

Simon Eberle

Der letzte Film aller Zeiten! Christopher Nolans *Interstellar* - der Film nach dem Film?

Christopher Nolan hat mit Interstellar den letzten Film aller Zeiten gedreht! – Zumindest behauptet das der Film. Aber ist dieser Versuch auch geglückt? Und wenn Inception der Film aller Filme ist, ist Interstellar dann sogar der Film nach dem Film? Diesen Fragen soll im folgenden Text nachgegangen werden. Zunächst wird Interstellar dafür im Kontext von Nolans bisherigen Oeuvre verortet. Anschließend wird die Frage gestellt, was es mit der doch eigenartigen Verschaltung unterschiedlicher Medien am Schluss des Films auf sich hat. Damit soll die weiterführende Perspektive auf solche Filme eröffnet werden, die den Versuch machen, über sich selbst hinauszugelangen.

Mehltau liegt in der Luft. Gigantische Sandstürme plagen die Menschen. In nicht allzu ferner Zukunft ist die Erde nahezu unbewohnbar geworden. Die Landwirtschaft ist vollständig ruiniert und es ist nur eine Frage der Zeit, bis auch noch die letzte Nahrungsquelle der Menschen erschöpft sein wird. Mit diesem Endzeitszenario setzt der Film *Interstellar* (2014) ein. Schnell wird klar, dass es um die Zukunft der Menschheit schlecht bestellt ist – zumindest auf der Erde.

Zwar entwickelt *Interstellar* im weiteren Verlauf eine durchaus spannende Geschichte, in der es um die Rettung des Menschen, schwarze Löcher und um höhere, über die menschliche Wahrnehmung hinausgehende, Dimensionen geht. Spätestens aber, wenn

Nolans bisherige Filme in die Überlegungen einbezogen werden – und darum wird es im ersten Teil dieses Textes gehen –, wird deutlich, dass sich der Film auf seiner interstellaren Reise gewissermaßen selbst vergisst und damit letztlich sein spezifisches Potenzial als Film verspielt – genau das also, was Nolans Filme bisher so grandios bespiegeln konnten.

Zugleich allerdings kann dieser Befund dennoch heuristisch verwertet werden – darum wird es im zweiten Teil gehen: Mit *Interstellar* kann die Perspektive auf Filme eröffnet werden, die das Problem verhandeln, über sich selbst als Film hinauszugehen. In diesen ‚Endzeitfilmen‘ (die nicht unbedingt im klassischen Sinne Endzeitfilme sein müssen) geht es um die Bedrohung und das Überschreiten der vertrauten Wahrnehmung hin zu einer (paradoxxerweise) über den Menschen hinausgehende Wahrnehmung. Eine Verbindung dieser Überlegungen mit medientheoretischen Endzeittheorien drängt sich dabei geradezu auf. Sie zielt auf eine filmische Bebilderung der Probleme einer Exterritorialisierung der menschlichen Wahrnehmung.¹ Dass das Ende des Films und das Ende des Menschen bzw. seiner Realität zusammengespannt werden, hängt wiederum mit der Medialität des Films zusammen. Welche Rolle also spricht sich der Film im Zuge des (diskursiven) Verschwinden des Menschens zu?

Die Geschichte von *Interstellar* ist schnell erzählt: Glücklicherweise hat sich in der Nähe des Saturns ein Wurmloch aufgetan. So ist es

¹ Vgl. zur Exterritorialisierung der Wahrnehmung: Virilio, Paul: Ästhetik des Verschwindens. Berlin 1986.; Ders.: Geschwindigkeit und Politik. Ein Essay zur Dromologie. Berlin 1980.; Ders.: Der negative Horizont. Bewegung, Geschwindigkeit, Beschleunigung. München 1989.

möglich an Orte im Universum zu gelangen, die unter normalen Umständen unerreichbar bleiben würden. Bereits zehn Jahre zuvor wurde, von der inzwischen nur mehr im Untergrund agierenden NASA, im Rahmen des Lazarus-Projekts, ein zehnköpfiges Team für die Erkundung der anderen Seite des Wurmlochs losgeschickt. Die rudimentär empfangenen Daten sehen vielversprechend aus, und so kommt es, dass Cooper, der Hauptdarsteller des Films (gespielt von Matthew McConaughey), Maisfarmer und verkappter ehemaliger Pilot, für den nächsten, alles entscheidenden Schritt ausgewählt wird. Zwei Szenarien sind möglich: Plan A, die Übersiedlung der Menschen auf einen neuen Planeten oder, Plan B, die Kolonisierung durch dorthin transportierte befruchtete Eizellen: Mensch oder Menschheit. Da Cooper seine beiden Kinder auf der Erde zurücklassen wird, ist ihm die Umsetzung des ersten Plans natürlich deutlich lieber. Der Mensch – will er nicht nur als Spezies überleben – ist gezwungen seinen gewohnten Lebensraum zu verlassen.

In diesem Zusammenhang setzt der Film nun auf das Phantasma einer Weltformel, einer ‚Theorie of Everything‘, in diesem Fall: die Verbindung von Relativitätstheorie und Quantenmechanik. Erst wenn sich diese alles erklärende Gleichung lösen lässt, und damit die Raumzeit manipulierbar wird, ist Plan A überhaupt machbar. Hierzu eine kleine Randbemerkung: Für die folgenden Überlegungen spielt es zwar im Grunde keine große Rolle, und ein Science-Fiction-Film darf auf solche Überlegungen natürlich zurückgreifen, auch ist es völlig irrelevant, ob das, was der Film aufgreift, möglich ist oder nicht, allerdings – und das drückt sich bereits in der Be-

zeichnung ‚Theorie von Allem‘ aus – macht sich schon hier die angesprochene Problematik des Films bemerkbar: Letztlich wird damit nämlich der performative Charakter von Beobachtung ausgeblendet. Denn wenn eine Theorie alles beobachten könnte, warum sollte sie sich dann überhaupt noch auf die performative Selbstbeobachtung verlegen?²

Da die potenziellen Welten auf der anderen Seite des Wurmlochs wiederum in unmittelbarer Nähe zum schwarzen Loch Gargantua liegen, ist das größte Problem der interstellaren Reise die der gigantischen Gravitation geschuldeten Veränderung von Raum und Zeit. Der Film erzählt eine hochemotionalisierte Geschichte, die sich vor allem mit den Auswirkungen der Relativität auf die Beziehungen der Figuren beschäftigt. Raum und Zeit, das sind zunächst einmal Themen, die in allen bisherigen Filmen von Nolan eine herausragende Rolle gespielt haben. Bereits in seinem ersten Spielfilm *The Following* (1998) geht es um die Inszenierung von Räumen und das gewaltsame Eindringen in diese Räume. Zugleich wird dieser penetrative Akt von Beginn an mit Beobachtung verbunden: Beobachtung, das macht der Film deutlich, ist ein gewaltsamer und vor allem produktiver Akt. Damit kann der Film sein eigenes Inszenieren, sein eigenes Spiel mit der Wahrheit, und zugleich sein Vermögen Visualität zu inszenieren, Sichtbarkeit sichtbar zu machen, reflektieren. Wie der Einbruch ist Beobachten ein Einbre-

² Ich will an dieser Stelle nicht tiefer in eine Diskussion über die physikalischen Implikationen des Films einsteigen, das ginge letztlich am Film vorbei. Zumindest anmerken will ich aber, dass bei besagten theoretischen Überlegungen allein schon die Frage falsch gestellt ist.

chen in Räume, die durch den Einbruch aber überhaupt erst hervorgebracht werden.

Wieder aufgenommen und radikalisiert wird diese Idee dann durch die Filmmetapher des Traums in Nolans grandiosem Film *Inception*. Bereits hier zeichnet sich ab, worauf die Argumentation des ersten Teils dieses Textes hinauslaufen soll: Das Bahnbrechende des Films *Inception* war immerhin, dass damit (unter anderem) gerade die Konstruktion von Realität durch ihre bewusste Wahrnehmung, aufgrund des (bewusstseinsanalogen) medialen Potenzials des Films, bespiegelt werden konnte.³ Gelingt es *Interstellar* nun darüber noch hinauszugehen? Ich denke, er schafft es nicht - schlimmer noch: *Interstellar* fällt in dieser Hinsicht hinter die Radikalität von *Inception* noch zurück. Zwar wird am Schluss von *Interstellar* ebenfalls die Realität ‚konstruiert‘ (nebenbei: interessanterweise kann der Film hier nur einen aus *Inception* bekannten Effekt zitieren), aber, dass die Realität eine Form ihrer bewussten Wahrnehmung ist, wird jetzt gerade ausgespart. Indem der Film damit die Performativität ausblendet, fällt *Interstellar* – so visionär er sich gibt – letztlich in eine ontologische Auffassung von Realität zurück. Da hilft es dann auch nicht viel, dass der Film (auf an sich schöne Weise), durch diverse Filmzitate, und die Verschränkung verschiedener Epochen, Raum und Zeit, auch in dieser Hinsicht, ineinander faltet.

Im Folgenden soll aber dennoch, von hier ausgehend, auf einen weiteren, grundsätzlichen und bemerkenswerten Aspekt des Films

³ Siehe hierzu den Artikel auf Medienobservationen von Oliver Jahraus: Filmmetapher - Bewusstseinsmetapher. Zu Christopher Nolans Meisterwerk *Inception*.

aufmerksam gemacht werden. Im Film wird die Rettung des Menschen folgendermaßen geschildert: Der Mensch muss, um überleben zu können, die drei Dimensionen des Raums und die vierte Dimension der Zeit hin zu einer fünfdimensionalen Welt überwinden. Diese fünfdimensionale Welt kann sich der heutige Mensch, wie es im Film heißt, (zumindest noch) nicht vorstellen. Könnte er es, dann hätte er damit beliebigen Zugriff auf die Zeit. Abschließend soll es nun um die Frage gehen, wie es dem Menschen im Film möglich gemacht wird, über die menschlichen Koordinaten von Raum und Zeit, und damit über seinen ‚natürlichen‘ Lebens-/Wahrnehmungsraum, hinauszugelangen. Zunächst soll dafür aber ein kurzer Umweg über medientheoretische Endzeitszenarien eingeschlagen werden. Das ist vor allem deshalb interessant, da es in der Schlusszene von *Interstellar*, wenn es um die Rettung der Menschen geht, zu einer eigenwilligen Konstellation miteinander verschalteter Medien kommt.

Zunächst gehe ich davon aus, dass der häufig zu beobachtende Hang von Medientheorien hin zu apokalyptischen Endzeitvisionen, damit zu erklären ist, dass auf diesem Weg – gleichsam wie durch ein Brennglas – auf diskursive Veränderungen aufmerksam gemacht werden soll. Insbesondere bei Paul Virilio findet die Geschichte der Medien ihren Ausdruck in einer apokalyptischen Vision.⁴ Bereits mit den elektromagnetischen Übertragungsmedien entsteht eine völlig neue Weltordnung. Am Beispiel des Films zeigt

⁴ Vgl. Paul Virilio: *Ästhetik des Verschwindens*. Berlin 1986. Vgl. hierzu auch grundlegend: Daniela Kloock und Angela Spahr: *Medientheorien. Eine Einführung*. 4., aktual. Aufl. Paderborn 2012. S.133-164.

Virilio wie Raum- und Zeitdimensionen verfälscht und manipuliert werden.⁵ Letztlich wird mit der elektronischen Beschleunigung der Kommunikationstechniken – insbesondere durch Digitalsignale – jegliche raumzeitliche Perspektive zerstört und es kommt zu einer vollständigen ‚Entrealisierung‘ der Welt.⁶ Der Mensch wird letztlich überflüssig. Auch Friedrich Kittlers medientheoretische Überlegungen sind, was den Menschen betrifft, apokalyptisch ausgerichtet.⁷ Auch wenn sich der Untergang des Menschen (als diskursive Größe) für Kittler bereits um 1900 beobachten lässt,⁸ ist es vor allem das Universalmedium Computer, das diese Entwicklung radikalisiert, indem es die bisher getrennten Datenflüsse in Binärcodes verwandelt und damit zusammenführt.⁹ Worum es mir hier geht: Bei Medientheorien dieser Fassung werden die medientechnischen Innovationen meist mit einer radikalen Veränderung, oder sogar Auslöschung, der Wahrnehmung des Menschen in Verbindung gebracht.

Zurück zu *Interstellar*: Am Schluss des Films gelangt Cooper durch den Ereignishorizont des schwarzen Lochs (allein durch hier gewonnene Daten wäre es noch möglich, die Formel zu vollenden und die Menschen von der Erde herunterzubekommen) und landet

⁵ Vgl. Paul Virilio: *Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung*. München und Wien. 1986. Siehe auch: Kloock/Spahr 2012: S. 142.

⁶ Vgl. Paul Virilio: *Ästhetik des Verschwindens*. Berlin 1986. Vgl. auch: Kloock/Spahr 2012: S. 153f.

⁷ Vgl. grundlegend: Friedrich Kittler: *Aufschreibesysteme 1800 1900*. München 2003. Und zur apokalyptischen Ausrichtung insbesondere: Friedrich Kittler: *Grammophon, Film, Typewriter*. Berlin 1986.

⁸ Vgl. Friedrich Kittler: *Aufschreibesysteme 1800 1900*. München 2003.

⁹ Vgl. zur Vereinheitlichung der Datenflüsse durch den Computer insbesondere: Friedrich Kittler: *Grammophon, Film, Typewriter*. Berlin 1986. S. 8.

in einem Tesseract. Wie sich herausstellt, haben fünfdimensionale Wesen aus der Zukunft diesen dreidimensionalen Raum in ihrer mehrdimensionalen Welt errichtet, um – wie es Coopers Roboterbegleiter TARS erklärt – zumindest eine ungefähre Vorstellung davon zu liefern, wie man die Dimensionen überschreiten kann, um über die Einschränkungen von Raum und Zeit hinweg kommunizieren zu können.

Dabei kommt es im Film zu einer doch bemerkenswerten Verknüpfung unterschiedlicher Medien. Cooper befindet sich hinter der Wand des Bücherregals des Kinderzimmers seiner Tochter Murphy. Durch das Bücherregal sieht er nun genau jene Szenen, die der Zuschauer des Films bereits gesehen hat. Er sieht sich selbst in der Vergangenheit zusammen mit seiner Tochter. Er wird im dunklen Tesseract zum Zuschauer des Films. Immerhin wird die Rückseite des Bücherregals, durch welche das Licht der vergangenen Filmszenen fällt und gegen die Cooper verzweifelt hämmert, um sich bemerkbar zu machen, deutlich als Filmleinwand ausgewiesen. Die Zuschauerposition wird in den Film hineinkopiert. Vorne Bücherregal, hinten Leinwand. Nicht zufällig läuft die Kommunikation – mittels Gravitation – dann über Morse- und Binärcodes. Gegen die Apokalypse wendet sich eine retrograde Mediengeschichte. Die Abgeschlossenheit des Filmbildes muss aufgebrochen werden, durch die (oder besser mit der) Leinwand muss Einfluss auf das Gesehene dahinter genommen werden. Cooper ist im Kino der Zukunft gelandet. Die für das Überleben der Menschen notwendige Verbindung von Raum und Zeit ist im Film mit der Verbindung der Medien korreliert. Weder die Verbindung der

Medien noch die Verbindung der Raumzeit wäre für Cooper möglich gewesen, wäre nicht (ausgerechnet im Inneren eines alles Licht schluckenden und alles zerstörenden schwarzen Lochs) sein persönlicher Vorführraum gestaltet worden. Ohne den Film und sein Vermögen, dreidimensionale Räume zu erschaffen, wäre der Mensch verloren. Der Film bekommt die Rolle zugewiesen, den Menschen in eine neue Welt zu überführen, eine Welt, die seine Auffassung von Realität nicht nur übersteigt, sondern – sowohl wörtlich, als auch metaphorisch – auslöschen würde.

Die weiterführende Frage, die sich daran anschließen lässt, lautet, ob der Film sich damit in eine Reihe von aktuellen Filmen einordnet, in denen die menschliche Wahrnehmung, und gerade auch ihre Überwindung, verhandelt wird. Sei es – um nur zwei prägnante Beispiele herauszugreifen – im Film *Her* (2013) von Spike Jonze die Situation, wenn sich ein Computerbewusstsein soweit entwickelt, dass es mit dem Menschen nicht mehr kompatibel ist und sich in eine andere, für den Menschen nicht verständliche Dimension mit den Worten verabschiedet, dass man sich gegebenenfalls ja irgendwann dort wiedersehen könnte. Oder aber in *Lucy* (2014) von Luc Besson, wenn durch eine neue, synthetische Droge die Bewusstseinskapazität so ins Extreme gesteigert wird, dass letztlich sogar die Realität manipulierbar wird. Lucy verschwindet auch hier. Zumindest aber kann sie ihr übermenschliches Wissen noch rechtzeitig auf einem USB-Stick abspeichern – in einer für den Menschen verständlichen Form.