



Winckelmann Akademie
München

***Schriftenreihe der Winckelmann Akademie für
Kunstgeschichte München***

Textbeitrag Nr. 16, Januar 2014

www.winckelmann-akademie.de

Terry Gilliams »Brazil« – Soziale Utopie und politische Dystopie in der Science-Fiction-Stadt

Prof. Dr. Steffen Krämer

Winckelmann Akademie für Kunstgeschichte München

Ludwig-Maximilians-Universität München, Institut für Kunstgeschichte

Wie in der Fachliteratur häufig zu lesen ist, bildet Georg Orwells düstere Zukunftsvision »1984« die literarische Grundlage für den 1984/85 in England unter Regie von Terry Gilliam produzierten Science-Fiction-Film »Brazil«.¹ Ursprünglich war als Titel »1984 ½« vorgesehen und damit eine durchaus hintergründige Anspielung sowohl auf Orwells Vorlage als auch auf Federico Fellinis Film »8½« von 1963 (Brazil 2009, S. 3). Statt einer werkgetreuen Verfilmung ging es dem amerikanisch-englischen Regisseur allerdings um eine freie Interpretation des von Orwell bereits 1946/47 verfassten und 1949 erstmals veröffentlichten Romans, so dass dieser lediglich ein allgemeines Grundmuster für die übergeordnete Rahmenhandlung darstellt. In beiden Fällen ist zwar die städtische Metropole der fiktive Handlungsraum, doch weist Gilliams Film eine urbane Szenerie auf, deren Komplexität Orwells Romanvorlage bei Weitem übertrifft. Um aber zu verstehen, welcher besondere Sinngehalt Orwells fiktiven Handlungsräumen zugrunde liegt, steht zunächst der Film »1984« von Regisseur Michael Radford im Vordergrund, der im Orwell-Jahr ebenfalls in England produziert wurde und als eine außerordentlich genaue, fast schon akribisch anmutende Umsetzung der Romanvorlage gilt.

In dieser Verfilmung versucht der Regisseur, Orwells Ortsbeschreibungen von London im Jahr 1984 – der Hauptstadt Ozeaniens und zugleich militärischer Stützpunkt der nationalen Kriegsführung – detailgetreu zu visualisieren. Beherrschender Fixpunkt im urbanen Gefüge sind vier monumentale Großbauten, die errichtet wurden, um die wichtigsten Ministerien des Landes aufzunehmen. Das sogenannte »Wahrheitsministerium« wird vom Autor genauer beschrieben und ist ein „riesiger, pyramidenartiger, weiß schimmernder Betonbau, der sich terrassenförmig dreihundert Meter hoch in die Luft reckte“ (Orwell 1980, S. 7) (Abb. 1).

¹ Die Frage, ob und inwieweit es Verbindungen zwischen Orwells Zukunftsroman »1984« und Gilliams Sci-Fi-Film »Brazil« gibt, wird in der Forschung kontrovers diskutiert; siehe dazu Glass 1986, S. 22; Iwoleit 1990, S. 376, 378; Rushdie 1991, S. 121; Hahn/Jansen 1992, S. 110; Uka 1995, S. 137f., 141, 147f.; Mathews 1998, S. 22, 71, 93, 141; Zirnstein 2006, S. 126.



Abb. 1 Michael Radford, 1984, Science-Fiction-Film
1984, Standphoto

Das von Charles Holden ab 1932 in London errichtete »Senate House« repräsentiert dieses Ministerium im Film und wurde von Radford aus zwei Gründen ausgewählt: Einerseits entspricht seine architektonische Außenerscheinung exakt Orwells Beschreibung, andererseits war das Senate House während des Zweiten Weltkriegs der reale Sitz des sogenannten »Ministry of Information«, dessen administrative Aufgaben mit jenen des Wahrheitsministeriums in gewisser Weise zu vergleichen sind. Für die drei anderen Großbauten hat der Regisseur keine architektonischen Vorlagen in London gesucht, sind sie doch vom Autor auch nicht näher beschrieben worden. Im Film handelt es sich deshalb um annähernd identische Staffagen, die mit ihren riesigen Dimensionen die urbane Infrastruktur überragen (Abb. 2). Mit ihren Abtreppungen und dem alternierenden Wechsel von Fensterachse und Wandpfeiler entsprechen sie aber der spezifischen Formgebung des Wahrheitsministeriums.



Abb. 2 Michael Radford, 1984, Science-Fiction-Film
1984, Standphoto

Ein Großteil der urbanen Beschreibungen im Roman bezieht sich hingegen auf den Zustand der städtischen Bautextur, vor allem in den Londoner Wohnquartieren: „Die

Wirklichkeit aber waren zerfallende, heruntergekommene Städte, durch deren Straßen unterernährte Menschen in durchlöchernten Schuhen schlichen und in deren notdürftig ausgebesserten Häusern aus dem neunzehnten Jahrhundert wohnten, wo es immer nach Kohl und schadhaften Aborten roch (Orwell 1980, S. 70).“ Und eine weitere Textstelle: „Hatten da immer diese langen Reihen heruntergekommen aussehender Häuser aus dem neunzehnten Jahrhundert gestanden, deren Mauern mit Balken gestützt, deren Fenster mit Pappendeckel verschalt und deren Dächer mit Wellblech gedeckt waren, während ihre schiefen Gartenmauern kreuz und quer in den Boden sackten (Orwell 1980, S. 7)?“ Diese Form der innerstädtischen Verelendung, die durch den Verfall des historischen Baubestandes gekennzeichnet wird, veranschaulicht der Film in verschiedenen Sequenzen. Vorherrschend sind hierbei wenig belebte Nachtszenen, wodurch das immense Ausmaß der urbanen Tristesse nochmals gesteigert wird (Abb. 3).



Abb. 3 Michael Radford, 1984, Science-Fiction-Film 1984, Standphoto

Darüber hinaus verleiht Orwell der Gesamtgestalt Londons im Jahr 1984 ein ruinöses Erscheinungsbild, das den desolaten Kriegszustand, in dem sich Ozeanien schon lange befindet, dokumentieren soll: „Und diese zerbombten Ruinen, wo der Pflasterstaub in der Luft wirbelte und Unkrautgestrüpp auf den Trümmern wucherte, dazu die Stellen, wo Bombeneinschläge eine größere Lücke gerissen hatten und trostlose Siedlungen von Holzbaracken entstanden waren [...] (Orwell 1980, S. 7).“ Und eine weitere Textstelle: „Ihm war, als sähe er eine Vision von London als einer riesigen Trümmerstadt [...] (Orwell 1980, S. 70).“ Auch darauf reagiert der Film in verschiede-

nen Sequenzen mit zum Teil weit ausgedehnten Ruinenlandschaften, zwischen denen sich die Stadtbevölkerung tagtäglich bewegen muss (Abb. 4).



Abb. 4 Michael Radford, 1984, Science-Fiction-Film 1984, Standphoto

Die Stadtgestalt, die Orwell in seiner dunklen Zukunftsvision gezeichnet hat und die von Radfords Verfilmung detailliert umgesetzt wird, ist das Sinnbild für jene »Anti-, Negativ- oder Gegen-Utopie«, die dem Roman als politische Aussage zugrunde liegt (Meyer 2001, S. 428-461; Saage 2003, S. 141-159). Die Tyrannei einer autoritären Staatsmacht, unter der die unterdrückten Menschen geistig, seelisch und vor allem auch physisch extrem zu leiden haben, visualisiert sich demnach im Medium einer urbanen Szenerie, deren Ausdruck und Atmosphäre sich stets in negativen Konnotationen artikulieren, und zwar losgelöst von der Frage, ob es sich nun um zerbombte Ruinen, verfallene Wohnhäuser oder um städtische Megastrukturen handelt. Die Bildsprache, derer sich sowohl Autor wie Regisseur bedienen, entstammt zweifellos den Erfahrungen bzw. Erinnerungen, wie sie historische Kriegseinwirkungen hinterlassen haben, schließlich erschien der Roman nur vier Jahre nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs. Und so kann man Orwells wie Radfords urbane Dystopie als Spiegelbild jener totalitären Ideologien interpretieren, die das moderne Europa durch Terror, Gewalt und Vernichtung schwer erschüttert haben. Was sich hier manifestiert, ist jener „Realitätsschock“, den Richard Saage im unmittelbaren Bezug auf das Anwachsen der Negativutopien im 20. Jahrhundert konstatiert hat (Saage 1991, S. 269).

Tristen Stadtszenarien begegnet man in Gilliams *Brazil* ebenso wie der Repräsentation ministerieller Bürokratie im architektonischen Gewand monumentaler Hochbauten. Das sogenannte »Ministerium für Informationswiederbeschaffung« – »Ministry of Information«, kurz »MOI« genannt – entspricht Orwells Wahrheitsministerium,

sowohl was die administrativen Strukturen als auch die vom Autor beschriebene Gestaltungsweise betrifft (Abb. 5). Noch deutlicher als in Radfords Verfilmung wird in *Brazil* der hypertrophe Anspruch gewaltiger Dimensionen artikuliert, mit dem die Autorität der alles kontrollierenden Staatsmacht symbolisiert werden soll. Was hingegen fehlt, ist der kalte und abstoßende Habitus, den Radfords Hochbauten aufweisen und mit dem die Unmenschlichkeit des Regimes gleichsam entlarvt werden soll (Abb. 2). Gilliam setzt bei seinem ministeriellen Großbau demgegenüber auf die Skurilität einer architektonischen Kulisse, die vom stählernen Glanz dekorativer Großskulptur dominiert und zugleich vom farbenfrohen Ornament der verschiedenen Personengruppen bevölkert wird (Abb. 6). Steht bei Radfords Konzept ein schmutziger Verismus im Vordergrund, so wirkt Gilliams Inszenierung eher wie eine Grotteske, dramaturgisch übersteigert mit den Mitteln der Theatralik und Ironie.

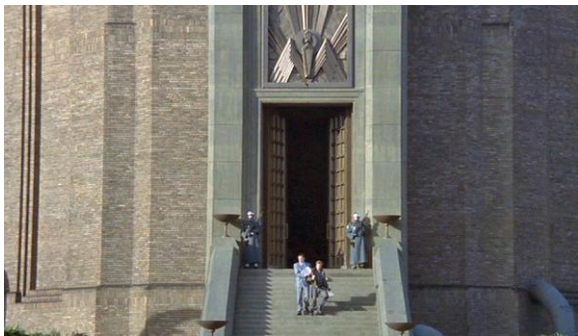


Abb. 5 und 6 Terry Gilliam, *Brazil*, Science-Fiction-Film, 1984/85, Standfotos

Ähnlich verhält es sich auch mit der Darstellung der heruntergekommenen Wohnviertel in *Brazil*. Auf eine Zurschaustellung des rigorosen Verfalls historischer Wohnbebauung wie in Orwells Romanvorlage oder in Radfords Verfilmung hat Gilliam völlig verzichtet. Stattdessen zeigt *Brazil* die erbärmlichen Resultate des modernen kollektiven Wohn- und Siedlungsbaus mit seinen verrotteten Betonstrukturen, die im Müll ihrer Bewohner langsam zu versinken drohen (Abb. 7). Den hohen Grad der baulichen Zerstörung und damit verbundenen Verelendung, den Radfords urbane Szenerien aufweisen, erreichen die modernen Siedlungsquartiere in *Brazil* hingegen nicht. Folglich steht hier weniger die Brutalität einer vom Krieg zerstörten Stadt im Vordergrund, als vielmehr die soziale Anklage einer völlig fehlgeschlagenen modernen Wohnbautätigkeit.



Abb. 7 Terry Gilliam, *Brazil*, Science-Fiction-Film, 1984/85
Standphoto

Nach dem eben Dargelegten mag der Eindruck entstanden sein, Gilliam habe bei der Darstellung städtischer Handlungsräume in *Brazil* auf jenes Konzept der negativen Utopie verzichten wollen, das von Orwell literarisch vorgegeben und von Radford im Film umgesetzt worden ist. Doch trägt dieser Schein, denn lediglich das architektonische Repertoire und dessen Inszenierung im Film sind vom Regisseur anders interpretiert worden. Auch *Brazil* ist eine Dystopie mit politisch eindeutiger Aussagekraft, aus der es für den Einzelnen letztlich kein Entrinnen gibt.² Schließlich wird der Hauptdarsteller am Ende so lange gefoltert, bis er seinen Verstand verliert und sich nur durch seinen Wahnsinn der Kontrolle einer totalitären Staatsmacht entziehen kann. Der allseits geschlossene und lediglich im Scheitel geöffnete Hypäthralraum einer gewaltigen Stahlbetonkuppel ist die in gigantische Dimensionen transformierte Folterkammer, in der sich dieser bürokratisierte Gewaltexzess im Film vollzieht (Abb. 8).

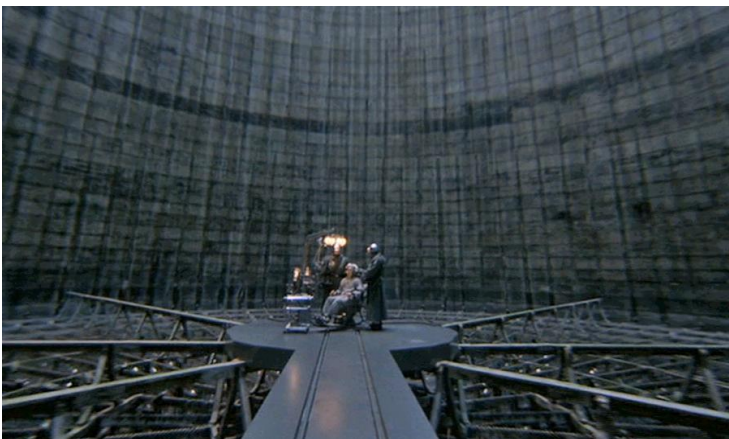


Abb. 8 Terry Gilliam, *Brazil*, Science-Fiction-Film, 1984/85
Standphoto

² Schon 1986 hat Fred Glass in seiner Filmkritik zu *Brazil* folgenden Satz formuliert: „*Brazil* is almost entirely dystopic, to be sure.“; siehe dazu Glass 1986, S. 25.

Was Gilliams Film von Orwells Romanvorlage und Radfords detailgetreuen Umsetzung indessen grundsätzlich unterscheidet, ist die Schilderung urbaner Gegenwelten, die mit ruinösen Altbauvierteln oder kriegsbedingten Trümmerlandschaften nicht zu vergleichen sind. So steht inmitten der verfallenen Neubausiedlung mit Namen »Shangrila-Towers« ein Glaskasten mit dem in hellbunter Farbgebung erstrahlenden Siedlungsmodell, das den ursprünglich geplanten und auf einen neuen Höchststandard für kollektives Wohnen ausgerichteten Anspruch der Planung im Miniaturformat dokumentieren soll (Abb. 9, 10).



Abb. 9 und 10 Terry Gilliam, *Brazil*, Science-Fiction-Film, 1984/85, Standfotos

In der Person eines verwehrlosten Bewohners, der sich in hilflos-betrunkener Gebärde an den Glaskasten klammert und mit einfältig-staunender Mimik das Modell betrachtet, symbolisiert sich allerdings die triste Realität dieser städtebaulichen Utopie. Der ironische, fast schon sarkastische Unterton, der sich in diesem ungewöhnlichen Dialog zwischen Bewohner und Siedlung offenbart, zeigt sich ebenfalls in der kuriosen Formgebung wie übersteigerten Größendimension der realisierten Wohngebäude, die an riesige Kraftwerke mit bekrönenden Kühltürmen erinnern. Was sich hier mit den Mitteln der Satire artikuliert, ist eine Kritik am modernen Urbanismus mit seinen Planungen gigantischer Retortenstädte, deren völlig übersteigerte Zielvorstellungen in der Fortschrittseuphorie der 1960er und frühen 70er Jahre kulminierte. In jenen Jahren entstand eine Vielzahl visionärer Stadtkonzepte, deren urbane Gestalt von den im Film gezeigten Shangrila-Towers nicht sehr weit entfernt ist. Man muss diesbezüglich nur auf das 1965 geplante und in seiner Gesamtgestalt vergleichbare Stadterneuerungsprojekt für Harlem/New York von Richard Buckminster Fuller und Shoji Sadao verweisen (Abb. 11).

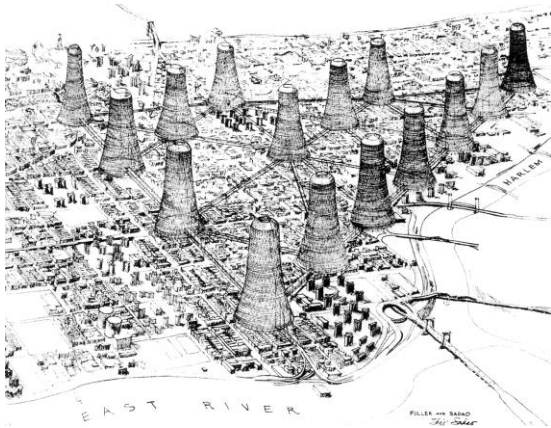


Abb. 11 Richard Buckminster Fuller und Shoji Sadao, Stadterneuerungsprojekt für Harlem/New York, 1965

Zur Zeit der Filmproduktion Mitte der 1980er Jahre galten diese Stadtutopien indes als gescheitert und wurden von alternativen Planungskonzepten ersetzt, die man heute unter dem Begriff des postmodernen Städtebaus zusammenfasst. Und eine dieser postmodernen Großsiedlungen repräsentiert nunmehr den wichtigsten urbanen Handlungsraum in *Brazil*. Das Siedlungsviertel für die staatlichen Beamten und Bürokraten, folglich für diejenige Klientel, die den Mechanismus des Überwachungsstaates am Laufen hält, ist eine riesenhaft dimensionierte Trabantenstadt mit vielgeschossigen Wohnbauten und schachtartigen Zwischenräumen zur Erschließung des Viertels (Abb. 12, 13).



Abb. 12 und 13 Terry Gilliam, *Brazil*, Science-Fiction-Film, 1984/85, Standphotos

Anstelle jener brutalistischen Betonstrukturen, welche die Wohnquartiere für die sozial Unterprivilegierten bestimmen, wurde für das Viertel der Oberschicht eine Außengestaltung gewählt, die mit Sandsteinverkleidung, Säulenordnungselementen und Werksteintechnik eine klassisch anmutende Umgebung erzeugt. Höhepunkte dieser Siedlungsarchitektur sind eine weiträumige Exedra, deren Fassade durch

geschossübergreifende Glassäulen gegliedert wird, und ein monumentaler Triumphbogen als optischer Point de vue der gesamten Wohnanlage (Abb. 14).



Abb. 14 Terry Gilliam, Brazil, Science-Fiction-Film, 1984/85
Standphoto

Wer in diesem Viertel lebt, besitzt das Privileg der herrschenden Klasse, sind doch die Bewohner täglich von einem gepflegten und vor allem monumentalen Ambiente umgeben, das zudem mit historischen Pathosformeln der traditionellen Baukunst ausgestattet ist. Für diesen urbanen Handlungsraum wurden keine großformatigen Filmkulissen errichtet. Vielmehr handelt es sich um eine real existierende Großsiedlung in Marne-la-Vallée in der östlichen Peripherie von Paris mit dem eigentümlichen Namen »Les Espaces d’Abraxas«, die der spanische Architekt Ricardo Bofill 1978-83 und damit nur wenige Jahre vor der Filmproduktion errichtet hat (Abb. 15, 16).³



Abb. 15 und 16 Marne-la-Vallée, Les Espaces d’Abraxas, Ricardo Bofill, 1978-83

³ Nur selten wird in der Fachliteratur – etwa Mathews 1998, S. 54f., 342 – darauf verwiesen, dass es sich bei diesem urbanen Handlungsraum im Film um eine real existierende Großsiedlung handelt. Zu Bofills Pariser Peripheriesiedlung »Les Espaces d’Abraxas« siehe Kähler 1985/86, S. 62f.; James 1988, S. 88-93; Cruells 1994, S. 26f.

In den 1980er Jahren galt diese Siedlung nicht nur als Paradigma postmoderner Stadtplanung, sondern zugleich als eine ernstzunehmende Alternative gegenüber den anonymen Großsiedlungen des sozialen Wohnungsbaus in Frankreich, den berüchtigten sogenannten »Banlieues«. Anstelle der bis in die 1970er Jahre bevorzugten Fertigbauweise mit einfachen normierten Betonelementen hat Bofill dagegen auf einen steinernen Klassizismus gesetzt und die gesamte Außenerscheinung der Siedlung mit dem Instrumentarium traditioneller Säulenordnungen gegliedert. Was er zu erreichen suchte, war eine qualitative Aufwertung des Wohnumfeldes, wodurch sich der Lebensstandard und das individuelle Lebensgefühl jedes einzelnen Bewohners deutlich erhöhen sollten. Mit dem Rekurs auf die klassisch-monumentale Bautradition wollte der spanische Architekt an die Herrschaftsarchitektur des französischen Absolutismus anknüpfen. Seine Siedlung war als ein »Versailles für das Volk« (Richter/Zänker 1988, S. 227) gedacht, und die Bewohner – mithin Bürger dieser Siedlung – konnten sich demnach wie französische Adlige fühlen, zumindest in der persönlichen Vorstellung des Architekten. Neu ist dieser Gedanke indessen nicht, sondern beruht auf einer alten Sozialutopie aus der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts.

In dem utopischen Systemmodell des französischen Sozialreformers Charles Fourier aus der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts sollte die französische Gesellschaft eine siebenstufige Entwicklung durchlaufen und in der letzten und höchsten Stufe die Epoche der »Harmonie« erreichen (Bollerey 1991, S. 94-136; Bruyn 1996, S. 103-130; Feuerstein 2008, S. 135-139). Für diesen gesellschaftlichen Idealzustand plante Fourier die Errichtung großer Mustersiedlungen auf dem Land, die von den ehemaligen Stadtbewohnern im Sinne genossenschaftlich strukturierter Produktionsgemeinschaften bewirtschaftet werden sollten. Als kollektive Wohngebäude sah Fourier die Errichtung riesiger Sozialpaläste vor, der sogenannten »Phalanstères«, deren architektonische Erscheinungsform einer barocken Schlossanlage, insbesondere dem Königlichen Schloss in Versailles, ähnelt (Abb. 17). Sozialer Fortschritt sollte demnach durch den Rückgriff auf die absolutistische Formensprache französischer Herrschaftsarchitektur symbolisiert werden. Mit Fouriers »Phalanstères« kam im frühen 19. Jahrhundert somit der Gedanke auf, ein Versailles für das Volk zu schaffen und damit einen idealen oder utopischen Gesellschaftszustand architektonisch zu versinnbildlichen.

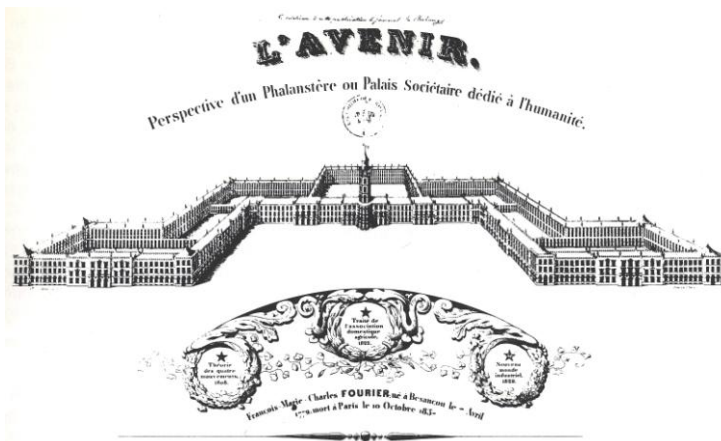


Abb. 17 Charles Fourier, Phalanstère, 1. Hälfte 19. Jahrhundert
perspektivische Ansicht

Genau dieser Gedanke ist von Ricardo Bofill bei seiner Pariser Stadtrandsiedlung aus den späten 1970er Jahren wieder aufgegriffen worden. Nur hat er sich im Gegensatz zu Fouriers Wohnprojekten nicht am Anlageschema des Königlichen Schlosses in Versailles orientiert, sondern vielmehr seine eigene, nunmehr postmoderne Vorstellung vom idealen Wohnstandard in klassisch-monumentaler Umgebung formuliert. In der Neuauflage seines berühmten Buches »The Language of Post-Modern Architecture« von 1988 hat der amerikanische Architekturtheoretiker Charles Jencks Bofills Pariser Stadtrandsiedlung als einen „positiven urbanen Raum“ bezeichnet und die Person des Architekten mit folgenden Worten charakterisiert: „Bofill ist der letzte Romantiker, und seine Dachlandschaften ähneln den schwindelnden Höhen des Olymp (Jencks 1988, S. 147).“

Dass Gilliam die Pariser Großsiedlung von Ricardo Bofill als Hauptdrehort für *Brazil* gewählt hat, ist offenbar davon abhängig gewesen, dass hier eine neue urbane Idealform des kollektiven Wohnungsbaus realisiert wurde, die im Rekurs auf absolutistische Herrschaftsarchitektur den Lebensstandard ihrer Bewohner zu erhöhen sucht. Der klassisch-monumentale Charakter der Siedlung wie auch der Anspruch des Architekten, ein Versailles für das Volk zu schaffen, bieten einen perfekten Handlungsraum für ein privilegiertes Wohnviertel der herrschenden Bürokratenklasse im Film. Damit steht in *Brazil* der strahlende Glanz einer urbanen Utopie im zunächst klar kalkulierten Gegensatz zum schmutzigen Verfall einer urbanen Dystopie, symbolisiert durch die verfallene Neubausiedlung der sozial Unterprivilegierten.

Dennoch bleibt diese schöne neue Welt der Herrschenden nicht ohne Kritik im Film. Der Blick aus einer Wohnung in den Obergeschossen der Bürokratensiedlung erscheint wie ein Abgrund ins Bodenlose (Abb. 12, 13) und der Gang durch die enge Erschließungsstruktur gleicht einem Labyrinth, in dem sich die Bewohner stets zu verlieren drohen (Abb. 18). Nicht umsonst endet die letzte Filmsequenz in diesem privilegierten Wohnviertel mit einer panischen Flucht des Hauptdarstellers, der seiner Gefangennahme und Folter zu entrinnen sucht, indem er aus der Siedlung rennt (Abb. 19).

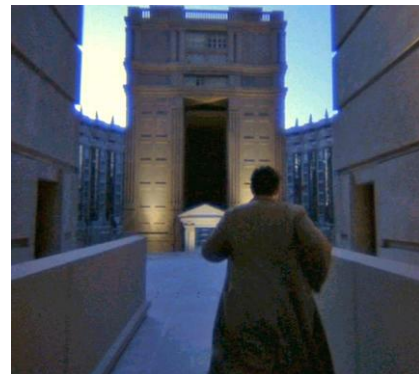


Abb. 18 und 19 Terry Gilliam, *Brazil*, Science-Fiction-Film, 1984/85, Standphotos

Man mag diese optischen Effekte zunächst der expressiven Kameraführung im Film zuschreiben, die durch extreme Schrägansichten eine Missproportion der Raum-, Straßen- und Gebäudedimensionen suggerieren will (Iwoleit 1990, S. 380; Uka 1995, S. 145). Doch entsprechen diese visuellen Eindrücke den realen Begebenheiten in Bofills Pariser Großsiedlung mit ihrer extremen Verdichtung der vielgeschossigen Baumassen und ihren ebenso engen wie schachtartigen Zwischenräumen.

Schon Ende der 1980er Jahre haben Wolfgang Richter und Jürgen Zänker in Bezug auf Bofills Pariser Stadtrandsiedlung von einer „brutale[n] Dramatisierung von Herrschaftsarchitektur zu Lasten der sie »bewohnenden Menschen«“ gesprochen, wobei sie die häufig auftretenden Selbstmorde in diesem Wohnviertel als eine „Flucht aus unerträglichen Verhältnissen“ gedeutet haben (Richter/Zänker 1988, S. 231). Betrachtet man unter diesem Blickwinkel nochmals die panische Flucht des Hauptdarstellers in *Brazil*, so scheint der Film diese radikale und selbstzerstörerische Form des Entrinnens bereits angedeutet zu haben. Vom strahlenden Glanz der Utopie bleibt in der urbanen Realität dieser Siedlung jedenfalls nichts übrig, und damit steht sie auf der gleichen Stufe wie andere berüchtigte Banlieues in

Frankreich, die immer wieder zum Epizentrum gewalttätiger Ausschreitungen werden. Berücksichtigt man, dass Gilliams *Brazil* bereits 1984/85 produziert wurde, dann handelt es sich demnach um eine der frühesten kritischen Auseinandersetzungen mit Bofills Pariser Großsiedlung und das im Medium des Films.

Die Stadt als Ort des politischen Lebens wird in *Brazil* in erstaunlich unterschiedlichen Facetten dargestellt. In der Regel handelt es sich hierbei um urbane Handlungsräume, die ursprünglich als städtebauliche Idealmodelle gedacht und sich dann realiter in ihr Gegenteil verkehrt haben. Damit konstruiert Gilliam eine doppeldeutige Form von urbaner Fiktion, die im Spannungsfeld von Utopie und Dystopie gleichsam oszilliert.⁴ Ob man nun die ursprünglich geplante Glaskastenutopie der heruntergekommenen Wohnviertel für die Unterprivilegierten oder die klassisch-monumentale Siedlung der Staatsbeamten mit ihren räumlichen Abgründen betrachtet; stets verbirgt sich hinter der vordergründig strahlenden Fassade immer auch das Zerrbild der städtebaulichen Wirklichkeit. Dadurch erreicht *Brazil* eine Form der urbanen Ambivalenz, die in anderen fiktiven Stadtkulissen eher selten erreicht wird und zwar unabhängig davon, ob es sich nun um einen Science-Fiction-Film oder um einen utopischen Roman handelt.

Gewöhnlich wird nur eine Seite der urbanen Medaille gezeigt, also entweder die strahlende Utopie oder die dunkle Dystopie. Die hoch technisierte Stadt unter einer geodätischen Kuppel im amerikanischen Film »Flucht ins 23. Jahrhundert«, 1976 unter Regie von Michael Anderson produziert, bietet eine perfekte urbane Zukunft für den nach Bevölkerungsexplosion, Umweltzerstörung und Krieg dezimierten Rest der Menschheit (Abb. 20).⁵

⁴ Diesbezüglich erscheint Walter Uka Hinweis, dass Gilliam ein „besonderes Spiel [...] mit der Architektur in Brazil“ treibe, wie eine undifferenzierte Andeutung, die der Komplexität und Ambivalenz der urbanen Handlungsräume im Film kaum zu entsprechen vermag; siehe Uka 1995, S. 144. Ähnlich indifferent ist auch Chloé Zirnsteins Deutung von Gilliams Filmset, „das einer Mischung aus den Dekors zu *Metropolis* und *Blade Runner* ähnelt“; siehe Zirnstein 2006, S. 128.

⁵ Der Sci-Fi-Film mit dem englischen Originaltitel »Logan's Run« spielt in Amerika im Jahr 2275. Siehe dazu Giesen 1984, S. 46-48; Hahn/Jansen 1992, S. 262-265.



Abb. 20 Michael Anderson, Flucht ins 23. Jahrhundert
Science-Fiction-Film, 1976, Standphoto

Durch transparente Hüllen von einer kargen und größtenteils unbewohnten Umwelt getrennt, erscheint diese Stadt wie eine Insel im grenzenlosen Meer und erinnert damit an »Utopia«, jene fiktive Insel in der Neuen Welt, die Thomas Morus in seinem gleichnamigen Roman von 1516 als nicht oder noch nicht lokalisierbaren Ort für sein ideales Staatswesen erfunden hat (Heinisch 1960, S. 7-110). Im Gegensatz dazu steht die bizarre Vision eines städtischen Molochs im amerikanischen Film »Blade Runner«, 1982 unter der Regie von Ridley Scott produziert (Abb. 21).⁶



Abb. 21 Ridley Scott, Blade Runner, Science-Fiction-Film
1982, Standphoto

Urbaner Handlungsraum ist Los Angeles im Jahr 2019, dessen beinahe grenzenlose Strukturen sich zu einem unentwirrbaren Großstadtdschungel entwickelt haben und in dessen Zentrum dicht gebaute Wolkenkratzer mit bis zu 400 Stockwerken in den Himmel ragen. Unablässiger Nieselregen, hohe Luftverschmutzung und ein ständiges Zwielficht erzeugen eine düstere, von Isolation, Gewalt und Anarchie beherrschte Atmosphäre. Der „Mythos von Megalopolis“ (Mumford 1984, S. 613-663) ist in *Blade Runner* zum urbanen Alptraum degeneriert.

⁶ Zum Sci-Fi-Film »Blade Runner« siehe Iwoleit 1990, S. 360-375; Hahn/Jansen 1992, S. 98-100; Faulstich 1995; Töteberg 1995, S. 74f.; Neumann 1996, S. 44-47, 148-159; Kiefer/Gräper 2002.

Wenn nun diese zwei Antipoden der Stadtfiktion in einem Film oder Roman aufeinandertreffen, dann werden sie in der Regel als klar formulierte Antagonismen interpretiert. In dem bereits 1920 verfassten utopischen Roman mit dem Titel »Wir« beschreibt der russische Schriftsteller Jewgenij Samjatin eine perfekt organisierte und regularisierte Stadtvision, in der ausnahmslos alle Menschen in gläsernen und damit transparenten Waben wohnen (Samjatin 1984). Die antiquierte Gegenwelt repräsentiert ein altes Haus auf dem Land jenseits der urbanen Grenze, jenes „morsche, düstere Gebäude [...] rings von einer gläsernen Hülle umschlossen, sonst wäre es natürlich längst eingestürzt (Samjatin 1984, S. 27).“ Was sich in Samjatins Roman manifestiert, ist eine durch architektonische bzw. urbanistische Sinnbilder übermittelte Dichotomie, polarisierend dargestellt in ihrer strengen Gegensätzlichkeit: „vollkommene Automatisierung und Geometrisierung der Lebensverhältnisse contra chaotischer, unregelmäßiger Natur“ (Meyer 2001, S. 139). Das bekannteste Beispiel für ein urbanes Gegensatzpaar im Film ist indes Fritz Langs »Metropolis« von 1927.⁷ Geteilt ist diese Stadt der Zukunft in zwei räumlich klar voneinander getrennte Bereiche: in eine hoch in den Himmel ragende Oberstadt für die herrschende Oberschicht und eine in die Erde gebaute Unterstadt für die Untertanen, d. h. für die Arbeiter (Abb. 22, 23). Hochhaus und Maschine sind die zwei Symbole, gewissermaßen die Prototypen moderner Lebensweise, die der Regisseur verarbeitet hat, um diesen Kontrast klassenorientierter Urbanität metaphorisch zum Ausdruck zu bringen.

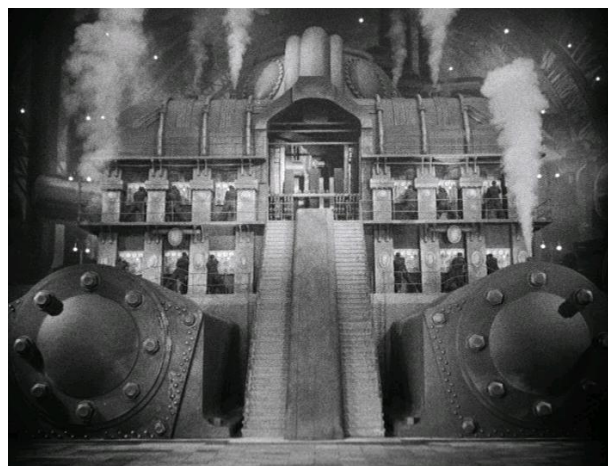
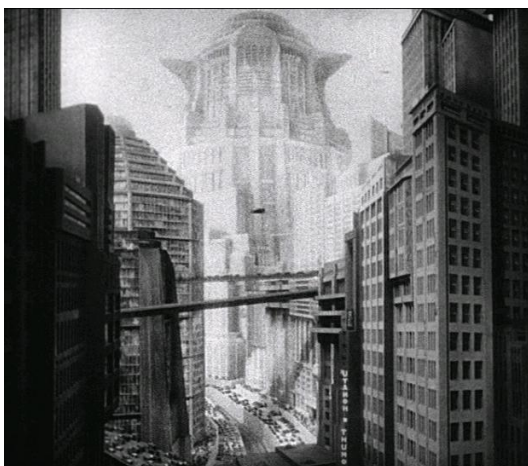


Abb. 22 und 23 Fritz Lang, *Metropolis*, Science-Fiction-Film, 1927, Standphotos

⁷ Aus der Fülle der Fachliteratur zu Fritzs Langs »Metropolis« sei an dieser Stelle lediglich auf Neumann 1996, S. 33-38, 94-103, und Kiefer 2002, jeweils mit weiterführender Literatur verwiesen. Das Drehbuch mit zahlreichen Stand- und Arbeitsphotos sowie Entwurfszeichnungen zu den Filmbauten und -kulissen ist abgedruckt in Patalas 2001.

In den genannten Beispielen werden die jeweiligen urbanen Handlungsräume eindeutig als Utopien oder Dystopien gekennzeichnet. Dennoch können dabei bestimmte Konnotationen mitschwingen, die dem zunächst positiv bzw. negativ ausgerichteten Sinngehalt bewusst widersprechen. Ein urbanes Paradies ist Andersons geodätische Stadt jedenfalls nicht, und auch Scotts Megalopolis des 21. Jahrhunderts entbehrt nicht einer gewissen Faszination. Dies zeigt, dass die fiktiven Modellvorstellungen der Stadt ihren theoretischen Gegensatz zumindest bis zu einem gewissen Maße stets in sich tragen, was wiederum verdeutlicht, „wie sehr jede Gegenutopie immer auch Utopie ist“ (Fest 1991, S. 42).

Den Grad der urbanen Komplexität, den Gilliam seinen fiktiven Handlungsräumen in *Brazil* zugrunde gelegt hat, erreichen zumindest die genannten Beispiele allerdings nicht. Zu stark ausgeprägt ist letztlich die Intention des Regisseurs, die Konstruktion von Urbanität im rasanten Tempo mit ihrer Dekonstruktion zu verknüpfen, wodurch sich Idealität und Realität – mithin Utopie und Dystopie – im Film wechselseitig durchdringen. Unter diesem Blickwinkel betrachtet, symbolisieren die urbanen Kulissen von *Brazil* vor allem auch eine im Medium des Films artikulierte Kritik an visionären Stadtmodellen. Die spezifische Wiedergabe unterschiedlicher Handlungsräume im Film – von den modernen »Shangrila-Towers« zu den postmodernen »Espaces d’Abraxas« – ist jedenfalls ein Indiz dafür. Damit gelingt Gilliam auf eine beißend ironische, mitunter sogar übersteigert groteske Weise dasjenige, was Richard Saage als „Entzauberung des utopischen Ideals“ (Saage 1991, S. 270) bezeichnet hat.

Gewöhnlich wird *Brazil* in der Fachliteratur mit solchen Prädikaten wie „Alptraum, Bricolage, Traum-Groteske, pop-orwellsche Vision oder Geisterbahnfahrt“ belegt.⁸ All diese Bezeichnungen suggerieren in jeweils unterschiedlicher Form und Intensität eine vom Regisseur scheinbar bewusst kalkulierte Distanz zum Alltäglichen oder Gegenwärtigen. Die verschiedenen urbanen Handlungsräume im Film sind aber entweder Wohn- und Außenbereiche real existierender Siedlungen oder entsprechen Planungskonzepten, die im internationalen Städte- und Siedlungsbau tatsächlich verwirklicht wurden. Wenn also wiederholt davon die Rede ist, dass es sich in *Brazil* um eine „erschreckend menschliche Welt“ handle und „diese Welt [...] weniger weit von der unseren entfernt“ sei, dann ist dies zumindest in einer Hinsicht sicherlich

⁸ Zu diesen Begriffen siehe in der angegebenen Reihenfolge Iwoleit 1990, S. 378; Dettmar 2002, S. 167; Hahn/Jansen 1992, S. 110; Zirnstern 2006, S. 127; Lexikon des Internationalen Films 1988, S. 424.

zutreffend (Dettmar 2002, S. 167; Iwoleit 1990, S. 378): Die Milieuschilderungen urbaner Lebensräume im Film sind authentisch und werden lediglich durch expressive Kameraführungen und -einstellungen leicht verfremdet.

Aus dem Grunde ist die Stadt in *Brazil* keineswegs nur ein fiktiver, sondern gleichermaßen ein realer Raum und insofern auch ein politischer, als er eine Projektionsfläche für utopische oder dystopische Vorstellungen und damit Elemente des politischen Denkens bietet. Die „Frage nach einem Berührungspunkt von Utopie und Wirklichkeit“ ist im Film demzufolge eine „Frage nach den Städten“ (Kruft 1989, S. 9). „Consider Utopia!“ Jener von Lewis Mumford bereits in den 1920er Jahren formulierte Imperativ scheint Gilliam bei der visuellen Konstruktion von Urbanität in *Brazil* durchaus berücksichtigt zu haben (Mumford 1923, S. 12). Nur ist die positive Grundhaltung, die in Mumfords Schrift »The Story of Utopias« noch deutlich spürbar ist, im Film einer negativen Stimmung gewichen und das trotz vorherrschender Ironie und farbenfroher Groteske. Daraus lässt sich nur schlussfolgern, was Michael K. Iwoleit als allgemeines Fazit seiner Filmanalyse bereits formuliert hat : „Brazil ist bei allem Witz ein extrem pessimistischer und düsterer Film [...] (Iwoleit 1990, S. 383).“ Schließlich zeigt er in zwar optisch pointierter, aber dennoch anschaulicher Form die traurigen Resultate jener Städte- und Siedlungsbauprojekte, die als urbane Utopien ursprünglich konzipiert waren und sich dann nach ihrer Realisierung ins Gegenteil verwandelt haben. Und diese urbanen Dystopien beherrschen den städtischen Handlungsraum in *Brazil*, und zwar völlig unabhängig davon, ob es sich nun um moderne oder postmoderne Planungen handelt. Urbane Fiktion im Film wird damit zum Bedeutungsträger eines kritischen Diskurses, der im Falle von *Brazil* bei aller übersteigert-abstrusen Komik vorwiegend ein politischer ist.

Bildnachweis

Abb. 1-10,

12-15, 18-23 Winckelmann Akademie für Kunstgeschichte München, Bildarchiv

Abb. 11 Feuerstein 2008, S. 315, Abb. 411

Abb. 16 Jencks 1988, S. 149, Abb. 285

Abb. 17 Bollerey 1991, S. 145, Abb. 246

Literaturliste

- Bollerey, Franziska: Architekturkonzeptionen der utopischen Sozialisten. Alternative Planung und Architektur für den gesellschaftlichen Prozeß, Berlin 1991
- Brazil 2009, in: Wikipedia/Internet-Enzyklopädie: <http://de.wikipedia.org/wiki/Brazil>
- Bruyn, Gerd de: Die Diktatur der Philanthropen. Entwicklung der Stadtplanung aus dem utopischen Denken, Braunschweig/Wiesbaden 1996 (Bauwelt Fundamente 110)
- Cruells, Bartomeu (Hg.): Ricardo Bofill. Taller de Arquitectura, Bologna 1994
- Dettmar, Ann: Brazil, in: Koebner, T. (Hg.): Reclam-Filmklassiker. Beschreibungen und Kommentare, Bd. 4: 1982 – 2002, Stuttgart 2002, S. 166-170
- D'Huart, Annabelle: Ricardo Bofill. Taller de Arquitectura, Mailand/Paris 1989
- Faulstich, Werner: Der neue Science-fiction-Film: Blade Runner (1982), in: Faulstich, W. und Korte, H. (Hg.): Fischer Filmgeschichte, Bd. 5: Massenware und Kunst 1977 – 1995, Frankfurt/M. 1995, S. 107-119
- Fest, Joachim: Der zerstörte Traum. Vom Ende des utopischen Zeitalters, Berlin 1991
- Feuerstein, Günther: Urban Fiction. Strolling through Ideal Cities from Antiquity to the Present Day, Stuttgart/London 2008
- Giesen, Rolf: Lexikon des phantastischen Films. Horror – Science Fiction – Fantasy, Bd. 1, Frankfurt/M./Berlin/Wien 1984
- Glass, Fred : Reviews – Brazil, in: Film Quarterly, Vol. XXXIX, No. 4, 1986, S. 22-28
- Hahn, Ronald M. und Jansen, Volker: Lexikon des Science Fiction Films, München 1992
- Heinisch, Klaus J. (Hg.): Der utopische Staat. Morus Utopia – Campanella Sonnenstaat – Bacon Neu-Atlantis, Reinbek bei Hamburg 1960 (Philosophie des Humanismus und der Renaissance, Bd. 3)
- Iwoleit, Michael K.: Perspektiven des Science-Fiction-Films am Beispiel von Ridley Scotts »Blade Runner« und Terry Gilliams »Brazil«, in: Jeschke, W. (Hg.): Das Science Fiction Jahr, Bd. 5, München 1990, S. 357-384
- James, Warren A.: Ricardo Bofill. Taller de Arquitectura. Buildings and Projects 1960 – 1985, New York 1988
- Jencks, Charles: Die Sprache der Postmodernen Architektur. Entstehung und Entwicklung einer alternativen Tradition, Stuttgart 1988 (Englische Erstausgabe London 1977)

Kähler, Gert: Funktion, Funktionalismus, Postmoderne?, in: Jahrbuch für Architektur, 1985/86, S. 55-70

Kiefer, Bernd: Metropolis, in: Koebner, T. (Hg.): Reclam-Filmklassiker. Beschreibungen und Kommentare, Bd. 1: 1913 – 1946, Stuttgart 2002, S. 156-160

Kiefer, Bernd und Gräper, Michael: Blade Runner, in: Koebner, T. (Hg.): Reclam-Filmklassiker. Beschreibungen und Kommentare, Bd. 4: 1982 – 2002, Stuttgart 2002, S. 37-41

Kruft, Hanno-Walter: Städte in Utopia. Die Idealstadt vom 15. bis zum 18. Jahrhundert, München 1989

Lexikon des Internationalen Films, hg. vom Katholischen Institut für Medieninformation e. V. und der Katholischen Filmkommission für Deutschland, Bd. 1, Reinbek bei Hamburg 1988

Mathews, Jack: The Battle of Brazil, New York 1998

Meyer, Stephan: Die anti-utopische Tradition. Eine ideen- und problemgeschichtliche Darstellung, Frankfurt/M. u. a. 2001 (Europäische Hochschulschriften, Reihe I: Deutsche Sprache und Literatur, Bd. 1790)

Mumford, Lewis: The Story of Utopias, London/Calcutta/Sydney 1923

Mumford, Lewis: Die Stadt. Geschichte und Ausblick, Bd. 1, München 1984 (Amerikanische Erstausgabe New York 1961)

Neumann, Dietrich (Hg.): Filmarchitektur. Von Metropolis bis Blade Runner, München/New York 1996

Orwell, George: 1984, Frankfurt/M./Berlin/Wien 1980 (Erstausgabe New York 1949)

Patalas, Enno: Metropolis in / aus Trümmern. Eine Filmgeschichte, Berlin 2001

Richter, Wolfgang und Zänker, Jürgen: Der Bürgertraum vom Adelsschloss. Aristokratische Bauformen im 19. und 20. Jahrhundert, Reinbek bei Hamburg 1988

Rushdie, Salman: The Location of *Brazil*, in: ders.: Imaginary Homelands. Essays and Criticism 1981 – 1991, London 1991, S. 118-125

Saage, Richard: Politische Utopien der Neuzeit, Darmstadt 1991

Saage, Richard: Utopische Profile, Bd. IV: Widersprüche und Synthesen des 20. Jahrhunderts, Münster 2003 (Politica et Ars, Interdisziplinäre Studien zur politischen Ideen- und Kulturgeschichte)

Samjatin, Jewgenij: Wir, Köln 1984 (Russisches Manuskript 1920)

Töteberg, Michael (Hg.): Metzler Film Lexikon, Stuttgart/Weimar 1995

Uka, Walter: Visionen der Apokalypse: Brazil (1984), in: Faulstich, W. und Korte, H. (Hg.): Fischer Filmgeschichte, Bd. 5: Massenware und Kunst 1977 – 1995, Frankfurt/M. 1995, S. 137-156

Zirnstern, Chloé: Zwischen Fakt und Fiktion. Die politische Utopie im Film, München 2006 (Beiträge zur Politikwissenschaft, Bd. 6)

www.winckelmann-akademie.de