f.

Im Zentrum der Geschichte steht der unspektakuläre Büroangestellte Sam Lowry. Er ist der Sohn einer wohlhabenden Mutter, die sich ihre Tage mit Kuppeleien und haarsträubend brutalen Schönheitsoperationen vertreibt. Unter seinem Vorgesetzten Kurtzmann fristet Sam ein privilegiertes, wunschloses Dasein und flüchtet ab und an in seine Traumwelten. Ein Fehldruck auf einem Gerichtsdokument – eines von tausenden – führt zur Verhaftung des unschuldigen Familienvaters Buttle. Sam will die Familie für den versehentlich getöteten Mann entschädigen. Er trifft dort auf die besorgte Nachbarin Jill Layton, die der Frau aus Sams Träumen bis aufs Haar gleicht. Der Ursprung dieser Misere ist Archibald „Harry“ Tuttle, nach dem tatsächlich gefahndet wird. Es handelt sich um einen Guerilla-Installateur, der, den Papierkrieg Leid geworden, es sich zur Aufgabe gemacht hat, aus reiner Abenteuerlust die schnaufenden Apparaturen, die gurgelnden Schläuche und Rohre der baufälligen Gebäude von morgen am Laufen zu halten. Inmitten der Geschehnisse, geprägt von stümperhafter Technik und ministeriellen Militanz, trifft der vorsichtige Antiheld Sam auf den hilfsbereiten Tuttle. Am Ende wendet sich Sam komplett von diesem System der doppelten Ausfertigungen ab. Aus Liebe zu einer Vision sucht er nach Jill. Er nutzt die Verbindungen der einflussreiche Autoritätsfigur Mr. Helpmann und seines falschen Friends Jack Lint um sie ausfindig zu machen.

Parallel zu den weltlichen Problemen bekommt man immer wieder szenische Einblicke in Sams besagte Träume. Diese bilden einen fortlaufenden Erzählstrang, der in verschiedene Episoden gegliedert ist. Im Traum fliegt Sam als ritterlich anmutender Engel einer schwebenden, ihn rufenden Frauenfigur hinterher, und kämpft für ihre Freiheit mit den „Mächten der Finsternis“¹³⁹. Diese Traumfrau ist das genaue Ebenbild von Jill Layton. Die Suche nach ihr in der verworrenen Wirklichkeit wird für Sam zur identitätsraubenden und wahrnehmungsverändernden Obsession. Für *Brazils* Traumallegorien scheint der Begriff „Synekdoche“ angebracht, da dies für symbolische Referenzbilder und für Verweise auf eine größere, allgemeinere Sinnhaftigkeit der Inhalte steht.¹⁴⁰ Beispielsweise verliert Sams Alter Ego das seidene Mädchen in den haushohen Steinblockbauten seiner Traumvisionen und parallel trifft Sam auf tatsächliche Schwierigkeiten Jills Spur in den unendlichen

¹³⁹ Im Drehbuch werden die unförmig, buckeligen Gestalten die die geträumte Jill bewachen als „Forces of Darkness“ betitelt. Die verstörenden Gesichter spielen im späteren Diskurs über die Fusion der Narrationsebenen dieser noch eine Rolle. – Matthews, Jack: *The Battle of Brazil*. Terry Gilliam vs. Universal Pictures in the Fight for the Final Cut. Applause Books, 2000.

¹⁴⁰ Vgl. Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 67.

Datenbanken wiederzufinden. In *Brazil* findet sich nie ein Gesamtkontext, ob es Sams wahrhafter geistiger Zustand ist oder die Grenzen einer Stadt, eines Staats oder des Planeten. Das System bleibt anonym und nicht einmal eine Skyline oder ähnliche „weite Räume“¹⁴¹ verhelfen zu einer weitläufigeren Charakterisierung. Somit wächst dieses System unaufhörlich im Off der individuellen Vorstellung. Die Frage nach dem Genre, in das *Brazil* unterzuordnen wäre, wurde schon im Kapitel über Produktionsdesign problematisiert.

Aber nicht nur die Erzählweise und die Meinungen über den Film klaffen weit auseinander, sondern auch die anfänglichen Konzeptionen der beiden ursprünglichen Autoren. Gilliam wird noch heute von seinem damaligen Kollegen Charles Alverson vorgeworfen zuviel Energie auf die Traumsequenzen in *Brazil* verschwendet zu haben und im Allgemeinen die Charaktere stets den Filmräumen unterzuordnen.¹⁴² In der Raumin szenierung zweier Konzepte durch zwei narrative Stränge zeichnet sich eine qualitative Vielschichtigkeit ab, ein quasi dramaturgisch-atmosphärischer Dualismus. Dieser manifestiert sich auf vielerlei Ebenen, ästhetisch wie auch filmpsychologisch. Diese Ebenen gilt es nun auszuweisen, genau wie ihre Zusammenführung am Ende.

¹⁴¹ Khouloki: *Der filmische Raum*. S. 118 f.

¹⁴² Bob McCabe (Hrsg.): *Brazil*. The Evolution of the 54th Best British Film Ever Made. London: Orion Media, 2001, S. 7.

3.1 8:49 P.M. - *Somewhere in the 20th Century* (Sequenz I)

Diese zeitliche Verortung steht am Beginn des Films *Brazil*.¹⁴³ Die Information über die genaue Tageszeit in einem unbekannten Abschnitt des Jahrhunderts ist die erste faktische Desorientierung von vielen. Gilliam markiert hier einen Freiraum, der sich von gewissen klassischen Motiven der Sciencefiction der 80er Jahre distanziert und vom Diktat gestalterischer Konvention befreit. *Brazil* vermischt auch infrastrukturelle und soziologische Designs verschiedener Ären. Die gedoppelte Realität und die mehrschichtigen Ebenen der Geisteszustände werden auch vorweg genommen. Der Film ist kein Ausflug in eine hypermoderne Zukunft, sondern besteht aus Motiven der Allegorie und kontemporärer Reflexion.

Sam Lowry ist Teil einer Unterabteilung des „Ministry of Information“, einer zentralistischen Behörde die die Leben aller Menschen zu verwalten scheint. Durch die langen dunklen Hallen des Archivs, das einer Bunkeranlage gleicht, wehen Berge von Dokumenten und Formulare. In dieser Datenverarbeitung schuften hunderte Boten und kleine Beamte wie auf einer Sklavengaleere. Sam fühlt sich inmitten des Chaos und der sinnlosen Routine trotz alledem wohl. Er zieht sich einfach in seine Traumwelten zurück, wo er als silberner Erzengel damit beschäftigt ist, verschleierte Traumfrauen nach geflogener Kür zarte Küsse zu rauben. Wie bereits besprochen gleichen diese glitzernden Fantasien den Einblicken in Sams Lebens- beziehungsweise Arbeitswelt einander nur durch symbolischen Charakter. Glitter, Make-Up und Rüstungen weisen einen komplett anderen optischen Stil auf, als der „echte“ Handlungsstrang. Gilliams ursprüngliches Konzept war ein Film, ausbalanciert zwischen Realität der Handlung und Traumeinheiten.¹⁴⁴ Zwei Geschichten, zwei Erzählstränge, die eben nur im Bezug der „Synekdoche“ aufeinander bezogen sind.

¹⁴³ Nur in der europäischen Version beginnt der Film mit diesem Schriftzug. In Amerika ist der Anfang abgeändert worden. (00:09)

¹⁴⁴ McCabe, Bob: *Brazil*. The Early Years. In: Terry Gilliam, Charles Alverson, Bob McCabe (Hrsg.): *Brazil*. The Evolution of the 54th Best British Film Ever Made. London: Orion Media, 2001, S. 6.

Wie erfährt der Betrachter nun aber diese Welt des Ministeriums, die sich kontrastierend zum Traum durch herzlosen Bürokratismus und unsichtbaren Terror auszeichnet.¹⁴⁵ Ein überzeichnetes System aus Obsession und menschlicher Kälte. Das Produktionsdesign ist zusammengestückelt aus der Alltagskleidung und Architektur der amerikanischen 20er Jahre, dem blinden Vertrauen in Staat und die Zukunft der späten 50er und der paramilitärischen Staatsgewalt der 70er und 80er Jahre. Laut Gilliams Aussagen in *Dark knights & holy fools* bezieht sich die militärische Präsenz im Film stark auf die Straßenschlachten und Unruhen der damaligen Zeit in England. All dies wird immer über den Protagonisten abgehandelt, der den extremen inhumanen Auswüchsen seiner Welt hilflos gegenüber steht. Nun zu Beginn des Films wird man sehr unkompliziert in die Handlung eingeführt. Das folgende Protokoll der ersten Sequenz soll nun ein konkretes Beispiel für Gilliams Produktionsdesign darstellen sowie einen Einstieg in die Figurenkonstellation und die innerfilmische Wirklichkeit *Brazils*.

Sam Lowry hat wegen einer Fehlfunktion des Wecksystems seiner vollelektronischen Wohnung verschlafen. Man hat seinen Charakter durch die vorhergehende Traumsequenz kennengelernt und wurde auf einen heroisch anmutenden Protagonisten vorbereitet. Im Laufe des Morgenritus stellt sich Sam jedoch als Jedermann heraus, der sich von der fehleranfälligen Technik das Frühstück zerstören lässt. Von diesem Moment an wird der wahre Protagonist über seine Umwelt sowie seine Beziehung zu dieser vorgestellt. Mit Verspätung ist Sam auf dem Weg zur Arbeit.

¹⁴⁵ Auf die Frage einiger Journalisten hin, ob die Terroristen in *Brazil* denn wirklich existieren, erklärte Gilliam etwas vage, dass in einem solchen gigantischen System früher oder später Sündenböcke für alles gefunden werden müssen. Wenn nun die Rohre und Häuser wegen fehlender Wartung in die Luft fliegen, muss das natürlich jemand verschuldet haben, anstatt sich die Wahrheit der Effektivität einzugestehen. Zur Zeit der Vorproduktion war gerade das Spaceshuttle „Challenger“ explodiert. Manchmal macht ein System einfach „Bumm“. - Gilliam, Terry: *Gilliam on Gilliam*. BIG ANIMATOR IS WATCHING YOU. Ian Christie (Ed.), London: Faber, 1999, S.131.

In der ersten Einstellung von **Sequenz I** befindet sich die Kamera auf einer erhöhten Position. In Aufsicht thront das kantige Gesicht einer minimalistischen Metallskulptur vor der Kamera. Diese starrt augenlos empor. Die grau goldene Statue spreizt ein Paar massiver Flügel in die beiden oberen Ecken der hinteren Kadrierung. Im fahlen Licht dahinter im hallenden Stimmengewirr ist eine öffentliche Halle in Grautönen auszumachen. Festtagsmusik ist hörbar, die mit leichtem metallischen Echo aus den Lautsprechern krächzt. Glänzend ausgestaffierte Wachen sind auf der hinteren Bildfläche trapezförmig angeordnet, entlang eines Treppenaufgangs. Einzelne Zivilisten bewegen sich auf den Stufen und von Plastikplanen verdeckte Schweißarbeiten sprühen Funken in der rechten Bildhälfte. Die Kamera fährt vertikal nach unten. Sie gleitet entlang des Torsos des Bildnisses, und erschließt letztlich den Sockel mit der Aufschrift: „The truth shall make you free.“ Vor jener Gravur neigt sich die Kamera mit starker Aufsicht auf eine Gruppe von Kindern in roter Schuluniform. Das naserümpfende Gesicht eines Jungen mit staunendem Blick sticht aus den roten Mützen der Schüler heraus. Vom links platzierten Pädagogen wird er jedoch mit einer Kopfnuss wieder zur Aufmerksamkeit ermahnt. (11:21-11:38)

Diese erste Kamerafahrt gibt deutlich den Detailreichtum der Ausstattung preis. Arbeiter, Wachpersonal und belebtes Treiben an einem Ort, dessen Funktion irgendwo zwischen Verwaltungsgebäude, öffentlicher Flaniermeile und Museum liegt. Das ironische Element der Skulptur besteht darin, dass die beflügelte Allmacht der „Information“ die Schwachen befreien soll, doch in Folge der totalitären Bürokratie entziehen sich Beamte und Bürger durch Quittungen und Formulare jeglicher sozial-politischen Verantwortung und die Menschen werden zu Sklaven eines zufrieden ineffizienten Systems.¹⁴⁶ Auch erinnern die Flügel der Skulptur an Sams fliegendes Alter Ego, inspiriert von der Symbolik bringt er das Freiheitsbild mit in seine Träume, denn noch ist er frei und ohne Sorgen. Der Junge, der als einziger in die „falsche“ Richtung blickt, repräsentiert Sams kleine Rebellion im Herzen beziehungsweise im Geiste.

¹⁴⁶ Vgl. Mühlbeyer, Harald: *Perception is a strange thing*. Die Filme von Terry Gilliam. Marburg: Schüren, 2010, S. 82 f.

Das Schild eines Marktladens teilt in Einstellung 2 mit, dass Information der Schlüssel zum Wohlstand sei. Das Bild fährt rückwärts bis es einen Medium Shot mehrerer Personen ergibt. Links stehen Nonnen fast gänzlich von den eigenen weißen Kopfbedeckungen verhüllt, vor einem Tisch mit ausgestellten Schusswaffen. Ihnen gegenüber stehen ein Militäroffizier und zwei schwarzvermummte Spezialeinheiten.

Diese Staffelung von Tiefenebenen hebt den fassbaren Raum auf, es wird eine abstrahierte Form mit synthetischem Charakter.¹⁴⁷ Das Arrangement ist sehr genau getroffen, sodass jede Figur entlang des erwähnten Schildes positioniert und Teil der resultierenden Zentralperspektive wird.¹⁴⁸ Solche Bilder entlang einer diagonalen Fläche beinhalten mehr räumliche Information.¹⁴⁹ In der hinteren Bildmitte beäugt eine der Ordensschwestern fasziniert einen Mörser. Im mittleren Aktionsraum präsentiert der Offizier den interessierten Schwestern ein Automatik-Gewehr und im Vordergrund wird das Bild beidseitig von Nahaufnahmen gerahmt. Links steht eine der Nonnen und rechts sieht man den Ausschnitt auf Brusthöhe einer militärischen Einsatzmontur. (11:38-11:44) Entgegen dem dunklen Hintergrund, der verhindert, dass sich der Raum weiter öffnet, erzeugt die Kadrierung einen starken Eindruck von Tiefe und lässt somit nach hinten Platz für Aktion entstehen.¹⁵⁰

Die 3. Einstellung zeigt einen Bereich des Sicherheitskommandos, der mit einer Wand voller winziger Schwarzweißmonitore sehr unmodern gestaltet ist. Das „Retro-Design“ war ursprünglich nicht in der Konzeption vorgesehen, sondern hat sich zum Teil im Zuge der Improvisationen am Dekor und Requisit zufällig entwickelt. Die Technologie wurde ein pseudofuturistischer, viktorianischer Mix und Gilliams Ausstattungsteam verwendete ganz einfache Materialien, die zur Verfügung standen.¹⁵¹ (11:44-11:49)

Die Einstellung 4 ist eine extreme Totale, die den gesamten Raum eröffnet. Die erhöhte Kameraaufsicht zeigt eine dreiviertel Ansicht der Skulptur im Zentrum, die Informationsstände rechts davon und einen dekorierten Weihnachtsbaum am linken Rand.

¹⁴⁷ Vgl. Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 63.

¹⁴⁸ Vgl. Bordwell, David: *Modelle der Rauminszenierung im zeitgenössischen europäischen Kino*. In: Rost, Andreas (Hrsg.): *Zeit, Schnitt, Raum*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 1997, S. 19 f.

¹⁴⁹ Vgl. Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 57.

¹⁵⁰ Glasmeier, Michael: *Playtime – Film interdisziplinär*. Ein Film und Acht Perspektiven. Münster: Medien'Welten LIT. 2005, S. 15.

¹⁵¹ Eine Ladung alter Schreibmaschinen wurden beispielsweise ausgeschlachtet und mit winzigen Fernsehern kombiniert, die wie in den 50ern nur mit Vergrößerungsgläsern ein brauchbares Bild liefern. - *Gilliam on Gilliam*. 129 f.

Ein gestalterischer Historismus macht sich deutlich, da die Architektur neu-viktorianischen Gebäuden Manhattans ähnelt. Doch vielmehr ist es ein repräsentativer Raum, repräsentativ für das wirre, vorherrschende System. Ein partieller Einblick in eine rohe Welt, die Festlichkeit vortäuscht und doch ständigen Reparaturen unterworfen ist.

In der nächsten Einstellung erscheint nun Sam, in Mantel und Hut gekleidet, was an die Mode Nordamerikas 20er und 30er Jahre erinnert. Erst bewegt er sich aus einem Medium Shot direkt auf die Kamera zu, wobei durch den optischen Fokus der Hintergrund unscharf wird. Dann passiert er vom Schwenk der Kamera verfolgt die Skulptur in Richtung der linken Bildhälfte. Sam bahnt sich den Weg durch die schelmisch kichernde Traube von Nonnen und nähert sich, in seiner Hosentasche kramend, einem Sicherheitsposten. Rechts davon rollt ein eigentümlich ferngesteuerter Roboter mit montiertem Hydraulikarm in Richtung Sam. Ein Schild unten im linken Bildrand identifiziert die Halle als Sams Arbeitsplatz, das ministerielle Archiv für amtliche Aufzeichnungen, das „M.O.I. - Dept. Of Records“. (11:52-12:08)

Der französische Ethnologe Marc Augé definiert „Nicht-Orte“ als zwei verschiedene, jedoch einander ergänzende Wirklichkeiten. Die Zweckmäßigkeit und Konstitution eines Raumes, wie in diesem Falle amtliche Bürokratie und der Weg zum Arbeitsplatz, wird in Beziehung zum Individuum Sam gestellt. Je mehr „Nicht-Orte“, wie zum Beispiel Märkte oder öffentliche Plätze, er betritt, desto mehr verblasst er zum Durchschnittsmenschen. Sozusagen beschreiben die Bilder bis jetzt eine Reise, die mit einer Identitätskontrolle beginnt und nun kann er unter Beobachtung in der Anonymität verschwinden. Der „Nicht-Ort“ generiert keine augenscheinlichen Beziehungen, stattdessen nur „Einsamkeit und Ähnlichkeit“¹⁵². Sam wird sehr passend als undifferenzierter Teil seiner Lebenswelt beschrieben. Der Ort transformiert ihn kurzerhand zu einem „Passagier“ von vielen und er ist von den Verantwortungen eines Protagonisten befreit¹⁵³. Der Betrachter erfährt diese „Bilder als einen Spiegel“, der kontinuierlich die Welt wiedergibt, und wird letztlich aus ihr hinausgedrängt, in eine Position der Überwachung.¹⁵⁴ Die ganzen inszenatorischen Zeichen lassen Sam als uninteressant erscheinen.

¹⁵² Augé, Marc: *Orte und Nicht-Orte*. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit. Frankfurt/M.: Fischer 1994, S. 121.

¹⁵³ Augé: *Orte und Nicht-Orte*. S. 112-120.

¹⁵⁴ Winkler, Hartmut: *Der filmische Raum und der Zuschauer*. Apparatus – Semantik – Ideology. Heidelberg: Carl Winter, 1992. S. 46.

Auch die Beschallung mit der Weihnachtsmusik lässt eine räumliche Relation festschreiben. Der subtile Hall- und Echoeffekt schafft eine kalte und unpersönliche Stimmung. Die Musik ist ein paradoxer Kompromiss, denn sie ist vorhanden ohne schön klingen zu müssen. Sie schafft „Orientierung und das psychische Wohlbefinden“, wobei in diesem Fall hat sie die bloße Funktion an die Festtageeinkäufe zu erinnern.¹⁵⁵

Einstellung 6 ist eine Großaufnahme von Sams Personalausweis, den er unter ein Vergrößerungsglas hält. Ein kurzer Lichtkegel und ein unangenehmer Summton bestätigen seine Identität. Die Kamera schwenkt leicht nach rechts, und Sam betritt weiter hinten einen Schleusenbereich aus Eisenstangen. Nun ist aus der Detailaufnahme ein Medium Shot von Sams Rückseite geworden, der auf grünes Licht des zweiten Durchgangs wartet und von den elektronischen Sonden des Wachroboters belästigt wird. Jemand ruft Sams Namen. Ein Schwenk nach links zeigt einen schwarzgekleideten Mann im Ausgangs-Posten gegenüber, der von Sam als Jack Lint erkannt wird. Diese Methode eine Figur einzuführen ist sehr interessant. Erst kommt der akustische Reiz und dann die „anthropomorphe“ Reaktion der Kamera, durch Eröffnen des Raums den Ursprung der Stimme zu finden. Außerdem wird in der Einstellung Sams problematische Beziehung zur herrschenden Technik unterstrichen, einerseits durch den Roboter und andererseits durch ein klemmendes Schleusentor. Die beiden Männer treffen sich händeschüttelnd in der Mitte zwischen den Sicherheitsschleusen. (12:08-12:27)

Der Dialog in den darauffolgenden zehn Einheiten verläuft in einem klassischen Schuss-Gegenschuss Verfahren, jeweils über die Schultern des Gegenübers hinweg gefilmt. Die Konvention oder „filmische Dialektik“ von Schnitt und Gegenschnitt verbindet einzelne Raumsegmente auf eine verständliche Art und Weise.¹⁵⁶ Es wird jeweils die Sicht des Gegenübers übernommen, dargestellt in Medium Shots. Bei Lints Darstellung fällt eine leichte Untersicht ins Auge und bei Sam die Aufsicht. Somit wird bereits vor dem eigentlichen Dialog Lints höhere Stellung markiert, wobei der Kamerawinkel sozusagen

¹⁵⁵ Rave, Till: *Wie das Kino Raum präsentiert*. Tendenzen der Rauminzenierung im Gegenwartskino. Saarbrücken: VDM, 2008, S. 5 ff.

¹⁵⁶ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 107.

vorab die ministeriellen Hierarchien abbildet.¹⁵⁷ Seine Kleidung ähnelt der von Sam, doch trägt Lint feinere Stoffe und dunklere Nuancen. Diese optische Positionierung stellt einen „Raum der Perspektiven“ dar, in dem Menschen „extern“ in ihrer sozialen Lagerung bestimmt werden.¹⁵⁸

Sam wundert sich über Lints Anwesenheit in der Archivabteilung und ob es denn ein Probleme gäbe. Lint, hinter dem die Bildschirme des Überwachungspersonals flimmern, kontert, dass es keine Probleme gäbe, dass alles überdurchschnittlich gut laufe, Frau und Kinder wohl auf seien und seine Karriere seit Monaten nur aufwärts gehe. Sam bemerkt, dass die Ausführungen etwas besorgt klingen. Lint lenkt ab und dreht die Feststellung um. Er meint, dass ihm Sams Wohlbefinden Sorge bereite und bekrittelt dessen Aufmachung.

Die Kategorisierung über die professionelle Stellung ähnlich den Klassensystemen der Moderne sind offenbar nicht obsolet geworden, sondern verstärkt integriert. Sams zurückhaltende Persönlichkeit wird umgehend der der Figur des Jack Lints entgegengesetzt, dem Aufsteiger und mysteriösen Halbfreund. Alles in allem eine sehr komplexe Figur, da sich später herausstellt, dass Lint Menschen zu Tode foltert und darunter mental stark zu leiden scheint.¹⁵⁹ Im psychologischen Aufbau ist die Rolle sehr spannend konzipiert, wenn man betrachtet, wie derart gespalten – wenn auch auf einer rein ethischen Ebene – auch Lint vorgestellt wird.¹⁶⁰ Seine Ausflüchte lassen schnell ein Mysterium um die Figur und dessen Beruf entstehen.

Auf den Monitoren ist Jill Layton, Sams fleischgewordene Fiktion, zu erkennen. Das nicht-diegetische Musikthema *Brazil* erhebt sich langsam in Form von Flötenspiel, welches in Einstellung 17 dermaßen anschwillt, dass Lints Worte akustisch in weite Ferne rücken. Es scheint wie eine Hommage an frühe Hollywood-Filme und deren orchestral untermalter Schmalz des Moment wenn Liebende sich erblicken.¹⁶¹ (12:27-12:53)

¹⁵⁷ Königsberg, Ira: *The Complete Film Dictionary*. 2nd Ed.. N.Y.: Penguin, 1997, S. 174.

¹⁵⁸ Burzan, Nicole: *Klassen und Lebensstile in einem Modell*. Der soziale Raum bei Bourdieu. In Burzan, Nicole.: *Soziale Ungleichheit - Eine Einführung in die zentralen Theorien*. Wiesbaden: VS, 2007, S. 4.

¹⁵⁹ In einem Moment in dem er sich alleine wähnt, sieht man wie er ein Massagegerät über seine Schläfen führt und schwer atmet. - *Brazil*. 73:44 min.

¹⁶⁰ Jack Lint war ursprünglich größerer Teil der Geschichte, stellte sich doch als sehr problematisch heraus in der Umsetzung. Die Ambivalenz des kaltblütig berechnenden Folterknechts und Familienvaters kommt erst in der Szene mit seiner Tochter zu Tage. - Vgl. McCabe: *Brazil*, S. 9.

¹⁶¹ Diese scheinbar filmhistorischen Zitate klassischer Formen stellen eine sich wiederholende Instanz dar. Die Beamten des Ministeriums schauen in den heimlichen Pausen Filme wie *Casablanca* oder Western aus den 40ern. Dies unterstützt die Retro-Stilistik und reflektiert sie dabei gleichzeitig. Die Frage nach der Relevanz eines solchen filmhistorischen Zitierens stellt sich trotzdem, da es doch als Mittel zur zeitlichen

Der Prozess des stetigen Identitätsverlustes beginnt für Sam durch die ersten indirekten Zusammenstöße mit Jill. Sie erscheint Sam als vermeintliche Vision im Bildschirm des Sicherheitsmonitors. Danach sieht er ihr Abbild zum ersten Mal in der Reflexion einer Spiegelscherbe, den Sichtfokus von sich selbst auf Jill übertragend. Das indirekte Element kann hier als schicksalhaftes Vorhersagen seiner psychischen Entwicklung gesehen werden. Er verlässt den Komfort seiner vertrauten Lebensperspektive, um einer Projektion zu nach zu jagen.¹⁶²

In den nächsten sieben Einstellungen befinden sich die beiden Männer nun im unmittelbareren Close Up. „Auch wechselnde Kameradistanz zum Objekt transportiert psychologische Bedeutungsmomente.“¹⁶³ Hier spiegelt es die plötzliche Werrung des Moment wider. Verdutzt erkennt Sam die Frau seiner Träume – keineswegs ein Euphemismus – auf den Bildschirmen und lässt ungläubig den Blick durch die Halle gleiten. Sein Gegenüber tut es ihm gleich, ohne zu wissen wonach sie eigentlich Ausschau halten. In Einstellung 21 sucht Sam in der Menge hinter den Sicherheitspunkten nach Jill. In einem reißenden Schwenk sind Einsatztruppen bei den Waffenständen und die Zivilisten in der Schlange vor dem Beamten am Empfangstisch zu sehen. In diesem kurzen Segment wird dem Betrachter zum ersten Mal erlaubt durch Sams Augen zu blicken. Exakt in dem Moment wo Sam mit einer Überschneidung der Traumwelt und seiner Wirklichkeit konfrontiert wird, vollzieht sich quasi der Identitätsverlust, und wir, die außenstehenden Betrachter, treten in seine innere Wahrnehmung ein. Dieser Prozess, der mit Hilfe der subjektiven Kamera bewerkstelligt unterstrichen wird, häuft sich im Laufe des Films immer mehr und repräsentiert die Darstellung von „Symbiose“ zwischen Betrachter und Protagonist. Auch dramaturgisch markiert diese Szene den Katalysator für die späteren psychologisch vertiefenden Ereignisse. Der vermeintliche Hollywoodmoment verfremdet sich und der Eindruck von Voyeurismus und Wahn manifestiert sich langsam.

Bei erneutem Blick auf die Überwachungsmonitore flimmert bereits das Antlitz eines anderen Individuums. Jills Erscheinung wird von Sam schnell als Hirngespinnst

Verortung gedeutet werden könnte. Ist es womöglich eine weitere beabsichtigte Verwirrung oder ist es eine thematische Positionierung, die die Welt von *Brazil* im krassen Gegensatz zum Kitsch solcher Filme stellt?

¹⁶² Vgl. Mühlbeyer: *Perception is a strange thing*. S. 90.

¹⁶³ Kuchenbuch, Thomas: *Filmanalyse*. Theorie, Methoden, Kritik. Wien: Böhlau, 2005, S. 57.

abgeschüttelt. Der metaphorische Stein fällt hier jedoch ins Wasser und die Wellen fangen an sich über die Oberfläche zu ziehen, welche nun nicht mehr spiegelt sondern verzerrt. Etwas überrumpelt und abwesend verabschiedet sich Sam und geht ab, da er ohnehin schon zu spät dran ist. Lint ruft ihn nochmals und eilt hinterher. (12:53-13:11)

Die nunmehr 26. Einstellung zeigt Sams und Lints Profilansichten im Medium Shot. Zwischen den Männern steht ein stummer Wachmann im Hintergrund. Lint steht in der kleinen Metallschleuse und appelliert an Sam, seine Stellung im „Department of Records“ aufzugeben. Es sei dort eine professionelle Sackgasse und nahezu unmöglich bemerkt zu werden. Dem stimmt Sam kopfschüttelnd zu und sagt: „Wonderful, Marvellous, Perfect.“ Er hat kein Interesse an Aufstieg, fährt aber trotzdem mit dem Lift nach oben. Untermalt von diesem rauminszenatorischen Gag verabschieden sich die beiden von einander und Lint geht nach links ab.

Durch die Kamerafahrt rückwärts wird die Szenerie unscharf, doch sogleich kommt ein dreiköpfiges Team von Technikern in der rechten unteren Ecke zum Vorschein, die, um eine Fernsteuerung gereiht, den vielarmigen Roboterkasten aus Einstellung I.6 fernsteuern und besprechen. Auf dem kleinen Bildschirm des Steuerungsmoduls ist erneut Jills Gesicht zu sehen, während sich im Hintergrund Sams Aufzug nach oben bewegt. (13:11-13:35)

Der Raum dieser Vorhalle des Ministeriums kann als „Transitort“ beschrieben werden, da es sich um einen festen, funktionsgebundenen Bau handelt, der nur einen Punkt auf der Wegstrecke des „Passagiers“ kennzeichnet.¹⁶⁴ Auch die dramaturgischen Vorinformationen werden durch den Raum und die transitorische Situation transportiert. Dieser Durchgangsort hat eine misanthropische Grundstimmung und durchsetzt mit bedrohenden Kräften der Kontrolle und des hallenden Verlorenseins repräsentiert sie Sams Lebenswelt. Diese ist einerseits eine kalte und verschwörerische Welt, nicht bloß aufgrund der metallisch minimalistische Struktur dunkler Bautöne, sondern auch die Menschen scheinen ohne Gefühl und Empathie. Selbst Nonnen interessieren sich für Schusswaffen. Omnipräsente Soldaten sind schlichtweg Teil des Alltags, und es zeichnet sich eine wirtschaftsorientierte, reaktionäre Tendenz in der Öffentlichkeit ab. Optisch soll es sich um eine fortschrittliche Gesellschaft handeln, die aber in Wahrheit stagniert und ihrer Zeit – was sich unter anderen modisch manifestiert – hinterher läuft.¹⁶⁵ Der Mensch in der Welt von *Brazil* ist feindselig, berechnend, wertend, argwöhnisch bis verdächtig. Auch im Gespräch zwischen Lint und Sam wird der Leistungsdruck spürbar, wie eine Grundskepsis gegenüber den Mitmenschen. Ein Gefühl der Einsamkeit schwingt dann im späteren Verlauf der Handlung auch mit. Bis auf Lint und die eigene intrigante Mutter scheint Sam keine persönlichen Bekanntschaften zu pflegen. Die bewaffneten geistlichen Schwestern, die rebellische Technik und skurrile Dialoge verfremden bekannte darstellerische Wertesysteme und positioniert den Film zwischen Satire und überzeichneter Sozialkritik.

In der besprochenen Sequenz klingen Leitmotive an, die später weitergeführt werden, sich entfalten und intensivieren werden. Ich spreche zum Beispiel von der Suche nach Jill die später zum – nicht nur passiven – Widerstand gegen vorherrschende staatliche Regelungen führt. Auch wird man allein durch diese ersten Einstellungen in der Eingangshalle auf die gestalterische Instanz des gesamten Films und deren Bruch mit Konvention und Genre vorbereitet. Der Betrachter versteht von da an die wichtigsten Figurenkonstellationen und stellt sich auf eine Veränderung in der starren ideologischen Motivation des Protagonisten

¹⁶⁴ Augé, Marc: *Orte und Nicht-Orte*. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit. Frankfurt/M.: Fischer 1994, S. 121.

¹⁶⁵ Vgl. Mühlbeyer, Harald: *Perception is a strange thing*. Die Filme von Terry Gilliam. Marburg: Schüren, 2010, S. 79.

ein. Im Gegensatz zu den stark symbolischen Traumsegmenten erscheint diese erste Art des filmischen Eintauchens in Sams Alltagswelt als simpel und erzähltechnisch plump. An vielen Einheiten der Sequenz kann man jedoch schön ein Prinzip der „unsichtbaren Montage“ erkennen, da die Schnitte in den Dialogsegmenten und den kurzen raumbeschreibenden Einstellungen der Aufmerksamkeit völlig entgehen.¹⁶⁶ Ich war überrascht, dass es sich in den 2 Minuten der Sequenz um ganze 25 Einzeleinstellungen handelte. Hinsichtlich der eher tranquilen Dynamik erscheint diese Menge an Schnittfolgen überraschend hoch. Auffallend sind ebenfalls die auffällige Inszenierung von räumlicher Tiefe. Die Einstellungen mit dem Waffenstand oder die der Sicherheitsschleuse sind auf viele zentralperspektivisch gestaffelte Aktionsebenen ausgelegt. Es gibt verschiedenste filmspezifische Vorgänge um Tiefenwirkung und Plastizität zu generieren, und viele sind hier bereits in gewisser Form von Kameraarbeit und Bewegung auszumachen. Jedenfalls sind nun die technische Stilistik und weitere Facetten des raumbeschreibenden Verfahrens etabliert worden. All das bildet ein visuelles Fundament für *Brazil*, wenn nicht sogar für Gilliams gesamte filmische Filmästhetik ab dieser definierenden Zeit.

¹⁶⁶ Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 65.

3.2 Atmosphäre und Paradoxien (Sequenz II)

Die nächste Beispielsequenz markiert eine Veränderung im Couleur des Films, die auch für Sam neues Handlungsterrain eröffnet. Seine Beförderung in ein höheres ministerielles Amt führt ihn nun erstmals ins Foyer des „Information Retrieval“. Wie aus den Produktionsvermerken und Interviews zu entnehmen ist, wurde hier das gleiche Setting beziehungsweise der gleiche Grundbau hergenommen wie für die Eingangshalle des „Department of Information“ der Sequenz I.¹⁶⁷ Dies wirft natürlich raumspezifische Fragen auf. Was wurde verändert? Welche Stimmung wird nun erzeugt? Ändert das unbewusste Wiedererkennen eines Ortes den dramaturgischen Zugang?

Dieser „Doppelung“ wird dann noch der Vorstoss Sams in ein Labyrinth aus Bürogängen angefügt, das paradoxe und räumlich intensivierte Raumtypologien mit sich bringt. Die Korridore der neuen Abteilung stehen sofort im krassen Gegensatz zum chaotischen Treiben in Sams überfüllten Archiv zuvor.

Man sollte auch noch erwähnen, dass der Zugang zu geheimen Personaldateien den Hauptgrund für Sams Sinneswandel darstellt, doch die Karriereleiter hochzuklettern. Er erhofft sich mithilfe ihrer persönlichen Akten die mysteriöse Jill ausfindig zu machen. Sein Verlangen nach dieser Unbekannten lässt ihn zuwider seiner eigenen Ideologien handeln und immer weiter scheint er sich von den vertrauten Gestaden seiner Welt und seines Geistes zu entfernen. Die resultierende unterschwellige Atmosphäre des Leichtsinns und der Ungewissheit trifft auf eine weitaus ruhigere Bildmontage der Szenen als in der Sequenz I. Mit nur halb so vielen Einstellungen und doppelt so langer Laufzeit entsteht eine Atmosphäre der ungebrochenen Unmittelbarkeit.

Gerade wurde Sam von der Autoritätsfigur Mr. Helpmann die neue Anstellung bestätigt und nun wird direkt darauf die „recycelte“ Eingangshalle gezeigt.

¹⁶⁷ Gilliam on Gilliam. S. 128.

Die **Sequenz II** beginnt mit einer erhöhten Kamerasicht senkrecht zu Boden ausgerichtet und überschaut ein Wandrelief, das dem Betrachter an der unteren Hälfte des Bildschirms perspektivisch entgegenläuft. Dieses erinnert durch Machart und Material an die zentrale Skulptur der Einstellung I.1. Zwei rechteckige Flügeltüren öffnen sich unterhalb des Tympanon, ein blaugrauer Lichtkegel wird von außen auf den Steinboden der oberen Bildhälfte geworfen und Sam betritt den Raum. Schrille Hochtöne schwellen außerhalb der Diegese an, gepaart mit Pauken- und Glockenschlägen. Die etwas absurde Monumentalität der Einstellung wird unterstrichen und der neuen unbekannten Ebene des Ministeriums wird Respekt gezollt.

Obwohl die tatsächlichen Ausmaße des Portals erst jetzt im Kontrast zum menschlichen Körper bewusst werden, erfahren die Proportionen merklich eine optische Verzerrung durch den Einsatz des Weitwinkelobjektivs.¹⁶⁸ Sam schiebt seinen immer länger werdenden Schatten vor sich her, während er mit hallenden Schritten das gigantische Foyer betritt. Ein vertikaler Kameraschwenk folgt Sams Gestalt und eröffnet den Blick auf ein steinernes Empfangspult oberhalb eines Treppenaufgangs. Darüber leuchtet matt ein weißes Fenster. Die runden Lampen, die Schatten und auch die Bodenlinien sind in dieser Kadrierung zentralperspektivisch ausgerichtet. (62:33-62:51)

Die Ausleuchtung und Raummaße sind identisch zu der festlichen Eingangshalle des „Department Of Records“ aus der Sequenz I. Es wurde hier die selbe Raumkulisse zum Einsatz gebracht. Im Gegensatz zur öffentlich-ökonomischen Seite des ersten Foyers, mit der Statue als Gesicht des Volkes, ist das Zweite komplett leer und bleibt doch vertraut. Gilliam gefällt der Gedanke, dass derselbe Ort zwei verschiedene Wirkungen haben kann, abhängig von der Atmosphäre des Moments.¹⁶⁹ Zu diesem Prinzip kehre ich im Kapitel 5.1 zurück, in dem der Film *12 Monkeys* besprochen wird.

Mittels Symmetrieachsen und Formen der architektonischen Spiegelung entsteht eine „transzendente Stimmung“, die dem Raum ebenfalls eine „räumliche Transparenz“ verleiht.¹⁷⁰ Eine ganz bewusste Form der Kadrierung, die mit der Stimmung von

¹⁶⁸ Erkennbar ist der Effekt des Weitwinkelobjektivs an der leichten Wölbung der äußeren Säulen, während des Schwenks nach vorne. Dabei scheinen sich diese an den Außenseiten des Bildrahmens leicht konvex zu verbiegen, was ein Nebeneffekt der extremen Linsenkrümmung ist. Auch führt der Einsatz der kurzen Brennweite dazu, dass Sam weiter entfernt erscheint als es tatsächlich der Fall ist.

¹⁶⁹ Gilliam on Gilliam. S. 128.

¹⁷⁰ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 112.

Erhabenheit und Monumentalität einher geht. Eine Bedrohlichkeit schwingt in der Leere des Raums mit, die nicht konkret erfassbar ist. Vom Eindruck des „Transitortes“ in Sequenz I ist nichts geblieben. Der zuvor amtliche Platz mit öffentlichen Durchzug wird hier in einen exklusiven verwandelt, dessen atmosphärische Erscheinung wohl am ehesten der einer sakralen Stätte ähnelt, beispielsweise der eines Kirchenschiffs. Das milde weiße Licht des Fensters gleicht einem einfachen Prunkfenster über dem „Altar“. Der starre Portier dahinter steht stoisch und würdevoll wie ein Priester. Er ist der allwissende Vertreter „Gottes“, des „Ministerium für Information“. Wie ein Kind, das erstmals der ehrfürchtigen Strenge und Monumentalität eines Kirchenbaus gegenübersteht, sieht sich Sam erstmals mit einer höheren Instanz seiner Welt konfrontiert. Interessanterweise gibt es wieder weder vor noch nach der Sequenz einen visuellen Verweis, der auf das äußere Erscheinungsbild oder den Standort des Gebäudes schließen lässt.

Die zweite Einstellung ist ein verkanteter Medium Shot vom Portier, der in Schatten geworfen hinter dem steinernen Tisch steht.¹⁷¹ Es handelt sich um eine sehr enge „gestauchte“ Kadrierung, da sie aus mehreren einzelnen Tiefenebenen besteht. Vom Telefon in der rechten vorderen Hälfte ausgehend, verläuft eine nach hinten gebogene Staffelung, über den vorderen Bildraum und die Figur hinweg, hin zum ornamentierten Glasfenster im Hintergrund. Die lange Brennweite fügt die verschiedenen Flächen und Objekte perspektivisch enger aneinander. (62:51-62:54)

Die starke Untersicht verleiht dem Mann am Empfang automatisch eine autoritäre Erscheinung, da hier eine psychologische Implikation der Überlegenheit mitschwingt.¹⁷² Seine unheimliche Präsenz ragt bis in die obere Bildhälfte, und die ehrwürdige Erscheinung wird durch das von unten beleuchtete Gesicht noch intensiviert.¹⁷³ Ein Großteil der unteren Bildhälfte ist in Dunkelheit getaucht und kontrastiert atmosphärisch mit den hellen Flächen darüber. Dieser Portier ist kein weiterer gestresster Beamter, wie man sie bereits kennengelernt hat, sondern er scheint über den Dingen zu stehen.

¹⁷¹ Eine Schräge des Bildes stellt auch die jeweiligen Objekte und Figuren schief im Vergleich zur Horizontlinie. Das „ungefestigte Bild“ kann Verwirrung oder Spannung vermitteln. - Bordwell, David; Thompson, Kristin: *Film Art. An Introduction*. 8. ed., Boston, Mass. [u.a.]: McGraw-Hill, 2008, S. 477.

¹⁷² Vgl. Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 52.

¹⁷³ Die vom Unterlicht erzeugten Schatten verformen das Gesicht, lassen es sinister, bedrohlich oder böse erscheinen. - Vgl. Königsberg, Ira. *The Complete Film Dictionary*. 2nd Ed.. N.Y.: Penguin, 1997, S. 216.

Sam betritt in Einstellung 3 von links her die Totale, mit seinem Mantel unterm Arm. Am gegenüberliegenden Bildrand, in leicht erhöhter Position steht der Portier. In der Mitte der rechten Bildhälfte bricht sich Sams Schatten an der diagonal nach hinten verlaufenden Front des steinernen Empfangs. Die vorderen Kanten der rechteckigen Front, würde man sie vektoriell nach hinten verlängern, finden ihren Fluchtpunkt in den Türen des offen verbauten Aufzugzugangs im Hintergrund. Dies wirkt wie ein Wegweiser in die Tiefe des Ministeriums beziehungsweise weist Sam und dem Betrachter die narrative Richtung des Geschehens.

Die beiden Figuren stehen einander so weit entfernt gegenüber wie es die Bildbreite erlaubt. Es tritt komplette Stille ein. Sam stellt sich mit vollem Namen vor und gibt bekannt, dass er sich bei seinem neuen Chef melden solle. Der Portier verweist ihn an das 30. Stockwerk und fügt hinzu, dass man ihn dort bereits erwarte. Das Echo jedes Wortes verhallt laut im weiten Raum. Ein leises Summen wird hörbar. Etwas vor den Kopf gestoßen, dass keine Sicherheitsleute vorhanden sind und ihn durchsuchen wollen, holt Sam aus reiner Skepsis seinen Personalausweis hervor. Die beleuchtete Kabine des Aufzugs senkt sich im Hintergrund langsam ins Bild. Sam meint ratlos, fast vorwurfsvoll: „But I could be anybody!“ Der Mann am Empfang erklärt mit unwiderlegbarer Bestimmtheit, zum dritten Mal verneinend: „No, you couldn't, Sir. This is Information Retrieval.“ Noch bevor der Lift zum Halten kommt macht der Portier auf dessen Ankunft aufmerksam. Sam geht schnellen Schrittes darauf zu. (62:54-63:35)

Das Weitwinkelobjektiv bleibt hier weiter in Verwendung und scheint die Distanz der beiden Figuren zueinander noch zu vergrößern. Dieser Kluft, auch der unorthodoxen Gelassenheit des Ortes und dem Fehlen von Sicherheitsvorkehrungen traut der Protagonist nicht über den Weg, was der Betrachter direkt nachvollziehen kann. Außerdem wird Sams heimliches Vorhaben sich verbotene Informationen über Jill anzueignen in Frage gestellt. Was ist in so einem Fall bedrohlicher als ein Ort, der sich als allwissende Instanz herausstellt.

In den zwei folgenden Segmenten folgen die Augen des ansonsten ausdruckslosen Portiers Sams hallenden Schritten im Off. Die Lifttüren schließen sich und gemächlich bewegt sich die Liftkabine nach oben, Sam ist schemenhaft darin zu erkennen. (63:35-63:46)

Es gibt nun kein Zurück mehr. Sam lässt sein glückliches anonymes Dasein hinter sich, um nun aus den Wirren und dem Tumult der Arbeit im Archiv in diese Stille des Ministeriums vorzustoßen. Die Gefahren ignoriert er, denn die Suche nach Jill hat Priorität.

Man sieht die Außenseite der Lifttüren im 30. Stock, umschlossen von grauen, unverputzten Betonwänden. Die Zahl 29 leuchtet auf der Anzeigetafel des Aufzugs auf und kurz darauf die Nummer 30, wobei 29 weiter blinkt. Im Türrahmen des Lifts leuchten Neonröhren auf, doch der Fahrstuhl ist kurz vor seinem Ziel stehengeblieben. Die Türen öffnen sich zwar, doch muss Sam, nachdem er Gitter der Kabine öffnet, eine Stufe von gut einem Meter meistern um ins gewünschte Stockwerk zu gelangen. Er macht skeptisch einen Schritt in die nächste Einstellung, während sich die Lifttüren hinter ihm wieder schließen. (63:46-64:04)

Die Fehlfunktion des Aufzugs, dieser „Raum des Transits“¹⁷⁴, nimmt als prophezeiende Metapher Bezug Sams unsichere Zukunft. Die Technik und ihre Tücken sind nicht mehr ein bloßer Gag, sondern kommentieren vielmehr die Lebensräume in *Brazil*. Im überbürokratisierten, gesichtslosen System läuft der Aufstieg offensichtlich nicht ohne Hürden und Probleme ab. Die allgegenwärtige Maschinerie ist nicht futuristisch sondern defekt und geradezu lebendig.¹⁷⁵ Die Geräte des innerfilmischen Alltags erschweren anfänglich Sams Leben und werden noch durch Formen des Slapstick inszeniert. Langsam klingt aber eine tiefergehende Facette an, dass Sam letztlich vom System komplett abgestossen werden könnte. Es repräsentiert auf einfache und doch subtile Weise die kommende Entkoppelung der „Körpererfahrung“¹⁷⁶ im Raum, denn „gerade aufgrund seiner Unbesetztheit und Undeterminiertheit [besitzt die Maschine] das Potenzial, ihn mit Qualitäten aufzuladen [...]“.¹⁷⁷

¹⁷⁴ Augé, Marc: *Orte und Nicht-Orte*. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit. Frankfurt/M.: Fischer 1994, S. 121.

¹⁷⁵ Die Maschinerie besitzt ein Eigenleben und eine beseelte Technik. In den anderen Filmbeispielen befinden sich immer wieder lebendige Objekte, ein atmosphärisches Gestaltungsmittel von Gilliam. Der Charakter Helpmann spricht von dem „Geist in der Maschine“. („*Ghost in the machine*“ 61:46)

¹⁷⁶ Frahm, Laura: *Bewegte Räume*. Zur Konstruktion von Raum in Videoclips von Jonathan Glazer, Chris Cunningham, Mark Romanek und Michel Gondry. Frankfurt am Main; Wien [u.a.]: Lang, 2007, S. 38.

¹⁷⁷ Augé: *Orte und Nicht-Orte*. S. 104.

Sams leicht angespanntes Gesicht blickt im Medium Close Up erst zum rechten Bildrand, dann nach links. In leichter Aufsicht durch ein Teleobjektiv ist die Liftanzeige unscharf im Hintergrund auszumachen. Die Liftkabine rumpelt hörbar einmal auf und ab, dann erlischt das Licht im Türrahmen. Die 8. Einstellung fixiert Sams Hinterkopf in der rechten Bildhälfte, während ihm die Kamera in einen endlos langen, blau-grauen Flur folgt. An den Seitenwänden verlaufen regelmäßig viele schmale Türen mit Nummerierungen. Diese einzelnen kleinen Bürozugänge sind von darüber platzierten Lämpchen beleuchtet und das ansonsten so präsente Röhrensystem der Räume in *Brazil* ist komplett in die Decke eingearbeitet. Der durch kurze Brennweite in die Tiefe gedehnte Gang ist von enormen Betonpfeilern unterteilt.¹⁷⁸ Sam taucht langsam in diesen saugenden Raum ein und das Weitwinkelobjektiv generiert eine unmittelbare Plastizität. Gerade Linien werden verbogen und rücken in scheinbar weite Entfernung. Wenn das Kameraobjektiv die Pfeiler passiert, erzeugt dies jedoch einen optischen Effekt, der die Objekte unerwartet schnell am eigenen Sichtfeld vorbeiziehen lässt. Somit unterstützt Bewegung des beobachtenden Instanz wie die Bewegung des Beobachteten selbst den Eindruck von Räumlichkeit.¹⁷⁹

Sam dreht sich und bewegt sich wieder raus aus dem Flur auf die Kamera zu. Er schrickt kurz auf und blickt über seine Schulter in die Unendlichkeit des Ganges hinter ihm. Die Kamera fährt dabei rückwärts und lässt ihn für einen Moment alleine in der Totalen zurück. Nach der zurückweichenden Bewegung liegt wieder die Kameraeinstellung vom Beginn des Segments vor.

Diese Spannung generierende Dynamik rührt einerseits vom Einsatz der „Steadicam“¹⁸⁰ her und das Weitwinkelobjektiv intensiviert die räumliche Anordnung nach hinten. Ein Gleiten des Filmbildes ist die Folge, was sich in solchen stimmungstragenden Einstellungen als ein wiederkehrendes Merkmal Gilliams beziehungsweise seines Kameramanns¹⁸¹ erweist. Die Kameraposition übernimmt eine „anthropomorphe“ Stellung, ahmt den menschlichen Blick nach und erfüllt eine Zeigefunktion als

¹⁷⁸ Der kontinuierliche Raumfluss des Korridors wird hier mit einer „Enfilade“ in Tiefenebenen gestaffelt. Die Pfeiler schachteln sozusagen die Bildfelder und erzeugen einen verstärkten Eindruck von Raumtiefe. - Vgl. Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 54 ff.

¹⁷⁹ Khouloki: *Der filmische Raum*. S. 122.

¹⁸⁰ Der Einsatz einer Steadicam, eine Kamerakonstruktion, die direkt am Körper montiert werden kann, ermöglicht sehr flüssige, mobile Aufnahmen um den Raum direkt zu erschließen. - Vgl. Bordwell, : *Film Art*. S. 196.

¹⁸¹ Roger Pratt war in allen drei Filmen, die in dieser Arbeit besprochen werden, der leitende Kameramann.

teilnehmender Beobachter.¹⁸² Die optische Erschließung des unbekannten Raums wird so vermittelt, als ob die Kamera ein menschliches Verhalten aufweisen würde. Sie schrickt zurück als Sam glaubt etwas zu hören. Ähnlich inszenierte Einheiten sind in der Sequenz I zu finden, doch übernimmt nun die handgeführte Kamera eine mehr subjektivierte Rolle. Bei solchen schwebenden, „anthropomorphen“ Fahrten wird ersichtlich, dass alleine „die Bewegung schon eine lustvolle Erfahrung erzeugt, [...] Bewegung als Ursprung der Tiefe.“¹⁸³ Und hier schließt sich ein argumentativer Kreis, denn wenn dieses Weitwinkelverfahren unmittelbare Bewegung im Raum unterstreicht, welche wiederum Tiefenwirkung erzeugt, führt all dies zu einer räumlich intensivierten Bildinszenierung.¹⁸⁴

„Die Kadrierung versucht nicht, Objektivität zu wahren, sondern tritt bewusst in Erscheinung. Die Ebene der Wand wird betont, indem die Grenze in der Fläche verläuft [...].“¹⁸⁵

Sam vernimmt plötzlich mehrere wirre Männerstimmen und sein Blick fällt außerhalb des linken Bildrands ins Off. Die Kamera vollführt einen reißenden Schwenk 90 Grad in genau diese Richtung. Die Kamera teilt hier ihre subjektivierte „Art und Weise ihres Interessiertseins an den Objekten und Geschehnissen mit.“¹⁸⁶ Der Beobachter blickt in einen zweiten, identischen Flur, der sich von dieser Kreuzung auf der Sam steht wieder ins Endlose erstreckt. Der einzige Unterschied ist die kaum erkennbare Traube von Menschen, die ungefähr im Abstand von fünf Pfeilern weiter entfernt quer von rechts nach links durch das Bild eilen. Ein nicht-diegetisches musikalisches Thema von *Brazil* schwillt rhythmisch kurz an um gleich wieder zu verebben. Die Gruppe verschwindet und Stille tritt ein. (63:46-64:40)

Ein Gegenschuss der 9. Einstellung zeigt Sam im Medium Close Up, der sich von links leicht in die Bildmitte lehnt und über die Kamera hinweg starrt. Hinter ihm erstreckt sich eine weitere Flurverzweigung. Offensichtlich hat er wie „wir“ die vorige Einstellung aus der selben Kameraperspektive gesehen. Es ist daraus zu schließen, dass Sam den Raum mit

¹⁸² Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 59.

¹⁸³ Virilio, Paul: *Krieg und Kino*. Logistik der Wahrnehmung. München: 1986, S. 28 f.

¹⁸⁴ Vgl. Winkler, Hartmut: *Der filmische Raum und der Zuschauer*. Apparat – Semantik – Ideology. Heidelberg: Carl Winter, 1992, S. 78 – 84.

¹⁸⁵ Agotai, Doris: *Architekturen in Zelluloid*. Der filmische Blick auf den Raum. Bielefeld: Transcript-Verlag, 2007, S.62.

¹⁸⁶ Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 58.

dem gleichen Bewegungsablauf und aus der selben Blickpositionierung erfahren hat wie die Kamera. Weiter kann man nun davon ausgehen, dass die vorhergehende Einstellung deshalb ein PoV Shot war. (64:40-64:50)

„Am begrenzten Problem des filmischen Raums erscheint es möglich, bestimmte Verbindungslinien zu ziehen, die die filmische Technik mit der Subjektivität der Zuschauer in Relation setzen [...]“. ¹⁸⁷

Der abwechselnde Gebrauch verschiedener Brennweiten scheint besonders in diesen letzten beiden Segmenten auf. Das extreme Weitwinkelobjektiv, das den Eindruck von saugender Tiefe des Flurs erzeugt, wird plötzlich mit der flachen Wirkung einer längeren Brennweite ersetzt. Der Unterschied ist klar ersichtlich, denn hinter Sams Close Up erscheinen die klobigen Betonpfeiler nun eher schwächig und weitaus enger aneinander gereiht als zuvor. Die nächste Einstellung mit der kurzen Brennweite lässt diese wieder weit auseinander klaffen und die räumlichen Dimensionen des Flurs weiter, höher und tiefer erscheinen. Die Mischform der Brennweiten ist für sich alleine noch keine Besonderheit, denn es war sicherlich bereits gebräuchlich, unterschiedliche Objektive innerhalb eines Films zu verwenden. ¹⁸⁸

Auffällig ist, dass Gilliam bei PoV Segmenten und Kamerafahrten, die den Figuren über ihre Schultern und Blickrichtungen hinweg folgen, das Weitwinkelobjektiv einsetzt (Siehe Sequenz III.9, II.8). Der Effekt ist klar, da es ein stärkeres Gefühl der persönlichen Raumerschließung vermittelt. Es ist ein Spiel mit Subjektivität und Kognition. Wie der Wechsel der Brennweiten, springt das Kameraverhalten zwischen dem „Außen“ des Betrachters und dem „Inneren“ des Charakters. Sam verlässt an diesem Punkt der Handlung seine vertraute Lebenswelt und stellt sich einer neuen Ebene. Deshalb werden auch neue inszenatorische Typologien angewandt, da in diesen Einstellungen der – visuelle – Informationsstand des Betrachters und des Protagonisten gleich sind.

„Zum einen gibt es den äusseren, messbaren materiell-existierenden Raum, zum anderen den inneren, mentalen Raum, der erst im Kopf des Betrachters entsteht. [...] Folglich muss der Prozess der Raumwahrnehmung aus Sicht des Subjekts beurteilt werden.“ ¹⁸⁹

¹⁸⁷ Winkler: *Der filmische Raum und der Zuschauer*. S. 17.

¹⁸⁸ Bordwell, David: *Modelle der Rauminszenierung im zeitgenössischen europäischen Kino*. In: Rost, Andreas (Hrsg.): *Zeit, Schnitt, Raum*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 1997, S. 27.

¹⁸⁹ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 41.

Christian Metz geht soweit zu sagen, dass der Zuschauer „nichts“ anderes tut als sich direkt mit der Kamera zu identifizieren, da der Körper des Betrachters im Bild ausgespart wird.¹⁹⁰ Die Leinwand spiegelt die komplette äußere Realität wider, nicht den körperlichen Betrachter selbst. Wortmann schreibt in diesem Zusammenhang, dass „die Räume [...] es dem Betrachter verunmöglichen, sich selbst in ihnen zu lokalisieren.“¹⁹¹ Die Verbindungspunkte zum Geschehen im Film finden sich durch zwei Arten der Identifikation: der Identifikation mit dem Protagonisten und – konstitutiv für das Kino – der Identifikation mit dem Blick der Kamera.¹⁹² Dies ist der ausschlaggebende Punkt der „Identifikationsmechanismen“ und die emotionale Anregung, die diese mit sich bringen.¹⁹³ Das psychologische Moment in *Brazil* beruht auf wahrnehmungslenkenden Raumkonstruktionen. Die Absurdität der leeren Büroflure ist gegeben, da einem das rege Treiben des „Department of Records“ bekannt ist, nicht aber diese Stille und die verworrene Leere eines Labyrinths. Die Filmbilder repräsentieren Sams innere Wahrnehmung.

Mittig und stark zentralperspektivisch ausgerichtet, blickt die Einstellung 10 den nunmehr dritten Flur hinunter. Man sieht Sams Rücken in der unteren Bildhälfte des halbdunklen Medium Shots kauern und man beobachtet eine Gruppe aus gut zwei Dutzend Personen, die sich bereits bis an den dritten Pfeiler angenähert haben. Sie wedeln mit Akten und Dokumenten und eilen von der linken Seite des Gangs nach rechts und verschwinden wieder aus dem Bild. Das *Brazil* Thema begleitet diesen Vorgang erneut und Sam schleicht langsam in den Flur hinein. (64:50-65:59)

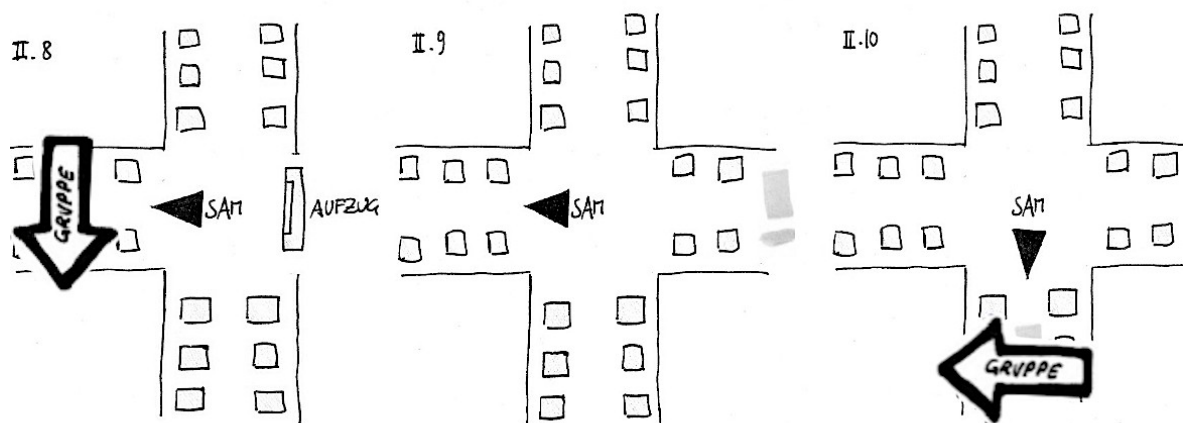
¹⁹⁰ Metz: *Der imaginäre Signifikant*. S. 46.

¹⁹¹ Wortmann, Volker: *Bild und Raum*. Versuch einer epistemologischen Begründung medialer Raumkonstruktionen. In: David Roesner, Geesche Wartemann, Volker Wortmann (Hrsg.): *Szenische Orte – Mediale Räume*. Band 1. Hildesheim: Olms Verlag 2005, S. 181.

¹⁹² Winkler: *Der filmische Raum und der Zuschauer*. S. 26 f.

¹⁹³ Metz: *Der imaginäre Signifikant*. S. 46.

Hier beende ich die Protokollierung, denn die raumspezifische Darstellung und die einhergehende Stimmung der Sequenz kippen ab diesem Moment wieder. Die Typologien von Interesse sind nun gegeben. Der labyrinthische Aufbau der Bürokorridore soll die Orientierung des Betrachters erschweren. Auch die reißenden Schwenks und abrupten Einstellungswechsel in den endlosen Gängen sind ein gutes Beispiel für den „nichteuclidischen“ Raum.¹⁹⁴ Die Inszenierung entgegen einer nachvollziehbaren Raumaufteilung ist hier eine stilistische Entscheidung.¹⁹⁵ Das atmosphärische Unbehagen wird durch die skurrile Jagd – wobei man sich fragt wer wen verfolgt – von der umherfliegenden Arbeiterschaft gebrochen. Diese Gruppe der lautstarken Beamten, in der Abbildung durch den Pfeil symbolisiert, bewegt sich auf eine Art und Weise durch die Gänge des Stockwerks, die einen Bruch der räumlichen Kontinuität darstellen und schlichtweg unmöglich sind. In Einstellung II.10 erscheinen sie von einer komplett anderen Richtung, als sie zuvor in II.8 verschwunden sind.



(Abb.1)

Außerdem sollte in Einheit II.9 hinter Sam der Lift zu sehen sein und nicht ein weiterer endloser Korridor. Wenn man diese raumbeschreibenden Einstellungen genau verfolgt, entsteht ein unmögliches Bild, das zu einer Störung der – gewohnten – räumlichen Rezeption beiträgt. Dies beruht offensichtlich auf der Intention eine Atmosphäre der Unmittelbarkeit und des Verlorenseins zu erzeugen. Paradoxe oder schwer zu erfassende

¹⁹⁴ Khouloki, Rayd: *Der filmische Raum*. 2009, S. 122 ff.

¹⁹⁵ Vgl. Khouloki, Rayd: *Der filmische Raum*. 2009 S. 38.

Raumverhältnisse desorientieren, doch gleichzeitig erzwingen sie einen Zugang auf emotionaler Ebene. Die Inszenierung einer subjektivierten Optik, wie aus Erinnerung beschrieben, stellt sie sich physikalischer Sinnhaftigkeit entgegen.¹⁹⁶ Doch dieses „Erfühlen“ des Filmraums imitiert die menschliche Wahrnehmung und Sams Gefühl des Verlorenseins, des Unbehagens kann durch diese Auflösung von räumlicher Logik direkt kognitiv nachvollzogen werden. Es ist ein kafkaeskes Element der Stimmung und deren Präsentation, ähnliche dem Inhalt eines Traumes.¹⁹⁷ Der Betrachter erfährt die Bilder mehr wie eine Erinnerung an räumliche Relationen, da sich der Raum hier ausschnittshaft und nicht immer authentisch manifestiert.

Im Allgemeinen ist die Umkehrung von Atmosphäre im vertrauten Raum, wie dies in den Einstellungen im Foyer passiert, eine Verunsicherung der eigenen Wahrnehmung. Die kontrastierenden Darstellungsmittel führen zu einem quasi Erleben des „bekannten Unbekannten“, wobei die ersten Eindrücke der Stimmung im Raum übernommen werden und direkten Vergleich suchen. Die gleichgestaltete Umgebung zersetzt das bereits begrenzte Bild der Stadt noch weiter und beschreibt eine heterogene urbane Struktur. Ein konkretes Zentrum oder Peripherie wird auch nie ausgewiesen.¹⁹⁸

Der Vorgang des Aufstieg im Ministerium ist für Sam räumlich, psychologisch und auch dramaturgisch übersetzbar. Das Vordringen in den ministeriellen Komplex wird der symbolische Rückzug in seine eigene Psyche. Auf dem Weg in den obsessiven Wahn, der schließlich mit dem Verlust von Sams Identität endet, ändert sich auch die Inszenierung des filmischen Raums.¹⁹⁹ Auf der Jagd nach Zweisamkeit stellt sich ihm die repräsentative Leere der neuen Arbeitswelt entgegen. Die Kadrierungen bekommen zusehends mehr subjektiven Charakter und die innerfilmische Wirklichkeit wird immer schwieriger zu fassen.

¹⁹⁶ Vgl. Agotai, Doris: *Architekturen in Zelluloid*. Der filmische Blick auf den Raum. Bielefeld: Transcript-Verlag, 2007, S. 103.

¹⁹⁷ Mühlbeyer: *Perception is a strange thing*. S. 97 f.

¹⁹⁸ Frahm, Laura: *Bewegte Räume*. Zur Konstruktion von Raum in Videoclips von Jonathan Glazer, Chris Cunningham, Mark Romanek und Michel Gondry. Frankfurt am Main; Wien [u.a.]: Lang, 2007, S. 39.

¹⁹⁹ Vgl. Virilio, Paul: *Die Auflösung des Stadtbildes* (1984), In: Jörg Dünne, Stefan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie*. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt: Suhrkamp, 2006, S. 261 f.

3.3 Narrative Fusion (Sequenz III)

Vorab gilt es die narrativen Ebenen in *Brazil* zu identifizieren. Die innerfilmische Wirklichkeit ist die retro-futuristische Lebenswelt von Sam. Dort versucht er als Beamter eines erbarmungslosen Amtsstaats seine Liebe zu finden, obwohl er von Paranoia, Militanz und Misanthropie umgeben ist. Die Suche nach Jill, die Beziehung zu Lint und seiner Mutter stellen die ausschlaggebenden Referenzpunkte der Haupthandlung dar. Diese werden durch visuelle Euphemismen in Sams Traumsequenzen widergespiegelt und als stummes Heldenepos in einer völlig anderen, rein symbolistischen Inszenierungsform erzählt. Letztlich durchläuft Sam aber innerhalb zweier gespaltenen narrativen Ebenen dieselbe dramaturgische Entwicklung. Die Auseinandersetzung mit dem übermächtigen bürokratischen System des fremden „Information Retrieval“ manifestiert sich in der Fantasiewelt im Kampf gegen eine gigantische exotische Kriegerfigur. Das Löschen von Jill Identität aus den ministeriellen Akten um sie zu schützen wird mit ihrer Befreiung aus dem schwebenden Käfig im Traum übersetzt. Ein für die Geschehnisse repräsentativer Mythos entsteht in Sams Imagination. Alle Etappen der Suchen nach Jill sind metaphorisch in den Träumen verpackt, in eine gestalterisch komplett andersartige Beschreibung von fundamentalen Motiven wie Obsession und Einsamkeit. Es ist die Flucht in die Künstlichkeit und virtuelle Welt eines Heldenmythos. Wie bereits erwähnt, weisen die Narrationsebenen eine unterschiedliche Produktionsästhetik auf. Ab einer bestimmten dramaturgischen Instanz entsteht eine neue inszenatorische Repräsentation, die beiden visuellen Ebenen fusionierend. Am Höhepunkt des psychologischen Wahns prallen die aufgespaltenen Erzählstränge aufeinander. Der Aufbau hin zu diesem Höhepunkt wird in der folgenden Sequenzanalyse anschaulich gemacht werden.

Sam wird brutal der lang erkämpften Zweisamkeit mit Jill entrissen. Er wird verhaftet und, verpackt in einen Sack der Exekutive, von einem Laufband baumelnd durch verschiedenste amtliche und gerichtliche Kabinenräume geschleust. Ab hier wird die subjektive Kamera immer dominanter. Die Ausweglosigkeit wird durch Sams Augen noch unmittelbarer und intensiver erfahren. (115:55) In winzigen, von Plastikplanen unterteilten Räumen werden Anhörung, Verteidigung und Schuldspruch abgewickelt. Die verschiedenen amtlichen Vertreter, die vor Sams Augen wechseln, wandeln seine missliche Lage in ein endloses

Verkaufsgespräch über Kreditfähigkeit und Abdeckung der Bearbeitungskosten.²⁰⁰ Diese menschenunwürdige Abfertigung geht einher mit dem gelassenen, doch rigiden Pragmatismus der Beamten, und erzeugt dadurch eine groteske Stimmung der Ausweglosigkeit. Die „erzählende Montage“ zeigt den Prozess seiner Verhandlungen anhand von Zeitsprüngen und verliert sich in einer Trance, in der bereits erste Visionen der Traumgestalten aufblitzen.²⁰¹ Bis dahin waren der Raum des Traums und der als Realität zu verstehende Raum des Films relativ klar von einander getrennt.

Die erste Einstellung der **Sequenz III** ist eine Totale von der Decke einer Gummizelle senkrecht nach unten ausgerichtet und leicht verkantet.²⁰² Die harte Ausleuchtung wirft sehr plastische Schatten auf die gepolsterten Wände. An der linken oberen Ecke lehnt Sam in die grauen Fetzen einer Zwangsjacke gefesselt. Er kauert auf dem erhellten Glasboden des Raums. Dieser ist ausgesprochen hoch so dass die Abmessungen und die dementsprechend weit entfernte Kameraperspektive Sams Gestalt äußerst kümmerlich erscheinen lassen. Die Tür in der unteren rechten Bildhälfte steht offen, da Mr. Helpmann gerade die Zelle verlassen hat. Erst werden bewegte Schatten ins Innere des Raums geworfen, dann treten zwei Wachmänner ein. (119:20-119:23)

Optische Parallelen zu Robert Wienes expressionistischen Filmbild der 20er Jahre schwingen hierbei mit. Die verzogenen Bauproportionen und der scharfe, flächige Lichtfall der Kadrierung erinnern an Entwürfe der Gefängniszelle für *Das Cabinet des Doktor Caligari*.²⁰³ Gilliam gesteht einige Inspiration hinsichtlich der Bildästhetik im deutschen Kino-Expressionismus gefunden zu haben und auch die kontrastierenden Farbensnuancen in

²⁰⁰ In einem Buch des befreundeten Terry Jones fand Gilliam mittelalterliche Vorgaben der amtlich standardisierten Hexenverfolgung. Alle behördlichen Kosten, darunter Folter und das Feuerholz für die Verbrennung mussten von der als Hexe beschuldigten Person, übernommen werden. - McCabe: *Brazil*. S.12.

²⁰¹ Vgl. Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 67.

²⁰² Der Eindruck „[...] steigert sich für jeden nicht Raumblinden noch empfindlicher, wenn die Zelle einen dreieckigen Grundriß hat oder sonst abnorme Verschiebung der Wände.“ - Schmarsow, August: *Das Wesen der architektonischen Schöpfung*. (1894), In: Jörg Dünne, Stefan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie*. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt: Suhrkamp, 2006, S. 475.

²⁰³ Es ist durchaus möglich durch adäquate Lichtgebung den Raum und seine Körper in ihrer plastischen Wirkung zu steigern. - Vgl. Kurtz, Rudolf: *Expressionismus und Film*. Berlin: Verlag der Lichtbühne 1926, S. 59.

Brazil sind expressionistischen Bildern entliehen und eher untypisch für die Mitte 80er.²⁰⁴ Diese verzerrten Raumdimensionen sind bereits optisch inszenierte Manifestationen Sams innerer Verwirrung und Angst. Wie im *Cabinet des Doktor Caligari* drücken die Flächen und Lichtfall tiefe emotionale Stimmungen aus. Sam wurde vom Tod seiner Jill erzählt und nun verzweifelt er an dieser brutalen Wirklichkeit, gleichzeitig verliert er langsam den Glauben an dieselbe. Der Betrachter wird genauso durch die Extremen im Bildarrangement verunsichert.

Nicht ganz eine Sekunde lang ist Sams verstörtes Gesicht in Nahaufnahme zu sehen, mit dem Blick direkt in die Kamera gerichtet. Eigentlich als Reaktion auf die unmittelbare Bedrohung der Wachmänner zu werten, doch gleichzeitig ein subjektiver Moment in dem der Betrachter dem Protagonisten direkt in die Augen sieht.

Die Untersicht im Gegenschuss – wegen Sams niedriger Positionierung – zeigt zwei breitschultrige Männer in Uniform und glänzenden Helmen, die den Gefangenen-Transportsack aufspannen. Aus Richtung der Türe kommen sie aus einem dunklen Medium Shot näher. Der Sack wird der Kamera beziehungsweise Sam übergezogen das Filmbild wird schwarz. (119:23-119:27) In dieser Einstellung ist klar, dass es sich um Sams Perspektive handelt. Die folgenden Segmente schalten zwischen subjektiver Kamera und Gegenschuss hin und zurück. Was in der Sequenz I mit einem flüchtigen Blick im PoV Shot begann, ist nun zu einer geteilten, subjektiven Wahrnehmung des außenstehenden Betrachters gewachsen.

Einstellung 4 erfüllt das Bild mit der äußeren, rauen Textur des Sacks, der sogleich in Großaufnahme von Sams Kopf nach hinten weggerissen wird. Die beiden Wachen, in grauer Uniform, stehen bis zum Kinn erkennbar links und recht hinter dem Gefangenen. Der Soldat rechts im Bild klappt eine undefinierbare, dick verstreute Metallkonstruktion, die etwas einem Helm ähnelt, über Sams Schädel. Dem quietschenden Geräusch der Apparatur folgt ein hoher, synthetischer und nicht-diegetischer Ton, der mit Sams verzweifelten Ausdruck einher geht. Sam ist in der Bildmitte auf einen Stuhl gebunden, hinter ihm die Wächtern. Sie befinden sich auf einer runden Plattform und darauf stehen

²⁰⁴ Gilliam on Gilliam. S. 129.

ein Zahnarztstischchen und OP-Beleuchtung. Die Kamera erschließt nun in einer rapiden Kamerafahrt rückwärts den immensen Raum mit kreisrundem Grundriss. Von einer durchgehenden grauen Betonwand umschlossen, tut sich unter der Plattform ein weiter, mit Stahlstangen verstreuter Boden auf. Von oben bricht schwaches Licht auf den bi-konkaven Innenraum.²⁰⁵ (119:27-119:39) Die Ausrichtung des gesamten Großraums ist auf Sam konzentriert, im übertragenen Sinne auf seinen Kopf. Die Inszenierung der gebogenen Wände scheint sich in Form eines riesigen Trichters direkt auf seinen Geist zu beziehen. So kann man in etwa von der wahrgenommenen „Darstellung auf eine symbolisch aufgeladene Deutungsebene gelangen.“²⁰⁶ Die Ganzheit des Raums ist nicht zu erfassen und durch die schnelle Kamerabewegung scheinen die Dimensionen in einem Moment exponentiell zu wachsen. Die „Raumfolge“ bricht hier mit der Erwartungshaltung.²⁰⁷ In der weiten Leere dieser unkonventionellen Folterkammer findet Sams Sehnsucht nach Nähe ein Ende. Dieses Umfeld ist das Gegenteil von Intimität und Zärtlichkeit. Auf der Suche nach großen Fassaden und passenden Örtlichkeiten für diese oder andere Szenen stolperten Gilliam und sein Team über das Croydon Atomkraftwerk. Dessen Kühlturm stellte sich als das genaue Gegenteil im Sinne der ursprünglichen Konzipierung der Folterszene heraus, aber sie fanden das perfekte Setting für die narrative Fusion.²⁰⁸

Die 5. Einstellung kehrt zurück in die subjektive Sicht Sams. Die rechte Wache im Medium Close Up bindet Sams beziehungsweise „unseren“ Arm fest. Im Gegenschuss wirft eine grelle Lampe durch die Gitter der helmartigen Metallvorrichtung Schatten auf Sams Gesicht. Seitlich sind Schläuche mit der Konstruktion verbunden. Seine Mimik und leises Keuchen lassen auf grobe Behandlung und enge Fesseln schließen. (119:41-119:43)

²⁰⁵ Die Raumkonstruktion ist gewaltig und die erkennbare Wölbung der Mauer des Kühlturms erzeugt wiederum eine sehr plastische Präsenz. Der Filmraum ist hier durch die Einschränkung der sichtbaren Bildoberfläche definiert, sowie einer damit vermittelten Weite des gesamten Handlungsortes. - Vgl. Rohmer, Eric: *Film, eine Kunst der Raumorganisation* (1948), In: Jörg Dünne, Stefan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie*. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt: Suhrkamp, 2006.

²⁰⁶ Auch bei Kafka sind Mauern wie Grenzen gezogen, als „Schwellen“ hin zum Wandel funktionalisiert. - Vgl. Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 60.

²⁰⁷ Ebda. S. 106.

²⁰⁸ *Gilliam on Gilliam*. S. 129.

Zurück in Sams Perspektive schwenkt der Blick nach links auf den Polizisten gegenüber. Er rät Sam schnell zu gestehen und sich nicht zu wehren. Wir als Betrachter beobachten wie Sams Hand sich verkrampft, da diese mit Lederriemen an der Armlehne festgezurret wird. Ein Schwenk zurück nach oben und die subjektive Kamera blickt dem Exekutivbeamten erneut ins Angesicht. Dieser geht ab und man sieht, dass er ein Gewehr auf den Rücken geschnallt hat. Der zweite Wärter mit dem Gefangenensack im Arm folgt direkt hinterher. Ein Schwenk in Sams unteres Blickfeld rechts zeigt das Metalltischchen mit den sorgsam darauf platzierten Werkzeugen: ein elektrischer Bohrer, eine große Kneifzange, Skalpelle und andere scharfe Gerätschaften.²⁰⁹ Unser Betrachterblick rechts daneben fasst eine völlig nichtssagende Maschine ins Auge. Schläuche, die vermeintlich mit der Kopfapparatur verbunden sind, ragen aus einem Zylinder mit teils verglastem Gehäuse. Die gesamte Mechanik ergibt keinen nachvollziehbaren Sinn und die Funktion ist fragwürdig. (119:43-120:01) Die Requisiten sind auf optischen Eindruck hin ausgerichtet. Im Vergleich zu den utopischen Filme der 20er Jahre, betrachtet sind es Attribute wie die Ästhetisierung von Technik und avantgardistische Gestaltung, die durchgehend dominieren.²¹⁰

Sam nimmt den Blick vom mysteriösen Apparat und schaut schwer atmend in Richtung Ausgang. Die subjektive Kamera der Einstellung 9 ist auf den Ausgang in einigen Metern Entfernung gerichtet. Man könnte von einer extremen Totalen sprechen, auch wenn man bedenkt, dass ein Großteil der Kadrierung hier aus glatter Betonwand besteht und die Menschen winzig erscheinen. In der Mitte des unteren Bildrands ist der Zugang zum gigantischen Folterraum und davor ist ein weiß gekleideter Mann auszumachen. Dieser wechselt ein paar Worte mit den Soldaten, unterschreibt etwas und geht sogleich festen Schrittes auf die Kamera zu. Die Wächter gehen ab. Die Schritte des Mannes im Kittel hallen gedämpft im Raum und man kann das Gesicht Figur nicht erkennen. (120:01-120:15) Die gesamte Kadrierung ist sehr untypisch in Anbetracht des avancierten Anspruchs auf Tiefe und Bewegung. Es handelt sich um eine planimetrische

²⁰⁹ Irgendwie hat ein gelber Schnuller seinen Weg zwischen die Mordwerkzeuge gefunden. Ein kleiner Verweis auf den zerstreuten Familienmenschen Jack Lint, welcher sogleich auftreten wird. Vermutlich gehört diese Kinderreferenz, die durch die subtil abstruse Fehlplatzierung Fragen aufwirft und keineswegs beantwortet werden wollen, einer seiner Töchter.

²¹⁰ Vgl. Weihsmann, Helmut: *Erbaute Illusionen*. Architektur im Film, Wien: Promedia Verlag, 1988, S. 198.

Bildgestaltung, bei der die Kamera im rechten Winkel zur Hintergrundfläche aufgebaut ist, so dass diese mit der Filmebene bildparallel ist. Ein sehr flächiges Bild mit wenig Tiefenwirkung ist die Folge, dass komplett perspektivenlos scheint.²¹¹ Ich halte die Wahl eines solchen Bildtypus' an diesem dramaturgischen Höhepunkt für sehr unkonventionell, da man sich, in Anbetracht der drohenden Umstände eine ausgeklügelte und verwinkelte Kadrierung erwarten würde. Da diese Bildgestaltung im kompletten Gegensatz zur der bis dahin etablierten steht und keinerlei Information über Raum und Figur preis gegeben wird, untermalt sie gerade deshalb die gespannte Atmosphäre der Ungewissheit. Die Aufmerksamkeit wird auf die Schritte gelenkt. Vermischt mit dem Geräusch der lauten Atmung Sams intensiviert sich die Spannung der subjektiven Sicht und die Irritation über die vorenthaltene Bildinformation.

Das 9. Segment ist ein PoV Shot des Mannes im weißen Kittel rechts im Bild. Das Objektiv mit kurzer Brennweite ist über seine Schulter hinweg ausgerichtet und folgt ihm Schritt für Schritt über den schmalen Steg, der wie die Blickrichtung der Kamera zentralperspektivisch bei Sams als Fluchtpunkt zusammenläuft. Winzig und hilflos erscheint der Gefangene in der Ferne, wobei dieser extreme Eindruck von Entfernung wiederum durch den Einsatz des Weitwinkelobjektivs erreicht wird. Der Mann in Weiß trägt eine mit Lederriemen befestigte Maske im dem Betrachter abgewandten Gesicht. Er schreitet gemächlich und bleibt unversehens stehen. Hastig dreht sich sein Kopf in die Kamera und zeigt frontal eine Maske aus hartem Material, die ein Abbild der alptraumhaften Kreaturen aus Sams Fantasiewelt, der „Forces of Darkness“, ist. Sie stellt das Antlitz eines wohlgenährten Säuglings mit kleinen, schwarzen Augen, Stupsnase und offenem Mund dar, das vorbei am Betrachter, hin zum Ausgang starrt. Die Maskierung scheint abgenutzt, dreckig und beunruhigend aufgrund der Proportionen. Durch das Weitwinkelobjektiv entsteht eine stark in die Breite gedehnte Verzerrung, besonders während der Bewegung des Kopfes. Die Unmittelbarkeit dieser Fratze, die es außerhalb Sams Träume gar nicht geben dürfte, ist dem insignifikanten Protagonisten auf dem Folterstuhl in der Ferne gegenübergestellt. Der Maskierte zuckt etwas animalisch, dreht sich langsam zurück und geht weiter. (120:15-120:41)

²¹¹ Bordwell, David: *Modelle der Raumin szenierung im zeitgenössischen europäischen Kino*. In: Rost, Andreas (Hrsg.): *Zeit, Schnitt, Raum*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 1997, S. 20.

Es erzeugt einen signifikanten Unterschied hinsichtlich der subjektiven Wirkung der Einstellung, wenn Teile des Körpers der Figur, deren Blickperspektive übernommen wird, in die Kadrierung eingefasst sind. Das Bild generiert einen Moment der Doppelung und die Möglichkeit für die konstruierte Fassade zu zerfallen.²¹² Letztlich wird das bedrohliche Momentum durch die Kopfbewegung zum Betrachter und die unerklärliche Realität der Maske auch zerstört beziehungsweise verdreht. Mit Sicherheit stellt dieser Moment einen der einprägsamsten des gesamten Filmes dar. Im weiten Raum der Folterkammer stossen Sams innerfilmische Wirklichkeit und die seiner Träume aufeinander. Es sind keine flüchtigen Erscheinungen mehr, die dann und wann aufscheinen. Diese optische Konfrontation mit Sams Psyche verharrt und wird somit nicht mehr als Teil einer Illusion oder als Metapher ausgewiesen.²¹³ Nun steht er einer neuen Version seiner imaginierten Dämonen direkt gegenüber.

Die langsame Bewegung in Richtung des Gefangenen, vereint zwei bereits identifizierte Hauptelemente der Raumkonstruktion in dieser Einstellung. Die Zentralperspektive führt das Auge zum Fluchtpunkt – Sam –, und durch das Weitwinkelobjektiv, mutiert er optisch zu einem unerreichbaren Ziel, dem trotz der vielen Schritte nicht näher zu kommen ist. „Durch Bewegung von Objekten in diese Richtung [des Fluchtpunkts] kann die Dynamik noch verstärkt werden.“²¹⁴ Der Filmraum ist auf die Perspektive des Betrachters hin konstruiert und nimmt somit eine „definitions mächtige Stellung“ ein.²¹⁵ „Die Photographie und der Film haben die Zentralperspektive von der Camera Obscura ererbt.“²¹⁶ Die Zentralperspektive wird oft mit dem „Realismus“ von Darstellung gleichgesetzt und doch trifft sie hier auf eine erschreckend subjektivisierte Sicht. Die Raumtiefe kombiniert mit der subjektiven Kamera ergeben ein Konstrukt von Freiraum und Unmittelbarkeit. Die Gestaltungstechnik vereint nun die Atmosphäre der Traumsequenzen mit der des Haupterzählstrangs.

²¹² Thomas: *Reading Hollywood*. S. 155.

²¹³ Mühlbeyer argumentiert, dass einigen Bildmotiven und Figurenkonstellationen biblische Assoziationen zu Grund liegen. Der alttestamentarische Krieger oder eben Armeen der Verdammten. - Vgl. Mühlbeyer: *Perception is a strange thing*. S. 89.

²¹⁴ Khouloki: *Der filmische Raum*. S. 119.

²¹⁵ Vgl. Ebda. S. 10.

²¹⁶ Winkler, Hartmut: *Der filmische Raum und der Zuschauer. Apparat – Semantik – Ideology*. Heidelberg: Carl Winter, 1992, S. 11.

Nach dieser Sequenz stellt sich heraus, dass der Maskierte Jack Lint ist und als er den Folterberuf über die Freundschaft stellt wird er im letzten Moment erschossen. Ab diesem Moment des „Deus ex machina“ erzählen die eindringlich gestalteten Bilder weiter. Es wird beinahe kein Wort mehr gesprochen. Die Handlung bleibt zwar auf der Narrationsebene von Sams eigentlicher Lebenswelt, nimmt aber einige inszenatorische Ausdrucksformen der Traumsequenzen an.

Es werden nun die sozial-politischen Motive des *Brazil*-Systems in Form von optischen Metaphern verhandelt. Sam befreit sich vom Ministerium indem er es in die Luft sprengt und darauf folgt seine Flucht, die durch verschiedene dramaturgische Etappen des ganzen Films führt. Spätestens hier wird deutlich, dass ein Wandel in der Repräsentationscharakteristik eingetreten ist. Eine narrative Wirklichkeit ist nicht mehr glaubhaft. Man Zeuge einer visualisierten psychologischen Zersetzung Sams, der mit einer einschneidenden Situation konfrontiert einen Ausweg aus seinem eigenen Bewusstsein sucht.

„Der Filmmann wird allerdings nur zu expressionistischen Mitteln greifen, wenn er nicht hoffen kann, mit konventionellen Darstellungsmitteln die geistigen Beziehungen auszudrücken, die er für den ‚Wirklichkeitsgehalt‘ seines Films für unerlässlich hält. Dieser Fall wird besonders stark eintreten, wenn der Stoff des Films bereits Elemente enthält, die in der Tageswirklichkeit nicht vorzufinden sind, [...]“. ²¹⁷

Die Form der expressionistischen Gestaltung der Settings intensiviert sich.²¹⁸ In der nunmehr verzerrten Version der Alltagswelt sind Symbolik und tiefenpsychologische Verweise eingebettet. Aus alptraumhafter Panik läuft Sam vor unsichtbaren Verfolgern davon. Auf seiner Flucht trifft er auf seine Mutter, die einer Bestattungszeremonie beiwohnt. Er will sie um Hilfe bitten, doch bemerkt stattdessen, dass sie zum Ebenbild von Jill geworden ist, verjüngt zu einer ödipalen Allegorie. Durch den Sarg inmitten des ovalen Raums stürzt Sam in die Tiefe seines Wahns, vorbei am Tod als Eventualität. Auswüchse beider Erzählstränge, also Militäreinheiten und Traummonster jagen ihn bis er schließlich doch noch in die Freiheit seines Wahns durchbricht. Zusammen mit Jill scheint er zum Schluss in einer geruhsamen Hütte inmitten einer Waldlandschaft weit ab von Stadt und

²¹⁷ Kurtz, Rudolf: *Expressionismus und Film*. Berlin: Verlag der Lichtbühne 1926, S. 52.

²¹⁸ Das Vorbeiziehen der bedrohlichen Häuserschluchten während Sam auf der Stelle zu laufen scheint wirkt wie ein frühfilmische Alptrauminszenierung. Das expressionistische Verformen der Gebäudearchitektur erinnert an die emotionalisierten Settings in *Das Cabinet des Doktor Caligari* - Vgl. Weihsmann: *Erbaute Illusionen*. S. 92 ff.

Verfolgung ein unerwartetes Happyend gefunden zu haben. Das ist eine der wenigen Einstellungen des Films wo man von einer Typologie des „weiten Raums“ sprechen kann und die Erlösung, die atmosphärisch diese mit sich bringt wird sogleich zerstört. Auch wenn auf solche Entfernungen die räumliche Wahrnehmung keine Unterschiede macht.²¹⁹ Es beugen sich die Köpfe von Helpmann und Lint in den Vordergrund der idyllischen Natur und das schöne Panorama erweist sich als subjektive Kamera von Sam.²²⁰ In Wahrheit hat er den weiten Folterraum nie verlassen. Bei der mehrminütigen Fluchtsequenz hat es sich lediglich um eine Wunschillusionen gehandelt, die vor seinem geistigen Auge abgelaufen ist. Im eigenen Verstand verloren, von seinen Peinigern alleingelassen, summt und singt Sam das Musikthema von *Brazil*.²²¹ Der Kampf um Identität endet in Schizophrenie.²²²

Der Einsatz der „amorphen“ Raumtypologie der Landschaftsaufnahme gekoppelt mit den Close Ups der Köpfe markiert genau wo die narrative Fusion und Sams verinnerlichtes Abenteuer begonnen haben.²²³ Diese Technik der Fehlleitung wird durch unkonventionelle Raumgestaltung entgegen der allgemeinen Erwartungshaltung in Bezug auf Größenverhältnisse erzielt.²²⁴ Diese Instrumentalisierung des Raums kann mit starkem atmosphärischen Effekt eingesetzt werden. Zum Beispiel schafft Gilliam ein Gefühl der intensiven Räumlichkeit und setzt dabei oft das Weitwinkelobjektiv ein. Das Bild wird dadurch unmittelbar und zugleich demontiert.²²⁵ Gilliam meint, dass Raum und das Bild

²¹⁹ Münsterberg, Hugo: *Das Lichtspiel*. Eine psychologische Studie (1916) und andere Schriften zum Kino. Wien: Schweinitz, 1996, S. 44.

²²⁰ Dieser optische Gag wird in einem ähnlichen Segment zu Beginn des Films vorweggenommen. (38:04) Man sieht Sam mit seinem kleinen Dienstauto auf der Straße fahren. Die nächste Einstellung zeigt eine in den Himmel ausgerichtete Kamerafahrt, die durch eine Schlucht von himmelblau bemalten Kühltürmen führt. Der Betrachter wähnt sich in Sams subjektiver Perspektive, doch es erhebt sich ein scheinbar gigantischer, zahnloser Mann über den Himmel und blickt auf den Betrachter herab. Gleich nach dem Schnitt sieht man ein heruntergekommenes Viertel und den nun durchschnittlich großen Obdachlosen, an einem eingeglasten, eben noch von innen gefilmten Modell der Konzeptstadt lehnen.

²²¹ Hinsichtlich terminologischer Korrektheit könnte man das darauf folgende Anschwellen von Paraden-Musik als von intern diegetischen Ursprung definieren, denn als Teil von Sams Vorstellung sind die Töne auch ein Teil der erzählten Welt und kein klassischer Soundtrack.

- Vgl. Thomas: *Reading Hollywood*. S. 98.

²²² „Der Schizophrene kann die Grenzen seiner eigenen Existenz nicht mehr produzieren.“ - Bruno Giuliana: *Ramble City. Postmoderne und Blade Runner*. In: Jürgen Felix (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino*. Marburg: Ein Reader, 2002, S. 72.

²²³ Khouloki: *Der filmische Raum*. S. 122 f.

²²⁴ Es handelt sich hier um Einsatz von unverhältnismäßigen Größen im Film, was den Eindruck von *nichteuklidischen Raum* erzeugt. – Vgl. Khouloki: *Der filmische Raum*. S. 122.

²²⁵ Vgl. Faulstich, Werner: *Grundkurs Filmanalyse*. München: Fink, 2002, S. 143 ff.

der Technik auf eine komplett organische Art geschaffen wurden, gleich Skulpturen, sprich die funktionelle Wirkung war zweitrangig.²²⁶ „Rohre, als Innenleben von Maschinen gesehen, schaffen eine Vermischung des Anorganischen mit dem Organischen, eine Vermischung des Lebendigen mit der Technik [...]“.²²⁷ Die unzähligen Röhren sind die Adern des Monsters Staat. Systeme funktionieren nur dann, wenn sie Müll produzieren, und bei Bruno wird diese gestalterische Technik passenderweise „Ästhetik des Recycling“ benannt.²²⁸

Sam ist dieser, seiner eigenen Welt und deren sozialstrukturellen Inhalten von Anfang an irgendwie fremd.²²⁹ In die durchorganisierte, maschinenbesetzte Welt sollte sich ein konditionierter Mensch normal einfügen, doch Sam eckt bei jedem Gerät an, bis er letztens komplett vom System abgestossen wird. Die Komik der Inszenierung ist gleichzusetzen mit einer Unvollkommenheit, die den starren Automatismus stört. Das allgegenwärtige technische Gebrechen ist, wie erwähnt, ein gestalterischer Kommentar zum Identitätsverlust, denn „das Ding versucht, den Menschen zu bezwingen.“²³⁰

Der Protagonist lebt in insgesamt drei verschiedenen Realitätsebenen der Diegese. In Lefèvres Text *Die Produktion des Raums* wird eine Differenzierung der Raumdefinitionen angeführt, die sich gut auf die raumtheoretischen Konstrukte in *Brazil* übertragen lässt.

a) Die räumliche Praxis [pratique spatiale]: Sie umfasst die Produktion und Reproduktion, spezielle Orte und Gesamträume, die jeder sozialen Formation eigen sind, und sichert die Kontinuität in einem relativen Zusammenhalt. [...]

b) Die Raumrepräsentation [représentations de l'espace]: Sie sind mit den Produktionsverhältnissen verbunden, mit der ‚Ordnung‘, die sie durchsetzen, und folglich auch mit Kenntnissen, Zeichen, Codes und ‚frontalen‘ Beziehungen.

c) Die Repräsentationsräume [espaces de représentation]: Sie weisen (ob kodiert oder nicht) komplexe Symbolisierungen auf, sind mit verborgenen und unterirdischen Seiten des sozialen Lebens, aber auch mit der Kunst verbunden, die man nicht als Raumcode, sondern als Code der Repräsentationsräume auffassen kann.²³¹

²²⁶ Gilliam on Gilliam. S. 130.

²²⁷ Mühlbeyer: *Perception is a strange thing*. S. 77.

²²⁸ Bruno Giuliana: *Ramble City*. Postmoderne und Blade Runner. In: Jürgen Felix (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino*. Marburg: Ein Reader, 2002, S. 67.

²²⁹ Das Setting und der Mensch darin werden sozial voneinander distanziert, was beide Instanzen gleichzeitig klassifiziert. - Vgl. Burzan, Nicole: *Klassen und Lebensstile in einem Modell*. S. 4.

²³⁰ Vgl. Glasmeier, Michael: *Playtime – Film interdisziplinär*. Ein Film und Acht Perspektiven. Münster: Medien' Welten LIT. 2005, S. 56 f.

²³¹ Lefèbvre, Henri: *Die Produktion des Raumes* (1974). In: Jörg Dünne, Stefan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie*. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaft. Frankfurt: Suhrkamp, 2006, S. 333.

Auf den ersten Punkt trifft die Realität der Diegese, die der ersten Beispielsequenz zu. Die festliche Eingangshalle mit der Charakteristik eines „Nicht-Orts“ und die kontinuierliche Präsenz des Ministeriums weisen auf eine „räumliche Praxis“ hin. Die „Raumrepräsentation“ gleicht dem codierten, zeichenhaften Raum von Sams Träumen. Die Gestaltungselemente sind in sich geordnet und trotzdem sind beispielsweise der Käfig oder die Kreaturen repräsentative Zeichensysteme. Die fusionierte Ebene der Erzählstränge am Ende des Films steht schließlich für die komplexen „Repräsentationsräume“. Diese dominieren Vermischungen der Raumtypologie und Verfremdung der ohnehin ästhetisierten Raumcodes. Es ist die Überzeichnung der „räumlichen Praxis“ wie beispielsweise die übergroßen Köpfe in der Landschaftseinstellung und die Sequenzen des Wahns davor.²³² Der Betrachter steht im ständigen Prozess von Wissen und Nichtwissen und vor der Frage, um welche narrative Ebene es sich denn nun genau handle. Es ergibt sich ein Dualismus des „doppelten Bewusstseins“. Partizipation und Skeptizismus sind das Resultat, die dem Film sicherlich zu seiner fiktionalen Lebendigkeit verhelfen.²³³

„Erst nach dieser Spaltung erkennt sich das Subjekt als solches, in dem es sich bewusst wird, dass neben dem eigenen Ich, das im Raum steht, eine Entfremdung eines Teils in ein alter ego stattgefunden hat [...]“²³⁴

Das Grundprinzip der Erzählperspektive ist die Subjektivität, und so kann man die „Tatsachen“ der Geschehnisse in *Brazil* nicht definieren. Sams Wahrnehmung ist für den Betrachter die einzig gültige, und bewegt sich ständig hin und her zwischen innere und äußerer Wahrnehmung.²³⁵ Die filmische Sehgewohnheit diktiert, durch die Augen des Protagonisten hat man den direkten Blick auf die erzählte Welt und kann nicht getäuscht werden. Doch wenn man im Vorliegenden davon ausgeht, fällt man schnell auf Gilliams raumgestalterische Streiche herein. Vielleicht erscheint nur Sam die Umwelt als diese bizarre Dystopie und er ist es, der die filmische Wahrnehmung des Betrachters verzerrt. Aber letztlich ist es wohl immer Gilliams Sicht auf die Welt. *Brazil* als der Schrecken der Moderne, des psychologischen Drucks und die Flucht in den Wahnsinn. Es bleibt nur die „Selbstlobotomie“²³⁶ als Weg zur Freiheit.

²³² Vgl. Ebda.

²³³ Winkler: *Der filmische Raum und der Zuschauer*. S. 49.

²³⁴ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 42.

²³⁵ *Gilliam on Gilliam*. S. 86.

²³⁶ Mühlbeyer: *Perception is a strange thing*. S. 91.

Das Ministerium, das Gebäude und als Gedankenkomplex, ist den ganzen Film hindurch das mehrstöckige Äquivalent zu Sams psychischer Entwicklung.²³⁷ Jedes neue Stockwerk in das Sam vordringt ist eine weitere repräsentative Bewusstseinssebene. Erinnerung und motorische Routine manifestieren sich im eiligen Archiv und die beginnende Persönlichkeitsspaltung spiegelt sich in den geteilten Büros wieder. Das ungestillte Verlangen nach Zweisamkeit, das Jill erweckt, steht der Leere und Einsamkeit der endlosen Labyrinth im „Information Retrieval“. Im riesigen Betonraum regiert das Überich und löst sich letztlich in der Weite in Rauch auf. Dieser gewölbte Raum aus Sequenz III stellt den Knotenpunkt beider Bewusstseinssebenen dar. Dort laufen die Realitäten des Alltags und des Traums zusammen. Auffällig ist dann die dritte und gekoppelte Gestaltungsebene der Illusion und des Wahns. Gerade diese Szenen haben ein stark kafkaeskes Momentum. *Der Prozess* von Kafka habe nach Gilliams eigenen Angaben einen großen Einfluss in Bezug auf Stimmung und Setting. Auch dort werden diese Gefühle der Hilflosigkeit und ein System undurchdringlicher Bürokratie erwähnt und der Protagonisten ist anonymen Mächten vollends ausgeliefert. Der ganze Film ist eine verspielte Kritik an der Moderne und der Entfremdung des Menschen von seiner Außenwelt.²³⁸ Die Moral ist nicht sich vor dem Wahnwitz einer ungewissen Zukunft zu hüten, sondern der Aktualität des totalen Realitätsverlusts zu gedenken.

„Gute Science-Fiction spielt heute und ist eine negative Utopie, erdverbundener als mancher Heimatroman. Sie konstruiert eine Welt um die Konstruiertheit der Welt zur Erscheinung zu bringen. So kann sie die Selbstüberwachung, die Abhängigkeiten, den Staatsterrorismus, den Dreck und das Elend konsequent und in aller Form analysieren.“²³⁹

²³⁷ Als eines der ursprünglichen Titel des Films war der schlicht *The Ministry* geplant. - Vgl. McCabe: *Brazil*. S. 10.

²³⁸ Glasmeier: *Playtime – Film interdisziplinär*. S. 91.

²³⁹ Glasmeier: *Playtime – Film interdisziplinär*. S. 55.

4 *The Fisher King* – Mythologische Moderne

In Gilliams siebten Kinofilm *The Fisher King*, der 1991 erstmals erschien, änderte er die produktionsästhetische Herangehensweise. Eine optische Simplizität kommt nun hinzu. Anstatt aufwändiger Ausstattung und überkonzipierter Raumeffekte fasst die Bildinszenierung den subtil punktierten Einsatz von Dekor und Detail ins Auge. Das Drehbuch stammte nicht von ihm und überdies wurde in den USA gedreht, was einen großen ideologischen Kompromiss bedeutete. Gilliam wollte einen unbeeinflussten Film abzuliefern, doch scheiterte er bei diesem Vorhaben, da das Produktionsdesign eindeutig seine Handschrift trägt. Für *The Fisher King* legte er die große filmtechnische Trickkiste zur Seite und versuchte die Erzählung traditionell über die Charaktere zu vermitteln. Die Folge ist eine sehr persönliche und internalisierte Inszenierung der Räume und Welten eines märchenhaften New Yorks. Gilliam meint dazu, dass er nicht nur großen Gefallen an der tiefgehenden Thematik der Geschichte fand, sondern sich zu dieser Zeit sehr stark mit dem psychologischen Zustand der Protagonisten des Drehbuchs identifizieren konnte.²⁴⁰ Somit sind sehr grundlegende Motive des Geistes in die Bilder eingearbeitet wie Angst, Selbsthass, Arroganz, Liebe und Glaube.

Durch die Augen eines liebenswerten wenn auch geistig verwirrten Mannes verwandelt sich New York in ein Märchenland voller Narren, Burgen und einsamer Prinzessinnen. Ähnlich wie in *Brazil* ist eine der Hauptfiguren geistig entzweit. Ein Universitätsprofessor verliert bei dem Amoklauf eines fanatischen Radiohörers seine Frau und erwacht aus seiner komatösen Katatonie als ein neuer, komplett anderer Mensch. Dieser nennt sich Parry und ist obdachlos. Der arrogante Radiomoderator Jack macht sich wegen seiner unbedachten Hassansprachen mitschuldig am tragischen Massenmord. Seine Karriere endet umgehend und er fristet von da an sein Dasein als depressiver Alkoholiker. Bevor er sich in den Hudson River stürzen kann trifft er auf Parry, dessen Frau wegen Jacks dummer Sprüche sterben musste. Parry bittet um Hilfe bei der Suche nach dem heiligen Gral und im Kampf gegen einen schrecklichen Feind. Die traumatischen Erinnerungen an seine getötete Frau plagen ihn in Form einer mythologischen Manifestation, die eines roten Ritters aus der

²⁴⁰ Gilliam on Gilliam. S. 193.

Hölle. Schlechtes Gewissen und freundschaftliche Gefühle führen dazu, dass Jack sprichwörtlich eine Burg erklimmt, um für den armen gebeutelten Witwer das Symbol von Gottes Gnaden zu stehlen.

„But this is a fairytale, dealing with the mythology of the Fisher King and the Grail, and it should be done like a proper fairytale. So where Jack's apartment was just a loft somewhere in Lower Manhattan, I decided to turn it into a hi-tech tower. [...] I wanted a very photogenic place, the kind you see in design magazines – beautiful and stylish, but with no soul, just hardedged steel. I started altering the script to make it more fairytale-like, giving each scene or setting resonance that in in some cases wasn't already there.“²⁴¹

Wo steckt inmitten der unzähligen Teile, aus denen sich der Filmraum zusammensetzt, der Zugang zum inneren Befinden der Figur? Sind bestimmte Orte des Films und deren Inszenierung als repräsentatives Psychogramm der Protagonisten beschreibbar, und wie ist mythischer Symbolismus Teil davon? In *The Fisher King* definiert sich der großstädtische Raum über die verzerrte Wahrnehmung einer einzelnen Figur. Einige „Schwellenmomente“ beschreiben diese subjektivierte Gestaltung.²⁴² Das sind die Bilder in denen man aus dem Umfeld und den Objekten mehr herauszulesen vermag als aus der Figur selbst. Man spricht von „relationaler Montage“, wenn Subjekte und andere Referenzeinheiten in ein geistiges Verhältnis gesetzt werden.²⁴³

²⁴¹ Ebda. S. 193 ff.

²⁴² Menninghaus, Winfried: *Schwellenkunde*: Walter Benjamins Passage des Mythos. Suhrkamp: 1986, S. 26.

²⁴³ Vgl. Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 67.

4.1 Psychogramm im Dekor (Sequenz IV)

Die folgenden Segmente bilden eine Schlüsselsequenz in *The Fisher King*, da beide Hauptfiguren nach einem skurrilen Aufeinandertreffen in der Nacht zuvor erstmals alleine miteinander interagieren und wichtige Konstellationen entstehen. Aus dubiosen Gründen glaubt Parry in Jack einen Vertrauten gefunden zu haben. Dieser erwacht nun aus einer alkoholgeschwängerten Ohnmacht. Aus dem Sumpf der Erinnerungen hallt immer noch der Horror der vorigen Nacht. Parry rettete Jack vor brutalen Jugendlichen und unter einer Brücke wurde im Dunst von Benzin und Blut getrunken bis ins Delirium.

Über die vorliegenden Einstellungen wird Jack quasi in eine neue Welt wiedergeboren.²⁴⁴ Es ist ein Kellerraum in dem Parry lebt, gleichzeitig Wohnung, Büro, Bibliothek und Tempel in einem vereinigend. Dort lassen sich einige Details festmachen, die Ideen und Verweise auf Parrys Leben und „Innerstes“ beschreiben, eine Blaupause der Figur und der Geschichte selbst skizzieren. Auch die „Kamerastrategie“²⁴⁵ konstruiert im vorliegenden „anthropologischen Ort“ Symbolismus und Erkenntnismodelle für den Betrachter, welche aus Geschichten, Identitäten und Zusammenhängen bestehen.²⁴⁶

²⁴⁴ „Parry has to live in a basement, below ground, because Jack has to die to be reborn. It's basic mythic stuff.“ - *Gilliam on Gilliam*. S. 195.

²⁴⁵ Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 52.

²⁴⁶ Augé, Marc: *Orte und Nicht-Orte*. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit. Frankfurt/M.: Fischer 1994, S. 63-70.

In der **Sequenz IV** verdeckt ein in Schatten getauchtes Gesicht die Sicht der ersten Kameraeinstellung. Mit einem erfreuten Ausdruck bewegt sich Parrys Gestalt weg vom Objektiv und legt im Medium Shot den strubbeligen Kopf auf seinen Arm. Sein Körper ist horizontal zum Bild ausgerichtet, und es scheint als ob die Kamera gerade ihm gegenüber erwacht wäre. Im Hintergrund schimmert zartes Licht, das mit den verschwommen, schrecklichen Bildern der Nacht zuvor kontrastiert. Die wilde Musik ist von einem monotonen Zischen und leisem Grummeln von Maschinerie abgelöst. Die direkte Konfrontation mit dem Blick in die Kamera stellt auch gleich eine Neuerung in den Raumbeschreibung dar, die filmpsychologische Beziehung der Figuren zueinander ist sofort intimer. Ein sehr enges Bildverhältnis von Raum und den Körpern darin wird in extremen Relationen konstituiert.²⁴⁷

Im folgenden verkanteten Close Up von Jacks geschundenem und verschwitztem Gesicht, erkennt man die Spiegelung der in Einstellung 1 etablierten Perspektive. Das lässt darauf schließen, dass es sich um zwei subjektive Kameras handelt, die zwischen den subjektiven Kameraperspektiven der Männer wechselt. (22:28-22:39) Der Standortwechsel der Kamera ist eine selektive Strategie zur Ausweisung von elementaren „Wahrnehmungsschemata“.²⁴⁸ In diesem Fall wird durch die Perspektive die Irritation imitiert, die der erste Blick eines Erwachenden auf das Gesicht eines Fremden mit sich bringt. Parry ist bis in Jacks persönlichen Raum vorgedrungen. Parry diktiert auch den gesamten Raum durch seine überdrehte Präsenz. Das Setting dieses Heizungskellers wird einerseits über die heimische und konditionierte Figur Parrys erfahren, aber auch die perplexen und verkanteten Wahrnehmung Jacks wird inszeniert.

Die Kamera schafft nun Platz, distanziert sich in Einstellung 5 vom Aktionsraum der Figuren, und beobachtet die Situation aus einer umgekehrt extremen Entfernung.²⁴⁹ Aus der dem Nachtlager gegenüberliegenden Ecke von zwei mächtigen Kesselrohren umrahmt blickt der Betrachter unbemerkt hinab auf die beiden. Parry hilft seinem Gast in eine aufrechtere Position. Einzelne Sonnenstrahlen scheinen auf die Szenerie, Seile baumeln

²⁴⁷ Frahm, Laura: *Bewegte Räume*. Zur Konstruktion von Raum in Videoclips von Jonathan Glazer, Chris Cunningham, Mark Romanek und Michel Gondry. Frankfurt am Main; Wien [u.a.]: Lang, 2007, S. 29.

²⁴⁸ Vgl. Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 58.

²⁴⁹ Vgl. Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 45.

von der Decke und Jacks Pinocchio²⁵⁰ Holzpuppe hängt an der schäbig gemauerten Wand hinter ihnen. Begleitet von einem leisen blechernen Poltern weicht die Kamera noch weiter rückwärts. (22:39-22:49) Die leichte Kamerabewegung am Ende des Segments erzeugt starke Plastizität und Raumtiefe, nicht zuletzt durch die Metallröhren an den Bildrändern. Mühlbeyer spricht in seinem Kapitel über *Brazil* auch vom Einsatz der Rohrkonstruktionen.

„Runde Leitungen schaffen eine visuelle Tiefe im zweidimensionalen Film; sie suggerieren ein Weiterlaufen der filmischen Welt außerhalb des sichtbaren Rahmens; sie überfüllen das Bild, erdrücken die Filmfiguren visuell und erschweren durch die damit einhergehende Unübersichtlichkeit dem Zuschauer die Wahrnehmung aller Bildinformation.“²⁵¹

In der vorliegenden Einstellung kommen diese Effekte subtil zur Geltung. Aus sicherer Entfernung wird man Zeuge der Auferstehung Jacks, der verwundbar und erdrückt erscheint. Die Härte der Kessel und die des Metalls steht den winzigen geschundenen Körpern gegenüber. Die gesamte Betonung des Raums bleibt hier noch zurückhaltend durch die Entfernung, aber die dampfenden Metalltuben sind erste Repräsentanten der psychologischen Veräußerlichung. Gepaart mit Jacks schlechtem Zustand wird eine Atmosphäre der organischen Verwundbarkeit intensiviert.

„Wir (nämlich jene Lebewesen, die ‚Organismus‘ heißen) sind Röhren, durch deren eine Öffnung die Welt hereinfließt, um durch die andere wieder hinauszufließen. Das heißt: es gibt für uns ein Vorne (Schlund) und ein Hinten (After). Die meisten von uns sind symmetrisch gebaut, aber nicht eigentlich rund um die Röhre, sondern entlang der Röhre.“²⁵²

Jack ist am Boden seiner Existenz angekommen, und dieser wird scheinbar von Parry bewohnt. Der lange private und professionelle Fall endet unter der Erde, laugt ihn komplett aus. Gleichzeitig erlebt er eine neue Welt und einen neuen Tag, die ausgeglichener, leichter und liebevoller erscheinen – alleine durch Parrys hilfsbereites Entgegenkommen – als das nasse, brutale Märchenland New York.

²⁵⁰ Die Puppe des Pinocchio, als Allegorie der Veränderung und Wiedergeburt, wurde Jack in der Nacht zuvor von einem Kind geschenkt. Auch er wird im Laufe des Films ein echtes menschliches Wesen – Vgl. McCabe, Bob: *Dark knights & holy fools. The art and films of Terry Gilliam*. London: Orion, 1999, S. 155.

²⁵¹ Mühlbeyer: *Perception is a strange thing*. S. 77.

²⁵² Flusser, Vilém: *Räume* (1991), In: Jörg Dünne, Stefan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie*. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt: Suhrkamp, 2006, S. 274.

Auf Jacks gemurmelte Frage hin, wo er sich denn befinde, werden im trüben Hintergrund des Medium Shots alte Bücherregale sichtbar, vollgeräumt und mit Kerzen geschmückt. Am rechten Bildrand rafft sich Jack auf, wobei nur die Silhouette seines Profils erkennbar ist. Er ist körperlich am Ende und stöhnt während Parry sich ihm gegenüber einen Sitzplatz schafft. (22:49-22:52) Die staubige Aura des Kellers, die Kerzen und die chaotische Bibliothek bringen ein mystisches Element ins Spiel. Die verkantete Kamera wird zur Standardeinstellung der gesamten Sequenz, vielleicht um Jacks beeinträchtigte Wahrnehmung zu reproduzieren.

„Die gerade Linie führt das Gefühl anders, als die schräge; verblüffende Kurven haben andere seelische Antworten als harmonisch gleitende; das Rapide, Abgehackte, jäh Auf- und Absteigende ruft andere seelische Antworten hervor als [...]“²⁵³ gerade Führungslinien.

Im 7. Segment mit Aufsicht ist Parry im Medium Long Shot zu sehen, wie er vor einer provisorischen Küchennische aufgeregt gestikuliert und eine überdrehte Gastfreundlichkeit an den Tag legt. Seine Kleidung ist alt und verschmutzt, eine Art vergilbter Stoffharnisch, der altertümlich aussieht. Blanke Betonwände erinnern an den Folterraum der Sequenz III des *Brazil*-Kapitels und Unmengen von Schachteln und Plunder füllen bereits hier den Bildraum. Mit dem Ausspruch „Mi casa es su casa“ beweist Parry nicht nur außerordentliche Freundlichkeit sondern markiert auch erneut die räumlich-dramaturgische Synchronisierung beider Figuren. Er erklärt diesen introspektiven Raum als den Bezugspunkt für beide Charaktere. Es ist ein Ort, der Verwirrung stiftet und desorientiert und sich wie Jack in der Schnelligkeit der Schnitte, Worte und schrägen Perspektiven verliert. (22:52-23:03)

Die 9. Einstellung ist nun Jacks PoV, der nach oben blickt. In der linken unteren Ecke ist ein Heizkessel zu sehen, in den das ganze umliegende Röhrensystem zu führen scheint. An der Front ist mit roter Farbe eine Figur hingepinselt, ein gehörnter Krieger mit Helm ist kurz zu sehen. Ein Schwenk vorbei an den verknöteten Tauen hin zu einer Dachluke erhellt das Bild mit weißem Sonnenlicht, das sich im Staub des Kellers bricht. (23:03- 23:05)

Der rote Ritter ist ein wiederkehrender Typus. Der übermächtige Feind war schon in den Traumwelten von *Brazil* ein narratives Symbol. Nun personifiziert sich Parrys

²⁵³ Kurtz, Rudolf: *Expressionismus und Film*. Berlin: Verlag der Lichtbühne 1926, S. 54.

traumatisches Erlebnis in Form einer mythologischen Figur, eines dämonischen Ritters aus der Hölle. An späteren Punkten der Handlung ist der berittene rote Krieger als unmittelbare Gefahr inszeniert, die Parry gewissermaßen in seiner geistigen Verwirrung gefangen hält. Diese kurze Einstellung und der Kameraschwenk nach oben repräsentieren den kommenden seelischen Entwicklungsprozess der beiden Hauptfiguren in einer optisch verhandelten Kurzversion. Vom lebendigen Trauma, der feuerspeienden und psychotischen Malerei am Heizungskessel erheben sie sich letztlich hin zur geistigen Klarheit und Erleuchtung, hin zu dem Licht der Heilung, das hier durch das Fenster scheint.

Die Interaktion der Schauspieler ist in den darauf folgenden 25 Segmenten weiterhin sehr eng und figurenzentriert in Szene gesetzt. Auf eine klassische, also übersichtliche Raumerschließung wird wenig Wert gelegt. Der Raum wird mehr nebenbei über die Erzählung und die Dialoge erschlossen.²⁵⁴ Die schnellen Schnittfolgen führen zu einer aufgeregten Atmosphäre, in Anlehnung an das menschliche „serielle Sehen“, das sich bei Anspannung ebenfalls beschleunigt.²⁵⁵

Als Parry beginnt mit einem unsichtbaren Volk, „the little people“, zu sprechen wird die Montage hastiger und desorientiert. Der einseitige Dialog des Schizophrenen spielt sich in der gleichen Einstellung wie bei IV.5 vor dem Heizungskessel ab. Diese Kameraperspektive beschreibt Parrys mentale Verwirrung, die sich dort zwischen dem Rohrsystem auf den Kessel zu konzentrieren scheint. Das ist der Knotenpunkt der mit der mythologischen Schreckensfigur markiert ist und im Ganzen das stärkste Bildmotiv der psychischen Anomalie. Gleichzeitig wird durch diese Kadrierung der Eindruck von räumlicher Tiefe erzeugt, weil „das Gefühl von Tiefe einer bekannten optischen Illusion wird entsprechend gestärkt, wenn der Vordergrund in Ruhe verharrt und der Hintergrund sich bewegt.“²⁵⁶ In diesem Fall ist der bewegte Hintergrund der wild gestikulierende Parry, der von den statischen Röhren im Vordergrund umrahmt wird.

Der Versuch, Jack diese Welt zwischen Mythos und Wahnsinn zu vermitteln und die Voraussage, dass er eine einzigartige Rolle in ihr spielen wird, stoßen auf fassungslosen Unglauben. Es entsteht aber im Dialog eine gewisse Intimität zwischen Jack und Parry.

²⁵⁴ Vgl. Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 131.

²⁵⁵ Ebda. S. 109.

²⁵⁶ Münsterberg: *Das Lichtspiel*. S. 44.

Durch die Enge des Spiels, die eingebundene Nähe der Kamera und die ständige Aufsicht wird der Betrachter zum Zeugen göttlicher Pläne. Obschon die Situation durch Jacks Übelkeit und Parrys verlauster Erscheinung mehr skurril und verrückt erscheint, ist die optische Inszenierung eine sehr respektvolle und würdigende. Es wirkt geradezu, als ob man ein Teil des Geschehens ist und vielleicht wir, die Betrachter, das kleine Volk repräsentieren. Es handelt sich um eine Abfolge von Segmenten, die gestalterisch Parrys Geschichte über seine Suche nach dem heiligen Gral Wichtigkeit und Relevanz verleihen, obwohl er zwischenzeitlich meint der Hausmeister Gottes zu sein und mit Tannengrün gegen Zauberfeen sprüht. (23:05-24:14)

In der 34. Einstellung findet Jack einen Moment der Ruhe. Im Medium Shot kauert er in der linken, unteren Bildecke und sieht Parry nach, der seine imaginären Freunde die Metalltreppe im Hintergrund hinauf scheucht. Diese Chance zur Flucht nutzt Jack, um auf allen Vieren nach rechts weg in eine dunkle abgeschottete Nische zu tapsen. Von vielen Kerzen umgeben thront ein kleines Damengemälde auf der höchsten Stelle dieses provisorischen Altars. Die Sequenz lässt die Montageform der „Gegenstandsbeschreibung“ erkennen.²⁵⁷ An einem späteren Zeitpunkt wird der Inhalt, wie auch Sinnhaftigkeit dieses Liebesschreins besser ersichtlich (34:49 ff.). Parry sammelt verschiedenste Alltagsgegenstände seiner angebeteten Lydia. Dieser sentimentale Schatz besteht aus Sojasoßen und Stäbchen ihres Chinarestaurants, Lieblingsnaschereien und -bücher. All diese Mementi sind wie Reliquien säuberlich geordnet in Parrys geheimen Heiligtum aufgehoben. Dieser Ort ist der privateste Platz des Kellerraums, seines repräsentativen Bewusstseins. Hier ist die Umgebung durch wichtige Motive von Parrys Wahrnehmung strukturiert.²⁵⁸ Die Details der Erinnerungsstücke, der gesamte Keller mitsamt der verstaubten Bibliothek und die all die dramaturgisch relevanten Requisiten sind geschickt platzierte Bausteine von Parrys Psyche.

Plötzlich packt Parry den am Abfall-Schrein lehenden Jack an der Schulter und verbietet den Zutritt zum Heiligtum, der Seele des Raums. Obwohl Parry sich eben noch im

²⁵⁷ Vgl. Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 65.

²⁵⁸ Vgl. Jameson, Frederic: *Postmoderne – Logik der Kultur im Spätkapitalismus*. In: Huyssen, Andreas; Scherpe, Klaus R. (Hrsg.): *Postmoderne*. Zeichen eines kulturellen Wandels. Reinbek bei Hamburg: 1986, S. 89.

komplett anderen Bereich des Kellers aufhielt, was laut hörbar war, lässt er mit diesem räumlichen Sprung physikalische Konvention außer Acht. Ein Moment des Paradoxen, der gewollt ungeklärt bleibt und doch zur übersinnlichen Atmosphäre beiträgt – ähnlich der unmöglichen räumlichen Abläufe in Sequenz II. Wieder ist der „erfühlte“ Raum von größerer Bedeutung als der tatsächliche. Die übernatürliche Überwindung von Distanz und sein strenges Verbot den Ort des Schrein zu betreten verleihen dem verdrehten Einsiedler eine Spur mehr Glaubwürdigkeit und Respekt. (24:14-24:28)

Die vorherrschende Bildgestaltung mit dem milchigen Lichtfall und dem ikonischen Dekor erfährt eine beinahe mittelalterlich sakrale Qualität. Auch der Handlungsverlauf hat eine liturgische Färbung. Da ist der Mönch mit einer Mission Gottes, und ein Verdammter findet den Weg zur Vergebung. „[...] In general, I tried to heighten this sense of underlying myth.“²⁵⁹ Jack muss sterben um wiedergeboren werden zu können.²⁶⁰ Der Kellerraum ist Jacks Grab unter der Erde und gleichzeitig der Weg zur Wiederauferstehung. Später erklärt Parry, wie es zu seinem göttlichen Auftrag kam, eine etwas absurde Geschichte über fliegende Zwerge. Doch während er spricht sitzt ihm das gekleckste Abbild des roten Ritters auf dem Heizungskessel im Nacken. (25:31 ff.)

Es wird auch noch ersichtlich, dass in Parrys Verhalten auch sein ehemaliges Leben als Universitätsprofessor durchscheint. Er scheint intelligent und belesen zu sein und hat einen akribischen Hang zur Archivierung von Dokumenten und anderen Objekten. Seine Bibliothek ist nach keinem nachvollziehbaren System systematisiert und trotzdem ist sie auf eine eigene Art geordnet. Ständig schwingt die Präsenz der verdrängten Vergangenheit über den Dingen. Doch dieses frühere Leben ist verschlossen in Parrys Unterbewusstsein und wird bewacht von der Figur des roten Ritters.

Im Schrein und der Bibliothek vereinen sich Mythologie und Wissenschaft, wie auch Logik und das Es des Unterbewussten im Geist Parrys um die Oberhand ringen. In seinem Heizungskeller befindet sich nicht nur eine räumlich strukturierte Repräsentation der Psyche, sondern auch ein mythologisches Zeichensystem, Hin- und Verweise auf die weitere Erzählung.

„The film's intentions are clear. We will need to pay attention to more than the foreground action, also attending to small details within the narrative world, as well as the shifting relationship between this world and the camera. This is not a film which will deliver its meanings to us on a plate.“²⁶¹

²⁵⁹ Gilliam on gilliam S. 195.

²⁶⁰ „All hope abandon, ye who enter here!“ Wie bei Dantes Eingang zur Hölle, Auch wenn dieser Ausruf in der filmischen Umsetzung geändert wurde, untermauert er doch die These, nach der Jack der Sünder durch das reinigende Fegefeuer muss, das durch Parry und seinem Heizungskeller repräsentiert wird. - LaGravenese, Richard: *The Fisher King*. Korrigiertes Shooting Script. Drehbuch. 1990, S. 29.

²⁶¹ Thomas: *Reading Hollywood*. S. 66.

4.2 Immersion und der Weg zur Katharsis im Raum (Sequenz V)

Parry lebt im imaginierten Kern einer Illusion, die ihn im Alltag umschließt. Aus seiner psychologischen Störung ist ein ganzes bestimmendes Realitätskonstrukt erwachsen, und es wirkt als würde er die Wirklichkeit der groben, überfüllten Metropole New Yorks von der Wahrnehmung aussperren. Von seiner internalisierten Perspektive aus sieht er nur das Gute und märchenhafte Bezüge im Alltag. Wenn der Betrachter diese interpretative Sichtweise auf die Außenwelt übernimmt, eröffnet sich eine bedeutungsvolle Symbolik in den Bildinszenierungen.

Jack versucht nun eine Verbindung zu Parry und seiner „virtuellen Welt“ herzustellen. Auf der Suche nach Seelenfrieden kommt Jack abermals an einen Platz unter der Manhattan Bridge, der nun am Tag jeglichen Schrecken verloren hat. In der Nacht zuvor, im Laufe von Jacks individueller Höllenfahrt, tanzten dort gigantische Schatten auf den Betonwänden und die Feuer in den Tonnen kreischten. (21:00ff) In *12 Monkeys* gibt es ein ähnliches Setting, das eines verlassenen Theaters, ebenfalls bewohnt von Ausgestoßenen der Gesellschaft. Auch dort mutiert der Raum zu einem visuellen Purgatorium und markiert das transitive Moment der Charakterentwicklung. Nach jenen aufreibenden Bildern der Anarchie in der Gosse und der verbrachten Nacht im Heizungskeller nähert sich Jack dieser unbekannten Seite der Großstadt erneut, da ihn die quälende Schuld tiefer in Parrys Immersion treibt.²⁶²

Die erste Einstellung der **Sequenz V** ist einen Totale, die von der gegenüberliegenden Straßenseite die äußeren grauen Mauern eines opulenten Gebäudes erfasst. Ein ausladender Portalbogen rechts im Bild führt zum überbauten Eingangsbereich. Direkt davor quiekt und blinkt in der Bildmitte die Alarmanlage eines Autos. Der Grund für den Lärm ist Parry, der mit einer braunen Kutte und ausgestreckten Beinen seelenruhig auf dem Dach des Gefährts sitzt. Einige Passanten tummeln sich auf dem Bürgersteig und ignorieren den Verrückten. Am linken Bildrand tritt Jack auf, nahe am Objektiv, so dass Hosenansatz, seine verbundene Hand und Sakkozipfel im extremen Close Up fokussiert werden. Angespannt

²⁶² Vgl. Grau, Oliver: *Immersion und Interaktion*. Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum. http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/immersion

streckt er die Finger und ballt sogleich seine Hand zu einer Faust, was von einer nicht-diegetischen Melodie begleitet wird, die an Western Szenerien erinnert. (38:12-38:18) Eine angespannte High Noon-Stimmung wird inszeniert, da die Konfrontation mit Jacks fleischgewordener Schuld bevorsteht. Der Weg zur anderen Strassenseite stellt die erste moralische Hürde dar. Die steinerne Fassade des klassizistischen Manhattan-Hochhauses ist massiv und bleich verwaschen, wobei sie im Kontrast zu Parrys weicher und harmloser Erscheinung steht. Dort mitten im regen Treiben der Metropole hat er ein Autodach zum Platz für seine Meditationssitzung erklärt. Die Absurdität seines eigentümlichen Verhaltens scheint ihm selbst als legitim. Diese metaphorische rosarote Brille, die Parrys Umwelt in ein Märchenland verwandelt, wird in einer späteren Sequenz des Film noch stärker evident.²⁶³

Einstellung 2 ist eine starke Aufsicht, die hinter Jacks Medium Shot die hohen Fassaden der Wolkenkratzer erkennen lässt. Sein Oberkörper füllt den linken Bildrand aus und er trägt eine provisorisch mit Klebeband geflickte Sonnenbrille auf der Nase sowie einen Ausdruck von Unbehagen im Gesicht. In der rechten Hälfte ist die Häuserschlucht der Straße zu erkennen, deren Seiten von einer sehr eindrucksvollen Brückenkonstruktion verbunden sind. Kompakt und architektonisch in die Wände integriert gleicht die Brücke einem U-Bahnwagen. Dieses Zeichen der Einigung und der Zusammenführung prangt über den Beiden. Mit dem Willen zu helfen, wenn auch nur aus Schuldbewusstsein, schlägt Jack die metaphorische Brücke, zwischen den egozentrischen Welten der Protagonisten.

In der Beschreibung von Übergängen des Wahrnehmungsraum in einen unterschwellig symbolischen und interpretativen Raum kann auf konkrete architektonische Konstrukte wie Passagen zurückgegriffen werden²⁶⁴ Auch dramaturgisch gilt es die Kluft zwischen den beiden Figuren zu überwinden und mit viel Anstrengung und Unsicherheit wird diese Verbindung automatisch ein Element zur psychologischen Freilegung der Figuren und ihrer Typen.²⁶⁵

²⁶³ Anstatt Remperei und Stress sieht Parry in Grand Central Station die Menschen Walzer tanzen, kreierte sozusagen geistig im unromantischen *Nicht-Ort* ein Spektakel seiner internalisierten Wahrnehmung. (55:16)

²⁶⁴ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 60.

²⁶⁵ Faulstich: *Grundkurs Filmanalyse*. S. 97.

„Auch die Brücke ist in ihrer Beschaffenheit zweideutig, denn einerseits befreit sie als Verbindungsstück von der Abgeschiedenheit, andererseits zerstört sie aber auch die Autonomie, indem sie ihre in sich geschlossene Welt der Außenwelt zugänglich macht.“²⁶⁶

Abgesehen davon, dass Jack einen psychologischen Zugang findet und als Repräsentant der Außenwelt Parrys wirres Königreich betritt, öffnet er sich nach langer sozialer Abschottung gegenüber einer anderen Person und auf einer komplexeren zwischenmenschlichen Ebene.

Noch weiter im Hintergrund ragt der Turm des Metropolitan Life Buildings in die Höhe, ein monolithischer Bau der Jahrhundertwende, und die Uhr auf der Spitze steht kurz davor die Mittagszeit einzuläuten. Jack bewegt sich langsam über die Straße und die Kamera mit ihm, bis sie sich im Stoff seiner Jacke verliert und das Bild kurz schwarz wird. (38:20-28:27)

Tatsächlich wird hier ein Schnitt gesetzt um auf der anderen Straßenseite die nächste Einstellung zu beginnen, ohne das Gefühl räumlicher Kontinuität zu verlieren. Zu Beginn verdeckt wieder Jacks Ärmel das Objektiv was somit den Schnitt kaschiert und die „unsichtbare Montage“²⁶⁷ gewährleistet. Der Moment ist geladen, sodass Gilliam wohl entschied, nicht durch einen fühlbaren Schnitt der Stimmung zu schaden. Hohe Saxophonklänge in Moll begleiten die gesamte Sequenz außerhalb der Diegese.

Die Kamera nähert sich Parry auf dem Autodach von hinten. Erst ein Long Shot, dann bewegt sich die Kamera mit einer horizontalen 180 Grad Drehung hin zur Vorderseite Parrys. Er, das Arbeitsvolk im Hintergrund und der sich annähernde Jack auf der gegenüberliegenden Seite des Autos sind in einem Medium Shot zusammengefasst. Parry, der wegen seines braunen Ponchos und der Kapuze an einen Bettelmönch erinnert, hat den Blick nach oben ins Off gerichtet. Leise aber leidenschaftlich rezitiert er in einem Zustand von Trance ein Gebet über Verehrung und Unterwerfung aus Liebe. Bevor Jack auch nur ein ganzes Wort hervorbringt, grüßt ihn Parry ohne ihn gesehen zu haben. (28:27-38:40)

Wie die Brücke ist auch Parry in gewisser Weise eine Verbindung zwischen dem öffentlichen und dem privaten Raum. Durch seinen Ritus erklärt er den urbanen Raum zu seiner Kirche. Er ignoriert Konventionen und Kontraste des öffentlichen und privaten

²⁶⁶ Frahm: *Bewegte Räume*. S. 33.

²⁶⁷ Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 65.

Raums.²⁶⁸ Parrys soziale Entfremdung zeigt sich in seinem Umgang mit der Außenwelt. In einem gewerblichen Bezirk, mitten auf der Straße auf einem lärmenden Auto findet er die innere Ruhe für sein strenges Liebesmantra. Trotz alledem registriert er die Umwelt, weiß sofort um Jacks Präsenz und ist keinesfalls seinen Wahnvorstellungen verfallen. Er wird hier gewissermaßen als der „normalen“ Wahrnehmung der Welt überlegen dargestellt. Er lebt als Obdachloser neben der Großstadt und dem Alltag, denn er hat ein völlig anderes Wertesystem und sieht die Schönheit im Dasein und dem Abfall.²⁶⁹

Die verkantete 4. Einstellung fasst direkt die Turmuhr des Metropolitan Life Gebäudes ins Bild, das seine Glocken laut erklingen lässt, da die beiden Zeiger nun auf zwölf stehen. (38:40-38:42) In gewisser Weise ist dieses Bild eine Detailaufnahme, da es trotz der weiten Entfernung nahe am Objekt erscheint.

„Das Detail, das beobachtet wird, ist plötzlich zum ganzen Inhalt der Darstellung geworden, und alles, was unser Bewusstsein nicht beachten mochte, ist plötzlich unseren Augen entzogen worden.“²⁷⁰

Diese Aussage von Münsterberg beschreibt sehr passend, wie die Bildarrangements der Einstellung, Repräsentationen für Parrys abgeschotteten, geistigen Zustand stehen. Er hat immer nur auf die Turmuhr gestarrt und auf genau diesen Moment gewartet. Mit einer Mischung aus ehrwürdiger Geduld und kindlicher Vorfreude ist es ein Ritual, das Parry hier vollzieht.

Wenn man von Immersion spricht, ist der totale Einbruch in die eigene Sicht der Welt gemeint, wie es bei Parry der Fall ist. Der Betrachter bekommt selten oder auf Umwegen einen Einblick. Parry hat sich ein virtuelles Reich geschaffen, dessen suggestives Wirkungspotenzial in den Bildern auch kommuniziert wird. Für ihn ist der heilige Gral versteckt in einem Anwesen auf der Upper East Side, er glaubt an Feen, Magie und göttliche Vorsehung. In einem Moment, in dem Jack die Geduld verliert und Parry mit seiner wahren Vergangenheit konfrontiert, sagt er bestimmt: „There is no magic!“ (44:50) Der Schutzwall Parrys alternativer Wirklichkeit wird durch die bloße Erwähnung seiner

²⁶⁸ Thomas: *Reading Hollywood*. S. 65.

²⁶⁹ [...] [T]here's always more to trash than meets the eye. - LaGravenese, Richard: *The Fisher King*. Korrigiertes Shooting Script. Drehbuch. 1990, S. 115.

²⁷⁰ Münsterberg: *Das Lichtspiel*. S. 57.

früheren Identität angegriffen, da dieser das desaströse Unglück seiner Frau anhaftet. Hier manifestiert sich erstmals der rote Ritter im filmischen Raum. Er ist lediglich real für Parry, aber dessen subjektive Wahrnehmung wird in diesem Fall konkret inszeniert.

„Then the knight appears and Jack holds him [Parry] to try to shake him out of his terrified fit; this is the first real human touch he's had since his slide into madness. So two things are happening simultaneously: Perry [sic!] is being embraced for the first time, and Jack is making the first breakthrough in his own life by holding this smelly, awful creature that he's been trying to escape from.“²⁷¹

Hier wird auch auf die körperliche Verbindung hingewiesen, auf die das Motiv der Brücke und ihre Symbolik bereits hingewiesen hat. Ein Treffen in der Mitte stellt beide in eine neue Beziehung zu einander, und zusammen stehen sie nun dem blutroten Geist des Amoklaufs, dem imaginieren Ritter aus Parrys traumatisiertem Hirn gegenüber. Mit der Hilfe des ratlosen Jacks meint er den roten Reiter stellen zu können. Es folgt eine Verfolgungsjagd durch den Central Park, die sich in der schnellen Bildinszenierung unter den Bäumen verliert. Reißende Kamerabewegungen folgen Parry, der der einzige mit Orientierung und Ziel zu sein scheint.²⁷² Seine Augen sehen purpurnen Dunst zwischen den Ästen und den fliehenden dämonischen Ritter. Parry folgt bis er letztlich auf einem Stein zur Ruhe kommt, die New Yorker Skyline im Hintergrund. (46:39-47:40)

Parry erfindet mit Hilfe von Gilliams ästhetischen Gestaltungsformen die Sinnhaftigkeit der Räume neu. Die Bilder der Verfolgung im Park überschneiden sich visuell mit Parrys Vorstellung einer mittelalterlichen Feenwelt. Es sind ikonische Bildmotive, wie der meditative, ruhende Stein inmitten der Aufregung, mit der Skyline der großen Stadt im Hintergrund. Dem gegenüber stehen feuerspeiende Pferde und blutrote Burgen. In diesen Szenen laufen verschiedenen Wirklichkeiten wieder zusammen, verschwimmen und geben ein vages Bild von Parrys imaginierte Sicht auf die Welt.

²⁷¹ Gilliam on Gilliam. S. 195.

²⁷² In einem Wald gibt es keine nachvollziehbaren, raumbeschreibenden Elemente. Perspektive und Tiefe verlieren sich bei schneller Kamerabewegung komplett. - Vgl. Khouloki: *Der filmische Raum*. S. 38.

Die Protagonisten in *The Fisher King* sind eindeutig wichtigere Bezugspunkte als beispielsweise die in *Brazil*. Die Figuren charakterisieren sich durch ihr Handeln, durch die Erscheinung, Mimik und Sprache – genau wie eine alltägliche Person. Ein weiterer Fall wäre die Fremdcharakterisierung über eine andere Figur, die wertet oder beschreibt. Letztens kann eine Figur auch im Kontrast zu einer dritten Instanz charakterisiert werden, über Meinungen oder in Form des visuellen Erzählens. Musik, Montage oder Einstellungsperspektiven erlauben dem Betrachter eine Version des beschreibbaren Charakters anzuerkennen.²⁷³ Im Falle der Figurenkonstellation Parry und Jack skizziert sich eine fließende Fremdcharakterisierung über den jeweils anderen, sowie eine inszenatorische Beschreibung der Figur über Umwelt und deren Objekte. Ob dies nun der private Liebesschrein Parrys ist oder Jacks Radiostudio, das durch klaustrophobische Enge und graue-schwarze Kanten einer Zelle gleicht. Bereits am Anfang des Films deutet seine ekelhafte Egozentrik an, die ihn von der jeder Menschlichkeit der Außenwelt abschottet. Zum Ende hin findet sich Jack jedoch aus Freundschaft und von irrationalen Glauben getrieben in der roten Burgfestung am Central Park wieder. Dort soll sich nämlich der vermeintliche heilige Gral befinden, im Besitz eines alten Millionärs. Das Gebäude wird ein Synonym für seine eigenen Ängste. Die Schicksale von Jack und Parry laufen hier in eine Umgebung zusammen. Gekleidet in Lumpen und mit selbstgemachtem Hut bricht er in die „Festung“ ein und wird von ähnlichen Illusionen wie Parry heimgesucht. Jack dringt langsam ins Innere seines eigenen Schuldbewusstseins vor. Ein Treppenhaus, dessen Verworrenheit auf den ersten Blick einem Bild von MC Escher gleicht, erstreckt sich nach oben im Bildraum. Eine steile Aufsicht gerade nach oben zeigt ein gläsernes Kirchenfenster rechts und ein Oberlicht an der Decke. Freistehende Treppenstufen beißen sich kantig den Turmbau hinauf und disproportionale Schatten und Reflexionen liegen auf den dunklen Wänden. Diese Szenerie, arbeitet mit großen Flächen, und stark betonten Führungslinien, welche beide allgemeine Charakteristika der expressionistischen Dekoration sind.²⁷⁴ Manchmal „finden sich in vielen Filmen mit mythologischem oder geschichtlichem Hintergrund jede Menge Spuren des Expressionismus.“²⁷⁵ Hier in diesem bedeutungsschwangeren Umfeld finden die metaphorischen Raummerkmale ihren

²⁷³ Faulstich, Werner: *Grundkurs Filmanalyse*. München: Fink, 2002, S. 96 ff.

²⁷⁴ Vgl. Kurtz, Rudolf: *Expressionismus und Film*. Berlin: Verlag der Lichtbühne, 1926, S. 54.

²⁷⁵ Weihsmann, Helmut: *Erbaute Illusionen*. Architektur im Film, Wien: Promedia Verlag, 1988, S. 72.

Höhepunkt. Ganz oben betritt Jack das Gebäude, in dem das Seelenheil beider Männer gesperrt zu sein scheint. So wie sich auch Parry und Jack als Figurenpaarung eher ungleich gegenüberstehen, passen auch das moderne Design der Treppe, die Glasreling und die kalten Steinplatten an den Wänden nicht zur altertümlichen Optik des Prunkfensters und dem äußeren Design des Gebäudes. Die Orientierung im ästhetischen Raum, Architektur und Setting, setzt auch ein Vertrautsein mit gewissen historischen und kulturellen Mythen voraus.²⁷⁶ Hier kontrastieren fundamentale Grundmerkmale der Bildgestaltung. Neues Design trifft auf veraltete Raumaustattung, Schlichtheit auf Prunk, Logik auf Magie. Und Jacks modernes Wesen, das Parrys altertümlichen Lebensart gegenübersteht, ist in dieser Differenziertheit des Raums übersetzt.

Der Turm ist unheimlich und die Tiefen unerforscht und bedrohlich. Die Schatten, die die Stufen werfen sind wie Gitterstäbe des psychologischen Käfigs der Katatonie, die Parry in seinem geistigen Zustand gefangen hält. Auf dem Prunkfenster ist das Haupt des roten Ritters abgebildet, der Wächter des Traumas. Schließlich stapft eine Halluzination in Form des Amokläufers brutal und unaufhaltsam auf Jack zu. Es ist die Vision des Mörders, der Ursprung des Leids im Leben beider Protagonisten. Diese Manifestation von Jacks Schuld ist die letzte Hürde, bevor er ganz hinabsteigen kann in den Turm des Unterbewussten, um Erlösung zu finden. Es folgt Jacks Kartharsis im unmöglichen Raum. (122:55-123:34)

Er rettet bei seinem Einbruch, der ihm einen mitnichten heiligen Pokal einbringt, das Leben des Hausherrn, der an einer Überdosis Tabletten zu sterben droht. Aufrecht spaziert Jack durch die Eingangstür hinaus und löst dabei absichtlich einen Alarm aus und weiß, dass Hilfe kommen wird für den König der Burg. Sozusagen ist dies ein Ausgleich für seine Mitschuld am Tod anderer und vielleicht hat er auch Parry und sich selbst aus dem metaphorischen Verlies des Gewissens befreit.

Sogenannte dynamische Figuren durchlaufen im Gegensatz zu statischen eine Veränderung.²⁷⁷ Dies ist eine geläufige narrative Methode, doch findet sie in *The Fisher King* eine sehr direkte Umsetzung im Bereich der psychologischen Inszenierung der Charaktere. Es sind nicht unbedingt die Umstände der Geschichte derart außergewöhnlich, sondern die kognitiven Verweise im Dekor, die Vergangenheit und Psyche beschreiben, wie die Bücher, die Mementi und die Platzierung der beschreibenden Bildmotive. Auch das

²⁷⁶ Thomas: *Reading Hollywood*. S. 155.

²⁷⁷ Faulstich: *Grundkurs Filmanalyse*. S. 99.

Spiel und die intensive Raumpräsenz der Figuren sind ein „psychoaktives“ Arrangement. Die Funktion, die die allegorischen Traumeinheiten in *Brazil* hatten, übernimmt hier der narrativ eingewobene Mythos des Fischerkönigs.²⁷⁸ Der Mythos steht in einem tiefenpsychologischen Kontext und deren Zeichenformen sind hier archetypische Begriffssysteme. Der „Mythos als Form“ wird kommuniziert, wie bei Menninghaus, der von der Konstruktion einer bedeutenden Ordnung des Raums spricht.²⁷⁹ Elementare Leitmotive und Metaphern stellen narrative Eckpfeiler des Films dar und beinhalten auch die transitive Subjektentwicklung. In diesem Konstrukt eröffnet das gleichzeitig moderne Handlungsumfeld ein weites interpretatives Feld. Die Erlösung des Fischerkönigs ist das Sinnbild der Evolution von Jacks ethischem Empfinden. Über das Wertesystem eines wundersamen Altertums gibt ihm Parry die Fähigkeit, sich selbst zu verzeihen, so wie der Narr unwissentlich aus reiner Nächstenliebe dem König den heiligen Gral reicht.²⁸⁰ Die mythologisierten Schwerpunkte, wie Parrys Altar und Jacks Eroberung der Burg sind mit unzeitgemäßen Motiven wie Heizungskessel und Alarmanlagen kombiniert.

Die Mischform der Raumin szenierung führt durch ein stimmungsvoll verfremdetes New York. Schweißfunken und Musik in der Nacht verwandeln den Weg vorbei an einer Baustelle zum romantischen Erlebnis. Das Art-Deco Design, die optische Referenz für Jacks Arroganz, bestimmt seine Wohnung. Und unter den Brücken und durch die Heizungskeller wird der Betrachter in die Gassen der modernen Metropole geführt. *The Fisher King* baut keine ausstaffierten Fantasiewelten auf, sondern macht lediglich atmosphärische Verweise auf eine andere magischere Welt. Es wird nichts bestätigt, aber auch nichts ausgeschlossen. Menschen und Schicksale sind das wahre Zentrum des Films, aber die mit Sorgfalt gestalteten Räume atmen und erzählen deren Geschichten mit.

²⁷⁸ Es handelt sich um eine Legende um den heiligen Gral. Ein König wird in seinem Größenwahn von Gott mit Wunden gestraft und findet seine unverhoffte Erlösung alleine und verlassen auf dem Totenbett. Ein Narr händigt ihm unwissentlich das Symbol göttlicher Gnade, den Gral, aus.

²⁷⁹ Menninghaus, Winfried: *Schwellenkunde*: Walter Benjamins Passage des Mythos. Suhrkamp: 1986, S. 26.

²⁸⁰ Mühlbeyer spricht von einer universelleren Anwendung und dass die Geschichte des Fischerkönig bis zu der Parzivalerzählung des 13. Jahrhunderts zurückreicht. Aus dieser werden einige inhaltliche Anleihen übernommen und im Film auch als Mischung von christlicher Mystik und Heidentum interpretierbar.

- Vgl. Mühlbeyer: *Perception is a strange thing*. S. 127 ff.

5 *12 Monkeys* – Das geistige Gefängnis

Man erkennt eine Frequenz bestimmter Raumtypologien in Terry Gilliams Filmen. Einerseits sind es beengende Gänge, dunkle Zimmer mit skurrilen Proportionen, aber auch der ausweglose Raum kehrt immer wieder in Form eines Labyrinth, angedeuteter oder tatsächlicher Käfige. So ist der von der diegetischen Realität entfremdete Protagonist ebenfalls ein Teil der stilistischen Narration Gilliams. Um diese Beobachtung weiterzuführen, muss das Motiv der psychischen Freiheitsberaubung beschrieben werden, die in allen drei Beispielfilmen dieser Arbeit vorkommt. Im Grunde ist es eine Form der Raumkonzeption, in denen bildlich evident wird, dass die Handlungsfähigkeit der Figuren eingeschränkt ist. Das kann durch den bedrohlichen oder restriktiven Charakter eines Settings erreicht werden beziehungsweise durch die Verwendung eindeutiger Raumotive wie das der Gefängniszelle.

In diesem Sinne zeigt der Film *12 Monkeys*, aus dem Jahre 1995, bereits zu Beginn den Gefängnisinsassen James Cole, in einen kleinen Gitterkäfig gezwängt wie ein Versuchstier. Er ist ein verurteilter Delinquent in einer anonymen Gesellschaft der nahen Zukunft. Von einer bakteriellen Seuche in den späten 90ern beinahe ausgerottet, fristet die quasi untote Rasse Mensch ihr Dasein nun unter der Erde. In disziplinären Belangen und im Bezug auf das filmische Produktionsdesign ist diese Untergrundgesellschaft dem paranoiden System von *Brazil* nicht unähnlich. Cole²⁸¹ wird von einem wissenschaftlichen Rat zum „Freiwilligen“ auserkoren. Er soll mittels Zeitreisen den Auslöser der biochemischen Apokalypse ausfindig machen. Wegen einer Fehlfunktion taucht er erst im Jahre 1990 in einer Nervenheilanstalt auf, die überstilisiert dargestellt wird. Dort trifft er auf die Psychiaterin Kathryn Railly, die er nach einem weiteren Zeitsprung von sechs Jahren als Geisel nimmt, um mit ihrer Hilfe die ominöse Gruppierung der *12 Monkeys* zu stellen. Deren manischen Anführer Jeffrey Goines hält Cole für den Urheber der biochemischen Substanz, welche das Massensterben in der Zukunft auslöst. In Wahrheit ist aber eine andere Person für die globale Verbreitung der Seuche verantwortlich. Cole wird bei dem Versuch den Schuldigen aufzuhalten in einem Flughafen-Terminal vom Wachpersonal

²⁸¹ James Cole wird von den anderen Charakteren im Film auch nur Cole genannt und sein Vorname stellt sich als eine sehr intime Anrede für ihn heraus.

erschossen. Sein damals minderjähriges „Ich“ ist ebenfalls zugegen, steht dem Ganzen fassungslos gegenüber und hat unwissentlich den eigenen Tod vor Augen.

Geschichten von Zeitreisen und damit verbundene filmische Abenteuer lösen beim Betrachter immer Faszination aus, wegen der Kausalität von beabsichtigten oder nicht beabsichtigten Veränderungen in den Zeitebenen. Hier liegt jedoch eine sehr fixierte Abfolge der Ereignisse vor, und Cole agiert mehr als Beobachter ohne großen Einfluss. Es ist eine unausweichliche und „schizophrene Zeitlichkeit“²⁸². Die Erzählung lässt keine Hoffnung auf Veränderung zu und ist oft fehlleitend. „In einer Welt der fragmentierten Zeitlichkeit findet die Untersuchung der Geschichte ihr Bild, [...] während die Geschichte selbst unerreichbar bleibt.“²⁸³

Diese Zukunft ohne Zukunft produziert an gewissen Punkten eine verstörende Stimmung. Besonders ein Befragungsraum der Zukunft stellt eine inhaltlich und räumlich komplex verhandelte Instanz dar. Die repräsentative Bedeutung beziehungsweise der Platz dieses provisorisch gestalteren Raums ist in der innerfilmischen Wirklichkeit nicht ohne weiteres festzumachen. Die Auslegung des Befragungsraums und auch sein Interieur stellen die Überschneidung von Introspektion und Narration dar. Die inhaltliche Ausweglosigkeit der Zeitreise an sich wird in der Erzählung ausgewiesen und verwandelt diese in eine erweiterte Form des Gefängnisses. Es sind teilweise Verweise zwischen Vergangenheit und Zukunft, Wiederholungen von Bildeindrücken vertrauter Gebäudearchitektur, technische Strukturen oder menschliche Interaktion, die Cole in den Zeitebenen wiedererkennt. Auch dies markiert die Grenzen seiner Gefangenschaft, die er nie überwinden wird. Mühlbeyer spricht von einer Zirkularität der Erzählung, „etwas Kreisförmiges sich stets Wiederholendes [...]“²⁸⁴, wobei sich die dramaturgische Intensität des Films sehr wohl zu einem bestimmten Moment hin entwickelt. Die unmittelbare Präsenz zweier Versionen desselben Menschens am gleichen Ort, zur selben Zeit, in jeweils verschiedenen Abschnitten ihres Lebens und der Diegese, ist ein wunderbar inszeniertes Paradox. Dieser außer-körperliche Moment der „Selbsterkenntnis“ trägt eine Melancholie in sich, ein Gefühl des geschlossenen, undurchbrechbaren Fatalismus.

²⁸² Hierbei handelt es sich um eine herausstechende Eigenschaft der Postmoderne. - Bruno, Giuliana: *Ramble City. Postmoderne und Blade Runner*. In: Jürgen Felix (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino*. Marburg: Ein Reader, 2002, S. 66.

²⁸³ Ebda. S. 77.

²⁸⁴ Mühlbeyer: *Perception is a strange thing*. S. 68.

5.1 Verortung der Psyche (Sequenz VI und VII)

Der Betrachter wurde bereits mit dem stimmungsvollen Motiv des Untergrunds konfrontiert. Die Spannung und das tiefenpsychologische Moments des Filmraums unter der Erde erinnert sowohl an das bunkerartige Archiv in *Brazil* als auch an Parrys Kellerraum in *The Fisher King*. In *12 Monkeys* existiert diese Gesellschaft von Überlebenden in den Tiefen des Planeten und das einzige was man von dieser visuell erfährt ist ihre Welt der Gefangenen und der aufgezwungenen Missionen. Andere Orte dieses scheinbar totalitären Systems werden nicht gezeigt, keine Außenansichten von anderen gesellschaftlichen Klassen, keine Lagepläne von riesigen Bunkersystemen oder optischer Verweise solcher Art.²⁸⁵ Gibt es eine funktionierende Gesellschaft oder existiert nur diese dunkle brutale Welt des unfreiwilligen²⁸⁶ Helden? Wenn man diese Fakten als Allegorie sehen möchte, fällt das Ganze auf eine direkte Repräsentation des Unterbewusstseins zurück. Hier in den mentalen Tiefen Coles befindet sich ein Gefängnis, das ihn auf Erkundungsreisen in die Wirklichkeit schickt. Um ihn zu binden und seine Rückkehr zu gewährleisten wird er überzeugt, dass es sich bei dieser Wirklichkeit um eine sterbende Vergangenheit handelt. In gewissen Szenen steht Cole sprichwörtlich Auge um Auge mit der eigenen Psyche.

Cole kehrt nun gerade von einem Erkundungsgang auf der Erdoberfläche zurück. Im folgenden Kapitel wird auf diese Bilder der toten Stadt noch näher eingegangen. Er legt die vielen Schichten seines Gummischutanzuges ab und wird im strikten Schleusenvorgang steril abgeduscht und abgeführt. Er betritt nun einen im Zukunftssystem hierarchisch hoch gestellten Raum, den erwähnten Befragungsraum. Gereinigt und geimpft stellt Cole sich erstmals dem Ort der Autorität, der den zentralen, visuellen sowie narrativen Bewusstseinsknoten dieser Welt darstellt.

²⁸⁵ Diese Welt musste greifbar und solide konzipiert werden und genug bekannte architektonische Formen aufweisen, um zu zeigen, dass es sich nicht nur um eine komplette Fantasie handle. Doch einige Informationen mussten vorenthalten werden um die Beschreibung als subjektivierte Illusion weiter zu ermöglichen. - Vgl. *Gilliam on Gilliam*. S. 228.

²⁸⁶ Obwohl das System ihn als Freiwilligen bezeichnet, ist es offensichtlich, dass keiner dieser in den Hasenkäfige Inhaftierten auf gefährliche Missionen gehen möchte. Ab und an murmelt Cole in sich hinein, dass er sich nicht freiwillig gemeldet habe, wie ein kleiner Junge, der weiß, dass Wiedersetzung keinen Sinn macht. Ein kleiner Funke Widerstand in dieser Welt, die auf Kontrolle basiert.

Die erste Einstellung der **Sequenz VI** zeigt einen unscharfen Hintergrund bestehend aus einer massiven Metallwand, die in einzelne rechteckige Platten unterteilt ist. In der unteren Bildmitte erkennt man die metallene Fassung einer unbekannten mechanischen Vorrichtung. Langsam bewegt sich James Cole ins Bild, während sein Name und Quarantänestatus im Off verlesen werden. Wir sehen ein Medium Close Up in Aufsicht von seinem rasierten Schädel, und seine Pupillen springen unruhig hin und her. Er wirkt wie eine ängstliches Tier. (8:43-8:48)

Als erstes sollte man beachten, dass entgegen klassischer Filmstandards, nicht mit einer Totalen die vorherrschenden Raumgegebenheiten im Überblick etabliert werden. Anstatt räumliche Orientierung zu gewährleisten löst die Nähe der Kamera zum nervösen Gesicht Unbehagen aus. Das Bild kommt der Erwartungshaltung nicht entgegen. Eine Kadrierung muss den Blick des Betrachter zwar nicht immer freilegen, sondern kann auch Raumdimensionen ignorieren und damit unkenntlich machen. Dieser Ausschnitt deutet nur ungefähre Maße an, überspringt raumerschließende Konvention sodass der Betrachter den Raum gedanklich weiterbaut.²⁸⁷ Das führt deshalb eher zu einem empathischen Prozess der Identifikation mit der unmittelbaren Figur.

Der Gegenschuss führt einem Coles Blickfeld vor Augen. Die Totale zeigt sechs Personen, die weiße Kittel und Krawatten tragen und hinter einem langen, leuchtenden Glastisch sitzen. Sie sind gleichmäßig von links nach rechts aufgereiht. Auf der Tischplatte befinden sich klobige Gerätschaften, vorindustrielle Messgeräte, Zahlenanzeigen und anderes technisches Equipment ohne ersichtliche praktische Funktion.²⁸⁸ In der unteren Bildmitte sind einige gestapelte, dicke Bücher zu erkennen und über den Figuren ist eine Schnur gespannt, auf der kleine Notizzettel oder Fotos befestigt sind. Hinter diesen Wissenschaftlern der Postapokalypse erstrecken sich dicke metallene Installationen von unschätzbaren Ausmaßen. Es ist eine verworrene Maschinerie, die einen engen, besetzten Laborbereich zu beherbergen scheint. Die in der Mitte vorsitzende Frau weist die beiden

²⁸⁷ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 62.

²⁸⁸ Die Zeit dieser mysteriösen Zukunft ist wieder nicht genau genannt, wobei man durch einige Verweise ungefähr auf das Jahr 2030 schließen kann, plus minus ein Jahrzehnt. Doch in Wahrheit tut es nichts zur Sache und eine genaue Zeitangabe würde die metaphorische, geistige Ebene des Raums zerstören. Auf jeden Fall sind diese wissenschaftlichen Gerätschaften selbst für das Ende des 20. Jahrhunderts stark veraltet.

Wachmänner, die Cole im Off zur Seite stehen, an sich hinaus zu begeben. (8:48-8:51)

Hier zeichnet sich ein komplett planimetrisch-strukturierter Bildaufbau ab, der den Eindruck von Raumtiefe dämpft. Die bildparallelen Ebenen ergeben eine optisch flache Komposition. Die Kamera ist senkrecht zum Hintergrund und dem Tisch ausgerichtet. Der erste Blick auf diese dramaturgisch wichtige Instanz fällt ohne Bewegung, ohne Linearperspektiven und Fluchtlinien sowie ohne das saugende, plastische Moment des Weitwinkelobjektivs aus.²⁸⁹

Auch stellt die Einstellung Coles direkte Blickrichtung dar, seine PoV. Dieser Gegenschuss ist horizontal 180 Grad gedreht im Vergleich zur vorigen Einstellung. Man erfährt hier die totale Absenz des filmischen Produktionsbereichs. Es sind keine Kameras und keine Filmmanufaktur vor oder hinter dem Objektiv. Die Illusion der Diegese füllt auch den Off-Raum aus. Ein Moment, der unangenehm auf die Instabilität und Unsicherheit des Sichtspektrums des Betrachters aufmerksam macht.²⁹⁰ Der Betrachter ist keiner der gezeigten Seiten wirklich zugehörig. Die Stimmung zieht sich in die äußerst überladene Kadrierung der Wissenschaftler, welche hinsichtlich ihrer Fülle von Details nicht annähernd genug Zeit lässt, sie zu erschließen. Man findet sich räumlich nicht zurecht und fühlt sich informativ und visuell beengt, ein Affekt der, wohl Coles eigenen Zustand gut beschreibt. So bekommt der Betrachter durch inszenatorische Tricks einen emotionalen Zugang in Coles Gemütszustand.

Die Präsenz zischender Schläuche und alter recycelter Geräte erinnert an den Heizungskeller in *The Fisher King* und natürlich an das gesamte Produktionsdesign von *Brazil*. Die nackte, offen gelegte Technik ist hier mittlerweile ein stilistisches Mittel geworden, weist jedoch eine extreme Unbrauchbarkeit auf. Falls der moderne Ausspruch: „Design ist Kultur“²⁹¹, der Wahrheit entspricht, dann hat diese Zukunftsvision jegliche Form von Kultur verloren. Ein optisches Design wird bei den hüllenlosen Gerätschaften nicht mehr ersichtlich, jedoch im generischen Ausstattungsmodus von Gilliam formt sich mittlerweile eine Stilistik.

²⁸⁹ Bordwell, David: *Modelle der Rauminszenierung im zeitgenössischen europäischen Kino*. In: Rost, Andreas (Hrsg.): *Zeit, Schnitt, Raum*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 1997, S. 20-24.

²⁹⁰ Thomas: *Reading Hollywood*. S. 96 f.

²⁹¹ Glasmeier: *Playtime – Film interdisziplinär*. S. 91.

Die dritte und vierte Einstellung zeigt Cole in Aufsicht, gekleidet in einem dreckigen weiten Sträflingshemd. Im Medium Long Shot des Gefangenen sieht man, dass er an zwei Wachmänner mit futuristischen Rüstungen gekettet ist. Der blondierte Wärter rechts im Bild listet mit tiefer Stimme die Taten und das antisoziale Verhalten des lebenslang Verurteilten auf. Mit einer groben Handbewegung dreht er Coles Kopf und dessen Blick in Richtung des linken Bildrands. Man sieht Coles Profil, während der tätowierte Barcode im Genick des Sträflings von einem obskuren Plastikinstrument gescannt wird. (8:51-8:58) Auffällig wird hier wieder die „Ästhetik des Recyclings“²⁹², die etwas peinlich provisorische Kostümierungen der Wachschutzleute und der plumpe Barcodeleser. Die Ausstattung fällt hier nahezu negativ auf und wirkt wie ein Spagat zwischen seriöser Sciencefiction und der Skurrilität eines Kunstfilms.

Die Einstellung 5 zeigt Coles Perspektive mit der subjektiven Kamera. Die Silhouette eines Tiers – es dürfte sich wohl um einen Affen handeln – wirft sich auf eine halbdurchsichtige, vergilbte Plastikverschalung. Die Kamera schwenkt nach rechts auf eine Pinnwand voller Zeitungsausschnitte. Ein Bild von Dr. Goines, dem Vater des radikalen Führers der Twelve Monkeys Jeffrey Goines ist zu sehen. Ihn umgeben Artikelüberschriften wie „Clock ticking, No cure yet, Scientist says too late for cure, Millions fear end soon“. (8:58-9:03)

Der Affe in der kurzen Einstellung ist ein schlichtes Gleichnis für Coles soziale Stellung eines Versuchskaninchens in dieser Welt. Durch das Einwirken des Wärters musste er gezwungenermaßen in die Richtung der Zeitungsausschnitte blicken und wurde sozusagen in die Einstellung und dessen Informationsgewinn gedrängt. Nach der visuellen Bestätigung der biochemischen Katastrophe durch den Spaziergang auf der leer gefegten Oberfläche sind diese schriftlichen Zitate wie Erinnerungen oder erklärende Mementi. Es ist der Blick in jene Vergangenheit, als dieser globale „Prozeß der Desintegration“²⁹³ begann und bevor die Menschheit unter die Erde getrieben wurde.

Coles Blick bleibt haften an diesen repräsentativen Erinnerungen, während die Wissenschaftler überaus entspannt voraussetzen, dass der Gefangene wohl keine Absichten hätte in irgendeiner Form gewalttätig zu werden. In einem unterwerfenden Close Up stimmt Cole diesen Erwartungen zu. (9:03-9:14)

²⁹² Bruno: *Ramble City*. S. 67.

²⁹³ Ebda.

Das ist ein Moment der psychischen Auslieferung, die eine Verbindung zum vorliegenden Raum aufweist. In den Sequenzen im Befragungsraum versucht Cole nie, sich körperlich aufzulehnen, zu rebellieren und hebt nicht einmal seine Stimme. In allen anderen, späteren Instanzen der Erzählung reagiert er oft roh und animalisch, tobt und wehrt sich wie das eingesperrte Tier, das er im Grunde auch ist. Devot nimmt er aber in diesem Umfeld alles hin und ordnet sich der höheren Autorität des „Geistes“ unter. Das zeugt von einer psychologisierten Stimmung des Befragungsraums. Man beachte auch die Art, wie die Wachmänner auf den Befehl der offensichtlich höher gestellten Wissenschaftlerin folgen.

In der 9. Einstellung²⁹⁴ befreien die Wachmänner Cole von seinen Handschellen, exerzieren rückwärts und gehen am rechten Bildrand ab. Währenddessen fährt die Kamera rückwärts und eröffnet etwas mehr Einsicht in diesen eigentümlich strukturierten Raum. Es handelt sich um eine Art Bunkeranlage, die sich länglich in Richtung der Wissenschaftler im Off erstreckt. Wie weit sich die bereits erwähnte Metallplattenwand im Hintergrund nach oben zieht ist nicht zu sagen, doch erfährt sie weiter oben eine leichte Wölbung durch die kurze Brennweite und den konvex verlaufenden Pilaster in der linken Ecke. Der dunklen rechten Seite des Bildes, die den Ausgang birgt und auch blitzende Gerätschaften erkennen lässt, steht die beleuchtende Stufe und die Wand voller Zeitungsausschnitte gegenüber. Die Textur der sichtbaren Flächen ist glatt und metallisch, aber sie scheinen verschmutzt und verrostet zu sein. Coles beiger Strafanzug fügt sich schön in die braunen, sandigen Töne des Raums ein. Am Boden verläuft ein Kabel hin zur bereits erwähnten Vorrichtung in der Bildmitte. Noch wird diese von Coles Körper verdeckt. (9:14-9:24)

Die Kamerafahrt lässt den Raum im Kontext wachsen und generiert eine Form von empathischer Erleichterung. Das Innere des formlosen Befragungsraums nimmt nun etwas übersichtlichere Gestalt an. Auch wenn nur kleine Teile des Aufbaus zu erahnen sind, gibt die leichte perspektivische Öffnung der szenischen Stimmung ein Stück Orientierung und Sicherheit. Es ist dem Rezipienten nicht erlaubt allzu viel wahrzunehmen, doch jedes zusätzliche Stück inszenierter Rauminformation wirkt in dieser Sequenz als weiterer Schritt zum Verständnis.²⁹⁵ Genau wie später die etwas komplexe Dramaturgie immer weiter seine inneren Abläufe erkennen lässt, wird mit diesem Laborraum vorerst ein Spiel

²⁹⁴ Vgl. Einstellung VI.3

²⁹⁵ Vgl. Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 110.

der langsamen Enthüllung betrieben. Der vorliegende Ort weist keine „räumliche Transparenz“²⁹⁶ auf besteht eben nur aus Ausschnitten und nur die „Logik des Gefühls“²⁹⁷ hilft dem Betrachter ein wenig bei der Erfassung des Raums.

Auffallend ist auch die starke Unausgeglichenheit zwischen links und rechts der Kadrierung. Es liegt keine perspektivische Symmetrie vor wie beispielsweise bei den Totalen der *Brazil*-Eingangshallen. Zwar ist Cole als Mittelpunkt ausgerichtet, aber die Richtung und Form des vertikalen Verlaufs der Wände sowie die Ausleuchtung der jeweiligen Bildseiten sind unterschiedlich gestaltet. „Räumliche Transparenz“ bezieht sich auf die Ordnung, die ein mehrdeutiges Bild vermittelt. Verquere und abgehackte Führungslinien oder andere raumstrukturelle Brüche haben einen verblüffenden, seelisch verstörenden Effekt.²⁹⁸

Der Mann mit Brille, zur Linken der Vorsitzenden, schlägt Cole vor sich zu setzen. Dieser blickt umher auf der Suche nach einer Sitzmöglichkeit und geht einen Schritt zur Seite mit dem Blick nach hinten. Die Kamera hat nun freien Blick auf die bis dahin versteckte Apparatur des Hintergrunds. Es ist ein Metallstuhl aus einem durchgehenden Stück, dessen Lehne das Licht reflektiert und den Betrachter blendet. Cole dreht sich nach prüfendem Beäugen des Stuhls zurück zum Tribunal und ist skeptisch. (9:24-9:34)

Die 12. Einstellung ist ein Medium Long Shot des selben Mannes mit Brille, der dem Sträfling im Off beschwörend zunickt. Hier hat der Betrachter kurzzeitig die Möglichkeit, drei der Wissenschaftler sowie ihre Instrumente etwas genauer zu betrachten. Erst fällt auf, dass diese Autoritätsfiguren Plastiküberzüge über den Kitteln tragen. Dann sieht man im linken Bildrand ein vermeintliches Druckmessgerät, das aus dem Beginn des 20. Jahrhunderts stammen könnte, und außerdem haben sie wirr angeordnete Schalter vor sich und Headsets auf den Ohren. (9:34-9:36)

Cole geht nun langsam und mit hallenden Schritten auf den Metallstuhl zu. Er steigt auf die Fußraste und setzt sich. In einem stark verkanteten Medium Long Shot, sieht man wie er sich besonnen zurücklässt und seine Arme in die dafür gedachten offenen Handschellen

²⁹⁶ Ebda. S. 112.

²⁹⁷ Kurtz, Rudolf: *Expressionismus und Film*. Berlin: Verlag der Lichtbühne 1926, S. 56.

²⁹⁸ Ebda. S. 54.

legt. Diese schnappen in einer Großaufnahme augenblicklich zusammen. (9:36-9:45)

Normalerweise gewährleistet der Vorgang des Niedersetzens eine kognitive Entspannung im Betrachter, der sich mit dem Protagonisten beruhigen kann. In diesem Fall ist es jedoch eine Geste des sich Ausliefern und gewissermaßen gibt Cole durch diese Platzierung auf. Er legt freiwillig seine Hände in die Ketten. Der Blick sich auf die Wichtigkeit und Rolle des Stuhls konzentriert und der undurchschaubare Raum kann kurz ignoriert werden.

In der bekannten Totalen und der 16. Einstellung fährt der Stuhl mitsamt Cole die Wand entlang senkrecht nach oben. Er kommt in der Mitte des Bildraumes zur Ruhe. (9:45-9:50) Nun ist der quasi gekreuzigte Cole zum Ikonen erhoben und gleichzeitig an die Wand geheftet wie ein Käfer auf dem Seziertisch, hilflos und verletzbar.²⁹⁹ Ich möchte nun dieses gesamte Raumkonstrukt verhandeln, als ob sie Coles psychologischen Zustands beschreiben würde. Man betrachte diese Bilder einmal als eine Metapher für die geistigen Prozesse und Zustände des Protagonisten. Es wird zwar im Film geklärt, dass diese Zukunft also auch dieser Befragungsraum der innerfilmischen Wirklichkeit entsprechen, doch nicht in welchem Ausmaß es subjektivierte Zeichensysteme sind. Denn wenn man annimmt, dass diese futuristisch gestaltete Welt nur Coles fantastischen Auswüchsen entspringt, können den Details und der räumlichen Anordnung durchaus psychisch repräsentative Bedeutungen zugestanden werden. Der vorliegende Raum ist die Verortung der Psyche, dargestellt durch repräsentative Motive. Das Schweben über dem Boden, das Motiv der im Stuhl emporgehievten Person, ist das symbolische Entgleiten mentaler Kontrolle. Die geistige Störung in Form eines Rats von Wissenschaftlern übernimmt die Kontrolle über Coles Bewusstsein. Vertreter der Logik und des Verstandes lenken seine Wahnvorstellung, was einen geschickten Selbstbetrug darstellt. Ab der verkanteten Einstellung 19 beginnen sie Coles Beobachtungsgabe zu loben und von der Möglichkeit einer Strafmilderung zu sprechen. (9:50-9:58) Sie sind bloße Stimmen in seinem Kopf, die ihn locken und Glauben machen, der Befragungsort ist die wahre Realität. Ein labiles und beunruhigendes Bild entsteht, das aber die Identifikation des Betrachters mit der Situation gewährleistet. Die verkantete Kameraeinstellung ist auch ein Element zur Minderung der

²⁹⁹ „What I'm doing is taking the situation, an interrogation system, and making it highly subjective, but in an external, physical way. I know how vulnerable I would feel if my feet couldn't touch the floor.“ - *Gilliam on Gilliam*. S. 230.

Authentizität dieses Geschehens. Aus Erfahrung in filmischer Gestaltung fühlt man sich durch schräge Bildwinkel eher an Traumsequenzen erinnert, an die Verzerrung von Wirklichkeit. Dies unterstützt wiederum das Gedankenkonstrukt des Befragungsraums als „mentale Erfindung“ Coles.³⁰⁰

Die Kamerafahrt der Einstellung 21 kommt einer Art außer-körperlichen Erfahrung gleich. Die weite verkantete Totale mit extremer Untersicht zeigt Cole auf dem Stuhl in der linken Bildhälfte, leicht verdeckt von einem Stahlträger. Unter ihm ist der entfernte Boden und am rechten Wandverbau eine kreisrunde Luke. Diese scheint auf sonderbare Art und Weise zu atmen, denn ein leuchtender Kolben stößt frequent aus der Mitte vor und zurück. Eine massive Metallkugel, die an Streben befestigt ist, bewegt sich in der Bildmitte langsam auf Coles schlaffen Körper zu. Die Front des metallenen Globus ist mit Vergrößerungsgläsern, Lautsprecher und kleinen Monitoren ausgestattet. Der Gefangene wird von diesem Gerät genau analysiert. Die Kamera gleitet nach unten und ist stets auf Coles Gestalt und die Untersuchungskugel ausgerichtet. Der Winkel der extremen Aufsicht verringert sich und die Kamerabewegung stoppt. Am Ende sieht man den machtlosen Cole und die Untersuchungskugel gegenüber in einem Medium Long Shot. (9:58-9:11) Die ganze Einstellung führt ein stark expressionistisches Moment mit sich. Die gleitende Bewegung kommt einem Eintauchen in den Kopf des Protagonisten gleich. Der außer-körperliche Eindruck repräsentiert die Weise wie Cole diese Konfrontation erlebt. Sein Geist liegt unter dem Mikroskop und eine Maschine forscht ihn aus. Die Monitore, die Augen und die Gesichter des Untersuchungsgeräts tasten das Versuchssubjekt ab. Es scheint als ob sich Cole die Situation von oben vorstellt. „Es ist ein einfaches Gesetz der psychologischen Ästhetik, daß bei der Einführung in Formen genau entsprechende Strebungen in der Seele entstehen.“³⁰¹

Der „virtuelle Raum“ des Betrachters spiegelt sich dieser Bildinszenierung wieder. Im Prozess des Filmerfahrens wird man dem physikalischen Körper enthoben und ist mit purer, körperloser Sicht konfrontiert.³⁰² So werden die räumlich kognitive Wahrnehmung von Zuschauer und Protagonist gleichgeschaltet.

³⁰⁰ Vgl. Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 55.

³⁰¹ Kurtz: *Expressionismus und Film*. S. 54.

³⁰² Vgl. Thomas: *Reading Hollywood*. S. 112 f.

Die nächsten fünf Einstellung stellen Cole nun vor die Wahl, sich blind einem unbekannten Experiment zu opfern oder zurück in die beengte Gefangenschaft zu gehen. Die Vorsitzende meint, begleitet vom Knarzen einer adjustierten Vorrichtung, dass es bereits einige Versuchssubjekte gegeben hätte. Diese hätten sich aber als instabil erwiesen. Coles Gesichtszüge werden nervös und mit einer bösen Vorahnung schweift sein Blick zu der schnaufenden Luke und dem repetierenden, leuchtenden Kolben. Eine Nahaufnahme des Geräts lässt vermuten, dass es eine Art elektromagnetische Spule oder dergleichen sein könnte, doch zwischen Schatten und Eisenstäben bleibt die Identität der Zeitmaschine noch unklar. Verzweifelt und ratlos blickt Cole ins Nichts und ohne genauere Informationen über die Mission oder seine Entscheidung blendet das Bild schwarz ab. (9:11-9:29)

Das organische Element des Sächlichen signalisiert bereits sehr direkt, dass Inneres nach außen gekehrt wird. Die Atmung der Zeitmaschine verleiht dem ganzen Raum eine lebendige Eigenschaft. Wenn man das bereits etablierte Gedankenkonstrukt wieder aufnimmt, dass alles im Befragungsraum bloße Repräsentationen von Coles Bewusstsein sind, könnte die inszenatorische Subjektivierung doch sogar noch weiter gehen und den Betrachter direkt in das Hirn des Protagonisten versetzen. Dort versucht ein fremder antagonistischer Teil von Coles Geist, sagen wir eine Psychose, ihn zu beeinflussen, und seine Wahrnehmung der äußeren Welt zu stören. Die lobenden Worte des Tribunals an seine Intelligenz und Wahrnehmungsvermögen sind in gewisser Weise eine Gehirnwäsche. Das in einen Ort übersetzte Hirn täuscht sich somit selbst, und erklärt seinen Wahn zur Wahrheit. Spinnen wir den Gedanken weiter und die ungleichen Seiten des Raums werden die repräsentativen Gehirnhälften Coles. Links dominieren das Erinnerungszentrum und die verarbeitete visuelle Information, repräsentiert durch die beleuchteten Zeitungen und Überschriften. Der Affe, das „Es“, ist weggesperrt, aber präsent. Rechts gegenüber ist der Ausgang des Raum und die Zeitmaschine. Das sind die Verbindungen zur Außenwelt, die die komplexen Tore zur tatsächlichen Welt. Der Befragungsraums ist ein gestalterischer Ersatz für Coles innere Vorgänge und einer Realität, die sich aus alten Erinnerungen und Weggeworfenem zusammensetzen, genau wie das Setting und dessen Dekor.³⁰³

Der Vorgang des „mental mapping“ ist die Organisation von räumlichen und kausalen Zusammenhängen.³⁰⁴ Normalerweise bedeutet dies für den Betrachter die Verarbeitung jeglicher Art von Rauminformation. Eine Erzählung erfährt letztlich immer eine individuelle Wahrnehmungsstrukturierung und auch im vorliegenden Fall werden die mentalen Lage- und Beziehungspläne auf den Protagonisten ausgelegt. Die Bedeutung von physikalischer Ordnung fällt hier beinahe komplett weg. Das Gedächtnis baut an der sensorisch minimal erfassten Umwelt weiter und der Zugang zum Raum wird immer weniger greifbar.³⁰⁵

³⁰³ „Yes, the found art approach. You want to find real places to lock it down into some kind of reality, but even then it's not literal reality.“ - *Gilliam on Gilliam*. S. 227.

³⁰⁴ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 131.

³⁰⁵ Westerboer, Nils: *Der innere Blick*. Zur Konstruktion von Sehen und Wissen in M. Night Shymalans *The Sixth Sense*, *Unbreakable* und *Signs*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller, 2008, S. 10,

An einem Punkt des Films überlistet er sein eigenes Bewusstsein und seine Rationalität will sich über die Kontrolle der Psychose erheben, ohne dass ihre Manifestationen Verdacht schöpfen. Der Moment dieser Eigenmanipulation ist sehr einprägsam, da er gleichzeitig gebunden im erhobenen Befragungsstuhl sitzt. In die Gesichter des Untersuchungsglobus blickend, gibt er vor zu verstehen, dass ihn die Zeitreisen, das Hin und Her zwischen den Dimensionen, verwirrt hätten, und dass er natürlich diese Wirklichkeit der Zukunft als die wahre anerkenne. In Wahrheit haben ihn die Gespräche mit der Psychiaterin überzeugt, dass es sich bei der Zukunft und dem Befragungsraum um Wahnvorstellungen handle. (1:23:30 ff.) Cole akzeptiert die Wissenschaftler, das Labor, die Zeitmaschine und seiner Position im Stuhl als eine Illusion. Diese mentalen Denkprozesse des Protagonisten sind nicht immer leicht nachzuvollziehen, aber haben atmosphärisch den gleichen Effekt wie Gilliams Formen der Rauminszenierung, nämlich den der Irreführung und Desorientierung. Der Befragungsraum stellt hier wieder einen höchst ambivalenten Ort dar, in dem die komplexe Realitätsdefinition des Films eine ständige Umkehrung erfährt. Teils sind dies Wendungen der dramaturgischen und örtlichen Auslegung um 180 Grad, die eingesetzt werden, um konkrete Aussagen zu meiden und eine subjektivierte narrative Stimmung aufrecht erhalten. Die Atmosphäre der kontrastierenden Bild- und Handlungsthemen in *Brazil* funktioniert genau auf dem selben Prinzip.

Das Setting, das einem solchen inhaltlichen Umschlag der Atmosphäre entspricht, wird in der nächsten Beispielsequenz vorgestellt. Der Befragungsraum, in dem Coles Psyche verortet ist, reflektiert sich gestalterisch in einer Sitzung mit Psychotherapeuten. Der Protagonist wird 1990 in eine Anstalt für geistige Störungen eingeliefert, da er zu diesem Zeitpunkt noch darauf beharrt aus der Zukunft zu stammen und dass das Ende der Menschheit nahe. Als Betrachter kann man seine Aussagen mehr oder minder belegen, da man die visuellen Beweise dafür gesehen hat. Jedoch die realere, wenn auch übertrieben stilisierte Inszenierung der Irrenanstalt, genieren weiter Zweifel an der Authentizität der zuvor gesehenen Dystopie. Ein anderer Patient der Anstalt spricht kurz über einen Zustand unter dem er leide und den er „mentale Divergenz“ betitelt. Er meint, er werde regelmäßig auf den fernen Planeten Ogo entführt. Ein Gedankenkonstrukt, das sobald es vorgestellt wird, ebenfalls die postapokalyptische Welt Coles als Hirngespinnst anschwärzt.

„But even though this is a totally convincing reality for me in every way, nevertheless Ogo is actually a construct of my psyche. I am mentally divergent, in that I am escaping certain unnamed realities that plague my life here. When I stop going there, I will be well. Are you also divergent, friend?“ (20:01)

Wie von den Wachmännern zuvor in der futuristischen Quarantänezone wird Cole vor der Einweisung in die 1990er Anstalt abgeduscht. Kreise, Röhren und verkantete Bildeinstellungen sind wiederkehrende Motive und Referenzen beider Wirklichkeitsebenen zueinander. Es ist die Ähnlichkeit der Bilder, diese „vergleichende“ beziehungsweise „assoziative Montage“, die im Detail Kontraste und verschiedene Bildeinheiten miteinander in geistiges Verhältnis setzt.³⁰⁶

Einstellung 1 der **Sequenz VII** ist eine Totale, die mit Aufsicht vom Boden aus in einen weiten grau-weißen Raum blickt, wobei das Bild auf eine Ecke in der Bildmitte ausgerichtet ist. Davor verläuft entlang der linken Fluchtlinien ein langer Holztisch an dem sechs Ärzte sitzen, die Rücken einigen losen Tafeln und zwei weiß eingefassten Türen zugewandt. Cole befindet sich in der Bildkadrierung wieder mittig, mit dem Blick auf den Ärztetisch, sitzt auf einem einfachen Metallsessel und trägt einen weißen Bademantel. Rechts im Bild sind zwei Krankenpfleger, deren Positionierung so gewählt ist, dass sie gestaffelt die Tiefe hin zum Fluchtpunkt unterstreichen. Blendendes „neobarockes“³⁰⁷ Sonnenlicht schlägt durch die großen, breiten Fenster des rechten Hintergrunds und wirft lang gestreckte Schatten der Personen auf den glatten, polierten Boden. Die Kamera beginnt in einem leichten Bogen seitlich nach rechts zu schleichen und behält dabei Cole im Zentrum des Bildes. (20:36-20:58)

Die vorliegende Positionierung der Personen zueinander ist nahezu der gleiche wie in der vorigen Sequenz VI. Die sechs weiß gekleideten Personen hinter dem Tisch, der Stuhl in dem der Protagonist verweilt und die Wächter hinter ihm. Das erste kontrastierende Element ist jedoch die unterstrichene Weite des vorliegenden Raums. Der übersichtliche Schwenk und der Einsatz der Totalen vermitteln eine verständliche, nachvollziehbare Raumbeschreibung. Es herrscht eine gehaltene, nüchterne Stimmung im Gegensatz zum

³⁰⁶ Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 70.

³⁰⁷ Bruno, Giuliana: *Ramble City*. Postmoderne und Blade Runner. In: Jürgen Felix (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino*. Marburg: Ein Reader, 2002, S. 67.

Rülpsen und Zischen des obskuren Labors zuvor. Die gleitende Kamerabewegung lässt alles leichter und optisch angenehmer erscheinen und deshalb wohl auch realer. Es ist keine klaustrophobische erdrückende Unterwelt mehr, obwohl das Draußen, das durch die offenen Fenster lockt, für Cole auch nicht wirklich zugänglich ist. Die Tatsache, dass das Leitmotiv der Gefangenschaft weitergesponnen wird, erzeugt gepaart mit Coles gebrochener Haltung eine gewisse Melancholie. Die narrativen Perspektiven sind zwar verändert, führen hier aber vertraute Bildkonstellationen weiter.³⁰⁸ Solche wahrnehmungsästhetischen Modi der Montage werden vom Filmwissenschaftler Kuchenbuch als „Prinzip des Kontrasts“ definiert, denn durch visuelle Variationen eines festen Bildmotivs entsteht eine „Stimulus-Erneuerung“.³⁰⁹ Diese Praktik ähnelt der vertrauten Doppelung der Eingangshallen im zweiten Kapitel über *Brazil*. So werden auch hier im Ärzteraum einige Signale, der Tisch, die Zahl der Beteiligten und die Bewachung aus dem vorhergehenden Setting übernommen, um eine verwandte aber komplett neubewertete Atmosphäre zu erzeugen.

Die perspektivische Inszenierung dieses Personen-Sextetts kontrastiert stark mit dem Ersteindruck des Tribunals der Zukunft. Statt der flächigen Kadrierung, die nur als Ausschnitt präsentiert wurde, liegt in dieser plastischen Einstellung der Raumdiagonalen ein Schwerpunkt auf dem perspektivischen Verlauf und auf der Tiefenwirkung. Die schräge Positionierung des Tisches, der Wärter und Coles ist auf räumliche Wirkung hin organisiert. Gilliam erzeugt Tiefenwirkung indem er Objekte und Personen entlang der Vorder- und Hintergrundachsen anordnet, anstatt entlang der horizontalen Flächen auf einer Ebene.³¹⁰ Die Untersicht macht die Kamera zum stillen Beobachter, der die Situation durch die Distanz gewissermaßen respektiert und authentifiziert. Wo sich zuvor im Befragungsraum die räumlichen Extremen in der Vertikalen ausgedrückt haben, durch die Erhebung mit dem Stuhl, der gleitenden Kamerafahrt von oben steil nach unten, beschränkt sich in dieser Sequenz der Aktionsraum auf den mittleren horizontalen Bereich des Filmbilds. Auch ist der gestalterische Aufbau weniger aufwendig, sondern wirkt sicher und stabiler als die wirren provisorischen Konstruktionen im Labor. All diese Andeutungen unterstützen die Annahme, dass es sich bei diesem Arzttraum nicht mehr um einen

³⁰⁸ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 62.

³⁰⁹ Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 64.

³¹⁰ Thomas: *Reading Hollywood*. S. 66.

psychologisch konstruierten handelt. Diese erste Einstellung schafft eine optische Neuerung des Raumtypus beziehungsweise seiner Funktionalität. Es ist ein Ort des Lichts, der Coles dunklen Gewohnheiten widerstrebt, da sich in ihm der Raum der Zukunft widerspiegelt und alles für die unausweichlichen Folgen einer Größenwahnsinnigen Wissenschaft steht. Man erkennt Coles erste Zweifel in der Konfrontation dieser unterschiedlichen Welten und deren unterschiedlichen Ästhetik.

In der Einstellung 2 ist die Kamera hinter den Köpfen der Ärzte positioniert, als Cole aufspringt und sich schnellen Schrittes auf den Ärztetisch zubewegt. Da er nicht gefesselt ist, versuchen die Pfleger ihn zurückzuhalten. (20:58-21:02)

Von den Ketten des vorigen Befragungstuhls der Zukunft befreit, genießt er hier eine Freiheit, die größer ist als im „geistigen Gefängnis“³¹¹. Sein körperlicher Handlungsraum ist erweitert und unterstreicht dies durch die Eroberung des Raums. Die Art der Befragung hat nun eine andere Färbung als die der strengen Zukunft und vielleicht gerade deshalb erkennt er die Realität des Arztraums noch nicht als die seine an.

In einem kurzen Segment ist die besorgte Psychologin Kathryn Raily zu sehen, die Teil der vorsitzenden Ärzteschaft ist. Auf Coles aufgeregten Ausruf hin, dass er niemanden verletzen würde, glaubt man ihm und lässt ihn agieren. Dicht am Tisch beginnt er etwas zu zeichnen. Er möchte den Ärzten das Symbol der „12 Monkeys“ zeigen. (21:02-21:14) Auffällig ist, wie unmittelbar Cole sich dem Ärztetisch nähert, im Vergleich zu Sequenz VI. Seine plötzliche Handlungsfreiheit und Agitation sind ungewohnt, er scheint tatsächlich manisch und verstört. Interessant ist auch, dass die Kameraperspektive sich auf die Seite der Ärzte stellt, somit dem Betrachter signalisiert, dass sie Cole nicht traut.

Einstellung 6 zeigt eine Aufsicht, über Coles Schulter. Er führt aufgeregt seine Skizze den ungläubigen, unbeeindruckten Gesichtern am Tisch vor. Er wedelt mit dem Zettel und bewegt sich krampfhaft hin und her. Einer der Psychologen rät ihm sich zu beruhigen. Cole dreht sich zur Kamera und sie begleitet ihn zurück zu seinem Stuhl. Er murmelt etwas über das falsche Jahr, in dem er sich befinde. Als einer der Pfleger versucht ihn am Arm zu führen, zuckt Cole aggressiv zurück und schreit ungehalten. Er starrt die großgebaute

³¹¹ Winkler: *Der filmische Raum und der Zuschauer*. S. 84.

Pflegehilfe lange an und setzt sich, als die Anspannung etwas nachlässt. (21:14-21:47) Wieder ist sein potenziertes Bewegungsdrang erstaunlich, obwohl er in der vorigen Sequenz von devoter Passivität beherrscht gewesen zu sein schien. Cole zeigt keine Scheu mehr, sondern eine stark emotionale Körpersprache. Für Cole ist diese Vergangenheit sinn- und ausweglos. Die Kommunikation mit ihren Menschen ist völlig unnötig, da niemand das kommende Ende aufhalten kann.

In der 8. Einheit, eine Nahaufnahme mit Aufsicht, kommt er gekrümmt auf dem Stuhl zur Ruhe, die Beine der wachenden Pfleger sind hinter ihm noch unscharf zu erkennen. Er beginnt seine Geschichte zu erzählen, die Vision der kommenden Apokalypse, die er als Zeitreisender aus der Zukunft als seine Vergangenheit akzeptiert hat. (21:47-21:51)

Cole erkennt in dieser Einstellung die Problematik der Situation und seiner Aufregung. Wir blicken ungläubig auf ihn herab und werden empathisch wieder leicht auf die Seite der Psychologen gedrängt. Dem Ärzteraum wird durch seine Präsentation und dem Geschehen mehr und mehr Glaubwürdigkeit gegeben. „Clean and reasonable as a contrast to the darkness and messiness of the laboratory of the future.“³¹²

Nicht alleine die Raummotive werden umgestellt und neu bewertet, auch der Protagonist definiert sich neu. Beide Sequenzen dienen zur Bestimmung von Coles seelischen oder geistigen Zustand, wobei interessanterweise seine gelobte Genauigkeit und gutes Erinnerungsvermögen hier lediglich als neurotische Fantastereien und Wahnvorstellungen abgetan werden. Keine der Wirklichkeiten akzeptiert die jeweils andere. Was gleich bleibt ist, egal ob als Gefangener oder als Patient, dass die Figur nie den Zustand der Überwachung und der Kontrolle verlässt.

Cole ist in beiden Sequenzen seiner Psyche direkt ausgesetzt, da er entscheiden muss, ob seiner Wahrnehmung zu trauen ist oder nicht. In *Brazil* war dies eine Frage von Produktionsdesign und die Differenzierung der verschiedenen narrativen Ebenen leichter, aber in *12 Monkeys* folgen subtiler Bildgestaltung plötzlich überspannte Überzeichnungen und räumliche Fehlleitungen. Genaue Aussagen über Verortung von Wirklichkeit und Wahn sind bei solchen wechselnden Überstilisierungen schwer zu machen. Im weiten Feld

³¹² Gilliam on Gilliam. S. 231.

der Montage sind derartige Vorgänge Teil von „kreativer Geographie“³¹³, die sich Freiheiten in der klassischen Raumtypologie nimmt, jenseits des physikalischen Raums. Eine „bipolare Wahrnehmungsorganisation“³¹⁴ entsteht also bei dem Bezug zweier Einstellungen aufeinander. In diesem Fall ist es der Befragungsraum der dem Ärzteraum gegenübergestellt wird. Die Ähnlichkeiten laden den Raum auf, und die Relevanz der wiederkehrenden Motive verstärkt sich. In gewisser Weise wirkt die Doppelung eines Raumschemas erst durch die kontrastierende Gleichheit.

Obwohl der Verdacht beziehungsweise die Sichtweise negiert wird, dass die Zukunftswelt Coles bloße symbolistische Imagination sei, gefällt mir das gedankliche, psycho-ästhetische Konstrukt des Befragungsraums als ein visuell inszeniertes Bewusstsein. Das Gehirn wird zum begehbaren Ort. Die eigene Psychose bezeichnet ihn als antisozial und der Körper wird die Verkörperung der Seele. Cole ist das Stückchen Mensch, das von Logik, Wissenschaft und Zwang klein gehalten wird. Die besprochenen Methoden der inszenatorischen Verunsicherung, differenzierender Atmosphäre und kreativer Geographie eröffnen ein weites interpretatives Feld. Der Befragungsraum ist genau das, was er darstellt, nur lässt diese Darstellung genug Freiraum, um sich auf einer Ebene zwischen Subjektivierung und zweifelhaften Realismus zu bewegen. Jedenfalls wird das Leitmotiv des Mannes, der als hilfloses Opfer in seiner eigenen Wahrnehmung gefangen ist, bis zuletzt weitergeführt.

³¹³ Beller, Hans [Hrsg.]: *Handbuch der Filmmontage*. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts. München: TR-Verlagsunion, 1993, S. 20.

³¹⁴ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 106.

5.2 Visionen der Wiedergeburt

Es ist eine „[...] beunruhigende Diskrepanz zwischen dem Körper und seiner hergestellten Umwelt [...]: die Unfähigkeit unseres Bewußtseins [...], das große, globale, multinationale und dezentrierte Kommunikationsgeflecht zu begreifen, in dem wir als individuelle Subjekte gefangen sind.“³¹⁵

Der Kurzfilm *La Jetée* aus dem Jahre 1962 war die inhaltliche Vorlage für die Drehbuchautoren von *12 Monkeys*. Die in schwarz-weißen Standbildern vermittelten Motive der Zerstörung, des Fatalismus und der Überwindung von Zeit, waren alle bereits Teil der französischen Produktion. Auch die Idee des existenziellen Staffellaufs ist in *La Jetée* vorweggenommen. Damit meine ich, dass der Protagonist als außenstehendes Kind seinen eigenen Tod mitansieht, nur um traumatisiert zu eben diesem Mann mit schicksalhafter Existenz heranzuwachsen. Die Momentaufnahmen eines zerstörten Paris am Anfang sind sehr bedrückend und weiten das diegetische Volumen der Geschichte, die ansonsten im kleineren fast intimen visuellen Rahmen verhandelt wird. Anfangs sind es Bilder von verschütteten Kirchenschiffen, von ausgehöhlten Straßenblöcken und des gebrochenen Arc de Triomphe. Danach zieht sich die Handlung in den Untergrund zurück. Dort sollen Probanden den dämonisch flüsternden Leitern bei psychischen Experimenten dienen, die helfen sollen die Barrieren der Zeit zu überwinden.

Obgleich Gilliam meint, *La Jetée* erst als Vorfilm bei der Premiere von *12 Monkeys* gesehen zu haben, fanden letztlich bestimmte Eindrücke ihren Weg vom Original über das Drehbuch und einen Fotoband des Kurzfilms in die amerikanische Kinoversion. Wenn man Dynamik und Atmosphäre der einleitenden Sequenzen beider Filme vergleicht, finden sich durchaus inszenatorische Parallelen. Cole erkundet im umfunktionierten Taucheranzug eine Geisterstadt, die toten Ruinen einer leergefegten Ostküste Nordamerikas. Mit einer gewissen Besinnlichkeit wandert man als Betrachter mit durch Schnee und Abfall einer verendeten Zivilisation. Wir sehen hohe öffentliche Gebäude in graues Licht gelegt, das Innere ist leer und von einstiger Funktion befreit. Die erwähnten Bilder der Verwüstungen des 3. Weltkriegs setzen auch bei *La Jetée* den Grundton, auch wenn dessen

³¹⁵ Jameson, Frederic: *Postmoderne – Logik der Kultur im Spätkapitalismus*. In: Huyssen, Andreas; Scherpe, Klaus R. (Hrsg.): *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*. Reinbek bei Hamburg: 1986, S. 89.

Musikuntermalung und das Ausmaß der gezeigten Zerstörung dramatischer sind. Das städtische Gefüge ist zum Stillstand gekommen und die Konturen und Ausrichtung der Stadt sind zerschlagen und leer. Diese atmosphärischen Impressionen leiten beide Filme ein und markieren ein in *12 Monkeys* wiederaufgenommenes darstellerisches Element.

Auf der Suche nach Leben begegnet Cole in der Geisterstadt einem Bären und auch Tiger huschen an Fassaden entlang. Die Tiere haben die zerfallene Metropole, vielleicht die ganze Welt, zurückerobert. Dieser thematische Kreis schließt im Abschnitt der Vergangenheit kurz vor dem Ende des Films. Wir sehen die von den radikalen Tierschützern befreiten Tiger und Bären in den Straßen und bunte Vögel fliegen am Himmel. Auf der Flucht vor den Verfolgern aus der Zukunft finden sich Cole und Railly mitten in der Entstehung eben dieser wieder. Die Stadt wird den Tieren gehören, die Menschheit wird sterben, und jeder Versuch es abzuwenden ist müßig. Ein optisches Signal, das sehr endgültig ist und gleichzeitig einen Neuanfang bedeutet. Das animalisch-mystische und natürliche Element der Tiere ist auch in Sequenzen bei *La Jetée* dem Wahnsinn der Menschen gegenübergestellt. Da gibt es Szenen des Protagonisten mit seiner unbekannten Vertrauten in einem Zoo, die eine Stimmung der Selbstreflexion in sich tragen. Die Figur entdeckt das ursprüngliche Wesen seiner selbst wieder, das Leben dessen Grundbedürfnisse erfüllt werden wollen. Darum möchte er sich von der sterbenden Zukunft abkapseln. Dieser Charakter und auch Cole sind die Achsen der verschiedenen Dimensionen Leid, sie wollen nicht mehr vor und zurück in der Zeit, nicht mehr oben oder unten stehen. Den natürlichen „Lebensraum“ wollen sie wieder erfahren, denn „[a]lle anderen Räume sind Abstraktionen davon.“³¹⁶

Der Flughafen ist ein Ort des Transits, des Übergangs und beheimatet die entscheidende Instanz des Films *12 Monkeys* wie auch seiner Vorlage. Es ist ein dramaturgischer Knotenpunkt, eine spektakuläre Allegorie für Zusammenkunft und Wandel im adäquaten Setting. Bei dem Versuch den Verursacher des kommenden Massensterbens aufzuhalten wird Cole vom Sicherheitspersonal erschossen. Er ist doppelt vertreten beziehungsweise doppelt existent in diesem Zeitkontinuum, da sich Cole als kleiner Junge am gleichen

³¹⁶ Flusser, Vilém: *Räume* (1991), In: Jörg Dünne, Stefan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie*. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt: Suhrkamp, 2006, S. 274.

Flughafen befand und den Schusswechsel miterlebt hatte. Diese ferne Erinnerung, die Cole immer wieder in Alpträumen heimsucht, wird nun mit getauschten Perspektiven aufgeklärt. Nach diesem Vorfall ist der Junge verändert, wiedergeboren als seine selbsterfüllende Prophezeiung.

Die Architektur des Flughafens wirkt grau und hat neugotische Einflüsse, wobei Gilliam hinsichtlich der Gestaltung kommentiert, dass der Ort mit den Marmorbauten gewissermaßen in ein Mausoleum umgewandelt wurde.³¹⁷ Das Motiv des sterbenden Mannes fällt in diesen schwer beschreibbaren Zwischenbereich des Existenzübergangs im „Transitort“. Die Wissenschaftler schicken Cole durch einen Zeittunnel, eine Röhre wie sie motivisch wiederkehrt in Abschnitten des Films. Der Tunnel ist das Synonym für Leben, für Geburt und Durch- und Übergang. Das helle weiße Licht des Flughafen-Terminals, welches ebenfalls zylindrisch wie ein Tunnel nach hinten geformt ist, unterstreicht jenen transitorischen Vorgang der implizierten „Wiedergeburt“. Im Prozess der Erfüllung seines Schicksals kann Cole sich befreien. Er stirbt und fällt in der unendlich scheinenden Passage zu Boden, in ein nächstes Leben. „Is that the medieval tunnel going to heaven? Is it death, or the birth canal? All these associations were present, which is why I liked that tunnel.“³¹⁸

³¹⁷ Gilliam on Gilliam. S. 232

³¹⁸ Ebda.

Die Figur Kathryn Railly spricht im Film im Zuge eines Vortrags über apokalyptische Propheten und so auch vom „Fluch der Cassandra“. In Homers Ilias besitzt Cassandra eine göttliche Gabe der Vorhersehung und weiß um den bevorstehenden Sieg der Griechen, doch dazu verflucht, dass ihr nie jemand Glauben schenken wird, verliert sie sich in Hysterie und Ausgrenzung. Stets muss sie hilflos zusehen, wie ihre Weissagungen in Erfüllung gehen. Dieses Leid haftet Cole zunächst ebenso an, da er um die globale Zukunft weiß, doch sofort weggesperrt wird. Ich möchte sogar behaupten, dem Film selbst obliegt derselbe Fluch, wenn auch inszenatorisch intendiert. Erst werden dem Betrachter die Bilder der toten Stadt und der Menschheit im Untergrund vorgeführt, doch im Verlauf des Films verliert man schnell den Glauben an diese „Fakten“. Die unmittelbare Realität der Irrenanstalt und der lebendigen Städte überzeugt letztlich mehr als die zweifelhafte Welt der Zukunft und die eigentümliche Rolle des Befragungsraums. In der stark subjektivierten Inszenierung macht der Betrachter somit die gleiche innere Entwicklung durch wie Cole, von Zweifel geplagt, welcher Wahrheit denn nun zu vertrauen sei.

Die Motivation beider Filmprotagonisten sowohl in *12 Monkeys* wie auch in *La Jetée* ist die Rückkehr in die Wirklichkeit einer Frau und das Verlassen der eigenen, toten Welt. Dieses latente Stück Liebe ist Coles Verbindung zur „Außenwelt“ während seiner Gefangenschaft im bedrückenden, kommandierenden Raum seines Geistes. Die Flucht ist wie in *Brazil* der abrupte Bruch mit dem Leid. Langsam wandelt er ins weiße Licht der Erlösung und das Ende die Gefangenschaft. Zu Beginn ist Coles geträumte Erinnerung von blendender Helligkeit umspielt, und die eigentliche Tragik der Szenerie wirkt im Kontrast zu seiner engen dunklen Zelle wie eine hoffnungsvolle Vision. Im Tod befreit sich Cole von diesem versteckten Ort in der Psyche, Sam hingegen findet gerade dort seine individuelle Erlösung und Jack findet dort Parrys heiligen Gral.

6 Nachwort

Um das Thema der Wiedergeburt noch kurz weiterzuspinnen, weise ich darauf hin, dass Terry Gilliam immer wieder auf seine eigene etablierte Filmästhetik Bezug nimmt.³¹⁹ Die Wiederholung von Bildmotiven und das „Recycling“ ganzer Settings haben zu einem Produktionsdesign geführt, das sich in ihren Grundfacetten festigt und immer wieder in seinen Filmen durchscheint. Die Leitthemen meiner Kapitel treffen letztlich im Typus alle auf die jeweiligen Beispielfilme zu und wären deshalb sicher untereinander austauschbar. Und es ist tatsächlich so, dass Gilliam mittlerweile nicht nur eine wiedererkennbare visuelle Stilistik entwickelt hat, sondern die narrativen Inhalte seiner Filme große Gemeinsamkeiten aufweisen.³²⁰ Ein entfremdeter Protagonist ringt mit seiner Umwelt und seiner verzerrten Wahrnehmung. Der selbe Heldentypus zieht sich durch die verschiedenen Narrationen. Sakrale Einflüsse und Mystik spielen oft eine leitende Rolle bei der dramaturgischen Motivation seiner Figuren, ob es nun ein heiliger Gral, das Bezwingen alptraumhafter Gegner oder die Rettung der Menschheit sei.³²¹ Liturgische Motive werden in ihrer Optik oder Bedeutung verfremdet, wie beispielsweise die Nonnen, die in *The Fisher King* als Statisten durch Grand Central Station miteinander Walzer tanzen und sich in *Brazil* als Waffennarren herausstellen. Die Mythologien der Bibel spiegeln sich in den Hauptfiguren wieder, wenn man beispielsweise Jacks Entwicklung vom Saulus zum Paulus betrachtet. In allen diesen Filmen findet man eine verdrehte Perspektive auf narrative Archetypen. Der Jedermann trifft auf Narren, das transzendente Böse auf Unschuld und emotionalisierte Aspekte der Umwelt auf harte Texturen aus nacktem Metall. „It's always the child or a holy fool, of the people that interest me, because they're the ones that seem to see the world more clearly, more surprisingly.“³²² So kehren die selben ungewöhnlichen Charakteren im Wandel ihrer Welt kontextuell immer wieder.

³¹⁹ Die Ausstattung der Videothek in *The Fisher King* beinhaltet neben einem Pappkartonausschnitte des Films *The Adventures of Baron Munchausen* ein Poster von *Brazil*.

³²⁰ Gilliams Frau kommentierte die filmische Produktion ihres Manns und meint, dass er letztlich immer den gleichen Film mache. Er gesteht sich durchaus ein, immer wieder zu dem gleichen Heldentypus und den einhergehenden Erzählstrukturen zurückzufallen. - Vgl. McCabe, Bob: *Dark knights & holy fools. The art and films of Terry Gilliam*. London: Orion, 1999. S. 34.

³²¹ Eine atmosphärische Stimmung, die auf eine omnipotente Mystik verweist, entsteht mitunter aus der „Indirektheit“ und „Zeitlosigkeit des Lichts“, wie sie bei den Einstellungen II.1 und VI.1 inszenatorisch aufscheinen. - Vgl. Glasmeier: *Playtime – Film interdisziplinär*. S. 21.

³²² <http://www.youtube.com/watch?v=9q0b2v3g3WQ&feature=related> (0:33)

Es ist viel Bedeutung in Gilliams Bildräumen versteckt. Die Requisiten, die manchmal scheinbar unbedeutend inszeniert werden, sind visuelle Referenzen auf die Gefühle der Figuren. Man kann aus dem Schrein, den Parry für seine Angebetete angesammelt hat, ohne dass es jemand erklären müsste, seine leidenschaftliche Hingabe herauslesen. Manchmal sind es bloße Wiederholungen von liebgewonnenen Konstruktionen wie dem Wachroboter in *Brazil*, dessen Adaption als Untersuchungsglobus in *12 Monkeys* wieder auftaucht. Der Umgang mit Werkzeug ist auch ein wiederkehrendes Motiv, wie Tuttles Reparaturoquipment, die Folterwerkzeuge der Einstellung III.7 und die ominösen Gerätschaften des Wissenschaftlertribunals. Es scheint, als seien die Räume und deren Vorgänge darin einer ständigen Rekonstruktion unterworfen. Das undefinierte Werkzeug und der alltägliche Gebrauchsgegenstand schaffen eine Atmosphäre der Abnutzung und gleichzeitig sind sie ästhetischer Ausdruck. Bei Einstellung I.1 in *Brazil* fällt versteckt im Hintergrund ein Vorgang des Schweißens ins Auge, welcher auch in *The Fisher King* eine romantische Szenerie mit stimmungsvollen Funken verziert. Die „Dekonstruktion“ und die „Zerstörung des Raums“³²³ kann bedeutungsbildend sein. In den beiden zuletzt erwähnten Filmen ist die internalisierte Schizophrenie der Protagonisten in einen direkten optischen Modus übersetzt. Es sind nur kurze Einstellungen. In der Wirrung ob Jill zu trauen ist, doppelt sich Sams Erscheinung im Kaufhausspiegel und prophezeit so seine immanente geistige Entzweiung. Dem steht Parrys entstelltes Gesicht gegenüber, das sich in der Glasverarbeitung einer Haustüre bricht und so das Kommen des roten Ritters ankündigt. Diese ikonische Feindfigur des übermächtigen Kriegers findet man auch in Sams Träumen. Verrückte Akademiker, gespenstische Visionen und kafkaeske Gesellschaften entspringen alle einem subjektiven, eingesperrten Geist. Aus ihren mentalen Projektionen entspringen die neuen Erlebniswelten. Gilliam und seine Figuren teilen gewissermassen das selbe Leid. Es sind Erzählstrukturen, die in ihrer fundamentalen Auseinandersetzung mit der Außenwelt, immer wiederkehren, weil sie ein persönlicher und tiefgreifender Teil des Filmemachers und seiner Geschichten geworden ist. „Wenn ich wahrnehme, denke ich nicht die Welt, sie organisiert sich vor mir.“³²⁴

³²³ Bazin, André: *Was ist Kino?* Bausteine zu einer Theorie des Films. Köln: M. DuMont Schauberg, 1975.

³²⁴ Merleau-Ponty, Maurice: *Das Kino und die neue Psychologie*. In: Gondek, Hans Dieter (Hrsg.): *Sinn und Nicht-Sinn*. München: Fink, 1945, S. 70.

Der intensivierte Einblick in die Psyche der Hauptfiguren ist ebenfalls stets gegeben in den Gilliam-Filmen. Das bedeutet die totale Assimilierung des Filmbilds durch die verstörend intime, subjektive Perspektive eines kleinen Mädchens wie in *Tideland* oder die verselbstständigten Lügengeschichten in *The Adventures of Baron Munchausen*. Den Höhepunkt der subjektivierten und vor allem exzessiven Bildgestaltung stellt immer noch Gilliams Filmadaption *Fear and Loathing in Las Vegas* dar. Ein Film in dem sich die Buchvorlage von Hunter Thompson aus den 70ern frei in eine visuelle Wahnsinnsfahrt durch die drogenverzerrten Sinne der Protagonisten verwandelt.

Gilliam wird zuweilen nachgesagt, er würde den Settings und der szenischen Ausstattung mehr Aufmerksamkeit schenken als den Schauspielern beziehungsweise den Charakteren und deren Ausarbeitung. Doch wenn man die Inszenierung des Menschen in *Brazil* und *The Fisher King* genau betrachtet, erkennt man sehr komplexe und tiefgehende Darstellungen. Sicherlich stellt Gilliams Obsession mit dem bedeutungsvollen Raum und der perfekten Kadrierung die Akteure manchmal an zweite Stelle, aber die Funktion der Figuren als entscheidender Bezugspunkt ist immer gegeben. Letztlich sind es die Charaktere, die den Film zusammenhalten.³²⁵ Es ist wohl so, dass Gilliam die narrativen Möglichkeiten von Raum und Dekor zu Nutzen versteht und deren Inszenierung deshalb mit größerer Sorgfalt behandelt als andere es tun. Gilliam setzt voraus, dass sich der Schauspieler an die gebauten Räume und das szenische Umfeld anpassen muss und nicht umgekehrt.

„For me, the architecture in the film is as much a set of characters as those that speak and wear clothes. All the sets have a function within the whole process, they represent specific ideas.“³²⁶

³²⁵ Gilliam on Gilliam. S. 198.

³²⁶ Ebda. S. 144.

So wird es auch ersichtlich, dass diese „lebendigen Räume“, die atmenden Pumpen, die trotzige Technik, die verdauenden Schläuche und Röhren, all diese organisch inszenierten Objekte, eine Funktion haben. Aus anfänglichen Details und optischen Gags entsteht langsam so etwas wie die „Seele des Raums“ und ein wortloser Kommentar. Das Sächliche, das in einem menschlichen Kontext verhandelt wird, zieht Aufmerksamkeit auf sich und erzeugt somit eindringlichere Atmosphären. Es geht nicht um Schönheit oder Verzierungen im Dekor sondern um dessen Lebendigkeit. Langsam ist Gilliam zum Designer der „Designlosigkeit“ geworden. Er entwirft sinnliche Stimulation in der unförmigen und unökonomischen Räumlichkeit seiner Filme. Der Raum wird zur Figur. Wirre Maschinen prägen das provisorische Interieur um auf Gefühle und Zusammenhänge hinzudeuten. Den nichtfunktionellen Filmräumen haftet ein künstlerisch expressiver Aspekt an, denn „Kunst ist frei und dient in ihrer Funktion keinem Zweck.“³²⁷ Der Zugang zur Raumkonzipierung über „gefundene Kunst“ ist für Gilliam stilprägend geworden.³²⁸

„Wer ist der Erzähler? Ist [es] der Raum selbst, der direkt mit dem Betrachter kommuniziert oder ist es der Betrachter, der seiner Wahrnehmung narrative Elemente zuordnet?“³²⁹ Diese Fragen muss man sich bei vielen dramatisch-ästhetischen Formen von Erzählung stellen, ob es sich um Theater, Film oder andere Formen visueller Kunst handelt. Fakt ist, dass es in den Gilliam-Filmen oft um Entfremdung und subjektivierte Wahrnehmung der Charaktere geht, deren Blicke sich durch ansonsten unvorstellbare Welten bewegen. Individualisierte Einsicht in den Raum ist immer entstellt und erschwert die filmbildliche Orientierung. Letztlich ist sie aber Teil eines größeren spezifischen Zeichensystems und definiert Filme „des uneindeutigen Erzählens, in dem sich immer wieder die Frage nach der Zuverlässigkeit des Blickes stellt.“³³⁰ Das heißt, es ist immer ein Ratespiel, ob man der Bildinformation und ihrem Ursprung vertrauen kann. Das lässt dem Betrachter wiederum die Möglichkeit eine eigene Geschichte zu entwerfen, durch kreatives „mental mapping“³³¹ diese narrative Leere auszubauen. Das beschriebene Bild ähnelt der

³²⁷ Glasmeier: *Playtime – Film interdisziplinär*. S. 90.

³²⁸ Im Interview bezeichnet er den Entstehungsprozess des Produktionsdesigns für *12 Monkeys* als “found art approach“. - *Gilliam on Gilliam*. S. 227.

³²⁹ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 133.

³³⁰ Mühlbeyer: *Die Filme von Terry Gilliam*. S. 76.

³³¹ Ebda. S. 31.

subjektiven Wahrnehmung des Menschen mehr als einem physikalisch messbaren Raum.³³² Ich spreche davon, dass man sich beispielsweise die Skyline der Stadt in *Brazil* vor Augen führt, sich Momente des Lebens von Parry als Universitätsprofessor vorstellt und dass sich auch diese düstere Zukunftsgesellschaft in *12 Monkeys* über die Grenzen des Gefängnisses hinaus erstrecken muss – wenn auch nur in der Imagination. So wird der Betrachter ebenfalls zu einem mitwirkenden Teil der Erzählung. Diese Interaktivität ist mitunter Teil der gilliamschen Gesamtkonzeption. Er neigt dazu optische Elemente in den Film einzufügen, die nicht immer ein klares Bild zeichnen und Fragen aufwerfen, die der Betrachter für sich selbst beantworten muss.³³³ Letztlich besteht der dramatische Genuss aus dem Raten, aus dem Kopfschütteln und dem neu Bewerten jeder Einstellung. Der Versuch im kreativen Prozess der Erzählung unverrückbare Wahrheiten zu finden lässt außer Acht, „[...] dass nicht die hergestellte Umwelt [...] die kognitiven Fähigkeiten des Subjekts übersteigt, einen eindeutigen Standpunkt zu finden, sondern dass das Konzept des eindeutigen Standpunkts [...] hinfällig geworden ist.“³³⁴

Am Anfang standen für Gilliam die zweidimensionalen Konstrukte in Form von Zeichnungen und Graphik.³³⁵ Die Auseinandersetzung mit Film, dessen Raum, Kadrierung und der Produktion von Tiefe führte zu einem freieren kreativen Zugang. Das lebendige Bild, das durch Ideen und Einwirken anderer zu etwas Größerem erwächst, ist die neue Herausforderung. „I think my dreams and fantasies are often mediocre, until reality intrudes and transforms them.“³³⁶ Die Auseinandersetzung mit komplexen Themen verlangt nach unorthodoxen Formen der Raumin szenierung. Die dramatischen Stoffe in Gilliams Filmen beinhalten meist von Beginn an eine Beschreibung mentaler Extremzustände. Die Aufgabe die Figur Sams als gesplante Persönlichkeit zu definieren, hat die zwei unterschiedlichen narrativen Welten in *Brazil* hervorgebracht. Erst durch die Entscheidung, Coles psychische Unsicherheit und Unfreiheit filmisch auszudrücken, kam das Konzept des internalisierten Raums zu Stande. So gesehen ergänzt sich Gilliams gestalterische Herangehensweise mit der Komplexität der Dramaturgie. In seinen Filmen

³³² Ebda. S. 103.

³³³ *Gilliam on Gilliam*. S. 228.

³³⁴ Wortmann: *Bild und Raum*. S. 181 f.

³³⁵ „Das Filmbild muss Graphik werden.“ – Kurtz: *Expressionismus und Film*. S. 66.

³³⁶ *Gilliam on Gilliam*. S. 129.

wird der Betrachter die narrativen Inhalte sowie die Dimensionen des filmischen Raums nicht beim ersten Mal komplett aufschlüsseln können. Ich finde noch heute neue Details in der Ausstattung, die mitunter Tage in der Umsetzung verlangt haben mögen und aber nur Bruchteile einer Sekunde im Film zu sehen sind. Ich denke, dass man als Filmemacher im Prozess des Erbauens und in der zeitintensiven Auseinandersetzung mit Materialien auf eine räumliche Stimmung stößt. Wenn diese dann atmosphärisch, durch Technik, Beleuchtung und Einstellungsgrößen verstärkt wird, entsteht die „Seele des Raums“. Diese präsentiert sich dem Betrachter zwar im Filmbild und durch die Figuren, hat ihren Ursprung aber im Raum.

Mir persönlich gefallen am „gestalteten Raum“³³⁷ des Films die endlosen kompositorischen Möglichkeiten einzelner Elemente. Die Montage, deren eindringliche Wirkung letztlich vom richtigen Arrangement der Einstellungen herrührt, ist eine Kunst mit unendlich vielen Kombinationsmöglichkeiten. „Das Bild per se hat nicht die Möglichkeit der Negation, der Selbstverneinung, allenfalls gibt es sich widersprechende Bilder im Kontext der Montage.“³³⁸ Die Bildmontage weist auch anthropomorphe Eigenschaften auf, wie der „innersequenzielle Schnitt“³³⁹, welcher beispielsweise eine Analogie zum Blickverhalten des menschlichen Auges aufweist. Das Zwinkern und das „serielle Sehen“ sind sozusagen der Schnitt unserer menschlichen Wahrnehmung.³⁴⁰ Der filmische Raum ist eine eigene Form des Denkens und des sinnlichen Erfahrens geworden, die sich der Mensch angeeignet hat. Wir erkennen die perspektivische sowie die psychologische Tiefe des Filmbilds. Wir haben gelernt Atmosphären zu erfüllen und uns geistig der Erzählung zu übergeben. „[F]ilm is about storytelling, like sitting around a campfire at night, giving yourself over to the storyteller – he's the guide, not you.“³⁴¹

³³⁷ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 58.

³³⁸ Kuchenbuch: *Filmanalyse*. S. 104.

³³⁹ Agotai: *Architekturen in Zelluloid*. S. 108 f.

³⁴⁰ Murch, Walter: *In the Blink of an Eye*. (2.Ausgabe) Los Angeles: Silman-James Press, 2001.

³⁴¹ *Gilliam on Gilliam*. S. 37.

Mir fällt hierbei noch eine überaus einprägsame Filmszene ein, die mir lange sehr plastisch in Erinnerung blieb und geradezu einen der ersten visuellen Schlüsselmomente in meiner ästhetischen Raumwahrnehmung dargestellt haben könnte.

In seinem chaotischen Zimmerchen schläft ein kleiner Junge. Plötzlich klettern in wilde Lederjacken und Piratenhüte gekleidete Zwerge mit allerlei Plunder am Körper aus dem Kleiderschrank. Sie durchsuchen das Kinderzimmer und klopfen an alle vier Wände. Der Junge erwacht und im selben Moment erscheint eine göttliche, strahlende Lichtgestalt. Mit lauter Stimme gebietet dieses imposante Wesen den Zwergen stehen zu bleiben, doch der kleingewachsene Anführer stemmt sich weiter gegen eine der mit Zeichnungen behangenen Seitenwände des Zimmers. Auf den Druck der ganzen Gruppe hin – darunter auch der Junge – gibt die Wand tatsächlich nach und lässt sich unversehens wie ein Baustein in den scheinbar endlos tiefen Verbau des Hauses hinein verschieben. Auf der Flucht vor dem hell leuchtenden Verfolger dringen die Kleinen immer weiter in den dabei entstehenden Tunnel vor.

Dieses skurrile Bild der grenzenlosen Verformung des physikalischen Raums hat damals meine Vorstellungskraft beflügelt. Das machtvolle filmische Motiv trug ich noch lange latent mit mir herum, ohne wirklich zu wissen, wo es seinen Ursprung hatte. Erst vor kurzem sollte sich herausstellen, dass es sich bei dieser unvergesslichen Bildinszenierung um den Anfang von *Time Bandits* handelte, einem Terry Gilliam-Film aus den frühen 80ern.



(Abb.2)

7 Bibliographie

- Agotai, Doris: *Architekturen in Zelluloid*. Der filmische Blick auf den Raum. Bielefeld: Transcript-Verlag, 2007.
- Ashbrook, John: *Terry Gilliam*. The Pocket Essentials Film: Harpenden, 2000.
- Augé, Marc: *Orte und Nicht-Orte*. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit. Frankfurt/M.: Fischer 1994.
- Bazin, André: *Die Rückseite des Dekors*. Berlin: Alexander Verlag, 2004.
- Bazin, André: *Was ist Film?* Berlin: Alexander Verlag, 2004.
- Bazin, André: *Was ist Kino?* Bausteine zu einer Theorie des Films. Köln: M. DuMont Schauberg, 1975.
- Beller, Hans [Hrsg.]: *Handbuch der Filmmontage*. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts. München: TR-Verlagsunion, 1993.
- Burzan, Nicole: *Klassen und Lebensstile in einem Modell*. Der soziale Raum bei Bourdieu. In Ders.: *Soziale Ungleichheit - Eine Einführung in die zentralen Theorien*. Wiesbaden: VS, 2007. www.uni-duisburg-essen.de/imperia/md/content/bildungswissenschaften/sowi/barloesius/derraum.pdf
- Bordwell, David; Thompson, Kristin: *Film Art*. An Introduction. 8. ed., Boston, Mass. [u.a.]: McGraw-Hill, 2008.
- Bordwell, David: *Modelle der Rauminszenierung im zeitgenössischen europäischen Kino*. In: Rost, Andreas (Hrsg.): *Zeit, Schnitt, Raum*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 1997, S. 17-42.
- Bruhn, Mark J.: *Romanticism and the Cognitive Science of Imagination*. (Artikel) In: *Studies and Romanticism*. 48 Nr.4. 2009 Boston: 2009, S. 543-564.
- Bruno Giuliana: *Ramble City. Postmoderne und Blade Runner*. In: Jürgen Felix (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino*. Marburg: Ein Reader, 2002, S. 65-79.
- Cassirer, Ernst: *Mythischer, ästhetischer und theoretischer Raum* (1931), In: Jörg Dünne, Stefan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie*. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt: Suhrkamp, 2006, S. 485-500.
- Certeau, Michel De: *Kunst des Handelns*. Berlin: Merve, 1988.

Cristiano, Giuseppe: *The Storyboard Design Course*. The ultimate guide for artists, directors, producers and scriptwriters. London: Thames & Hudson, 2009.

Faulstich, Werner: *Grundkurs Filmanalyse*. München: Fink, 2002.

Flusser, Vilém: *Räume* (1991), In: Jörg Dünne, Stefan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie*. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt: Suhrkamp, 2006, S. 274-288.

Frahm, Laura: *Bewegte Räume*. Zur Konstruktion von Raum in Videoclips von Jonathan Glazer, Chris Cunningham, Mark Romanek und Michel Gondry. Frankfurt am Main; Wien [u.a.]: Lang, 2007.

Freud, Sigmund: *Psychologie des Unbewußten*. Frankfurt am Main: Studienausgabe, Band III), 1982, S. 273-325.

Gilliam, Terry: *Gilliam on Gilliam*. BIG ANIMATOR IS WATCHING YOU. Ian Christie (Ed.), London: Faber, 1999.

Glasmeier, Michael: *Playtime – Film interdisziplinär*. Ein Film und Acht Perspektiven. Münster: Medien' Welten LIT. 2005.

Günzel, Stefan: *Raumtheorie*. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt: Suhrkamp, 2006.

Günzel, Stefan: *Topologie*. Zur Raumbeschreibung in den Kultur- und Medienwissenschaften, Bielefeld: Transcript, 2007.

Homer: *Ilias*. Roland Hampe (Übersetzung), Ditzingen: Reclam, 1989.

Jameson, Frederic: *Postmoderne – zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus*. In: Andreas Huyssen, Klaus R. Scherpe (Hrsg.): *Postmoderne*. Zeichen eines kulturellen Wandels. Reinbek bei Hamburg: 1986, S. 45-102.

Kaiser, Tina Hedwig: *Flaneure im Film*. La Notte und L'Eclisse von Michelangelo Antonioni. Marburg: Tectum-Verlag, 2007.

Konigsberg, Ira: *The Complete Film Dictionary*. 2nd Ed.. N.Y.: Penguin, 1997.

Khouloki, Rayd: *Der filmische Raum*. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung. Berlin: Fischer, 2009.

Koebner, Thomas: *Filmgenres Science Fiction*. Stuttgart: Reclam, 2003.

Kreimeier, Klaus: *Die Metaphysik des Dekors*. Marburg: Schüren 1994.

- Kuchenbuch, Thomas: *Filmanalyse*. Theorie, Methoden, Kritik. Wien: Böhlau, 2005.
- Kurtz, Rudolf: *Expressionismus und Film*. Berlin: Verlag der Lichtbühne, 1926.
- LaGravenese, Richard: *The Fisher King*. Korrigiertes Shooting Script. Drehbuch. 1990
- Lefèbvre, Henri: *Die Produktion des Raumes* (1974), In: Jörg Dünne, Stefan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie*. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt: Suhrkamp, 2006, S. 330-342.
- Lotman, Jurij: *Künstlerischer Raum, Sujet und Figur* (1970), In: Jörg Dünne, Stefan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie*. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt: Suhrkamp, 2006, S. 529-545.
- Löw, Martina: *Raumsoziologie*. Frankfurt: Suhrkamp, 2001.
- Maresch, Rudolf; Werber Niels: *Raum – Wissen – Macht*. Frankfurt: Suhrkamp, 2002.
- Matthews, Jack: *The Battle of Brazil*. Terry Gilliam vs. Universal Pictures in the Fight to the Final Cut. Applause Books, 2000.
- McCabe, Bob: *Brazil*. The Early Years. In: Terry Gilliam, Charles Alverson, Bob McCabe (Hrsg.): *Brazil*. The Evolution of the 54th Best British Film Ever Made. London: Orion Media, 2001. S.4-11.
- McCabe, Bob: *Dark knights & holy fools*. The art and films of Terry Gilliam. London: Orion, 1999.
- Menninghaus, Winfried: *Schwellenkunde*: Walter Benjamins Passage des Mythos. Suhrkamp, 1986.
- Merleau-Ponty, Maurice: *Das Kino und die neue Psychologie*. In: Gondek, Hans Dieter (Hrsg.): *Sinn und Nicht-Sinn*. München: Fink, 1945.
- Metz, Christian: *Der imaginäre Signifikant*. Psychoanalyse und Kino. Münster: Nodus Publ., 2000.
- Metz, Christian: *Semiologie des Films*. München: Fink, 1972.
- Münsterberg, Hugo : *Das Lichtspiel*. Eine psychologische Studie (1916) und andere Schriften zum Kino. Wien: Schweinitz, 1996.
- Murch, Walter: *In the Blink of an Eye*. (2.Ausgabe) Los Angeles: Silman-James Press, 2001
- Panofsky, Erwin: *Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft*. Berlin: Spiess, 1998.

Persson, Per: *Understanding Cinema. A Psychological Theory of Moving Imagery*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

Rave, Till: *Wie das Kino Raum präsentiert. Tendenzen der Rauminszenierung im Gegenwartskino*. Saarbrücken: VDM, 2008.

Rohmer, Eric: *Film, eine Kunst der Raumorganisation* (1948), In: Jörg Dünne, Stefan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt: Suhrkamp, 2006, S. 515-528.

Rother, Rainer (Hg.). *Sachlexikon Film*. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt, 1997.

Sterrit, David; Rhodes, Lucille: *Terry Gilliam Interviews. Conversations with Filmmakers Series*. Jackson: 2004.

Thomas, Deborah: *Reading Hollywood. spaces and meanings in American film*. London: Wallflower, 2001.

Thompson, Hunter S.: *Fear and Loathing in Las Vegas. A Savage Journey to the Heart of the American Dream*. Taschenbuch, 2005.

Virilio, Paul: *Die Auflösung des Stadtbildes* (1984), In: Jörg Dünne, Stefan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt: Suhrkamp, 2006, S. 261-273

Virilio, Paul: *Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung*. München: 1986.

Weihsmann, Helmut: *Erbaute Illusionen. Architektur im Film*, Wien: Promedia Verlag, 1988.

Westerboer, Nils: *Der innere Blick. Zur Konstruktion von Sehen und Wissen in M. Night Shyamalans *The Sixth Sense*, *Unbreakable* und *Signs**. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller, 2008.

Winkler, Hartmut: *Der filmische Raum und der Zuschauer. Apparat – Semantik – Ideology*. Heidelberg: Carl Winter, 1992.

Wortmann, Volker: *Bild und Raum. Versuch einer epistemologischen Begründung medialer Raumkonstruktionen*. In: David Roesner, Geesche Wartemann, Volker Wortmann (Hrsg.): *Szenische Orte – Mediale Räume. Band 1*. Hildesheim: Olms Verlag, 2005.

Wuss, Peter: *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozeß*. Berlin: Ed. Sigma, 1993.

Filmmaterial:

12 Monkeys. Regie: Gilliam, Terry. Drehbuch: Janet Peoples, David Peoples. 129Min. USA: Universal Pictures, 1996.

Brazil. Regie: Gilliam, Terry. Drehbuch: Terry Gilliam, Tom Stoppard. 132Min. UK: Embassy International Pictures, 1985.

Fear and Loathing in Las Vegas. Regie: Gilliam, Terry. Drehbuch: James Grisoni, Terry Gilliam. 118Min. USA: Universal Pictures, 1998.

La Jetée. Regie: Chris Marker. Drehbuch: Chris Marker. 28Min. Frankreich: Argos Films, 1962.

Lost in La Mancha. Regie: Fulton, Keith; Pepe, Louis. Drehbuch: Keith Fulton, Louis Pepe. 93Min. UK, USA: Quixote Films, 2002.

The Adventures of Baron Munchausen. Regie: Gilliam, Terry. Drehbuch: Charles McKeown, Terry Gilliam. 126Min. UK, West Germany: Allied Filmmakers, 1988.

The Fisher King. Regie: Gilliam, Terry. Drehbuch: Richard LaGravenese. (DT.: *König der Fischer*) 137Min. USA: Columbia Pictures Corporation, 1991.

Tideland. Regie: Gilliam, Terry. Drehbuch: Tony Grisoni; Terry Gilliam. 120Min. Canada; UK: RPC, 2005.

Time Bandits. Regie: Gilliam, Terry. Drehbuch: Michael Palin, Terry Gilliam. 116Min. UK: HandMade Films, 1981.

Internetquellen:

Grau, Oliver: *Immersion und Interaktion*. Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum. http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/immersion Zugriff 4. Dezember. 2010

„Terry Gilliam discusses insanity in his films“ Interview: <http://www.youtube.com/watch?v=9q0b2v3g3WQ&feature=related> 6. Juni 2010

What is Brazil? Dokumentation: <http://www.youtube.com/watch?v=VBFqVMSDsdY> Zugriff 6. Juni 2010

Abbildungen:

Abb.1: Josef Zorn, Szenische Grundrisse 2010

Abb.2: *Brazil*© Embassy International Pictures, B.V. 1986

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

Abstract

Der nordamerikanische Regisseur Terry Gilliam hat sich seit den frühen 80er Jahren durch Oscar-Nominierungen und Auszeichnungen wie dem People's Choice Award 1991 und dem Lifetime Achievement Award 2008 unter internationalen Filmkünstlern einen Namen gemacht. In seinen unkonventionellen Produktionen spiegelt sich die Postmoderne des Kinos wieder und sie genießen vielerorts bereits Kultstatus.

Im Rahmen dieser Diplomarbeit liegt der Fokus auf drei ausgewählten Filmen von Gilliam. Unter besonderer Berücksichtigung des filmischen Raums werden wiederum einzelne Sequenzen genauer untersucht. Der Hauptteil der Analysen konzentriert sich in diesem Zusammenhang auf das Feld der Bildästhetik und der inszenatorischen Methodik sowie auf die Frage, inwiefern psychologische Vorgänge von Figuren in ihrem Umfeld festzumachen sind. Anhand der exemplarischen Filmauszüge, deren Beschreibung und raumtypologische Gegenüberstellung werden die Erzeugung von atmosphärischer Wirkung und die Methoden der visuellen Narration verhandelt.

In den Analysen zu *Brazil*, *The Fisher King* und *12 Monkeys* wird ein Konzept des „lebendigen Raums“ erstellt und dessen ausschlaggebende Rolle in Gilliams Arbeit erörtert. In einem weiteren Schritt werden Thematik der Filme und ihre gestalterischen Motive in Beziehung gesetzt, die ein wiederkehrendes Muster aufweisen.

The director Terry Gilliam hails from North America and has made a name for himself among international film artists through Oscar-nominations, the People's Choice Award 1991 and the Lifetime Achievement Award 2008. In his unconventional productions reflects the postmodern cinema and they have reached cult status in many places.

This thesis focusses on three of Gilliam's films. Certain sequences are singled out and will be extensively analyzed in reference to cinematic space. The main part of this research concentrates on the aesthetics of the image and the creative methods of the films. To what extent is the character's psychological process connected to his immediate surroundings? Through the film extracts, their description and the comparison of spatial typologies the production of atmospheric effect and visual narration will be discussed.

Within the analyses of *Brazil*, *The Fisher King* and *12 Monkeys* a concept of "living space" will be created considering its crucial role in Gilliam's work. In conclusion the subjectmatter of the films and their productional motives will be correlated. They show a reoccurring pattern.

Lebenslauf

Persönliche Daten

Vorname: Josef
Nachname: Zorn
Geburtsdatum: 20. September 1983
Geburtsort: Ried im Innkreis
Nationalität: Österreich
Kontakt: jo.zorn@gmail.com

Ausbildung

2004 – 2010 **Diplomstudium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft**
in Wien, Universität Wien
Freie Wahlfächer: Kunstgeschichte, Slawistik

1994 – 2002 Besuch des Bundesrealgymnasiums Ried im Innkreis
(Sprachen: Englisch, Italienisch, Spanisch)
Spezialgebiet aus Psychologie und Philosophie zu Kants
Erkenntnistheorie.
Vertiefender Schwerpunkt aus Englisch zu Gewaltdarstellung im Film

Praxis

Dezember 2010 **Konzeption, Kamera und Schnitt** des Musikvideos *Disappear*
von Martin Konvicka (Pumpkin Records)

seit Dezember 2009 **Filmkritik, Themenbeiträge und Übersetzung** für das Magazin
VICE Alps (Wien)

Mai – Juni 2009 **Videoschnitt und Montage** im *Laboratorio di montaggio video*
unter der Leitung von Lorenzo Garzella an der **Università di Pisa**

2008 Fertigstellung des Kurzdramas *MFB* fürs Theater (unveröffentlicht)

2006 **Produktion und kreatives Schreiben** für Fernsehsendungen unter
der Leitung von Peter Baminger

Auslandsaufenthalt

2008 – 2009 **Studienaufenthalt** in Italien an der **Università di Pisa** (Facoltà di
Lettere e Filosofia); Mitbelegung *Economie e gestione delle imprese*,
Teoriche dell'audiovisivo, Cinema e musica,