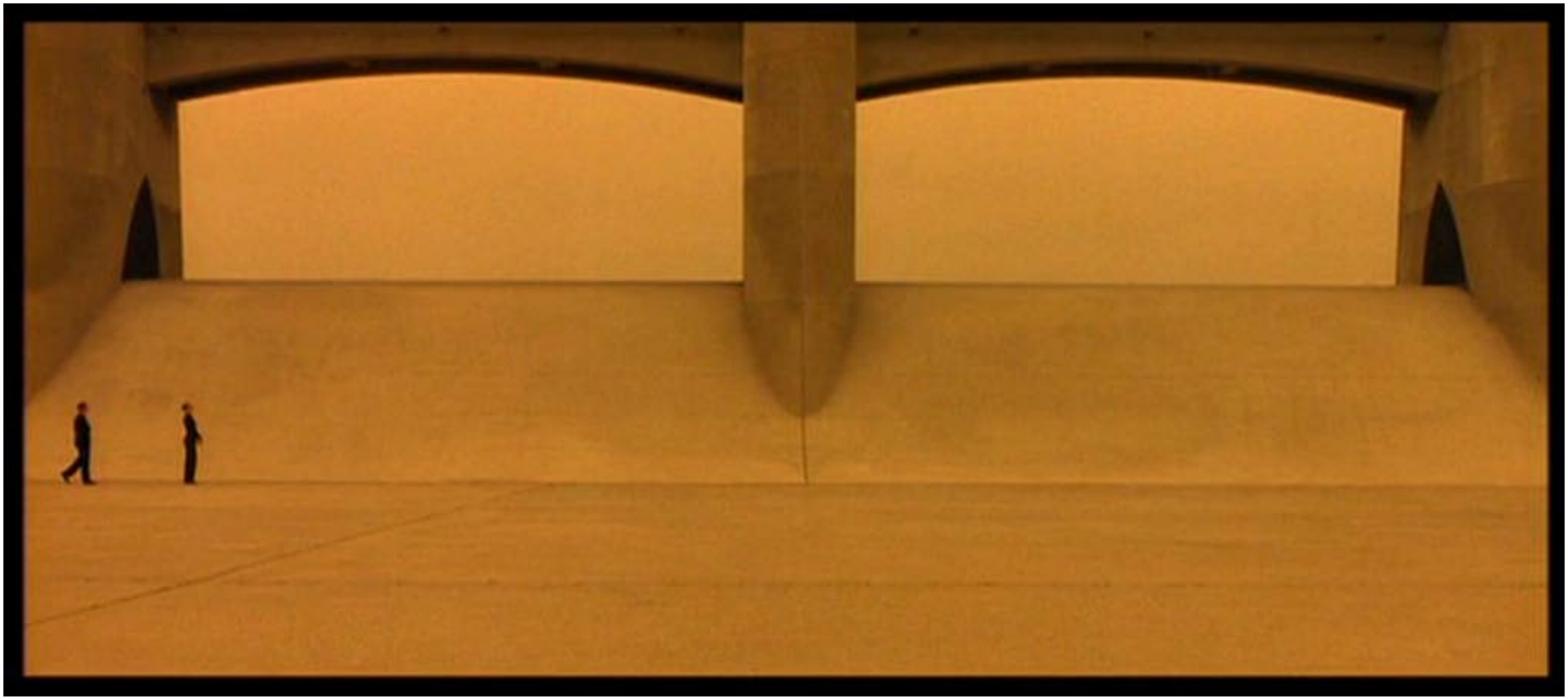
Die approbierte Originalversion dieser Diplom-/Masterarbeit ist an der Hauptbibliothek der Technischen Universität Wien aufgestellt (http://www.ub.tuwien.ac.at).

The approved original version of this diploma or master thesis is available at the main library of the Vienna University of Technology (http://www.ub.tuwien.ac.at/englweb/).



Diplomarbeit

Filmspace - Architecture of the Mind

über die Filmräumliche Darstellung von Liminalität
im Science Fiction Film GATTACA

ausgeführt zum Zwecke der Erlangung des akademischen Grades
eines Diplom-Ingenieurs unter der Leitung von

O.Univ.Prof. Dipl.-Ing. Dr.phil. Kari Jormakka
E 259 - Institut für Technik und Theorie in der Architektur

eingereicht an der Technischen Universität Wien
Fakultät für Architektur und Raumplanung

von
Jakob Schindegger
9327543
Wien, 1020, Grosse Stadtgutgasse 7

Wien, im April 2004

for me

I am thankful that I didn‘t have to write this paper for or because of anyone else, but me.

Still, I want to thank the ones who supported me!

Special Thanks go to my family
and Prof. Kari Jormakka
for their time and support!

Filmspace - Architecture of the Mind

über die Filmräumliche Darstellung
von Liminalität
im Science Fiction Film
„GATTACA“

Einleitung 8
Liminalität 13
Ort 13
Liminalität 16
Heilig/Profan und Liminal/Gewöhnlich 20
Liminalität und Raum 21
Liminaler Raum 26
Der Filmraum 29
Filmraum 29
Apparatus-Theorie 32
Science Fiction 35
Genre 35
Science Fiction 36
Liminalität im Kontext der Apparatus-Theorie 37
Liminalität im Science Fiction Film 39
Methodik der Analyse des Filmraums 41
Die Narrative von GATTACA 43
Charaktere 43
Story 44
Plot 46
Erzähllinien 50
Aspekte der Filmwelt von GATTACA 51
Liminale Phasen im Film 54
Erfahren der eigenen Position 55
Preliminale Phase - Ausbrechen aus dem familiären Rahmen 57
Liminale Phase 59
Postliminale Phase - “Nach Hause kommen” 62
Graphische Analyse versch. Elemente auf der Zeitachse 63

Filmräumliche Darstellung von Liminalität in GATTACA 64
Allgemeine Merkmale des Filmraums 66
Raumbeziehungen 67
Zeit 71
Objekte und Gegenstände 74
Farben 79
Ton - diegetisch / nicht diegetisch 83
Räume in GATTACA 84
GATTACA 85
GATTACA-Eingangsbereich, Sicherheitsschleuse und Atrium 89
GATTACA - Arbeitsplatz 91
GATTACA - Fitnessbereich 95
GATTACA - Damm 96
Marin County Civic Center; Frank Lloyd Wright 98
Jeromes Appartementhaus 102
Jeromes Appartement 103
Jeromes Appartementhaus - Vorplatz 107
Classroom, Laboratory, Administration Building of California State Polytechnic University, Pomona; Antoine Predock 108
Konzertsaal 110
Sequencing Schalter 111
Cavendish Club 112
Irenes Haus 113
Liminalität in anderen Filmen 114
Filmreferenz - Der Himmel über Berlin 115
Filmreferenz - Der Prozeß 116
Filmreferenz - Equilibrium 117
Filmreferenz - Europa 118
Filmreferenz - THX 1138 119

Conclusio 120
Anmerkungen 122
Literaturverzeichnis 125
Bildnachweis 129
Filmverzeichnis 130

Einleitung

Die Fähigkeiten eines Architekten entstehen nicht aus einem Vakuum heraus. Sie entspringen einer erhöhten Wahrnehmung, durch das Sehen, das Hören, das Fühlen; sie entspringen dem Erleben von Architektur. Dadurch wird die Erfahrung zu einer Quelle, zu einer Fähigkeit selbst. Dem Einbeziehen der Wahrnehmung des Menschen auf Seiten des Entwurfsprozesses, steht also die Wahrnehmung des Menschen auf Seiten des Erlebens von Architektur gegenüber. Zu diesem Architekturerleben meint Tschumi in einem seiner „Advertisements for Architecture", *„To really appreciate architecture, you may even need to commit a murder."*[1] Er spielt damit auf einen Zusammenhang von Raum und Ereignis an. Zu Beginn aber noch einmal ein paar Schritte zurück.

In einem großartigen Text der Moderne schreibt Le Corbusier von einer weitaus passiveren Sichtweise des Erlebens von Architektur.

> *Die Durchbildung der Form ist das kunstvolle, genaue und herrliche Spiel der Baukörper unter dem Licht.* [2]

Die Verbindung zum Menschen liegt, bei dieser Definition, in der aktiven Komposition der Baukörper durch den Architekten. Materialität und Räumlichkeit bilden ein statisches Gebilde, in dem die einzig, bewegliche Komponente, das Licht der Sonne zu sein scheint. Dieses skulpturale Verständnis von Architektur, das Beschränken auf Repräsentation, ist nicht

ausreichend und ignoriert wichtige Qualitäten, die die Architektur von der Bildhauerei unterscheidet. In Bemängelung dieser Definition schreibt Bruno Zevi: *„Architecture [...] does not consist in the sum of the width, length and height of the structural elements which enclose space, but in the void itself, the enclosed space in which man lives and moves."*[3]

„Enclosed" verlangt nach einem Subjekt, einem Bezugspunkt. In der Architektur ist dies der Mensch; der Mensch der den „enclosed space" wahrnimmt. Damit wird die Wahrnehmung des Menschen in die Definition miteingebracht. Darauf aufbauend spricht Zevi vom „eingeschlossenen Raum, in dem der Mensch lebt und sich bewegt". Bewegung geschieht in Raum und Zeit. Mit diesem aktiven Erleben wird die Temporalität zu einem konstitutiven Element des Raumes.

Mit ähnlichen Voraussetzungen schreibt William Curtis: *„Architecture works with four dimensions, not just three. By nature it is involved with time and change. The form of a building is understood gradually as one moves through it, comparing scenographic incidents, and fitting them into a growing sense of the whole. The same building varies with weather and light, as silhouette, shape or depth are accentuated."*[4] Eine vergleichbare Herangehensweise hatte auch schon Gordon Cullen, Ende der 50er Jahre, mit seiner „Serial Vision". In seinem Buch *Townscape*[5] schreibt er über die Wahrnehmung von urbanen Räumen. Er sieht diese als eine Reihe zusammenhängender Räume an. Die Verbindung bringt die Bewegung selbst. Mit dem Begriff „Serial Vision" beschreibt er die Wahrnehmung des Raums als eine Serie von bestehenden und noch aufzutauchenden Ansichten.

Wenn später Bernard Tschumi über „sequences of space" spricht, hält auch er die spezifische architektonische Organisation von Räumen egal aus welcher Zeit sie stammen, fest. *„... from Egyptian temples through the churches of the quattrocento to the present. All have emphasized a planned path with fixed halting points, a family of spatial points linked by continuous movement."*[6] Architektur ist nicht immer linear aber egal wie fragmentiert oder vermischt sie auch sein mag, ihre Bedeutung ist vielmehr von der Reihenfolge ihres Erlebens als der Reihenfolge ihrer Komposition abhängig. Im Barock wird deutlich, dass die Konstituierung der Architektur vom Erleben abhängt. Borromini, beispielsweise, befreit sich von klassischen Kompositionen und Wegführungen und inszeniert seinen eigenen Rhythmus. Wittkower bezeichnet diesen dynamischen Raum, dem der Besucher entlang eines „Pfades" folgt, als „unlimited space continuum".[7]

Bei den nun genannten Definitionen wird zwar die Zeit miteinbezogen, doch gehen diese über eine visuelle Erfahrung von Architektur nicht hinaus. In Zevi's Konzept findet man allerdings schon einen Hinweis auf die

größere Einbindung des Menschen: *„the enclosed space in which man lives and moves*". Deutlicher wird dieser Punkt bei Hannah Arendt in ihrem Buch *The Human Condition*, wo sie meint: *„Things and men form the environment for each of man's activities, which would be pointless without such a location; yet this environment, the world into which we are born, would not exist without the human activity which produced it.*"[8]

Die Erkenntnis, dass der Raum, und die darin stattfindenden Aktivitäten, nicht getrennt werden können, wird auf eine noch radikalere Weise von Tschumi vertreten. Für ihn besteht eine Verbindung von Architektur und Ereignis in gleicher Weise, wie eine Verbindung zwischen einem Wärter und einem Häftling, einem Polizisten und einem Kriminellen, einem Arzt und einem Patienten, Ordnung und Chaos existiert. Er schließt mit: *„Architecture's violence is fundamental and unavoidable*", wobei mit *violence* eine Metapher für die Intensität der Beziehung zwischen Menschen und deren umgebenden Räumen gemeint ist.[9]

Wieder zurück an den Anfang zu Tschumis „Advertisements of Architecture": *„To really appreciate architecture, you may even need to commit a murder. Architecture is defined by the actions it witnesses as much as by the enclosure of its walls.*"[10]

Damit bezieht Tschumi auch das Konstruieren von Ereignissen mit ein. Er bringt das Beispiel, dass sich ein Mord auf der Straße grundlegend von einem Mord in der Kirche unterscheidet. Ein Ereignis hat durch unterschiedliche Umgebungen unterschiedliche Bedeutungen. Das Ereignis verlangt quasi nach einer Bühne. Im Film ist die Möglichkeit dieser Inszenierung nahezu vollkommen.

> *Mit der Einbeziehung des Begriffs der Dauer als eines konstitutiven Elements in den Begriff des Raums wird für uns ohne weiteres eine blühende Kunst der >cinéplastique< vorstellbar, die nichts anderes als eine ideale Architektur wäre, aus der die >cinémimique< [das filmisch nachahmende Moment] [...] verschwinden wird, weil nur ein großer Künstler Bauten errichten könnte, die sich unablässig selbst erschaffen, in sich zusammenfallen und sich von neuem selbst erschaffen, und zwar im Zuge unmerklicher Übergänge des Tons und der Modellierung, die ihrerseits in jedem Augenblick Architektur sein werden, ohne daß wir in der Lage sind, das Tausendstel einer Sekunde zu erfassen, in dem sich der Übergang ereignet.* [11]

Ein Film besteht aus einzelnen Frames. Erst im Zuschauer selbst manifestiert sich die Bewegung und das zweidimensionale Abbild der Filmarchitektur. Somit erfährt diese eine Erweiterung zum szenischen Raum und weiter zum Filmraum.

Beim Filmraum handelt es sich um die Raumvorstellung des Zuschauers. Diese inkludiert auf der einen Seite, architektonisch raumbildende Strukturen, wie die verwendete Architektur und deren Einrichtung bis hin zum kleinsten Alltagselement. Aber auch die Inszenierung von Seiten des Kamerablicks, durch Framing, Beleuchtung, kameraseitige Bewegungen, sind Teil des physisch Abgebildeten. Auf der anderen Seite soll darauf hingewiesen werden, dass, wenn vom Filmraum gesprochen wird, genauso virtuell existente Räume dazugehören. Verbindungen die mittels Montage im Betrachter entstehen, Töne die Räume erweitern oder Bedeutungen fokussieren, Charaktere, deren Erwartungen, und unsere Identifikation mit Ihnen. All das sind raumbildende Maßnahmen die den Filmraum entstehen lassen.

Bei Tschumi findet man auch die Frage ob es eine kausale Verbindung zwischen *„a formal system of spaces and a system of events*"[12] gibt; ob es einen direkten Zusammenhang von Raum und Ereignis gibt. Inwiefern sind beispielsweise runde Räume der Religion zugehörig und rechteckige der Industrie. Hier sieht er als Verbindung „the actual use". Bezogen auf den Filmraum stellt sich auch hier die Frage seiner Verwendung. Im Film geht es um das Erleben einer Geschichte. Der Filmraum hat also die Aufgabe des Transports dieser Narrative oder anders ausgedrückt ist er verantwortlich für die Übersetzung der narrativen Intentionen.

Bei der Beziehung des Menschen zur Architektur spricht Tschumi von einem bidirektionalen Verhältnis. Er stellt dem Einfluss des Menschen auf den Raum, einem möglichen Einfluss des Raumes auf den Menschen gegenüber. Diese Möglichkeit wird im Film zu einer Notwendigkeit. Der Zuschauer wird über den Protagonisten in den Filmraum eingebunden. Der Filmraum vermittelt dem Zuschauer die Filmwelt. Dadurch kommt dem Filmraum eine Einflussnahme auf den Protagonisten und so auf den Zuschauer zu.

Helmut Weihsmann schreibt: *„Ähnlich wie die klaustrophobischen historischen Interieurs des 19. Jahrhunderts den Herd des bürgerlichen Horrors bilden – wie es Walter Benjamin schlüssig als „Etui des gentil hommes*" *beschrieb -, so ist die sachlich-kühle funktionalistische Architektur der Science Fiction die neue Brutstätte für Kommunikationslosigkeit, Angst und neurotisches Fehlverhalten.*" [13]

Der Filmraum injiziert und unterstützt bestimmte Geisteszustände, wie Angst, Spannung, Langeweile, Entfremdung, Melancholie oder Freude. Durch die Verknüpfung des Filmraums mit den Narrativen kommt es quasi zu einer Visualisierung des Zusammenhangs von Raum und Ereignis.

Juhani Pallasmaa bringt dies auf den Punkt: *„Space and architectural imagery are the amplifiers of specific emotions.*"[14]

Es sind aber neben Emotionen auch Ereignisse, die sich im Raum konstituieren: ein Ereignis entfaltet sich im Ort und wie Pallasmaa meint: *„... establishing a place is the fundamental task of architecture; the first task of architecture is to mark man's place in the world.*" [15]

Basierend auf einem Architekturbegirff der die Wichtigkeit der Zeit miteinbezieht, könnte der Film, durch die Kontrolle der Inszenierung von Raum und Ereignis als Phänomenologie der Architektur angesehen werden.

> *Presentation of a cinematic event is, thus, totally inseparable from the architecture of space, place and time, and a film director is bound to create architecture, although often unknowingly. It is exactly this innocence and independence from the professional discipline of architecture that makes the architecture of cinema so subtle and revealing.* [16]

Das Wesentliche des Filmraums ist, im architektonischen Sinne, frei von funktionellen oder technischen Einschränkungen. Er ist ein direktes Spiegelbild der „Bilder im Kopf", der Erinnerungen, der Träume. Der Filmraum ist eine Art „Architecture of the Mind".

Wenn man nun versucht die Rolle der Architektur im Film, als das Etablieren eines Ortes und dadurch das Konstituieren eines Ereignisses, zu untersuchen, wäre es logisch sich auf die Momente zu konzentrieren, in denen es Veränderungen des Ortes, des Ereignisses gibt. Am offensichtlichsten ist dies, wenn man Übergangs- oder Schwellenbereiche betrachtet. In der Anthropologie spricht man hierbei vom liminalen Raum als Raum, in dem eine bedeutende Veränderung, wie dies in Übergangsritualen der Fall ist, stattfindet. Diese Schwellenphase, wie sie im übrigen auch in der heutigen Zeit zu finden ist, hat seine Basis immer in der Gesellschaft selbst. In der Analyse werde ich mich daher auf diese liminale Phase konzentrieren.

Es folgt also ein „close reading" eines Films, GATTACA von Andrew Niccol, als Beispiel für die architektonische mise-en-scène eines liminalen Prozesses. Dieser Film handelt von der Suche des Protagonisten nach einem „Zuhause". Er befindet sich quasi in einer Phase der Selbstfindung, in einem liminalen Zustand.

Wieso sollte man allerdings dafür auf eine eher konventionelle Hollywood Produktion zurückgreifen? Wäre nicht ein anspruchsvollerer Film von Jean-Luc Godard oder Peter Greenaway passender? Wittgenstein meint hierzu: *„Der amerikanische dumme und naive Film kann in aller seiner Dummheit und durch sie belehren. Der trottelhafte, nicht-naive englische Film kann nicht belehren. Ich habe oft aus einem dummen amerikanischen Film eine Lehre gezogen."* [17] Was Wittgenstein hier stereotyp zwei Ländern zuweist, lässt sich auf den konventionellen und den „Kunstfilm" übertragen. Im konventionellen Film wird für die breite Masse inszeniert. Würde diese Arbeit aus einem Filmstudium heraus entstehen, wäre die Wahl eines Kunstfilmes durchaus gerechtfertigt. Da es sich hier aber um Architektur, und ihrer Verwendung im Film handelt, geht es um das Erkennen von Konventionen und nicht um deren Unterminierung. GATTACA liefert hierzu eine Kombination von klassischem Erzählkino und interessanter, aber formal einfacher, filmräumlicher Umsetzung.

Vor der Betrachtung des Films folgt eine Auseinandersetzung mit anthropologischen Theorien über Raum und Ort, sowie Liminaliät und liminalem Raum. Weiters geht die Diskussion über den Filmraum in das Genre des Science Fiction Films über. Aus dieser Annäherung wird versucht eine herangehensweise für die Analyse zu finden.

Basierend auf den Forschungen des Anthropologen Victor Turner ist hier die Rede von Liminalität. Eine Phase, die beim Übergang von einer Position der vorhandenen Sozialstruktur in eine andere auftritt. Dieser Liminalzustand ist gekennzeichnet von Ambiguität. Man ist weder hier noch da, weder das eine noch das andere, sondern befindet sich zwischen den vom Gesetz, der Tradition, der Konvention und dem Zeremonial fixierten Positionen.

Liminalität

Ort

Die folgenden angeführten Definitionen und Diskurse stammen aus der Religionsforschung verschiedener Riten in der Antike. Einerseits heißt dies, dass wir uns per Definition noch nicht in der Gegenwart befinden, andererseits stellt das Ritual eine Basis dar. Eine Basis für die Verbindung von Ort und Liminalität.

> *Ritual is, first and foremost, a mode of paying attention. It is a process for marking interest. It is the recognition of this fundamental characteristic of ritual that most sharply distinguishes our understanding from that of the Reformers, with their all too easy equation of ritual with blind and thoughtless habit. It is this characteristic, as well, that explains the role of place as a fundamental component of ritual: place directs attention.*[1]

Die Art und Weise wie der Mensch die Welt erfährt teilt sich für Mircea Eliade in zwei grundlegend unterschiedliche Zustände. Es handelt sich hierbei um „das Heilige" und „das Profane", ein Gegensatzpaar. In „The Sacred and the Profane"[2], beschreibt er diese Unterschiede im heiligen Ort und im profanen (säkularen, weltlichen) Ort. In einem säkularen Ort existiert kein fixer Punkt, kein Zentrum an dem man sich orientieren könnte. Er spricht den fehlenden Kontakt zum Wirklichen und das Fehlen der Kraft, aus der

Erneuerung entstehen kann, an. Beim heiligen Ort handelt es sich um das Gegenteil des profanen Ortes.

> *„For religious man, space is not homogeneous; he experiences interruptions, breaks in it; some parts of space are qualitatively different from others. ... There is, then, a sacred space, and hence a strong, significant space; there are other spaces that are not sacred and so are without structure or consistency, amorphous. Nor is this all. For religious man, this spatial nonhomogeneity finds expression in the experience of an opposition between space that is sacred - the only real and real-ly existing space - and all other space, the formless expanse surrounding it.* [3]

Was aber macht nun einen heiligen Ort aus? Laut Eliade braucht ein heiliger Ort, heilige Kräfte und eine Manifestation des Heiligen.[4] Allein dies lässt einen Ort zum heiligen Ort werden. Um nun aber sich eindeutig von dem säkularen Ort abzuheben muss er auch gekennzeichnet sein, um ein unvorbereitetes Eindringen zu verhindern, sogar abgegrenzt sein. Die Existenz des Heiligen (beispielsweise präsent in einem Gegenstand) umgeben vom Profanen, wird laut Eliade zu einem *„permanent >centre< of the sacred."*[5] Dieser Ort wurde vom Menschen niemals gewählt, sondern entdeckt. Der heilige Ort hat sich dem Menschen offenbart. *„This symbolism of the centre, ..., is as much involved in the building of towns as of houses: every consecrated place, in fact, is a >centre<; every place where hierophanies and theophanies can occur, and where there exists the possibility of breaking through from the level of earth to the level of heaven."* [6]

Mit dem Wissen des Ritual und aufgrund seiner Studien hauptsächlich des antiken Nahen Ostens und Indiens fasst er seine Definition eines heiligen Ortes in drei Punkten zusammen:

1. *the „sacred mountain," where heaven and earth meet, stands at the center of the world;*
2. *every temple or palace, and, by extension, every sacred town and royal residence, is assimilated to a „sacred mountain" and thus becomes a „center";*
3. *the temple or sacred city, in turn, as the place through which the Axis Mundi passes, is held to be the point of junction between heaven, earth, and hell.* [7]

Genau dies ist aber der Punkt bei dem Jonathan Z. Smith widerspricht. Er meint, dass ein heiliger Ort nicht durch den Ort sondern durch seine Funktion definiert wird. Die Zuweisung der Funktion geht vom Menschen aus.

Zum Einstieg in seine Argumentation zitiert er Kant aus einer seiner „Vorkritische Schriften", in der Kant auf die Abhängigkeit des menschlichen

Körpers in Sachen Richtung und Orientierung eingeht: *„Wenn ich auch noch so gut die Ordnung der Abtheilungen des Horizonts weiß, so kann ich doch die Gegenden danach nur bestimmen, indem ich mir bewußt bin, nach welcher Hand diese Ordnung fortlaufe, [...] Eben so ist es mit der geographischen, ja mit unserer gemeinsten Kenntniß der Lage der Örter bewandt, die uns zu nichts hilft, wenn wir die so geordnete Dinge und das ganze System der wechselseitigen Lagen nicht durch die Beziehung auf die Seiten unseres Körpers nach den Gegenden stellen können."*[8] Dann wendet sich Smith der humanistischen Richtung in der Geographie zu. Der Raumbegriff ist abstrakter als der Begriff des Ortes selbst. Ort steht immer in Verbindung mit Werten. *"What begins as undifferentiated space becomes place as we get to know it better and endow it with value. … If we think of space as that which allows movement, then place is pause; each pause in movement makes it possible for location to be transformed into place."*[9] Mit dieser Definition wird die Existenz eines Ortes mit Werten, Intimität, Gewohnheit in Verbindung gebracht, also mit Eigenschaften die vom individuellen Menschen vergeben werden. Smith sieht genau diese Verbindung als dafür verantwortlich, dem Ort eine Bedeutung und dem Menschen Orientierung zu geben.

> *Human beings are not placed, they bring place into being.* [10]

Smith rückt also, im Gegensatz zu Eliade, den Menschen und dessen soziales Umfeld ins Zentrum. Das würde bedeuten, dass das alleinige Ziehen einer Grenze einen Ort, einen heiligen Ort schaffen könnte. Das Bewusstsein über einen Ort dirigiert die Aufmerksamkeit und Sichtweise.

> *Such a preliminary understanding of ritual and its relation to place is best illustrated by the case of built ritual environments – most especially, crafted constructions such as temples. When one enters a temple, one enters marked-off space (the usual example, the Greek temenos, derived from temno, "to cut") in which, at least in principle, nothing is accidental; everything, at least potentially, demands attention.* [11]

Der Tempel dient, so Smith, als eine Art „focusing lens". Es wird versucht Bedeutung, durch das Dirigieren der Aufmerksamkeit, durch das Wahrnehmen der Unterschiede, zu erreichen. Innerhalb des Tempels gewinnt das Profane an Bedeutung und wird zum Heiligen. Für jeden Unbeteiligten außerhalb des Tempels aber bleibt es profan. Somit wird es zum Heiligen allein durch das dort sein. Mit diesem Standpunkt existiert nichts was von Grund auf als profan oder heilig anzusehen ist. Damit handelt es sich um abhängige und nicht um unabhängige Kategorien. *„Sacrality is, above all, a category of emplacement."*[12]

Das Abgrenzen eines Bereiches und die Zuweisung einer Funktion also genügt und ein Platz wird zu einem heiligen Ort, ein Text dort rezitiert wird zum heiligen Text.

Liminalität

Wie schon Eliade, hat sich auch der Anthropologe Turner mit der Erforschung des Wesens und der Bedeutung von heterogenen Formen von Ort und Raum auseinandergesetzt. Bei Turner allerdings lag der Schwerpunkt mehr auf der Beziehung von Raum und Transformation. Hier hat er die Gedanken von seinem Vorgänger van Gennep aufgegriffen.

> *An individual or group that does not have an immediate right, by birth or through specially acquired attributes, to enter a particular house and to become established in one of its sections is in a state of isolation. This isolation has two aspects, which may be found separately or in combination: such a person is weak, because he is outside a given group or society, but he is also strong, since he is in the sacred realm with respect to the group's members, for whom their society constitutes the secular world.*[13]

Mit dieser Ausgangssituation hat sich van Gennep in „The Rites of Passage" damit beschäftigt auf welche Weise Zeit und Raum während eines psychosozialen Überganges, verändert werden. Der Transfer, also der Übergang von einem Zustand (einer vorhandenen Sozialstruktur) in einen anderen wird von van Gennep in drei Phasen unterteilt: separation, transition, incorporation.

Die erste Phase, die Phase der Trennung verweist mittels symbolischem Verhalten auf die Loslösung eines Einzelnen oder einer Gruppe von einem früheren fixierten Punkt der Sozialstruktur, von einer Reihe kultureller Bedingungen (einem „Zustand") oder von beiden gleichzeitig. Die mittlere Phase, die „Schwellenphase" zeichnet sich durch die Ambiguität des Passierenden aus. Dieser durchschreitet einen kulturellen Bereich, der wenig oder keine Merkmale des vergangenen oder künftigen Zustands aufweist. Mit der dritten und letzten Phase, der Phase der Angliederung oder Wiedereingliederung ist der Übergang vollzogen. Das Individuum oder Kollektiv befindet sich wieder in einem relativ stabilen Zustand und hat demzufolge anderen gegenüber klar definierte, sozialstrukturbedingte Rechte und Pflichten.

Diese Begriffe (Trennungs-, Schwellen- und Angliederungsphase) werden von Van Gennep zur Bezeichnung der rituellen Phasen (er nennt sie auch „strukturelle Übergangsaspekte") verwendet. Zur Beschreibung von räumlichen und zeitlichen Übergängen, in denen *„Verhalten und Symbolik vorübergehend von den das öffentliche Leben der Inhaber von Strukturpositionen bestimmenden Normen und Werten befreit sind"*[14], führt er eine zweite Begriffsreihe ein. Präliminal, liminal und postliminal. Durch das Verwenden von Präfixen wird der Schwellenzustand ins Zentrum gerückt und auf eine periphere Position der Struktur hingewiesen. Das Wort Liminalität das seine Wurzeln im lateinischen Wort „limen" (Schwelle) besitzt beschreibt also die mittlere Phase.

Victor Turner hat diese Überlegungen auf kultureller und gesellschaftspolitischer Ebene weiter geführt und dann auch auf gegenwärtige Systeme projiziert. Anhand der Erforschung verschiedenster Rituale bei Naturvölkern in Zentralafrika kristallisieren sich bei ihm zwei Arten von Übergängen heraus. Es sind dies die „Life cycle (oder crisis) rites" und die „Seasonal (calender) rites". Bei den letzteren geht es um großgesellschaftliche Veränderungen wie zum Beispiel jahreszeitlich wiederkehrende Feste und Ereignisse die mit ihrem Agrarwesen in Verbindung stehen oder aber auch Riten die sich mit dem Übergang von Krieg und Frieden oder dem Ende von Naturkatastrophen befassen.

Als „Life cycle (oder crisis) rites" werden diese Übergange beschrieben die im privaten Raum anzusiedeln sind. Geburt, Pubertät, Heirat aber zum Beispiel auch Krisensituationen deren Riten eine sozial-therapeutische Funktion beikommt.

Näher eingehend auf die Eigenschaften des Schwellenzustands (der Liminalität) oder von Schwellenwesen (Grenzgängern) bezeichnet er diese als unbestimmt. Liminalität stellt ein fruchtbares Chaos, eine Vielzahl an Möglichkeiten dar. Nicht eine zufällige Ansammlung sondern ein eifern

nach neuen Formen und Strukturen.[15] Turner beschreibt ihn als eine Art Reifeprozess. *„Schwellenwesen sind weder hier noch da, sie sind weder das eine noch das andere, sondern befinden sich zwischen den vom Gesetz, der Tradition, der Konvention und dem Zeremonial fixierten Positionen".*[16] Das Bekannte wird ungewohnt, das natürliche unnatürlich, die konventionelle Realität übertrieben oder verzerrt.

> *Usually integrated into the total social process of the culture in question, liminal phenomena are usually organized around symbols that have a common intellectual and emotional meaning for all of the members of the group. The symbols and behaviors reflect the history of the group over time and, in order to represent the negativity and subjunctivity of the group, often are in the form of reversals, negations, disguises, inversions, and so on. For example, under the conditions of structure in a preliminal or postliminal status system, social space permits distinctions of rank, clothing, sex, and degrees of autonomy, In liminal space, on the contrary, such distinctions are minimized.*[17]

Wenn Turner von „Struktur" spricht, ist bei ihm immer von „Sozialstruktur" die Rede. Diese definiert er als *„mehr oder weniger ausgeprägtes Arrangement spezialisierter und voneinander abhängiger Institutionen sowie die institutionelle Organisation von Positionen und/oder Akteuren, die diese Institutionen voraussetzen."*[18] Bei seiner Unterscheidung des von Lévi-Strauss verwendeten „Struktur" Begriffs, bei dem es sich um logische Kategorien und ihre formalen Beziehungen zueinander handelt, stellt Tuner fest, dass es in den Schwellenphasen der Rituale oftmals zu einer Vereinfachung, ja sogar zu einer Beseitigung von Sozialstruktur und zu einer Verstärkung von Struktur (im Lévi-Strauss'schen Sinne) kommt. In seiner Erklärung spricht er vom Schwellendasein, als einer Zeit und einem Ort des Rückzugs von normalen sozialen Handlungsweisen, in der die Überprüfung von zentralen Werten und Axiomen der Kultur möglich ist. *„Die sozialen Beziehungen werden simplifiziert, während Mythos und Ritual eine kunstvolle Ausweitung erfahren."*[19]

Aus dieser Definition heraus stellt Turner die unterschiedlichen Eigenschaften des Schwellenzustands und des Statussystems in Form einer Reihe von binären Gegensatzpaaren dar:

Übergang/Zustand
Totalität/Partialität
Homogenität/Heterogenität
Communitas/Struktur
Gleichheit/Ungleichheit
Anonymität/Bezeichnungssysteme

Besitzlosigkeit/Besitz
Statuslosigkeit/Status
Nacktheit oder uniforme Kleidung/Kleidungsunterschiede
Sexuelle Enthaltsamkeit/Sexualität
Minimierung der Geschlechtsunterschiede/Maximierung der Geschlechtsunterschiede
Ranglosigkeit/Rangunterschiede
Demut/gerechter Stolz auf Position
Desinteresse an persönlicher Erscheinung/Achten auf persönlicher Erscheinung
Keine Vermögensunterschiede/Vermögensunterschiede
Selbstlosigkeit/Selbstsucht
Totaler Gehorsam/Gehorsam nur gegenüber höherem Rang
Sakralität/Säkularität
Sakrale Einweisung/technisches Wissen
Schweigen/Sprechen
Aufhebung verwandtschaftlicher Rechte und Pflichten/verwandtschaftliche Rechte und Pflichten
Ständiger Bezug auf mystische Kräfte/zeitweiliger Bezug auf mystische Kräfte
Dummheit/Klugheit
Simplizität/Komplexität
Hinnahme von Schmerz und Leid/Vermeidung von Schmerz und Leid
Unselbständigkeit/Grade der Selbständigkeit [20]

Bis jetzt war immer die Rede von Liminalität und deren Untersuchungsgebiet in verschiedenen Stämmen und Naturvölkern. Turner aber versuchte auch die komplexe moderne Gesellschaft in Verbindung mit dem Transferzustand zu bringen. Obwohl er das Vorkommen von Liminalität in der heutigen Gesellschaft nicht bestreitet führte er einen neuen Begriff ein. Der liminoide Zustand oder die liminoide Phase wird als eher individuell angesehen, welche aber durchaus Einfluss auf die Gesellschaft hat. Dieser Zustand ist nicht zyklischer Natur und entwickelt sich unabhängig von zentralpolitischen und wirtschaftlichen Prozessen.

> *Marginal to the dominant cultural institutions, they are more fragmentary, plural, and experimental in character than liminal states. Associated with leisure time and therefore with play, liminoid phenomena are more idiosyncratic and are usually generated by individuals or groups who are competing for recognition.* [21]

> *Liminoid phenomena can be seen as representing the dismembering of the liminal. Various components that are joined in liminal situations split off to pursue separate destinies as specialized genres - for example, the-*

ater, ballet, film, the novel, poetry, music, art, both popular and classical in every case, and pilgrimage. [22]

Turner schreibt den liminoiden Zustand feudalen, hauptsächlich aber kapitalistischen Gesellschaften zu, die eine komplexe Unterteilung sozialer und wirtschaftlicher Bereiche aufweisen. Als individueller, zeitlich unbegrenzter Zustand, der in der Freizeit abseits der Arbeit vorkommt erfordert dieser im Unterschied zur liminalen Phase keine rituelle Führung. Die Grenzen zwischen liminal und gewöhnlich unterliegen keiner Betreuung oder vielmehr, durch das Fehlen einer „rituellen" Leitung kann ein „Transferraum" nicht definiert werden. Daher wird in modernen Kulturen bei der Suche liminaler Räume hauptsächlich auf Naturräume oder Räume sozialer Randgruppen zurückgegriffen.

Liminoid space is, then, not so much constituted by boundaries as it is on the boundary. This is, of course, one reason for the association of leisure with seashore and mountains, and for the popularity of deserts as a location for liminoid phenomena. In the case of sacred geography, the space of pilgrimage shrines is usually liminoid precisely because the struture of pilgrimage does not require the existence of ritual leadership. [23]

Heilig/Profan und Liminal/Gewöhnlich

Um nun eine Verbindung zu schaffen zwischen der Definition von „sacred/profane" und „liminal/ordinary space" möchte ich zusammenfassend noch einmal auf die Eigenschaften dieser verschiedenen Zustände/Orte eingehen. Turner schreibt, dass es in der liminalen Phase zu einer Vereinfachung kommt. Die Sozialstruktur wird verlassen und ist damit in dieser Phase nicht mehr vorhanden. Sie geht sozusagen über in eine „Ritualstruktur". Dabei kommt es zu einer Verfestigung von Struktur im Levi-Strauss'schen Sinne. Das Schwellenwesen also verlässt seine fix zugewiesene Rolle in der Sozialstruktur, seinen stabilen Zustand, und tritt in eine Phase des Chaos, der Relativität, der Möglichkeiten ein.

Separation [Trennungsphase] *was the phase in a ritual that served to draw a clear distinction between sacred space and time and profane or ordinary space and time. During this part of the ritual, a cultural realm is created that is clearly out of ordinary space and time and is to be the locus of the activities of the intervening phase of* transition [Schwellenphase]. [24]

Die Verbindung/Gleichsetzung von „sacred space" und der Schwellenphase und des „profane space" mit dem „ordinary space" erscheint sinnvoll. Andererseits sieht Eliade den heiligen Ort als einzig real und real existie-

renden Raum an, den profanen Ort als Ort ohne fixen Punkt, ohne Zentrum an dem man sich orientieren könnte. Dem gegenüber steht Turner der die liminale Phase als Ort der Orientierungslosigkeit und des Chaos sieht. Dies scheint auf den ersten Blick einen Widerspruch darzustellen. Bei genauerer Betrachtung fällt aber auf, dass es sich einfach um unterschiedliche Zugänge der jeweiligen Autoren und ihren Raumdefinitionen handelt. Bei Eliade als Philosoph und Religionshistoriker geht der Ansatz vom heiligen Ort aus. Von den Manifestationen und Symboliken die ihn definieren und damit strukturieren. Für ihn liegt in dem frei werden, sich selbst finden, die Orientierung und der Halt den er anspricht. Aus der Richtung Turners, als Sozialanthropologe, steht der Mensch und seine Position in der Gesellschaft im Mittelpunkt. Beim Eintritt in die liminale Phase bedeutet dies den Verlust der Sozialstruktur und den Beginn des Chaos. Damit liefern diese unterschiedlichen Ansätze unterschiedliche Ebenen, auf die ihre Definitionen zutreffen. Sie stellen daher untereinander keinen Widerspruch dar.

Liminalität und Raum

> *No matter what happens in the world of human beings, it happens in a spatial setting, and the design of that setting has a deep and persisting influence on the people in that setting.* [25]

Aus den Forschungen von Victor Turner bei verschiedenen Eingeborenen Stämmen in Zentralafrika, ergibt sich, dass die liminale Phase immer auch durch spezielle Räume definiert wird. Um ein Beispiel zu nennen müssen Mädchen in den Pubertätsriten (Umwandlung zur Frau) eine gewisse Zeit in Seklusion leben. Die dafür vorgesehenen Hütten liegen außerhalb der Dorfgrenzen. Es handelt sich dabei um kleine runde Grashütten die am Ende dieser Zeit verbrannt werden. Auch bei Riten der Heilung spielt neben der Bestandteile von Medizinen und Geister- oder Ahnen-Personifikationen der vorbereitete Ort eine wichtige symbolische Rolle.

Die Räume, die wir vorfinden, in denen wir leben und die wir mit verschiedenen Konzepten zu fassen und zu kontrollieren versuchen, sind nicht einfach da. Sie werden erschaffen.

Marc Augé, Sozialanthropologe, spricht von der Notwendigkeit des Ortes von dem Augenblick an, da er sich in der Verknüpfung von Identität und Relation durch ein Minimum an Stabilität bestimmt. *Er [der anthropologische Ort] ist es um so mehr, als diejenigen, die dort leben, Merkzeichen*

zu erkennen vermögen, die nicht das Objekt von Erkenntnis zu sein brauchen. [26]

Die Unterscheidung von „Raum" und „Ort" sieht Augé wie folgt: *Der Ausdruck >>Raum<< (espace) ist in sich abstrakter als der Ausdruck >>Ort<< (lieu), der sich zumindest auf ein Ereignis stützt, auf einen Mythos oder auf eine Geschichte. Er stützt sich zugleich auf etwas Ausgedehntes, einen Abstand zwischen zwei Dingen oder Punkten (man lässt einen >>Raum<< von zwei Metern zwischen den Pfosten eines Zauns) oder auf eine zeitliche Größe (im Zeitraum einer Woche). Er ist also äußerst abstrakt, und es ist bezeichnend, dass er heute in der Umgangssprache und in den Spezialsprachen einiger für unsere Zeit repräsentativer Institutionen systematisch, wiewohl wenig differenziert gebraucht wird.* [27]

Der anthropologische Ort von dem Augé spricht stellt den Gegensatz zu dem, von ihm eingeführten, „Nicht-Ort" dar und wird über die Basis dreier einfacher räumlicher Formen beschrieben. Die Linie, das Schneiden von Linien und den Schnittpunkt benennt er als elementare Formen des sozialen Raumes. Konkret spricht er von Bahnen, Achsen und Wegen, *die von einem Ort zu einem anderen führen und die von den Menschen geschaffen worden sind, andererseits von Kreuzungspunkten und Plätzen, an denen die Menschen einander begegnen und sich versammeln.*[28] Dabei werden Marktplätze genauso eingeschlossen wie mehr oder weniger monumentale Zentren religiöser oder politischer Natur.

Im Gegensatz zu diesem sozialen Raum führt Augé den Begriff des Nicht-Ortes ein. So wie sich ein Ort durch Identität, Relation und Geschichte kennzeichnet, so definiert sich ein Raum der keine Identität besitzt, weder relational noch als historisch zu bezeichnen wäre, als ein Nicht-Ort.

In seiner Hypothese aus Orte und Nicht-Orte artikuliert Augé, dass die >Übermoderne< Nicht-Orte hervorbringt; also Räume die selbst keine anthropologischen Orte sind und die alten Orte nicht integrieren. *Registriert, klassifiziert und zu >Orten der Erinnerung< erhoben, nehmen die alten Orte darin eine speziellen festumschriebenen Platz ein.* [29]

Das von Augé gezeichnete Bild der Nicht-Orte fällt ziemlich detailiert aus. Zum Beispiel nennt er den Raum des Reisenden als Archetypus des Nicht-Ortes. Er definiert die Entstehung des Raumes aus zwei Verschiebungen heraus. Die des Reisenden und die der Landschaft, *„von der wir als Reisende immer nur partielle Ansichten aufnehmen, >>Augenblickseindrücke<<, die wir kunterbunt im Gedächtnis speichern und dann, nach der Rückkehr, buchstäblich wieder zusammensetzen in dem Bericht, den wir davon geben, oder in der Aneinanderreihung der Dias, die, mit Kommentaren ver-*

sehen, wir unseren Freunden vorführen."[30] Für ihn erzeugt also die Reise eine fiktive Beziehung zwischen Blick und Landschaft.

Nicht-Orte selbst definieren sich auch durch Worte und Texte. Die Kommunikation dieser Orte mit den Reisenden, *„wenn wir über die Autobahn fahren, in einem Supermarkt einkaufen oder in einem Flughafen auf den nächsten Flug nach London oder Marseille warten"*[31] sieht er als Gebrauchsanleitung an. All die Vorschriften (>>rechts einordnen<<), Verbote (>>Rauchen verboten<<) Informationen in mehr oder minder expliziten codifizierten Ideogrammen (die Zeichen des Straßenverkehrs, die Symbole in den Reiseführern) stellen Bedingungen für den Verkehr in Räumen dar, in denen die Individuen nur mehr mit Texten zu interagieren scheinen, *„deren Urheber ausschließlich >>juristische<< Personen oder Institutionen sind."*[32]

Während die Identitäten und Interaktivitäten von Menschen, über das heimliche Einverständnis der Sprache, die Merkzeichen der Landschaft, die nichtformulierten Regeln der Lebenskunst, einen >>anthropologischen Ort<< ausmachen, erzeugt der Nicht-Ort *„die von den Passagieren, Kunden oder Sonntagsfahrern geteilite Identität."*[33] Diese relative Anonymität, die mit dieser provisorischen Identiät verbunden ist, kann als Befreiung empfunden werden, weil man sich nicht mehr an Position und Rang oder an die Vorschriften zur äußeren Erscheinung zu halten braucht. Dies passiert aber nicht bevor er seine persönliche Identität mit einem Pass oder einer Kreditkarte ausgewiesen hat. Augé nennt dies gewissermaßen einen Vertrag, der damit gegengezeichnet wird. Dafür bietet dir der Nicht-Ort eine Befreiung aus deinen gewohnten Bedingungen an; eine Anonymität die man durch das aktive Spielen der zugewiesenen Rolle (als Passagier, Kunde oder Autofahrer) erlangt. *„Die im voraus oder im nachhinein erfolgende Prüfung der Identität und des Vertrages stellt den Raum des modernen Konsums unter das Zeichen des Nicht-Ortes: Nur wer unschuldig ist, erlangt Zutritt. Worte zählen hier fast nichts mehr. Keine Individualisierung (kein Recht auf Anonymität) ohne Identitätskontrolle."*[34] Dieser gewonnenen Anonymität steht aber auf der anderen Seite ein Verlust der Identität gegenüber. Der Passagier der Nicht-Orte findet seine Identität nur mehr an Grenzkontrollen, Zahlstellen oder Kassen des Supermarktes. *„Der Raum des Nicht-Ortes schafft keine besondere Identität und keine besondere Relation, sondern Einsamkeit und Ähnlichkeit. Er gibt auch der Geschichte keinen Raum, die sich am Ende in ein Element des Schauspiels verwandelt, zumeist in Texte und Hinweise. Die Herrschaft gehört der Aktualität und den Erfordernissen der Gegenwart."*[35] Auf den Widerspruch, dass sobald Individuen zusammenkommen, diese Soziales hervorbringen und damit Orte erzeugen, der Nicht-Ort es aber nur mit Individuen zu tun

hat, weiß Augé keine konkrete Antwort. Er weist darauf hin, dass die Identitätskontrollen als Grenzen auch einen gewissen sozialen Freiraum bilden und spricht den Nicht-Ort als Gegenteil der Utopie an, der existiert ohne eine organische Gesellschaft zu beherbergen.

Bei Michel Foucault und der Definition seiner „Heterotopien" sind durchaus parallelen zu finden. Allerdings sind die durch seine Grundsätze beschriebenen Räume ziemlich umfassend und weniger konkret als von Augé. Auch Foucault bringt die Heterotopie mit der Utopie in Verbindung.

> *Diese Räume, die mit allen anderen in Verbindung stehen und dennoch allen anderen Plazierungen widersprechen, gehören zwei großen Typen an. Es gibt zum einen die Utopien. Die Utopien sind die Plazierungen ohne wirklichen Ort: die Platzierungen, die mit dem wirklichen Raum der Gesellschaft ein Verhältnis unmittelbarer oder umgekehrter Analogie unterhalten. Perfektionierung der Gesellschaft oder Kehrseite der Gesellschaft: jedenfalls sind die Utopien wesentlich unwirkliche Räume. Es gibt gleichfalls - und das wohl in jeder Kultur, in jeder Zivilisation - wirkliche Orte, wirksame Orte, die in die Einrichtung der Gesellschaft hineingezeichnet sind, sozusagen Gegenplazierungen oder Widerlager, tatsächlich realisierte Utopien, in denen die wirklichen Plätze innerhalb der Kultur gleichzeitig repräsentiert, bestritten und gewendet sind, gewissermaßen Orte außerhalb aller Orte, wiewohl sie tatsächlich geortet werden können. Weil diese Orte ganz andere sind als alle Plätze, die sie reflektieren oder von denen sie sprechen, nenne ich sie im Gegensatz zu den Utopien die Heterotopien.* [36]

Zur Definition oder systematischen Beschreibung (wie Foucault es nennt) stellt er sechs Grundsätze auf. Der Erste beschäftigt sich mit dem Vorkommen und der Geschichte von Heterotopien. Auch er nennt zuerst die Urgesellschaften und die dazugehörigen Krisenheterotopien (heterotopias of crisis). Bei den hier angesprochenen Orten handelt es sich um die rituellen (liminalen) Räume mit denen sich auch Turner auseinandergesetzt hat. Wie Turner, beschreibt auch Foucault die Weiterentwicklung in heutiger Zeit und nennt diese Abweichungsheterotopien (heterotopias of deviation). Hierzu zählt er Orte in die Individuen gesteckt werden, deren Verhalten im Verhältnis zur Norm abweichend ist. Als zweiten Punkt bringt er Gesellschaft und Heterotopie zusammen und spielt auf ihre Quasi-Multifunktionalität an. *„Tatsächlich hat jede Heterotopie ein ganz bestimmtes Funktionieren innerhalb der Gesellschaft, und dieselbe Heterotopie kann je nach der Synchronie der Kultur, in der sie sich befindet, so oder so funktionieren."*[37] Drittens vermag eine Heterotopie an einem einzigen Ort mehrere Plazierungen zusammenzulegen, die an sich unvereinbar sind. Sein vierter Punkt knüpft hier auf der Zeitschiene an. Er spricht von Zeitschnitten, endlos akkumu-

lierende Zeit oder Menschen die mit der herkömmlichen Zeit brechen. Im Zuge dessen nennt er Friedhöfe genauso wie Museen, Bibliotheken, Feste im allgemeinen und Feriendörfer. Bei seinem fünften Grundsatz geht er auf die Zugänglichkeit einer Heterotopie ein. *„Die Heterotopien setzen immer ein System von Öffnungen und Schließungen voraus, das sie gleichzeitig isoliert und durchdringlich macht."*[38] Der Eintritt verlangt nach gewissen Riten, Reinigungen, Gesten oder einer Erlaubnis. Bei diesen Übergängen gibt es mit Augé Berührungspunkte (Augé spricht von der Prüfung der Identität). Zuletzt spricht er der Heterotopie noch eine Funktion zu. *„Diese entfaltet sich zwischen zwei extremen Polen. Entweder haben sie einen Illusionsraum zu schaffen, der den gesamten Realraum, alle Plazierungen, in die das menschliche Leben gesperrt ist, als noch illusorischer denunziert. ... Oder man schafft einen anderen Raum, einen anderen wirklichen Raum, der so vollkommen, so sorgfältig, so wohlgeordnet ist wie der unsrige ungeordnet, mißraten und wirr ist."*[39]

All seine Definitionen zusammengefasst ergeben ein ziemlich flächiges Gefüge in dem kaum ein Ort nicht unter seine Definition der Heterotopie fällt. Augenfällig allerdings scheint, dass, bei all den Beispielen die er anführt, es sich immer um Interpretation oder kulturspezifische Ansichtssache handelt. So wie es sich bei Liminalität um einen Zustand eines Einzelnen oder einer kleinen Gruppe innerhalb einer Gesellschaft handelt, kann auch nur für dieses soziale Gefüge, mit gleicher kultureller Basis, das Ausmaß des liminalen Raumes, des Nicht-Ortes, der Heterotopie, voll erfassbar sein. Damit kann so ein Ort niemals physisch beschrieben werden ohne den Zustand der Gesellschaft und deren Wahrnehmung zuerst zu verstehen.

Henri Lefebvre hält dies in seiner Raumdefinition fest. Der Raum, den wir vorfinden, in dem wir leben, ist nicht einfach da; er ist produziert. Diese Produktion beschreibt er auf drei Ebenen (in drei Räumen), die einerseits auseinander gehalten werden müssen, andererseits aber zusammenhängen. Der wahrgenommene Raum, der begriffene Raum und die räumlich gelebte Erfahrung.[40]

Der wahrgenommene Raum stellt die Räumlichkeit sozialer Beziehungen dar. Bei dieser „räumlichen Praxis" handelt es sich um die Verbindung von *„daily reality (daily routine) and urban reality (the routes and networks which link up the places set aside for work, ‚private' life and leisure)."*[41]

Der begriffene Raum ist wahrscheinlich der dominanteste Raum in der Gesellschaft. Er ist jener Raum wie er von Wissenschaftern, Architekten, Planern usw. dargestellt wird. *„All of whom identify what is lived and what is perceived with what is conceived."*[42]

Der räumlich gelebte Raum stellt den Raum dar, wie er von Bewohnern und Benutzern, erlebt und imaginiert wird. Dieser Raum überdeckt den physischen Raum, indem er sich symbolisch seiner Objekte bedient.

Liminaler Raum

In all den vorherigen Darstellungen stellt der liminale Raum immer den Gegensatz zum normalen Raum im sozialen Gefüge, zum Ort, zum wirklichen Ort dar. Dies bedeutet, dass die Existenz eines liminalen Raumes auf dem Bewusstsein oder der Kenntnis des anderen Ortes aufbaut. Mit anderen Worten kann es keine Welt geben die nur aus liminalen Räumen besteht und vice versa.

Weiters kommt es auf die Betrachtungsweise und ihre Größenordnung an. Wird ein einzelnes Individuum oder eine ganze Gruppe betrachtet? Wie sieht der Raum des oder der Subjekte aus? Aus der Sichtweise des Individuums stellt die Wahrnehmung eines liminalen Raumes (immer im Gegensatz zu anderen Räumen) die Repräsentation seines liminalen Zustandes dar, wobei aber natürlich auch der Raum Einfluss auf diesen Zustand hat.

Also einerseits können Räume durch fehlende Verbindung zum Individuum liminale Wahrnehmung auslösen oder verstärken, andererseits kann diese Wahrnehmung den Raum selbst beeinflussen. Immer aber ist der liminale Eindruck von der wahrnehmenden Person abhängig.

Ein weiterer Punkt bezieht sich auf den Faktor Zeit. So wie ein Ort nach Augé von seiner Geschichte, seiner Konnotation abhängt so stehen heilige

wie liminale Orte nicht mit der absoluten Zeit in Verbindung. Speziell der Liminale Raum unterliegt einer Temporalität. Er besitzt weniger eine eigene Zeit sondern vielmehr einen Ablauf.

> *Sequence: A logical succession of nuclei bound together by a relation of solidarity: the sequence opens when one of its terms has no solitary antecedent and closes when another of its terms has no consequences.*[43]

Jedes Ritual wird nach bestimmten Regeln durchlaufen es ist eine Passage zwischen zwei Zuständen. Die aus dem Ritual her gefolgerte Einbeziehung eines zeitlichen Ablaufes führt zu einem temporären Raum.

Hierin besteht wahrscheinlich der größte Unterschied zum heiligen Ort. Obwohl es auch bei diesem bestimmte Abläufe gibt oder geben kann, so besitzt ein heiliger Ort statische Eigenschaften, eine gewisse Permanenz. Mit anderen Worten, er existiert einfach.

Beim Ritual des römischen Triumphzuges finden sich Parallelen zum liminalen Raum. Der Triumphzug präsentierte nicht nur den heroischen Kriegshelden, die Kriegsbeute und die Gefangenen dem Volk sondern war auch eine Huldigung des Siegers seiner Stadt, seinem „Sponsor" gegenüber. Obwohl es im *pomerium* (ein, der Legende nach, von Romulus gezogene Grenze, die zugleich die Gründung Roms darstellte; diese Linie war die Trennung eines für die Römer heiligen Ortes von dem Rest der Welt) einem General per Gesetz verboten war, sein Kommando auszuüben, gab es für diesen speziellen Tag eine Ausnahme. Es wurde gewissermaßen das symbolische Erobern der Stadt durch den Triumphator erlaubt. Nicht nur die Beute sondern auch das Glück (felicitas) sollte in die Stadt übergehen.[44]

> *In fact, if the triumph at its most general level was, [...], a symbolic passage between war and peace, then that passage has been extended by the procession to include the entire city in the liminal stage of transition, in which the triumphator is still, in effect, a symbolic warrior.*[45]

Der Akt des Eintreten, des Kreuzen der Grenze durch die *porta triumphalis* war der Beginn des Triumphzuges. Häufig wurde nur speziell dafür ein Tor in die Stadtmauer geschlagen, welches danach wieder zugemauert wurde. Dieses Gefangennehmen des Triumphators durch die Stadt weist auch auf die aktive Rolle der Stadt selbst hin. Der Triumphzug bewegte sich weiter an allen wichtigen Gebäuden aber auch an Orten vorbei, die eine größtmögliche Anzahl an Zuschauern fassten, um schlussendlich am Jupitertempel auf dem Kapitol zu enden.

> *The city was not a stage for ritual until it was taken as such. The available monuments, buried as they were in the sediment of daily life, would remain [...] spatially and chronologically heterogeneous [...], until they*

were ritually „excavated" and laced together in an urban order that had been, previously, only latent. So the triumph took the city as it found it [...] and interpreted the city as it existed, as well as proposing its transformation.[46]

Rom wurde restrukturiert in eine Abfolge von Events wobei der Höhepunkt auch das Ende darstellt. Die räumliche Ordnung wird durch ein temporäres Event transformiert, wobei sowohl dem Passierenden als auch der Passage selbst eine aktive Rolle zukommt.

Dieses Inszenieren von Räumen, von Architektur ist auch in Entwürfen des 18. Jahrhunderts zu finden, die sich mit Initiationsriten der Freimaurerlogen befassten. So entstanden architektonische Abbildungen von linearen Ritualabfolgen.[47]

Sequences of space, configurations-en-suite, enfilades, spaces aligned along a common axis – all are specific architectural organizations, from Egyptian temples through the churches of the quattrocento to the present. All have emphasized a planned path with fixed halting points, a family of spatial points linked by continuous movement. [...] Not all architecture is linear, nor is it all made of spatial additions, of detachable parts and clearly defined entities. Circular buildings, grid cities, as well as accumulations of fragmentary perspectives and cities without beginnings or ends, produce scrambled structures where meaning is derived from the order of experience rather than the order of composition.[48]

Dieses Aneinanderreihen von Augenblickseindrücken bringt uns wieder zum Reisenden, Augés Archetypus des Nicht-Ortes. Seine Aufnahme partieller Ansichten, die dann wiederum in einer gewissen Reihenfolge zusammengesetzt werden, entspricht dem Film ansich. Man könnte also sagen dass es sich beim Film um den Archetypus des Liminalen Raumes handelt.

Der Filmraum

Filmraum

Die filmisch-fotografische Darstellung eines dreidimensionalen Raumes (mise-en-scène) in einem zweidimensionalen Abbild basiert auf elementaren Prinzipien der menschlichen Raumwahrnehmung: Die Überlagerung von Objekten durch andere Objekte ist einer der wichtigsten Raumindizes.

> *Set design is generally dismissed by architecture critics who see it as artificial and derivative, shallow and false. But set design is a crucial aspect of any film – it is the art of creating vicarious experience. It is about the controlled perception of space – perspectival space, the architectural secret of the Renaissance. Ironically, set designers working in two dimensions are often more successful than architects working in three, who too often focus on the exterior object rather than spatial experience. They devote their energies to creating abstract void spaces rather than backdrops for human activity.*[1]

Weiters spielt auch das Wissen um Objektgrößen und Größenunterschiede von Objekten in der Einschätzung der Raumverhältnisse eine wichtige Rolle. Hierbei wird vom Objektwissen gesprochen. Die Schärfe der verschiedenen Bildebenen und Unterschiede in der Oberflächentextur von Objekten sowie die Farbsättigung enthalten Hinweise auf die Raumlage. Neben dem Verhältnis von Licht und Schatten schließlich ist die Bewegung

ein primärer Raumindikator, wobei Objekt- und Kamerabewegungen sowie Veränderungen der Brennweite zu unterscheiden sind.

Nun ist aber diese Definition von Raumwahrnehmung allein noch nicht verantwortlich für den „Filmraum". Schon in den 20er Jahren hat Elie Faure über die weitaus umfassendere Bedeutung des filmischen Raumes geschrieben und diese mit einem architektonischen Raumbegriff in Verbindung gebracht. Faure meinte, dass der Film nicht nur die Zeit in den Raum miteinbezieht sondern die Zeit zu einer Dimension des Raumes macht.[2]

> *Mit Hilfe des Films wurde, so Faure, die Zeit zu einem veritablen Instrument des Raums, >>der vor unseren Auge unablässig seine aufeinanderfolgenden Volumina entrollt, die uns in Dimensionen wiedergegeben werden, welche es uns erlauben, seine flächen- und tiefenmäßige Ausdehnung zu erfassen.<< Die dabei entdeckten >>bisher ungekannten plastischen Freuden<< würden schließlich die Entstehung eines neuartigen architektonischen Raums ähnlich dem imaginären Raum >>innerhalb der Wände des Gehirns<< nach sich ziehen: >>Mit der Einbeziehung des Begriffs der Dauer als eines konstitutiven Elements in den Begriff des Raums wird für uns ohne weiteres eine blühende Kunst der >cinéplastique< vorstellbar, die nichts anderes als eine ideale Architektur wäre, aus der die >cinémimique< [das filmisch nachahmende Moment][…] verschwinden wir, weil nur ein großer Künstler Bauten errichten könnte, die sich unablässig selbst erschaffen, in sich zusammenfallen und sich von neuem selbst erschaffen, und zwar im Zuge unmerklicher Übergänge des Tons und der Modellierung, die ihrerseits in jedem Augenblick Architektur sein werden, ohne dass wir in der Lage sind, das Tausendstel einer Sekunde zu erfassen, in dem sich der Übergang ereignet<<.*[3]

Herman G. Scheffauer[4] spricht sogar vom sechsten Sinn des Menschen, seinem Raumgefühl. In diesem wird die Wirklichkeit vom Menschen selbst verwandelt und die [Film]Architektur stellt nicht mehr nur einen passiven Hintergrund dar, sondern wird selbst Träger von Emotionen.

> *Unter der Großaufnahme dehnt sich der Raum, unter der Zeitlupe die Bewegung. […] an die Stelle eines vom Menschen mit Bewusstsein durchwirkten Raums [tritt] ein unbewusst durchwirkter. […] Vom Optisch-Unbewussten erfahren wir erst durch [die Kamera], wie von dem Triebhaft-Unbewussten durch die Psychoanalyse.*[5]

Diese Verbindung der Kamera mit dem Zuseher und seinem „Raumgefühl" ist entscheidend für den Begriff des Filmraums.

Eric Rohmer (Mitbegründer der Cahier du Cinéma und Regisseur) unterscheidet hier drei im Film vorkommende „Räume" oder Raumeindrücke. Der "Bildraum" stellt die Raumverhältnisse in einer einzelnen Einstellung

dar. Der "Architekturraum" wird durch das Ensemble von Landschaft, Gebäuden und Objekten, wie es im Vorfilmischen[6] arrangiert wurde, abgebildet. Beim "Filmraum" aber handelt es sich um den virtuellen Raum, den der Zuschauer mit Hilfe fragmentarischer Einzelteile, die der Film ihm liefert, in seiner Vorstellung zusammensetzt. Eine Straße beispielsweise hört nicht einfach am Ende des Frames auf, *„it expands all around the viewer as a network of streets, buildings and life situations."*[7]

> *Der "Filmraum" ist die primäre Einheit der filmischen Raumdarstellung und wird gemeinhin als "szenischer Raum" bezeichnet. Er umfaßt drei Arten und Bezugsgrößen: Der "Einstellungsraum" ist derjenige Raum, der in der einzelnen Einstellung repräsentiert ist. Der "montierte Raum" ist derjenige Raum, der in der Montage hervorgebracht wird. Der "Ton-Raum" schließlich ist die Raumvorstellung, die durch den Ton angeregt wird. Die filmische Raumvorstellung wird also gespeist aus sehr unterschiedlichen Quellen und umfaßt darüber hinaus die Erschließung von Räumen, die im Bild nur angezeigt oder impliziert sind (Off Screen). ... Insbesondere hängt die Raumdarstellung mit Strategien der Subjektivierung zusammen.*[8]

Im Filmraum ist eine vollkommene Einflussnahme ausgehend von den Erfordernissen der Narrative möglich. Einen Satz aus „Architecture and Disjunction" von Tschumi umformend könnte man sagen: „Filmspace is not about the conditions of design but about the design of conditions."[9]

> *Building is inevitably also interpretation. [...] There would be no need for interpretation if, with the help of social scientists, we could state the requirements of dwelling so clearly and completely that we could leave building to the engineer.*[10]

Da aber letztendlich der Filmraum im Zuschauer selbst gebildet wird, ist Interpretation immer im Spiel.

Apparatus-Theorie

Die vorhin angesprochene Subjektivierung oder auch der damit zusammenhängende Umstand, dass der Filmraum virtuell im Zuseher selbst konstituiert wird, führt in der Filmtheorie zum Apparatus / Cinematic Apparatus. Bei diesem handelt es sich in erster Linie um die physikalischen Attribute - von der Kamera über den Filmstreifen selbst zum Projektor in den Kinoraum - die das Medium Kino ausmachen. In weiterer Folge ist aber auch die Beziehung zwischen diesen Mechanismen und der Filmwahrnehmung des Zuschauers Teil des Cinematic Apparatus.

> *The >reality< mimed by the cinema is thus first of all that of a >self<. But because the reflected image is not that of the body itself but that of a world already given as meaning, one can distinguish two levels of identification. The first, attached to the image itself, derives from the character portrayed as a center of secondary identifications, carrying an identity which constantly must be seized and re-established. The second level permits the appearance of the first and places it >in action< - this is the transcendental subject whose place is taken by the camera which constitutes and rules the objects in this >world<.*[11]

Der erste Teil der von Baudry (einer der Begründer der Apparatus-Theorie) erwähnten Identifikation bezieht sich auf die filmische Zentralperspektive. *„...the conventions of monocular linear perspective enshrined in the camera provide a literal realization of the metaphor of knowledge as vision that underlies the empiricist conception of knowledge. The film spectator is positioned "ideologically" at the center of the visual field of the photographic image by the monocular perspective embodied in the camera lens."*[12] Richard Allen nennt dies die These der perspektivischen Subjektpositionierung.

Weiters erwähnt Baudry auch die Identifizierung des Zusehers im Kino mit der Kamera. Dieser nimmt die Ereignisse der Filmbilder als transzendentes Subjekt wahr. Der Zuseher ist nicht nur durch das Filmbild positioniert, sondern übernimmt auch das „unbegrenzte" Sehen des Kamera-Auges welches, so scheints, die Welt unvermittelt wieder gibt. In der Codierung des klassischen Erzählkinos, wird dem Zuseher damit permanent der Ort des wahrnehmenden Bewusstseins zugewiesen (primäre kinematographische Identifikation). Dadurch schließt er die Lücke des fehlenden Kamera-Auges und fügt Einstellung für Einstellung das fragmentarische Bild zu einem homogenen Raum zusammen. (Diese Wahrnehmungsaktivität bei der der Zuseher sozusagen eine Nahtstelle bildet wird daher auch mit dem Begriff der „Suture" beschrieben).

Hier sollte erwähnt werden, dass im klassischen Erzählkino die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf den Protagonisten/Schauspieler fokussiert wird und jedwedes Verfahren sich der Vermittlung von Information durch den Darsteller zu unterwerfen hat.

Bei der letzten These wird die Dualität der Wahrnehmung festgestellt. Hierbei stehen die metapsychologischen Überlegungen Baudrys und Metz im Mittelpunkt die besagen, dass das kinematografische Bild kein Abbild der Realität ist, sondern Realitätseffekte und Realitätsimpressionen produziert.

> *Das Kino vermittle eine überreiche Wahrnehmungswelt, einen überwältigenden Realitätseindruck, der zugleich das Zeichen der Irrealität trage. Dieser Effekt des >Mehr-als-Real<, wie es Baudry nennt, begründet Metz die Bestimmung des Kinos als den Ort einer psychischen Aktivität, die uns mehr als jede andere Kunst in das Imaginäre, d.h. in eine unbewusste Phantasietätigkeit, verstricke. Der Zuschauer bewege sich in der paradoxen Konstellation, einerseits zu wissen, dass das Leinwandbild nur ein Bild (eine symbolische Relation) ist, um zugleich den Zustand der Täuschung zu genießen. Durch das kinematografische Bild vermittelt, sieht er eine >reale Welt< als wäre es ein Phantasiebild seiner Träume. Diesen Konjunktiv des Träumens nennt Metz in Anlehnung und im Unterschied zum >Traumzustand< den >Filmzustand<.*[13]

Da der Zuschauer an die Realität dessen was er wahrnimmt glaubt *„...he is confirmed in the illusory sense of mastery and self-coherence that defines the misrecognition of the subject and the structure of the empiricist conception of knowledge*".[14] Richard Allen stellt aber weiter fest, dass unsere Gedanken an ein Objekt immer mit der Wahrnehmung des Objektes verbunden sind und es dadurch keine simultane Wahrnehmung geben kann. Man kann deshalb zwar zwischen dem Wissen um den Schauspieler und seiner Rolle wechseln sie aber nicht parallel wahrnehmen.

Allen detailiert Baudrys Ausführungen und führt den Begriff „projective illusion" ein. Dieser beschreibt die Art und Weise wie ein Zuseher *„Instead of looking >>from the outside<< upon something staged in this world, you perceive the events of the film directly or >>from within.<< You perceive a fully realized though fictional world that has all the perceptual immediacy of our own."*[15] Für das Entstehen von „projective illusion" ist zum Beispiel die Größe und das Fehlen einer Oberfläche (Immaterialität einer Projektion auf eine Leinwand) Ausschlag gebend.

Auch die Bewegung trägt entscheidend dazu bei. Das Abbild einer Bewegung und die Bewegung selbst werden eins. *„there is no image of*

recorded movement in the cinema, there is only a moving image." Hier bezieht er auch den Sound mit ein. *„This sense of presence that movement brings to the projected image is complemented by the character of diegetic sound. Although transformations do occur from an original sound to its recording, there is no image of recorded sound in the cinema; sound, too, is directly experienced.*"[16] Zurück im Cinematic Apparatus beschreibt er dessen Erweiterung durch die Einbeziehung des Off-Screen Spaces. Da es sich um ein Moving Image handelt können Objekte und Personen den Frame betreten oder Verlassen. Hierdurch und durch den Sound wird der Zuseher mit diesem Raum konfrontiert. Den dort stattfindenden Ereignisse kommt die gleiche Art von Präsenz zu. Off-Screen Space kann also als Erweiterung des dramaturgischen Raumes gesehen werden.

Als weitere Verbindung zum Zuschauer erwähnt er auch dessen Erwartung. Es reicht beispielsweise schon die Erwartung, dass Bewegung auftreten könnte. *„In creating a form of experience that affords the possibility of movement, the cinema engenders the expectation of movement. If that expectation is disappointed, then the spectator will be less disposed to experience the film as a projective illusion.*"[17] In diesem Kontext der Erwartung tragen die Narrative dazu bei, den Zuschauer länger in der projektierten Illusion zu halten. Damit wird die räumliche Präsenz auch auf eine zeitliche ausgedehnt.

Erwartungen basieren auf dem Wissen des Zuschauers wobei es sich bei diesem Wissen um allgemeines, kulturelles usw. handeln kann. Genres erleichtern es, einen vorgegebenen „Text" zu verstehen indem sie einen Rahmen anbieten in dem dieser „Text" verstanden werden kann. *„Any given genre film, such as the western or horror film, draws on themes and images from other texts (the generic intertext) that blur the boundaries of the individual text. Because the generic intertext already forms a part of the spectator's stock of knowledge, the individual genre film simply taps into a reservoir of themes and images already possessed by the spectator. [...] Genre conventions thus minimize the effort required by the spectator to understand a film in its singularity and maximize his capacity to enter into the film's narrative world.*"[18]

Science Fiction

Genre

Ein Genre beschreibt nicht nur die Art des Films sondern auch die damit zusammenhängenden Erwartungen des Zuschauers. Diese Kategorisierung ist sowohl bei der Produktion und beim Marketing des Filmes als eben auch bei der Konsumation durch den Zuschauer relevant. Obwohl es oft möglich ist gewisse Konventionen einem Genre zuzuordnen, ist es doch meist schwer einen ganzen Film auf ein Genre zu beschränken. Es hängt dann davon ab, wie die Hauptstory des Films verkauft oder gesehen wird.

Konventionen, deren Kategorisierung die Basis des Genre-Begriffs darstellt, kann als Kommunikationselement angesehen werden, welches ein weitreichendes Feld an Bedeutungen mit sich bringt. Sie manifestieren sich in verschiedenster Weise, wie in Objekten, in der mise-en-scène, in der Montage oder im Tonraum. Aufbauend auf den Erfahrungen des Zuschauers mit Film und Fernsehen werden Konventionen hauptsächlich zur Beeinflussung der Erwartungen des Zuschauers verwendet. Sie können als Framework oder erlernte visuelle Sprache angesehen werden, durch die gewissermaßen mehr Information transportiert und damit der Film schneller gelesen werden kann. Dieses Wissen des Zuschauers um Konventionen kann andererseits aber auch gebrochen werden. Der Zuschauer muss sich durch diesen

überraschenden Effekt wieder neu orientieren, die visuelle Sprache anders interpretieren und damit sich selbst wieder aktiver einbringen.

Science Fiction

Das Science Fiction Genre stellt ein gutes Beispiel dar, wie schwer es ist eine allgemein gültige Definition für einen Science Fiction Film zu finden. Obwohl man schnell mit eindeutigen SF-Filmen als Beweis zur Stelle ist und Raumschiffe, Raketen und Roboter als Indikatoren für einen solchen aufzählt, wird einem die Komplexität erst dann bewußt, wenn man versucht den Bereich abzugrenzen. Macht Zukunft einen Film zu einem SF-Film oder hängt es von wissenschaftlichen Errungenschaften ab? Ist ein sprechendes Auto wie in „Knight Rider" ein Hinweis auf einen SF-Film oder die Zeitreisen von „Orlando" im gleichnamigen Film.

Es existieren verschiedene Möglichkeiten, Filme des Science-Fiction Genres zu definieren. Wie Axel Mehlem beispielsweise schreibt gibt es eine, in Anlehnung an den Klassiker „Things to come" (1936, nach einem Buch von H.G. Wells).[1] Science Fiction Filme zeigen Dinge, die kommen werden. Prinzipiell gilt aber, dass dabei die Handlung nicht zwangsläufig in einer möglichen Zukunft spielen muss. Auch utopische Ereignisse oder technischer Fortschritt in Gegenwart oder Vergangenheit können als Science-Fiction bezeichnet werden. SF-Filme zeigen das Spekulative oder das Mögliche und dessen (positive oder negative) Auswirkung auf die Zukunft.

Sie sind immer auch ein Abbild ihrer Zeit und spiegeln oft gesellschaftliche Ängste oder Visionen wieder.

SF-Bilder haben meist etwas „Fremdes" an sich. Dabei kann es sich um neuartige, visionäre Element oder aber um vertraute Elemente in nicht vertrauter Umgebung handeln. Natürlich sind dies nicht die einzigen Bestandteile, sie stellen jedoch eine wichtige Grundlage dar. Ihren größten Einfluss haben diese Elemente aber wahrscheinlich wenn sie üblichen, gewohnten Bildern gegenübergestellt werden. Das vollkommene Fehlen von vertrauten Bildern ist nicht möglich. *„It goes almost without saying [...] that no narrative film, no fiction film, can sustain itself on visual surfaces which are completely and continuously strange and alien to either our experience or our mode of perception. We have to understand what we see and if what we see is unfamiliar, it must – to have meaning – be eventually connected to something we can comprehend, to something we know."*[2] Im Science Fiction Genre geht es also nicht darum eine totale Abstraktion zu erreichen sondern die gewohnten Grenzen menschlichen Wissens und Vorstellungskraft zu dehnen und zu erweitern ohne den Bezug zur „Realität" zu verlieren. *„...the [SF-]films must obligatorily descend to Earth, to men, to the known, and to a familiar mise en scène if they are to result in meaning rather than the abstract inexplicability of being."*[3]

Liminalität im Kontext der Apparatus-Theorie

Wenn bei dem Zustand der Liminalität vom Bruch mit Konvention und Tradition gesprochen wird, bezieht sich das in unserem Fall auf zwei, dem ersten Eindruck nach, unterschiedliche Dinge: den Film und den Zuseher.

Einerseits geht es hier um die filmräumliche Darstellung dieses Zustandes. Das heißt, dass das „defamiliarizing element", der Bruch mit Konvention und Tradition, parallel zur Narrative auch in der Filmsprache gesucht und gefunden werden kann. Die Filmsprache muss, um eine Geschichte zu erzählen auf gewisse Konventionen zurückgreifen. Gleichzeitig soll sie aber einen Zustand präsentieren der quasi die Anti-Struktur desselben darstellt.

Andererseits hängt das Erfahren von Liminalität von dem Wahrnehmenden ab. Dies wäre in erster Linie der Hauptcharakter des Filmes. In weiterer Folge, um Liminalität zu vermitteln muss sie sich aber auch auf den Zuseher beziehen, oder vielmehr ihn miteinbeziehen. Dieser ist nicht nur externer Beobachter sondern wird auch zum Teil des Films. In der Apparatus-Theorie stellt der Zuseher einen wichtigen Teil der Filmwelt dar. Er nimmt neben dem Platz des „Kameraauges", durch Identifikation meist auch den des Hauptcharakters ein. Damit tritt er aus seiner realen Rolle in der Sozialstruktur aus und begiebt sich in den Filmraum mit all seinen aus

den Narrativen und Symboliken hergeleiteten Eigenschaften. Die Wirkung des liminalen Zustands, der Liminalität, kann nicht bloß über die Narrative vermittelt werden, sondern muss eine Unterstützung durch den Filmraum erfahren. Hier kommt der liminale Raum zum Tragen.

> *First, there is the violence that all individuals inflict on spaces by their very presence, by their intrusion into the controlled order of architecture. Entering a building may be a delicate act, but it violates the balance of a precisely ordered geometry. [...] But if bodies violate the purity of architectural spaces, one might rightly wonder about the reverse: the violence inflicted by narrow corridors on large crowds, the symbolic or physical violence of buildings on users. A word of warning: I do not wish to resurrect recent behaviourist architectural approaches. Instead, I wish simply to underline the mere existence of a physical presence and the fact that it begins quite innocently, in an imaginary sort of way.*[4]

Menschen, die sich in einer liminalen Phase befinden, können sich sowohl in Orten oder Nicht-Orten bewegen. Für die Projektion auf den Zuseher aber, müssen diese Zustände in eine filmische Sprache übersetzt werden. Hier wird der Kreis zum ersten Punkt hin wieder geschlossen. Der Zustand des Zusehers in der realen Welt stellt sich hiermit nicht als relevant dar. Die Projektion von Liminalität auf den Zuseher der realen Welt findet nicht statt. Sie wirkt nur auf den Zuseher als Teil des Filmraums.

Die Frage nun, ob es sich laut Smith bei einem Kino um einen heiligen Ort handelt drängt sich auf. Auf den ersten Blick könnte man diese Frage bejahen. Ein Kino ist ein abgegrenzter, sogar ziemlich abgeschlossener Raum der wie Smith es ausdrückt als „focusing lens" fungiert. Die Leitung dieses Rituals übernimmt der Filmregisseur, dem damit der größte Einfluss zukommt. Auch besitzt eine Projektion in einem Kino eine ganz andere Wahrheit oder vielleicht sogar „Heiligkeit", wie in einem anderen Umfeld. Im Hinblick auf den Apparatus-Theorie aber zeigt sich, dass der Zuseher all die Eigenschaften des Protagonisten aber nicht in der Realität des Kinoraums erlebt. All dies passiert im Filmraum in dem der Zuseher den Platz der Kamera einnehmend seine Identifikation und damit seine Identität bereits ausgetauscht hat. Wenn Smith davon spricht wie das *„ritual object or action becomes sacred by having attention focused on it in a highly marked way"*[5], dann trifft dies zwar auf das Kino zu, der Zuseher aber ist nur im Filmraum Teil dieses Systems. Mit anderen Worten hängt meines Erachtens die „Heiligkeit" des Kinos von der Projektion und dem ab was von dem Filmraum zurück in den Kinoraum gebracht werden kann.

Liminalität im Science Fiction Film

Wie aber drückt sich Liminalität nun überhaupt aus und wieso gerade ihr Erscheinen im Science Fiction Film?

Ausgehend von den binären Gegensatzpaaren die Victor Turner in „Das Ritual" nennt, geht es hierbei um Zustände die außerhalb der Sozialstruktur stattfinden.[6] Was ist nun außerhalb dieser Struktur, wo ist diese Anti-Struktur zu finden?

> *Modernity frees people from the limitations imposed on them by their family or clan or by their village community, offering them unheard-of options and often material improvements as well; there is, however, a price to pay. The renunciation of the traditional framework of reference for their lives means a loss of certainties and of meaning. For many people it is far from easy to learn to live with this. In the context of philosophy, too, modernity is often described as a condition that is diametrically opposed to dwelling.*[7]

Medien in denen Geschichten erzählt werden sind mit der Möglichkeit ausgestattet eine neue „Realität" zu erfinden. Diese „frames of meanings" sind bei dem Medium Film mit dem Filmraum gleichzusetzen. Je weiter weg das zu zeigende Szenario von der Realität platziert ist, desto freier kann mit dem Designen des selbigen umgegangen werden.

Die Gegenwart, aber auch Teile der Vergangenheit, sind voll von Implikationen. Es sind dies Verhaltensmuster, Symboliken, Strukturen in denen man lebt, mit denen man vertraut ist. Um nun hier eine Anti-Struktur zu finden und darzustellen, müssen erst all die Denkmuster vom Zuseher mit Hilfe des Filmraums durchbrochen werden. Erst dann kann mehr oder weniger unabhängig versucht werden Liminalität darzustellen. Was ist nun aber wenn man von vornherein Zeit und Ort des Szenarios überhaupt gleich neu erfindet? In diesem Fall befindet man sich auf einem „neutralen" Boden. Auf einem neutralen Boden wiederum kann man aber keinen Film machen. Wie soll ohne Bildsprache, Konvention und Symbolik eine Filmerzählung stattfinden. Genauso wenig kann ein Text mit Bedeutung verfasst werden, ohne dass man sich auf Signifikat und Signifikant geeinigt hat. Zu diesem Zweck muss nun erst recht wieder eine Bedeutungsstruktur aufgebaut werden. Allerdings lässt sich im Science Fiction Film freier damit arbeiten. Es können gewisse Teilstrukturen übernommen und wieder andere neu interpretiert werden.

Mit anderen Worten handelt es sich beim Science Fiction Film oder vielleicht sogar bei der Zukunft an sich, um eine Basis für Narrative, in der man sich freier bewegen und unabhängiger inszenieren kann. Natürlich gibt es auch im Science Fiction Film Symbole und Verfahren, die durch seine fast 90 jährige Tradition auch schon ein gewisses Muster vorlegen. Doch solange

diese Dinge nicht in der Gegenwart ihren Einzug gefunden haben, ist eine gewisse Flexibilität in ihrer Handhabung immer noch gegeben. Abgesehen davon, handelt es sich bei Liminalität um einen besonderen Zustand des Menschen und um nun eine Verbindung mit dem Film oder mit Charakteren zu erreichen, muss dem eine Identifikation mit dem Zuschauer voran gehen.

Helmut Weihsmann spricht von der bedauernswerten schizoiden Lage der Production Designer.

> *Zum einen werden sie vom permanenten Trauma des déjà vu geplagt, von der Angst, der Zuschauer könnte durch ein banales, gar alltäglich und gegenwärtig erscheinendes Detail aus der Illusion der utopischen Szenerie gerissen werden, verärgert oder gar mit Spott reagieren; andererseits müssen sie jede ihrer Kreationen in deren Zweckbestimmung und Verwendungszusammenhang erkennbar werden lassen und sich folglich der Hinweise und Zeichen traditioneller Formensprache bedienen.*[8]

Das heißt man hat einerseits damit zu kämpfen den Zuschauer in den Filmraum eintauchen zu lassen und ihn über die Länge des Films nicht zu verlieren. Dies geschieht durch die Identifikation mit einem der Charaktere, wobei dies wiederum durch vertraute Elemente, sowohl in der Bildersprache, der mise-en-scène, der Montage oder der narrativen Strukturen passiert. Auf der anderen Seite ist aber genau die Anti-Struktur, dass Nichtvertraute, dass Ungewisse das, was dargestellt werden soll.

Methodik der Analyse des Filmraums

> *Partial control is exercised through the use of the frame. Each frame, each part of a sequence qualifies, reinforces, or alters the parts that precede and follow it. The associations so formed allow for a plurality of interpretations rather than a singular fact. Each part is thus both complete and incomplete. And each part is a statement against indeterminacy; indeterminacy is always present in the sequence, irrespective of its methodological, spatial, or narrative nature.*[1]

Jede Analyse birgt das Teilen des Ganzen in seine Bestandteile in sich. Das richtige Teilen setzt aber die Kenntnis des Ganzen voraus. Die gewählte Methodik geht vom Ganzen aus, entscheidet über das Wesen der Bestandteile und die Art und Weise diese zu betrachten. Ein Ansatz, der ein Hauptaugenmerk auf den visuellen Stil zulässt, das Betrachten dieses Stils aber im Kontext des Films gewährleistet, der also gewissermassen Form und Inhalt nicht trennt, ist im Neoformalistischen Ansatz von David Bordwell und Kristin Thompson zu finden.

Beim Neoformalismus handelt es sich um einen Ansatz nicht um eine Methodik. Dadurch, dass damit eigentlich nur ein Rahmen vorgegeben ist, wird eine gewisse Flexibilität dem zu analysierenden Film geboten. *„Als Ansatz [...] liefert er [der Neoformalismus] eine Reihe von allgemeinen Annahmen darüber, wie Kunstwerke aufgebaut sind und wie es ihnen gelingt, die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf sich zu ziehen. Allerdings schreibt der Neoformalismus nicht vor, wie diese Annahmen in einzelnen Filmen ausgeformt sind. Vielmehr können die Grundannahmen dazu verwendet werden, eine Methode zu entwickeln, die den spezifischen Problemen des jeweiligen Films entspricht."*[2] So stellt die filmische Bedeutung genauso eine formale Komponente, ein Verfahren dar. Mit Verfahren wird jedes einzelne Element oder Struktur gemeint welches im Film eine Rolle spielt, sei es eine Kamerabewegung, eine Rahmenhandlung, ein wiederholtes Wort, ein Kostüm usw. *„Für den Neoformalisten sind all diese Verfahren des Mediums und der formalen Organisation hinsichtlich ihres Verfremdungspotentials und ihrer Möglichkeiten, ein filmisches System aufzubauen, gleichwertig."*[3] Jedes gegebene Verfahren dient, abhängig vom Kontext, verschiedenen Funktionen. Auf diese Funktionen und ihren zugrundeliegenden Motivationen hin werden die Verfahren untersucht.

Beim Film GATTACA möchte ich mich auf die Funktion der Umsetzung von Liminalität in den Filmraum beschäftigen. Als ein erster Schritt werden hierfür die Narrative des Films beleuchtet und die daraus gebildete Filmwelt beschrieben. Danach werden die verschiedenen Phasen von Liminalität

des Hauptcharakters analysiert. Nach der Festlegung des Auftretens von Liminalität folgt die Beschreibung des Filmraums. Allgemeine Hinweise, die den Kontext und die Bedeutungsstrukturen des Films bilden, gehen der Analyse der einzelnen Räume voran, die auf die Funktion der Liminalität hin untersucht wird.

Von der Architektur kommend erscheint es logisch den Filmraum von GATTACA in seine szenischen Räume (physische Raumabfolgen) zu unterteilen.

Die Narrative von GATTACA

Der Film GATTACA erzählt von Vincent Anton Freeman, der als nicht zugehörig in einer Welt lebt die von genetisch modifizierten Menschen regiert wird und beweist, dass einzig und allein der menschliche Wille/ Geist zählt.

Charaktere

Vincent Anton Freeman		
„Jerome Morrow“	Navigator bei GATTACA	
Jerome Eugene Morrow	borgt Vincent seine DNS; er selbst ist an einen Rollstuhl gebunden	
Irene (Cassini)	Arbeitskollegin bei GATTACA, später Freundin	
Director (Josef)	Chef von GATTACA	

Lamar	Arzt bei GATTACA
Marie (Freeman)	Mutter von Vincent
Antonio (Freeman)	Vater von Vincent
Anton (Freeman)	Jüngerer Bruder von Vincent, Polizist - Vorgesetzter
Detective (Hugo)	Polizist











Story

Bei der Story handelt es sich um die chronologische Abfolge der Ereignisse.

Die nicht allzu ferne Zukunft - Vincent Freeman wird in eine Klassengesellschaft geboren; in eine Gesellschaft, in der der Erfolg von der Perfektion des Erbgutes abhängt.

Um einem Kind den bestmöglichen Start zu geben werden dessen Gene modifiziert. Die Spanne der Möglichkeiten reicht von der Eliminierung von Erbkrankheiten bis hin zum völligen Design eines "neuen" Leistungsmenschen. Der Grad der Perfektion ist nur eine Frage des Geldes.

Warum nun Vincent Freeman zu den Menschen gehört, für den seine Eltern dies nicht vorgesehen haben, bleibt für ihn unklar. Als "God-child" (natürlich geboren / nicht modifiziert) erfährt er schon in frühen Kindesjahren was Ausgrenzung bedeutet (Ihm wird der Besuch des Kindergartens untersagt, da die Versicherung bei seiner Imperfektion nicht zahlen würde). Auch seine Eltern, allen voran sein Vater, sehen schnell, dass ihr Glaube und ihre Erziehung allein, ihrem Kind zu keiner besseren Zukunft verhilft.

Daher wenden auch sie sich bei der Planung ihres zweiten Kindes an ihren "local geneticist".

Mit dem Heranwachsen der beiden Brüder wird der körperliche Unterschied und die Ungleichbehandlung seiner Eltern, für Vincent immer gravierender. Nach einem Erlebnis allerdings, bei dem er das erste Mal seinen jüngere Bruder besiegt, entschließt er sich seiner Familie den Rücken zu kehren und sein Glück alleine zu versuchen. Sein langjähriges Interesse für den Weltraum stellt auch sein Berufsziel dar, welches er nun alleine versucht zu erreichen. Schnell muss Vincent allerdings feststellen, dass seine genetischen Werte, die ihm durch einen Herzfehler und andere Imperfektionen eine Lebenserwartung von 30 Jahren vorraussagen, alle Türen zu seinem Ziel verschließen. Daher entschließt er sich zu härteren Mitteln zu greifen und erkauft sich eine neue Identität. Jerome Morrow, ein "genetical superior" durch einen Unfall an einen Rollstuhl gebunden, "borgt" ihm seine Identität in Form von Aussehen, aber vielmehr durch Blut-, Urinproben und sonstigen "Körperabfall" um sein eigenes minderwertiges Erbgut auszutauschen. Vincent im Gegenzug übernimmt seinen Unterhalt.

Jeromes Identität öffnet ihm alle Türen und so bewirbt sich Vincent bei GATTACA, einem Weltraumforschsungsinstitut. Obwohl die täglichen Prozeduren des Identitätswechsels, bei denen bewerkstelligt wird, dass ja keine Spuren von Vincents minderwertigen Erbgutes sein verdecktes Spiel entlarven können, sehr anstrengend sind, kommt Vincent seinem Ziel und auch dem misantropen Jerome näher. Nach einer erfolgreichen Zeit bei GATTACA wo er als Navigator für einen Raumflug ausgebildet wird, ereignet sich kurz vor seinem Abflug ein Mord, der seine falsche Identität ans Tageslicht bringen könnte. Dazu kommt noch, dass bei einer der gründlichen Durchsuchungen in GATTACA auch eine Wimper von Vincent Freeman, seiner ursprünglichen Identität, gefunden wird.

In dieser Zeit lernt Vincent auch Irene kennen. Irene, selbst nicht ganz "perfekt", ist anfangs von seiner Perfektion eingeschüchtert. Als bei einer ihrer Verabredungen die Polizei anrückt, findet sie heraus, dass mit ihm etwas nicht stimmt. Vincent findet in Irene den ersten Menschen, der ihn an seinem lang erarbeiteten Ziel, die Erde zu verlassen, zweifeln lässt.

Derweil rücken die beiden "Detectives" der wahren Identität Vincents immer näher. Kurz bevor es dazu kommt wird der gesuchte Mörder gefasst und Vincent fällt aus der Schusslinie. Irene entdeckt dabei das Doppelspiel von Vincent und Jerome. Außerdem offenbart sich die Identität des einen "Detectives" als Vincents jüngerer Bruder. Ein letztes Mal vor seinem Abflug muss Vincent sich vor ihm beweisen.

Plot

Der Plot ist die filmische Erzählstruktur einer Story. Dabei kann die chronologische Sequenz einer Story durch Flashbacks, Crosscuttings oder andere Mittel der Montage manipuliert werden. Dies geschieht meist um für eine Spannungserhöhung zu sorgen. Jean-Luc Godard meinte auf die Aussage eines Kollegen, dass ein Film einen Anfang, eine Mitte und ein Ende haben sollte: *„Yes, but not necessarily in that order"*[4]

Der Film startet mit dem Herabfallen von geschnittenen Fingernägeln und Haaren. Unterstrichen wird dieses Extreme Close up mit dem heftigen Sound des Aufpralls.

> *Similar to and yet also different from the invented or totally speculative images of SF filmmakers are those images of things in SF film which have an existence outside the movie theater but which - despite their reality - are visually denied to us because we humanly lack the physical ability to perceive them.*[5]

Wir befinden uns in der "Not - too - distant future". Der Film beginnt mit der täglichen Prozedur, Vincent Freeman zu Jerome Morrow werden zu lassen. Also die Entfernung aller Haut- und Haarpartikelchen die seinen wahren genetischen Code beinhalten. Weiters das Präparieren eines Urinprobensäckchens und der obligatorischen Fingerkuppe mit Blut von Jerome Morrow. Diese gewährt ihm den Eintritt durch die Sicherheitsschleuse in das GATTACA Gebäude.

Vincent/Jerome befindet sich kurz vor dem Abflug zu einer Forschungsmission zum 14. Mond des Saturn, Titan. Der Film spielt in der einen Woche vor seinem Abflug.

Nach einer Vorstellung des Hauptcharakters (Vincent/Jerome), seines Arbeitsplatzes, Untersuchungsmethoden und einem gewissen Stimmungs- und Umgebungsbild dieser Zeit, kommt es zur Offenbarung Vincent/Jeromes Geheimnisses. In einer fast 30 minütigen Rückblende berichtet Vincent/Jerome von seinem bisherigen Leben. Die Rückblende erfolgt an dem Punkt, wo der "Missiondirector" tot in seinem Büro aufgefunden wird.

Mit einem "Voice over" erzählt Vincent von sich, beginnend bei seiner Empfängnis. Als "God Child / Faith Birth" (nicht modifiziert) auf die Welt gekommen, wird ihm schon bei seiner Geburt die Position als Nachfolger/Nachfahre seiner Familie, auf Grund seiner nicht ausreichenden Lebenserwartung, durch seinen Vater entzogen. In der Zeit in der er noch das einzige Kind war, stellte dies für ihn noch kein primäres Problem dar. Auch das Faktum, dass ihm der Besuch des Kindergartens verwehrt

Bei einem „Voice over" oder auch „Off-" oder „Hintergrundkommentar" handelt es sich um eine Stimme, die der Zuschauer nicht direkt einer im Bildausschnitt sichtbaren Person physikalisch zuschreiben kann.

wird, ist als Verzögerung des Prozesses zu sehen seine soziale Rolle, als nicht gleichwertig, aktiv zu erfahren.

Erst bei der Geburt seines jüngeren Bruders wird ihm die Ungleichbehandlung zuerst innerhalb der Familie und später, mit einer Erweiterung seiner Wahrnehmung auf die Gesellschaft, auch außerhalb seines familiären Umfeldes bewusst.

Sein Traum einmal ins Weltall zu fliegen erscheint als passende Parallele aus seiner Umgebung auszubrechen. Die Basis für diesen Wunsch (die Faszination von Raketen) wird schon in früher Kindheit in Szene gesetzt.

Die Phase in der erstmals offen zur Sprache kommt, dass er seine Ziele nicht wird erreichen können und er dies bei Bewerbungsgesprächen auch am eigenen Leib erfährt ist als preliminale Phase anzusehen. Ein letzter Machtkampf mit seinem Bruder, aus dem er gestärkt als Sieger hervor geht, bringt ihn zu dem Entschluss aus seinem Umfeld auszubrechen. Erstmals war er stärker als die anderen es vermutet hatten (und damit auch als er selbst gedacht hatte). Getrieben durch die Perspektivlosigkeit in seiner früheren Umgebung und durch den Trotz, diesem aber doch beweisen zu müssen, dass seine Eltern auch auf ihn stolz sein können, tritt er ein in die Liminale Phase. Dieser Zustand des Übergangs der ihm viel abverlangen wird, stellt aber die einzige Möglichkeit dar, seine soziale Position und die damit verbundenen Erwartungen und Diskriminierungen zu verlassen und seinen eigenen Weg zu gehen.

Mit seinem Verlassen bricht er auch jeden Kontakt zur Familie ab. Er arbeitet als Putzkraft an verschiedenen Orten, bis er schließlich bei GATTACA landet. Das Ziel so nah vor Augen zu haben, macht es ihm noch bewusster, dass, was auch immer er leisten würde, nicht über seinen genetischen Code hinwegtäuschen könnte. Getrieben von seinen Träumen und Hoffnungen engagiert er einen DNS-Makler: ein Händler der falsche, modifizierte Identitäten verkauft. Damit trifft er auf Jerome Morrow, ein im Rollstuhl Sitzender, der ihm für eine Gegenleistung seine Identität, in Form von identifizierbarem Genmaterial, zur Verfügung stellt. Vincent und Jerome kommen sich, nach einer Zeit der Verwandlung und des „Einswerdens", einander näher. Das erste Mal haben sie, die, wenn auch aus unterschiedlichen Gründen nicht Teil der sozialen Struktur sind, jemanden, dem sie sich öffnen können, jemanden der ihr Geheimnis kennt. Durch das Erbmaterial von Jerome ist es dann auch für Vincent kein Problem, bei GATTACA aufgenommen zu werden. Das Spiel der Verwandlung wird für sie Routine.

Zurück in der Echtzeit befasst sich der Film wieder mit der Ermordung des Missiondirectors und den beginnenden Ermittlungen. Irene, wie Vincent,

Ingenieur bei GATTACA, wird von Director Josef beauftragt die Ermittlungen der „Detectives" zu unterstützen. Bei dieser Einstellung, welche zuerst ein Gespräch zwischen Director Josef und Irene und danach zwischen Director Josef und Vincent zeigt, wird das erste Mal die unterschiedliche Behandlung der beiden Angestellten durch ihren Chef gezeigt.

Während nun begonnen wird bis ins kleinste Eck jedwede Schmutzpartikel aufzusaugen und auf deren genetische Herkunft zu prüfen (dabei wird später dann auch eine Wimper von Vincent gefunden, die sein altes Ich zur Verdachtsperson werden lässt), bricht für Vincent seine letzte Woche, vor seiner Expedition ins All, an.

Das Interesse an seiner Person steigt auch von Seiten Irenes. Während Vincent und Jerome seinen kommenden Abflug feiern, lässt Irene Vincent sequencen (DNS analysieren). Da Irene aber ein Haar analysiert welches von Jerome stammt und von Vincent absichtlich „verloren" wurde, bekommt sie die perfekten Ergebnisse der DNS-Analyse von Jerome. Nicht nur bleibt ihr die wahre Identität von Vincent weiterhin verborgen, auch ist sie von „seiner" Perfektion eingeschüchtert.

Dieses „Sequencen" geschieht an einem eigens dafür vorgesehenen Ort. Es dürfte sich um eine Selbstverständlichkeit handeln, einen potentiellen Partner etwa, auf seine Perfektion hin überprüfen zu können.

Durch das enge Zusammenleben von Vincent und Jerome sind auch sie sich nähergekommen. Die Freude über die Freundschaft der beiden Außenseiter wird nur durch den baldigen Abschied von Vincent getrübt. Für Jerome geht ihre Freundschaft sogar soweit, Vincent die Wahrheit über seine Querschnittslähmung zu erzählen, dass es sich damals nicht um einen Unfall sondern um einen Selbstmordversuch gehandelt hat. *„I couldn't even do that right, could I.*"

Mittlerweile sind die Detectives durch das Auffinden der Wimper auf der Spur von Vincent. Zur gleichen Zeit trifft Irene Vincent wo sie ihm gesteht ihn gesequenct zu haben und um sich dafür zu entschuldigen, bietet sie ihm ein Haar von sich an, damit er das gleiche tun könnte. Da er dies ablehnt verrät sie ihm, dass sie durch einen kleinen Herzfehler nicht so perfekt sei wie die anderen bei GATTACA. Trotzdem oder gerade deswegen steigt für Vincent die Anziehung zu Irene.

Da in GATTACA nun sein altes Ich gesucht wird glaubt Vincent daran, dass es nur mehr eine Frage der Zeit ist bevor sie ihn entlarven. Jerome wiegelt ab: *„When they look at you, they don't see you anymore, they only see me*".

Am folgenden Abend ist Vincent mit Irene verabredet. Währendessen gehen die Untersuchungen weiter. In einem gewissen Umkreis wird nach

Vincent als Mordverdächtigem gefandet. Nach einem Konzertbesuch geraten auch Vincent und Irene in eine Straßenkontrolle und nur durch das Entfernen seiner Kontaktlinsen und einem anderen Ablenkungsmanöver kann Vincent sich als Jerome dem Zugriff entziehen. Dabei schöpft Irene in Bezug auf seine Identität verdacht.

Da sich Vincent am nächsten Tag auch einer intravenösen DNS-Kontrolle in GATTACA entziehen kann, fangen die Ermittler wieder an im Umkreis von GATTACA zu suchen. Als sich Irene und Vincent an diesem Abend in einem Restaurant treffen, werden sie von einer Polizeirazzia überrascht. Bei der Flucht von Vincent und Irene bei der er einen Officer niederschlägt, bestätigt sich ihr Verdacht. Sie kennt zwar noch nicht seine richtige Identität vermutet aber einen Zusammenhang mit dem Mord am Missiondirector. In dieser Nacht schlafen sie das erste Mal miteinander.

Auf Grund einer, bei der Razzia gefundenen, Pillendose die Irene gehört, wird zwischen Jerome und Vincent eine Verbindung hergestellt. Bevor Vincent aber am nächsten Morgen zu seinem Arbeitsplatz geht, wird er von Irene gewarnt. Da aber gleich darauf ein „Detective" mit Irene zu Jerome/Vincent, wegen seines Fernbleibens, zu ihm nach Hause unterwegs ist, kontaktiert Vincent Jerome. Nun muss Jerome sich selbst spielen.

Als Irene und der Detective bei Jerome eintreffen, trifft Irene das erste Mal auf den richtigen Jerome. Bei der folgenden DNS-Analyse wird Jerome's Identität nocheinmal bestätigt. Irene ist verwirrt. Als der Detective sich in der Wohnung umsehen möchte und kurz davor ist das Labor zu entdecken, wird er zurückgerufen. Danach trifft auch noch Vincent/Jerome ein worauf-hin Irene verwirrt wegläuft. Vincent/Jerome folgt ihr, versucht die Situation zu erklären und outed sich als „God-Child". Mit dem Eingeständnis der Imperfektion fühlt sich nun Irene zu ihm verbunden.

Der andere Detective hat durch eine neuerliche Autopsie des Toten, Director Josef als Mörder entlarvt.

Aufgrund eines Verdachts von seiten Vincents, muss er aber noch einmal nach GATTACA, um sich mit dem jungen „Detective" zu treffen. Bei ihrem Aufeinandertreffen stellt sich heraus, dass dieser Vincents jüngerer Bruder Anton ist. Anton sieht sein verdecktes Spiel als unrecht an und möchte ihm in seine alte Identität zurück helfen. Bei einem letzten Kräftemessen treten die beiden Brüder gegeneinander an. Durch seinen starken Willen geht hier, wie beim letzten Mal, Vincent als Sieger hervor und rettet dabei wieder das Leben seines Bruders vor dem Ertrinken.

Der Tag des Abfluges ist gekommen. Irene verspricht Vincent zu Warten bis er von seiner Mission zurückkehrt. Auch Jerome verabschiedet sich,

bedankt sich für seine Freundschaft (*„I just lent you my body, but you lent me your dreams*") und kündet an, auch auf eine Reise zugehen.

Vincent geht zur Abflugrampe. Auf Grund von neuen Richtlinien wird nun aber davor bei jedem Passagier eine DNS-Analyse gemacht. Da Vincent darauf aber nicht vorbereitet war, wird seine Identität von Dr. Lamar entdeckt. Lamar wusste aber anscheinend schon längst davon, gibt aber, aus persönlichen Gründen, Vincents wirkliche Identität nicht preis.

Zur gleichen Zeit wie Vincent in die Rakete steigt, begibt sich Jerome in den Verbrennungsofen und begeht, als die Rakete startet, Selbstmord.

„For someone who was never ment for this world, I must confess, I am suddenly having a hard time leaving it. Of course they say that every atom in our bodies was once a part of a star. Maybe i'm not leaving, maybe i'm going home."

Erzähllinien

Es existieren im Film zwei wesentliche Erzähllinien. Allen voran ist dies das Ziel, auf eine Weltraummission geschickt zu werden. Es stellt von Beginn an Vincents treibende Kraft dar, die ihn dann auch zum Annehmen einer anderen Identität bringt. Beim Ziel selbst handelt es sich aber nur um eine Projektion. Die Suche nach Anerkennung, die Suche nach einem Zuhause ist sein wahres Ziel. Dem hinzugefügt wird die Suche nach dem Mörder des Missiondirectors. Zusammen mit diesem Spannungselement, bei dem er verdächtigt wird und seine falsche Identität auf dem Spiel steht, wird die letzte Woche vor seinem Abflug beschrieben.

In dieser Woche, in der Vincent und Irene zusammenfinden, ändert sich sein Ziel. Er hat sie gefunden und damit sein Ziel schon frühzeitig erreicht. Den Beweis der verdienten Anerkennung in seiner Familie tritt er, wieder gegen Anton seinen Bruder, an. Die Reise selbst ist nicht mehr wichtig. Irene wird auf ihn warten und damit auch das Publikum. Jerome opfert sich für das Weiterleben von Vincent in Jeromes Identität. Der Mörder wird gefunden und diese Geschichte damit abgeschlossen. Er hat sein Ziel erreicht und es wartet auf ihn ein neues Leben. Das „offene" Ende lässt ein erfülltes Leben für Vincent erahnen.

Aspekte der Filmwelt von GATTACA

Wenn hier von Filmwelt gesprochen wird, ist damit die Welt, die durch die Bilder des Filmes entweder direkt gezeigt oder indirekt gefolgert werden kann, gemeint. Das heißt im Prinzip, dass nicht gezeigte oder angedeutete Dinge nicht existieren oder deren Existenz von keiner Relevanz ist. Speziell in einem Film der nicht in einer konkreten Umgebung oder Zeit angesiedelt ist, ist dies noch mehr der Fall als sonst.

"Genetical Engineering"

Die Eltern von Vincent und Anton dürften in einer Zeit aufgewachsen sein, in der "Genetical Engineering" noch nicht allgemein genutzt wurde. Das würde einerseits die Hoffnung erklären, dass seine Eltern auch mit einer natürlichen Geburt ihrem Kind eine lebenswerte Existenz geben könnten. Andererseits passt damit auch Director Josefs Kommentar zu GATTACAs *"Recruitment Philosophy"*, dass dabei früher noch Abstriche bezüglich der genetischen Perfektion gemacht werden mussten, nun allerdings *"enough of the right kind of people"* zur Verfügung stehen.

Sicherheitsschleuse/Grenzübergang für Privilegierte

Da die Sicherheitsschleuse keine wirkliche Schranke bildet, wird vermutet, dass entweder die Rolle, die dir von der Gesellschaft zugewiesen wird eine gewisse Selbstkontrolle aufoktroyiert, oder aber dass die Gesellschaft/ Mitarbeiter selbst die Sicherheitskontrolle übernehmen. Weiters bestätigt auch das Fehlen von jedweden physischen Grenzen diese Überlegung.

Der Zaun beispielsweise der zu dem Sonnenkraftwerk führt stellt keine Barriere dar. Die Selbstverständlichkeit in der sie sich dort bewegen lässt wiederum vermuten, dass es sich hierbei um nichts illegales handelt.

Legislative

"It is next to godliness. Isn't that what they say?" Als Vincent mit Director Josef spricht wird dies von Vincent geäußert. Wer sind "They"? Einerseits kann, durch die Existenz des Spruches „Cleanliness is next to godliness" mit „they" die Gesellschaft gemeint sein. Es könnte aber auch ein Hinweis auf eine Direktive darstellen, eine autoritäre Regierung, ein Gemeinwesen, dessen Aufgabe es ist eine gewisse Kontrolle auszuüben oder eine Selbstkontrolle zu induzieren?

"No one takes the law seriously." Dies ist Teil des Voice over Texts von Vincent über die Nichteinhaltung der gesetzlichen Vorschrift des Verbotes von Ungleichbehandlung aufgrund der eigenen Gene (Genoism). Dieser Ausspruch macht die Unterscheidung zwischen einer gesetzgebenden Regierung mit humanistischen Zügen und einer auf Wissenschaft basierender Klassengesellschaft notwendig. Es kann weiters angenommen werden, dass der Druck des Arbeitsmarktes/sozialen Statuses nicht über sozial orientierte Regierungsmassnahmen ausgeglichen werden kann und deshalb eine Erfolgsorientierung, durch Genmodifikation, hin zur Klassengesellschaft die einzige Alternative darstellt. Dies würde in weiterer Folge dann auch bestätigen, dass die genmodifizierte Gesellschaft einer Selbstkontrolle unterliegt.

Exekutive

Die einzige Kraft die physische Grenzen bildet ist die Polizei. Mit ihrer Strassensperre im Tunnel oder ihren Razzien überprüft sie mit Hilfe von Bluttests die Verdächtigen. Bei diesen Überprüfungen wird augenscheinlich wozu visuelle Kontrollen degradiert wurden. Durch die Existenz von genetischen Fingerabdrücken tritt das Abbild, das Passfoto in den Hintergrund. Die kleinen Kontrollschirme auf ihren Geräten lassen kaum eine Identifikation mittels Foto zu.

Innerhalb der Polizei wird auch noch auf ein anderes Problem hingewiesen. Die beiden Hauptverantwortlichen des Falls, die Detectives Anton und Hugo, bestreiten immer wieder einen internen Machtkampf. Diese Konfliktsituationen zwischen dem jüngeren, modifizierten Anton und dem älteren, nicht modifizierten, aber erfahreneren Hugo, stellen einen Spiegel für die Problematik der, auf „genetical engineering" basierenden, Klassengesellschaft dar.

Religion

Die einzig religiösen Hinweise findet man in den Narrativen und in dem Symbol des Rosenkranzes den Vincents Mutter bei seiner Geburt in ihrer Hand hält. Es wird von einem Gott gesprochen, dem aber mehr und mehr die „Leistung" gegen das Klassensystem anzukommen, abgesprochen wird.

Ein indirekt religiöser Aspekt findet sich in der Dualität von Architektur / Natur (Planung / natürliche Vielfalt).

God is revealed, yet remains hidden; he is revealed in the endless variety of the things that surround us, in everything that shimmers and blossoms in the sky and thus under the sky and on earth... .[6]

Namen

Die verwendeten Namen weisen auf verschiedenste Verbindungen hin.

Nur von den zwei Hauptpersonen, Vincent und Jerome, also Vincents zwei Identitäten, werden die vollständige Namen genannt. Bei Vincents Eltern und seinem Bruder kann auf deren Nachnamen geschlossen werden. Dies könnte auf die Wichtigkeit des Protagonisten hindeuten und eine Indentifikation mit dem Zuschauer erleichtern. Fehlende Nachnamen bei den anderen Rollen lassen die Vermutung zu, dass genmodifizierte Menschen, auf Grund ihrer quasi Künstlichkeit, damit auch ihre natürliche Abstammung (Namen) einbüßen.

Vincent	lat., vincere bedeutet siegen
Freeman	ein freier Mensch, eine Person die Bürgerrechte besitzt
Jerome	altgr., bedeutet „heiliger Name"
Eugene	altgr., „eu" steht für gut und „genos" für Geschlecht oder Abstammung, „von hoher Geburt", -> Eugenik
Irene	altgr., „die Friedfertige"
Cassini	Jaques Cassini (1677-1756), ein frz. Astronom. Er entdeckte unteranderem die Monde des Saturn zu denen Vincent Reisen wird.
Josef	altgr., „Gott schenke ihm Nachwuchs"
Marie	Mutter Jesu
Anton	lat., „der Göttliche"
Hugo	ger., „der Denker"

Vincent, im Sinne der christlichen Urgemeinde, bedeutete „der über das Leid der Welt Siegende". Da er natürlich geboren wurde, kommt ihm im Film auch die Bezeichnung „God-child" zu. Damit kommt die Rolle von Vincent dem Auserwählten gleich. Mit Marie seiner Mutter gibt es eine weitere Parallele zu christlichen Wurzeln. Director Josef ist in GATTACA Vincents Vaterersatz.

Liminale Phasen im Film

Der Film handelt von Vincent Freeman, der auf der Suche nach seinem „Zuhause", aus seiner alten Position in der Sozialstruktur ausbricht, um, seinem Ziel folgend, am Ende, einen neuen Platz zu finden. Der größte Teil des Filmes ist in Vincents Schwellenphase (liminalen Phase) anzusiedeln. Ein Zustand den der Anthropologe Victor Turner folgendermaßen beschreibt:

> *Die Eigenschaften des Schwellenzustands (der >Liminalität<) oder von Schwellenpersonen (>Grenzgängern<) sind notwendigerweise unbestimmt, da dieser Zustand und diese Personen durch das Netz der Klassifikationen, die normalerweise Zustände und Positionen im kulturellen Raum fixieren, hindurchschlüpfen. Schwellenwesen sind weder hier noch da; sie sind weder das eine noch das andere, sondern befinden sich zwischen den vom Gesetz, der Tradition, der Konvention und dem Zeremonial fixierten Positionen.*[7]

Liminalität steht immer im zusammenhang mit einer vorhandenen Sozialstruktur. Daher muss, wenn über die Schwellenphase von Vincent gesprochen wird, über seine Position in der Gesellschaft gesprochen werden.

Als Vincent Freeman und als Jerome Morrow gehört er zwei verschiedenen Klassen der Gesellschaft an. Einerseits ist sein Eintritt von der niederen in die höhere Klasse ein Wunschtraum den er sich immer erfüllen wollte, das heißt es könnte dies der Wiedereintritt in die vorhandene Sozialstruktur und damit das Ende seiner liminalen Phase sein. Auf der anderen Seite wird dieser Wiedereintritt nur äußerlich vollzogen. Seine soziale Position als Jerome Morrow ist auf ein paar wenige Situationen in denen er die Macht über seine fremde Identität besitzt, beschränkt. Das heißt, dass seine Unternehmungen als Jerome Morrow örtlich/räumlich und zeitlich limitiert sind.

Mit dieser Erkenntnis ist seine Eingliederung nur temporär und daher nicht vollständig (dies wird auch dem Zuseher vermittelt, als mit dem Tod des Missiondirectors seine frühere Identität wieder ins Rampenlicht gerückt und damit sichtbar gemacht wird, welchem Risiko Vincent täglich ausgesetzt ist). Örtlich ist seine Erscheinung an seinen Arbeitsplatz gebunden. Hier hat er seine Stellung durch Jeromes Gene etabliert. Sein Traum ist teilweise erfüllt. Er hat beruflich erreicht was zu erreichen war und konnte sich damit, wenn auch nicht vor seiner Familie, beweisen. Nun war aber die Ursache der Entwicklung und Verfolgung seines Ziels ja eigentlich die Nicht-Akzeptanz oder mehr die Nicht-Integration der Gesellschaft, aber vorallem die der Familie/Freunde. So fehlt also immer noch die Anerkennung und

die Öffnung im privaten Bereich. Zu Hause, der einzige Ort an dem er sich zurückverwandeln kann, ist dies Jerome. Bei GATTACA fehlt ihm dies aber noch. Erst durch die Öffnung zu Irene und am Schluss auch durch den Arzt Lamar, findet er dort Sicherheit und Vertrautheit. Die alleinige Änderung der Äußerlichkeiten und der Verwendung von Jeromes Erbgut reicht also nicht aus, um seinen neuen Zustand/Position zu finden und die Rückkehr in die Sozialstruktur zu gewährleisten.

Erfahren der eigenen Position

Vincent ist das erste von zwei Kindern aus einer Familie der Mittelschicht. Die Familie lebt in einem Einfamilienhaus situiert in einer wärmeren Klimazone nahe am Meer. Damit spielt in seinem Elternhaus die Natur eine ziemlich wichtige Rolle. Das Festhalten an der Vielfalt der Natur und an Gott als dessen Schöpfer (*„they used to say that a child conceived in love has a greater chance of happiness; they don't say that anymore*" / *„I'll never understand what possessed my mother to put her faith in god's hands rather than that of her local geneticists*") dürfte der Auslöser dafür gewesen sein Vincent auf natürliche Weise zu empfangen. (Da der Großteil der Kinder in dieser Zeit durch künstliche Befruchtung auf die Welt kommen, muss davon ausgegangen werden, dass auch Geburtenkontrolle kein Problem darstellt. Damit war der Akt der Zeugung Vincents ein bewusst gesetzter Schritt.)

Die erste, wohl noch unbewusste, Demütigung musste Vincent von seinem Vater gleich nach seiner Geburt erfahren. Nach Verlesung der Wahrscheinlichkeit von gesundheitlichen und psychischen Schäden und der daraus resultierenden Lebenserwartung, durch eine Schwester im Kreissaal entscheidet der Vater, dass Vincent nicht würdig war den Vornamen seines

Vaters zu erhalten. Der wohl ausgemachte Vorname Anton wird auf Vincent Anton geändert.

In der Szene der Geburt, die der Vater durch eine Glasscheibe beobachtet und in die er im richtigen Moment von aussen eingreift wird einerseits die Vater-Sohn-Beziehung festgelegt, andererseits auch ein Statement zur Kastrationsangst getätigt. Konfrontiert mit der wahrscheinlichen Zukunft seines ersten Sohnes werden all die Wünsche und Erwartungen an seinen Nachfolger mit einem Schlag vernichtet. Die Erwartungen die er an sich selbst hatte und für die sein Sohn als Projektionsfläche dienen sollte, werden dem „fehlerhaften" genetischen Code gegenübergestellt, den er ihm mitgab. Andererseits fühlt er sich als Mann all seines Einflusses beraubt. Der einzige Beitrag, den er im Stande war zu leisten, war die Weitergabe seines Erbguts. Durch die Vorhersage der Zukunft seines Sohnes fühlt er sich nur mehr als Beobachter des Ganzen. In der visuellen Umsetzung wird er hinter einer Glasscheibe dargestellt, als Beobachter der Geburt seines eigenen „Fleisch und Bluts". Auf der anderen Seite, der Seite der Geburt, scheint der Einfluss des männlichen Geschlechts auf die des Gynäkologen, zurückgedrängt worden zu sein. Mit der Erkenntnis, dass Vincent einen Teil von ihm darstellt, mit dem er aber trotzdem nicht in Verbindung gebracht werden möchte, kappt er all seine Energien zu ihm und konzentriert sich auf die Geburt seines zweiten









Sohnes (Anton, *„a son my father considered worthy of his name*"), diesmal genetisch beeinflusst.

Bei seiner Mutter, die als Initiatorin seiner natürlichen Geburt angesehen werden kann (bei seiner Geburt hält sie einen Rosenkranz in der Hand), wird der Konflikt zwischen Natur und Realität verdrängt. Sie gibt was sie ihm zu Geben im Stande ist. Als sie aber erkennen muss, dass dies auf das zu Hause beschränkt ist (Szene wo ihm der Kindergartenbesuch aus Versicherungsgründen verwehrt wird) und sie ihn vor seiner Umwelt nicht beschützen kann, lässt sie sich für die Geburt ihres zweiten Kindes auf „genetical engineering" ein. Dieses Zugeständnis geht aber nur so weit, als dass nur Fehlfunktionen korrigiert, nicht aber die Gene wunschgerecht modifiziert werden sollen.

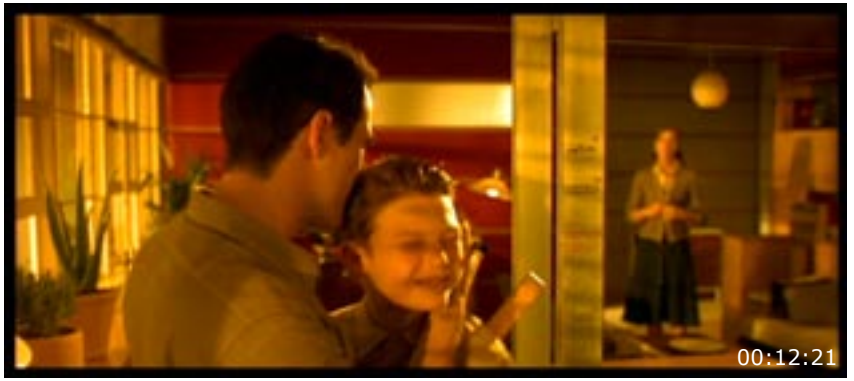
Der Kindergarten also bleibt ihm verwehrt. Ein Teil seines Sozialisationsprozesses, wo er mit Gleichaltrigen in Kontakt kommt und dort durch Interaktion Erfahrungen sammeln könnte, geht damit verloren. Da sonst keine Freunde oder Nachbarn zu sehen sind, bleibt damit sein Bruder der einzige, anfangs mehr oder weniger gleichwertige, Gefährte.

Preliminale Phase - Ausbrechen aus dem familiären Rahmen

Für Vincent selbst führt das Heranwachsen seines Bruders, der ihm schon bald körperlich überlegen ist, dazu sich zurückzuziehen. Das erste Mal ist er mit einer mehr oder weniger gleich alten Person in Kontakt und es wird für ihn möglich sich zu vergleichen, sich vielleicht sogar über seinem Bruder zu positionieren. Doch ständig wird ihm von seinem Bruder seine Benachteiligung vor Augen geführt. Womit er nun konfrontiert ist bewegt sich auf zwei Ebenen. Einerseits wird ihm durch die Bevorzugung seines Bruders die Liebe seiner Eltern entzogen. Andererseits zeigen diese ihm seine Grenzen in der Gesellschaft auf. Über einen höheren Status oder der Integration in der Gesellschaft die Anerkennung seiner Eltern zurückzugewinnen, wird ihm verweigert. Es bleibt ihm nichts anderes übrig als aus dieser, seiner bisher einzigen, Umgebung auszubrechen. Von seinem Bruder kann man sagen „es wurde ihm in die Wiege gelegt". Das heisst er hat keinerlei größere Anstrengungen oder Mut benötigt um seinen Status zu erreichen. Zu seinem Wachstum hat er genauso wenig beigetragen, wie zu seiner jugendlichen körperlichen Fitness. Während Vincent die ungleiche Behandlung, die hauptsächlich von Seiten des Vaters kommt, nie seinen Eltern vorwirft steckt er seine Energien in einen Traum,

der ihn jedweden Einflusses entziehen und trotzdem aber den Beweis dafür antreten lassen würde, dass er die Liebe und Unterstützung seiner Eltern (oder den Namen seines Vaters) genauso verdient hätte.

Mit dem beschriebenen Spiel „Chicken" bei dem sein Bruder und er heimlich ihre Kräfte messend beim Schwimmen gegeneinander antreten, setzt für Vincent die Erkenntnis ein, dass er aus seiner Vorbestimmung ausbrechen kann. Zugleich ist ihm aber auch klar, dass er das wiederum nur „heimlich" erreichen kann. Seine Vorbestimmung scheint mehr in seinem Umfeld seiner Familie eingeschrieben zu sein als in ihm. Um sich diesem auferlegten Determinismus zu entziehen verlässt er sein zu Hause.









Liminale Phase

Mit seinem Ziel vor Augen, definiert sich auch Vincent in seiner Zeit als Arbeiter der zweiten Klasse. Besessen davon einen Beweis für die Ungerechtigkeit der Verteilung von Anerkennung und Unterstützung seiner Eltern zu liefern, vertieft er sich in der Verfolgung seines Ziels. Es handelt sich hierbei um das Übertreffen der Erwartungen die seine Eltern in ihn gesetzt haben. Er lässt also die Möglichkeit, sich in die zweite Klasse der Menschen zu integrieren, nicht zu. Das System, dass genetischen Rassismus zum Programm macht, hindert ihn an der Verfolgung seines Ziels. Deshalb entschließt er sich eine neue Identität anzunehmen.

Da er als Kind nie viel Kontakt zu anderen hatte und jedes Nahekommen ihn auch in seiner neuen Identität verraten könnte, bleibt ihm nichts anderes über, als mit seinen Zielen und seiner Arbeit alle anderen Gedanken zu verdrängen.

Der Sozialisationsprozess, und damit die Integration, geht in der Arbeitswelt deutlich langsamer von statten. Hier fehlen meist entsprechende interaktive Vorgaben (in Kindergarten und Schule sollte es dafür Raum geben) um sich durch Rollenverhalten definieren zu können. Besonders in den Räumen und Sozialräumen von GATTACA sind Kontakte und Interaktion auf ein Minimum beschränkt. Durch das Fehlen solcher Räume kann sich Vincent den Verhaltensmustern in Gruppen entziehen. Dieses Defizit, welches sich durch sein gesamtes bisheriges Leben gezogen hat, ändert sich erst bei dem Zusammenleben mit Jerome.

Mit Jerome verbindet ihn anfangs nur eine Zweckgemeinschaft, die aber mit einer gegenseitigen Wertschätzung endet. Man könnte sagen, dass Jerome zu seinem neuen Bruder wird und in weiterer Folge, Director Josef die neue Vaterfigur einnimmt. Vor ihnen kann Vincent sich beweisen und findet im Gegenzug auch Anerkennung.

Hier sollte vielleicht erwähnt werden, dass jegliche Leistung von Vincent wirklich von ihm selbst stammt. Die Verwendung des genetischen Materials von Jerome beläuft sich eigentlich darauf, seine Person unerkannt bleiben zu lassen. Auf der anderen Seite kann allerdings auch vermutet werden, dass seine erbrachten Leistungen von anderen jeweils im Kontext der Möglichkeiten seines Alteregos gesehen werden und dadurch der Satz von Jerome wieder seine Richtigkeit erfährt: *„They won't believe that one of their elite could have suckered them all this time.*"

Vincent teilt mit Jerome das Geheimnis seiner Imperfektion. Auf dieser Ebene finden sie ihren Zugang zueinander. Vincent gibt Jerome seinen Lebenswillen zurück. Sie bekommen quasi ein gemeinsames Ziel.

Auf dieser Basis wird auch der Zuseher einbezogen. Nachdem in den ersten Minuten die Identität von Jerome Morrow / Vincent Freeman etabliert wird, wird die Verbindung zum Publikum erst durch das Lüften seines Geheimnisses (*„No there is truly nothing remarkable about the progress of Jerome Morrow, except that I am not Jerome Morrow*") bekräftigt. Es folgt ein Zoom auf sein Gesicht und eine Überblendung. Damit ist das Eintauchen in seine wahre Identität perfekt.

Nach anfänglichen Reibungen erkennen Vincent und Jerome bald, dass sie sich gegenseitig ergänzen und die Identität von Jerome Morrow „gespielt" von Vincent Freeman, die Vereinigung darstellt der sie selbst immer nachgeeifert sind. Dies reicht leider nur für die Akzeptanz von Vincent als Jerome. Was ihm aber immer noch fehlt ist eine Beziehung die nicht auf Abhängigkeiten oder Lügen basiert. Geliebt werden für das was er ist und was er leistet, ohne Einschränkungen. Das ist das wofür er immer gearbeitet hat.

So wie auch bei Jerome eine gemeinsame Basis das Näherkommen ermöglicht, funktioniert es auch mit Irene erst als er erfährt, dass sie nicht nur seine Träume teilt sondern auch gewissermaßen deren Wurzel (sie selbst hat *„an unacceptable likelihood of heart failure*").

Im Film ist dies die Szene vor dem Damm. Irene gibt zuerst zu, die DNS



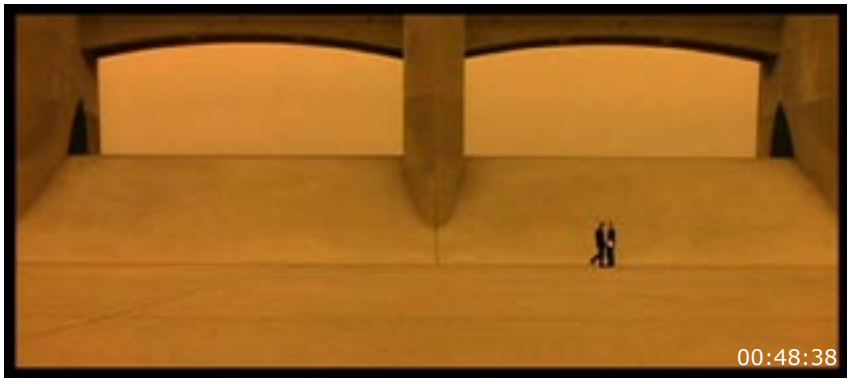






von Vincent / Jerome analysiert zu haben. Da sie aber eine von den präparierten Spuren Jeromes DNS erwischt hat, bleibt die Tarnung für Vincent aufrecht. Hier gesteht sie gleich darauf, dass sie leider nicht so perfekt ist wie sonst alle bei GATTACA. Für Vincent ist dies eine Gemeinsamkeit, bei der er anknüpft. Später erfährt Irene von der wahren Identität Vincents und entfernt damit auch seine letzte Maske. Der „upside down Shot" (während sie sich lieben) stellt ein Sinnbild der Vereinigung eines „godchild's" mit dessen Traum dar. Nachdem er anfänglich Irene durch seine falsche Perfektion gewonnen, aber erst, nachdem sie hinter sein Geheimnis gekommen ist, er sie auch halten konnte, kann er sich öffnen. Zurück am Boden (regulärer Shot) wird er wieder von der Realität eingeholt.

Bei seinem letzten Zusammentreffen mit seinem Bruder kommt der familiäre Determinismus das letzte Mal zur Sprache (*„is that the only way you can succeed, is to see me fail?*"). Bei einem letzten „Chicken" macht Vincent nun auch Anton klar, dass seine Bestimmung nicht aus der Umwelt resultiert sondern von innen kommt. Somit hat er es nicht nur seiner neuen Familie bewiesen, was er zu leisten im Stande ist. Sein echter Bruder als Vertreter seiner Geburtsfamilie muss zur Kenntnis nehmen, dass Vincent mit seiner „Behinderung" besser zurechtkommt als er selbst. *„I don't need any rescuing, but you did once.*"









Postliminale Phase - “Nach Hause kommen”

Nachdem er endlich seiner Familie diesen Beweis antreten konnte ist es Zeit für seinen Start. Das Versprechen von Irene auf ihn zu warten und dass Wissen um einen weiteren Freund bei GATTACA, sichern ihm seine Position bei der Rückkunft. Jerome versorgt ihn noch mit ausreichend Proben seiner DNS. *„I am travelling too*“, sagt Jerome. Für ihn hat das Leben wieder einen Sinn bekommen. *„I just lent you my body, but you lent me your dreams*“*.* Beim Start der Rakete begeht Jerome Selbstmord. Er wird aber durch Vincents Identität weiterleben.

Kurz vor dem Start gibt es aber doch noch einmal einen DNS-Test auf den Vincent nicht vorbereitet ist. Er droht entlarvt zu werden, steht dem aber, auf Grund seiner neu gefundenen Familie und dem dadurch entstandenen Rückhalt, gelassen gegenüber. Vincent hat bereits sein Ziel erreicht. Nicht ganz glücklich tauscht er die erlangten „Perspektiven“, visualisiert durch den Ausblick von Irenes Schlafzimmer, wieder mit der monokularen Sicht, mit der er sein bisheriges Ziel verfolgt hatte. Jetzt, wo er den Unterschied zwischen „Panoramafenster“ und „Zielfernrohr“ kennengelernt hat, fällt es ihm schwer zu gehen.

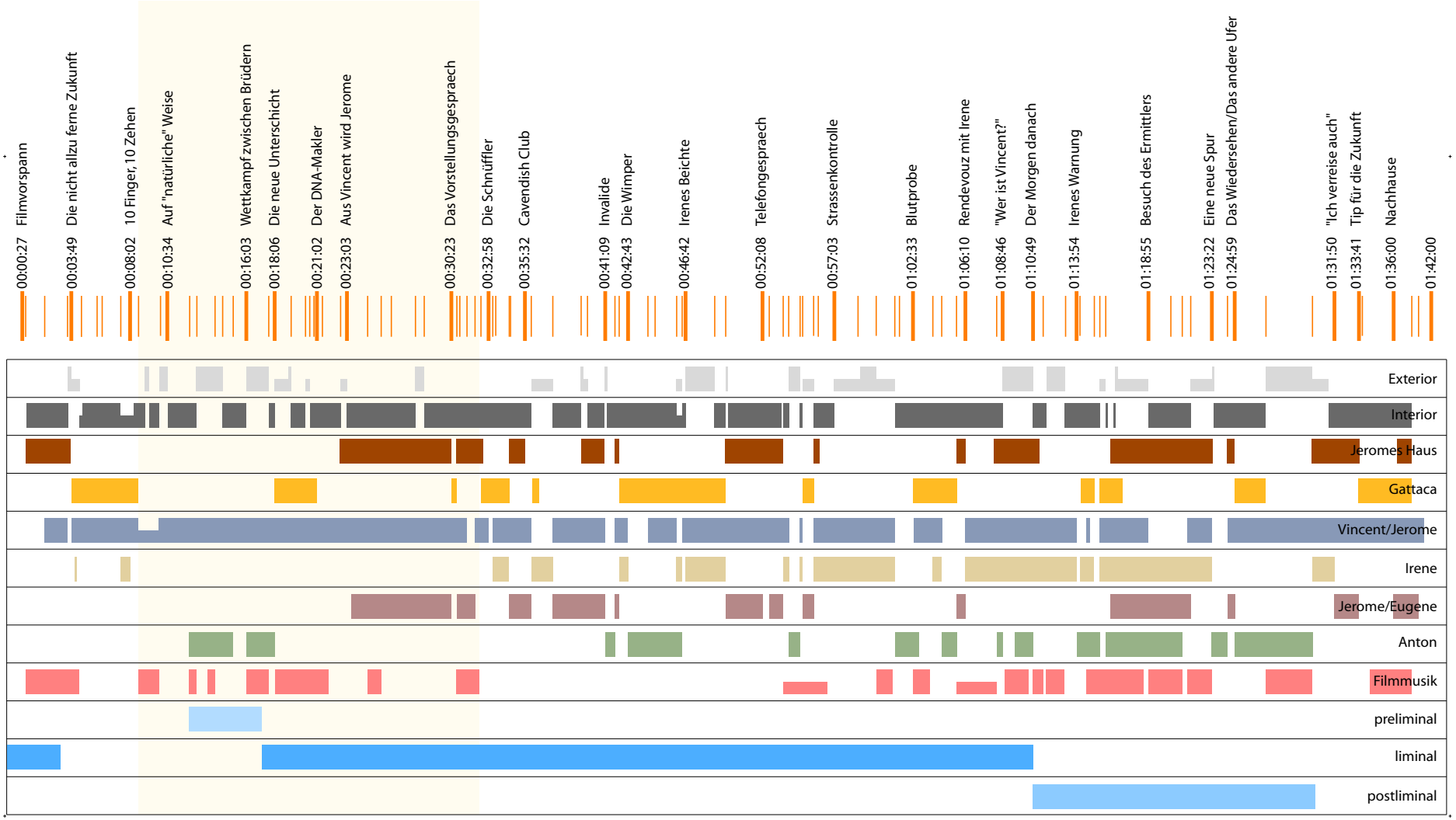
„For someone who was never meant for this world, I must confess, I am suddenly having a hard time leaving it.“











Graphische Analyse versch. Elemente auf der Zeitachse

Filmräumliche Darstellung von Liminalität in GATTACA

Der Filmraum im Film GATTACA unterstützt den Zustand der Liminalität, in dem sich der Protagonist befindet, und projiziert diesen auf den Zuschauer.

Ausgehend von dieser These möchte ich den Filmraum auf seine liminalen Eigenschaften hin überprüfen. Die, aus den vorangegangenen Definitionen von Liminalität und liminalem Raum, genannten Merkmale, sollen hier noch einmal zusammengefasst werden.

-Homogenität statt Heterogenität
  -Gleichheit statt Ungleichheit
  -Simplizität statt Komplexität
  -Uniforme Kleidung statt Kleidungsunterschiede
  -Minimierung der Geschlechtsunterschiede statt Maximierung
  -Ranglosigkeit statt Rangunterschiede
  -Keine Vermögensunterschiede statt Vermögensunterschiede

-Anonymität statt Identität
  -Identitätskontrolle statt freier Zugang
  -Anonymität statt Bezeichnungssysteme
  -Desinteresse an persönlicher Erscheinung statt darauf Achten
  -Besitzlosigkeit statt Besitz
  -Statuslosigkeit statt Status
  -Demut statt gerechter Stolz auf Position
  -relationslose Punkte statt Linien und Schnittpunkte
  -bezugslose Räume statt Sozialräume
  -Temporalität statt Permanenz
  -Abfolge statt absolute Zeit

-Schweigen statt Sprechen
  -Rückzug von normalen sozialen Handlungsweisen
  -Sexuelle Enthaltsamkeit statt Sexualität
  -Sakralität statt Säkularität
  -Hinnahme von Schmerz und Leid statt Vermeidung
  -Totaler Gehorsam statt Gehorsam nur gegenüber höherem Rang

-Ungewöhnlichkeit statt Konvention
  -umgedrehte, verschleierte oder negierte Symbolik statt traditioneller Symbolik

Dies sind die Gesichtspunkte unter denen der Filmraum in GATTACA betrachtet wird.

Mit Liminalität als Phase des Bruchs mit Tradition und Konvention gibt es nicht nur eine Verbindung zum Science Fiction Film. Interessanterweise finden sich auch Parallelen von Liminalität und modernem Raum wieder. Modernität, durch Migration und Mobilität, wird oft auch als Zustand der „Obdachlosigkeit" verstanden. Hilde Heynen in *Architecture and Modernity* schreibt: *„Dwelling fades into the distance … The metaphors used to describe the experience of modernity very often refer to dwelling as the "other face" of modernity, as that which under modern conditions is made impossible. Different approaches [...] conclude that modernity and dwelling are diametrically opposed to each other. Under modern conditions the world has become impossible to live in; modern consciousness is that of "the homeless mind", and foreigners and migrants provide a model for the experience of every individual in a modern, mobile, and unstable society. Dwelling is in the first instance associated with tradition, security, and harmony, with a life situation that guarantees connectedness and meaningfulness."*[8]

Wenn man, wie Jürgen Habermas es ausdrückt, „Modern" als etwas, „was einer spontan sich erneuernden Aktualität des Zeitgeistes zu objektivem Ausdruck verhilft"[9], ansieht, dann würde „dwelling" letztendlich den Gegensatz dieses objektiven Ausdrucks darstellen. Das Fehlen des Subjektiven, des Bezugs zum Menschen, zum Menschen als Individuum, ist den genannten Gegensatzpaaren innewohnend.

Allgemeine Merkmale des Filmraums

Das visuell wohl augenscheinlichste des Films selbst ist der stark formalistische Retro-Stil. Andrew Niccol, der Regisseur von GATTACA, meint dazu: *„It was a sort of arrogance on Jan's [Jan Roelfs, Production Designer] and my part to decide what belonged in the future."*[10] Diese Arroganz bildet die Basis für den visuellen Stil des Films.

Der Filmraum wird aus den Bedürfnissen der Narrative heraus erzeugt. Er wird sozusagen erfunden. Die Bestandteile selbst können in anderen Filmen andere Bedeutungen annehmen. Ihre Kombination, ihr Kontext erst, macht aus ihnen einen Teil einer konsistenten Filmwelt. *„The technical realization of the innovator's beliefs about the relationships between an object and its surrounding actors is thus an attempt to predetermine the settings that users are asked to imagine [...]."*[11] Die hier geborgte Referenz aus der Soziologie der Technologie, beschreibt also einen „Frame of Meaning" in dem das Objekt erfunden wird. Was aber ist wenn die Akteure nicht Teil dieses Rahmens sind? *„If this happens, the objects remain a chimera, for it is in the confrontation between technical objects and their users that the latter are rendered real or unreal. Thus, like a film script, technical objects define a framework of action together with the actors and the space in which they are supposed to act."*[12] Was hier mit „real" bezeichnet wird, führt im Film zur Konsistenz in der der Zuschauer Teil des Filmraums wird.

Raumbeziehungen

Die im Film vorkommenden Räume stehen in keinem Bezug zueinander. Weder sind sie zu einem absoluten System positionierbar noch werden durch Framing, Montage oder anderen verknüpfenden filmischen Elementen, Ortsbeziehungen hergestellt, die eine Orientierung ermöglichen. Frederic Jameson sieht dies als den Ursprung des postmodernen Raums an.

> *For Jameson, this originality emerges most clearly in postmodern architecture, which constructs and represents space as total and absolute and yet also as decentered and disorienting. On the one hand, postmodern space "aspires to being a total space, a complete world." It has "curiously unmarked ways-in" that "seem to have been imposed by some new category of closure," and, indeed, ideally "ought not to have entrances at all." [...] On the other hand, no matter how totalizing and hermetic, postmodern space is not easily manoeuvred; it has no orientational center, no gravitational pull. One is easily lost in it. [...] The new architectural tenets underlying the postmodern construction of space "celebrate hybrid expression, complexity, eclecticism, and 'variable space with surprises'."*[13]

Der Filmraum in GATTACA geht sogar noch einen Schritt weiter. Die „curiously unmarked ways-in" verschwinden nahezu zur Gänze. Dadurch gibt es keinen definierbaren Bezug mehr von Innen und Außen.

> *"Hollow space" (Hohlraum) is his [Ernst Bloch in „Das Prinzip Hoffnung"] term for the space of capitalism where the glimmering surface is no more than an empty shell with no interior truth corresponding to the hollow pretense of its exterior display.*[14]

Blicke von Innen nach Außen sind nicht positionierbar. Entweder sieht man nur den Himmel oder Natur die direkt hinter dem Fenster zu lauern scheint. Blicke nach Innen gibt es nicht. Der Filmraum selbst besteht größtenteils aus Innenraumaufnahmen. (Siehe: Graphische Analyse versch. Elemente auf der Zeitachse, die halben Balken zeigen Übergangsbereiche an)

> *Those who experience the world as already a fit dwelling place, as paradise, if you will, do not have to build at all. The more we feel at home in the world, the less we will want to shut it out. The need for building is founded in the deficiency of the world, first apparent in the need for physical shelter. That deficiency is readily linked to thoughts of the deficiency of human being, thoughts of an essentially free spirit cast into the body's prison and thus subjected to the accident of its location.*[15]

Viele der gezeigten Außenräume werden von einem zweiten inneren Rahmen, dem sogenannten „interior frame", der immer durch Architektur gebildet wird, eingefasst. Damit wird die Klarheit von Innen und Außen unterlaufen und es gibt dem Raum den Eindruck eines Übergangsbereiches zwischen Innen und Außen. Durch die Dominanz von Architektur in all diesen Übergangsbereichen kommt es dabei aber vielmehr zu einer Verschiebung der Dualität des Innen und Außen in diesem Film. Innen und Außen wird zu einem „innerhalb der Architektur" und ein „außerhalb der Architektur" = Natur.

Alle Orte des Filmes haben eines gemeinsam: sie sind relativ. Es gibt keine Hinweise auf die Beziehung untereinander oder auf den Bezug zu etwas übergeordnetem. Einen Hinweis auf das Zweitere wird gegeben, als sich Irene und Vincent beim Sonnenaufgang im Sonnenkraftwerk befinden. Die Sonne selbst, die den einzigen Fixpunkt unseres Universums darstellt, wird nie gezeigt.

> *Regions assign to persons and things their proper places; were it not for this, we would be disoriented, could not consider certain things out of place. In the case of a room, bounded in that fashion: a forest clearing is a region, and so is a valley. Regions are nested within regions: the room in the house, the house in its neighborhood, the neighborhood in*









the city, and so on. The region of all regions is the world, understood now not as the totality of all things but as the context of contexts that assigns everything its place.[16]

Es gibt weder Ortsnamen (außer dem künstlichen Namen GATTACA) noch Referenzierungen von Orten. Das heißt der Zuseher muss den Orten einen Namen und damit eine Geschichte (Konnotation) geben. Hier kommt die fehlende Beziehung der Orte untereinander zu tragen. Es gibt kein „wo". Es existieren nur Gebäude und Umgebung. Bei Außenaufnahmen werden die Hauptgebäude vollständig im Frame abgebildet. Nur mit dem Grünraum teilen sie sich den Platz. Alle anderen Gebäude werden von außen nur partiell abgebildet. Bei der Umgebung handelt es sich fast immer um Natur.

Laut Loos solle die Architektur lediglich eine Erweiterung der Natur darstellen und Objekte schaffen, deren Anschauungsmerkmale so wirken, als seien sie ausschließlich von ihren physischen Funktionen abgeleitet, so wie die Form eines Baumes oder eines Tierleibes. Er beanstandete die Architektur überall dort, wo sie diese Grenze klar überschritt, und verkündete das spezifisch menschliche Privileg, symbolische Aussagen zu machen. Wie Arnheim ausführt, kann eine solche symbolische Aussage zwei verschiedene Grundhaltungen zur Natur einnehmen. Einerseits kann man den Menschen als natürliches Gewächs ansehen. Aus dieser Perspektive sollten Schöpfungen des Architekten, der Natur angepasst und natürlichen Formen nachempfunden sein; wie Frank Lloyd Wright sagt, nach dem Bild des Baumes aus der Landschaft herauswachsen. *„Andererseits kann der Mensch die Formen der Architektur dazu benutzen, sich als rationales Wesen zu erklären, das rationale Formen schafft. Als solches sieht er sich im Streit mit den Erscheinungsformen der Natur und fühlt sich ihnen vielleicht überlegen. Er kann die Natur sogar zwingen, sich dieser rationalen Ordnung anzupassen."*[17] Die erstere Argumentation wird im Film GATTACA konterkariert. Mag sie in den Einstellungen der Rückblende noch Vertrauen in die Vielfalt der Natur darstellen, so wird diese Symbolik im Verlauf des Filmes wieder verlassen und zur Dominanz des Menschen oder der von ihm erschaffenen Architektur in der Natur, verkehrt.

Öffentlicher Raum ist im Film kaum präsent. Wenn man diesen in Orträume (haben eine soziale/politische Funktion und dienen dem Aufenthalt) und Wegräume (dienen der Bewegung, dem Transfer) unterteilt, dann ist auffällig, dass es sich bei den gezeigten Bildern immer nur um Wegräume handelt.

Es gibt keinen Aufenthalt im öffentlichen Raum. Damit bleibt das Individuum für sich alleine. Es wird nicht unwillentlicher Teilnehmer einer Reihe unverständlicher oder unkontrollierbarer Prozesse.

Die Bezeichnung der Polizisten als J.Edgars (siehe Abschnitt „Zeit") wird wahrscheinlich nur in den USA verstanden. Somit ist aber eine, wenn auch nur eine indirekte, Verbindung zu Amerika als Spielort gegeben.

Orträume würden das Versammeln und Aufbegehren möglich und damit eine Kraft gegen die autoritäre Zwei-Klassen-Gesellschaft darstellen. Die einzigen Situationen in denen deshalb Orträume verwendet werden, sind Szenen der Kontrolle durch die Polizei. Mittels Straßensperren wird nach Verdächtigen gesucht oder „Invalids" werden zusammengerottet, aufgestellt und kontrolliert. Die Zwielichtigkeit dieser Räume, die auch indirekt den Gegensatz urban-suburban ins Spiel bringen, lässt darauf schließen, dass es sich bei diesen Kontrollen um Standardprozeduren handelt. Die Invalids werden einzeln und nicht in Gruppen aufgestellt. Niemand stellt irgendwelche Fragen oder lehnt sich dagegen auf, wenn doch dann nur Einzelpersonen und die werden schnell wieder unter Kontrolle gebracht. Im Gegensatz dazu gehören Kontrollen in privaten Räumen zur Ausnahme. Im urbanen Bereich (im Cavendish Club) führen sie sogar zu tumultartigen Szenen, wo versucht wird sich der Kontrolle zu entziehen. Damit kommt der Stadt die Rolle des unmoralischen, anonymen Schmelztiegels, eine dystopische Sichtweise quasi, zu.

Die „Invalids" also werden deshalb im Stadtgebiet gefunden. Zuallererst ist es natürlich eine ökonomische Entscheidung die Stadt als heterogenes System nicht oder nur wenig miteinzubeziehen. Die ideologischen Ausformungen können jedoch durchaus den ökonomischen Notwendigkeiten der filmischen Produktion entsprechen. *„So ist die Entscheidung gegen den Handlungsort Stadt häufig auch eine Entscheidung gegen eine Auseinadersetzung mit der (dystopischen) Stadt. Es fällt auf, dass die Handlungen der Geschichten, die fernab von Städten spielen, ideologisch oft konservative, reaktionär-nostalgische und/oder anti-urbane Inhalte und Werte transportieren."*[18] Dies gilt auch für GATTACA. Im Endeffekt wird im Film zwar die Zwei-Klassen-Gesellschaft (valid/invalid) in Frage gestellt und unterwandert, letztlich wird dagegen aber nicht revoltiert, geschweige denn diese aus der Welt geschafft. Außerdem erfordert das Erklären und Definieren einer Filmwelt mittels Stadt, komplexe Planung von banalen Dingen wie Alltagsleben, Verkehr etc., welche besonders konnotativ sind. Im Falle von GATTACA sind es nur Andeutungen von Stadt, als Träger von Kultur und Subkultur, Unterhaltung und der Konzentration von Menschen.

Der private Wohnraum ist eindeutig vom öffentlichen Raum abgetrennt. Die Räume sind nicht einsehbar, es existieren nicht einmal mediale Durchdringungen wie Radio oder Fernsehen. Durch das Unbeobachtet sein wird dieser zu einem Rückzugsort. Privater Raum zeichnet sich aber nicht nur durch die Trennung vom öffentlichen Raum aus. Das persönliche, individuelle erst macht es dem Einzelnen zugehörig. In der liminalen Phase ist nur wenig an Individualität zu finden. Persönliche Dinge sind minimal. Im Falle von Vincent etwa muss er sogar das einzig persönliche was er besitzt, seine Haar und Hautpartikel, täglich verbrennen.

Zeit

Zuerst muss hier zwischen der Filmzeit und der Zeit in der der Film spielt unterschieden werden.

Bei der Filmzeit handelt es sich um die Dauer, die die filmische Erzählung überspannt; in diesem Fall erstreckt sich diese von Vincents Geburt bis zu seinem Abflug, also ungefähr 30 Jahre später. Die Zeitlinie des Films von der das Flashback kurzfristig abzweigt, erstreckt sich nur über eine Woche. Im Flashback selbst wird die größere Zeitspanne dargestellt. Obwohl es sich eindeutig um die eine verbleibende Woche vor seinem Abflug handelt ist es schwer einzelne Tage abzugrenzen oder zu erkennen. Es wird auch kaum Bezug genommen auf ein morgen, heute oder gestern. Es gibt keine Uhren (Vincent und Anton tragen eine Art Armbanduhr, sie zeigt allerdings nicht die Zeit an sondern stellt sich als Kommunikationsmittel heraus). Es gibt nur Vincents Ziel.

Die Zeit in der der Film angesiedelt ist, wird ganz zu anfang als *„not too distant future*" beschrieben. Hier wird bezuggenommen auf unsere Zeit, unsere Existenz, das jetzt. Bei diesem Setting also handelt es sich nicht um eine vollkommen andere oder eine Parallelwelt. Das heißt, dass auf gegebenen Gesellschaftsformen und Technologien aufgebaut wird.

> *„Der Visionär wählt eine Zukunft, in der technologischer Wechsel eine tief greifende Unordnung ankündigt – und er beeilt sich, ihn einzukleiden in den tröstlichen Bequemlichkeiten der Vergangenheit.*" *[über die Filmbilder von Just Imagine]*"[19]

Wie ist es aber nun möglich Autos aus den 60er und 70er Jahren, Architektur aus den 30er und 90ern oder aber Polizisten deren Outfit mit der Mode der 50er Jahre vergleichbar ist unter einen Hut zu bringen. Gibt es hier eine Parallele zu diesen Zeiten oder handelt es sich dabei nur um eine konsistente Gestaltungshilfe des Umfeldes, um einen Normal-/ Realzustand von Liminalität zu erzeugen? Im Film ist beides der Fall, doch kommt dem Zweiteren erheblich mehr Bedeutung zu.

Auch in Filmen wie „Blue Velvet" oder „Brazil" kommt es zu einer Überlagerung verschiedener Zeitperioden. Die Bildersprache in Blue Velvet beispielsweise startet quasi in den 50ern. Die Vorortidylle präsentiert Menschen die aus dieser Zeit zu stammen scheinen. Auch die Umgangsformen und Musik der 50er werden dann überlagert mit Autos aus den 60er-80er Jahren oder mit Kleidung aus verschiedenen Zeitperioden. Neben der „Darstellung von Nicht-Darstellbarem" ist dieser Stilpluralismus ein Hinweis auf den postmodernen Film, zu dem „Brazil" und „Blue Velvet" gezählt werden. Die ironische Grundhaltung der Postmoderne baut letzt-

endlich aber doch auf die Existenz der konnotativen Bedeutung der verwendeten Stile auf. Genau hierin besteht der Unterschied zu GATTACA. Die Heterogenität der Postmoderne, als Gegenprogramm der Funktionalität der Moderne, ist in diesem Film nicht vorhanden. Bewußt wird versucht die verschiedenen verwendeten Stile ihrer Konnotation zu berauben und die zurückgelassenen Formen in den Filmraum wieder einzubauen.

Bei der Datierung der mise-en-scène von GATTACA sind die 50er Jahre wahrscheinlich am häufigsten vertreten. Neben Reinigungsgeräten, Tischlampen und anderen (Einrichtungs-) Gegenständen findet man sie auch in der verwendeten Mode. Durch diese Dominanz ist es möglich, vielleicht sogar wahrscheinlich, dass auf die McCarthy-Ära angespielt wird. Die GATTACA-Zeit könnte das Weiterführen einer Zweiklassen-Gesellschaft sein, die auf einem, in unserem Fall wirtschaftlich begründetem Rassismus beruht.

Die Polizisten, die nicht nur im Outfit der 50er Jahre gekleidet sind, werden auch als „hoovers" bezeichnet („Hoover" eine (britisch)-englische Wortmarke die für Staubsauger steht). Neben der Parallele, Polizisten die auf der Suche nach genetischem Beweismaterial alles aufsaugen, handelt es sich dabei auch um den Nachnamen des berüchtigten langjährigen FBI Chefs John Edgar Hoover. Diese Zweifachbedeutung wird durch eine









Äußerung von Vincent bestätigt, bei der er die „schnüffelnden" Polizisten als J.Edgars bezeichnet.

Mit dem Wissen über seine Homosexualität und deren Vertuschung, kann man Parallelen zu Vincents falscher Identität finden. Auch Hoover kommt in eine Position (Organisation), die er nur durch das Verbergen dieses Teils von ihm erreichen kann.

Weiters, in Verbindung zu den 50er Jahren, zu erwähnen wäre, dass die damals entstanden Science-Fiction Filme fast ausnahmslos in der Gegenwart und damit auf der Erde spielten. *„Die Suche nach futuristisch-utopischen Alternativen war nicht das Anliegen dieser Filme, galt in ihnen doch die Gesellschaft der Fünfziger als durchaus utopisch genug. Ihre Funktion bestand vielmehr in der Konsolidierung des gesellschaftlichen Status Quo, der Bestätigung von Werten und Ideologien und der symbolischen Überwindung der tief greifenden Verunsicherung. „Home is safe, danger lurks out there" war ihre implizite Botschaft."*[20] Damals fand die Erlebnis- und Lebenswelt der weißen mittelständischen Amerikanern in den Suburbs statt. Diese häusliche Geborgenheit und Kleinfamilienidylle war dann auch Ziel der Bedrohung. *„Hier konnten die extremen Gegensätze zwischen dem verteidigenswerten Status Quo und dem schreckensvollen Eindringen fremder und unheimlicher Mächte am sinnfälligsten in Bilder umgesetzt werden."*[21] Im Falle von GATTACA würde ich den elterlichen Haushalt dort platzieren. Die Gefahr diesmal liegt aber nicht bei fremden Mächten sondern an einer wirtschaftlich orientierten, die Gentechnik als Allheilmittel sehenden, Gesellschaft.

Die unterschiedlichen Datierungen der mise-en-scène, bei der eindeutig eine Dominanz der 50er Jahre festzustellen ist, zielt, wie vorhin schon angesprochen mehr, auf eine Konsistenz in der Gestaltung selbst ab. Im Gegensatz zur Parallele um politische und gesellschaftliche Vorkommnisse dieser Zeit, ist hier diesbezüglich kein Vorwissen erforderlich. Diese Zusammengehörigkeit der mise-en-scène wird über die passende Wahl des Materials und der Form erlangt; also ausschließlich über visuelle Aspekte.

John Edgar Hoover (1895-1972) war von 1935-1972 Chef des FBI und hatte neben der von ihm geschürten Jagd auf Kommunisten in der Medienbranche, auch erheblichen politischen Einfluss durch, unter seiner Führung erstellte, Akte die Beweismaterial gegen amtierende Politiker beinhalteten. Er hat eine Fingerabdruck Datenbank eingeführt, die jetzt zu der Umfassensten in ihrem Bereich gehört. In einem Buch das nach seinem Tod veröffentlicht wird, behauptet der Autor, dass Hoover homosexuell war. Die Mafia hatte Beweise dahingehend und hatte so relativ freie Hand. Diese Verbindungen zur Mafia haben ihm im Gegenzug dabei geholfen nicht als FBI Chef abgesetzt zu werden.

Objekte und Gegenstände

Die verwendeten Formen verleihen den verschiedenen Orten Identität. Die gezeigten Innenräume bieten trotzdem kaum Orientierung und sind schwer in einen Kontext zu bringen. Klare Linienführungen und das Verwenden von Grundformen erzeugen hohes visuelles Gewicht, Simplizität und tragen zur Homogenität des Raumes bei. Ornamente sind keine vorhanden.

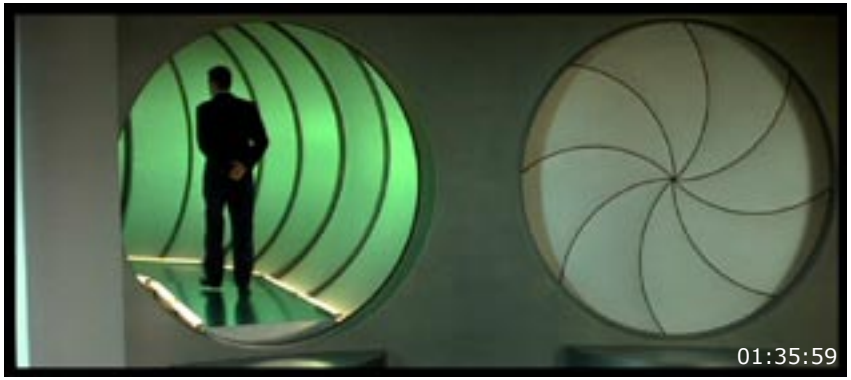
> *A narrow functionalist may well want to consider the second unnecessary ornament. And indeed, given a focus on utility there often will seem to be little point to the surplus order on which human beings insist - and not only in architecture. But the point of such surplus is obvious: it is indeed hard „to live in a place that is not our own and, much more, not oursleves."*[22]

Simplizität ist auch in der Verwendung von Einrichtungsgegenständen zu entdecken. Neben Mehrfachnutzungen von Räumen, gibt es dies auch bei der Einrichtung. Es sind immer wieder gleiche Elemente anzutreffen.

Runde Formen, Kreise und Bögen repräsentieren das GATTACA Gebäude. Durch die langgezogenen flachen Bögen bekommt das ganze Gebäude eine große Horizontalität und Flachheit.

Gerade Linien zeichnen das Wohnhaus von Jerome aus. Es herrscht eine









starke Vertikalität. Außen durch das spitze Zulaufen der Gebäudekante eines Gebäudeteils, innen durch die zweigeschossige Wohnung.

Das Hauptaugenmerk der Filmwelt liegt aber bei der Konsistenz der verwendeten mise-en-scène. Bei den vorkommenden Autos beispielsweise handelt es sich durchwegs um Modelle die bei ihrer Einführung viel Aufmerksamkeit erregten. Ihre Formen stellten alles dagewesene in den Schatten. Der Buick Riviera, das Auto in dem Vincent gezeugt wurde, war nur zwei Jahre am Markt (1971-1973). Mit seinem „boattail" Heck, welcher eher einen Schritt zurück darstellte, entsprach er nicht dem Geschmack der amerikanischen Käuferschaft. Beim Studebaker Avanti war dies ähnlich. Dieser war zwar nicht nur im Design durchaus innovativ (z.B. Fiberglas-Chassis) doch auch er wurde nach zwei Jahren aus dem Programm genommen (1962-1964). Der Citroën DS, das Auto Irenes, war definitiv seiner Zeit voraus. Seine klaren Linien, die verwendete Formensprache und seine Technologie waren richtungsweisend. Sogar Roland Barthes hat diesem Auto ein Essay gewidmet. Die DS wurde zwei Jahrzente gebaut (1955-1975).

Die Gemeinsamkeiten dieser Autos liegen einerseits in ihrer, in Bezug auf ein „normales" Auto, untypischen Formgebung. Andererseits handelt es sich bei diesen, zumindest für das amerikanische Publikum, um Exoten, also um Autos die keine Erinnerungen an eine spezifische Zeit oder Ort







Der neue Citroen fällt ganz offenkundig insofern vom Himmel, als er sich zunächst als ein superlativisches Objekt darbietet. Man darf nicht vergessen, dass das Objekt der beste Bote der Übernatur ist: es gibt im Objekt zugleich eine Vollkommenheit und ein Fehlen des Ursprungs, etwas Abgeschlossenes und etwas Glänzendes, eine Umwandlung des Lebens in Materie [...] und letztlich: ein Schweigen, das der Ordnung des Wunderbaren angehört. Die >>Déesse<< [DS, „die Göttin"] hat alle Wesenszüge [..] eines jener Objekte, die aus einer anderen Welt herabgestiegen sind, von denen die Neomanie des 18. Jahrhunderts und die unserer Science-Fiction genährt wurden: […] In der D.S. steckt der Anfang einer neuen Phänomenologie der Zusammenpassung, als ob man von einer Welt der verschweißten Elemente zu einer solchen von nebeneinandergesetzten Elementen überginge, die allein durch die Kraft ihrer wunderbaren Form zusammenhalten, was die Vorstellung von einer weniger schwierig zu beherrschenden Natur erwecken soll. ... [23]

auslösen.

Die Entscheidung für die Verwendung von vorhandenen und keinen selbstentworfenen Elementen liegt einerseits sicher an den geringeren Kosten. Andererseits hat man es hier mit Objekten zu tun, die je nach Region und Kultur schon eine gewisse Konnotation generieren.

Die Aufgabe der mise-en-scène lag nicht, wie bei teuren aufwendigen Blockbuster-Filmen, in der Erfindung und Darstellung von futuristischen Elementen, deren Einführung viel zu sehr von der Story abgelenkt und immer weitere Spekulationen nach sich gezogen hätten, sondern darin auf schnelle Art und Weise eine glaubhafte Umgebung zu etablieren. Für die meisten Menschen können wahrscheinlich die vorkommenden Elemente nur schwer datiert werden. Auf jeden Fall aber erkennen sie diese Objekte und oder deren Formen als schon dagewesen.

Es wird also das Erkennen gefordert. Das Interpretieren, Einordnen oder in Verbindung bringen aber, soll vermieden werden.

Einerseits muss eine glaubhafte, konsistente Filmwelt dargestellt und andererseits der Zuschauer in den Filmraum aufgenommen werden. Für den Zuschauer, als Teil der SF-Welt, existiert keine technische Exotik. Er erlebt quasi einen Alltag. *„Once technical objects are stabilized, they become instruments of knowledge…[]…However, the conversion of soci-*







Obwohl sich der russische Regisseur des SF-Films Solaris, Andrej Tarkowskij, auch gegen visionäre Objekte wehrt, so ist aber die „verrostete Erinnerung" der Zuschauer, ein wichtiger Bestandteil seiner Filmwelt. *„Aus einem unerfindlichen Grund zwingen die Autoren aller Science Fiction-Filme, die ich mir ansehen musste, ihre Zuschauer dazu, Details aus der materiellen Umwelt der Zukunft in Augenschein zu nehmen. Mehr noch, mitunter deklarieren sie ihre Filme [wie Kubrick] gar als Vorschau […]. Ich würde Solaris [Bild rechts unten] gern so sehen, dass beim Zuschauer jeder Eindruck technischer Exotik vermieden wird."*[24]

otechnical facts into facts pure and simple depends on the ability to turn technical objects into black boxes. In other words, as they become indispensable, objects also have to efface themselves."[25]

Bei GATTACA geht es also um die Gratwanderung einen Citroen DS als vielleicht zukunftsweisendes Auto mit seinen typischen Formen zu erkennen, nicht aber eine Verbindung zu einem französischen Film, Jean Paul Belmondo oder Jean Luc Goddard aufzubauen. Das heißt, dass die Konnotation eines Objektes zuerst zerstört und dann neu erzeugt werden muss. Das Entfernen von vorhandenen Verbindungen geschieht durch kleine Veränderungen der üblichen Wahrnehmung des Objektes. Der Filmraum stellt dann den neuen Kontext dar.

Im Falle der Autos zum Beispiel wird durch das fehlende Geräusch eines Verbrennungsmotors die übliche Wahrnehmung verändert. Das Motorengeräusch wird einfach durch ein Geräusch ersetzt, welches an elektrische Fortbewegungsmittel erinnert. Andrew Niccol, der Regisseur, schreibt in einer älteren Version des Screenplays: *„The whir of the car's electric powered engine belies its conventional appearance.*" Das Auto als Fortbewegungsmittel wird von dem die Umwelt verschmutzenden Motor(engeräusch) befreit und mit einem, vielleicht aus einem anderen Sience Fiction Film stammenden, Elektromotor(engeräusch) kombiniert.

Bei Räumen kann ein neuer Kontext auch durch die Veränderung der Funktion erzeugt werden. Das Klavierkonzert beispielsweise findet quasi „am Gang" in einer Eingangshalle statt oder der Damm etwa dient als Hintergrund eines Spazierganges.

Weitere Geräte sind die mobilen und stationären DNS-Prüfgeräte. Sie sind mit kleinen blauen Monochrombildschirmen ausgestattet.

> *True to genre form, however, photography remains the yardstick of its own outdating. To measure the future's distance from an image culture that once valued the undecidedness - hence mystery - of the human body and its fate, GATTACA portrays a world in which ‚no one looks at photographs any more', only at the indexicality of the genetic code - as ‚read out' by portable blood scanners able to download in the process, almost incidentally, a video image of the identified subject.*[26]

Der hohe Kontrast und die Einfärbigkeit der angezeigten Bilder macht diese nicht sehr aussagekräftig. Die wichtigste Information steckt aber auch in der Anzeige „valid/in-valid".

Das Symbol für „valid" ist das aufgestellte Zeichen für Unendlichkeit. Beim Zeichen für „in-valid" ist es ein Kreuz. Entweder deutet dies sozusagen auf eine natürliche Sterblichkeit, oder aber auf eine gewisse Religiösität der natürlich Geborenen, der God-Childs hin.

Die analoge Fotografie steht hier, wie auch in anderen Science Fiction Filmen (Terminator, Dark City), als konnotatives „Abbild" des Menschen. Im Gegensatz zur digitalen Reproduktion steht analog für eine gewisse Natürlichkeit, eine mit Erinnerungen behaftete Echtheit. Als Vincent das Elternhaus verläßt, ist ein Foto das einzige was er mit sich nimmt.

Der Kleidung kommt im Genre Film eine hohe ikonographische Bedeutung zu. Im Falle von GATTACA handelt es sich um einen Hybrid. Von der Thematik und der Zeit her ist der Film als Science Fiction Film einzuordnen. Die Kleidung erinnert aber eher an das Genre des Film Noir oder des Gangsterfilms der 50er Jahre. Aber auch diese Parallele findet nur teilweise statt. Gleichbehandlung gegenüber Hautfarbe und Geschlecht stellen hier einen Bruch zu Bildern der Vergangenheit dar. Obwohl die Unterschiede der Kleidung von Frauen und Männern nicht ganz aufgehoben wurde, so ist eindeutig, dass es sich bei der Kleidung der Frauen nicht um typische Mode der 50er Jahre handelt.

Die Uniformität der Kleidung und der Frisuren bringen eine Anonymität mit sich. So wie es im Arbeitsbereich keine persönlichen Gegegenstände gibt, wird auch über die Kleidung Individualität ausgeschalten. Die Geschlechtsunterschiede werden im Arbeitsleben auf ein Minimum reduziert. Auch Rangunterschiede, durch Abzeichen oder andere Merkmale sind nicht zu erkennen.









Farben

Ein markanter Teil des Filmes besteht in der Wahl der Farben, wobei es hier weniger um existente Farben der *mise en scène* geht sondern um Beleuchtung durch Kunst- und Naturlicht. Viele der Szenen sind getönt. Hierin besteht auch der Unterschied zur Farbigkeit von Cartoons oder deren Verfilmungen. „Dick Tracy" beispielsweise ist durch seine cartoon-hafte Farbigkeit, hauptsächlich durch die Farbenpracht der mise-en-scène, geprägt. Hier geht es um die Erhöhung des Kontrasts und die Vielfalt der Farben auch innerhalb eines Frames.

Bei dem Peter Greenaway Film „Der Dieb, der Koch, seine Frau und ihr Liebhaber" (der selbe Production Designer wie GATTACA) liegt die Farbigkeit auch in der mise-en-scène. Ganze Räume sind rot, weiß, grün und sogar die Kleidung passt sich dieser Farbigkeit an. Bei Greenaway scheint es sich um eine poetisch, surreale Umsetzung zu handeln, die die Sinnlichkeit von Essen und Sex unterstützen zu wollen scheint.

Im Gegensatz dazu handelt es sich bei der „Farbigkeit" von GATTACA um die Beleuchtung oder ein nachträgliches „Tinting". Erstens wird durch das Verwenden von wenigen Farben eine gewisse Simplizität des Films als ganzes erreicht. Zweitens erfährt auch der Filmraum selbst durch die differenzierte Farbwahl eine Homogenisierung. Durch das Beleuchten mit









farbigem Licht kann der Hintergrund vereinheitlicht und somit auch verschiedene Materialien und Strukturen visuell zusammengefasst werden, oder es kann zur Erhöhung des Kontrasts, zum Protagonisten hin, benutzt werden. Drittens können verschiedene Farben als Kodes verwendet werden. Es kann sich hierbei um die Präsentation von Orten, Stimmungen oder Zeiten handeln.

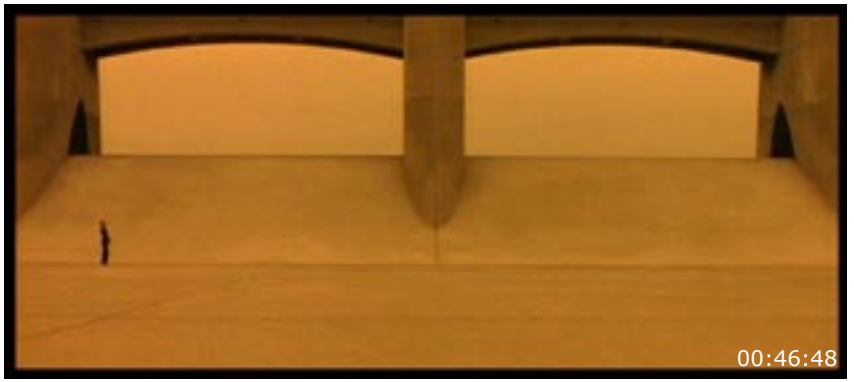
Insgesamt gesehen kann in GATTACA von drei Hauptfarbtönen ausgegangen werden; ein warmer gelbbräunlicher Ton, ein kühler Blau- und ein Grünton. Ergänzt werden sie durch Schattierungen von Weiß.

Das Einfärben hängt teilweise von der Location, aber auch von der Filmzeit, also ob die Szene in der Früh, abends oder nachts spielt, ab. Da aber bestimmte Locations nur zu bestimmten Zeiten gezeigt werden, lässt sich dabei hier nicht genau unterscheiden wo die Priorität liegt. Da die Tageszeit, wie schon beschrieben, nicht einfach zu bestimmen ist, zählt letzten Endes der Ort und die damit in Verbindung gebrachte Farbe. Beispielsweise sind die Szenen in der „Stadt" grün. Genauso wird diese Farbe für Szenen, die in der Nacht stattfinden, verwendet. Da die Stadt aber immer nur zur Nachtzeit vorkommt, entsteht eine kräftige Verbindung zur grünen Farbe. Da Jeromes Haus aber nicht in der „Stadt" liegt, wird bei einer nächtlichen Szene vor Jeromes Haus sowohl das grüne Licht als auch ein Gelbton ver-









wendet.

Die häufigste Farbe ist wahrscheinlich die gelb-bräunliche Einfärbung. Dieses warme Licht ist das Tageslicht bei GATTACA. Obwohl es sich bei der Rückblende hauptsächlich um Tageslichtszenen handelt, entsteht der Eindruck, dass es einen Zusammenhang zum warmen Gelbton gibt. Dies passiert aber nicht unbegründet. Warmes Licht zu dem auch das Sonnenlicht zählt steht für Wärme und Leben.

Der kühle Blauton hat seine Wurzeln in der Bildschirmfarbe der Analysegeräte. Er ist in den Szenen zu finden wo es um die Verifizierung der DNS geht. Laborszenen, sowohl die von Doktor Lamar aber auch das Labor wo Jerome für Vincent die Präparierung seines Genmaterials vornimmt, werden mit blauem Kunstlicht beleuchtet. Der Blauton ist auch in der Anfangssequenz und allen weiteren Szenen mit dem Verbrennungsofen zu sehen.

Der eher kühle Grünton steht für gezeigte Nachtszenen aber auch für die Polizei. So wird zum Beispiel der Gangbereich aus dem der Detective kommt (bei der Blutabnahme durch Doktor Lamar im Fitnessbereich) grün beleuchtet.

Wenn von Innen nach Außen gesehen wird ist der Außenraum nicht eingefärbt. Dies könnte damit zu tun haben, dass das Einfärben von Elementen hinter Glas erheblich mehr kostet.











Übersicht des Films hinsichtlich seiner Farbkodierung

Ton - diegetisch / nicht diegetisch

Einen erheblichen Beitrag zur Stimmung des Films leistet die Filmmusik, obwohl sie eher sparsam eingesetzt wird. Bis auf die Rückblende, die immer wieder vom musikalischen Thema des Films getragen wird, kommt es sonst nur in gefährlichen Situationen sowie in Szenen der Zweisamkeit von Vincent und Irene, zur musikalischen Untermalung. In spannenden Momenten und auch davor als built-up wird mittels Dissonanzen, musikalisch sozusagen, ein Zwischenzustand erzeugt. Mit diesen nichtharmonischen Überlagerungen stellt sich ein temporäres Unwohlsein ein. (Siehe: Graphische Analyse versch. Elemente auf der Zeitachse, die halben Balken zeigen einen Übergang von „non-diegetic" zu „diegetic" an.)

Im „diegetic" Bereich, also dem, dem Film zugehörigen oder entspringendem Ton, sind vorallem die Lautsprecherdurchsagen als auch die akustischen Eigenschaften im GATTACA-Gebäude zu erwähnen. Diese geben den Örtlichkeiten einen Charakter von Bahnhofshallen. Die Durchsagen beispielsweise werden in der Kunstsprache Esperanto gemacht.

Esperanto ist die wahrscheinlich populärste Kunstsprache. Sie scheint das Beste aus verschiedenen Sprachen kombinieren zu wollen um eine perfekte Kommunikationsform zu entwickeln. Sie scheitert aber dann doch an den fehlenden, gewachsenen Wurzeln, Strukturen und vielleicht auch Imperfektionen für die der Mensch als Ebenbild steht.

> *Esperanto. Das Gefühl des Ekels, wenn wir ein erfundenes Wort mit erfundenen Ableitungssilben aussprechen. Das Wort ist kalt, hat keine Assoziationen und spielt doch >Sprache<. Ein bloß geschriebenes Zeichensystem würde uns nicht so anekeln.*[28]

Eine Parallele zur Eugenik und den perfektionierten Menschen bei GATTACA scheint sich aufzudrängen. Diese ist jedoch höchstwahrscheinlich hinfällig da es für den Zuschauer das Erkennen und das Wissen um diese Sprache voraussetzt. Auf jeden Fall bleibt das Gesprochene unverständlich und unterstreicht vielleicht damit mehr den Charakter einer Bahnhofshalle, bei der durch Hall und manchmal der Unkenntnis der Sprache selbst die Durchsage verschlüsselt bleibt.

Die zwei Musikstücke die im Cavendish Club gespielt werden sind von Django Reinhardt (Nuages, 1938) und Stan Getz (First Song, 1991), wobei letzterer für seine kühle Art, das Saxophon zu spielen, bekannt war.

Den meisten Innenraumszenen haftet ein leichter Hall an. Dies hebt den Hallencharakter und die minimal vorhandene Einrichtung hervor.

Kommunikation zwischen Menschen (nicht Hauptrollen) gibt es bei GATTACA nicht. Selbst als der Missiondirector tod aufgefunden wird, hört man keine Stimmen, kein Gemurmel.

Bei Esperanto handelt es sich um eine Kunstsprache, die Ende des 19. Jahrhunderts von einem Polen konstruiert wurde. Sie sollte zur internationalen Zweitsprache werden. Die Wurzeln finden sich in den europäischen Sprachen, speziell in den romanischen. Alle Wörter werden so geschrieben wie sie gesprochen werden. Die Grammatik ist einfach und regelmäßig. Bei Hauptworten existiert kein Geschlecht. Obwohl sie wahrscheinlich die erfolgreichste Kunstsprache ist (sie wird von über 100.000 Menschen gesprochen), wird sie wohl nie die Bedeutung einer lebenden Sprache erlangen.[27]

Räume in GATTACA

Als Hauptorte des Filmes sind sowohl Jeromes Appartement als auch das GATTACA Gebäude (Vincents Arbeitsplatz) anzusehen.

Bei dem Appartement handelt es sich hauptsächlich um den Hauptraum dem eine Doppelfunktion zukommt. Einerseits stellt er für Jerome und Vincent ihren Wohnraum dar, welcher im Fall von Jerome, als Besitzer und in der meisten Zeit auch an diesen gebunden, seinen geographischen Lebensmittelpunkt darstellt. Auf der anderen Seite wird dieser Raum auch als Labor benutzt. Der Ort also in dem Jerome und Vincent ihren Identitätentausch vornehmen.

Das GATTACA Gebäude umfasst neben seinem Arbeitsplatz auch noch den Eingangsbereich, das Atrium, den Fitnessbereich und den Damm als relevante Räume.

Neben diesen beiden Hauptorten, werden auch noch für meine These relevante Neben und Außenräume besprochen.

GATTACA

GATTACA ist Vincents (Jeromes) und Irenes Arbeitsplatz. Es ist eine Art Ausbildungs und Trainingszentrum für Reisen ins All. Es liegt irgendwo.

Um hier Arbeiten zu können, muss man ein ausgesprochen gutes (modifiziertes) Genmaterial haben. Der Chef von GATTACA erklärt, dass sie früher bei Bewerbungen noch Menschen mit kleineren Imperfektionen nehmen mussten, nun aber gibt es: *„enough of the right kind of people."*

An diesem Elite-Arbeitsplatz fängt Vincent zuerst als Putzkraft an. Eine Arbeit entsprechend für nicht modifizierte Menschen. Mit der Identität von Jerome Morrow aber kehrt er zurück und wird Navigator.

Die äußerliche Unterscheidung der Putzkolonnen von den Elite-Arbeitskräften ist augenscheinlich. Innerhalb dieser Gruppierungen, gibt es aber kaum Unterschiede in der Kleidung. Auch die äußerlichen Unterschiede der Geschlechter werden minimiert.

Das Elitebewusstsein der GATTACA-Mitarbeiter schlägt sich in einer gewissen Strenge und einem Gehorsam nieder. Dunkle Anzüge, die von blau bis schwarz reichen, mit weissem Hemd und Krawatte, für die Herrn. Hosenanzüge mit hochgeschlossenen weissen Blusen für die Damen. Die Haare werden kurz oder zusammengesteckt getragen. Das glei-









che gilt beim Training. Auch hier geht diese Uniformität weiter. Obwohl verschieden wichtige Aufgabenbereiche existieren, sind äußerlich keine Rangunterschiede ersichtlich. Auch gibt es keinerlei Hinweise auf persönliche Gegenstände. Keiner der MitarbeiterInnen trägt eine Tasche oder fällt durch andere auf Individualität hinweisende Merkmale auf. Die kleine Lade von Jeromes Arbeitsplatz, beinhaltet einzig und allein einen Kamm, einen Stift und Briefpapier. Für viel mehr ist auch nicht Platz.

Eine Ausnahme sei hier genannt. Die kleine blaue Pillendose von Irene ist zu sehen. Hier aber handelt es sich um einen Gegenstand dem dramaturgisch später noch Bedeutung zukommt. Daher ist diese als kompositionell motiviert einzustufen.

Das Gebäude selbst ist umringt von Natur. Trotzdem ist dies von innen nicht zu sehen. Es scheint, dass einzig und allein das Tageslicht in den Baukörper eindringen kann.

Die Formensprache des Gebäudes gibt ein homogenes Bild ab. Sie ist eindeutig von anderen Locations unterscheidbar. Die Länge des Gebäudes wird in den länglichen Räumen aufgenommen und beispielsweise auch in der Montage der Eingangssequenz gezeigt.

Die Wahl der Materialien ist auf ein Minimum reduziert oder wird durch die meist einfärbige Beleuchtung zu einer Einheit.









Die verwendete Einrichtung ist entweder in die umgebende Architektur integriert (wie Licht oder etwa Waschbecken) oder besitzt eine eigenständige kompakte Form, meist mit einem gewissen Abstand zum Boden. Dadurch wirken sie losgelöst und bekommen damit gewissermaßen einen, mobilen, temporären Charakter.

Dieser temporäre Eindruck verstärkt sich durch die Ähnlichkeit der verwendeten Räume im GATTACA Gebäude. Die gewölbte Decke mit ihren kreisrunden Lichtern und der blaue polierte Boden erzeugen diese Verbindung. Es finden sich aber sogar offensichtliche Doppelnutzungen der Räume. Die Einrichtung und deren in Szene setzen (Licht, Framing) definieren die Funktion. Mittels unterschiedlicher Objektivwahl wird auch der Raumeindruck verändert.



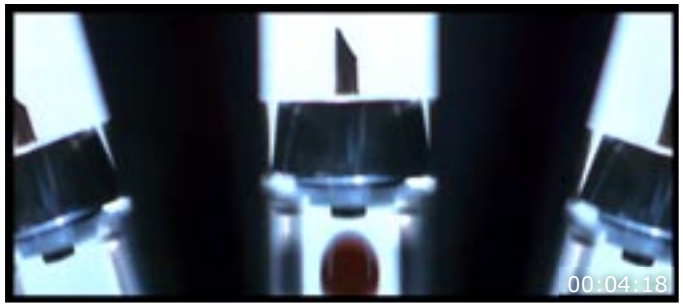






GATTACA-Gebäude,
Eingangssequenz





















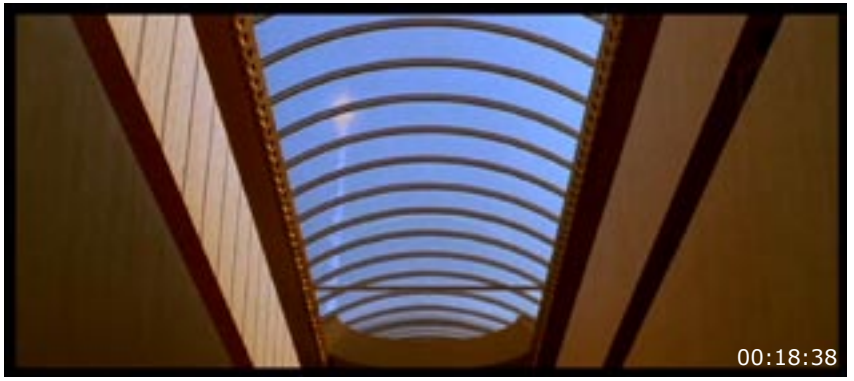
GATTACA-Eingangsbereich, Sicherheitsschleuse und Atrium

Der Eingangsbereich liegt sozusagen unterhalb des Gebäudes und wird von zwei flachen Bögen flankiert. Von hier führt eine Rolltreppe in das erste Geschoss. Dies ist das erste Mal im Film wo einer dieser Schwellenbereiche gezeigt wird. Einerseits befindet man sich im Eingangsbereich des Gebäudes noch Außen, andererseits ist das darüberliegende Gebäude und der Übergang in das Atrium schon Teil des Innenraumes. Dies wird noch durch das Fehlen von Türen unterstützt. In einem späteren Shot wird der Schwellenbereich, durch die unter dem Gebäude durchführenden Straße, sichtbar.

Beim Atrium im GATTACA-Gebäude handelt es sich um einen mit Glas überdachten Innenhof. Die umlaufenden Gänge bilden die Zugänge zu den einzelnen Räumen. Einzig vom Erdgeschoss gelangt man über eine Rolltreppe in den ersten Stock. Obwohl es sich hier um die Erschließung des Gebäudes handelt ist die Anbindung an andere Räume nicht sichtbar. Mittels Montage werden zwar bestimmte Raumfolgen zusammengesetzt doch fehlen die wirklichen Verbindungsglieder. Das, dass Atrium nach oben hin abschließende, Glasdach erstreckt sich über die ganze Länge des Gebäudes. Die dargestellten Raumfolgen nehmen diese Linie auf und lassen damit den









Eingangsweg als eine lange Gerade erscheinen.

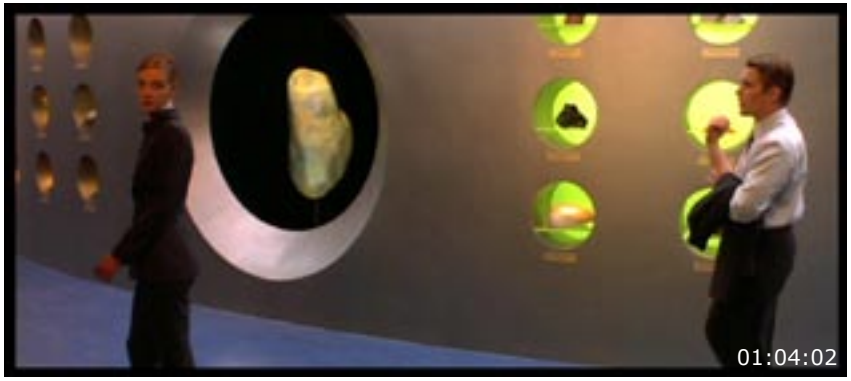
Die Sicherheitsschleuse scheint in direkter Flucht der Rolltreppe und des Eingangs zu liegen. Dies wird in einer Szene kurz vor Schluss widerlegt. Das Beim Durchschreiten dieser Schleuse wird über die Fingerkuppe die DNS geprüft. Diese Identitätskontrolle scheint aber nur ein grünes und rotes Licht je nach Berechtigung anzuzeigen. Aktionen bei rotem Licht werden keine gezeigt.

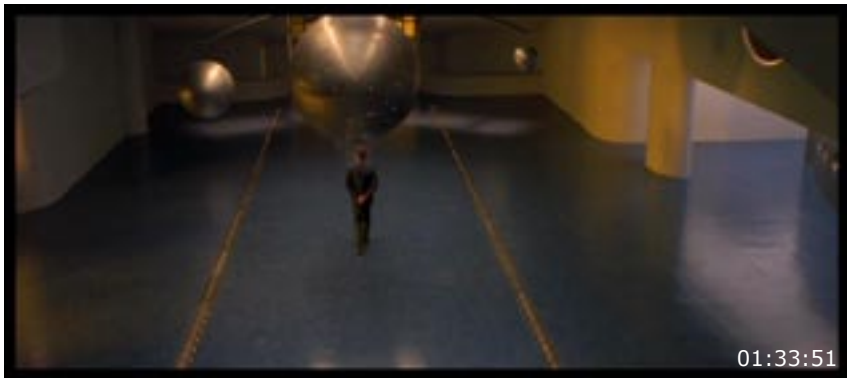
Über der Eingangshalle nach dem Sicherheitscheck hängt eine Art „Planeten-Mobile". Der untere Teil der rechten Wand ist zurückversetzt und wird von einem gebogenen Wandteil abgeschlossen, welcher als Schaukasten für Gesteinsproben dient. Die selbe Form ist auch später im Fitnessbereich ein markanter Teil des Raumes. Je nach Nutzung des Raumes und dem Weg der Protagonisten sind die Ausgänge beleuchtet.

Im letzten Teil des Films wird die Eingangshalle zu einer „Startbahn". Vincent / Jerome ist auf dem Weg zur Rakete und bereit zum Abheben. Die Kameraeinstellung ist zentriert und auf erhöhter Position. So werden die „Kabelkanäle" zu den Landelichtern und das Mobile rückt näher zur Kamera.









GATTACA - Arbeitsplatz

Bei diesem Raum handelt sich es um den Arbeitsplatz von Vincent Freeman als Jerome Morrow. Die folgende Raumbeschreibung trifft auf nahezu alle Räume im GATTACA-Gebäude zu.

Der Raumgrundriss ist rechteckig. Die Decke besteht aus drei gleich breiten, flachen Bögen. Die äußeren Bögen verlaufen symmetrisch und enden jeweils auf beiden Seiten in einer Sockelwand. Der mittlere Bogen, in dessen Sockel sich auch der Hauptzugang befindet, öffnet sich auf der anderen Seite hin und lässt dort die Ausbildung einer Galerie zu. Je nach Einstellungserfordernissen, ist die Galerie als Observierungspunkt zu sehen oder nicht.

Die äußeren Bögen sind jeweils mit runden Beleuchtungskörpern, die in einem orthogonalen Raster angeordnet sind, versehen. Hierbei handelt es sich einerseits um kleine kreisrunde Leuchten, andererseits befinden sich in den äußeren Deckenstreifen auch, wiederum runde, Deckenaussparungen. Diese Deckenaussparungen geben ein anderes Licht wieder. Es wird vermutet, dass es sich hierbei um Tageslicht handelt. Doch ist auf Grund der Lage des Raumes dies wahrscheinlich nur indirekt erreichbar. Das vorhandene Licht ist weich und warm. Die Beschaffenheit der Wand-, Boden und Deckenmaterialien sowie die der Kojen, durch halbmatte, homogene









Oberflächen, erhöht noch zusätzlich die Diffusität der Lichtstimmung. Die Lichtfarbe reicht wahrscheinlich je nach Tageszeit von einem kräftigen Goldgelb über Weiß hin zu Grün.

Die seitlichen Begrenzungswände sind oberhalb aus dem gleichen Material wie die Decke. Auf der einen Seite befinden sich unterhalb abgeschlossene Büros (z.B. vom Missiondirector). Die Abgrenzung dieser Räume ist transluzent. Die Oberlichten sind durchsichtig. Die andere seitliche Wand ist im Mittel-(Scheitel)Bereich massiv. Dem Bogen der Decke folgend ist auf ihr eine Art Mondphasendarstellung zu sehen. Die Enden bestehen wieder aus schablonenhaften, rasterförmig angeordneten, kreisförmigen Öffnungen. Diese sind zweischichtig ausgeführt und mit einem Abstand versetzt zueinander montiert. So ergeben sich je nach Blickwinkel andere Formen und Lichtdurchlässigkeiten. Fenster direkt sind nie zu sehen. Ob die Lichtöffnungen Gläser besitzen oder öffenbar sind ist nicht auszumachen.

Als Einrichtung sind, wiederum in einem orthogonalen Raster zahlreiche Arbeitskojen angeordnet. Diese sind alle auf der Längsachse des Raumes in die gleiche Richtung orientiert verteilt. Damit erhält der Raum eine Richtung, deren Abschluss eine Art Gedenktafel oder Direktive darstellt. Diese wird von zwei Ausgängen flankiert.









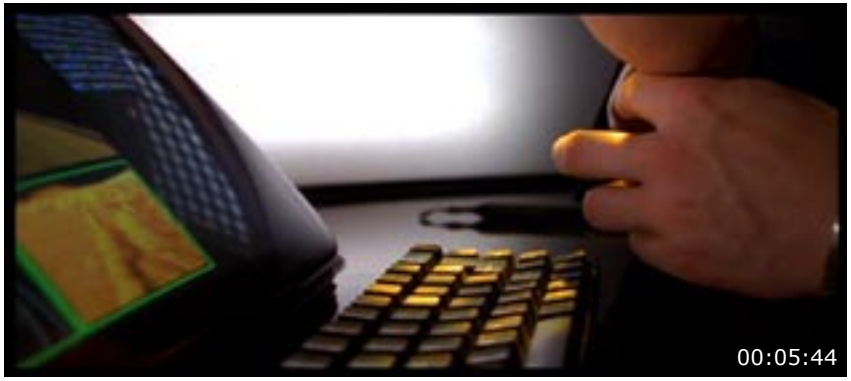
Bei der Koje selbst handelt es sich um ein zu einem Halbkreis gebogenen matt-dunkelgrauen Blech, welches auf zirka 20 cm hohen Stützen befestigt ist und eine Oberkante von etwa 110 cm besitzt. In diese Blechumhüllende ist ein Arbeitsplatz mit einem Ladenelement eingearbeitet dessen Mitte ein Monitor (im Winkel von 45° nach oben gerichtet) und eine Tastatur bilden. Die Beleuchtung der restlichen Fläche erfolgt über zwei, den Monitor flankierende Beleuchtungselemente die ein diffuses, weisses Licht abgeben.

Alles in allem ist der Raum ein homogenes Gebilde. Lichter und Lichtdurchlässe sind in den Wänden integriert. Materialien und Formen sind auf ein paar wenige reduziert. Bei den vorhandenen Formen handelt es sich hauptsächlich um Kreisformen. Mit diesem klaren Formenspiel fügt sich der Raum auf eindeutige Weise in den GATTACA Komplex ein.

Jedwede Einrichtung nimmt einerseits diese Formensprache auf, andererseits ist sie klar vom Raum getrennt. Durch das Abheben der Kojen vom Boden (durch dünne Stützen) wird ihre Eigenständigkeit in Szene gerückt. Es wirkt als ob dies nicht die primäre Funktion des Raumes ist. Im Boden sind die Kabelkanalabdeckungen, wie sie auch im Eingangsbereich von GATTACA zu finden sind, zu sehen. Im GATTACA Gebäude sind weitere Räume die nahezu die gleichen Raumgrenzen aufweisen vorhanden. Ein Raum beispielsweise unterscheidet sich von Vincents Arbeitsplatz nur









durch die um 90° gedrehte Orientierung der Arbeitskojen. Ansonsten handelt es sich um den selben Raum.

Obwohl die Arbeitskoje von der Formensprache absolut in seine Umgebung passt, ist eine Unabhängigkeit zum Raumkörper gegeben. Außerdem bleibt dadurch der Boden eine durchgehende Fläche und bietet nicht mehr Ecken und Zwischenräume als nötig. Weiters ist ein Reinigen unter dem Arbeitsplatz durchgehend möglich.

Es gibt keinen Sichtkontakt nach Aussen. Die einzige Verbindung die in dieser Hinsicht besteht sind Licht- und Schattenstimmung erzeugende Lichtstrahlen.

Es gibt nicht nur bei der Anordnung der Kojen Parallelen zur Schulklasse. Durch die Abgeschlossenheit und die Anordnung der Arbeitsplätze (durch Gänge getrennt) ist Kommunikation nur schwer möglich. Einzig und allein dem „Lehrer" (Director Josef) ist es gestattet, seine Schützlinge zu kontrollieren.









GATTACA - Fitnessbereich

Beim Fitnessbereich handelt es sich wieder um einen „Standardraum" im GATTACA-Gebäude. Durch die perspektivischen Einstellungen (mit Weitwinkelobjektiv) wirkt er etwas schmäler und länger als zum Beispiel der Arbeitsraum. Außerdem ist erstmals der Mittelteil des Raumes mit seinen in einem Kreis angeordneten Lichtern zu sehen.

Die verwendeten Gegenstände sind wieder eigenständig in einem orthogonalen Raster im Raum platziert. Doktor Lamar dient eine Arbeitskoje als Kontrollplatz. Die Laufbänder haben keine Handläufe und schaffen dadurch ein visuell ruhigeres Bild.

Der Fitnessbereich hat gewissermaßen eine Doppelfunktion. Als zu einem späteren Zeitpunkt von der Polizei eine Blutabnahme der GATTACA-Mitarbeiter gefordert wird, stellen sie sich in diesem Bereich an. Zu erkennen ist es an den spherischen Trainingsgeräten in der Ecke des Raumes (Spacetrainer). Der Fitnessbereich wird zum Vorbereich von Doktor Lamar. Die Laufbänder sind teilweise weggeräumt worden. Die Bänke die vorher in der Mitte des Raumes gestanden sind, tauchen an einem anderen Ort (in einem schmalen Verbindungsgang) wieder auf.







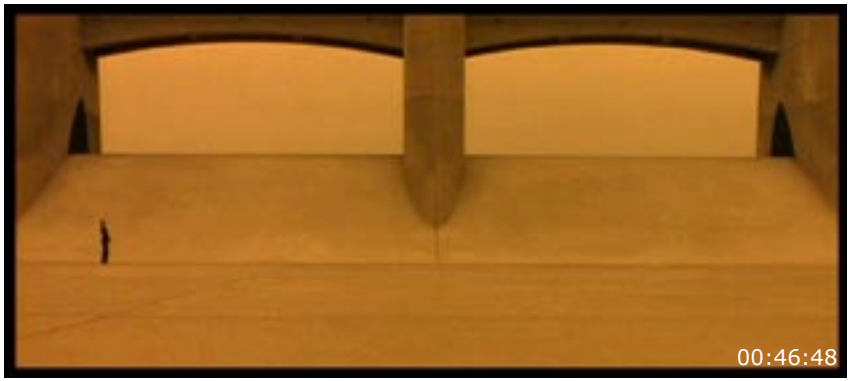


GATTACA - Damm

Beim Damm handelt es sich zwar um ein eigenständiges Objekt, doch lässt die Szenenfolge und das Auftreten von GATTACA-Mitarbeitern und Putzkräften darauf schließen, dass er zum GATTACA-Komplex gehört. Auch schaffen die geschwungenen Formen, die Bögen und die Langgezogenheit eine Verbindung zum Gebäude.

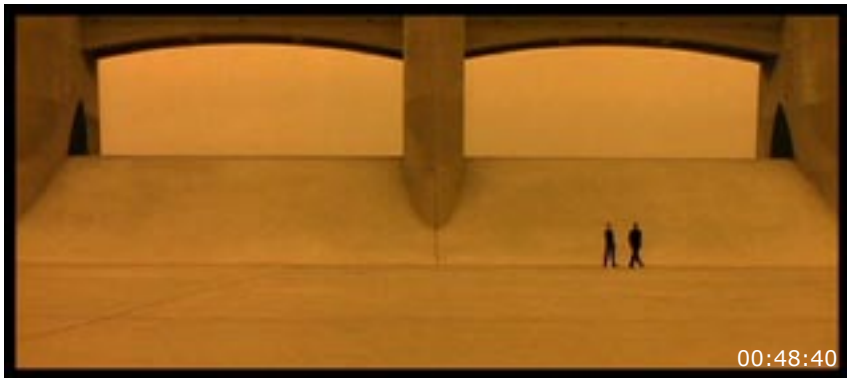
Der Damm scheint aus einem Stück gegossen zu sein. Die Einfarbigkeit des Lichts lässt die Betonform noch homogener erscheinen. Vincent und Irene im Vordergrund grenzen sich eindeutig von dieser Struktur ab. Wie bei allen „Nicht-Natur"-Außenaufnahmen handelt es sich wieder um einen „interior frame", also einen Frame im Frame. Die beiden werden von der sie umgebenden Architektur quasi umschlossen. Es ist fast eine Geborgenheit der gebauten Struktur, im Gegensatz zur Natürlichkeit und Unsicherheit von Natur und dem dystopischen Stadtraum.

In dieser Sequenz liegt die Konzentration auf der zwischenmenschlichen Dynamik. Die Totalen werden frontal aufgenommen und auch in den Close-Ups wird die perspektivische Dynamik minimiert. Durch unterschiedliche Bewegungen der Protagonisten entlang des Dammes (herankommen, gemeinsam gehen, stehen bleiben, umdrehen, vorbei gehen) wird das einander Näherkommen visualisiert und temporär ein Ortraum geschaffen.









GATTACA - Damm
erste Annäherung von Vincent und Irene









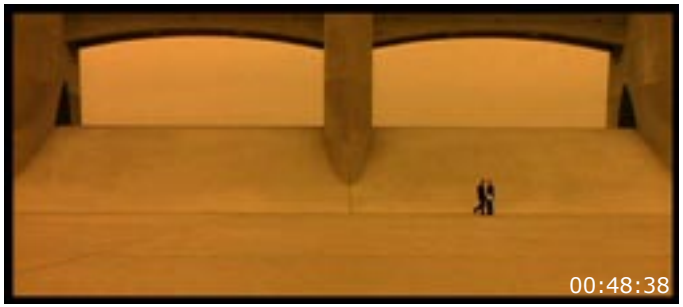












Marin County Civic Center; Frank Lloyd Wright

Das GATTACA Gebäude ist in Wirklichkeit ein Gebäude von Frank Lloyd Wright im Marin County, Kalifornien, dessen Funktion, die eines Gemeindezentrum mit Bibliothek und dergleichen ist.

Den Auftrag bekam Wright 1957; 1959 kurz vor seinem Tod wurden seine endgültigen Pläne abgesegnet. Die Fertigstellung erfolgte in Etappen zwischen 1962 und 1969. Doch lange davor, in den 30er Jahren, hatten Pläne von diesem Gebäude existiert und zwar in Zusammenhang mit Wrights Zukunftsvision „Broadacre City".

„His thought at this time was divided into two separate tracks. The first was his very general concept of the Artist-Planner, the master builder of the new society; the second consisted of his specific attempts to design houses which would be ideal environments for the preservation of the family and individuality."[29] Diese beiden Wege trafen sich schließlich in seiner Vision einer designten Gesellschaft, deren Mittelpunkt das Einfamilienhaus war, sie trafen sich in seiner Broadacre City. Er glaubte daran, dass wenn man Dezentralisation an seine Spitze treiben würde, dies die Basis *„for a nation of independent farmers and proprietors"*[30] sein würde. Gut geplant könnten Städte sich über das Land ausbreiten ohne ihren Zusammenhalt oder ihre Effizienz zu verlieren. Diese Zerstreuung würde jeden zu einem





Landbesitzer machen und so einem konzentrierten Wohlstand und Macht entgegenwirken. Um das Zusammenbringen von urbanem und ländlichem Life-Style zu gewährleisten sollte es keine physische Trennung mehr zwischen diesen beiden Bereichen geben. *„Broadacre City was planned to ensure this; the houses, the factories, the stores, the office buildings, and the cultural centers are all in the midst of farmland and forests.“*[31] Diese Vereinigung sollte auch im Menschen selbst stattfinden. Es sollte keine Spezialisierungen mehr geben, sondern sollte handwerkliche wie intellektuelle Fähigkeiten besitzen. Das Verkehrssystem seinerseits sollte die Verbindung zwischen den vielen Orten der Gemeinde schaffen und zu einem städtischen Feeling beitragen. All diese Veränderungen, dieser „new way of life“ sollte letztendlich in der Stärkung der Familie enden, und das Heim wieder als Basis der Gesellschaft etablieren. *„In Broadacre City Wright was finally able to conceive of his houses not as isolated or artificial retreats but as integral parts of the new environment. [...] The open plan of the interiors is the natural and functional setting for the family's shared economic and social responsibilities. The intimate contact between the house and its surroundings expresses the residents' intimate contact with their own land in work and leisure. [...] In Broadacre City the house is a natural feature of the landscape.“*[32]



In diesem Kontext betrachtet ist es vielleicht möglich, dass Regisseur und Production Designer von so einer Broadacre City als Spielort ausgegangen sind. Eine aufgenommene Parallel in den Narrativen des Films wäre zum Beispiel das Faktum, dass Vincent von *einem* Staat spricht (*„I must have cleaned have the toilets in the state*“). Auch Wright spricht von der Broadacre City als eine neue menschliche Raumordnung, wo jeder einzelne in der Nation so unterzubringen wäre, dass dies nur einen einzigen Staat erfordern würde.



"We used the building exterior and some corridors. [...] The great thing about the 1950s when this was built was that in this period when everyone was optimistic about the future, it was going to be wonderful. There is a triumphant, almost heroic look to the building. It's almost entirely made up of curves and Jan [Jan Roelfs, Production Designer] and I liked it. To imagine this world that is so pristine, there should be no corners. Dirt has no place to hide. It was just something for us to hang on to. I didn't want to be so futuristic, either, that people would just check out, saying this has nothing to do with me."[33]

Wenngleich Frank Lloyd Wright in manchen Dingen innovativer war, beispielsweise findet man in seinen Entwürfen Hubschrauber ähnliche Flugobjekte als Transportmittel, so wurde trotzdem eine eigenständige Filmwelt gebaut.

In Kombination mit produktionstechnischen Möglichkeiten wurden die Innenräume der Filmwelt angepasst. Das heißt zum Beispiel, dass Einstellungen gewählt wurden, die möglichst homogene, ruhige und klare Formen zeigten und Materialien auf ein Minimum reduziert auftraten (die vorhandenen Ornamente des Gebäudes sind nie zu sehen). Dort wo dies nicht durch eine entsprechende Raum- oder Einstellungswahl erfolgen konnte, wurde von Seiten der Produktion der Raum verändert.



Im Falle des Eingangsbereiches, wie Bob Craft, der Locationmanager von GATTACA berichtet, musste in das Aussehen des bestehenden Gebäudes eingegriffen werden. *„Indeed, the center looks like some alien ship that has mysteriously landed on the California hillside. Its simple, clean lines conveyed just the impression we sought - a future where everything is orderly, sterile, and well planned. But not without a bit of help. Everything that interfered with the austere aesthetic Roelfs [Jan Roelfs, Production Designer] envisioned had to be removed. All signage, trashcans, unneces-*





sary ornamentation, even the front doors were hauled off because they were, on film, jarring to the eye. And each morning we had the floors polished to high gloss."[34]

Bei den Außenansichten gibt es nur zwei Einstellungen. Diese wurden so gewählt, dass das Gebäude inmitten von Natur, quasi als Brücke in einer Hügellandschaft (unterstützt durch seine niedrige längliche Form und den nach unten größer werdenden Bögen) liegt. Es sind keine umliegenden Gebäude, auch nicht der relativ große Parkplatz oder sonstige Infrastruktur zu sehen. Die Außenansicht des Gebäudes wurde durch einen Panoramashot möglichst klein und weit entfernt gehalten. Damit wurde die teilweise sehr kleinteilig und ins Detail gehende Fassade nicht gezeigt und die ruhigen und klaren Linien der Innenraumaufnahmen nicht konterkariert.

Ein weiterer Film hatte dieses Gebäude als Location. In THX 1138 werden aber nur vereinzelt „on location shots" eingebaut und dann auch nur welche die das Atrium zeigen. Da es sich um eine unterirdische Filmwelt handelt gibt es keine Außenaufnahmen. (Siehe: Filmreferenz - THX 1138)









Jeromes Appartementhaus

Hierbei handelt es sich um ein Appartementhaus indem Vincent / Jerome und Jerome / Eugene miteinander leben. Vincent zieht bei Jerome ein, als er seine Identität übernimmt. Ihr Deal ist, dass Jerome Vincent sein Erbmaterial zur Verfügung stellt, als Gegenleistung Vincent Jerome seinen Lebensstil finanziert, *„...to which he become accustomed.*" Davon ausgehend handelt es sich um eine teurere Wohngegend und auch das Platzangebot ihrer Wohnung ist durchaus großzügig. Kaum sieht man andere Personen als sie selbst beim Haus. Auch das deutet auf eine Exklusivität, große Wohnungen und wenig Bewohner hin.

Im Gegensatz zum GATTACA-Gebäude strebt dieser Gebäudekomplex in die Höhe. Er wird zwar genauso von der Natur eingefasst doch diesmal ragt das Haus aus der Natur heraus.

Die Formensprache ist konträr zu GATTACA. Diesmal sind keine Bögen und runde Formen im Spiel sondern harte Kanten und Ecken. Die Linearität des anderen Gebäudes geht hier in Verwinkelungen über.

Markant ist beim linken Gebäudeteil der nach oben strebende Spitz. Dieser besteht aber nur aus den Kanten selbst. Somit erhält man einen nach links oben zeigenden Dreiecksrahmen. Der rechte Teil ist eine verschachtelte Form. Wobei der kurze Teil erst etwa im dritten Geschoss anfängt und daher





ein großes Tor darstellt. Ein Tor zu einem teilweise überdachten Vorplatz. Überhaupt sind die vorhandenen Außenräume eher Übergangsräume sozusagen ein einziges „Gateway".

In diesem Appartementhaus bewohnen sie eine zweigeschossige Wohnung. So wie bei GATTACA ist auch hier Innen und Außen vollkommen getrennt. Es ist nicht bekannt wo genau der Eingang, noch wo die Wohnung selbst liegt. Innen und Außen sind relativ zueinander.



Jeromes Appartement

Das Appartement im Inneren des Gebäudes ist zweistöckig. Es wird vermutet, dass Vincent das obere und Jerome das untere Geschoss bewohnt. Auf jeden Fall aber gibt es jeweils einen Eingang.

Die beiden Stockwerke werden durch eine metallene Wendeltreppe (mit zum Boden passenden Trittstufen) verbunden, die von zwei Betonpfeilern umgeben ist. Sie überspannt etwa 5 Höhenmeter und ist der einzig fixe Punkt der Wohnung an dem man sich orientieren kann.

„The staircase is the symbolic spine of the house"[35] Dieser Satz findet speziell in GATTACA seine Richtigkeit. Die Wendeltreppe kann als Abbild der gewendelten DNS-Struktur gesehen werden, allerdings vielleicht sogar als Repräsentant des fehlenden Gens für die Willenskraft (*„There is no gene for the human spirit.*".) Jerome / Eugen hat selbst ein gebrochenes Rückgrat und muss am Ende des Films, ohne seine Beine bewegen zu können, diese nach oben kriechen. Damit hat auch er erstmals die Hürde der von der Gesellschaft zugewiesenen Position überwunden. (Auch beim „Local Geneticist", dort wo die Gen-Modifikationen vorgenommen werden gibt es eine Wendeltreppe)

Unten angekommen steht man im Hauptraum. An diesen grenzen der Naßbereich und das Schlafzimmer von Jerome. Es gibt allerdings keine









Türen in der Wohnung. Auch nicht bei der Toilette.

Die Wohnungstrenn- und Zwischenwände sind aus lackiertem Sichtbeton mit Fugenraster. Sie scheinen glänzend und ziemlich glatt. Der Boden ist ein schräg verlegter, dunkler Schiffsboden. Die natürliche Belichtung erfolgt über horizontale Fensterbänder und über der Treppe einem Skylight. Der Blick aus dem Fenster gibt nur Natur frei; Bäume und Sträucher die ziemlich nahe am Gebäude stehen. Diese Fensterbänder liegen in Augenhöhe. Für Jerome im Rollstuhl also nicht zugänglich. Die künstliche Belichtung erfolgt im Hauptraum je nach Bedarf über leuchtende Deckenelemente (hier in diesem Fall über dem Regal), und z.B. einer Stehlampe.

Der Hauptraum erfährt durch zwei unterschiedliche Raumhöhen eine Teilung. Einerseits wäre da der hohe Raum bei der Wendeltreppe. Dieser ist sozusagen der gemeinsame Wohnraum. Die Einrichtung ist minimal; eine Sitzgelegenheit, zwei Kommoden, ein paar Bücher und eine Tischlampe. Wie auch in keinem anderen Raum gibt es hier keine Fernsehapparate oder Computer.

Der andere Teil ist etwa 3 Meter hoch und wird hauptsächlich als Labor genutzt. Anfangs ist der Raum noch leer, aber mit der Aufnahme Vincents bei GATTACA erhält er die Laboreinrichtung. Es gibt eine Schrankwand mit silbrig glänzenden Türen, an den Seiten und in der Mitte Tischreihen aus









Metall, manchmal eine mobile Trennwand und am Eck der „Incinerator" (Verbrennungsofen). In diesem Ofen entfernt Vincent täglich alle losen Haut- und Haarpartikeln seines „invalid self". Er ist blau beleuchtet.

„To see the fire burning deep in the solid masonry of the house itself still strengthens our sense of being at home"[36]

Dieser Kamin allerdings ist nicht offen. Die Hitze die drinnen erzeugt wird, steht der Kälte des draußen gegenüber. Der Kontrast des Bildes verstärkt diesen Effekt. Auch die Überblendung dieser Einstellung auf den Blick in einen Eisschrank trägt dazu bei.

Die Tische sind voll mit Gläsern und Geräten die in einem Labor zu finden sind. Dieses Labor ist eine Produktionsstätte für den temporären Identitätswechsel von Vincent.

An den Hauptraum angrenzend ist über eine Rampe der Raum Jerome / Eugenes zugänglich. Dieser Raum ist um ca. 50cm erhöht und mehr eingerichtet als der Hauptraum. Es findet sich ein grosses Bett, zwei klassische Gemälde, zwei Kommoden, Bücher die sich teilweise auch am Boden stapeln und persönliche Gegenstände. Die Beleuchtung erfolgt über zwei Wandleuchten und eine Nachttischlampe. Das Fenster, ein vertikales Fensterband ist im unteren Bereich mit einem Tuch verhängt. Der Raum selbst besitzt zwei Zugänge die etwa jeweils 1,5-2m breit sind. Er besitzt









keine Türen.

Der zweite kleine Nebenraum ist eine Toilette. Hier findet man auch ein Waschbecken, einen runden Spiegel (wie Irene einen hat) und eine Art Kühlschrank für die Blut und Urinproben. Auch dieser Raum hat zwei Zugänge. Es befinden sich paravantartige Elemente aus transluzentem Material. Es scheint allerdings, dass hier Teile fehlen und deshalb der Raum nicht geschlossen werden kann.

Die Kamera bewegt sich kaum. Meist sind nur Ausschnitte der Räume zu sehen. In Kombination zu den repetitiven Umgebungselementen ist die Vollkommenheit des architektonischen Raumes nur schwer erfassbar. Vincents Raum ist kaum zu sehen und überhaupt nicht lokalisierbar. Das Fehlen dieses Rückzugsortes stehlt auch das Fehlen eines Zuhauses dar.









Jeromes Appartementhaus - Vorplatz

Der Vorplatz des Appartementhauses ist größtenteils überdacht und wird teilweise als Parkplatz genutzt. Er existiert auf verschiedenen Ebenen und scheint allseitig vom Gebäude begrenzt zu sein. Neben Sichtbetonstrukturen fallen noch die metallenen Geländer und die von innen beleuchtete transluzente Wand mit orthogonalem Raster auf.

Beim Vorplatz wird weniger auf Dynamik sondern mehr auf ein interior framing wertgelegt. Den entfernten Hintergrund stellt die Natur dar.

Die transluzente Wand hat in der Nachtszene die Aufgabe eine Identifikation des Ortes zu ermöglichen.

Meist wird der Platz leer dargestellt und es scheint, dass dieser auch immer nur am Rand betreten wird. Eingänge sind bis auf ein kurzes Mal nicht ersichtlich und auch dort ist beim Verlassen keiner mehr zu sehen.

In der Szene, bei der Irene und der Detective einen Hausbesuch bei Jerome machen, wird die Komplexität dieses Platzes ersichtlich. Die Direktheit des Ankommen, steht einer verwinkelten Flucht Irenes gegenüber. Einmal mehr befindet man sich im nirgendwo und Innen und Außen bleibt relativ.









Classroom, Laboratory, Administration Building of California State Polytechnic University, Pomona; Antoine Predock

„Inevitably, human settlement alters the landscape. Successive habitation has altered the Pomona Valley from the original dry swept earth of Rancho San Jose. [...] The Cal Poly building is truly a gateway building, visible from the freeways, the local flight patterns, and across the entire Pomona Valley."[37]

Wie Predock, der Architekt, schon sagt handelt es sich bei diesem Gebäude um einen Landmark. Durch seine auffällige Form ist die Identifikation oder vielmehr der Wiedererkennungswert sehr hoch. Die Formensprache ansich hat bei all seinen Arbeiten einen hohen Stellenwert, vorallem weil es sich bei diesen kaum um Zitate handelt. Somit ist es auch schwer sie irgendwo oder irgendwie einzuordnen. Seine Arbeiten werden als zeitlos beschrieben wie man es nur bei wenigen Architekten findet. *"Not trying to replicate what has been done before, not thinking historical, but making it timeless by specifically relating it to the place that the buildings are designed for."*[38]

Predock spricht bei seinem Gebäude auch von einem „gateway building". Durch die verschiedenen Überlagerungen und Ebenen ist das Gebäude nicht







klar vom Außenraum abgrenzbar. Dies wird auch bei GATTACA ausgenutzt. Einerseits sind die Szenen am Vorplatz immer wieder von der Architektur umschlossen, andererseits werden die „Schichten" im Film dazu verwendet die Orientierung zu nehmen und in weiterer Folge auch die Verbindung von Innen und Außen zu verschleiern.

Die Struktur der Gebäudeoberfläche wie sie auf dem spitzen Gebäudeteil zu sehen ist (Muster durch leicht verschiedenfarbige Steinplatten) widerspricht den Erfordernissen von Homogenität im Film GATTACA. Deshalb wird dieser dort auch nur aus dem Hintergrund beleuchtet. Damit sind ausschließlich die markanten Umrisse zu sehen.

In dem Science Fiction Film „Impostor" wird der markante Spitz des Gebäudes vervielfacht und zu einem größeren Gebäudekomplex, einer Waffenforschungseinrichtung, gemacht. Auch der Vorplatz dient als Location. Dieser öffentliche Bereich ist viel belebter und macht durch Farben und Objekte auch einen gelebteren Eindruck.

Nicht der ganze Gebäudekomplex aber der Vorplatz dient im Science Fiction Film „Philadelphia Experiment 2" als Hauptquartier eines Naziregimes. Das Büro des Führers ist auf einer dieser Ebenen, nach obenhin offen angelegt.











Konzertsaal

Das Konzert findet nicht in einem geschlossenen Saal sondern quasi am Gang statt. Es dürfte sich dabei um eine Art Eingangshalle handeln in dem die Gäste (nicht mehr als etwa 80) in einem Kreis um den Pianisten herum sitzen. Ihre Kleidung ist festlich elegant, aber durchwegs in schwarz gehalten. Bei dem Pianisten handelt es sich um einen Menschen mit 12 Fingern. Das vorgetragene Stück basiert auf Impromptu in Ges-Dur, Op.90, No. 3. von Franz Schubert. Es wurde für 12 Finger musikalisch erweitert.

Vincent:
Twelve Fingers or one, it's how you play.
Irene:
That piece can only be played by twelve.

Hinter Vincent und Irene sieht man den langen Gang nach hinten gehen. Es scheint sich wieder um eine temporäre Nutzung eines Raumes zu handeln. Die primäre Nutzung dürfte die einer Verkehrsfläche, eines Ganges sein. Das würde auch erklären wieso die Besucher am Schluss auch so schnell weg sind. Nach dem Konzert ist niemand mehr zu sehen.









Sequencing Schalter

Der Sequencing Schalter bei dem Irene das Haar von Jerome untersuchen lässt, liegt überdacht, außen an einem runden Gebäude. Damit handelt es sich bei diesem Raum wieder um einen Zwischenbereich. Es ist eine Art Passage nach Außen hin mit Säulen abgetrennt. Es ist wieder eine Betonstruktur. Die Formen sind klar und einfach. Es existieren keine Gegenstände bei dem Gebäude. Irenes Auto parkt direkt davor.

Die Schalter sind, wie alles was mit DNS-Analyse zu tun hat, blau beleuchtet. Sie wirken wie eine Blackbox. Man sieht nicht hinein, gibt das zu analysierende Teil ab und bekommt Sekunden später die Analysetabelle. Das ganze passiert vollkommen anonym.

Es gibt den Schalter, einen vollkommen klar strukturierten Teil des Gebäudes und Irenes Auto mehr gibt es nicht.









Cavendish Club

Der Cavendish Club ist der einzige Ort außerhalb Jeromes Wohnung, wo sich die beiden gemeinsam sehen lassen. Außerdem ist dieser, neben dem Konzertsaal, der einzige Raum in denen im Film andere Menschen außerhalb des Arbeitslebens gezeigt werden.

Es handelt sich um einen länglichen sehr hohen Raum der an eine prunkvolle Kirche erinnert. Gedämpftes Licht und ruhige Musik machen ihn zu einem angenehmen Rückzugsort. Teppiche liegen am Boden, zarte transluzente Vorhänge bilden Raumteiler, Blumen schmücken den Raum, große Luster hängen von der Decke, Verzierungen an Geländer und Wänden bieten einen üppigen Kontrast. Verglichen mit den homogenen, anderen Räumen stellt der Cavendish Club eine großen Kontrast dar.

Der Club dürfte im urbanen Gebiet liegen. Es ist weniger ein Ort um zu sehen und gesehen zu werden, sondern mehr ein Rückzugsort für Menschen deren Identität hier nicht relevant ist. Vincent und Jerome werden zwar mit ihren Vornamen angesprochen, doch ist alles weitere nicht von Interesse. Es scheint, dass der Club zu einem Privatraum wird.

Der blaue Lichtschein stellt visuell einen Störfaktor dar. Aus diesem blauen Licht heraus erscheint dann später auch die Polizei bei ihrer Razzia. Vincent ist dabei nicht der Einzige, der etwas zu verbergen zu haben scheint.









Irenes Haus

Irenes Haus liegt am Meer. Es schein äußerlich sehr schlicht. Wieder ist das Gebäude vollkommen von der Natur eingeschlossen.

Der Innenraum öffnet sich, über rahmenlose Glasflächen, vollkommen dem angrenzenden Meer. Dieser Ausblick und die verwendete Einrichtung zeugt von einem wohnlicheren Ambiente.

A spacious horizon is an image of Liberty. The open ocean or the view from some mountain top is preferred to the bounded beauty of a Black Forest valley [bezugnehmend auf Heideggers beschreibung eines Bauernhauses im Schwarzwald]. What announces itself here is not only the developing sensitivity to the sublime but also the connection between the sublime and freedom [...].[39]

Vincent ist in die postliminale Phase eingetreten. Im runden Spiegel, ein Abbild eines vertikalen Kreises, kann eine Art Fokus gesehen werden. Dieses „Guckloch" präsentiert keinen Ausblick, keine Perspektiven sondern nur ein Ziel. Durch die *mise en scène* wird hier nun die Überlagerung Vincents Ziel, dem Weltall (Fernrohr), mit Irene und der dadurch gewonnen Freiheit (Meereshorizont) deutlich. Nach dem Schwenk nach links bleiben nur mehr Vincent, Irene und das Meer im Frame. Das Weltall, und damit sein vorheriges Ziel, hat für Vincent an Bedeutung verloren.









Liminalität in anderen Filmen

Vergleichend möchte ich die folgenden Filmreferenzen anführen, bei denen der Protagonist sich auch in einer Art liminalen Phase befindet. Mit teilweise unterschiedlichen Mitteln und Herangehensweisen wird auch dort versucht Liminalität zu vermitteln und den Bezug zum Zuschauer herzustellen. Diese Referenzen stellen nur einen Auszug dar und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit.





Filmreferenz - Der Himmel über Berlin

Es erzählt die Geschichte zweier Engel die im Nachkriegs Berlin auf Menschen aufpassen. Einer der Zwei hat aber die Unsterblichkeit satt und möchte Mensch werden, um an den Freuden des Lebens teilhaben zu können.

Das Erleben der Engel ist mehr ein beobachten, die Kamera dringt nicht ein. Die Bilder sind sepia gefärbt monochrom und wirken losgelöst von den Menschen. Dieser kleine Abstand wird durch den Ton unterstützt. Neben meditativer Musik hört man immer wieder leise die Gedanken der Menschen im Bild. Wie die Engel immer nur kurz Teil des Lebens der Personen werden so streift auch der Kamerablick das Leben der Personen nur kurz.

„Wie kann es sein, daß ich, der ich bin, bevor ich wurde, nicht war, und daß einmal ich, der ich bin, nicht mehr der ich bin, sein werde?" Die poetischen Bilder, verbunden mit der gesprochenen Poesie schaffen einen Raum des Traums, der Wehmut, der Meditation.

Die Locations reichen von Wohnungen über Bibliotheken und Straßen mit Passanten, bis hin zum Brachland. Der Zuschauer aber bleibt Beobachter.

Beim Eintritt des einen Engel ins Menschenleben und damit in die Sterblichkeit, wird das Bild farbig. Der Kontrast zur Unendlichkeit des Daseins lässt die Farben noch stärker erscheinen. Mit dem Hervortreten der Umgebungsgeräusche und der Kamerabewegung wird auch der Zuschauer in die Wirklichkeit mitgenommen.









Filmreferenz - Der Prozeß





Bei „Der Prozeß" handelt es sich um eine Verfilmung der gleichnamigen Geschichte von Franz Kafka. Es geht um Herrn K., dem am Anfang des Filmes gesagt wird, dass er vor Gericht gestellt wird. Niemand aber sagt ihm warum. Den Film hindurch versucht er in Erfahrung zubringen was los ist. Damit verstrickt er sich aber nur noch mehr.

Da es sich bei „Der Prozeß" um einen SW-Film handelt, sind alle Mittel der Farbigkeit auf SW-Kontraste reduziert. Das Vermitteln eines Filmraums, der Unbehagen und ein nicht zuhause sein ausdrückt, muss die Einschränkung der Farbigkeit, in der mise-en-scène und dem Lighting, daher auch über das Framing und die Montage ausgleichen.

Orson Welles, der Regisseur des Films, ist bekannt für seine ungewöhnlichen Kamerapositionen und dem „Deep Focus", bei dem verschiedene Layer der mise-en-scène scharf dargestellt werden. Neben dieser Möglichkeit spannungsgeladene Einstellungen zu inszenieren, findet man ungewöhnliche Locations; im Brachland, zwischen verlassen zu sein scheinenden Wohnblocks etwa, oder vor verfallendem Mauerwerk.



Bei den Interior-Shots sind es entweder niedere Räume von Neubauten, bei denen manchmal die Kamera fast an der Decke zu kleben scheint, oder alte Baustruktur, voll gepackt mit Büchern und persönlichen Dingen. Massenweise Kerzen beleuchten den Innenraum und über die Oberlichten und dem Glasdach wird der Raum immer wieder durch ein Gewitter aufgehellt.





Filmreferenz - Equilibrium

Um einen vierten Weltkrieg zu verhindern hat das Regime in der Zukunft Emotionen verboten. Sie gelten als das Grundübel des Menschen und werden mittels Droge unterbunden. Bücher, Musik, Kunst und jegliche Gefühle werden mit dem Tod durch Verbrennung bestraft. Ein hochrangiger Agent der die Einhaltung dieser Gesetzte kontrolliert, vergisst die tägliche Dosis dieser Droge und erfährt wie es ist zu Fühlen. Mit Hilfe des Untergrunds wird er das Regime stürzen.

Durch die Vernichtung von Emotionen stirbt auch die Individualität. Dementsprechend kühl und leer sind auch die Wohnräume. Die Propaganda die den öffentlichen Raum dominiert dringt bis in den privaten Raum vor.

Menschen die gegen das Gesetz verstoßen und fühlen, sammeln verschiedenste alte Gegenstände. Diese Objekte haben auch für den Zuschauer einen konnotativen Wert. An ihnen haften Erinnerungen und Gefühle. Gegenstände des „gefühllosen" Alltags sind meist schlicht, einfärbig und kontextlos.

Hochrangige Agenten werden „Clerics" (Priester, Kleriker) genannt. Die „Sünder" werden verbrannt. Diese quasi Inquisitioren werden in kirchenähnlichen Hallen ausgebildet.

Außerhalb der Stadtmauern liegen verfallene alte Gebäude, eine verbotene Zone. Die Stadt selbst bildet die strukturierte, kontrollierte Infrastruktur für die Gesellschaft.

Der Film ist in kühlen Farben gehalten. Emotionsszenen bringen eine Erweiterung zu warmen Farben. Bei dem Auftreten der ersten Gefühle des Protagonisten reisst dieser die transluzenten Folien von den Fensterscheiben. Er erblickt, anscheinend das erste Mal, die Farbenpracht eines Sonnenaufgangs.













Filmreferenz - Europa

Leo, ein Amerikaner deutscher Abstammung, wird 1945 im Nachkriegsdeutschland Schlafwagenschaffner. Eigentlich wollte er dem zerstörten Land helfen und Güte zeigen. Indem er aber von Amerikanern wie Deutschen ausgenutzt wird findet er sich bald zwischen den Fronten von Verdrängen und Vergessen wieder.

Repetitive Gleise in der Nacht von einem fahrenden Zug aus, der Erzähler fängt mit einer Hypnose an um den Zuschauer nach „Europa" zu bringen. Er spricht mit „you" sowohl den Protagonisten als auch den Zuschauer an.

Der Zug der einerseits für den Holocaust steht andererseits von der Haltlosigkeit einer Gesellschaft unmittelbar nach dem Krieg erzählt, ist Hauptort des Filmes. Ausblicke aus dem Zug kommen Blicken in die Vergangenheit gleich. Die Monotonie des Ratterns der Schwellen bildet eine Schleife in der man gefangen zu sein scheint.

Der Film spielt quasi in einer ewig andauernden Nacht. Die SW-Bilder werden ab und zu von Farbbildern unterbrochen. Diese kommen in Szenen der Liebe und Sehnsucht des Protagonisten mit einer Frau vor, wobei meist nur Einzelpersonen im Vordergrund farbig sind. Dies wird durch eine Trennung des Protagonisten im Vordergrund von dem, zu einer Projektion gewordenen, Hintergrund bewerkstelligt. Der Filmraum wird quasi auf eine vordere Zwischenebene erweitert.

Die Fragmentierung der Montage findet sich auch in der mise-en-scène wieder. Zerbombte Kirchen und Häuser sind die Orte außerhalb des Zuges. Aber gerade hier findet man nicht zur Ruhe. Verdrängte Erinnerungen und ausweglose Sackgassen scheinen sich dort manifestiert zu haben.

















Filmreferenz - THX 1138

Der Film THX 1138 spielt in einer Gesellschaft der Zukunft, die unter der Erde lebt. Die Menschen werden durch Drogen kontrolliert. Sex ist verboten. Roboter kontrollieren die Einhaltung der Gesetzte. THX ein Arbeiter dieser Gesellschaft hört auf Drogen zu nehmen und versucht zu flüchten. Nach einer sexuellen Affäre wird er eingesperrt. Im gelingt die Flucht aus dem Gefängnis und letzenendes auch aus der unterirdischen Gesellschaft an die Oberfläche. Diese ist zwar angeblich unbewohnbar, er hat aber zumindest seine Freiheit wieder.

Abgesehen von der Tatsache, dass kurze Szenen auch im Marin County Civic Center gedreht wurden, findet auch hier eine Vereinfachung des Filmraumes statt.

Wie bei GATTACA, wird auch hier die vorkommende Ornamentik des Gebäudes vollkommen ausgespart. Genauso wird durch eine starke Belichtung das Gebäude als Hintergrund „homogenisiert" und zum Formenspiel „degradiert".

Die Farbkontraste sind stark erhöht und werden von weiß und schwarz dominiert. In manchen Szenen wird sogar soweit gegangen, dass die Darsteller fast gänzlich visuell vom Raum verschluckt werden.

Auch hier gibt es keine unnötigen Dinge, keinen Besitz, keine geschlechtlichen Unterschiede, totalen Gehorsam und keine zusammenhängenden Orte und Strukturen. Man ist im nirgendwo.

Manch Einstellung in diesen weissen Räumen erlangt, durch die Affinität zu üblichen Himmelsdarstellungen im Film, sakralen Charakter.









Conclusio

Der Film GATTACA ist die Beschreibung der liminalen Phase des Protagonisten. Diese Phase prägt die Filmwelt und damit auch den Filmraum. Der Filmraum fungiert dabei als Multiplikator für die (Gefühls)-Welt des Hauptdarstellers.

Durch Elemente, denen die Konnotation quasi entzogen wird, die aus unterschiedlichen, nicht wirklich datierbaren Zeitperioden stammen, von denen eine Ungewissheit ausgeht und die nicht ortbar sind, entsteht ein Filmraum der keine direkte Verbindung oder Beziehung zu unserer Welt schafft und damit ein „Nicht zu Hause sein" ausstrahlt.

Durch die Einbeziehung des Zuschauers in den Filmraum wird dieser damit in einen ähnlichen Zustand versetzt und daraus folgend die Wirkung des Filmes gesteigert. Der Zuschauer wird zum Reisenden durch den Filmraum. Mit Hilfe der in der Analyse angeführten Faktoren findet dieser, so wie der Protagonist im Film, keine Orte zum Verweilen, keinen Halt in der Gesellschaft, kein Zuhause.

Die hohe Wirkung der filmräumlichen Umsetzung von Liminalität ist auf das gute Zusammenspiel all dieser Faktoren zurückzuführen. Das heisst, dass einzelne Bestandteile wie das besondere Einfärben von Szenen oder die Verwendung von Objekten aus unterschiedlichen Zeitperioden alleine nicht diese Wirkung erzielen würden. Trotzdem ist dies natürlich nicht die einzig mögliche Art und Weise Liminalität auszudrücken.

Obwohl der Filmraum, von Konventionen abgesehen, nur der Geschichte des Films unterworfen ist, so ist das bidirektionale Verhältnis, von dem Tschumi spricht, nirgendwo augenscheinlicher als im Film. Durch die Verknüpfung des Filmraums mit den Narrativen, im Falle von GATTACA mit dem Hauptdarsteller, kommt es quasi zu einer Visualisierung des Zusammenhangs von Raum und Ereignis.

> *The artist's architecture is an architecture of associations, and observes the laws of emotion, not of gravity. [...] The artist conveys an image of architecture that makes the strongest emotional impact possible with the space he paints. One might say the artist creates phenomenologically genuine architecture, an art of building defined by his own experience rather than by the professional rules of the art of architecture. [...] Architecture in painting is ‚pure contemplation' or ‚contemplation of essence' in the phenomenological sense.*[40]

Was Pallasmaa hier auf die Malerei bezieht, ist in wahrscheinlich plakativerem Maße auf den Film anzuwenden. Mit der Einbeziehung des Zuschauers in den Filmraum kommt ihm die Rolle des aktiven Wahrnehmens zu.

Durch die parallaktische Verschiebung [1] zu der es im Film bei Bewegung kommt erhöht sich damit die *"kinetic quality of the experience of film space*". Annette Kuhn meint weiter: *„...for example, in phenomenological terms navigating the virtual space of a film's diegetic world may involve experiencing the body "as if" drawn into and moving through that space."*[41] Genau dieses aktive Erfahren des Filmraums, innerhalb einer zeitlichen Dimension, führt zu einer „pure experience". Das Wesentliche des Filmraumes ist, im architektonischen Sinne, frei von funktionellen oder technischen Einschränkungen. Darüber hinaus ist der Filmraum gewissen Konventionen und damit einer Bedeutungsfokusierung unterworfen. Es kommt hier quasi zu einer phänomenologischen Reduktion.

Nur ein Architekturbegirff, der die Wichtigkeit der Zeit und des Ereignisses miteinbezieht, macht wirklich Sinn. Die vollkommene Kontrolle über die Inszenierung von Raum und Ereignis und die Einbeziehung des Zuschauers in diesen Raum führt über die direkte Erfahrung des Raumes „zu den Sachen selbst"[42]. Dadurch kann der Film als Wesensschau der Architektur gesehen werden.

[1] Die parallaktische Verschiebung oder auch „motion parallax" ist ein Hinweis auf die Tiefenwirkung eines monokularen Blickfeldes. Sie tritt auf wenn der Beobachter sich bewegt (im Film wäre dies die Kamera). Dabei bewegen sich Objekte, die dem Beobachter näher sind, schneller an ihm vorbei, als Objekte die weiter weg sind.

Anmerkungen

Einleitung

1) Tschumi, 1994, S100
2) Le Corbusier, 1924, S202, "*le jeu savant, correct et magnifique des volumes assemblés sous la lumiére*" Cf: Le Corbusier, Ausblick auf eine Architektur, üb. Hans Hildebrandt/ Eva Gärtner. Braunschweig/Wiesbaden: Vieweg, 1982, S157, 160
3) Zevi, 1974, S22
4) Curtis, 1996, S275
5) Cullen, 1991
6) Tschumi, 1994, S153
7) Wittkower, 1985, S252
8) Arendt, 1958, S22
9) Tschumi, 1994, S121-122
10) Tschumi, 1994, S100
11) Faure, 1996, S13
12) Tschumi, 1994, S153
13) Weihsmann, 1988, S219
14) Pallasmaa, 2001, S7
15) Pallasmaa, 2001, S20
16) Pallasmaa, 2001, S20
17) Wittgenstein, 1994, S531

Der Ort

1) Smith, 1987, S103
2) Eliade 1961
3) Eliade 1961, S20
4) „Every kratophany and hierophany whatsoever transforms the place where it occurs: hitherto profane, it is thenceforward a sacred area." Eliade, 1974, S367
5) Eliade, 1974, S368
6) Eliade, 1974, S373
7) Eliade, 1974, S375
8) Kant, S379-380
9) Smith, 1987, S27 zitiert Y.-F. Tuan, Space and Place: The Perspectives of Experience (Minneapolis, 1977),S6
10) Smith, 1987, S27
11) Smith, 1987, S103
12) „This understanding of emplacement is insistently testified to by ancient stories and debates concerning ritual. It is present in the defense of the status of the Song of Songs attributed to Akiva, that "he who sings it like a secular song or pronounces a verse in a banquet house … brings evil into the world" (b. Sanhedrin 101a; cf. Tosefta Sanhedrin 12.10 and parallels). The issue, here, is not the content of this collection of erotic ditties, but their place. When chanted in the Temple (or its surrogate), they are, perforce, sacred; when chanted in a tavern, they are not. It is not their symbolism or their meaning that is determinative; the songs are sacred or profane sheerly by virtue of their location. A sacred text is one that is used in a sacred place – nothing more is required." Smith, 1987, S103
13) van Gennep, 1982, S26
14) Turner, 2000, S159
15) „[Liminality is] a fructile chaos, a storehouse of possibilities, not a random assemblage but a striving after new forms and structures, a gestation process" (Dewey, Dilthey, and drama: an essay in the anthropology of experience, Victor Turner, University of Illinois Press, 1986, S42)
16) Turner, 2000, S95
17) Moore, 1991, S22
18) Turner, 2000, S159
19) Turner, 2000, S160
20) Turner, 2000, S105
21) Moore, 1991, S22
22) Turner V. and Turner E., 1978, S53)
23) Moore, 1991, S24
24) Moore, 1991, S20
25) Edward T. Hall / The Hidden Dimension 1990
26) Augé, 1994, S66

27) Augé, 1994, S98
28) Augé, 1994, S69
29) Augé, 1994, S93
30) Augé, 1994, S102
31) Augé, 1994, S112
32) Augé, 1994, S112
33) Augé, 1994, S118
34) Augé, 1994, S118
35) Augé, 1994, S118
36) Foucault, 1998, S29
37) Foucault, 1998, S33
38) Foucault, 1998, S35
39) Foucault, 1998, S37
40) „The perceived-conceived-lived triad" Lefebvre, 2001, S168
41) Lefebvre, 2001, S168
42) Lefebvre, 2001, S168
43) Roland Barthes, in the "Structural Analysis of Narratives"
44) Plattus, 1983, S99
45) Plattus, 1983, S106
46) Plattus, 1983, S111
47) vgl.:Werke von Jean-Jacques Lequeu, z.B. in Vidler, 1983, S116
The Return to the Origins - Rituals of Initiation in Late Eighteenth Century France
48) Tschumi, 1994, S153

Der Filmraum

1) Valentine, 2000, S150
2) Faure, 1996, S13
3) Vidler, 1996, S13
4) Kunstkritiker und Korrespondent der NYTimes, (The Vivifying of Space, 1920 in: Lewis Jacobs ed., Introduction to the Art of the Movies, New York 1960)
5) Benjamin in Neumann, 1996, S20
6) „profilmic event - what is arranged on set before shooting - DECOR, COSTUME, disposition of CHARACTERS and aspects of performance, COLOUR, LIGHTING" (The Film Studies Dictionary, by Steve Blandford, Barry Keith Grant and Jim Hillier, Arnold, 2001)
7) Pallasmaa, 2001, S21
8) Juhnke
9) original: Tschumi, 1994, S256
10) Harries, 1997, S149
11) Baudry, Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus, In: Rosen Philip (Hrsg.): Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader, New York, Columbia University Press, 1986: 295)
12) Allen, 1995, S19
13) Felix, 2002, S146
14) (Projecting Illusion, Richard Allen, Cambridge University Press, 1995, S19 The Theory of the Cinematic Apparatus)".
15) Allen, 1995, S107
16) Allen, 1995, S107
17) Allen, 1995, S112
18) Allen, 1995, S114

Science Fiction

1) Mehlem, 1996, S10
2) Sobchack, 1997, S103
3) Sobchack, 1997, S103
4) Tschumi, 1994, S123
5) Smith, 1987, S103
6) Turner, 2000, S105
7) Heynen, 1999, S15
8) Weihsmann, 1988, S216

Filmanalyse

1) Tschumi, 1994, S153
2) Thompson, 2001; S410
3) Thompson, 2001; S416

4) Tschumi greift dies auf und gibt einen Hinweis auf das Erfahren von Architektur die erst im Kopf entsteht. Sequence (after J.-L. Godard): "Surely you agree, Mr. Architect, that buildings should have a base, a middle, and a top?" "Yes, but not necessarily in that order." Tschumi, 1994, S153

5) Sobchack, 1997, S100

6) Harries, 1997, S161

7) Turner, 2000, S95

8) Heynen, 1999, S17

9) Jürgen Habermas, Die Moderne - Ein unvollendetes Projekt

10) Niccol, 1997

11) Bijker and Law, 1992, S207

12) Bijker and Law, 1992, S207

13) Sobchack, 1997, S255

14) Heynen, 1999, S123

15) Harries, 1997, S195

16) Harries, 1997, S156

17) Arnheim, 1980, S220

18) Tormin, 1996, S65

19) Cervin Robinson: Wie wird man ein erfolgreicher Visionär?, in: archithese Nr.18/1976 (Niederteuffen)

20) Biskind, 1985

21) Tormin, 1996, S45

22) Harries, 1997, S151

23) Barthes, 2003, S76

24) Tarkowskij

25) Bijker and Law,1992, S221

26) Stewart, 1999, S243

27) Angaben aus der Encyclopedia Britannica 2003

28) Wittgenstein, 1994, S524

29) Fishman, 1994, S110

30) Fishman, 1994, S123

31) Fishman, 1994, S128

32) Fishman, 1994, S128

33) Niccol, 1997

34) Craft, 2000, 142

35) Wollen, 2001, S32

36) Wright, 1970, S32

37) Predock, www.predock.com; 31.02.2004

38) Lannis Kirkland, in The Daily Cougar, http://www.stp.uh.edu/vol67/125/news/news2.html; 31.02.2004

39) Harries, 1997, S170

40) Pallasmaa, 1985, S102

41) Kuhn, 1999, S78

42) „zu den Sachen selbst" war der Leitspruch von Edmund Husserl, dem Begründer der Phänomenologie. Bei dieser Strömung der zeitgenössischen Philosophie handelt es sich um die Lehre von den Erscheinungen im Sinne einer reinen Wesensschau. Durch die Einklammerung von Unwesentlichem, von jeglicher Vormeinung oder Vorentscheidung, wird versucht zum reinen Wesen, zur reinen Idee vorzudringen.

Literaturverzeichnis

Albersmeier, Franz Josef Hrsg., ; Texte zur Theorie des Films; Reclam; ; 2001

Allen, Richard; Projecting Illusion; Cambridge University Press; 1995

Arendt, Hannah; The Human Condition; The University of Chicago Press; Chicago; 1958

Arnheim, Rudolf; Die Dynamik der architektonischen Form; DuMont Buchverlag, Köln; 1980

Augé, Mark; Orte und Nicht-Orte; S.Fischer Verlag GmbH; Frankfurt am Main; 1994

Barthes, Roland; Introduction to the Structural Analysis of Narratives aus Image, Music, Text, Fontana Press, London; 1977

Barthes, Roland; Mythen des Alltags; Suhrkamp Verlag; Frankfurt am Main; 2003

Baudry, Jean-Louis; Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus; aus Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader; Columbia University Press; New York; 1986

Bijker, Wiebe E. Hrsg, Law, John Hrsg; Shaping Technology / Building Society - Studies in Sociotechnical Change; MIT Press; 1992

Biskind, Peter; Pods, Blobs, and Ideology in American Films of the Fifties; aus Slusser, George and Eric S. Rabkin, eds. Shadows of the Magic Lamp: Fantasy and Science Fiction in Film. Southern Illinois University Press; 1985

Blandford, Steve - Grant, Barry Keith, Hillier, Jim; The Film Studies Dictionary; Arnold; 2001

Craft, Bob; Only in Hollywood: Confessions of a Location Manager; aus Architecture and Film; Mark Lamster Hrsg; Princeton Architectural Press; 2000

Cullen, Gordon; Townscape - das Vokabular der Stadt; Birkhäuser Verlag; 1991

Curtis, William J.R.; Modern Architecture since 1900; Upper Saddle River, N.J.; Prentice Hall; 1996

Eliade, Mircea; The Sacred and the Profane: The Nature of Religion; Harper and Row; New York; 1961

Eliade, Mircea; Patterns in Comparative Religion; New American Library; 1974

Faure, Elie; De la cineplastique, 1922, aus Marcel L'Herbier, L'Intelligence du cinématographe; Paris; 1946; übersetzt aus Die Explosion des Raums: Architektur und das filmisch Imaginäre von Anthony Vidler in Dietrich Neumann; Filmarchitektur, Von Metropolis bis Blade Runner; Prestel Verlag; 1996

Felix, Jürgen Hrsg; Moderne Film Theorie; Bender Verlag; 2002

Fishman, Robert; Urban Utopias in the Twentieth Century - Ebenezer Howard - Frank Lloyd Wright - Le Corbusier; MIT Press; Cambridge Massachusetts; 1994

Foucault, Michel; Andere Räume : Of Other Spaces; aus Other spaces : the affair of the heterotopia ; die Affäre der Heterotopie / ed. by Roland Ritter; Graz : Haus d. Architektur, 1998

Hall, Edward T.; The Hidden Dimension; Anchor Books; New York; 1990

Harries, Karsten; The Ethical Function of Architecture; MIT Press; Cambridge, Massachusetts; 1997

Heynen, Hilde; Architecture and Modernity : a critique; MIT Press; 1999

Jameson, Frederic; Postmodernism or, the cultural logic of late capitalism; Verso, London, New York; 1993

Juhnke, Karl; Lexikon der Filmbegriffe; Bender Verlag; www.bender-verlag.de/lexikon/index.php; 31.02.2004

Kant, Immanuel; Gesammelte Schriften 2, Vorkritische Schriften, Drittes Hauptstück;

Kuhn, Annette, ; Alien Zone II - the spaces of science fiction cinema; Verso, London, New York; ; 1999

Le Corbusier ; Vers une architecture; Les Éditions Crés et Cie; Paris; 1924

Lefebvre, Henri; The Production of Space; Blackwell Publishers Ltd; Oxford; 2001

Mehlem, Axel, ; Der Science Fiction Film, Ursprünge, Geschichte, Technik; Coppi Verlag; Alfeld; 1996

Moore, Robert L.; Ritual, Sacred Space, and Healing: The Psychoanalyst as Ritual Elder; aus Schwartz-Salant, Nathan ed., Stein, Murray ed.; Liminality and Transitional Phenomena; The Chiron Clinical Series; 1991

Neumann, Dietrich Hrsg.; Filmarchitektur, Von Metropolis bis Blade Runner; Prestel Verlag; 1996

Niccol, Andrew; in einem Interview von Ray Pride (Spare Times); 1997; http://weeklywire.com/ww/10-27-97/chicago_filmfeat.html; 31.02.2004

Pallasmaa, Juhani; The Architecture of Image - existential space in cinema; Rakennustieto; Helsinki; 2001

Pallasmaa, Juhani; The Rooms of memory - architecture in painting; in arkkitehti - finish architectural review; 5/1985

Plattus, Alan; Passages into the City; The Princeton Journal - Ritual: Thematic studies in Architecture; ed. Julia Bourke; Princeton Architectural Press, Princeton; 1983

Predock, Antoine; www.predock.com

Robinson, Cervin; Wie wird man ein erfolgreicher Visionär?; aus archithese Nr.18; Niederteuffen; 1976

Smith, Jonathan Z.; To Take Place: Towards Theory in Ritual; The University of Chicago Press; 1987

Sobchack, Vivian; Screening Space - The American Science Fiction Film; Rutgers University Press; 1997

Stewart, Garett; Body Snatching: Science Fiction‘s Photographic Trace; aus Alien Zone II - the spaces of science fiction cinema; Annette Kuhn ed.; Verso, London; 1999

Tarkovsky, Andrej; Retrospektive; aus Stadtkino: Programm Nr.20

Thompson, Kristin; Neoformalistische Filmanalyse; aus Texte zur Theorie des Films; Reclam; 2001

Tormin, Ulrich; Alptraum Großstadt, Urbane Dystopien in ausgewählten Science Fiction - Filmen; Coppi Verlag; Alfeld; 1996

Tschumi, Bernard; Architecture and Disjunction; MIT Press; 1994

Tuan, Y.-F.; Space and Place: The Perspectives of Experience; ; Minneapolis; 1977

Turner V., Turner E.; Image and Pilgrimage in Christian Culture; Columbia University Press; New York; 1978

Turner, Victor; Das Ritual, Struktur und Anti-Struktur; campus Verlag; 2000

Valentine, Maggie; Escape by Design; aus Architecture and Film; Mark Lamster Hrsg; Princeton Architectural Press; 2000

Van Gennep, Arnold; The rites of passage; University of Chicago Press, Chicago; 1982

Vidler, Anthony; The Return to the Origins - Rituals of Initiation in Late Eighteenth Century France; The Princeton Journal - Ritual: Thematic studies in Architecture; ed. Julia Bourke; Princeton Architectural Press, Princeton; 1983

Vidler, Anthony; Die Explosion des Raums: Architektur und das filmisch Imaginäre; in Dietrich Neumann; Filmarchitektur, Von Metropolis bis Blade Runner; Prestel Verlag; 1996

Weihsmann, Helmut; Gebaute Illusionen; Promedia, Wien; 1988

Wittgenstein, Ludwig; Vermischte Bemerkungen; in Über Gewißheit; Suhrkamp Verlag, Frankfurt; 1994

Wittkower, Rudolf; Art and Architecture in Italy 1600-1750; Penguin; Middlesex; 1985

Wollen, Peter; Arkkitehtuuri ja elokuva: paikat ja epäpaikat (Architecture and cinema: places and non-places); Rakennustaiteen seura, jäsen-tiedote 4: 1996, Helsinki, aus The Architecture of Image – existential space in cinema, Juhani Pallasmaa, Rakennustieto, Helsinki, 2001

Wright, Frank Lloyd; The natural house; New American Library, New York; 1970

Zevi, Bruno; Architecture as Space: How to Look at Architecture; Horizon Press, New York; 1974

Bildnachweis

Alle mit Timecode gekennzeichneten Bilder und die Bilder der Seiten 42, 43 und 79 sind Stills aus dem Film GATTACA

Seite	Quelle
73	Still aus Solaris von Andrej Tarkowskij
76	Stills aus Dick Tracy von Warren Beatty
95,97,98	www.greatbuildings.com
95,96	Frank Lloyd Wright - Die Lebendige Stadt; David G. De Long ed.; Vitra Design Museum; 1998
98, 116	Stills aus THX 1138 von George Lucas
105	www.predock.com
106	Stills aus Impostor von Gary Fleder
106	Stills aus The Philadelphia Experiment 2 von Stephen Cornwell
112	Stills aus Der Himmel über Berlin von Wim Wenders
113	Stills aus Der Prozeß von Orson Wells
114	Stills aus Equilibrium von Kurt Wimmer
115	Stills aus Europa von Lars von Trier

Filmverzeichnis

Der Himmel über Berlin - Wings of Desire
1987 BRD/F, Regie: Wim Wenders, Drehbuch: Peter Handke, Wim Wenders, Kamera: Henri Alekan, Production Design: Heidi Lüdi, Besetzung: Bruno Ganz, Solveig Dommartin, Peter Falk

Der Prozeß - Le Procès
1962, F/I/BRD, Regie und Drehbuch: Orson Welles (basierend auf Franz Kafka), Kamera: Edmond Richard, Production Design: Jean Mandaroux, Besetzung: Anthony Perkins, Jeanne Moreau, Romy Schneider

Dick Tracy
1990, USA, Regie: Warren Beatty, Drehbuch: Chester Gould, Jim Cash, Kamera: Vittorio Storaro, Production Design: Richard Sylbert, Besetzung: Warren Beatty, Al Pacino, Madonna

Equilibrium
2002, USA, Regie und Drehbuch: Kurt Wimmer, Kamera: Dion Beebe, Production Design: Wolf Kroeger, Besetzung: Christian Bale, Angus MacFadyen, Emily Watson

Europa - Zentropa
1991 DK/S/F/D/CH, Regie: Lars von Trier, Drehbuch: Lars von Trier, Niels Vorsel, Kamera: Henning Bendtsen, Edward Klosinski, Jean-Paul Meurisse, Production Design: Henning Bahs, Besetzung: Jean-Marc Barr, Barbara Sukowa, Ernst-Hugo Järegard

GATTACA
1997, USA, Regie und Drehbuch: Andrew Niccol, Kamera: Slavomir Idziak, Production Design: Jan Roelfs, Besetzung: Ethan Hawke, Uma Thurman, Jude Law

Impostor
2002, USA, Regie: Gary Fleder, Drehbuch: Scott Rosenberg (basierend auf Philip K. Dick), Kamera: Robert Elswit, Production Design: Nelson Coates, Besetzung: Gary Sinise, Madeleine Stowe, Vincent D'Onofrio

The Philadelphia Experiment 2
1993, USA, Regie: Stephen Cornwell, Drehbuch: Wallace Bennett, Don Jakoby, Kamera: Ronn Schmidt, Production Design: Armin Ganz

THX 1138
1971, USA, Regie und Drehbuch: George Lucas, Kamera: Albert Kihn, David Myers, Production Design: Michael Haller, Besetzung: Rober Duvall, Donald Pleasence, Maggie McOmie