



Das Labyrinthmotiv im Film

Raum, Erfahrung und Metaphorik in *THE SHINING* und *PAN'S LABYRINTH*

Mirjam Kappes, Hamburg

Das Motiv des Labyrinths beruht auf vielschichtigen, historisch in immer wieder neuen Bedeutungszusammenhängen ausgehandelten Vorstellungen, die in ihrer sprachlichen und bildlichen Komplexität und Divergenz stets auch medial, vor allem in Werken der Literatur und der bildenden Kunst, aufgegriffen und weiterentwickelt wurden. Ihnen gemein ist das Element des Irrs und Suchens zur Bewältigung eines meist ebenso faszinierenden wie bedrohlichen Hindernisses – eine Grenzerfahrung also, die, wird sie glücklich gemeistert, den Labyrinthgänger mit gewandeltem, gestärktem Ich-Bewusstsein hervortreten lässt, bei Nichtgelingen jedoch schlimmstenfalls mit dem Tod endet. Schon in der wohl prominentesten Labyrinth-Geschichte, dem antiken Minotaurus-Mythos, liefert das Labyrinth in seiner topografischen Beschaffenheit nicht nur die materielle Voraussetzung für die Erzählung, sondern verknüpft architektonische Strukturmerkmale eng mit Erkenntnis- und Handlungsprozessen (Orientierung mittels Ariadnefaden) und metaphorischen Ausdeutungen (Minotaurus als die Schande, die verborgen und weggeschlossen werden muss) (vgl. Schmeling 1978: 20). Als „Metapher und architektonische Ausprägung zugleich“ (Jaspers 2005: 2) beschreibt das Labyrinthmotiv so immer auch eine Mensch-Raum-Relation (vgl. Schmeling 1978: 44): Das Labyrinth braucht stets einen Besucher, der seine Erfahrung sucht (vgl. Bätzner 2007: 113).

Angesichts der weit zurückreichenden kulturhistorischen Tradierung und der immer wieder neu angeeigneten und ausgestalteten Formulierung des Labyrinthmotivs¹ überrascht es, dass sich im Forschungsdiskurs kaum Auseinandersetzungen² zu seiner *filmischen* Adaption finden lassen – obwohl es doch von Seiten der Filmemacher eine ganze Reihe prägnanter Beispiele dafür gibt, wie Labyrinth und labyrinthische Strukturen in ihren divergenten baulichen Manifestationen, hinsichtlich ihres symbolischen Gehalts und auch in metaphorischer Ausdeutung zum zentralen und häufig konstitutiven Element des filmischen Geschehens werden. Zwei der bekanntesten Beispiele, *THE SHINING* von Stanley Kubrick und

¹ Zur kulturhistorischen Deutung des Labyrinth(motiv)s: Kerényi (1941); Schmeling (1978); Kern (1995).

² Zu nennen sind hier Jaspers (2005); Koebner (2007) und Shiloh (2011).

PAN'S LABYRINTH von Guillermo del Toro, sollen hier zur exemplarischen Analyse der filmischen Adaption des Labyrinthmotivs dienen. Nicht nur setzen beide Filme in ihrer diegetischen Welt physisch vorhandene, eindeutig als ‚Labyrinth‘ bezeichnete Baustrukturen ein;³ in beiden Filmen tritt das Labyrinth zugleich als konstitutiver Handlungsort und Handlungsträger auf,⁴ wobei sich die dem Motiv inhärenten dichotomen Strukturen von innen und außen, vor und zurück, hell und dunkel ebenso eindrücklich manifestieren wie das Wechselspiel von Reiz und Furcht, Schutz und Bedrohung, Macht und Machtlosigkeit, rationalem Kalkül und emotionaler Verwirrung (vgl. Schmelting 1978: 13f.). Hinsichtlich der Adaption des Motivs im Medium Film, bei der der Zuschauer stets darauf angewiesen ist, was die Kamera ihm zeigt beziehungsweise wie sie ihm das Geschehen präsentiert, ist zu untersuchen, wie der Film das Labyrinth in Szene setzt (*Mise en Scène*), als auch, wie er es inszeniert, im Sinne von: aufführt, vorführt, erlebbar macht. Es wird dabei vorausgesetzt, dass die Darstellung des diegetischen Raums eng verknüpft ist mit den präsentierten Wahrnehmungs- und Orientierungsprozessen der Protagonisten, die das unbekannte Terrain durchwandern und so für den Zuschauer erschließen: Während die Bewältigung der labyrinthischen Erfahrung versinnbildlicht, welche Rezeptions-, Reflexions- und Aneignungsmechanismen sich der Irrende zunutze macht, verweist sein Scheitern auf den Mangel ebendieser Kompetenzen. In THE SHINING kann Danny seinem langsam dem Wahnsinn verfallenden Vater Jack nur durch die Flucht in einen Irrgarten entkommen, während jener dort erfriert; ähnlich versucht sich die junge Ofelia in PAN'S LABYRINTH vor ihrem despotischen Stiefvater Hauptmann Vidal zu retten, indem sie in eine märchenhafte, mit Fabelwesen bevölkerte Labyrinthwelt eindringt. In beiden Filmen wird also signifikant die kindliche gegen die erwachsene Wahrnehmung gestellt, in der das Labyrinth zum Hoffnungsträger, aber auch zum tödlichen Antagonisten werden kann.

Die drei zentralen Untersuchungsdimensionen dieses Aufsatzes erfassen das Labyrinth der filmischen Darstellung daher (1) als topografische Struktur, die den Raum auf eine bestimmte Weise gliedert oder anordnet; (2) als Wahrnehmungs-, Erfahrungs- und Handlungsprozess des Labyrinthgängers; und (3) in seiner semantischen, insbesondere symbolischen und metaphorischen Funktion, soweit eine solche Lesart anhand der filmischen Narration ausfindig gemacht werden kann bzw. durch bestimmte Erzählstrategien nahegelegt wird (vgl. Schmelting 1978: 41f., Schmitz-Emans 2000: 17f.). Analog dazu lassen sich drei Leitfragen formulieren: Wie wird das Labyrinth als räumlich-gliederndes Element im Film dargestellt? Wie wird die labyrinthische Erfahrung im Film inszeniert? Und: wie wird das labyrinthische Motiv im Film ausgelegt, konnotiert und bewertet?

³ Im Gegensatz zu einer Reihe anderer Filme, in denen labyrinthische Strukturen nur architektonisch verfremdet oder metaphorisch zum Tragen kommen. Beispiele wären die Säle und Korridore in Alain Resnais L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD, die Bibliothek in Jean-Jacques Annauds DER NAME DER ROSE, das Raumschiff in Ridley Scotts ALIEN, die Würfelstruktur in Vincenzo Natalis CUBE oder, besonders häufig, die Parallele zur Stadtarchitektur wie in DON'T LOOK NOW von Nicolas Roeg, METROPOLIS von Fritz Lang oder FELLINI – SATYRICON von Federico Fellini.

⁴ Das Labyrinth wird also, nach Wulff, „handlungsfunktionell genutzt“ (Wulff 2011: 17).

Das Labyrinth als topografische Struktur

Die topografische Struktur des Labyrinths wird sowohl in *THE SHINING* als auch in *PAN'S LABYRINTH* mehrfach, und dazu in verschiedenen materiellen Manifestationen dargelegt. Bezeichnend ist dabei, dass sich hier nicht um eine Verbergung oder Verschleierung der räumlichen Gegebenheiten bemüht wird, sondern im Gegenteil in beiden Filmen in geradezu auffälliger Weise ein offenkundiges (Über-)Präsentieren der räumlichen Topografie exerziert wird.

In Bezug auf *THE SHINING*⁵ sei vorweg angemerkt, dass schon die Bestimmung des labyrinthischen Raums eine spiegelbildliche Dopplung erfährt: Nicht nur der neben dem Hotelkomplex angelegte Hecken-Irrgarten, auch das Hotel „Overlook“ selbst trägt in seiner ausladenden, vielfach verwinkelten Gestaltung⁶ labyrinthische Züge. Diese Parallelisierung wird im Film mehrfach adressiert; zum Beispiel macht Jacks Frau Wendy bei einer ersten Besichtigung die Bemerkung: „This whole place is such an enormous maze, I feel like I have to leave a trail of breadcrumbs every time I come in“. Schon hier lässt sich eine Vorausdeutung der kommenden Ereignisse ablesen: Die Protagonisten verlieren die Übersicht („overlook“) und sind den räumlichen Gegebenheiten hilflos ausgeliefert.

Der Hotelkomplex wird das erste Mal präsentiert, als Jack zu seinem Bewerbungsgespräch hoch in die Berge fährt; eine Luftaufnahme macht dabei die Weitläufigkeit der Anlage sichtbar. Die Darstellung des Innenraums des Hotels lässt sich dagegen durch drei charakteristische Raum-Typen beschreiben: weitläufige Halle, kleineres (teils verschlossenes) Hotelzimmer und langer Korridor.⁷ Bei ihrer Inszenierung fällt ins Auge, dass realistische und verfremdende Effekte in typisch kubrickscher Manier eng miteinander verzahnt werden: Die konsequente Verwendung von natürlichem oder natürlich wirkendem Licht und einer hohen Tiefenschärfe erzeugen den Eindruck eines physikalischen Realismus, wohingegen die Bildgestaltung auf der Ebene der *Mise en Scène* und der Kadrierung durch streng symmetrische und tableauhafte Arrangements künstlich wirkt und die merkliche Komponiertheit des Bildes illustriert (vgl. Kaul/Palmier 2010: 16f.). In dieser Zurschaustellung des Räumlichen, das Stephen Mamber als „overspatiality“ (2006: 49) bezeichnet hat, sieht Ralf Michael Fischer „eine filmische Raumkonstruktion, die sich gegenüber den Figuren oft als ebenbürtig erweist und nicht selten die Rolle des ‚Haupthandlungsträgers‘ für sich beansprucht“, da die streng durchkomponierten Bildarchitekturen „den Menschen zu Bestandteilen eines Raum-Ensembles“ (Fischer 2009: 13) degradieren. Deutlich wird das signifikante Ungleichgewicht der übermäßig großen Präsenz des Raums und der darin

⁵ Benutzt wurde die US-Version, da die europäische Fassung zentrale Änderungen in der Handlungsdramaturgie aufweist. Dazu: Kaul/Palmier (2010: 89); Fischer (2009: 559-571).

⁶ Seeblen/Jung (1999: 65) merken an, dass obwohl Kubrick das Hotel Overlook aus verschiedenen Settings zusammensetzt, der Rezipient stets das Gefühl hat, sich in einem wirklichen, ‚ganzen‘ Gebäude zu befinden.

⁷ Vgl. im Gegensatz dazu Seeblen/Jung (ebd.: 44ff.), die zwischen den beiden „primäre[n] Raumerfahrungen“ ‚Labyrinth‘ und dem ‚hohen Raum‘ differenzieren.

verschwindend klein agierenden Figuren, das immer auch ein Machtgefälle illustriert. Gerade das wiederholt-betonte Darstellen des Raums erzeugt dessen Labyrinthhaftigkeit. Beim ersten Rundgang der Torrances über das Gelände führt der Hotelmanager Ullman der Familie eine Reihe an Orientierungspunkten vor: die Empfangshalle, den Golden Room, die Colorado Lounge, die Küche, die Hausmeisterwohnung und den anliegenden Irrgarten, wobei jedoch – und das ist entscheidend – die Verbindungswege unklar bleiben und so ein stark fragmentiertes Bild von je isolierten topografischen Punkten entsteht; der labyrinthische Effekt entsteht daher durch die ständige Wiederholung ähnlicher Bewegungen und Kadrierungen (vgl. Fischer 2009: 404ff.). Dieses Stilmittel beschreibt Luis M. García Mainar als „use of settings as consistent representation of a single idea that remains uncontested throughout the text. [...] All of them express isolation and maze-like structures“ (García Mainar 2000: 48).

In Bezug auf das Heckenlabyrinth wird die Topografie des Raums ebenfalls gleich mehrfach, aber in höchst eigentümlicher Weise etabliert. In einer Art Exposition stellt Ullman der Familie den Irrgarten zunächst wie folgt vor:

„This is our famous hedge maze, it’s quite an attraction around here. The walls are 13 feet high, and the hedges are about that old as the hotel itself. It’s a lot of fun – but I wouldn’t want to go in there unless I had an hour to spare to find my way out.“

Damit nennt der Hotelmanager bereits zwei wesentliche Charakteristika des labyrinthischen Motivs: Der Spaß, die Lust am Abenteuer und an der zu bestehenden Probe, aber ebenso die potenzielle Gefahr, nicht wieder herauszufinden (vgl. Wulff 2005: 147; Schmitz-Emans 2000: 12). Bei diesem ersten Rundgang der Familie wird nur der Eingang des Irrgartens gezeigt, während die Protagonisten an der querseitigen Außenwand entlanglaufen.⁸ Deren Hecke wird in regelmäßigen Abständen von zu Pfeilern getrimmten Buchsbäumen gegliedert, auf deren Spitze die Hecke in ein tropfenförmiges Schlusselement übergeht. Die wandfüllenden Zwischenräume sind mit flachen Nischenbögen versehen, in die – so ist es an der Längsseite zu erkennen – in regelmäßigen Abständen weiße Bänke gestellt wurden. Von der räumlichen Beschaffenheit wird sonst nur die bemerkenswerte Höhe der Hecken erkenntlich, die Ullman als „13 feet“ angibt (knapp 4 Meter).

In einer späteren Szene machen sich Wendy und Danny auf, das Heckenlabyrinth zu erkunden, während Jack sich in der Colorado Lounge dem Schreiben widmet. Die Szene präsentiert gleich vier verschiedene topografische Manifestationen des labyrinthischen Motivs. Danny und Wendy laufen in den Irrgarten (1), wobei Wendy spielerisch versucht, Danny zu fangen. Das Fang-mich-Spiel antizipiert dabei bereits eine proleptische Vorschau der Ereignisse. Vor dem Eingang des Irrgartens ist eine Karte (2) angebracht. Nimmt man an – so wie es die *Mise en Scène* nahelegt –, dass die Karte die Wegverzweigungen des

⁸ Bei der späteren Verfolgungsjagd verschiebt sich der Eingang jedoch paradoxerweise von der Quer- auf die Längsseite hin.

Irrgartens illustriert, so erhält man hier einen ersten Überblick über die Ausmaße und Komplexität der Anlage; gleichzeitig wird deren logischer Aufbau, ihre planvoll-kunstfertig angelegte Struktur erkenntlich. Der schematische Entwurf zeigt einen rechteckigen Irrgarten mit einem großen, ebenfalls rechteckigen Zentrum, das gegliedert wird durch zwei Reihen aus je fünf breiteren, blockartig geschnittenen Buchsbaumhecken – dazwischen frei bleibt nur ein langer, schmaler Zwischengang in der Horizontalen und vier kürzere Wege in der Vertikalen. Der weitere Innenraum ist mit mäandernden Irrgängen gefüllt, wobei viele Wege in Sackgassen enden. Acht Umgänge, die unterschiedlich gestaltet sind, trennen das Zentrum von der Außenwand. Auf diesem gezeichneten Entwurf ist der Irrgarten nicht symmetrisch aufgebaut.

Die Kamera folgt Wendy und Danny einige Schritte ins Heckenlabyrinth, die inzwischen von ihrem „Fang mich“-Spiel abgelassen haben und ihre Schritte verlangsamen. Wo im Irrgarten sie sich genau bewegen, bleibt unklar, denn die von Heckenwänden gesäumten Kieswege sind kaum voneinander zu unterscheiden, auch wenn vereinzelt Bänke aufgestellt sind und an einigen Stellen niedrige Einbuchtungen im Halbrund in die Hecken eingefügt wurden. Nach einigen Biegungen enden Wendy und Danny in einer Sackgasse. Während die beiden kehrtmachen, findet eine Überblendung zu Jack in der Colorado Lounge statt, der dort, anstatt zu schreiben, einen Ball mit Wucht an Wand und Boden wirft und ihn dann wieder fängt. Als er jedoch ein Miniaturmodell des Irrgartens (3) entdeckt, das dort auf einem Tisch aufgebaut ist, tritt er näher heran und beugt sich darüber. Dieses wird nun – in einem scheinbaren *eyeline match*, der Jacks Blick auf das Miniaturmodell nahelegt – aus der Vogelperspektive gezeigt. Paradoxerweise scheint es jetzt aber keine äußere Begrenzungslinie mehr zu haben und wirkt daher viel weitläufiger, beinahe endlos (vgl. Seeßlen/Jung 1999: 238); außerdem ist dieses obskure Endlos-Labyrinth (4) nun achsensymmetrisch – ganz anders also, als es der Plan des Geländes oder das unmittelbar zuvor in schräger Aufsicht gezeigte Miniaturmodell darstellten. Außerdem stand Jack zuvor am Kopfende des Tisches, das nun zu sehende Labyrinth ist allerdings quer statt längs kadriert (vgl. Fischer 2009: 406). Die Kamera fährt langsam an das Zentrum der vierten Labyrinthmanifestation heran – und nun erkennt man zwei kleine Figuren, die im Zentrum dieses vierten Labyrinths herumirren, so als würde Jack (vorausgesetzt, sein Blick wird hier imitiert) seine Familie im Irrgarten beobachten können, während er das Miniaturmodell ansieht. Als sollte diese These bestätigt werden, zeigt die nächste Einstellung Wendy und Danny im Zentrum des „echten“ Heckenlabyrinths. Hier wird „overspatiality“ (Mamber 2006: 59, s.o.) wörtlich ins Bild übersetzt: der Protagonist, verschwindend klein als Marionette (vgl. Seeßlen/Jung 1999: 46), wird von der übermächtigen räumlichen Struktur gefangen gehalten.

Angesichts dieser vier topografischen Manifestationen ist nicht mit Sicherheit zu sagen, wie nun die ‚wahre‘ Struktur des Irrgartens aussieht. Vom eigentlichen Heckenlabyrinth sind immer nur Ausschnitte zu sehen, entweder die Außenwand oder die Gänge, die von immer

gleich hoch getrimmten Buchsbäumen gesäumt werden. Die außen angebrachte Karte scheint mit dem Miniaturmodell übereinzustimmen; dieses wird jedoch nur aus der angeschrägten Halbtotale gezeigt, die Details der einzelnen Umgänge bleiben unklar. Die vierte Manifestation deckt sich weder mit der Karte noch dem Miniaturmodell und stellt daher den *eyeline match*, also die Anbindung der Einstellung an Jacks Blick, infrage (vgl. Fischer 2009: 406).

In PAN'S LABYRINTH findet sich eine ähnliche Multiplikation der topografischen Manifestationen des Labyrinths. Auch hier wird das Labyrinth in einer Art Exposition vorgestellt: Kurz nach ihrer Ankunft bei ihrem Stiefvater, dem faschistischen Hauptmann Vidal, entdeckt die junge Protagonistin Ofelia im naheliegenden Wald das Eingangstor eines Labyrinths (1), ein im Halbrund gespannter Bogen, auf dem eine verwitterte lateinische Inschrift zu erkennen ist und auf dessen Spitze ein gehörnter Kopf mit weit aufgerissenem Mund thront, der an pagane Kultstätten und Symbole mythischer Kulturen erinnert. Ofelia geht nur wenige Schritte ins Labyrinth hinein, dessen Wände mit Moos und Efeu überwachsen sind und stellenweise von Wurzeln durchbrochen werden, wobei die halbverfallenen Mauern vergleichsweise niedrig angelegt sind, denn sie scheinen gerade bis knapp über den Kopf eines ausgewachsenen Menschen zu reichen. Allerlei Geäst liegt in den Gängen, als sei das Labyrinth seit langer Zeit von niemandem mehr betreten worden. Als Ofelia um die erste Wegbiegung blickt, wird sie von der Haushälterin Mercedes, die ihr nachgeeilt ist, zurückgerufen, die ihr erklärt: „Das ist ein Labyrinth. Nichts weiter als ein Haufen uralter Steine, die waren schon immer da. Sogar schon lange vor der Mühle. Aber geh' da nicht rein, sonst findest du vielleicht nicht wieder zurück.“ Ähnlich wie bei THE SHINING findet sich in dieser kurzen Sequenz eine erste Vorstellung des labyrinthischen Raums, vor dem eine Autoritätsfigur explizit warnt. Im Gegensatz zu Kubricks Labyrinth, dessen Erschaffung genau datiert ist, war das Steinlabyrinth jedoch „schon immer da“ – als wäre es von jeder zeitlichen Determiniertheit gelöst.

In der darauffolgenden Nacht wagt sich Ofelia erneut ins Labyrinth, dessen Gänge nun nur vom Mondschein erhellt werden. Auch hier wird die topografische Beschaffenheit des Labyrinths nicht eindeutig ersichtlich: Der Weg verläuft wiederholt um abgerundete, beinahe 180 Grad steile Windungen, sodass sich Ofelia anscheinend in einer pendelförmigen Bewegung dem Zentrum nähert. Kreuzungen und Sackgassen werden dabei nicht sichtbar. Auch wenn die äußere Begrenzungslinie des Gemäuers nicht gezeigt wird, legt doch die Struktur des Innenraums – soweit sichtbar – die Vermutung nahe, dass es sich um eine kreisförmige Architektur handelt, da sich der Weg in weichen Rundungen zum Zentrum schlängelt, das Ofelia schon nach kurzer Zeit erreicht. Dort befindet sich ein leerer Platz, in dessen Mitte sich ein kreisrunder Hohlraum öffnet, an dessen Wand eine Treppe spiralförmig in die Tiefe führt. Am unteren Ende dieses Einstiegs, der in ein verwittertes Steingewölbe führt, ist ein kreisrundes labyrinthisches Bodenrelief eingelassen (2), in dessen

Mitte sich wiederum eine mit Moos überwachsene Felsstatue erhebt.⁹ Die sich leicht vom Boden abhebende ornamentale Struktur des Bodenreliefs scheint das oben vorhandene Labyrinth schematisch nachzubilden.¹⁰ Allerdings trägt der Eindruck: Von oben betrachtet hat das Bodenornament fünf Umgänge, aber keiner von ihnen führt ins Zentrum. Dort, in den Tiefen des Zentrums des Labyrinths, trifft Ofelia einen Pan, der ihr erklärt:

„Ihr seid die Prinzessin Moanna, Tochter des Königs der unterirdischen Welt. [...] Überall auf der Welt gab euer wirklicher Vater den Befehl, alle Tore zu öffnen, um eure Rückkehr zu ermöglichen. Das hier [zeigt um sich] ist das letzte von allen.“

Das Bauwerk, das zuvor von Mercedes als „ein Haufen uralter Steine“ abgetan wurde, wird nun als Tor zu einer anderen, märchenhaften Welt umgedeutet. Eine weitere Auslegung liefert der Pan, nachdem Ofelia die erste ihrer drei vom Pan aufgetragenen Prüfungen abgelegt hat: „Bald schon werden wir beide durch die sieben konzentrischen Innenhöfe eures Palastes gehen“. Die Zahl Sieben findet sich allerdings im Bodenornament nicht bestätigt.

Neben diesen beiden baulichen Manifestationen des Labyrinths kommt später noch eine dritte hinzu, als Ofelia das „Buch der Scheidewege“ (3) öffnet. Die zuvor leeren Seiten füllen sich magisch mit Schrift und Symbolen, und es erscheint auch ein Labyrinth. Dieses jedoch hat ebenfalls nur fünf Umgänge und, nimmt man es als Abbild einer materiellen Struktur, ermöglicht dem Labyrinthgänger nicht, ins Zentrum zu gelangen, da es aus drei kompliziert aneinandergelagerten Sackgassen-Wegen besteht. So können das Bodenelement und die grafische Manifestation im Buch höchstens als symbolische Darstellung des Labyrinths gedeutet werden, die jedoch nicht die wirkliche Baustruktur wiedergeben.¹¹

Mit Blick auf die topografische Beschaffenheit des Labyrinthmotivs in den beiden Filmen lässt sich festhalten: Die präsentierten Labyrinthtypen könnten unterschiedlicher nicht sein. Ist das monumentale Heckenlabyrinth in *THE SHINING* ein rechteckiges, das in seiner wie mit dem Lineal gezogenen Kieswegstruktur und den akribisch getrimmten Buchsbäumen an jene Irrgärten erinnert, die sich in der Renaissance und im Barock großer Beliebtheit

⁹ Die Felsenstatue in dessen Mitte zeigt – wie man später sieht – einen Pan, auf dessen Schoß ein Mädchen sitzt, das wiederum ein Baby im Arm hält – eine Vorausdeutung des späteren Geschehens, als Ofelia ihren neugeborenen Bruder ins Labyrinth bringt.

¹⁰ Damit ähnelt es dem Miniaturlabyrinth in *THE SHINING*, ist jedoch wesentlich flacher.

¹¹ Bezieht man textexterne Informationen mit ein, die zum Beispiel die Website <http://www.panslabyrinth.com> (Zugriff: 29.07.2011) anbietet, so findet man dort einen weiteren Labyrinthentwurf (4), der wohl am ehesten die intendierte bauliche Struktur von del Toros Labyrinth illustriert. Es handelt sich dabei um eine Spielart des kretischen Labyrinthtyps: Es hat nur einen Ein- bzw. Ausgang und besteht aus einem kreuzungsfreien Weg mit sieben Umgängen, die den Innenraum in einem Maximum an Umweg ausfüllen (vgl. Kern 1995: 14f.; Schmelting 1978: 42). Aber auch hier zeigen sich Ungereimtheiten: Wie der erste Besuch Ofelias darlegt, vollzieht das ‚reale‘ Labyrinth nach dem kurzen linearen Eingang eine Biegung nach links, dann erneut eine enge Wende nach links und dann zwei Biegungen nach rechts (vorausgesetzt, die *continuity* der Einstellungen stimmt). Der auf der Website präsentierte Entwurf öffnet sich jedoch unmittelbar zur Linken und biegt dann nach rechts ab. Es bleibt also letztlich offen, wie das Labyrinth wirklich aussieht.

erfreuten (vgl. Kern 1995: 360), so ist das weniger weitläufige, von Wurzeln und Moos bedeckte, halbverfallene Steinlabyrinth in PAN'S LABYRINTH rund, die Wegbiegungen sind weich und führen in pendelnder Bewegung zur Mitte hin. Das Zentrum besteht bei THE SHINING aus einem rechteckigen Freiraum, der von Buchsbaum-Blöcken gesäumt wird, bei PAN'S LABYRINTH liegt das eigentliche Zentrum unter einer kreisrunden Öffnung in der Tiefe des Erdreichs. Gemeinsam ist beiden Labyrinth, dass der Rezipient über ihre genaue bauliche Struktur im Unklaren gelassen wird: So werden zwar mehrere, in unterschiedlichen Manifestationen auftretende Hinweise gegeben, diese stimmen aber nur bedingt miteinander überein und können daher letztlich nicht als Orientierungshilfe genutzt werden.

Das Labyrinth als subjektiver Erfahrungs- und Erlebnisraum

Es wurde bereits erwähnt, dass die filmische Narration das Labyrinth häufig anhand der Wahrnehmungs- und Orientierungsprozesse vorführt, mittels derer der Besucher das unbekannte Terrain erschließt. Die daraus resultierenden Aneignungsmuster und -strategien des labyrinthischen Raums treten jedoch dramaturgisch vor allem dann signifikant hervor, wenn das Individuum einer akuten Bedrohung ausgesetzt ist und unter Zeitnot handeln muss. So ist es kein Zufall, dass der Höhepunkt der beiden hier besprochenen Filme aus einer labyrinthischen Hetzjagd besteht: Danny und Ofelia, die beide um ihr Leben bangen müssen, fliehen vor dem Vater beziehungsweise Stiefvater ins Labyrinth. Bei Kubrick wird die labyrinthische Erfahrung primär durch Kamerafahrten inszeniert, die sowohl im Hotel als auch im Irrgarten eingesetzt werden (vgl. Kaul/Palmier 2010: 92; García Mainar 2000: 68). Das Motiv des Labyrinths als „visuelle Grundidee“ (Jaspers 2005: 5) von THE SHINING wird nicht nur an den oben beschriebenen räumlichen Gegebenheiten deutlich, sondern auch anhand der Bewegungen, die die Figuren darin vollziehen. In Bezug auf das Hotel sind das insbesondere die zahlreichen Erkundungstouren, die Danny auf seinem Dreirad durchs Hotel vornimmt: In rasantem Tempo und immer wieder abrupt um die Ecke biegend fährt er die langen Korridore mit auffällig mäandrig gemusterten Läufer Teppichen entlang (vgl. Koebner 2007: 134), sodass schon nach kürzester Zeit jegliche Orientierung unmöglich ist. Die Steadycam, die Danny im *low-angle* mal mehr, mal weniger nah verfolgt, verstärkt diesen Eindruck noch. Ähnlich verhält es sich mit den übrigen Begleitfahrten und -bewegungen im Hotel: Obwohl diese zwar ganze Raumfolgen in langen Einstellungen erschließen – wobei stets Figuren zu sehen sind, die sich zielsicher durch Räume und Korridore bewegen –, werden die Ortsgegebenheiten durch den eingeschränkten Blickwinkel und fehlende zugeschnittene *master shots* konsequent verunklärt (vgl. Fischer 2009: 406). Zusätzlich nutzt der Film die Parallelmontage, um die Bewegungen der im filmischen Raum isolierten Figuren zu synchronisieren und diese vor allem mittels *graphic matches* wiederholt auszutauschen, sodass sich durch den plötzlichen Ortswechsel die

scheinbare Kontinuität des Raums immer wieder verändert: Verbindungswege ändern sich plötzlich; Durchgänge werden unversehens zu Sackgassen (ebd.: 412).¹²

Im Irrgarten erreicht die labyrinthische Grenzerfahrung ihren Höhepunkt: Während Danny und seine Mutter bei der ersten Erkundungstour noch Hand in Hand durchs Heckenlabyrinth schlendern, muss Danny bei der späteren Verfolgungsjagd in Sekundenbruchteilen Entscheidungen treffen, um seinem Vater zu entkommen. Zusätzlich erschwert sind die Bedingungen dadurch, dass Schnee gefallen ist: Hecken und Wege sind so von noch größerer Ähnlichkeit, das Fortkommen ist mühsam. Im Schnee hinterlässt Danny Spuren, denen sein blutrünstiger Vater zunächst leicht folgen kann. Die Wege des Irrgartens werden zudem nur stellenweise von den in den Hecken eingelassenen Scheinwerfern grell erhellt, sodass das Auge zur ständigen Hell-Dunkel-Adaption gezwungen wird. Für die filmische Inszenierung der Irrgarten-Hetzjagd ist erneut die Steadycam konstitutiv: Gleich eines dritten Protagonisten führt sie oder folgt sie den Figuren in unterschiedlicher Distanz, kann aber auch den *point of view* von Jack oder Danny einnehmen. Während der Verfolgung wird Danny meist in Halbtotale von hinten gezeigt, wie er einige Schritte voraus läuft und ab und zu einen Blick hinter sich wirft; die Kamera ist ihm in hohem Tempo dicht auf den Fersen. Bei Jack dagegen, der nur langsam humpelt, bewegt sich die Kamera meist nur wenige Schritte vor ihm, teilweise sogar aus leichter Untersicht, die seine physische Übermacht vor dem Kind noch deutlicher illustriert. Anhand des *point of view*, der die Schneespuren entlangfährt, wird die Orientierungsstrategie verbildlicht, die Jack (und später auch Danny) verwenden, um den richtigen Weg zu finden. In Jack kommt zunehmend eine bestialisch-archaische Seite hervor: Die wirr ins Gesicht fallenden Haare, die aus tiefen Augenhöhlen hervortretenden Augen, der vorgeschobene Unterkiefer, die vor Wut brüllende, unartikulierte Stimme, Schnaufen, Gurren, Röcheln – als sei ein Minotaurus im Labyrinth gefangen worden.¹³ Danny dagegen gleicht die physische Übermacht seines Vaters durch Klugheit aus: Die durch einen kleinen Vorsprung gewonnene Zeit nutzt er, um in seinen eigenen Schneespuren rückwärts zu laufen und sich hinter einer Hecke zu verstecken. Jack ist ohne seine Spur als Orientierungshilfe verloren, seine Instinkte täuschen ihn: So muss er im Irrgarten erfrieren.

Ähnliche Kompetenzmuster zeigen sich bei PAN'S LABYRINTH. Ofelia, der vom Pan aufgetragen wurde, ihren neugeborenen Bruder ins Zentrum des Labyrinths zu bringen, wird von ihrem bewaffneten Stiefvater verfolgt, der seinen Stammhalter wütend von ihr

¹² An dieser Stelle sei angemerkt, dass die Inkonsistenzen im Raum, wie sie Hotel und Irrgarten zeigen, keinesfalls beliebig sind. Auf der Fan-Website *CollectiveLearning.com* hat Rob Ager versucht, die Räumlichkeiten von Hotel und Irrgarten grafisch nachzuvollziehen – und ist gescheitert: Denn ständig scheinen Wände, Türen und Fenster an unmöglichen Orten positioniert zu sein, teilweise gar die Stellung zu wechseln, sodass die Wegstrukturen der Figuren nicht nur undurchsichtig, sondern schlicht unmöglich sind. Diese Ungereimtheiten häufen sich derart, dass, so argumentiert Ager, kaum von einem Continuity-Fehler ausgegangen werden kann, sondern sie vielmehr als stilistisches Mittel Kubricks gedeutet werden müssen, den Zuschauer zusätzlich zu verwirren.

¹³ Einen ähnlichen Vergleich zieht Pallasmaa (2004: 198-207).

zurückfordert. Zuvor ist es Ofelia jedoch noch gelungen, ein Mittel in das Getränk Vidals zu mischen, sodass dieser immer wieder taumelt und sich abstützen muss bei dem Versuch, bei Bewusstsein zu bleiben. Zudem wurde er verwundet und kommt so nur langsam voran. In beiden Filmen ist das schnell vorauseilende Kind und der verletzte, im Bewusstsein verwirrte Erwachsene für die Dramatik der Handlung konstitutiv. Ofelia flüchtet ins Labyrinth, steht aber auf einmal vor einer (unmöglichen) Sackgasse, plötzlich teilen sich die Wände, und sie kann quer durch alle Gänge direkt zum Zentrum gelangen – Vidal jedoch muss umkehren. Dies bringt Ofelia einige wenige wertvolle Minuten Vorsprung, bevor ihr Stiefvater das Zentrum erreicht.

Im Vergleich zur ersten mondnachtlichen Erkundung des Labyrinths fällt auf, dass Ofelia auf ihrer Flucht wesentlich länger braucht, um ins Zentrum zu gelangen, obwohl sie nun rennt: Musste sie zuvor nur einige wenige Biegungen umrunden, so umlaufen Ofelia und Vidal nun mehrere engen Biegungen, bevor sie in der Sackgasse angelangen, die sich dann wiederum zur Rechten Ofelias öffnet und vier Umgänge preisgibt. Diese Neuordnung der baulichen Elemente wird im Film nicht explizit erklärt, unterstreicht aber den magischen Charakter des Ortes, der einen eigenen Willen zu haben scheint, wen er willkommen heißt und wen nicht. Die erste Labyrinth-Erkundung wurde zudem noch in einem *high-angle shot* gefilmt, der von oben aus die Bewegungen Ofelias im Labyrinth zumindest ausschnittsweise nachvollziehbar machte. Die Verfolgungsjagd hingegen wird ausschließlich innerhalb der dunklen Gänge gefilmt, sodass jede Orientierung auf die Bewegungen der Figuren innerhalb der Architektur angewiesen ist. Die räumliche Begrenztheit suggeriert zugleich die buchstäbliche Ausweglosigkeit der Lage; erst das magische Öffnen der Wände für Ofelia lässt Hoffnung schöpfen, dass sie zu entkommen vermag (vgl. Jones 2010: 60). Auch hier wird die Steadycam eingesetzt, allerdings läuft sie zwar zeitweise mit, bleibt aber meist in den Biegungen stehen und schwenkt dann nur noch den vorbeieilenden Protagonisten hinterher. Bezeichnend ist, dass Verfolger und Verfolgte dadurch, dass sie teilweise in derselben Einstellung erfasst werden, wesentlich näher aneinander gebunden sind und so der Jagd eine eindringliche Dramatik verliehen wird. Auf diese Weise wird die Bewegung in den Gängen häufig doppelt vollzogen: Erst von Ofelia, dann noch einmal von Vidal. Die Kamera bleibt stets sehr nah an den Protagonisten, ihre Atemgeräusche und Schritte sind deutlich hörbar, die Emotionen im Gesicht deutlich eingefangen. Auch sind die Einstellungen in del Toros Film wesentlich kürzer und folgen so schneller aufeinander, was das hohe Tempo der Verfolgung unterstreicht. Bei Kubrick dagegen werden Danny und Jack nie in derselben Einstellung gezeigt, sodass man über die eigentliche Distanz des Vorsprungs, den Danny hat, nur spekulieren kann. Im Vergleich zu *THE SHINING* ist die Verfolgungsszene bei *PAN'S LABYRINTH* vergleichsweise kurz gehalten und konzentriert sich stattdessen primär auf die Konversation zwischen Pan und Ofelia im Zentrum des Labyrinths.

Für beide Kinder wird das Zentrum zum Zufluchtsort. Danny gelingt es erst dort, seinen Vater abzuschütteln, Ofelia erhofft sich dort Rettung durch den Pan. Es ist letztlich Danny,

der dem Irrgarten entkommt, Ofelia dagegen wird von Vidal erschossen. Erst später offeriert der Film noch eine alternative Lesart: Während Mercedes in der realen Welt um Ofelia trauert, erhält diese Einlass in die magische Welt des Pans, wo ihr Vater, der König, ihre Mutter und ihr kleiner Bruder bereits auf sie warten. Sie hat dadurch, dass sie ihr eigenes Blut geopfert hat statt das ihres Bruders, das Tor zu dieser anderen Welt geöffnet. Zentral ist dabei die Neubestimmung der bereits etablierten labyrinthischen Elemente, wie sie die Montage nahelegt: Das Blut ihrer Hand tropft auf das im Boden eingelassene Steinornament und ebenso auf die in der Mitte befindliche Felsstatue, die Pan, Mädchen und Baby darstellt – als sei Ofelias Schicksal vorherbestimmt gewesen.

In beiden Filmen wird signifikant die kindliche gegen die erwachsene Wahrnehmung gesetzt. Die Kinder haben das Labyrinth bereits in spielerischer Abenteuerlust erkundet, für sie ist es Zufluchtsstätte und Spielplatz zugleich. Dennoch wissen Danny und Ofelia sehr gut, dass der Ort ihnen gefährlich werden kann: Danny wird von schauerlichen Visionen geplagt, Ofelia begegnet einigen böartigen Fabelwesen, denen sie nur knapp entkommen kann. Die wahren Monster sind jedoch in beiden Filmen die Väter, die ihre Kinder erbarmungslos durch die Gänge jagen. Dabei sind die Erwachsenen nicht nur physisch verletzt, sondern haben Bewusstseinsstörungen: Jack als Alkoholkranker, der von Erscheinungen im Hotel verführt wird;¹⁴ und Vidal als faschistischer Hauptmann, der von Ofelia ein Mittel verabreicht bekommen hat, dass ihn schläfrig und unzurechnungsfähig werden lässt. Beide glauben, wieder Ordnung herstellen zu können, indem sie ihre Kinder töten, die sie als lästige Störenfriede wahrnehmen. Aber ihr regulatorischer Impetus geht letztlich fehl: Beide müssen mit dem Leben bezahlen.

Das Labyrinth in seiner semantischen und axiologischen Auslegung

Es ist bezeichnend, dass dem labyrinthischen Motiv in seiner filmischen Adaption spezifische Bedeutungen und Bewertungen innerhalb der Narration zukommen. Dazu wurde schon festgestellt, dass die in der diegetischen Welt gezeigten Anlagen (Hotel, Irrgarten und Labyrinth) explizit von den Figuren als ‚labyrinthisch‘ ausgewiesen wurden. Unterstrichen wird die Komplexität ihrer räumlichen Beschaffenheit durch die Bewegungen der Protagonisten in ihnen, wobei es dem Zuschauer verunmöglicht wird, „seinen gegenwärtigen, über die Kameraposition definierten Standpunkt in das richtige Verhältnis zu den zuvor eingenommenen Standpunkten“ (Khouloki 2007: 122) zu setzen. In Bezug auf die kulturgeschichtliche Vorprägung des Labyrinthmotivs fällt auf, dass in beiden Filmen auf bereits etablierte Bedeutungskomponenten desselben zurückgegriffen wird: Besonders die Ambiguität der labyrinthischen Erfahrung, die zwischen Freude und Angst, Schutz und Bedrohung polarisiert, wird in Szene gesetzt. Dafür dient die Geschwindigkeit der Bewegung im labyrinthischen Raum bereits als erstes konnotativ wirkendes Element, wie Koebner feststellt: „Hastende Eile gehört offensichtlich zur krisenhaften ‚Circumlatio‘ im Laby-

¹⁴ Möglich ist auch, dass Jack selbst eine der Gestalten des Hotels ist. Dies wird angedeutet durch die finale Einstellung, in der Jack auf einem Foto von 1921 zu sehen ist.

rinth oder Irrgarten“ (Koebner 2007: 134). Die Funktion des labyrinthischen Motivs innerhalb der filmischen Erzählung ist jedoch auch von metaphorischer Art: Denn die Ver(w)irrung, die die Protagonisten erleben, ist nicht nur im Physischen auszumachen, sondern spiegelt auch die Bewegungen im Psychisch-Unbewussten wider.

Danny stößt bei seinen Dreiradfahrten durchs Hotel immer wieder auf Erscheinungen; Bilder und Spuren von vergangenen Ereignissen, die sich an dem Ort abgesetzt haben – so werden sie ihm vom Koch Halloran erklärt. Dannys Vater dagegen, vielleicht anfälliger durch die Alkoholkrankheit und seine gescheiterte Existenz, scheint von dem Ort langsam in Besitz genommen zu werden (vgl. Seeßlen/Jung 1999: 247; Kaul/Palmier 2010: 90). Davor wurde er bereits bei seinem Einstellungsgespräch gewarnt, als der Hausverwalter Ullman ihm die Geschichte seines Vorgängers Charles Grady erzählt:

„[F]or some people solitude and isolation can of itself become a problem. [...] [A]t some point during the winter, he [Charles Grady] must have suffered some kind of a complete mental breakdown. He ran a muck and killed his family with an axe. [...] The police thought that it was what the old-timers used to call *cabin fever*.“ [Hervorhebung MK]

Das angesprochene „cabin fever“ deutet auf die potenzielle Gefahr des Ortes hin, der in seiner Topografie – das *Overlook*-Hotel als „maskiertes und zugleich offenkundiges Labyrinth“ (Koebner 2007: 134) und der Irrgarten als physische Manifestation desselben – bereits konstitutiv dafür verantwortlich zu sein scheint, dass „verborgene gewalttätige Instinkte bei den ‚verwundbaren‘ [...] Eindringlingen“ (ebd.) hervorgerufen werden. Jack nimmt die Gestalten, die Danny sieht, nicht nur wahr, sondern interagiert sogar mit ihnen: Beim Barkeeper Lloyd im Ballsaal beginnt er wieder Alkohol zu trinken; vom Kellner Grady wird er instruiert, seine Familie zu töten. Die gegenseitige Abhängigkeit von Jacks labilem psychischen Zustand und den mysteriösen räumlichen Gegebenheiten wird besonders in der Szene deutlich, in der er sich über das Miniaturlabyrinth beugt: Die zwischengeschnittene Großaufnahme von seinem Kopf, auf die dann die Einstellung des Endlos-Labyrinths folgt, suggeriert, dass es sich hier um eine Halluzination seines verstörten Geistes handelt (vgl. García Mainar 2000: 30), bei der er selbst aus der göttlichen Perspektive jeden Schritt seiner Familie beobachten kann (vgl. Seeßlen/Jung 1999: 35; Jaspers 2005: 5). Die abschließende Verfolgungsjagd im Labyrinth schließlich zeigt nichts mehr von den intellektuellen Fähigkeiten, die er als Lehrer und Schriftsteller gehabt haben mag: Wutschnaubend stapft er hinter Danny her, irr umherblickend und wüste Laute ausstoßend. Der Irrgarten wird so bei Kubrick „zum manifesten Ausdruck eines schizophrenen Geistes“ (Jaspers 2005: 6).

Bei PAN'S LABYRINTH ist die Verknüpfung von labyrinthischer Topografie und menschlicher Psyche ebenso offenkundig, aber dennoch anders geartet: Hier steht die märchenhafte Kinderwelt Ofelias gegen den brutalen Alltag der faschistischen Erwachsenenwelt Vidals. Ofelia liebt Feengeschichten und ist fasziniert vom Labyrinth, dessen magische Bewohner, deren Existenz Ofelia nie hinterfragt, ihr ihre königliche Herkunft bedeuten. Dass sie sich

wegen ihres unliebsamen und grausamen Stiefvaters vorstellt, ihr eigentlicher Vater sei ein König in einem verwunschenen Reich, überrascht daher wenig. Angesichts der Gräueltaten, die in Ofelias unmittelbarer Umgebung stattfinden und die ihr zweifelsfrei nicht verborgen bleiben, wird die Flucht ins Fantastische immer notwendiger:

As she becomes more isolated, the number of fantasy sequences increases, indicating her isolation and anguish. It is significant that Ofelia's response to being told that she is too old to read fairy stories, is to immediately begin to imagine one (Jones 2010: 76).

Der Film offeriert eine Vielzahl subtiler Hinweise, wie Ofelia ihre Umgebung spielerisch in eine Märchenwelt uminterpretiert: So wird sie eines Abends ohne Essen ins Bett geschickt und soll daraufhin in der zweiten Prüfung an einem üppig gedeckten Tisch vorbeischießen, ohne etwas davon zu essen – ein Gebot, an das sie sich nicht hält und damit das kinderfressende Monster weckt. Das Mal auf ihrer Schulter wird zum Erkennungszeichen ihrer königlichen Herkunft, ihr Kleid ist deswegen beschmutzt, weil sie einer garstigen Kröte gegenüberstehen muss. Immer wieder changiert die kindliche und die erwachsene Wahrnehmung der Gegebenheiten, ein konstantes Oszillieren zwischen zwei Lesarten, das Jones mit dem fortgesetzten Wechsel zwischen „equilibrium“ und „disequilibrium“ (ebd.: 11ff.) der Erzählung bezeichnet hat. Ein nachträgliches Neuausdeuten des Geschehens wird so narrativ nahegelegt, wobei aber letztlich nicht klar unterscheidbar ist, welche Elemente real, welche imaginiert sind, da es immer wieder zu Interferenzen der beiden Welten kommt (dazu auch Urschel 2011). So wie das Buch der Scheidewege in beiden Welten existent ist, so ist es auch die Kreide, die für Ofelia zum magischen Werkzeug wird: Zeichnet man damit eine Tür auf die Wand, öffnet sich dahinter eine andere Welt. Später entdeckt Mercedes die Kreidelinien an der Wand: ein Indiz für Ofelias imaginären Spielort. Ähnlich wird das Labyrinth als Tor zu einer anderen Welt gedeutet: In der Rahmenerzählung wird die magische Palastlandschaft sichtbar, die die Prinzessin über eine steile Wendeltreppe nach oben verlässt. Diese wiederum gleicht jener Treppe, die im Zentrum des Labyrinths in die Tiefe führt. Nach Ofelias Tod wird dieses Element vom Erzähler nochmal aufgegriffen:

„Es heißt, dass die Prinzessin in das Reich ihres Vaters hinabstieg, und dass sie dort mit Güte und Gerechtigkeit herrschte viele hundert Jahre lang. Dass sie von ihren Untertanen geliebt wurde, und dass sie kleine Spuren hinterließ von ihrem kurzen Dasein auf Erden, sichtbar nur für diejenigen, die wissen, wo sie suchen müssen.“

In der so in der Narration angelegten Deutung des Motivs ist die magische Labyrinthwelt bloß in kleinen Hinweisen erfahrbar, die sich nur dem Blick des fantasiebegabten Menschen offenbaren.

Nur ein einziges Mal wird Ofelias Ausdeutung der Welt ‚entlarvt‘: Als Vidal bei der Verfolgungsjagd das labyrinthische Zentrum erreicht, sieht er den Pan nicht, mit dem Ofelia gerade spricht. Hier wird deutlich, warum Ofelia ihrer Märchenwelt so bedarf: Die Imagination zeigt sich als eskapistischer Ausweg wenn die Psyche unter Zwang steht; in ihr wird dem Kind Macht gegenüber den Erwachsenen zugesprochen (vgl. Jones 2010: 46): Die

Königstochter tritt gegen den Hauptmann an. Für Vidal dagegen ist das Labyrinth nur ein Hindernis, das überwunden werden muss, um an ein Ziel zu gelangen: seinen Sohn, der seinen und seines Vaters Namen tragen soll, wiederzuerlangen. Ofelia jedoch begehrt auf, und in diesem Aufbegehren manifestiert sich eine Art Initiation, die Ofelia in der labyrinthischen Erfahrung durchlaufen hat: vom gehorchenden Mädchen zum eigenständig denkenden und handelnden Menschen, der bereit ist, sein Leben für ein anderes zu geben. In der ‚realen‘ Welt bezahlt Ofelia mit ihrem Leben, in der Welt des Pans wird sie jedoch in die königliche Familie aufgenommen. Vidal verlässt das Labyrinth ungeläutert: So wird er kurz vor dem Ausgang von Rebellen erschossen. An diesem Ende wird deutlich, dass Vidal sich ebenfalls verirrt hat: In dem Gedankengut der faschistischen Ideologie, das auch aus ihm ein Monster gemacht hat, dem jede Menschlichkeit und Fähigkeit zur Reue abhandengekommen ist (ebd.: 14).

Sowohl bei *THE SHINING* als auch in *PAN'S LABYRINTH* wird das Labyrinthmotiv nicht nur als kunstvolles Bauwerk, sondern ebenso metaphorisch als Sinnbild für den inneren Zustand, für die psychisch-unbewussten Bewusstseinsstrukturen des Labyrinthgängers eingesetzt (vgl. auch Schmeling 1978: 14). Wo Danny an bestimmten Stellen des Hotelkomplexes grausame Bilder und Gestalten heimsuchen, da verbannt Ofelia die Schrecken ihrer Alltagswelt in eine fantastische Fabelwelt. Wo die labyrinthischen Strukturen bei Jack als Spiegelung seines zunehmenden psychotischen Wahnsinns fungieren, von denen er in Besitz genommen, ja gar einverleibt wird, da werden sie bei Vidal zum Abbild seiner ideologischen Ver(w)irrung, die ihm seine Menschlichkeit raubt und ihn für die Emotionen seiner Mitmenschen unempfänglich macht. Entsprechend kulturhistorisch tradierter Auslegungen bedingt der in der architektonischen Beschaffenheit bereits angelegte symbolisch wie semantisch ambivalente Gehalt des Motivs¹⁵ dadurch konstituierte subjektive Erfahrungserlebnisse: Das Labyrinth bietet die Chance, über die eigenen Fähigkeiten hinauszuwachsen, aber auch die Gefahr, an ihnen zugrunde zu gehen. Die metaphorische Auslegung des Sich-ins-Labyrinth-Begehrens verweist dabei in beiden Filmen kennzeichnenderweise auf grundlegende menschliche Existenzerfahrungen: Initiationsrituale und Bewährungsproben; Tod und Wiedergeburt (vgl. Kern 1995: 26-33). Das Monster im Labyrinth, das vom physisch Unterlegenen besiegt wird, und der Held, der die Prüfung erfolgreich meistert: Die Grundelemente des antiken Mythos finden sich auch hier wieder, wenn auch von den Regisseuren je eigen interpretiert und neu in Szene gesetzt (vgl. Schmeling 1978: 20).

Fazit

Die filmische Adaption des Labyrinthmotivs, wie sie hier anhand von Kubricks *THE SHINING* und del Toros *PAN'S LABYRINTH* exemplarisch untersucht wurde, lässt sich als

¹⁵ Helligkeit und Dunkelheit, Leben und Tod, Freude und Angst, Schutz und Bedrohung, wie sie in der in beiden Filmen auftretenden, ‚magischen‘ Labyrinthwelt gegenüber gestellt werden.

topografische Struktur, als Wahrnehmungs- und Erfahrungsprozess des Labyrinthgängers und in seiner semantischen und axiologischen Auslegung bestimmen, wobei das reziproke Verhältnis dieser drei Analyseebenen gerade die narrativen Möglichkeiten und Grenzen des Mediums Film hervortreten lässt, das sich sowohl in der In-Szene-Setzung als auch im Inszenieren des Labyrinthmotivs manifestiert. An das bereits im antiken Labyrinthmythos angelegte ‚narrative Minimalschema‘ – der Held überwindet ein räumliches Hindernis, das zugleich Kunstprodukt ist – schließt sich dabei gleichsam die logische Gliederung der Motivanalyse an, bei der das Labyrinth signifikanterweise ebenso *materielle Vorbedingung* für die Erzählung ist, wie es gleichzeitig als *Repräsentation* des motivischen Raum-, Handlungs- und Werk-Aspekts fungiert (vgl. Schmeling 1978: 14/20). Die sich daraus konstituierende relationale Einheit des labyrinthischen (Bild-)Zeichens und dem von ihm Bezeichneten (vgl. Wulff 2011: 8) ist für die Filmhandlung von besonderer Relevanz: das Labyrinth ist nicht nur ‚kinematographisches Ding‘ (Engel/Wendler 2011: 24), sondern tritt zugleich konstitutiv als Handlungsort und -träger auf. Die verbürgte ‚kulturelle Verfügbarkeit‘ (Schmeling 1978: 13) des Motivs, welche in seiner lang zurückreichenden und immer wieder neu ausgehandelten kulturhistorischen Produktion und Rezeption gründet, zeugt dabei einerseits von seiner Verankerung im Allgemeinverständnis, ist aber andererseits aufgrund seines ambivalenten Gehalts und widersprüchlichen Valorierungen keinesfalls als eindeutiges Paradigma zu beschreiben (vgl. ebd. 13f.): Vielmehr ist es gerade die der Idee des Labyrinths ‚immanente Vieldeutigkeit‘ (Schmitz-Emans 2000: 9), welche es zum ‚vielseitig einsetzbaren Gleichnis‘ (ebd.: 12f.) macht. In seiner Unentscheidbarkeit stellt das Labyrinthmotiv die Forschung vor die Herausforderung, der heterogenen Bedeutungsfülle gerecht zu werden – wie sie sich unweigerlich auch am filmischen Einzelbeispiel offenbart – und dabei dennoch tragfähige Analysekomponenten¹⁶ zu erfassen. Für weitere Untersuchungen böte sich unter anderem eine filmhistorische Entwicklungsgeschichte des labyrinthischen Motivs an, die eine überfällige komparatistische Erarbeitung zeitspezifischer Aneignungen und Ausdeutungen des Motivs leisten könnte. Ebenso vielversprechend scheint eine genrefokussierte Analyse der filmischen Adaption des Labyrinthmotivs zu sein. Begrüßenswert wären auch interdisziplinär ausgerichtete Forschungsvorhaben, die die kinematografische Perspektive um Erkenntnisse der Literatur-, Kunst- und Kulturwissenschaft, Philosophie, Geschichte oder Theaterwissenschaft zu ergänzen wissen.

¹⁶ Hier der multiperspektivische Ansatz der topografischen, semantischen und axiologischen Funktion des Motivs. Im Detail dazu siehe auch Schmeling (1978: 41f.).

Über die Autorin

Mirjam Kappes studierte Deutsche Sprach- und Literaturwissenschaft und Kunstgeschichte an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg i. Br. und Medienwissenschaft an der Universität Basel. Anschließend Studium der Medienwissenschaft an der Universität Hamburg, 2011 Auslandsaufenthalt am Goldsmiths College, University of London. Masterarbeit zum Thema „Be- und Erschreiben des urbanen Raums“. Zurzeit beschäftigt beim *CineGraph, Hamburgisches Centrum für Filmforschung*. Mitglied der *Gesellschaft für Mediennwissenschaft*, Stipendiatin des *Cusanuswerks*. Forschungsschwerpunkte: Erzählen in Literatur und Film, transmediale und multimodale Narrativität, Bildästhetik mit Fokus auf Fotografie und Film, Raumkonstitutionen und Topografien, Macht- und Diskursbeziehungen von Zeichen, Symbolen und Bildern im Urbanen.

Filme

ALIEN (ALIEN – DAS UNHEIMLICHE WESEN AUS EINER FREMDEN WELT, USA/Großbritannien 1979, Ridley Scott)

CUBE (Kanada 1997, Vincenzo Natali)

DER NAME DER ROSE (Deutschland/Italien/Frankreich 1986, Jean-Jacques Annaud)

DON'T LOOK NOW (WENN DIE GONDELN TRAUER TRAGEN, Großbritannien/Italien 1973, Nicolas Roeg)

FELLINI – SATYRICON (FELLINIS SATYRICON, Italien 1969, Federico Fellini)

L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD (LETZTES JAHR IN MARIENBAD, Frankreich/Italien 1961, Alain Resnais)

METROPOLIS (Deutschland 1927, Fritz Lang)

PAN'S LABYRINTH (PANS LAYBRINTH, Originaltitel: EL LABERINTO DEL FAUNO, Mexiko/Spanien/USA 2006, Guillermo del Toro)

THE SHINING (USA 1980, Stanley Kubrick)

Literatur

Bätzner, Nike (2007): Die Dynamik des Labyrinthischen. In: Brittnacher, Hans Richard/Janz, Rolf-Peter (Hg.): Labyrinth und Spiel. Umdeutung eines Mythos. Göttingen: Wallstein, S. 113-126.

Engell, Lorenz/Wendler, André (2011): Motiv und Geschichte. In: Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung, Nr. 3, S. 24-40, URL: http://www.rabbiteye.de/2011/3/engell-wendler_geschichte.pdf, Zugriff: 18.03.2013.

Fischer, Ralf Michael (2009): Raum und Zeit im filmischen Œuvre von Stanley Kubrick. Berlin: Gebr. Mann Verlag.

García Mainar, Luis M. (2000): Narrative and stylistic patterns in the films of Stanley Kubrick. Woodbridge: Camden House.

Jaspers, Kristina (2005): Gefangen im Labyrinth. In: Jaspers, Kristina/Mänz, Peter/Warnecke, Nils (Hg.): Bewegte Räume – moving spaces. Production Design + Film. Ausstellungskatalog zur

Sonderausstellung des Filmmuseums Berlin vom 10. Februar bis 19. Juni 2005. Berlin: Deutsche Kinemathek, S. 2-10. (auch verfügbar unter: http://www.gestaltung.hs-mannheim.de/designwiki/files/2523/a%20-%20gefangen_im_labyrinth.pdf, Zugriff 18.03.2013)

Jones, Tanya (2010): *Studying PAN'S LABYRINTH*. Leighton Buzzard: Auteur.

Kaul, Susanne/Palmier, Jean-Pierre (2010): *Stanley Kubrick. Einführung in seine Filme und Filmästhetik*. München: Fink.

Kerényi, Karl (1941): *Labyrinth-Studien. Labyrinthos als Linienreflex einer mythologischen Idee*. Amsterdam, Leipzig: Pantheon.

Kern, Hermann (1995): *Labyrinth. Erscheinungsformen und Deutungen. 5000 Jahre Gegenwart eines Urbilds*. München: Prestel.

Khouloki, Rayd (2007): *Der filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung*. Berlin: Bertz + Fischer.

Koebner, Thomas (2007): „No Way Out“. Zum Labyrinthmotiv im Film. In: Brittnacher, Hans Richard/Janz, Rolf-Peter (Hg.): *Labyrinth und Spiel. Umdeutung eines Mythos*. Göttingen: Wallstein, S. 127-137.

Mamber, Stephen (2006): *Kubrick in Space*. In: Kolker, Robert Phillip (Hg.): *Stanley Kubrick's 2001: A SPACE ODYSSEY: New Essays*. Oxford u. a.: Oxford University Press, S. 55-68.

Pallasmaa, Juhani (2004): *Das Ungeheuer im Labyrinth. Die Architektur von THE SHINING*. In: Eichhorn, Berndt (Hg.): *Stanley Kubrick. Katalog zur Ausstellung des Deutschen Filmmuseums und Deutschen-Architektur-Museums, Frankfurt am Main, 31.03.-04.07.2004*. Frankfurt am Main: Deutsches Filmmuseum u. a., S. 198-207.

Schmeling, Manfred (1978): *Der labyrinthische Diskurs. Vom Mythos zum Erzählmodell*. Frankfurt am Main: Athenäum.

Schmitz-Emans, Monika (2000): *Labyrinth: Zur Einleitung*. In: Schmitz-Emans, Monika/Röttgers, Kurt (Hg.): *Labyrinth. Philosophische und literarische Modelle*. Essen: Blaue Eule, S. 7-32.

Seeblen, Georg/Jung, Fernand (1999): *Stanley Kubrick und seine Filme*. Marburg: Schüren.

Shiloh, Ilana (2011): *The Double, the Labyrinth and the Locked Room. Metaphors of Paradox in Crime Fiction and Film*. New York: Peter Lang.

Urschel, Martin (2011): *Von Monstern und Mechanismen: Einführung in den filmischen Kosmos Guillermo del Toros, ausgehend von EL LABERINTO DEL FAUNO (2006)*. In: van Bebber, Jörg (Hg.): *Dawn of an Evil Millennium: Horror/Kultur im neuen Jahrtausend*. Darmstadt: Büchner, S. 299-306.

Wulff, Hans J. (2005): „Hast du mich vergessen?“ Falsche Fährten als Spiel mit dem Zuschauer. In: Liptay, Fabienne/Wolf, Yvonne (Hg.): *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München: edition text + kritik, S. 147-153.

Wulff, Hans J. (2011): *Konzepte des Motivs und der Motivforschung in der Filmwissenschaft*. In: *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung*, Nr. 3, S. 5-23, URL: http://www.rabbiteye.de/2011/3/wulff_motivforschung.pdf, Zugriff: 18.03.2013.