

Daniela Otto

Schöne alte Welt. Zum imposanten Endzeitspektakel  
*Oblivion*

*Tom Cruise rettet die Welt und es macht Spaß ihm dabei zuzusehen. Oblivion ist Blockbusterkino, wie es im Buche steht: Visuell überzeugend, jedoch mit steigerungsfähigem Plot. Wer will, kann sich ganz dem Bilderrausch hingeben. Oder nach einer politischen Botschaft Ausschau halten.*

Soll die Welt doch untergehen. Wenn ich in einem dieser durchgestylten Hightech-Lofts hoch über dem Erdboden leben, in diesem unverschämt attraktiven gläsernen Pool schwimmen und dabei den Sternenhimmel anschauen kann – *so what?* Fast erscheint mir das als gar kein so schlechter Deal. *Oblivion* zelebriert seine eigene Ästhetik in einer solchen Selbstverliebtheit, dass man sich diesem Sog nur schwer entziehen kann.

Die Welt, das erfahren wir aus dem Anfangsmonolog des von Tom Cruise gespielten Helden Jack Harper, ist im Jahre 2073 unbewohnbar geworden. Nach Kriegen mit einer feindlichen Spezies ist ein Großteil des Planeten radioaktiv verseucht, die Menschheit auf eine Raumstation irgendwo im Weltall geflüchtet. Auch Jack und seine Partnerin Victoria (Andrea Riseborough) sollen demnächst dorthin. Zuvor aber müssen sie in blindem Gehorsam der online zugeschalteten Kommandantin Sally gehorchen, jeden Tag bestätigen, dass sie „ein effektives Team“ sind und ihre Mission erfüllen. Diese besteht darin, die Drohnen, die darauf programmiert sind, Aliens zu eliminieren, zu warten und dafür zu sorgen, dass nichts die monströsen Türme, die Wasser aufsaugen, um dieses als Ressource für die Raumstation aufzubereiten, gefährdet. So die offizielle Version.

Tom Cruise spielt seine maßgeschneiderte Rolle als Weltenretter mit großer Verve - sympathisch wird sein Charakter aber besonders dann, wenn er an dieses unwiderstehliche Geschöpf aus dem Hause

Pixar erinnert, das die Erde aufräumt und dabei einen romantischen, sentimental, ja gar poetischen Blick für die Rudimente weltlicher Schönheiten entwickelt. Jack, der große Held, geht mühelos als fleischgewordene Version des Roboters Wall-E durch, der sich durch Müll wühlt und deswegen so menschlich wirkt und Herzen erobert, weil er den Wert einer Pflanze inmitten gigantischer Schrotthaufen erkennt. Auch Jack hat ein solches Feingespür für das Wahre hinter den Dingen, er sammelt Bücher, züchtet ein Blümchen in einer Blechdose und baut sich ein behagliches Häuschen an einem See. Klingt kitschig? Ist es auch.

Vor allem aber tut er sich mit dem titelgebenden *Vergessen* schwer. Sein Gedächtnis wurde zum Schutz der ominösen Mission ausgelöscht und doch durchziehen seinen stets hinterfragenden Geist immer wieder Bilder einer Frau, die mehr sein müssen als ein Traum, die er zu Recht als Erinnerungen ausmacht.

Und auch dem Zuschauer kommen schnell Zweifel. Dafür, dass die Erde verseucht, zerstört und vernichtet sein soll, sieht sie immer noch erstaunlich gut aus. Wir fliegen mit Jack im gläsernen Cockpit mit und erleben eine Aussicht, gegen die alte IMAX-*Grand Canyon* oder *Blue Planet*-Erlebnisse verblassen.

Der Plot ist freilich nicht der Rede wert: Als ein Shuttle abstürzt und eine Drohne die Überlebenden tötet, stellt sich Jack schützend vor die Frau aus seinen Träumen, die er als Einzige retten kann. Wahre Liebe macht in diesem Fall nicht blind, sondern öffnet die Augen. Was nun kommt, ist ein erwartungsgemäß spektakulärer Kampf zwischen Mensch und Maschine und wenn man so will, lassen sich hier dem Film politische Untertöne abgewinnen. Drohnen-Kriege sind keine Fiktion mehr. Das Töten des Feindes durch diese unbemannten Flugobjekte wird längst praktiziert, Drohnenprogramme werden ausgebaut und gefördert – selbst von einem amerikanischen Friedensnobelpreisträger. *Oblivion* hingegen propagiert nicht nur, dass es wichtig ist, seinem Feind ins Gesicht zu schauen, protestiert lautstark gegen die Herzlosigkeit der Maschinen, ja, so absurd es klingen mag, gegen die ‚Unmenschlichkeit‘ dieser Tötungsart, sondern stimmt auch einen Lobgesang auf das Ursprüngliche und die Natur an.

Mit einem „Fuck you, Sally“ wird Jack schließlich – face to face – das Schicksal des wahren Feindes besiegeln. Dem Hightech-Loft zu Beginn steht am Schluss die Hütte am See gegenüber. Wo man nun lieber wohnen möchte, bleibt einem selbst überlassen. Entscheidet man sich aber immer noch für das futuristische Heim in den Wolken, wird einen das schlechte Gewissen plagen. Man ist halt doch ein Mensch. Und sollte bescheiden in die Hütte zurückkriechen, die man verdient.