universität wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Weltenentwürfe im zeitgenössischen Science Fiction-Film“

verfasst von / submitted by

Alexandra Haunschmid, BA BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien, 2022 / Vienna 2022

Studienkennzahl lt. Studienblatt / degree programme code as it appears on the student record sheet:	UA 066 583
Studienrichtung lt. Studienblatt / degree programme as it appears on the student record sheet:	Masterstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft
Betreut von / Supervisor:	Ass.-Prof. Dr. Thomas Waitz, M.A.

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis 2

Einleitung 3
Erkenntnisinteresse 5
Vorgehen 5
Gegenstand 7
Forschungsstand 9

1. Hinführung: Science Fiction, Zukunft und filmische Welten 11
1.1. Science Fiction 11
1.2. Zukunft 16
1.3. Filmische Welten 23

2. Welt und Novum 32
2.1. Einführung und Rahmenerzählungen 33
2.1.1. Ausgangszustand der filmischen Welt 34
2.1.2. Perspektivierung der erzählten Geschichte 40
2.2. Ordnung und Wahrnehmung 47
2.2.1. Grenzen und der Bereich des Unbekannten 54
2.2.2. Die Rätsel der Nova 60
2.2.3. Institutionen, Expertise und der Zugriff auf das Novum 63
2.3. Naturgesetze und Physik der Welt 68
2.3.1. Konzepte der Nullwelt als Naturgesetze und Prinzipien 71
2.3.2. Schwerkraft, Schwerelosigkeit und Physik im Bereich des Unbekannten 77

3. Konflikt und Lösung 90
3.1. Konflikte und Kontraste 91
3.2. Konfliktlösung und Zeitlichkeit 104
3.2.1. Der Ausweg aus dem Konflikt 104
3.2.2. Zeitliche Aspekte des Novums und Zeit als Grenze 108
3.2.3. Zeitgestaltung und das Erzählen der Lösung 116
3.3. Moralische Welt und implizierte Konflikte 127
3.3.1. Frauen*- und Familienbilder 128
3.3.2. Der Wert des einzelnen Menschenlebens 133
3.3.3. Rückwärtsgewandte Zukunftsaussichten 136

Fazit 142

Quellenverzeichnis 146
Literaturverzeichnis 146
Onlinequellen 147
Filmverzeichnis 148

Abstract 149

Abkürzungsverzeichnis

AI	… Artifical Intelligence
CB	… Conceptual Breaktrough
IMDb	… Internet Movie Database
NASA	… National Aeronautics and Space Agency
POV	… Point-of-View
SF	… Science Fiction

Einleitung

Josef Früchtl stellt fest, ins Kino zu gehen, bedeute Erfahrungen sammeln zu können, die sich auf unsere Wahrnehmung und unsere Überzeugungen auswirkten[1] und so nur dort gemacht werden könnten.[2] Sie seien vorranging ästhetischer Natur[3] und bezogen auf Science-Fiction-Kinofilme sehr spezifische Erfahrungen, machen sie doch oft das Neue, Wunderbare, noch Unvorstellbare, Fremde oder Zukünftige sichtbar.[4]

Von einer anderen Seite betrachtet Dietmar Dath in einer Rezension zum achten Teil der *Star Wars*-Reihe das Science-Fiction-Kino: Er spricht von einem Naheverhältnis des Genres zur Gegenwart. Ungeachtet der Distanz zur Lebensrealität des Publikums zeuge der besprochene Film von „Gegenwartswirklichkeit".[5] Der Autor bringt damit zum Ausdruck, dass in den wunderbaren Elementen reflektiert werde, was in der Erfahrungswelt des Publikums vorhanden sei, und in der Telepathie der Figuren erkennt er die ständige Erreichbarkeit der Gegenwart wieder sowie eine spezifische „soziale Raum-Zeiterfahrung".[6]

Assoziativ käme einem im Alltagsverständnis die Zukunft in den Sinn, spräche man von den Geschichten der Science-Fiction, [7] so der Filmwissenschaftler Simon Spiegel, und damit nicht unbedingt die Gegenwartsnähe, von der Dath spricht. Es ist vielleicht auch eher der technologische Fortschritt oder das Übernatürliche, das mit den veränderten Kommunikationsmöglichkeiten assoziiert wird, nicht der eigene Umgang mit dem Mobiltelefon. Folgt man hingegen Früchtls Argumentation, ermöglicht das Science-Fiction-Kino, das heute noch Undenkbare schon auf visueller Ebene zu erleben – andererseits, so Dath, zeige es uns oft „Nachbilder und Echos"[8] unserer Erfahrungswirklichkeit. Gemeinsam ist diesen Ansätzen jedenfalls die Tendenz, Science-Fiction-Filme in gesellschaftlichem Kontext zu betrachten und das Fiktionale und die Außenwelt ständig aufeinander zu beziehen.

In der Auseinandersetzung mit der vielseitigen Literatur zum Science-Fiction-Film trifft man auf verschiedene Ambivalenzen, in deren Spannungsfeldern sich das Genre konstituiert: Neben Gegenwartsnähe und Zukunftsvision bzw. Gegenwart und Zukunft zeigt sich das im Gewohnten und dem Unbekannten oder dem Plausiblen und dem Wunderbaren. Die folgende

---

[1] Vgl. Früchtl, Josef: „Warum wir ins Kino gehen. INTERSTELLAR und das cineastische Raum-Zeit-Kontinuum", in: Jaspers, Kristina et al. (Hg.): *Future Worlds. Science • Fiction • Film*, Berlin: Bertz + Fischer 2017, S. 12–25, hier S. 12f.
[2] Vgl. ebd., S. 12.
[3] Vgl. ebd.
[4] Vgl. ebd., S. 13; vgl. ebd., S. 15f.
[5] Ebd.
[6] Ebd.
[7] Vgl. Spiegel, Simon: *Die Konstitution des Wunderbaren. Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films*, Marburg: Schüren 2007 (= Zürcher Filmstudien. Bd. 16. Hg. v. Christine N. Brinckmann), S. 47.
[8] Dath, Dietmar: „Mit Rettern reden. Video-Filmkritik zu ‚Star Wars'", in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 13.12.2017. Unter: http://www.faz.net/-gs7-94rsm (10.04.2022).

Arbeit fragt danach, wie mit und zwischen solchen Spannungsfeldern filmische Welt entworfen und ausgestaltet wird, und wie sie und durch sie erzählt wird.

Wie ein Historienfilm oder eine geschichtsbezogene Serie nur selten etwas über eine tatsächliche Vergangenheit erfahren lassen und, wenn sie davon erzählen, dann nur vermittelt durch den Blick der Gegenwart, zeigt der Science-Fiction-Film auch dort, wo er behauptet in der unmittelbar bevorstehenden Zukunft zu spielen, nur eine Vorstellung, die im Jetzt verankert bleibt. Im zeitlichen Voranschreiten der Erzählung entstehen lediglich fiktive Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft der Figuren, gleichzeitig kann das Publikum sie nur vor dem Hintergrund einer Mediensozialisation der Gegenwart erfahren und rezipiert die Welten, die im Kino entworfen werden, immer nur mit den Augen seiner Zeit. Gerade bei diesem Verhältnis setzt ein spannender Aspekt des Science-Fiction-Films an, denn über die Konstruktion alternativer Welten, möglicher Zukunft oder verfremdeter Erfahrungen verweist er auf seine Entstehungszeit zurück. Filme sind Produkte der Gegenwart, von der das Fiktionale indirekt oder direkt und ungeachtet von Setting und Handlungszeit erzählen kann. Als solche stehen sie in einem wechselseitigen Verhältnis mit dem Vorstellungsvermögen der Gegenwart und mit einer kulturellen Perspektive, die den Blick auf die Zukunft prägt.

Am Anfang der Themenfindung zur folgenden Masterarbeit stand die Lektüre von Mark Fishers *Kapitalistischer Realismus ohne Alternative?*.[9] Das Buch beginnt mit der Beschreibung einer Szene aus dem Science-Fiction-Film *Chidren of Men,*[10] über den der britische Kulturwissenschaflter zu seiner Gegenwartsdiagnose hinführt: Eine Alternative zum Kapitalismus sei kaum mehr vorstellbar.[11] Fisher beschreibt die filmische Welt nicht aus einer umfassenden Filmanalyse heraus, sondern führt spezifische Aspekte der entworfenen Welt sowie einzelne Szenen an und führt sie auf Gesellschaftliches und Gegenwärtiges zurück. Aus diesem Vorgehen heraus resultiert das Ausgangsinteresse, wie sich populäres Kino, Gegenwart und Gesellschaft miteinander denken lassen. Zudem wirft es die Frage auf, wie sich die im Kinofilm entworfenen Welten überhaupt fassen lassen, wenn sie in ihrem Verhältnis zur Gegenwart ernstgenommen werden und gleichzeitig filmische Welt weder lediglich als metaphorischer Ausdruck des Gesellschaftlichen verstanden noch Filmanalyse im Vakuum betrieben werden soll.

[9] Fisher, Mark: *Kapitalistischer Realismus ohne Alternative? Eine Flugschrift*, mit einem Nachwort zur deutschen Ausgabe, aus dem Engl. v. Christian Werthschulte et al., Hamburg: VSA 2017.
[10] *Children of Men*. R. Alfonso Cuarón, GB/US/JP 2006.
[11] Vgl. Fisher, *Kapitalistischer Realismus ohne Alternative?*, S. 7ff.

Erkenntnisinteresse

Als vergleichende Filmanalyse liegt der Fokus der Arbeit auf der Frage: Wie sind die in den drei Science-Fiction-Filmen *Arrival*,[12] *Interstellar*[13] und *Passengers*[14] entworfenen Welten beschaffen? Dafür gilt es zunächst zu klären, wie sich filmische Welten fassen und beschreiben lassen und wie sie eingeführt, erzählt und vermittelt werden. Die Welten- und Gesellschaftsentwürfe der drei Filme werden untersucht, um sich der Frage anzunähern, wie die Gegenwart in Form des Science-Fiction-Kinos über sich selbst nachzudenken vermag. Die Arbeit bietet hierzu zwei Hypothesen an, aus denen sich Schwerpunkte der Analyse ergeben: Anzunehmen ist, dass Nachdenken über die Gegenwart angestoßen wird,

> … indem filmische Welten als Varianten der Welt des Publikums entworfen sind. Am Novum, das die Welten und Erzählungen der Science Fiction bestimmt, verhandeln sich Kontinuität und Abweichung.
>
> … indem konkrete Konflikte der Gegenwart als Themen und Motive aufgegriffen und Lösungen durchgespielt werden.

Vorgehen

Die Arbeit gliedert sich in drei Teile: Der erste bietet eine Hinführung, von deren Ergebnissen ausgehend im zweiten und dritten Kapitel Filmvergleich und Analyse stattfinden. Da viele mit Science Fiction gemeinsam gedachte Konzepte in der Alltagssprache verankert sind (wie z.B. Wunderbares, Zukunft und Welt), müssen sie der Analyse vorangehend präzisiert werden. Das erste Kapitel trägt als Basis für den Vergleich zentrale Konzepte aus der Literatur zusammen und stellt Begriffsbestimmungen an. Die Auseinandersetzung mit dem Genre und seine Abgrenzung zeigen auf, dass das Novum als zentraler Begriff der Forschung ebenso wie als Charakteristikum wichtigster Ansatzpunkt ist, um die filmischen Welten auf Basis der Genrezuordnung zu beschreiben. Verschiedene Autor_innen heben das spezifische Verhältnis des Genres zur Gegenwart sowie zum Vorstellungvermögen einer Zukunft gegenüber hervor. Ein differenzierter Begriff von Zukunft macht sie auch in einer gegenwärtigen Dimension greifbar. Wulffs Schichtenmodell der Diegese[15] stellt neben der Grenzüberschreitung Lotmans[16] sowie ihrer Adaption für den Science-Fiction-Film als „kognitive

[12] *Arrival*. R. Denis Villeneuve, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2017 (Orig.: US 2016).
[13] *Interstellar*. R. Christopher Nolan, DVD, Warner Bros 2015 (Orig.: GB/US 2014).
[14] *Passengers*. R. Morten Tyldum, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2017 (Orig.: US 2016).
[15] Vgl. Wulff, Hans J.: „Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen: Zwei Anmerkungen“, in: *Montage, AV* 16/2, 2007, S. 39–51.
[16] Vgl. Lotman, Jurij M.: *Die Struktur literarischer Texte*. Übers. v. Rolf-Dietrich Keil, 4., unveränderte Auflage, München: Wilhelm Fink 1993 (= Uni-Taschenbücher. Bd. 103).

Grenzverschiebung“[17] und Conceptual Breakthrough[18] den zentralen Anknüpfungspunkt dar, um den Begriff der filmischen Welt für die Analyse in dieser Arbeit einzuschränken und produktiv zu machen. Es zeigt sich, dass entworfene Welten sich in verschiedene Bereiche geordnet präsentieren und sich an der Perspektive der Figur orientieren.

Im Vergleich werden in den folgenden zwei Kapiteln die Prämissen und Spezifika der konkreten filmischen Welten erarbeitet, wie sie in den Filmen *Arrival*, *Interstellar* und *Passengers* entworfen werden. Anstatt die Analyse zwischen einzelnen Filmen zu fragmentieren, findet sie weitgehend gemeinsam statt, um sie anhand inhaltlicher Schwerpunkte gliedern zu können und darüber hinaus blinde Flecken zu vermeiden. Entsprechend des Stellenwerts verschiedener Aspekte in den unterschiedlichen filmischen Welten verlagert sich die Aufmerksamkeit, die einzelnen Filmen im Laufe der Analyse zukommt. Der Gesichtspunkt, unter dem die Welten verglichen werden, verschiebt sich vom ersten zum zweiten Analysekapitel von den Genrekonventionen hin zu außerfilmischen Bezügen.

Ausgangspunkt des ersten Analysekapitels bildet das Novum sowie seine Position relativ zur filmischen Welt und zu den Figuren. Jeweils unterschiedlich gestaltete Einführungssequenzen stellen Prämissen der Welt vor und rahmen die Erzählung. Neben dem Herausgreifen konkreter Nova erlaubt der Blick auf innerdiegetisch gewöhnlich respektive wunderbar erscheinende Eindrücke, den Ausgangszustand und ihren Wandel vertiefend zu beschreiben. Die grundlegende Ordnung der Welt zeigt sich in der Konfrontation unterschiedlich gewerteter Bereiche miteinander ebenso wie an deren Grenzen und über die Auswahl der Akteure und Akteurinnen, die auf beides bezogen handlungsfähig erscheinen. Die Beschäftigung damit, wie Grenzen in der Welt auftreten, in der Erzählung markiert und von den Figuren wahrgenommen werden, ist aufschlussreich gegenüber der Position der Figuren in der Welt und der Perspektive, die den Protagonist_innen zugesprochen wird.

Im zweiten Kapitel liegt der Analysefokus zunächst auf jenen Momenten, die sich in der Handlung als globale Konflikte bzw. gesellschaftliche Frage- und Problemstellungen präsentieren. Konkret problematisieren die Filme in ihren konfliktreichen Welten eine zugrunde gehende Umwelt und Nahrungsknappheit (*Interstellar*), eine feindliche Haltung im Angesicht des Fremden (*Arrival*) und verwehrte individuelle Entfaltungsmöglichkeiten (*Passengers*). Der Konflikt und seine Lösung haben unterschiedlich individuelle bis kollektive Auswirkungen auf die Figuren und sind in variierendem Maße an das Handeln des/der

[17] Früchtl, Josef: *Das unverschämte Ich. Eine Heldengeschichte der Moderne*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004 (= suhrkamp taschenbuch wissenschaft 1693), S. 363.
[18] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 246–256.

Protagonist_in gebunden. Für die Auseinandersetzung mit dem Ausweg aus den konfliktreichen Zuständen nimmt sich die Analyse erneut dem Novum an. In seinen zeitlichen Aspekten erfüllt das Novum in allen drei Filmen die Funktion direkt bis indirekt die Lösung zu ermöglichen und die Figuren zu einer gewissen Bewegungsfreiheit in der Zeit zu befähigen. Über die Frage, wie die Auflösung über verschiedene Zeiten hinweg erzählt wird, wird das Formale in Aufbau und Zeitgestaltung relevant und in den Filmen finden sich unterschiedliche zeitliche Motive. Abschließend wendet sich die Analyse den Zukunftsaussichten, die sich verschiedenen Figuren bieten, sowie dem Frauen*- und Familienbild und moralischen Fragestellungen zu. Aus alldem wird deutlich, dass die wunderbar anmutenden Erzählungen normative und konservative Positionen transportieren.

Gegenstand

Den Untersuchungsgegenstand bilden drei zeitlich nah aneinander erschienene Kinofilme, die eindeutig dem Genre der Science Fiction zuzuordnen sind: *Arrival*, *Interstellar* und *Passengers*. Zunehmend sind in der Science-Fiction-Kinolandschaft Remakes und Reihentitel innerhalb übergreifender, fiktionaler Universen vertreten. Bei der Filmauswahl wurde darauf geachtet, dass die entworfenen Welten nicht von einem schon etablierten Filmuniversum oder größeren Franchise bestimmt sind.[19]

Interesse der Auseinandersetzung ist der Science-Fiction-Film, wie er sich in Populärkultur und Kinoproduktionen manifestiert. Große Kinofilme haben im Regelfall den Anspruch breit rezipiert zu werden, sie stehen sogar in einer wirtschaftlichen Abhängigkeit gesehen, verstanden und gemocht zu werden. Hingegen ergeben sich aus dem Produktionskontext kaum Einschränkungen hinsichtlich der technischen, kreativen und budgetären Möglichkeiten, Wunderbares abzubilden. Spreen stellt für literarische Science Fiction fest, man solle sich seiner „massenkulturellen und unterhaltsamen Form“[20] zuwenden, besonders dort zeige das Genre den „konstitutiven Horizont[s] von Orientierungen, Erwartungen und Konventionen.“[21] Der Soziologe regt an, Unterhaltung positiv zu konnotieren: „Sich unterhalten zu lassen ist keinesfalls ein bloß passives Aufnehmen von Inhalten, sondern ein aktiver und selektiver Rezeptionsvorgang.“[22] Analog erscheint es auch bezogen auf Film dienlich zu sein, sich in der

[19] Stofflich basiert *Arrival* auf einer Kurzgeschichte, das wird im Folgenden aber nicht berücksichtigt und der Film wird als eigenständiges Werk betrachtet.
[20] Spreen, Dierk: „Kulturelle Funktionen der Science Fiction“, In: Fuhse, Jan A. (Hg.): *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*. 2. Auflage, Berlin: Lit Verlag 2014 (=Kultur und Technik. Schriftenreihe des Internationalen Zentrums für Kultur- und Technikforschung (ZIKT) der Universität Stuttgart. Bd. 9. Hg. v. Helmut Bott et al.), S. 19–33, hier S. 30.
[21] Ebd., S. 20.
[22] Ebd., S. 23.

Auseinandersetzung mit Konventionen bewusst jenen populären Formaten zuzuwenden, die sie bestimmen und einhalten.

In Österreich zählte *Interstellar* 197.090[23] einzelne Kinobesuche, *Passengers* 126.512[24] und *Arrival* 78.586[25]. Zum Vergleich: Als besuchsstärksten Kinofilm für 2017 listet der österreichische Filmwirtschaftsbericht einen Film mit rund 540.000 Besuchen[26] von insgesamt rund 14,6 Millionen Kinobesuchen[27] im ganzen Jahr. Alle drei Filme stehen außerdem in unregelmäßigen Abständen auf einschlägigen Streamingplattformen zur Verfügung.

Die Filme weisen einige zentrale Ähnlichkeiten auf, mit denen sie sich teils problemlos in ein Genreverständnis einordnen, nehmen sich dabei aber unterschiedlicher Themen innerhalb des Genres an: *Arrival* setzt sich mit einem ersten Kontakt zu Aliens auseinander, *Interstellar* beginnt in einer dystopischen Umgebung und hat in Folge das Erkunden fremder Welten zum Inhalt und *Passengers* behandelt die Möglichkeit der Planentenkolonisation in einem hochtechnisierten Setting. Als zentrale Gemeinsamkeit eint die Filme auf Handlungsebene der Aufbruch in eine veränderte Zukunft. In allen drei Beispielen orientiert sich der Großteil der Erzählung an diesem Prozess, der im Grunde jeweils von einem einzelnen Helden, einer einzelnen Heldin in Verbindung mit wenigen Nebenfiguren erlebt wird. Grundlegende Ähnlichkeiten wie diese sind dem Vergleich dienlich. Zusätzlich zeichnen sich die ausgewählten Filme dadurch aus, in konkreten Punkten gerade so weit auseinanderzugehen, dass ein Spektrum abgebildet werden kann. So treten etwa die Nova an unterschiedlichen Stellen der Erzählung auf und erfüllen unterschiedliche Funktionen für die Handlung. Gemeinsam deckt die Filmauswahl eine Bandbreite des Verhältnisses von filmischer Welt und Novum ab. Zentrale Figuren haben unterschiedliche Expertisen, auf deren Basis sie das Novum erkunden: In *Arrival* steht die Sprachwissenschaft im Vordergrund, in *Interstellar* verschiedene Naturwissenschaften und *Passengers* setzt ganz auf Technik. Mit internationalen Spannungen (*Arrival*), umweltpolitischen Fragestellungen (*Interstellar*) und dem Traum nach Selbstverwirklichung in unberührter Natur (*Passengers*) findet jeweils ein anderer

---

[23] Vgl. Österreichisches Filminstitut: *facts + figures 14. Filmwirtschaftsbericht 2015*. Unter: https://filminstitut.at/wp-content/uploads/2021/05/FF-14_web.pdf (10.04.2022), S. 28.

[24] Vgl. Österreichisches Filminstitut: *facts + figures 17. Filmwirtschaftsbericht 2018*. Unter: https://filminstitut.at/wp-content/uploads/2021/05/FF-17.pdf (10.04.2022), S. 33.

[25] Damit fällt *Arrival* knapp unter die Top 50 Filme des Jahres und ist somit in der Druckversion des Filmwirtschaftsberichts 2017 nicht aufgelistet. (vgl. Österreichisches Filminstitut: *facts +figures 16. Filmwirtschaftsbericht 2017*. Unter: https://filminstitut.at/wp-content/uploads/2021/05/FF-16_web.pdf (10.04.2022), S. 32f). Dessen interaktiver Webauftritt, dem die Zahl entnommen ist, ist nur noch über Internetarchive abrufbar, siehe Österreichisches Filminstitut: „17 - Kino – Kinobesuche und Filmverleih", *Filmwirtschaftsbericht Österreich. facts + figures 2017*, abgerufen über Internet Archive, 09.11.2019. Unter: https://web.archive.org/web/20191109204857/http://www.filmwirtschaftsbericht.at/?menu=1019 (10.04.2022).

[26] Vgl. Österreichisches Filminstitut, *facts + figures 17*, S. 32.

[27] Vgl. ebd., S. 30.

gesellschaftlicher Diskurs Niederschlag in den filmischen Welten. Gleichzeitig vereint der außerfilmische Bezug die Filme und stellt teilweise die konkret thematisierte Handlungs- und Figurenmotivation dar. Als Protagonistin stellt *Arrival* die Linguistin Louise Banks ins Zentrum, die nach der Landung mehrerer Raumschiffe vom US-amerikanischen Militär zur Kommunikation mit den Aliens konsultiert wird. *Interstellars* Handlung entfaltet sich auf einer zugrunde gehenden Erde ausgehend vom gelernten Piloten Cooper und seiner Tochter Murph. Ihr Alltag auf einer Farm wird von der überraschenden Entdeckung der im Untergrund agierenden NASA (National Aeronautics and Space Agency) unterbrochen und Cooper bricht zu einer Mission auf, um der Menschheit eine neue Heimat zu finden. In *Passengers* endet die Hibernation des Ingenieurs Jim Preston verfrüht und er erwacht als einziger mitten im All auf einem Raumschiff am Weg zur Planetenkolonisation.

Forschungsstand

Die Fülle an Literatur zum Genre ist kaum zu fassen und ergibt sich unter anderem aus einer Vielfalt an Disziplinen, die sich diesem annehmen. Theologie, Soziologie und Physik sind neben offensichtlicheren Geisteswissenschaften nur einige davon und Science Fiction erfreut sich nicht nur im Kino breiter Rezeption. Simon Spiegel stellt für die deutschsprachige Forschung jedoch fest, „dass eine gemeinsame theoretische Grundlage für die Science Fiction in der Filmwissenschaft bestenfalls in Ansätzen existiert.“[28]

Spiegel selbst legt in seiner publizierten Dissertation *Die Konstitution des Wunderbaren*[29] eine umfassende Auseinandersetzung mit dem Science-Fiction-Film vor, der er ein Kapitel zur Forschungsgeschichte voranstellt. Spiegel beobachtet verschiedene Spezifika, die die Welten der Science Fiction ausmachen, und auf einige davon geht die folgende Arbeit ein.

Zu den ausgewählten Filmen sind zum Zeitpunkt der Konzeption der Arbeit keine umfassenden Publikationen verfügbar. *Interstellar*, der mit 2014 am frühesten erschienene der drei Filme, findet in verschieden ausführlichen Artikeln und unter unterschiedlicher Schwerpunktsetzung Erwähnung. Früchtl,[30] Furby[31] und Sobchack[32] nähern sich dem Film vorrangig über Fragen

[28] Spiegel, Simon: „Science Fiction“, In: Kuhn, Markus et al. (Hg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalysen. Eine Einführung*, Berlin/Boston: De Gruyter 2013, S. 245–265, hier S. 246.
[29] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren.*
[30] Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen“, 2017.
[31] Furby, Jacqueline: „About Time Too: From ‚Interstellar’ to ‚Following‘, Christopher Nolan’s Continuing Preoccupation with Time-Travel“, in: Furby, Jacqueline/Joy, Stuart (Hg.): *The Cinema of Christopher Nolan. Imagining the Impossible*, New York/London: Wallflower 2015 (=Directors’ Cuts), S. 247–267.
[32] Sobchack, Vivian: „Abjekte Zeiten. Temporalität und der Science-Fiction-Film in Amerika nach dem 11. September 2001“, in: Power, Aidan et al. (Hg.): *Die Zukunft ist jetzt. Science-Fiction-Kino als audio-visueller Entwurf von Geschichte(n), Räumen und Klängen*, Berlin: Bertz + Fischer 2016, S. 10–29.

der Zeitlichkeit an, während Cornea ihn gemeinsam mit anderen „postapokalyptische[n] Erzählungen“[33] unter dem Gesichtspunkt der Umweltkatastrophe beleuchtet.

Eine Auseinandersetzung mit Science-Fiction-Filmen, die sich explizit auf Mark Fisher bezieht legt Carl Freedmans Artikel „Capitalist Realism in Three Recent SF Films“[34] vor: Der Autor zeigt Merkmale des Kapitalistischen Realismus in drei US-Kinoproduktionen aus dem Jahr 2013 auf.

[33] Cornea, Christine: „Wie man Katastrophen überlebt. Die Zerstörung der Umwelt und Visionen einer postapokalyptischen Zukunft im amerikanischen Science-Fiction-Kino“, in: Jaspers, Kristina et al. (Hg.): *Future Worlds. Science • Fiction • Film*, Berlin: Bertz + Fischer 2017, S. 39–49, hier S. 40.

[34] Freedman, Carl: „Capitalist Realism in Three Recent Sf Films“, in: Bould, Mark/Williams, Rhys (Hg.): *Sf Now*.Vashon Island: Paradoxa 2014 (=Paradoxa. Bd. 26), S. 67–81.

1. Hinführung: Science Fiction, Zukunft und filmische Welten

In diesem Kapitel findet die Begriffsarbeit für die weitere Arbeit statt sowie eine Hinführung an die grundlegenden Konzepte, die in ihr zur Anwendung kommen. Zunächst wird das Genre der Science Fiction umrissen und abgegrenzt. Dabei wird das Novum als Genrecharakteristikum bestimmt und in seinen Spezifika diskutiert. Im zweiten Schritt wird auf das Verhältnis des Genres zur Gegenwart eingegangen, der Begriff der Zukunft wird differenziert und Ansätze verschiedener Autor_innen zum Zusammenhang zwischen Science Fiction, Gegenwart und Zukunft werden vorgestellt. Abschließend wird ein Begriff von filmischer Welt für die Analyse produktiv gemacht.

1.1. Science Fiction

Science Fiction wird meist als ein medienübergreifendes Phänomen verstanden und neben Literatur und Filmen werden auch Comics und Videospiele unter diesem Begriff gehandhabt. Damit fällt eine große Anzahl an Formaten und kulturellen Werken aus mehreren Jahrhunderten an. Charakteristisch für das Genre sei aber vor allem die gleichsame Verankerung in Film und Literatur.[35] Üblicherweise wird filmische Science Fiction in einer Linie mit dem literarischen Genre gesehen oder es werden zumindest starke Zusammenhänge zur literarischen Tradition angenommen. Dies spiegelt sich in der Fachliteratur und im Forschungsstand: Literaturwissenschaftliche Konzepte stehen oft neben filmwissenschaftlichen Überlegungen – oder gehen ihnen voraus. Dass „Literaturtheorie […]nur als Ausgangs-, nicht aber als Endpunkt für ein Nachdenken über den Film dienen“[36] könne, stellt Spiegel der Auseinandersetzung mit dem Science-Fiction-Film voran. Sofern im Folgenden auf Literatur bezogene Überlegungen angeführt werden, sollen sie als solche kenntlich gemacht und möglichst auf Film adaptiert werden.

Eine Definition von Science Fiction muss zwangsläufig eher breit ausfallen, wenn sie den Anspruch hat, über mehrere Medien hinweg gültig zu sein. Auch der Science Fiction-Film selbst ist kein gleichförmiges Phänomen. Josef Früchtl stellt fest, mit Formeln ließe sich seiner Definition nicht beikommen.[37] Im folgenden Zitat führt er unterschiedliche Perspektiven an, aus denen eine Bestimmung des Genres passieren könnte und nennt im Zuge dessen einige Charakteristika:[38]

> „So haben wir es auf der *ikonographischen Ebene* mit einem Bereich zu tun, in dem es wissenschaftlich-technische Labors, Raumschiffe, neu entdeckte Planeten, intelligente (sprach- und empfindungsfähige) Maschinen (Computer und Roboter) und künstliche Menschen (Androiden, Replikanten und Cyborgs) gibt. *Gattungsästhetisch* ist Science-Fiction ein Genre, das auf dem Roman und den Film spezialisiert ist.

[35] Vgl. Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen“, S. 14.
[36] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 3.
[37] Vgl. Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen“, S. 14.
[38] Ebd.

> Und auf der *narrativen* Ebene ist das Genre mit der Kategorie des Neuen und Unbekannten verbunden. Hier wird die Sache philosophisch und kulturwissenschaftlich interessant.“[39]

Früchtl macht drei Definitionsebenen aus, die Ikonographie, die Gattungsästhetik und das Narrative.[40] Spiegel stellt hingegen die Beschaffenheit und Ästhetik der filmischen Welten in den Vordergrund, Icons und wiederkehrende Erzählmuster seien vor allem in Subgenres zu finden[41] und bestimmten das Genre nicht:

> „Was die Science Fiction auszeichnet, sind nicht eine spezifische Ikonographie oder ein typischer Plot, sondern ein bestimmter Typus fiktionaler Welten: wunderbare Welten, deren Nova wie wissenschaftlich-technische Neuerungen aussehen, naturalisiert werden und so als Erweiterung der uns bekannten Welt erscheinen.“[42]

Das Novum bezeichne „die charakteristische Neuerung, das unmögliche Ding[…], das in unserer empirischen Realität (noch) als unmöglich“[43] gelte und präge die filmische Welt grundlegend.[44] In der Regel erscheine das Neuartige der wunderbaren Welt in ihr technisch und/oder wissenschaftlich plausibel.[45] Für Ästhetik und Mechanismus der Darstellung des Novums als etwas Mögliches verwendet Spiegel den Begriff Naturalisierung.[46]

Er spricht diesbezüglich auch vom „fiktional-ästhetischen Modus“[47] der Science Fiction und schlägt an anderer Stelle vor, sie

> „nicht als Genre, sondern als grundlegendere Einheit zu verstehen, die hierarchisch gewissermaßen tiefer angesiedelt ist als das Genre; als bestimmten Typ fiktionaler Welt, in dem typische SF-Genres […]beheimatet sind.“[48]

Im Begriff des fiktional-ästhetischen Modus lehne Spiegel sich am narrativen Modus bei Bordwell[49] an und er umfasse „den Aufbau der fiktionalen Welt, die Darstellungsweise derselben und die aus der Kombination dieser beiden Aspekte angestrebte Wirkung.“[50] Wiederholt kommt Spiegel auf die Welten als das Besondere der Science Fiction zurück und erhebt ihre Beschaffenheit zum Charakteristikum.

Zentral in Spiegels Genrebestimmung ist zudem das Novum. An verschiedenen Stellen wird Darko Suvin als Ausganspunkt für ein Nachdenken über Science Fiction als Genre angenommen: Auf seine literaturwissenschaftliche Auseinandersetzung ginge der Begriff Novum zurück, der jene neuartige Unmöglichkeit oder jenes Wunderbare bezeichne, das in der

---

[39] Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen“, S. 14. Hervorheb. i. O.
[40] Ebd.
[41] Vgl. Spiegel, „Science Fiction“, S. 249.
[42] Ebd., S. 261.
[43] Ebd., S. 247.
[44] Vgl. ebd.
[45] Vgl. ebd., S. 248.
[46] Vgl. ebd., S. 254.
[47] Ebd., S. 261.
[48] Spiegel, Simon: „Die Regeln des Wunderbaren. Wesen und Form des Science-Fiction-Films“, in: Martig, Charles/Pezzoli-Olgiati, Daria (Hg.): *Outer Space. Reisen in Gegenwelten*, Marburg: Schüren 2009 (=Film und Theologie. Bd. 13. Hg. v. Peter Hasenberg et al.), S. 104–121, hier S. 106.
[49] Vgl. ebd.
[50] Ebd.

vom Science Fiction-Text entworfenen Welt auftrete und Teil ihrer Charakteristik sei.[51] Novum bezeichnet zuallererst eine Neuheit. Den Ausgangspunkt, auf den sich das beziehen kann, das heißt, die Welt, die als Referenz zur Verfügung steht, nennt Schröder Nullwelt.[52] Sie fasse „die empirisch erfahrbare Welt des Autors beziehungsweise Produzenten zur Zeit der Entstehung der SF-Geschichte[…].“[53] Schröder, der unter Science Fiction alle verschiedenen Ausformungen des Genres bespricht, nicht nur Film, stellt in diesem Zitat die Erfahrungen der Produktionsseite in den Vordergrund.

Schon in der Frage, ob dieselbe Nullwelt für eine hypothetische Rezipientin Gültigkeit hat, zeigt sich ein definitorisches Problem. Definierten wir das Novum nämlich als eine Abweichung[54] von der Nullwelt, so implizierten wir eine Grundlage, die einerseits eine bestimmbare Realität darstellen solle und andererseits im Abgleich einfach aufzeigen könnte, welche Elemente eines Films wunderbar erschienen und Nova seien. Es ist zwar anzunehmen, dass das Wunderbare keine absolute Kategorie ist, sondern etwas Relatives, wenn die Bestimmung des Wunderbaren jedoch das Festlegen einer allgemein erfahrenen Nullwelt voraussetzt, wird es für den Filmvergleich und die Filmwissenschaft nicht nur sinnlos, eine messbare, objektive und gleicherfahrene Welt liegt schlicht auch nicht vor. Der Begriff der Abweichung ist somit problematisch. Das Novum ist vielmehr in Bezug auf die filmische Welt zu bestimmen und seine interessanten Aspekte liegen darin, dass es die Handlungswelt nachhaltig prägt[55] und dass es als etwas Neues und Wunderbares gekennzeichnet ist.

Die Medien- und Kulturwissenschaftlerin Karin Harrasser hinterfragt die Stabilität der Referenzwelt in einem Interview mit der Tageszeitung taz. [56] Auf die Frage hin, wie sie es sehe, dass der Science Fiction-Film veränderte Welten zeige, während er an normativen Geschlechtervorstellungen festhalte, spricht Harrasser eine bedeutende Dimension des Wunderbaren im Science Fiction-Film an: Es trete häufig eben erst in der Abgrenzung von als normal Inszeniertem auf.

> „Dieses Spiel mit normativen Wahrnehmungsweisen einerseits, mit abenteuerlichen Möglichkeitswelten andererseits ist durchaus interessant in den neuen Produktionen. Aber sie brauchen weiterhin als Kontrastmittel das Ultranormale. Der utopische Entwurf muss sich andauernd, wie in einem Pingpong, abstoßen von der Konstruktion einer angeblichen Normalität, die mir zumeist gar nicht so selbstverständlich ist.“[57]

---

[51] Vgl. Spiegel, „Science Fiction“, S. 247.
[52] Schröder, Torben: *Science Fiction als Social Fiction. Das gesellschaftliche Potential eines Unterhaltungsgenres*, Münster: Lit 1998 (=Studien zur Science Fiction. Bd. 1. Hg. v. Achim Bühl), S. 14; Schröder bezieht sich mit dem Begriff wiederum auf Florian Marzin (vgl. ebd.).
[53] Ebd.
[54] Bei Schröder findet sich beispielsweise auch der Begriff der „Andersartigkeit“ (Ebd.).
[55] Vgl. Spiegel, „Science Fiction“, S. 247.
[56] Kammerer, Dietmar: „‚Ist die Wirklichkeit tatsächlich stabil?’ Kulturwissenschaftlerin über Sci-Fi“, in: *taz*, 6.5.2015. Unter: http://www.taz.de/!5009523 (10.04.2022).
[57] Ebd.

Bei Harrasser geht es hier um gesellschaftliche Verhältnisse und vorgebliche Normen, auch in der Wahrnehmung, die in Filmen reproduziert werden und die sie teilweise selbst hervorbringen. Das Wunderbare in der Utopie konstituiere sich gerade über die Konstruktion des Normativen, Nicht-Wunderbaren.[58]

Im Sinne seiner zentralen und prägenden Stellung in den Welten erscheint das Novum definitorisch für die Science Fiction, es steht aber auch zentral in der Abgrenzung zu anderen Genres. Schröder führt aus, das Novum als „zentrales Element"[59] bezeichne jenen „Aspekt, welcher die Phantastik von realistischen Unterhaltungsgenres abgrenzt."[60] Der Begriff könne selbst im Singular mehrere Erscheinungen und ganze Komplexe fassen.[61] Sofern stehe Novum für einzelne Elemente, allenfalls auch für „das gesamte SF-Szenario"[62] einer Geschichte. In der Erklärung der Nova steche Science Fiction zudem innerhalb der Reihe fantastischer Genres hervor: Ihre Nova begründeten sich durch „Argumente, die sich im weiteren Sinne in ein auf Wissenschaft basierendes Weltbild einfügen"[63] und würden „auf der Grundlage des herrschenden wissenschaftlichen Weltbildes legitimiert."[64]

Auch bei Spiegel dient ein spezifischer Umgang mit dem Wunderbaren als Unterscheidungsmerkmal zu Märchen und Fantasy: Der Science Fiction-Film sei neben diesen beiden eine „Spielart des Wunderbaren",[65] – so Spiegel mit Bezug auf Suvin – die sich in der Charakteristik ihrer Nova von den anderen Formen der Fantastik unterscheide.[66] Als wunderbar erschienen Ereignisse im Science Fiction-Film dann, wenn sie „in unserer gewohnten Welt nicht möglich, nicht-realitätskompatibel"[67] seien, während sie innerhalb der filmischen Welt doch plausibel blieben und „keinen Bruch in der Ordnung der fiktionalen Welt"[68] erzeugten. Als Mechanik auf formaler Ebene nennt Spiegel dies Naturalisierung und stellt es im Verfahren der Verfremdung gegenüber: „Auf formaler Ebene *macht die SF nicht das Vertraute fremd, sondern das Fremde vertraut."*[69] Das Wunderbare verbleibe aber notwendigerweise als solches zu identifizieren:

> „Die technisch unmöglichen Neuerungen der SF machen einen grossen Teil ihres Reizes aus; ein SF-Film, dessen Nova nicht mehr als solche kenntlich sind, wäre nicht mehr SF. Die SF trägt ihren

[58] Vgl. Kammerer, „‚Ist die Wirklichkeit tatsächlich stabil?'".
[59] Schröder, *Science Fiction als Social Fiction,* S. 16.
[60] Ebd., S. 14.
[61] Vgl. ebd., S. 15f.
[62] Ebd., S. 16.
[63] Ebd., S. 14f.
[64] Ebd., S.14.
[65] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren,* S. 42.
[66] Vgl. ebd.
[67] Ebd.
[68] Ebd.
[69] Ebd., S. 205.

> wunderbaren Charakter somit einerseits offen zur Schau, betreibt aber gleichzeitig eine *Entzauberung,* indem sie die Nova mittels einer pseudorealistischen Ästhetik naturalisiert.“[70]

Charakteristisch für das das Novum sei eine innerdiegetische Erklärung oder zumindest der Anschein von Erklärbarkeit, gleichzeitig müsse es aber auch als wunderbar verstanden werden. Für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit den Texten der Science Fiction sei es wenig sinnvoll, sie auf eine tatsächliche Wissenschaftlichkeit zu prüfen, so Spiegel.[71] Schröder formuliert dementsprechend: „Das Novum wird[…] wissenschaftlich, wissenschaftsähnlich oder zumindest auf eine dem herrschenden Wissenschaftsverständnis nicht widersprechende Weise erklärt.“[72] Deutlich wird, solange innerfiktional Schlüssigkeit suggeriert wird, kann sowohl das Novum als auch seine Legitimation die Möglichkeiten der Nullwelt überschreiten oder ihnen sogar entgegengesetzt sein, die tatsächliche Plausibilität ist gegenüber dem Anschein von Wissenschaftlichkeit eher irrelevant.

Zudem wären die Werke oft gar nicht in der Lage Erklärungen anzubieten, meint Spiegel, müssten aber angebliche „Realitätskompatibilität wunderbarer Dinge und Ereignisse *behaupten*[…].“[73] In Science-Fiction-Film und -Literatur würde das unterschiedlich, aber analog gelöst: In letzterem würden Erklärungen sich technisch anhören, im Film würden die Nova „wissenschaftlich/technologisch aussehen.“[74] Das Visuelle und die Ästhetik leiste im Film die „rhetorische Überzeugungsarbeit“.[75] Er spricht diesbezüglich von einer „technizistischen Ästhetik“,[76] die ein Werk auch unverzüglich dem Genre zuordnen würde.[77]

Sowohl Schröder als auch Spiegel halten außerdem fest, dass der Rückbezug auf die Nullwelt des Publikums bedeutend für die wunderbaren Elemente der Science Fiction sei. Schröder nimmt an, die Basis der wunderbaren Welten sei „an der Wirklichkeit der Welt des Autors (und des Rezipienten) orientiert[…].“[78] Dieses Bezugnehmen beschränkte das Eskapistische des Genres.[79] Spiegel meint zudem, eine Linie zur Nullwelt zu ziehen, ließe das Novum plausibler erscheinen:

> „Das Novum – so die implizite Behauptung der SF – ist kein Phantasiegebilde aus einer Märchenwelt, sondern geht mit den Naturgesetzen unserer empirischen Welt konform, ist *scheinbar* realitätskompatibel. Um diesen Anschein zu erzeugen, gibt die SF vor, dass ihre Welten mit der unseren identisch sind oder zumindest mit ihr in Verbindung stehen.“[80]

---

[70] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 199. Hervorheb. i. O.
[71] Vgl. ebd., S. 43ff.
[72] Schröder, *Science Fiction als Social Fiction*, S.18.
[73] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren,* S. 47.
[74] Ebd., S. 48.
[75] Ebd.
[76] Ebd.
[77] Ebd.
[78] Schröder, *Science Fiction als Social Fiction*, S. 14.
[79] Vgl. ebd., S. 18.
[80] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 47. Hervorheb. i. O.

Der Rahmen für die Erzählungen der Science-Fiction-Filme ergibt sich aus den alternativen Welten oder den durch das Novum geprägten Varianten unserer Realität, in denen sie spielen. Science Fiction suggeriere dabei aber generell eine Kontinuität „zwischen ihrer fiktionalen Welt und der empirischen[…].“[81] Ein Mittel, um diesen Eindruck zu evozieren, sei es, die Handlung an einen künftigen Zeitpunkt zu verlagern, der als mögliche Entwicklung der Nullwelt verstanden werden könnte.[82] Nicht nur die Differenz zur Nullwelt, auch die Linie zu ihr kann sich also über das Novum verhandeln und das Wunderbare der Science Fiction konstituiert sich zwischen Abweichung und Kontinuität. Im folgenden Kapitel wird deutlich, dass die Zukunft über den Schauplatz des künftigen Zeitpunkts hinausgehend bedeutend für die Science Fiction ist.

1.2. Zukunft

Das Genre der Science Fiction steht in einem spezifischen Verhältnis zur Zukunft, aber auch zur Gegenwart. Das folgende Kapitel setzt sich mit beidem auseinander, während es den Begriff der Zukunft greifbar und für den Vergleich produktiv zu machen versucht.

Spreen stellt das Novum für seinen Begriff von Science-Fiction-Literatur ins Zentrum: Sie sei

> „die in eine andere Zeit verlagerte, auf ein fiktives technisch-wissenschaftliches Novum bezogene, unterhaltsame Abenteuergeschichte in einem neuen Raum. Unter einem *neuen Raum* verstehe ich eine Ausdehnung der Gesellschaft in Bereiche, die dem Menschen nur dank technischer Erschließung zugänglich sind bzw. die überhaupt erst durch Technik erzeugt werden.“[83]

Zudem verweist er auf den Aspekt des unerforschten Raums sowie auf die Verankerung der Erzählung in einem von der Rezeptionszeit verschiedenen Erzählzeitpunkt. Von einer zeitlichen Verlagerung der Handlung schreiben auch Spiegel und Schröder, sie stellen aber jeweils fest, es sei kein zwingend definitorisches Merkmal.[84]

Nach den konkreten zukünftigen Szenarien, wie sie in aktuellen Science-Fiction-Filmen entworfen werden, zu fragen könne im Allgemeinen eher irreführend sein[85] – so schließt Spiegel in einem Artikel zum 2015 erschienenen Film *Tomorrowland.*[86] In der Forschung gehe man davon aus, dass das Genre generell „weitaus mehr über die Zeit ihres Entstehens, über Hoffnungen, Wünsche und Ängste einer Gesellschaft […]als über eine mögliche Zukunft“[87]

---

[81] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 46f.
[82] Vgl. ebd., S. 47.
[83] Spreen, „Kulturelle Funktionen der Science Fiction“, S. 21.
[84] Vgl. Schröder, *Science Fiction als Social Fiction*, S. 18; vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 47.
[85] Vgl. Spiegel, Simon: „Tomorrowland ist abgebrannt. Das Problem der positiven Zukunft in der Science-Fiction“, in: Jaspers, Kristina et al. (Hg.): *Future Worlds. Science • Fiction • Film*, Berlin: Bertz + Fischer 2017, S. 26–38, hier S. 38.
[86] *Tomorrowland.* R. Brad Bird, US 2015.
[87] Spiegel, „Tomorrowland ist abgebrannt”, S. 38.

aussage und Spiegel stellt fest: Science Fiction sei „konzentrierte Gegenwart“, [88] die nicht von Zukunft oder Vergangenheit erzähle.

Die Gegenwart als die Produktionszeit, so Spiegel an anderer Stelle, zeige sich im Film oft sichtbar in ästhetischen und technischen Aspekten, was ihn rasch unzeitgemäß wirken lassen könne:[89] „Nichts veraltet so schnell wie die Gegenwart – ausser den Vorstellungen von der Zukunft.“[90] Trends sowie Spekulationen auf futuristische Nutzgegenstände aus der Produktionszeit würden nicht nur schnell von der Realität falsifiziert, sie erschienen auch konkret äußerlich überholt.[91] Spiegel verweist wiederum auf das Verhältnis von Zukunftsvorstellung und Gegenwart: „[D]ie Vorstellung von der Zukunft gründet immer in der Erfahrung der Gegenwart, jede futuristische Vision ist letztlich eine Weiterführung und Zuspitzung des aktuell Erlebten.“[92]

Eine Unterscheidung aus der Soziologie ermöglicht es, den Begriff Zukunft zu konkretisieren und damit mehr als nur zeitliches Voranschreiten und den noch nicht erreichten Zeitabschnitt zu fassen. Auf der einen Seite bestehe dort der Begriff der künftigen Gegenwart für das, was einmal konkret bestehen werde.[93] Andererseits werde von gegenwärtiger Zukunft gesprochen, wolle man das Bild oder die Vorstellung vom Kommenden benennen.[94] Letzteres bestehe nur in der Zeit, in der über es nachgedacht werde: „Es ist die Zukunft, aus der Gegenwart gesehen.“[95]

Die Unterscheidung eröffnet zwei Perspektiven, eine außerfiktionale aus Sicht des Publikums und eine innerdiegetische aus Sicht der Figur. Im Verlagern von Erzählungen in eine kommende Zeit gibt der Science-Fiction-Film aus Sicht des Publikums vor, in der künftigen Gegenwart zu spielen oder zumindest eine mögliche Form der künftigen Gegenwart abzubilden. Er vermag es jedoch lediglich, gegenwärtige Zukunft zu zeigen und in der Gegenwart vorhandene Vorstellungen, Erwartungen und auch Spekulationen hinsichtlich der Entwicklung der Gegenwart zu behandeln. Er zeigt eben auch „Zukunft, aus der Gegenwart gesehen.“[96] Innerdiegetisch und auf die vorliegenden Filme bezogen erlangt die Differenzierung hingegen Bedeutung, da die Filme ihre Figuren als gegenwärtige Zukunft zum

[88] Spiegel, „Tomorrowland ist abgebrannt”, S. 38.
[89] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren,* S. 238.
[90] Ebd.
[91] Vgl. ebd.
[92] Ebd.
[93] Esposito, Elena: „Realität der Zukunft und künftige Realität“, in: Witzgall, Susanne/Stakemeier, Kerstin (Hg.): *Die Gegenwart der Zukunft*. Zürich/Berlin: diaphanes 2016 (=Schriftenreihe des cx centrum für interdisziplinäre studien der Akademie der Bildenden Künste München. Bd. 3), S. 29–35, hier S. 32.
[94] Vgl. ebd.
[95] Ebd.
[96] Ebd.

einen Vorstellungen und Hoffnungen gegenüber dem Kommenden formulieren lassen und zum anderen eine von der Gegenwart des Haupthandlungsstrangs unterscheidbare, fiktive künftige Gegenwart entworfen wird. Gekennzeichnet und abgegrenzt wird die sich als künftige Gegenwart präsentierende Handlungszeit, indem sie entweder in Flashforwards auftritt oder hinter Ellipse und Zeitsprung nach Auflösung der Handlung angesiedelt ist. Im Fiktiven wird es damit möglich beide Aspekte von Zukunft, die Vorstellung und die tatsächlich eintretende, gegenüberzustellen und aneinander abzugleichen.

Der Schriftsteller Franco Berardi bespricht in seiner Essaysammlung *After the Future* einen Begriff von Zukunft, der sich nicht auf einen Zeitpunkt bezieht, sondern eine Form der Erwartung darstelle.[97] Sie sei Teil von Vorstellungen und Projektionen und dabei nicht universell, sondern wandle sich analog zu kulturellen Entwicklungen.[98] Berardi unterstreicht, Zukunftsvorstellung sei konstruiert und verändere sich dynamisch: „The future is not an obvious concept but a cultural construction and projection."[99] Dieser Begriff von Zukunft korrespondiert mit zuvor Ausgeführtem: Durch die Ausgestaltung dessen, was zeitlich folgen könnte, verweisen Filme auf die Erwartungen, die eine Gesellschaft in ihrer Gegenwart prägen und die Versprechen, die sie sich von der Zukunft macht. Kinofilme als populäre Kultur machen die jeweilige kulturelle Perspektive zum Teil aus und prägen damit wiederum die Erwartungen, die in den Rezipient_innen als gegenwärtige Zukunft vorhanden sind.

Bei verschiedenen Autor_innen findet sich der Bezug auf Science Fiction verbunden mit der Annahme, dass die Gegenwart in ihrem Vorstellungsvermögen eingeschränkt sei. Sheryl Vint will das im Sammelband D*ie Zukunft ist jetzt* am Film *Elysium*[100] festmachen. Dieser imaginiere als futuristisches Setting „lediglich eine Steigerung unserer Gegenwart"[101] und projiziere dazu aktuelle Konflikte. Vint bezieht sich auf Fredric Jameson, der schon 1982 danach fragt, ob Science Fiction es vermöge, sich Zukunft vorzustellen,[102] und in seiner Beschäftigung mit verschiedenen literarischen Werken feststellt, die Vergangenheit sei tot, während die Zukunft undenkbar, sogar irrelevant geworden wäre.[103] Jameson zu Folge, so Vint, sei es eine Funktion der Science Fiction, Gegenwart zugänglich zu machen und „nicht, uns

[97] Vgl. Berardi, Franco: *After the Future.* Edited by Gary Genosko and Nicholas Thoburn, Edinburgh u.a.: AK Press 2011, S. 24f.
[98] Vgl. ebd.
[99] Ebd., S. 17.
[100] *Elysium.* R. Neill Blomkamp, US 2013.
[101] Vint, Sherryl: „Die Zukunft als Geschichte. Kontrafaktische Science-Fiction", in: Power, Aidan et al. (Hg.): *Die Zukunft ist jetzt. Science-Fiction-Kino als audio-visueller Entwurf von Geschichte(n), Räumen und Klängen*, Berlin: Bertz + Fischer 2016, S. 73–84, S. 75.
[102] Vgl. Jameson, Fredric: „Progress versus Utopia; Or, Can We Imagine the Future?", In: *Science Fiction Studies, Utopia and Anti Utopia* 9/2, 1982, S. 147–158. Unter: https://www.jstor.org/stable/4239476 (10.04.2022).
[103] Vgl. ebd., S. 152.

Bilder von der Zukunft zu geben, sondern ‚vielmehr, unsere Erfahrungen unserer eigenen Gegenwart zu verfremden und umzustrukturieren'."[104] Vint argumentiert, ihr Beispielfilm erfülle diese Funktion nicht, denn trotz utopischer Elemente habe er „keine politische Wirkung, denn er kann weder die Zukunft imaginieren noch uns einen verfremdeten Blick auf die Gegenwart gewähren[…]. Der Film gibt uns keine Werkzeuge an die Hand, mit denen wir unsere Gegenwart auf neue Art begreifen könnten."[105]

Generell habe sich der Science Fiction-Film, so Früchtl, in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts verändert und seine Geschichten seien zunehmend in dystopischen Gesellschaftsentwürfen angesiedelt.[106] Er bestimmt die Zäsur in den 1950ern, Spiegel nennt hingegen die 1970er Jahre als Wendepunkt.[107] Eine entsprechende, aber gesellschaftliche Entwicklung beschreibt Berardi: Das 20. Jahrhundert habe, im Gegensatz zur unserer heutigen Zeit, noch und fast in religiösem Ausmaß an die Zukunft geglaubt.[108] Man habe die Zukunft als lineare Entwicklung verstanden und wäre von der Bedeutung menschlicher Entscheidungen in ihrer Gestaltung ausgegangen: „The twentieth century trusted in the future because it trusted in scienctists who foretold it, and in policy makers able to make rational decisions."[109] Das Vertrauen in die entscheidungstragenden Institutionen habe nun ebenso nachgelassen wie jenes in Vorhersagbarkeit und ab den 1970ern habe sich der Zugang verändert:[110] „We don't believe in the future in the same way. Of course, we know that a time after the present is going to come, but we don't expect that it will fulfill the promises of the present."[111] Entsprechend verschwinde eben auch in der Science Fiction die Zukunft im späteren 20. Jahrhundert, so Berardi (der hier nicht deutlich macht, ob er von Literatur oder Film spricht):

> „Once upon a time[…] science fiction was the elaboration of ever-expanding human dominance in space and in time. In the late century, SF imagination of the future vanished, became flat, narrow, and dark, and finally turned into a infinitely expanding present."[112]

Ein ähnliches Konzept einer sich ausdehnenden Gegenwart, die an die Stelle einer Zukunft tritt, findet sich beim Kulturtheoretiker Mark Fisher. Er greift selbst wiederholt auf Kinofilme und andere Werke der Popularkultur zurück, um seine Thesen zu verdeutlichen, und verweist damit auf den Status von Film als Ausdruck der Gegenwart. Im Essay „The Slow Cancellation of the

[104] Jameson, „Progress versus Utopia", S. 151, zit. n. Vint, „Die Zukunft als Geschichte", S. 74.
[105] Vint, „Die Zukunft als Geschichte", S. 75.
[106] Vgl. Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen", S. 17.
[107] Vgl. Spiegel, „Tomorrowland ist abgebrannt", S. 27.
[108] Vgl. Berardi, *After the Future*, S. 25.
[109] Ebd., S. 51.
[110] Vgl. ebd., S. 25.
[111] Ebd.
[112] Ebd., S. 51.

Future“[113] bezieht sich Fisher auf Berardi und den Abbau von Zukunft und Erwartungen.[114] Er erkennt im 21. Jahrhundert eine Affinität zu Anachronismen[115] und einer kulturellen Simultanität, in der nicht nur die Unterscheidung zwischen Vergangenem und Zukünftigem falle, sondern sich auch die Wahrnehmung von Zeitabständen ändere: Die 1960er Jahre wirkten heute näher an unserer Zeit als sie in den 80ern wirkten.[116] Ein Durcheinander verschiedener Zeiten sei aktuell allgegenwärtig.[117] Das Verschwinden von Zukunft zeige sich eben auch in den kulturellen Produkten der Gegenwart: Fisher führt als Beispiel aktuelle Musikalben an, die genauso in den 90ern entstehen hätten können und so selbst bei einer Zeitreise zurück keinen „future shock“[118] auslösen würden.[119] Die Zukunft verschwinde, die Grenzen zur Vergangenheit seien durcheinander geraten und die Gegenwart sei nicht mehr greifbar: „[T]here’s an increasing sense that culture has lost the ability to grasp and articulate the present. Or it could be that, in one very important sense, there is no present to grasp and articulate any more.“[120] Zu den bestimmenden Gefühlen der Gegenwart avancierten Endlichkeit und Erschöpfung („finitude and exhaustion“[121]). „It doesn’t feel like the future. Or, alternatively, it doensn’t feel as if the 21st century has started yet. We remain trapped in the 20th century[...].“[122]

Fisher geht an anderer Stelle mit einem eigenen Konzept auf das Vorstellungsvermögen unserer Gegenwart gegenüber dem, was kommen kann, ein: Als ‚Kapitalistischer Realismus’ benennt er „das weitverbreitete Gefühl, dass der Kapitalismus nicht nur das einzige gültige politische und ökonomische System darstellt, sondern dass es mittlerweile fast unmöglich geworden ist, sich eine kohärente Alternative dazu überhaupt *vorzustellen*.“[123] Fisher stellt klar, das Konzept beschreibe nicht spezifische kapitalistische Propaganda, sondern eine „alles durchdringende[ɾ] Atmosphäre[…]. Er wirkt eher wie eine unsichtbare Barriere, die unser Denken und Handeln einschränkt.“[124]

Zur Veranschaulichung zieht er den Science-Fiction-Film *Children of Men,* heran, dessen Welt eine „für den Spätkapitalismus spezifische Dystopie“[125] darstelle, die sich als „Zuspitzung oder

[113] Fisher, Mark: *Ghosts Of My Life. Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*, Winchester/Washington: Zero Books 2014, hier S. 2–29.
[114] Vgl. ebd., S. 6ff.
[115] Vgl. ebd., S. 11.
[116] Vgl. ebd., S. 9.
[117] Vgl. ebd., S. 6.
[118] Ebd., S. 7.
[119] Vgl. ebd., S. 7f.
[120] Ebd., S. 9.
[121] Ebd., S. 8.
[122] Ebd.
[123] Fisher, *Kapitalistischer Realismus ohne Alternative*, S. 8. Hervorheb. i. O.
[124] Ebd., S. 24.
[125] Ebd., S. 7.

Verschlimmerungen“[126] der Nullwelt präsentiere. Die Sterilität der Bevölkerung – das Novum der filmischen Welt – schlägt Fisher vor, als Metapher auf eine gesellschaftliche Angst zu lesen, es käme nichts Neues mehr nach. Ursache der Katastrophe sowie eingreifendes Handeln seien in der filmischen Welt diffus und nicht greifbar.[127] Im Gegensatz dazu hätten ältere dystopische Werke das Vorstellungsvermögen herausgefordert: „Die Katastrophen, die sie ausgemalt haben, waren ein erzählerischer Prätext für die Herausbildung einer anderen Form des Zusammenlebens.“[128] *Children of Men* biete hingegen keine Alternativen an.

Im selben Werk zieht Fisher *Wall-E*[129] als weiteres Beispiel der Science Fiction heran. Indem eine böse, große Firma[130] in der filmischen Welt als Verursacher der Unbewohnbarkeit der Erde auftrete, setze der Film einen „gestischen Antikapitalismus“ ein. In diesem Maße sei Antikapitalismus selbst im Konzept des kapitalistischen Realismus beheimatet. „Solange wir nur (in unseren Herzen) daran glauben, dass der Kapitalismus schlecht ist, haben wir die Freiheit, am kapitalistischen Tausch weiterhin teilzunehmen.“[131] Umweltkatastrophen an sich identifiziert Fisher hingegen als einen potentiellen Ansatzpunkt, um den kapitalistischen Realismus über das Vorführen von Inkonsistenzen aufzubrechen.[132] Obwohl er den Umweltschutz durch Marketing vereinnahmt habe,[133] sei Kapitalismus grundlegend „unvereinbar mit jeglichem Begriff von Nachhaltigkeit[…].“[134] In *Wall-E* zeige sich die Umweltkatastrophe aber nur als vorübergehender Zustand der Unbewohnbarkeit und die Erde werde schließlich wieder kolonisiert.[135]

Das Genre könne zukunftsbezogene Effekte auf die Gegenwart haben, so Schröder, wirke aber vorrangig auf den Diskurs und könne vorführen, die künftige Gegenwart sei nicht determiniert.[136] Hauptsächlich verarbeite Science Fiction „Informationen der Gegenwart.“[137] Begreife man das Genre als eine Form des Denkmodells, könne man dessen charakteristisches, gesellschaftskritisches Potential fassen.[138] Es ergäbe sich eben daraus, dass ihre Welten Varianten der referenzierten Nullwelt seien, sich an der Gegenwart orientierten und verfremden könnten.[139] Aber, so Schröder weiter, oft wirke SF nicht als Gesellschaftskritik: Sie sei ebenso

[126] Fisher, *Kapitalistischer Realismus ohne Alternative?*, S. 8.
[127] Vgl. ebd., S. 9.
[128] Ebd., S.8.
[129] *Wall-E.* R. Andrew Stanton, US 2008.
[130] Vgl. Fisher, *Kapitalistischer Realismus ohne Alternative?,* S. 20.
[131] Ebd., S. 21.
[132] Vgl. ebd., 24–27.
[133] Vgl. ebd., S. 26.
[134] Ebd., S. 27.
[135] Vgl. ebd., S.26.
[136] Vgl. Schröder, *Science Fiction als Social Fiction*, S. 39; vgl. ebd., S.58.
[137] Ebd.
[138] Vgl. ebd., S. 58f.
[139] Vgl. ebd., S. 58.

im Stande „systemstabilisierend“ zu wirken, beachte man, „daß die SF dieses Potential nicht zwingend nutzt, sondern im Gegenteil häufig gesellschaftliche Strukturen der Gegenwart völlig unreflektiert übernimmt und in eine vermeintlich zukünftige Welt transportiert.“[140]

Spiegel unterstreicht, dass die Filme in der Ausgestaltung ihrer Welten an mehr als nur Genrekonventionen gebunden seien: „Was […]gerne vergessen wird, wenn man Filme als direkten Spiegel politischer und sozialer Entwicklungen versteht: Das ressourcenintensive Medium Film unterliegt wirtschaftlichen Zwängen, die für andere erzählende Formen nur begrenzt gelten.“[141] Entwicklungen ließen sich auch auf Produktionsinteresse und Zielgruppe zurückführen.[142] King und Krzywinska stellen ihrer Auseinandersetzung mit dem Genre eine entsprechende Annahme voran: „We argue that science fiction deals with the problems and promises offered by science, technology and rationality in an imaginative context given shape by the aims of the film industry.“[143] Interessen der Filmindustrie prägen den Kontext – bzw. die imaginierten Welten –, in denen Konflikte verhandelt werden könnten.

Spreens Artikel stellt die titelgebenden kulturellen Funktionen ins Zentrum. Über die Betrachtung literarischer Science Fiction gelangt er zum Schluss, „dass SF eine wichtige kulturelle Ressource für die sowohl individuelle wie gesellschaftliche Kompetenz darstellt, mit Modernität umzugehen.“[144] Unter anderem geschehe das, indem „Möglichkeitskosmen“[145] durchgespielt werden, „von denen nicht notwendigerweise klar ist, ob sie wünschenswert sind oder nicht.“[146] Auch utopische Elemente hätten in der Science Fiction zuerst aber Unterhaltung zum Ziel, und Romane könnten „lediglich indirekte Problematisierung gesellschaftlicher Verhältnisse“[147] bieten.[148] Spreen schmälert die kulturelle Bedeutung der Science Fiction damit aber nicht, sondern fordert den Blick auf Science Fiction in ihrer „massenkulturellen und unterhaltsamen Form“[149] zu richten, um sie zu untersuchen,[150] und er problematisiert fehlende Anerkennung und Trivialisierung des Genres.[151]

Das Science Fiction-Kino der Gegenwart besitze Relevanz „als vergnügliche Realitätsflucht, als Hort existenzieller Ängste und als Präsentation wissenschaftlicher und technologischer

[140] Vgl. Schröder, *Science Fiction als Social Fiction,* S. 59.
[141] Vg. Spiegel, „Tomorrowland ist abgebrannt“, S. 27.
[142] Vgl. ebd., S. 27.
[143] King, Geoff/Krzywinska, Tanya: *Science Fiction Cinema. From Outerspace to Cyberspace*, London: Wallflower 2000 (=Short Cuts. Introductions to Film Studies), S.2.
[144] Spreen, „Kulturelle Funktionen der Science Fiction“, S. 20.
[145] Ebd., S. 21.
[146] Ebd.
[147] Vgl. ebd., S. 22.
[148] Vgl. ebd.
[149] Ebd., S. 30.
[150] Vgl. ebd., S. 30f.
[151] Vgl. ebd., S. 19f.

Entwicklungen[…].“[152] Die Herausgeber_innen des Sammelbands *Die Zukunft ist Jetzt* meinen im Vorwort, Science Fiction-Werke trügen eine gewisse Verantwortung durch die Auswahl, mit welchen gesellschaftlichen Themen Auseinandersetzung stattfinde und mit welchen nicht:[153] Der Entwurf einer fiktionalen Welt beinhalte auch Einschränkung, repräsentiere selektiv und klammere aus.[154] Dadurch offenbare sich wiederum Gegenwart.

Auch wenn Science-Fiction-Filme im Regelfall keine Prognose leisten könnten,[155] so treffen sie aber doch vorrangig dadurch, dass sie eine zeitliche, räumliche oder wunderbare Abweichung der Referenzwelt zum Zeitpunkt der Produktion zeigen, aber auch indem sie selektiv Gesellschaftliches miteinbezögen,[156] wichtige Aussagen über Anliegen und Probleme der in der Produktionszeit verankerten Gesellschaft und verhandelten Versprechen und Konflikte.[157] Ob dies nun in Form utopischer Überlegungen situiert in einer zukünftigen Welt, der Exploration dystopischer Entwicklungen oder gar kontrafaktischer Rückprojektionen in die Geschichte passiert: Es scheint ein geteilter Gedanke zu sein, dass der Entwurf einer möglichen künftigen Gegenwart oder einer alternativen Welt zurück auf die Gegenwart, auf in ihr verankerte Zukunftsvorstellung und auf die Nullwelt verweise. Wo der Science Fiction gesellschaftliches Potential und kulturelle Bedeutung zugeschrieben wird, darf nicht vergessen werden, dass sie nicht in einem luftleeren Raum entsteht, sondern die Aussagen, die sie über die Gegenwart trifft, im Zusammenhang mit ihrem Produktionskontext stehen. Die Welten der Science Fiction und auch das Künftige, das mit ihnen imaginiert wird, wird unter anderem von Erfolgsaussichten und Unterhaltungswert bestimmt.

1.3. Filmische Welten

Die drei vorliegenden Filme bauen im Verlauf der Handlung jeweils eigene, umfassende filmische Welten auf, die sich von der Referenzwelt des Publikums in unterschiedlichem Maße und an unterschiedlichen Punkten unterscheiden. Um ein Verständnis davon zu erlangen, was filmische Welten sein und leisten können und wie sie konkret betrachtet werden, ist der Analyse der konkreten Welten eine Auseinandersetzung mit verschiedenen Konzepten, die erzählte Welt beschreiben, vorangestellt. Das vorliegende Unterkapitel klärt den Begriff, insofern er für die folgende Arbeit relevant ist, und macht zwei Herangehensweisen an die Darstellung filmischer

[152] Spreen, „Kulturelle Funktion der Science Fiction“, S. 7.
[153] Power, Aidan et al.: „Vorwort. Die Zukunft ist jetzt“, in: diess. (Hg.): *Die Zukunft ist jetzt. Science-Fiction-Kino als audio-visueller Entwurf von Geschichte(n), Räumen und Klängen*, Berlin: Bertz + Fischer 2016, S. 7–9, hier S. 7.
[154] Vgl. ebd.
[155] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 47; vgl. Schröder, *Science Fiction als Social Fiction*, S. 58.
[156] Vgl. Power et al., „Vorwort“, S. 7.
[157] Vgl. King/Krzywinska, *Science Fiction Cinema*, S.2.

Welt greifbar und produktiv. Zunächst wird der Begriff der Diegese herangezogen. In seinem Schichtenmodell legt Wulff dar, wie sich die Diegese in Teilschichten auftrennen lässt.[158] Lotmans Konzept der Grenzüberschreitung[159] erlaubt es, die Welt in verschiedene Bereiche geordnet zu beschreiben, und wurde im Conceptual Breakthrough[160] auf die Science Fiction umgelegt.

Um zu differenzieren, was Teil der erzählten Welt ist bzw. ihr entspringt und welche Elemente zwar zum Film gehören, aber nicht in der erzählten Welt existieren, findet der narratologische Begriff der Diegese Verwendung. In diesem Verständnis bleibt es ein vorrangig deskriptiver Terminus und Hilfsbegriff, der zwischen innerdiegetischen und extradiegetischen Elementen unterscheiden lässt. Gleichzeitig bezeichnet Diegese aber auch, schon in seinem streng narratologischen Verständnis, die fiktionale Welt selbst, im Sinne der Umgebung, in der die Figuren handeln und Handlung passiert. Spiegel führt aus, die klassische Narratologie sei eingeschränkt in ihrer Analysemöglichkeit, da sie das „Verhältnis zur Welt ausserhalb des Textes“[161] sowie den oder die Rezipierende_n vernachlässige.[162] „Zwar kennen Film- und Literaturwissenschaft für das räumlich-zeitliche Universum, in dem sich die Handlung abspielt, den Begriff der *Diegese*, diese wird aber primär als Handlungsraum gedacht, nicht als Welt, die im Verhältnis zur empirischen Realität steht.“[163]

Hartmann berichtet in ihrer Begriffsbestimmung hingegen, Diegese sei als „imaginäre[~~n~~] Welt“[164] zu verstehen. Schon bei Souriau, auf den der Begriff zurückgehe, finde sich außerdem, dass zum Diegetischen auch die Implikationen zähle. Diegese sei „ein mentales Konstrukt der Leserin, Hörerin oder Zuschauerin, Resultat oder Effekt einer Entwurfstätigkeit“,[165] die sich aus dem Dargestellten, also aus dem, was das Publikum sehe und höre sowie aus zugehörigen Implikationen ergebe.[166] Sie erlaube das Verständnis der zugehörigen Erzählung erst.[167] Eine spezifische Diegese ermögliche bestimmte Erzählungen, schließe andere aus und habe so eine narrative Funktion inne.[168] Als Diegetisieren bezeichnet Hartmann die Tätigkeit des Entwerfens und Konstruierens als Prozess:[169]

---

[158] Vgl. Wulff, „Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen”.
[159] Vgl. Lotman, *Die Struktur literarischer Texte*.
[160] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 246–256.
[161] Ebd., S. 127.
[162] Vgl. ebd., S. 127f.
[163] Ebd., S. 128. Hervorheb. i. O.
[164] Hartmann, Britta: „Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum“, in: *Montage, AV* 16/2, 2007, S. 53–69, hier S. 55.
[165] Vgl. ebd.
[166] Vgl. ebd., S. 54f.
[167] Vgl. ebd., S. 59.
[168] Vgl. ebd., S. 60.
[169] Vgl. ebd., S. 55f.

> „Diegetisierung meint die auf den Entwurf einer weitgehend kohärenten und in sich konsistenten erzählten Welt bezogenen imaginativen Akte des Zuschauers; die Diegese ist ihr Resultat[…]. Diegetisierung ist ein funktionaler und selektiver Prozess, der aus textuellen und paratextuellen Hinweisen gespeist, mit Hilfe von Hintergrundwissen verschiedenster Art ergänzt wird und einer permanenten Revision unterworfen bleibt."[170]

Hartmann bezieht sich in ihrer Begriffsbestimmung in Folge auf Hans J. Wulff, der in seinem Artikel „Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen"[171] bezogen auf erzählte Welt vier Ebenen differenziert.[172]

Wulff spricht von eigenständigen, aber „miteinander koordinierten Teilschichten",[173] die im Zusammenwirken die Diegese ausmachten. „Sie ist gleichzeitig *physikalische Welt, Wahrnehmungswelt, soziale Welt* und *moralische Welt*."[174] Die Schicht der physikalischen Welt beziehe sich auf die erzählte Physik und damit auf Grundprinzipien wie Naturgesetze, aber auch Konsistenz.[175] Als Wahrnehmungswelt sei alles, was von den Figuren über verschiedene Sinne wahrgenommen werde, Teil der Diegese.[176] Wulff führt hier an, dass die Wahrnehmung einzelner oder aller Figuren die Wahrnehmungsmöglichkeiten des Publikums übersteigen oder auch Übernatürliches miteinschließen könne.[177] Dem Publikum sei es im audiovisuellen Medium Film dabei nur möglich, bestimmte sinnhafte Wahrnehmungen direkt nachzuempfinden, während anderes nur in der von den Figuren vorgeführten Reaktion erfahrbar werde.[178] Als „intersubjektiver Rahmen des individuellen Lebens"[179] versteht Wulff die Diegese, wenn er von ihr als sozialer Welt spricht: „Sie umfasst das Feld der Bedeutungen, Konventionen und der Regeln, die dem Handeln zugrunde liegen oder die es begleiten (und im Handeln immer wieder neu hervorgebracht werden)."[180] Hier fänden sich im Film zuweilen aufeinandertreffende Sozialwelten oder Teilwelten der sozialen Welt. Im Abbilden von bestimmten Wertvorstellungen, die von Genre, Handlung und Setting beeinflusst seien, sei Diegese auch eine moralische Welt.[181]„Der moralische Konflikt ist Teil oder gar Zentrum des dramatischen Konflikts und zeigt Bedeutungen des Sozialweltlichen sowie Geltungsbedingungen moralischer Wertvorstellungen für die Figuren auf."[182]

---

[170] Hartmann, „Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum", S. 57.
[171] Wulff, „Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen", S. 39–51.
[172] Vgl. Hartmann, „Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum", S.61f.
[173] Wulff, „Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen", S. 40.
[174] Ebd., S. 40. Hervorheb. i. O.
[175] Vgl. ebd., S. 41.
[176] Vgl. ebd.
[177] Vgl. ebd., S. 41f.
[178] Wulff führt als Beispiel Hitze und Gerüche an (vgl. ebd., S. 41).
[179] Ebd., S. 42.
[180] Ebd.
[181] Vgl. ebd., S. 44.
[182] Ebd.

Hartmann streicht hervor, Wulffs Modell vermöge es, miteinzuschließen, „dass die erzählte Welt über Eigenschaften verfügt, bevor sie […]von den Figuren *betreten* und zum Handlungsschauplatz wird[…].“[183] Zudem berücksichtige die Herangehensweise Differenzen in den sozialen und moralischen Horizonten verschiedener Figuren.[184]

Hier wird das Konzept auch für den vorliegenden Gegenstand interessant. Einerseits stellt es die Erfahrungen und Perspektive der Figur ins Zentrum, andererseits lässt es zu, Implikationen des Gezeigten abzuleiten. Es erlaubt uns die filmischen Welten als Lebenswelten der Figuren zu begreifen, denen entsprechend sie wahrnehmen, in denen sie sozialisiert wurden, Wünsche und Werte formulieren etc. Zudem könne die Welt in einzelnen Schichten und in unterschiedlichem Maße von der Erfahrung des Publikums abweichen[185] - Voraussetzung für die wunderbaren Elemente des Science-Fiction-Films.

Ebenso wie Hartmann führt auch Wulff das Diegetisieren als Voraussetzung für das Verstehen einer Geschichte an: „Das Diegetische umfasst mehr als das, was das Bild zeigt. Die Diegese ist das Produkt einer synthetischen Leistung, die in der Aneignung des Textes erbracht wird[…].“[186] Bereitschaft für das Diegetisieren sowie Akzeptanz der „Kondition der Diegese“[187] seien grundlegend. Die verschiedenen Aspekte der Welt präsentierten sich unterschiedlich offen bis impliziert, vordergründig oder hintergründig sowie stark oder schwach.[188] Zudem bestehe die diegetische Welt aus „individuellen Fakten“ sowie

> „aus Gesetzen, Regeln, Geboten und Verboten, Stilistiken und ähnlich Überindividuellem. Der Zuschauer vermittelt zwischen beiden Ebenen [des Individuellen und Überindividuellen, Anm.] leitet im Idealfall das Überindividuelle aus dem Besonderen ab.“[189]

Wulffs Modell betont gleichzeitig die Rolle der Figuren in den Schichten und die der Leistung des Publikums im Diegetisieren: Diese wird relevant, da nicht alles direkt gezeigt werde, die Welt bilde „einen offenen Horizont zu Dingen, die ihr zwar zugehören, aber nur in Indizien repräsentiert sind.“[190]

Spiegel spricht von Konstruktionsleistung,[191] wenn er das Zusammenfügen und Ableiten, das Konstruieren einer filmischen Welt auf Rezeptionsseite meint. Die Science Fiction fordere das Publikum dabei besonders:

> „[D]er Konstruktionsleistung des Zuschauers [kommt, Anm.] in der SF eine besondere Rolle zu, weil er in diesem Modus stets darauf gefasst sein muss, seine Annahmen über die gezeigte Welt zu korrigieren.

---

[183] Hartmann, „Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum“, S. 62. Hervorheb. i. O.
[184] Vgl. ebd.
[185] Vgl. Wulff, „Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen“, S. 40.
[186] Ebd., S. 46.
[187] Ebd.
[188] Vgl. ebd., S. 48.
[189] Ebd., S. 46.
[190] Ebd., S. 48.
[191] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 145; vgl. ebd., S.225–228.

> Ist ihre Beschaffenheit in nicht-wunderbaren Filmen mehr oder weniger konstant und voraussagbar, kann in der SF grundsätzlich jeder Parameter Veränderungen unterliegen[…][.]“[192]

Neben der Nullwelt stelle Genrewissen der Konstruktion den Ausgangspunkt.[193] Gerade hochqualitativ empfundene Werke spielten zudem, statt umfassende Darstellungen ihrer Welten zu präsentieren, oft mit „impliziten Hinweisen“[194] und bauten auf das Vorwissen der Leser_innenschaft.[195] Für literarische Texte des Genres gälten bei der Informationsvergabe über ihre Welten generell etwas andere Regeln und Konventionen als für den Film:[196]

> „Ein Film kann […]mit der Vergabe von Information in der Regel nicht so sparsam umgehen wie die Literatur, er gibt von Anfang an mehr von seiner fiktionalen Welt preis. Zudem verhindert die photographische *Nachhaltigkeit* weitgehend, dass sich die Vorstellung, die sich ein Zuschauer von der fiktionalen Welt macht im Laufe der Geschichte grundlegend ändert.“[197]

Eine Ebene über der Diegese schlägt Hartmann wiederrum mit Bezug auf Souriau vor, ein Diskursuniversum anzunehmen. Es löse sich im Gegensatz zur Diegese von der Wahrnehmung der Figur ab und beziehe sich auf textübergreifende sowie extratextuelle „Implikationen und semantische Felder“.[198]

> „*Diegese* wäre dann der Kennzeichnung der von den Figuren bewohnten oder zumindest bewohnbaren Welt vorbehalten, wohingegen *Diskursuniversum* eine Möglichkeits- und Wahrscheinlichkeitswelt, eine Wertewelt, eine ideologische Welt und eine Welt der generisch, kulturell und historisch spezifischen Bedeutungen beschreibt, die der Zuschauer im Prozess des Filmverstehens erschließen und auf die er sich einlassen muss.“[199]

Neben dem hier besprochenen Modell der Diegese wird filmische Welt in der folgenden Arbeit unter dem Gesichtspunkt der Grenze besprochen: Grundlegend für Lotmans Konzept der Grenzüberschreitung im künstlerischen Text ist die Annahme,

> „daß der inneren Organisation der Textelemente in der Regel eine binäre semantische Opposition zugrunde liegt: die Welt wird dort eingeteilt sein in Reiche und Arme, Eigene und Fremde[…]. Im Text erhalten diese Welten[…] fast immer eine räumliche Realisierung[…].“[200]

Von besonderer Relevanz für Raum und Text sei die Grenze zwischen den gegensätzlichen Bereichen, die zum „wichtigsten topologischen Merkmal des Raumes“[201] werde:

> „Sie teilt den Raum in zwei disjunkte Teilräume. Ihre wichtigste Eigenschaft ist ihre Unüberschreitbarkeit. Die Art, wie ein Text durch eine solche Grenze aufgeteilt wird, ist eines seiner wesentlichsten Charakteristika. Ob es sich dabei um eine Aufteilung in Freunde und Feinde, Lebende und Tote, Arme und Reiche oder andere handelt, ist an sich gleich. Wichtig ist etwas anderes: die Grenze, die den Raum teilt, muß unüberwindlich sein und die innere Struktur der beiden Teile verschieden.“[202]

---

[192] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*., S. 145.
[193] Vgl. ebd., S. 130.
[194] Ebd., S. 145.
[195] Vgl. ebd., S. 146
[196] Vgl. ebd., S. 145–147.
[197] Ebd., S. 147. Hervorheb. i. O.
[198] Vgl. Hartmann, „Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum“, S. 63.
[199] Ebd. Hervorheb. i. O.
[200] Lotman, *Die Struktur literarischer Texte*, S. 337.
[201] Ebd., S. 327.
[202] Ebd.

Die erzählte Welt ordne sich in an der unüberwindbaren Grenze geteilte Bereiche, die topologisch Oppositionen darstellen, aber auch semantisch gegensätzlich gewertet und topographisch gegensätzlich ausgestaltet seien.[203] Die Erfüllung aller drei Aspekte sei notwendig, um die Grenze und ihre Überwindung von einer rein topographischen Grenze oder Bewegung zu unterscheiden.[204] Martínez und Scheffel führen mögliche Gegensatzpaare als Beispiele an: Beispielsweise trennen sich die Bereiche topologisch in „hoch vs. tief", werden semantisch als „gut vs. böse" gewertet und zeigen sich topographisch in „Berg vs. Tal".[205] Wie aus dem vorigen Lotman Zitat herauszulesen, ist die Unüberwindbarkeit der Grenze und die Gegensätzlichkeit der Bereiche jedoch unabhängig von der konkreten Zuordnung notwendig.[206] Das Übertreten der Grenze zwischen den Bereichen sei an sich verboten, der Text beinhalte aber eine oder mehrere dem bemächtigte, bewegliche Figuren.[207] In ihrer Bewegung liege nun das Ereignis - als Textelement definiert als „die Versetzung einer Figur über die Grenze eines semantischen Feldes"[208] Wenn Lotman in seiner *Struktur künstlerischer Texte* von sujethaften Texten spricht, dann meine er solche „Texte, die das Ereignis einer Grenzüberschreitung aufweisen"[209] – abgegrenzt von einem Ereignis mangelnden, sujetlosen Texten.[210] Für das Ereignis seien drei Elemente notwendige Bedingung: Die in zwei Bereiche geteilte Welt, die undurchlässige Grenze und ein beweglicher Held bzw. eine bewegliche Heldin.[211] Was als Ereignis erachtet werde, hänge im Leben und in der Kunst aber auch von der Perspektive und dem Weltbild ab, vom Kontext, auch dem historischen, in dem es sich ereigne.[212]„Ein Ereignis ist ein revolutionäres Element, das sich der geltenden Klassifizierung widersetzt."[213]

Spiegel bespricht Lotmans Grenzüberschreitung im Kapitel Durchbrüche unter dem Stichwort Conceptual Breaktrough – abgekürzt: CB. Der Begriff beziehe sich auf Peter Nicholls und die *Encyclopedia of Science Fiction*:[214] „Der *CB* beschreibt einen innerfiktionalen Vorgang, eine radikale Verschiebung des Blickwinkels, eine Neukonzeption der fiktionalen Welt[…]. Die

[203] Vgl. Martínez, Matías/Scheffel, Michael: *Einführung in die Erzähltheorie*. 9., erweiterte und aktualisierte Auflage, München: C.H.Beck 2012, S. 156f.
[204] Vgl. ebd., S. 158.
[205] Ebd., S. 157.
[206] Vgl. Lotman, *Die Struktur literarischer Texte*, S. 337.
[207] Vgl. ebd., S. 338.
[208] Ebd., S. 332.
[209] Martínez/Scheffel, *Einführung in die Erzähltheorie*, S. 156.
[210] Vgl. ebd.
[211] Vgl. Lotman, *Die Struktur literarischer Texte*, S. 341; vgl. Martínez/Scheffel, *Einführung in die Erzähltheorie*, S. 156.
[212] Lotman, *Die Struktur literarischer Texte*, S. 332ff.
[213] Ebd., S. 334.
[214] Diese ist mittlerweile online verfügbar, siehe Nicholls, Peter: „Conceptual Breakthrough", 21.03.2022, in: Clute, John et al. (Hg.): *The Encyclopedia of Science Fiction*. Unter: https://sf-encyclopedia.com/entry/conceptual_breakthrough (10.04.2022).

Welt erscheint plötzlich in neuem Licht[…].“[215] Genrespezifisch sei Lotmans Grenzüberschreitung als Erkenntnis der Figur zu verstehen und die Erkenntnis als Durchbruch und Conceptual Breakthrough stelle die Bewegung zwischen Bereichen des Wissens – oder des Bekannten – dar. „Der zweite semantische Bereich, den der Held im Gegensatz zu den anderen Figuren erreichen kann, ist in der SF ein Ort der Erkenntnis.“[216] Die Bereiche seien dennoch auch in der Science Fiction konkret räumlich zu unterscheiden.[217]

> „Was Lotman auf einer relativ abstrakten Ebene als getrennte Räume bezeichnet, konkretisiert sich in der SF oft in Form unterschiedlicher Welten, die durch eine Physische Grenze voneinander getrennt sind; Welten, die immer auch Wissensbereiche darstellen. Der Grenzübertritt wirkt sich für den Helden deshalb auch als Erkenntnisgewinn, als *CB*[Hervorheb. i. O.] aus.“[218]

Der Conceptual Breakthrough und die Grenzüberschreitungen seien in der Science Fiction auf verschiedenen Ebenen verankert – nicht nur „als Grundmoment des Narrativen“[219] – „in ganz konkreter Form“[220] und formal fände sich das Prinzip des Durchbruchs im Verfahren der Naturalisierung des Novums wieder.[221] Das Novum selbst agiere „als *realistische Unmöglichkeit* […]immer als Vermittler zwischen dem Bekannten und dem Unbekannten.“[222] Relativ zur Grenze erfülle das Novum unterschiedliche Funktionen und so könne es erst hinter der Grenze liegen, Mittel des Grenzübertritts sein oder selbst die Grenze darstellen.[223] Generell sei das Novum Auslöser des CB und gleichzeitig seine „sichtbare Manifestation“.[224] „Letztlich bildet jedes Novum eine Brücke zwischen dem Realen und dem Wunderbaren, dem Bekannten und dem Unbekannten.“[225]

Spiegel beschreibt, dass sich der „Grundkonflikt der SF[…], […]der Widerstreit zwischen dem Bekannten und Unbekannten“[226] oft offensichtlich oder wörtlich umgesetzt finde.[227] „Lotmans zweiter semantischer Raum nimmt im in der SF oft die Form einer verbotenen Zone an; durch Mauern, Schutzwälle, Kraftfelder und andere Hindernisse abgeriegelte Gebiete sind allgegenwärtig.“[228] Als Durchgänge seien auch Schwarze Löcher und Wurmlöcher häufig zu

---

[215] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 115. Hervorheb. i. O.; Spiegel bezieht sich hier auf Thomas Samuel Kuhns *Revolutionen als Wandlung des Weltbilds* (vgl. ebd.), der Kuhnsche Paradigmenwechsel bezieht sich auf die Wissenschaft.
[216] Ebd., S. 247.
[217] Vgl. ebd., S. 246f.
[218] Ebd., S. 255.
[219] Ebd., S. 248
[220] Ebd.
[221] Vgl. ebd.
[222] Ebd., S. 250. Hervorheb. i. O.
[223] Vgl. ebd., S. 250f.
[224] Vgl. ebd., S. 247.
[225] Ebd., S. 252.
[226] Ebd., S. 249.
[227] Vgl. ebd., S. 248f.
[228] Ebd., S. 252.

beobachten.[229] Schon an früherer Stelle seiner Poetik meint Spiegel, Science Fiction neige zum Wörtlichen – im Film ebenso zum Bildlichen –und das Genre sei „ein Modus des Expliziten[…].“[230] Im Film trage die ständige Visualisierung noch mehr dazu bei, dass Metaphern gegenüber dem Wörtlichen in den Hintergrund treten.[231]

In seinem Artikel „Warum wir ins Kino gehen“ führt Früchtl die Grenzüberschreitung zur Definition des Genres an: Auf narrativer Ebene gelte Science Fiction „als ein Genre der kognitiven Grenzüberschreitung.“[232] In dieser erkenne „der Science-Fiction-Film die Geltung der Wissenschaft als eines progressiven Systems von Theorien an.“[233] Auch in der Monografie *Das unverschämte Ich* hält Früchtl für das Genre fest, dass „die Grenzüberschreitung hier eine des bekannten *Wissens*“[234] sei und „der Wunsch zur kognitiven Grenzverschiebung“[235] stark verankert sei. Er vergleicht die Aneignung von Wissen in der Science Fiction mit der Eroberung von Gebiet im Western – in beiden Fällen sei das Erreichen des Ziels geprägt von einer Ambivalenz:[236]

> „Der Drang zum (kognitiv) Unbekannten ist freilich nicht weniger ambivalent als die raumgreifende Eroberung des wilden Westens. Wie dort die heldenhaften Pioniere sich selber abschaffen, indem sie der Zivilisation zum Durchbruch verhelfen, grenzen die Weltraumpatrouillen mit jeder erfolgreichen *Mission* jenes Grenzenlose ein, das sie doch wie ein Versprechen zuinnerst antreibt.“[237]

Umgesetzt werde das im Film über die Visualisierung für sich wiederum ambivalent: „Für den Science-fiction-Film bedeutet daher, das Unbekannte zu erkennen, das *Unsichtbare sichtbar* zu machen.“[238]

Die visuelle Umsetzung beschreibt Früchtl in seinem Artikel zu *Interstellar*[239] als die „ästhetische Dimension“[240] der beschriebenen Ambivalenz – sie beinhalte auch eine „dialektische oder tragisch-ironische […]Dimension“,[241] die sich in der zuvor mit Hilfe des Westernfilms beschriebenen „Selbstabschaffung der Helden“[242] zeige. Bezogen auf das eroberte sowie das erfolgreich explorierte Gebiet habe der Held, die Heldin, der und die sich über die Eroberung definiere, keine Funktion mehr.[243] Teil dieser zweiten Dimension sei aber auch das Dialektische in der Schaffung neuer Bereiche:

---

[229] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 252.
[230] Ebd., S. 179.
[231] Vgl. ebd., S. 190.
[232] Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen“, S. 14.
[233] Ebd., S. 15.
[234] Früchtl, *Das unverschämte Ich*, S. 363. Hervorheb. i. O.
[235] Ebd.
[236] Vgl. ebd., S. 363f.
[237] Ebd. Hervorheb. i. O.
[238] Ebd., S. 365. Hervorheb. i. O.
[239] Vgl. Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen“, 14ff.
[240] Ebd., S. 15.
[241] Ebd.
[242] Ebd.
[243] Vgl. ebd.; vgl. Früchtl, *Das unverschämte Ich*, S. 363f.

> „Mit Hegel und Derrida lässt sich dieser Zusammenhang als eine Dialektik oder eine dekonstruktive Ironie beschreiben, nach der jede Begrenzung, wissenschaftlich gesprochen jede Definition, mit jeder die Exaktheit vorantreibenden Bestimmung auch wieder ein Unbestimmtes hervorbringt, mit jeder sprachlichen Artikulation neue Zonen des Nicht-Artikulierten.“[244]

Etwas Ähnliches beschreibt Spiegel anhand von Lotman: Während dieser davon ausgehe, dass das Sujet mit einer zum Stillstand gekommenen Figur zu Ende geführt werde, so meint Spiegel, gäbe es in der Science Fiction „letztlich keinen endgültigen Durchbruch[…], denn jede Erkenntnis ist nur vorläufig[…].“[245] Es käme dann zu einer Grenzverschiebung, begründet im Verhältnis des Novums zum Unbekannten: „In letzter Konsequenz kann er [der Held, Anm.] nie zur Ruhe kommen, denn der *CB* bestätigt immer auch die Existenz des Unbekannten, die Grenze verschiebt sich immer weiter[…].“[246] Einerseits agiert die Grenzüberschreitung definitorisch für die Science-Fiction, sie führt aber in ihrem spezifischen Fall in der Regel zur Eröffnung neuer unbekannter Bereiche und zu einer Grenzverschiebung.

Mit Hilfe des Konzepts der Grenze und der Grenzverschiebung lässt sich die Ordnung der filmischen Welt beschreiben. Wulffs Schichtenmodell findet in verschiedenen Kapiteln der folgenden Analyse Anwendung und erlaubt es, die Welten von der Figur ausgehend auf unterschiedlichen Ebenen zu fassen.

[244] Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen“, S. 15.
[245] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren,* S. 253.
[246] Ebd., S. 254. Hervorheb. i. O.

2. Welt und Novum

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit den filmischen Welten der Filme *Arrival*, *Interstellar* und *Passengers*. Im Zentrum stehen dabei die Prämissen der Welten, wie sie in und von den zu vergleichenden Filmen entworfenen werden. Zunächst wendet sich die Analyse dem Novum zu, das als definitorisch für die Science Fiction und bestimmend für ihre Welten beschrieben wurde. Darauf aufbauend stellt sich die Frage, welche Stellung das Novum in der Welt einnimmt. Dazu vergleicht die Analyse das Verhältnis von filmischer Welt und Figur zum Novum in den konkreten Filmbeispielen. Untersucht wird, was in den Welten als wunderbar, was als gewöhnlich eingeführt wird und mit welchen Mitteln das geschieht.

Den ersten Schritt stellt die Bestimmung der Elemente dar, die sich in untersuchten Beispielen als Nova verstehen lassen. Vorangehend wird für das Novum generell festgestellt: Es sei für die Welt grundlegend prägend und werde im Film konkret sichtbar gemacht.[247] Zudem erscheine es innerdiegetisch plausibel, während – im Unterschied zu Märchen oder Fantasy – auch Vereinbarkeit mit der außerfilmischen Nullwelt vorgegeben werde.[248] In den vorliegenden Filmen werden mehrdimensionale Nova ins Zentrum gestellt. Das Wunderbare der filmischen Welt zeigt sich in einer Verknüpfung mehrerer Phänomene, Figuren oder Objekte zu Komplexen,[249] die die filmische Welt und Handlung auf verschiedenen Ebenen prägen. Die dystopischen Elemente *Interstellars* – Nahrungsknappheit, der generelle Zustand der Erde und ihre bevorstehende Unbewohnbarkeit sowie die sich daraus ergebende gesellschaftliche Ordnung – stellen das (wunderbare) Setting des Films, das auch als Novum agiert. Sie prägen die filmische Welt grundlegend und stellen den Figuren den Alltag und die Handlungsmotivation. Weitere Nova wie das Wurmloch, das schwarze Loch und der Tesserakt, gehören zu einem zweiten Komplex von Phänomenen, mit denen die Figuren im Laufe der Handlung in Berührung kommen, die im Film Gravitationsanomalien („gravitational anomaly“[250]) genannt werden. Erst durch sie eröffnen sich der Figur auch die zu erkundenden Planeten, die ebenfalls als Nova verstanden werden können.

Auch in *Passengers* gibt es dystopische Elemente, namentlich wird etwa Überbevölkerung genannt. Im Vergleich zu *Interstellar*, in dem der Zustand der Erde ausgiebig exploriert wird, werden sie aber nur am Rande erwähnt. Das Novum stellt aber auch in *Passengers* das Setting des Films: Gemeinsam mit dem Raumschiff selbst, das der gesamten Handlung als Schauplatz dient, sind alle zentralen wunderbaren Elemente des Films dem Komplex der Kolonisation der

[247] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 48; vgl. ebd., S. 51.
[248] Vgl. ebd., S. 47; vgl. ebd., S. 51.
[249] Schröder, *Social Fiction als Science Fiction*, S. 16.
[250] *Interstellar*, 0:26:27.

Planeten zuzuordnen. Auch die Hibernation, der Flug auf halber Lichtgeschwindigkeit und die Ausstattung des Schiffs mitsamt Androiden und Künstlicher Intelligenz (AI, für artificial intelligence) zählen zum Nova-Komplex Kolonisation. Sie stellen den Rahmen der Handlung dar und gehen der Geschichte voraus.

Das Novum tritt in *Arrival* zunächst mit den Raumschiffen bei der Ankunft der Aliens in Erscheinung, die Landung lässt sich als Neuheit gegenüber der Nullwelt verstehen. Während Zweck und Hintergrund der Ankunft der Aliens ein Rätsel darstellen, das der Film inhaltlich verhandelt und an dessen Lösung die Figuren arbeiten, stellen weder Aliens im Allgemeinen, noch das Raumschiff jenes wunderbare Element dar, dessen Erklärung im Laufe des Films Aufmerksamkeit geschenkt wird. Beide Kriterien erfüllt hingegen die Sprache, deren wahrnehmungsverändernde Kraft eine wissenschaftsähnliche[251] Legitimation in der Sapir-Whorf-Hypothese erlangt. Als plausibel gemachtes wunderbares Element stellt *Arrival* die Sprache zentral, obwohl sie wie alle weiteren neuartigen Elemente des Films, die Ankunft an sich, die Raumschiffe und darin gegebene Bedingungen und ihre körperliche Erscheinung den Aliens untergeordnet sind.

In der Hinführung wurde festgestellt, dass ein Abgleich zur Identifikation aller Abweichungen von der Nullwelt sinnlos und unmöglich ist. Als Novum werden in der Arbeit die folgenden Komplexe verstanden, die auch bedeutende Elemente der filmischen Welt und der Geschichte darstellen und jeweils Zugehöriges miteinschließen: Die Aliens samt ihrer Sprache in *Arrival*, die Kolonisation neuer Planeten samt der dies ermöglichenden Technologie in *Passengers* und die dystopischen Umweltbedingungen, Gravitationsanomalien und Planeten in *Interstellar*. Die einzelnen Nova lassen sich in ihrer Funktion der Handlung gegenüber unterscheiden: In *Interstellar* und *Passengers* tritt das Wunderbare zuallererst als rahmender Faktor auf und bestimmt das Setting der Handlung, in *Arrival* tritt das Novum hingegen plötzlich in einer nicht-wunderbaren Welt in Erscheinung und verändert diese. In *Interstellar* gesellen sich zum rahmenden Novum weitere, die filmische Welt ergänzende und die Figur überraschende Nova, in *Passengers* bleibt es beim ursprünglichen Novum. Die Differenzierung zwischen rahmenden und erst ergründeten Nova wird in beiden folgenden Unterkapiteln interessant, denn sie nimmt eine erste Positionierung der Welt bzw. der Figur zum Novum vorweg.

2.1. Einführung und Rahmenerzählungen

Dieses Kapitel nimmt sich der Filmanfänge als Einführung in die filmischen Welten an und fragt nach dem Verhältnis der Welt zum Novum, wie es sich zu Beginn präsentiert. Zudem

[251] Vgl. Schröder, *Science Fiction als Social Fiction,* S. 18.

beschäftigt sich das Kapitel damit, wie und aus welcher Perspektive die Vermittlung der Grundlagen stattfindet und von Welt und Novum erzählt wird.

2.1.1. Ausgangszustand der filmischen Welt

Alle drei Filme beginnen mit dem, was gemeinhin als establishing shot verstanden wird: „die typische eröffnende Totale[…]".[252] In *Passengers* legt sich ein Logo über die Totale eines Sternenhimmels, in deren Mitte das Raumschiff erscheint, die Kamera schwenkt diesem nach und der Titel wird eingeblendet. *Arrival* beginnt mit einer sich später wiederholenden Frontalansicht eines Fensters im Zuhause der Protagonistin. In *Interstellar* legt sich der Titel über einen horizontalen Schwenk über das später bedeutungstragende Bücherregal in Murphs Kinderzimmer. Als establishing shots bieten die hier Beschriebenen doch nur bedingt Orientierung, die Totalen sind räumlich noch eher nichtssagend, setzen aber tatsächlich schon erste Clues auf wiederkehrende Orte, Thema und Motive der Filme.

Blickt man auf die gesamten ersten Sequenzen, wird es spannender: Über jeweils andere Mittel bieten die Filme innerhalb einführender Sequenzen eine erste Orientierung an, vermitteln wichtige Prämissen und stellen die filmische Welt vor. Der Filmanfang besteht in allen drei Filmen aus sehr dichten Sequenzen, in denen nicht nur der erste Blick auf die filmische Welt passiert, sondern auch konkrete Informationen zur Handlungswelt vermittelt werden. Der Filmanfang grenzt sich durch jeweils eigene, erzählerische Besonderheiten und filmische Mittel von den folgenden Sequenzen ab und gestaltet damit als eigenständige Einführungssequenz den Einstieg in die Welt. *Arrivals* Einführung präsentiert sich als eine vom voice over[253] der Protagonistin begleitete Montagesequenz, die das Leben ihrer Tochter nachzeichnet. Die einzelnen Szenen, die miteinander montiert werden, korrespondieren mit später auftretenden Flashforwards und dem Novum der veränderten Zeitwahrnehmung. *Passengers* montiert mehrere leicht bewegte und über Musik verbundene Einstellungen, die verschiedene Innenräume des Raumschiffs und seine äußere Umgebung im All zeigen, miteinander zu einer Einführungssequenz. Extradiegetische Einblendungen zeigen darin steckbriefartig Eckdaten der Reise und des Schiffs an. *Interstellars* erste Sequenz verbindet hingegen reale Zeitzeug_innenberichte aus einem Dokumentarfilm zur Dust Bowl,[254] der Dürrekrise der 1930er Jahre in den USA, mit passenden fiktionalen Bildern und Szenen.

---

[252] Hartmann, Britta: *Aller Anfang. Zur Initialphase des Spielfilms*, Marburg: Schüren 2009 (=Zürcher Filmstudien. Bd. 22. Hg. v. Christine N. Brinckmann), S. 295.
[253] Vgl. Hickethier, Knut: *Film- und Fernsehanalyse*. 5., aktualisierte und erweiterte Auflage, Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler 2012, S. 93; vgl. ebd., S. 129.
[254] Siehe *The Dust Bowl*. R. Ken Burns, US 2012.

Spiegel bringt die ausgehende Darstellung der filmischen Welt mit den Schlagwörtern Verfremdungswirkung und Konstruktionsleistung in Verbindung[255] und beschreibt den Abgleich als eine stetig zu erbringende Leistung des Publikums:

> „Da wir beim Rezipieren von Filmen grundsätzlich von unserer Referenzwelt ausgehen, zwingt uns jede Abweichung von deren Normen dazu, neue mögliche Welten zu entwerfen. Wir sind also konstant damit beschäftigt, die von uns entworfene mögliche Welt mit der Information, die uns der Film vermittelt, abzugleichen. Je deutlicher sich die fiktionale Welt von der gewohnten unterscheidet, desto aufwändiger gestaltet sich dieser Abgleich und umso stärker ist die Verfremdungswirkung[…].“[256]

Gleich mit dem ersten Zeigen der filmischen Welt beginne dieser Prozess des Abgleichens und des Konstruierens.[257] Zuvor bestehe mangels anderer Information die Vorstellung von einer in den Gesetzmäßigkeiten der Nullwelt ähnlichen filmischen Welt.[258] Bei der ausgehenden Darstellung wunderbarer Welten gäbe es zwei Optionen: Die filmische Welt könne sich entweder von Beginn an grundlegend anders als die Nullwelt präsentieren oder zunächst im Grunde übereinstimmend erscheinen und sich erst als wunderbare erweisen.[259] Spiegel führt aus, dort wo Informationen fehlten und sie nicht mit denen aus der Nullwelt gefüllt werden könnten – also im ersten Fall der grundlegend wunderbaren Welt – sei durch die größere Diskrepanz zu Beginn von einer stärkeren Verfremdungswirkung auszugehen.[260]

Im Vergleich der ersten Sequenzen zeigt sich eine unterschiedliche Gestaltung hinsichtlich dieses Spektrums von wunderbar bis an die Nullwelt angelehnt. Korrespondierend mit dem Novum als Rahmen präsentiert sich die filmische Welt in *Passengers* und *Interstellar* mit Einsetzen der Handlung als Abwandlung der Nullwelt, die vom Novum geprägt ist, und dort, wo das Novum der Handlung vorausgeht, erscheint die filmische Welt von Beginn an wunderbar. Über das von Anfang an bestehende Verhältnis der filmischen Welt zum Novum entsprechen beide Filme dem ersten von Spiegel geschilderten Fall. Die extradiegetischen Einblendungen in *Passengers* bzw. die Interviews in *Interstellar* machen das deutlich, indem sie Informationen über das Novum voranstellen. Der zweiten Variante entspricht hingegen *Arrival*, dessen filmische Welt sich erst mit der Ankunft der Aliens grundlegend wandelt. Dass dort gerade die erste Sequenz aufgrund ihrer zeitlichen Verortung eigentlich der Sphäre des Novums zuzuordnen ist, ist zu Beginn verschleiert und die Täuschung stützt den Eindruck einer mit der Nullwelt übereinstimmenden Ausgangswelt zusätzlich.

Die Vorstellung der filmischen Welt passiert in *Interstellars* Einführungssequenz simultan auf verschiedenen Ebenen. Verbal beschreiben Zeitzeug_innen den Zustand der Welt, die in einer

---

[255] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 225–228.
[256] Ebd., S. 225f.
[257] Vgl. ebd., S. 226.
[258] Vgl. ebd.
[259] Vgl. ebd.
[260] Vgl. ebd.

Interviewsituation aus der filmischen künftigen Gegenwart zurückblicken. Auf der Bildebene wird derweil vorwiegend das Zuhause der Figuren gezeigt und die Figuren Cooper, Murph und Donald treten ein erstes Mal auf. Die Sequenz bringt zwei Zeitebenen zusammen, die Gegenwart der Interviewten und die Gegenwart der Handlung, sowie ein Traumsegment, das einerseits auf einer anderen Realitätsebene spielt, andererseits später als Teil der Vergangenheit Coopers identifiziert wird.

Als Vermittler zentraler Prämissen der filmischen Welt und des Novums der Dystopie fungieren die zwischengeschnittenen Interviews. In der Einführungssequenz sind fünf entsprechende Einstellungen vorhanden, in denen vier verschiedene Personen[261] sprechen, einige Szenen später treten drei weitere Zeitzeug_innen auf. Im Zusammenspiel von rückblickenden Aussagen mit Bildern der filmischen Gegenwart wird die Welt charakterisiert und das Publikum sogleich mit den Grundlagen des Novums konfrontiert: Weizen sei als Grundnahrungsmittel verschwunden und von Mais abgelöst worden („The wheat had died. The blight came and we had to burn it. And we still had corn, we had acres of corn.“[262]), Staub und Dreck („But mostly we had dust.”[263]; „Just that steady blow of dirt.“[264]) seien allgegenwärtig und schränkten den Alltag ein („We wore little strips of sheets sometimes over our nose and mouth[…].“[265]; „When we set the table we always set the plate upside-down.“[266]). Ansichten der Interviewten und Bilder der Welt wechseln sich in der Montage weitgehend ab und die verbalen Beschreibungen korrespondieren teilweise direkt mit der Bildebene, die Alltag und Zuhause der Figuren zeigt. Das Feld, die Terrasse und die Handgriffe der Figur Donald veranschaulichen die Aussagen der Interviewten und sie lassen sich als Kommentar auf die Situation verstehen. Auch die Setzung des Tons trägt zu diesem Eindruck bei: Die Äußerungen ziehen sich als voice over über die Einstellungen, denen sie entstammen, hinaus in das nächste Bild bzw. gehen ihnen wiederum voraus.

Die erste Interviewte suggeriert einen vorangehenden und abweichenden (Ur-)Zustand: Sie legt dar, dass eine Beschäftigung in der Landwirtschaft die Norm gewesen sei, aber nicht immer schon („Well my dad was a farmer. Um, like everybody else back then. Of course, he didn’t start that way.“[267]) Als Hinweis bietet diese Aussage auch die Deutung der filmischen Welt als mögliche Entwicklung der Nullwelt an. Dass es sich bei der Figur um die ältere Murph und

[261] Abgesehen von Murph handelt es sich nicht um Figuren, sondern reale Zeitzeug_innen und Personen, auch wenn sie hier in ihrer filmischen Funktion besprochen werden.
[262] *Interstellar*, 0:02:40.
[263] Ebd., 0:02:48.
[264] Ebd., 0:02:55.
[265] Ebd., 0:03:00.
[266] Ebd., 0:03:10.
[267] Ebd., 0:01:11.

keine Nebenfigur handelt, wird zunächst lediglich implizit vermittelt: Kurz nachdem sie vom eigenen Vater spricht und auf die Traumsequenz folgend tritt Cooper Murph gegenüber in der Vaterrolle auf und die Totale des Maisfelds, über das sich die Schilderung auf der Tonebene legt, wird auf der Farm verortet. Erst als die gealterte Figur gegen Ende des Films den ersten Auftritt abseits des Interviews hat bzw. spätestens in den credits, wird eine eindeutige Identifikation möglich. In Interstellar tritt das Novum der Dystopie also als Teil der filmischen Welt auf. Im Laufe der Handlung treten weitere Nova auf und die Andersartigkeit der Welt steigert sich.

Von Anfang an zeigt sich auch *Passengers* in einer wunderbaren Welt und die Handlung findet, ähnlich wie in *Interstellar,* in der Dystopie ihren Ausgang im Novum. Der Flug auf halber Lichtgeschwindigkeit, die Kolonisation fremder Planeten, das Raumschiff und die Hibernation sind Teil der Ausgangssituation, bilden den Rahmen, in dem sich die Handlung entfaltet, und gehen ihr voraus. Die Einführungssequenz widmet sich vollständig dem Novum der Kolonisation, repräsentiert im Raumschiff als Setting. Im Anschluss an die Titeleinblendung informieren extradiegetische Einblendungen über Eckdaten, konkret werden der Name des Schiffs und des Ziels sowie die Anzahl der Crewmitglieder und Passagiere an Bord angeführt. Die steckbriefartigen Informationen liegen über entsprechenden Bildern, das Raumschiff wird in Innen- und Außenansichten gezeigt. Das Raumschiff erscheint unbelebt, benötigt keine menschliche Aktion und wird unabhängig von den Figuren, die sich in Hibernation befinden, und ohne die Perspektive einer Figur einzunehmen präsentiert, womit auch die Selbsttätigkeit der Technik als Novum eingeführt wird.

Die beiden Filme *Interstellar* und *Passengers* konfrontieren ihr Publikum direkt mit Informationen zum Novum. Der Eindruck einer mit der Nullwelt übereinstimmenden Welt kann damit nicht lange bestehen bleiben und das Publikum wird beim von Spiegel geschilderten Konstruktionsprozess[268] angeleitet, indem Elemente des Novums, die die filmische von der Nullwelt unterscheiden, konkret benannt und sichtbar gemacht werden. Unterschiedlich gelöst ist die Vermittlung der Informationen: einerseits objektive Texteinblendungen in *Passengers*, andererseits die abstrakte und subjektive Beschreibung der Umstände in *Interstellar*. In beiden Fällen rückt das Novum in der Einführungssequenz ins Zentrum.

Arrival wahrt zu Beginn den Eindruck, die filmische Welt sei kongruent mit der Nullwelt und die Einführungssequenz präsentiere sich als chronologisch angeordnete, tragische, aber gewöhnlich anmutende Biografie. Die Montagesequenz zeigt zusätzlich zur Totalen des Fensters, die zuvor als establishing shot beschrieben wurde, in acht unterscheidbaren Szenen

[268] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 225–228.

das Leben der Tochter, beginnend kurz nach der Geburt, über den Tod im Krankenhaus bis hin zur Trauer Louises. Die Sequenz ist nicht nur räumlich zyklisch aufgebaut, sondern auch hinsichtlich des Ausspruches „come back to me“,[269] der sich an zwei Stellen findet.

Im Gegensatz zu beiden anderen Filmen zeigt die erste Sequenz Übereinstimmung an, nicht die Abweichung und das Wunderbare der Welt. Dabei handelt es sich jedoch um eine Täuschung, denn was sie präsentiert, ist Teil des Novums und einer veränderten Zeitwahrnehmung. Identifizierbar wird das erst, als der Film Hinweise auf die zeitliche Einordnung der Ereignisse und des Lebens der Tochter gibt. Bordwell bespricht die spezifische Zeitgestaltung des Filmanfangs und der Erzählung gemeinsam: Die erste Szene mute wie ein Prolog an und lege in dieser Funktion eine Fährte hinsichtlich der Charaktermotivation der Hauptfigur.

> „[F]airly soon we get the sense that Louise is addressing her dead daughter. We seem to have a classic prologue. […]Across three minutes, we see a mother loving and losing her daughter. […]The film sets up a schema: The grieving mother needs to get out of herself, and the assignment to communicate with the aliens would seem to do that.“[270]

Die Montagesequenz erscheine wie eine Vorgeschichte, die die Figur und ihr Handeln charakterisiere, die Trauer über den Tod der Tochter werde als Prämisse rezipiert. Das setze den Ton für den restlichen Film: „Our default assumption is[…] she has become solitary and emotionally numb.“[271] Die später auftretenden Flashforwards würden damit, zumindest vorerst, ebenso als Erinnerungen verstanden. „Louise seems to be remembering her daughter.“[272]

Die Täuschung ergibt sich vorrangig aus der Anordnung der Szenen, denn der Zeitsprung zwischen erster und zweiter Sequenz wird im direkten Aufeinanderfolgen als Ellipse und nicht als Rückgriff erkannt. In seinem Artikel „Falsche Fährten“ erarbeitet Fuxjäger unterschiedliche Formen der Täuschung und ihre generellen Wirkungsweisen. Er bespricht unter anderem, auf welcher Ebene versteckte Ellipsen[273] beim Publikum wirkten:

> „Die nächstliegende Annahme ist prinzipiell, dass sich nichts geändert hat, also auch: dass eine bereits begonnene Bewegung oder Entwicklung weiter fortgesetzt wird.[…] Solange dem Rezipienten diesbezüglich keine anderslautende Information gegeben wird, geht er hinsichtlich der Schilderung der erzählten Welt von zeitlicher Kontinuität aus.“[274]

Arrival versteckt keine Ellipse, sondern täuscht sie vor. Tatsächlich funktioniert die Täuschung ähnlich, denn auch im Simulieren einer gewöhnlichen Ellipse wird vorgegeben, eine angefangene Bewegung fortzuführen – wenn auch mit Unterbrechung. Dem Publikum werden

---

[269] *Arrival*, 0:02:23; ebd., 0:03:33.
[270] Bordwell, David: “ARRIVAL: When is Now?”, *Observations on film art*, *Kirstin Thompson and David Bordwell*, 23.11.2016. Unter: http://www.davidbordwell.net/blog/2016/11/23/arrival-when-is-now/ (10.04.2022).
[271] Ebd.
[272] Ebd.
[273] Vgl. Fuxjäger, Anton: „Falsche Fährten. Ein Definitionsvorschlag und eine Erörterung jener Untervariante, die durch die Vorenthaltung von expositorischen Informationen zustande kommt“, in: *Maske und Kothurn* 53/2-3, 2007, S. 13–32, hier S. 20.
[274] Ebd., S. 22f.

zudem keine kontradiktorischen Hinweise zur Fortsetzung der Richtung gegeben. Einstellungswechsel[275] und Zeitsprung werden nicht verdeckt, sondern vom schwarzen Bild zwischen den Szenen und dem Ortswechsel angezeigt und die Täuschung bezieht sich in *Arrival* lediglich auf die Richtung des Zeitsprungs. Der „kognitive Mechanismus“,[276] das Nächstliegende anzunehmen, der laut Fuxjäger ursächlich für das Hinwegtäuschen über Auslassungen sei, sowie ein grundsätzliches Erwarten von Chronologie[277] wirken auch dort auf die Annahme, die zeitliche Bewegung setze sich in dieselbe Richtung und chronologisch fort. Es ist daher naheliegend, dass es sich bei der Einführungssequenz um eine Vorgeschichte handelt. Fuxjäger führt die Wirksamkeit einer Täuschung wiederholt auf Kontinuitätssignale zurück.[278] In einem Beispiel zum verdeckten Sprung zwischen Handlungslinien merkt er an, das reine Aufeinanderfolgen sowie die Verbindung über Musik hätten diesbezüglich nur eine schwache Wirkung.[279] Dass sich das voice over in *Arrival* nahtlos über den Schnitt hinweg in die nächste Einstellung zieht und die Sequenzen verbindet, lässt sich als weiterführender Hinweis auf eine Vorwärtsbewegung identifizieren und signalisiert Kontinuität. Der Begriff der Erinnerung (memory), der im voice over fällt, bezieht sich auf die Haupthandlung, naheliegend ist zu diesem Zeitpunkt jedoch die Annahme, er beziehe sich auf das eben Gezeigte. Die zeitliche Vorwärtsbewegung, die in der Montage und im voice over suggeriert wird, stützt den Eindruck, die Vorgeschichte sei die Erinnerung, auf die sich der Kommentar bezieht.

Innerhalb der Einführungssequenz stirbt nicht nur die Tochter, auch eine Trennung wird suggeriert. Drei aufeinanderfolgende Szenen beinhalten jeweils eine Einstellung, die Louises Hand samt Ehering deutlich sichtbar macht: In der ersten Krankenhausszene wird der Ring durch eine Fokusverlagerung und als Detailaufnahme besonders hervorgehoben, in der Cowboyszene ist die Hand zentral gestellt und beim darauffolgenden Zubettbringen steht die Hand gemeinsam mit dem Gesicht der Tochter im Close Up. In den verbleibenden acht Einstellungen verschwindet der Hinweis auf die Ehe und suggeriert damit die Trennung. Die Hand erscheint an zwei Stellen in nahen Einstellungen, Louise trägt keinen Ring mehr. Trennung und Tod erklären die Abwesenheit Tochter und Ehepartner in der Haupthandlung und das Fehlen beider Figuren stellt die Täuschung zunächst nicht in Frage.

Die Einführungssequenzen führen in den Ausgangszustand der filmischen Welten ein und bestimmen, ob sie von Beginn an als wunderbare oder als Abbilder der Nullwelt verstanden werden sollen. Auf die Einführungssequenz folgend manifestiert sich in den untersuchten

[275] Vgl. Fuxjäger, „Falsche Fährten“, S. 21.
[276] Ebd., S. 23.
[277] Vgl. ebd., S. 22–23.
[278] Ebd., S. 21.
[279] Vgl. ebd., S. 28.

Filmen die filmische Gegenwart und die Handlung erhält in der zweiten Sequenz sowohl Zeit und Ort, von der sie ausgeht, als auch Protagonist_innen, deren Perspektive sie folgt. Die erzählerischen Besonderheiten treten in den Hintergrund, werden aber in allen drei Filmen an späterer Stelle in unterschiedlichem Ausmaß wieder aufgenommen.

2.1.2. Perspektivierung der erzählten Geschichte

Der Blick auf die Einführungssequenzen und ihre erzählerischen Besonderheiten, wie sie im Vorangehenden besprochen wurden, lassen zudem auf die Perspektivierung der Geschichten schließen, die ihren Ausgang in der jeweiligen Welt nehmen. Texteinblendungen (*Passengers*), Zeitzeug_inneninterviews (*Interstellar*) und das voice over Louises (*Arrival*) erfüllen gemeinsam mit den Bildern, die sie kommentieren, analoge Funktionen: Sie bieten eine erste Orientierung hinsichtlich der filmischen Welt an und führen Prämissen ein. Die Informationen, die sie preisgeben, bleiben oberflächlich und führen im Falle *Arrivals* sogar hinters Licht, sie machen jedoch eine erste Beurteilung der Welt hinsichtlich ihres Verhältnisses zur Nullwelt möglich. Gleichzeitig sichern sie zu, dass es sich um eine beschreibbare Welt handelt, die nicht gänzlich regellos oder unfassbar ist. Die Interviews, Einblendungen und voice over haben dabei eine narrative Funktion und schaffen eine abseits der filmischen Gegenwart stehende, aber innerdiegetische Erzählinstanz[280]. Die Einführungssequenzen führen nicht nur die Welt und ihr Verhältnis zum Novum ein, sie stellen auch eine Geschichte vor und beginnen sie zu erzählen. Neben ersten Informationen zu Welt, Handlung und Novum geben die ersten Sequenzen Lektüreanweisungen[281] und vermitteln den „spezifischen Zugriff auf die Geschichte[…].“[282] Das entspricht dem Konzept, das Hartmann als Modalisierung und als die Funktion, das Textverständnis festzusetzen, beschreibt.[283]

Um dies auf die Filme anwenden zu können, führt der folgende Absatz in das Konzept ein: Modalisierung fasse das Verfahren der Rahmung des Films mit Hinweisen, die nicht auf die Handlung bezogen seien, sondern „Anweisungen, von *welcher Art* der Text(teil) ist“[284] gäben.[285]

> „Zum Filmverstehen gehört auch, darüber zu befinden, welcher Art die Geschichte ist, wie sie *daherkommt*, d.h. von welcher Warte und mit welcher Haltung, mit welchen Intentionen und Wirkungsabsichten, auch mit Hilfe welcher Rhetorik sie dargeboten wird[…].“[286]

[280] Hartmann spricht von intradiegetischen narrativen Instanzen (vgl. Hartmann, *Aller Anfang*, S. 140).
[281] Vgl. ebd., S. 232.
[282] Ebd., S. 123.
[283] Vgl. ebd., S. 123.
[284] Ebd., S. 232. Hervorheb. i. O.
[285] Vgl. ebd., S. 231f.
[286] Ebd., S. 231.

Greifen die dieses Verständnis prägenden Hinweise die Einordnung der Textsorte auf, spricht sie von „Indikationen des Fiktionalitätsstatus“,[287] Verweise auf „spezifische Eigenschaften der Erzählung“[288] bezeichnet sie als „modale Kennung“[289]. Bedeutendes Element der Modalisierung sei zudem die subjektive Perspektive:[290]

> „Der erzählerische *Blick*, die Haltung des Erzählers und sein Erzählinteresse prägend den Zugriff auf den Stoff[…]. Die Erzählung wird modalisiert und dabei auch subjektiviert, indem ihr der Erzähler seine Erlebnisperspektive, seine Sichtweise, seine ethisch-moralische Haltung verleiht und sie so persönlich färbt: Würde ein anderer sie erzählen, eine andere Geschichte wäre das Resultat.“[291]

Die Einordnung als fiktionale Erzählungen bleibt in den vorliegenden Beispielen unangetastet, sie präsentieren sich allesamt von Beginn an als Science-Fiction-Filme und geben nicht vor eine wahrhaftige Geschichte zu erzählen. Mit den Erzählinstanzen finden sich in den Anfängen jeweils modale Rahmen, die eine Deutung der Art der Geschichte anbieten. Die narrative Modalisierung[292] *Arrivals* korrespondiert mit dem, was Hartmann als Erinnerung beschreibt:[293] Die Geschichte erhält zu Beginn einen „narrativen Rahmen“[294] sowie eine Rahmenerzählerin. Die Absicht der Täuschung besteht in der Rahmung der Erzählung als Erinnerung und der Verschleierung der Flashforwards. Die Einführungssequenz richtet eine konkrete Erzählsituation ein (bzw. täuscht sie vor): Die Figur Louise tritt als Erzählerin aus dem Off auf, leitet den Prolog ein („I used to think this was the beginning of your story“[295]), kommentiert die Abfolge („I remember moments in the middle“[296]; „And this was the end“[297]) und gibt ihre eigenen Wertung des Geschehens wieder („Memory is a strange thing“[298]). Sie erzählt die eigene Lebensgeschichte (scheinbar) aus der Erinnerung und adressiert ihre Tochter. Die Sequenz erscheint dadurch subjektiv und tritt in einen intimen und familiären Lebensbereich ein. Im Kommentar zeigt sich der Gestus[299] der Figur weitaus emotionaler als im abgebildeten Geschehen.

Über die Modalisierung lässt sich der gesamte Film *Arrival* als Erinnerung Louises verstehen. Die Figur tritt als Erzählerin der weiteren Handlung auf und kündigt den Beginn einer Geschichte an, das voice over zieht sich vom letzten Bild der Montagesequenz zur Jetztzeit und

[287] Hartmann, *Aller Anfang*, S. 232.
[288] Ebd.
[289] Ebd.
[290] Vgl. ebd., S. 233.
[291] Ebd., S. 234. Hervorheb. i. O.
[292] Vgl. ebd., S. 233.
[293] Vgl. ebd., S. 234–236.
[294] Ebd., S. 234.
[295] *Arrival*, 0:01:33.
[296] Ebd. 0:03:01.
[297] Ebd. 0:03:23.
[298] Ebd. 0:01:44.
[299] Vgl. Hartmann, *Aller Anfang,* S. 234.

über die erste Einstellung der zweiten Sequenz. Das Wort „now“[300] zwischen den Sequenzen holt die Erzählung in eine filmische Jetztzeit („But now I’m not so sure I believe in beginnings and endings.“[301]), während die nächsten beiden Sätze den Auftritt des Novums vorwegnehmen („There are days that define your story beyond your life. Like the day they arrived.“[302]). Innerhalb der letzten Sequenz am Filmende tritt Louise erneut als Erzählerin auf und das voice over wird weitergeführt. Eine dem establishing shot entsprechende Ansicht des Fensters mit kleinen Abweichungen wird dem vorangestellt. Die Figur adressiert ihre Tochter namentlich („So, Hannah.“[303]), schließt an die Rahmenerzählung an („This is where your story begins. The day they departed.”[304]) und weist die zu Ende geführte Geschichte als persönlich Erlebtes aus („Despite knowing the journey and where it leads I embrace it, and I welcome every moment of it.“[305]).

Anders, aber auf den ersten Blick ähnlich stellt sich die Erzählsituation dar, die in *Interstellar* zur Einführung der Geschichte konstruiert wird: Ebenso stehen rückblickende, persönliche Erinnerungen am Anfang, die auf Bildebene und bezogen auf die Zeit der Haupthandlung Flashforwards darstellen. Von den ersten Hinweisen ausgehend ließe sich die ganze Erzählung als Erinnerung der Figur Murph verstehen, der Film beginnt mit ihrem Rückblick, mit dem Auftreten weiterer Interviewter zerschlägt sich der Eindruck jedoch, die Erzählsituation wird aufgebrochen und die Erinnerungen werden vielstimmig vorgetragen. Sowohl *Arrival* als auch *Interstellar* stecken die Handlung mit Hilfe der Erinnerungen im Filmanfang als Erzählung aus vergangenen Tagen ab und verweisen damit auf das Zurücklassen des Ausgangszustandes der filmischen Welten, welches die Filme als Prozess zum Inhalt haben.

Anders als in *Arrival* fällt der modale Rahmen *Interstellars* jedoch nicht in die von Hartmann aufgestellte Kategorie der Erinnerung. Die Interviews sind zentraler Teil der Einführung, aber nicht narrativer Rahmen. Ansatzpunkte für eine Beschreibung der Rahmung der Erzählung bietet der Begriff der Historisierung, unter dem die Autorin Modalisierung mittels found footage bespricht.[306] Im weiteren Sinne handelt es sich auch bei den Interviews, die einem Dokumentarfilm entspringen und in Interstellar eine Rekontextualisierung erfahren, um derartiges Material. Zeitlich stammen die Aufnahmen aus der Produktion aus den 2010er Jahren, sie beziehen sich aber auf die Dust Bowl der 1930er und lassen Zeitzeug_innen davon

[300] *Arrival*, 0:03:52.
[301] Ebd.
[302] Ebd., 0:03:56.
[303] Ebd., 1:41:52.
[304] Ebd., 1:41:55.
[305] Ebd., 1:42:10.
[306] Vgl. Hartmann, *Aller Anfang,* S. 240.

berichten. Dieser Bezug stellt den „historischen Kontext“[307] und Diskurszusammenhang,[308] in dem der Film verstanden werden kann.

> „Historisierung beschreibt die erzählerische Strategie, das fiktionale Universum zur Historie hin zu öffnen, die Ereignisse *in der Geschichte* zu verankern und ihre Interpretation an das Verständnis faktischer Zusammenhänge zu knüpfen.“[309]

Vorangehend wurden die Interviews in ihrer Funktion gegenüber der Einführung der Dystopie beschrieben. Als solche, so Spiegel, ließe sich gemeinhin ein Stoff verstehen, der „als negativ empfundene Gegenwartstendenzen extrapoliert und zukünftige Schreckenswelten entwirft.“[310] Umweltpolitische und ökologische Entwicklungen stehen in *Interstellar* als Extrapolationen im Zentrum der filmischen Welt und stellen den historischen als auch den gegenwärtigen Bezugsrahmen, in dem Gegenwart der Produktionszeit und Dust Bowl gleichsam Ausgangspunkte bilden.

Die Integration von Dokumentaraufnahmen sichere dem Publikum auch zu, „dass die dargebotene Geschichte nicht der schieren Fantasie entsprungen, sondern *von dieser Welt* ist.“[311] Die Geschichten der Science Fiction spielen aber oft nicht in dieser Welt, sondern mit Möglichkeitswelten und der Fantasie. Dass Historisierung nicht zwingend einen Faktizitätsanspruch erhebe, sondern suggerieren könne „[s]o oder ähnlich könnte es gewesen sein“,[312] stellt jedoch auch Hartmann in einem ihrer Filmbeispiele fest.[313] In *Interstellar* wird die filmische Welt als mögliche Entwicklung der Nullwelt dargestellt und entsprechend wird durch die Integration der dokumentarischen Interviews Glaubhaftigkeit sowie prinzipielle Vereinbarkeit mit der Nullwelt impliziert. Suggeriert wird: So ähnlich könnte es werden.

Interessant ist, dass *Interstellar* den tatsächlich dokumentarischen Status des Materials kaschiert. Mithilfe eines nachgestellten und fiktiven Interviews, das nach der Titeleinblendung, zuerst als voice over, dann mit Bild und Ton am Filmanfang steht, werden die Aufnahmen in die Fiktion eingebettet, indem ein Übergang geschaffen wird. Die im intermediären Interview von der Figur Murph getroffenen Äußerungen stellen den folgenden Zeitzeugnissen inhaltlich Informationen voran, die es erlauben, die historischen Eindrücke auf die filmische Welt umzulegen. Zudem werden die Aussagen mit Aufnahmen aus der filmischen Welt bebildert und damit auf die Dystopie umgelegt. Historisches Hintergrundwissen zur Dust Bowl oder die Identifikation der Aufnahmen als nicht der Fiktion zugehörig werden damit optional und für das Verständnis der Geschichte beliebig. Der ergänzende Beitrag vermittelt zwischen dem

[307] Vgl. Hartmann, *Aller Anfang*, S. 240.
[308] Vgl. ebd.
[309] Ebd., S. 240f.
[310] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 68.
[311] Hartmann, *Aller Anfang*, S. 240.
[312] Ebd., S. 242.
[313] Vgl. ebd.

Fiktionalen und dem Dokumentarischen. Hickethier stellt fest, durch die Praxis, Spielfilme mit dokumentarischen Einschüben zu versehen, werde „das dokumentarische Material langfristig *entschärft* und fiktionalisiert.“[314] Die Fiktionalisierung geschieht in *Interstellar* umgehend, indem die Zeitzeugnisse als Teil der filmischen Welt präsentiert werden. Auch eine Irritation, die sich im Sprung zwischen dokumentarischem und fiktionalem Material ergeben könnte,[315] wird durch die Ergänzung abgeschwächt.

In Ästhetik und Erzählhaltung der Interviewsituation heben sich die Einstellungen von jenen der Haupthandlung ab und wahren den Gestus des Dokumentarischen. In der ersten Filmhälfte erscheinen die Einstellungen in einem abweichenden Format. Durch dunklere Bilder vollzieht sich der Formatwechsel zu Beginn unauffälliger und wird erst bei den Einschüben vor dem Baseballspiel deutlicher. Innerdiegetisch ließe sich das veränderte Seitenverhältnis auf die Aufnahme- oder Wiedergabebedingungen auf der Raumstation zurückführen, denn dort erscheinen die Beiträge auf Abspielgeräten, die dem Format entsprechen könnten. Außerfiktional erinnert das Format hingegen an übliche Fernsehformate und verweist damit gegenüber dem Kinoformat auf die Herkunft aus einer Fernsehproduktion.[316]

Die mit Hilfe der Interviews gerahmte Erzählung wird über jene als dem Zeugnis gebührende und der Aufzeichnung und Bewahrung von Erinnerung würdige präsentiert: Sie ist in der filmischen Welt von historischer Bedeutung. Gleichzeitig wird über die Mehrstimmigkeit des Konservierten suggeriert, es handle sich um eine Geschichte von kollektiver Relevanz. Der Zustand selbst, so die dritte Implikation, sei vorüber, er ist nur mehr in der Erinnerung zu rekonstruieren. In den Bildern aus der filmischen Gegenwart wird der Verbindungspunkt zwischen einzelnen Interviews, den Zeiten sowie den Erfahrungen der Figuren hergestellt: Der Beginn einer Einstellung wird noch von einer Figur kommentiert, das Ende von einer anderen, oder mehrere beschreiben dasselbe. Trotz ihrer Inszenierung als individuelle, biographische Zeugnisse in der Interviewsituation, die die Figuren als isoliert und im Zentrum zeigt, werden die Erfahrungen so zu geteilten und treffen auf der Bildebene auf die Erfahrungen der Protagonist_innen. Die erzählte Geschichte wird zur Erzählung über eine ganze Generation erhoben. Der kollektive Aspekt tritt nach der Einführungssequenz jedoch in den Hintergrund

[314] Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 190. Hervorheb. i. O.
[315] Vgl. ebd., S. 189.
[316] In den Kino- und Blu Ray Versionen seien zusätzliche Szenen mit abweichendem aspect ratio vorhanden, auf der vorliegenden DVD-Version ist das nicht rekonstruierbar (Siehe „Interstellar (2014). Technical Specifications“, IMDb. Unter: https://www.imdb.com/title/tt0816692/technical (10.04.2022); „Aspect Ratio: Which Should You Choose?“, R. Now You See It, youtube.com, 05.09.2015. Unter: https://youtu.be/R26_F7pecqo (10.04.2022), 02:27).

und die folgenden Szenen zeigen das Tagesgeschehen der Familie Cooper, zuerst wird Alltag hingegen als etwas kollektiv Erlebtes inszeniert.

Die rückblickenden Erzählinstanzen *Arrivals* und *Interstellars* wissen schon vor dem Auftreten der Ereignisse über sie Bescheid. In beiden Fällen wird das besonders evident, als sie jeweils eine Zäsur ankündigen: In *Arrival* die Ankunft der Aliens, in *Interstellar* der Staubsturm während des Baseballspieles. Die Handlung validiert ihr Wissen um die (historischen) Ereignisse bzw. ihren Status als Zeitzeug_innen sowie die Zuverlässigkeit der Informationen. Dass die erst beginnende Geschichte schon kommentiert und validiert wird, noch bevor wir überhaupt wissen, was passieren wird, impliziert zudem einen gewissen Determinismus: Was erzählt werden wird, ist schon festgeschrieben und für bestimmte Figuren schon Vergangenheit. Friehs et al.[317] beschreiben den Eindruck, den entsprechende Figuren in den von ihnen besprochenen Filmen[318] evozieren, wie folgt:

> „ZeitzeugInnen in diesen Sciencefiction-Filmen sind *Relikte* aus der Vergangenheit, die jedoch im Gegensatz zu Objekten auch Aussagen über diese treffen können. Sie gelten als ExpertInnen, die in Fragen der Vergangenheit Autorität besitzen."[319]

Ähnlich ist es im Falle Louises in *Arrival*: Als Erzählerin hat sie zusätzliche Autorität, da sie ihre eigene Geschichte erzählt. Durch die Bestätigung erst kommender Ereignisse erscheinen Zukunft und Vergangenheit ähnlich determiniert wie in *Interstellar*. Auch dort sprechen die als Zeitzeug_innen auftretenden Figuren (Personen) mit Autorität von der Vergangenheit. Bildebene und Interviews bestätigen sich in der Einstellungsfolge gegenseitig, indem das, was beschrieben wird, auch gezeigt wird und vice versa. Besonders evident wird das, als einzelne Handgriffe der Figur Donald kommentiert werden. Hartmann führt eine Form der Modalisierung an, die auf Authentisierung abzielt: Die „Beglaubigung des Geschehens durch eine sich als extrafiktional gerierende enunziative Instanz."[320] Auch hier schließt die Science Fiction mit ihren Genrekonventionen nicht nahtlos an, da sie selten behauptet, wahre Geschichten zu erzählen, doch die Authentisierung des Gezeigten mit Hilfe der Interviews funktioniert ähnlich. „Indem sie [die Instanz, Amn..] die Geschichten als wahr oder authentisch ausweist, wird diese gegenüber anderen Fiktionen profiliert[…]."[321] *Interstellar* strebt nur einen indirekten Wirklichkeitsbezug an und will nicht direkt von der Dust Bowl erzählen, gibt sich selbst aber als authentische Geschichte.

---

[317] Friehs, Julia T. et al.: „Die Gegenwart als Vergangenheit im Museum der Zukunft. Museale Szenarien in Sciencefiction-Filmen", in: Eberl, Hans-Christian et al. (Hg.): *Museum und Film*. Wien: Turia + Kant 2003 (=Museum zum Quadrat. Bd. 14. Hg. v. Herbert Posch/Gottfried Friedl), S. 107–148.
[318] Friehs et al.besprechen unter anderem Logans's Run, Demolition Man, Soylent Green und Sleeper (vgl. ebd.).
[319] Ebd., S. 142. Hervorheb. i. O.
[320] Hartmann, *Aller Anfang*, S. 239.
[321] Ebd.

Die Einführungssequenz führt in *Interstellar* Umfeld, Zuhause und Familie der Hauptfigur ein und *Arrival* verortet die Protagonistin gleich zu Beginn in der familiären Beziehung zur Tochter und im Zuhause. Die beiden Filme werden im Filmanfang deutlich als die persönlichen und subjektiven (Lebens-)Geschichten ihrer Protagonisten und Protagonistinnen präsentiert. Der Ausgangszustand in *Passengers* hebt sich davon ab und die Hauptfigur, die den ersten Teil des Filmes über einsam bleibt, wird in einem unbelebten und unpersönlichen Umfeld situiert. Da die Handlung und das zum Erwachen führende Ereignis in Vorgängen begründet liegen, die der Einführung der Figur vorangehen, gestaltet sich der Einstieg in die filmische Welt zunächst unabhängig vom Protagonisten und eine allgemeine Situation wird geschaffen, in die er erst eintritt. Entsprechend tritt keine Erzähler_innenfigur auf und die Einführungssequenz entbehrt ihrer Perspektive. Explizite Informationsvergabe geschieht über extradiegetische Einblendungen und intradiegetische Bild- und Texteinblendungen auf (teils holographischen) Bildschirmen. Wie in *Arrival* handelt es sich um eine Montagesequenz, die – durch Einblendungen, statt verbal – von außen kommentiert wird. Die Erzählsituation gibt sich aber anstatt subjektiv scheinbar objektiv und beobachtend. Die Einführungssequenz bietet Einblick in sich später als verschlossene erweisende Bereiche und schafft einen Wissensvorsprung, indem sie über die Kollision und Jims solitäres Erwachen informiert. In der Montage mutet die Sequenz wie eine Führung durch das unbelebte Raumschiff an, in der die Kamera stetig bewegt, von einem Raum in den nächsten fährt sowie in ins All hinaus und wieder ins Innere führt. Die Einblendungen und abgefilmten Bildschirme korrespondieren mit den ansonsten unkommentierten Einstellungen und einem rein beobachtenden, Fakten konstatierenden Gestus. Auf den Bildschirmen selbst sind automatisierte Vorgänge im Raumschiff grafisch aufbereitet und schematisch visualisiert. Die Technik agiert entsprechend des Novums selbsttätig. In der Verbindung der technischen Abbildungen mit dem Novum entspricht *Passengers* der Feststellung Spiegels, Science Fiction setze auf

> „Bilder und Vorstellungen, die den (technischen) Wissenschaften entspringen; diese werden aber nicht einfach eins zu eins übernommen – sonst wären sie ja nicht wunderbar –, sondern erweitert, ausgebaut, überhöht."[322]

In *Passengers* setzt bereits die Einführungssequenz auf eine technizistische Ästhetik[323] und indiziert das Genre. Von Anfang an wird die Geschichte damit als eine wunderbare Science-Fiction-Geschichte ausgewiesen. Gemeinsam mit dem objektiven Gestus und dem Führungscharakter der Sequenz wird eine „Aura der[…]technischen Plausibilität"[324] geschaffen. Das Novum und der Weltenentwurf agieren als Rahmen der Geschichte, der erste

[322] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 50.
[323] Vgl. ebd., S. 48.
[324] Ebd., S. 51.

Blick darauf erfolgt scheinbar unkommentiert. Erst mit seinem Erwachen wird die Erzählung zur persönlichen Geschichte Jims. Deutlich wird das später in der Subjektivierung und der damit einhergehenden „ethisch-moralische Haltung“[325] im Zuge des Aufweckens der Figur Aurora Lane.[326]

Werden die jeweiligen Besonderheiten der ersten Sequenzen als Mittel der Erzählung betrachtet, kann ihnen eine Beglaubigungsfunktion zugesprochen werden. Der Vergleich zeigt, dass über das voice over (*Arrival*), Zeitzeug_inneninterviews (*Interstellar*) bzw. die Texteinblendungen (*Passengers*) eine außerhalb der Jetztzeit der Erzählung stehende Instanz entsteht, die das Erzählte bestätigt und ihm Glaubwürdigkeit verleiht. In *Arrival* und *Interstellar* bestätigt sich die Handlung über den zyklischen Aufbau und die zeitlichen Ausbrüche der Handlung selbst, zentrale Figuren bezeugen das Geschehene. *Passengers* setzt auf eine technizistische Ästhetik und eine sich objektiv gebende Erzählinstanz.

2.2. Ordnung und Wahrnehmung

Die folgenden Unterkapitel setzen sich unter mehreren Gesichtspunkten mit Aspekten der filmischen Welt auseinander, die sich unter der Bezeichnung Ordnung zusammenfassen lassen. An Grenzen[327] teilen und ordnen sich die filmischen Welten in verschiedene Bereiche. Von besonderer Bedeutung ist aufgrund der Genrespezifika die Unterscheidung zwischen Bereichen des Bekannten und des Unbekannten. Die Zuordnung gibt in den vorliegenden Beispielen die Figur vor, beim Eintritt des Novums treffen die Bereiche aufeinander und dort werden Aspekte der Wahrnehmungswelt[328] inszeniert. Eine zugrundeliegende Ordnung wird zudem in Hierarchien und Sozialwelten sichtbar, blickt man auf Position der Figur in der Welt und ihre Handlungsfähigkeit. Wulff beschreibt die soziale Welt der Figuren als eine Schicht der Diegese:[329]

> „Die *Sozialwelt* ist jene Annahme über die Lebenswelt, in der jeder aktionsfähige Mensch existiert, denkt, handelt und sich mit anderen verständigt. Sie wird als vorgegeben erlebt, ist also nichts subjektiv Hervorgebrachtes, sondern ein intersubjektiver Rahmen des individuellen Lebens und wird in aller Regel fraglos und selbstverständlich übernommen.“[330]

In ihr festgelegte Bedeutungen und Regeln gingen über das Individuum hinaus, bestimmten aber deren Leben. Sie stellten die jeweiligen „Handlungswelten der Figuren“[331] dar, wobei innerhalb einer Welt meist mehrere soziale Teilwelten aufeinanderträfen.

---

[325] Hartmann, *Aller Anfang*, S. 234.
[326] Kapitel 3.3. setzt sich mit der moralischen Fragestellung, die sich aus dem Aufwecken Auroras ergibt, auseinander.
[327] Vgl. Lotman, *Die Struktur künstlerischer Texte,* S. 327ff.
[328] Vgl. Wulff, „Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen“, 40ff.
[329] Vgl. ebd., S. 42ff.
[330] Ebd., S. 42. Hervorheb. i. O.
[331] Ebd., S. 49.

Die Einführungssequenzen vermitteln grundlegende Prämissen der filmischen Welten, charakterisieren sie in Relation zur Nullwelt als variiert oder übereinstimmend und etablieren eine Erzählhaltung. Der Filmbeginn bietet eine erste Einschätzung an, die filmische Welt wird aber über den Verlauf des gesamten Films entworfen und immer umfassender. Die Funktion der Orientierungshilfe, die anfangs von den kommentierenden Erzählinstanzen in Texteinblendung, voice over und Interview übernommen wird, erfüllt bei der Einordnung später auftretender Elemente vorrangig der Protagonist bzw. die Protagonistin. In ihrer Reaktion auf eine sich wandelnde Welt – so Spiegel – suggeriere die Figur dem Publikum das passende Verhalten.[332]

> „Beginnt ein SF-Film in einer mehr oder weniger realitätskompatiblen Welt, die sich erst allmählich zu einer wunderbaren wandelt, befindet sich der Protagonist in einer ähnlichen Lage wie der Zuschauer. Auch er muss sein Weltbild neu konzipieren und erfährt ähnliche Verfremdungseffekte, er lebt dem Zuschauer also gewissermassen die adäquate Reaktion vor.“[333]

Dass die Figur hauptsächlich in nicht bzw. noch nicht wunderbaren Welten stellvertretend agiere und reagiere, liege daran, dass sie andernfalls ja mit den Gegebenheiten vertraut sein müsse: „Luke Skywalker ist über die seltsamen Gestalten in *Star Wars* nur selten erstaunt, und niemand scheint in *Clockwork Orange* Probleme zu haben, Alex zu verstehen.“[334] *Arrival* fällt in die von Spiegel beschriebene Kategorie filmischer Welten und das Novum, das mit der Landung der Raumschiffe in die Welt eintritt, erscheint der Protagonistin ebenso fremd wie dem Publikum. Im Vorangehenden wurde analog zwischen die Handlung rahmenden und im Nachhinein ergründeten Nova differenziert. *Interstellar* beinhaltet mit den Gravitationsanomalien sekundäre Nova, bei deren Auftritt die Figur eine Stellvertreterrolle übernimmt. Trotz des Einstieges in eine wunderbare Welt wandelt sich die Welt entsprechend und Figuren und Publikum werden mit Unbekanntem konfrontiert. Das Verhalten des Protagonisten instruiert unter anderem, wie die Nova in Relation zur filmischen Welt verstanden werden sollen, ob es sich um Alltägliches oder Außergewöhnliches handelt.

In *Passengers* verhält es sich hingegen ähnlich wie in den von Spiegel angeführten Beispielfilmen und der Protagonist zeigt in den ihm zugänglichen Bereichen des Novums keine Befremdung. Die Szenen, in denen die Außenseite des Schiffs und damit das Weltall betreten wird, zeugen von Ehrfurcht, die Planetenkolonisation an sich ist hingegen als Prämisse und Teil der filmischen Welt akzeptiert. Die Freizeit- und Beschäftigungsmöglichkeiten, die das Raumschiff bietet, werden erkundet, wobei die Figur geübt im Umgang mit der Technik des Novums, der künstlichen Intelligenz und den Anwendungsoberflächen auftritt. Jene Szene, die

[332] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren,* S. 227f.
[333] Ebd., S. 227.
[334] Ebd., S. 228. Hervorheb. i. O.

noch in der ersten Kabine spielt, transportiert Banalität und Alltäglichkeit in der vom Novum geprägten Umgebung: Der Protagonist duscht, hört morgendliches Radio und plant sein Outfit. Da der Film kaum Auskunft über Alltag und Leben auf der Erde gibt, sind Unterschiede, die das Novum erst aufbringt, nicht zu eruieren. Der bewanderte Umgang der Figur mit seinen Kernelementen lässt das Novum mit dem Ausgangszustand der filmischen Welt konform erscheinen, es findet ein „Normalisieren des Fremden“[335] statt und es erscheint naturalisiert.
Ähnlich verfährt *Interstellar* mit dem Staubsturm während des Baseballspiels: Ein routiniertes Verhalten der Figuren rahmt das Ereignis. Das Stadion wird geordnet verlassen, es entsteht keine Panik und die Figuren halten im Auto Masken bereit. In den drei der Szene vorangestellten Flashforwards wird der Sturm mit konkretem Datum und Zeitpunkt als Zäsur angekündigt. Gemeinsam mit der Sirene, die ihn begleitet, erscheint die Situation zwar außergewöhnlich, in der filmischen Gegenwart sind die Figuren sich über das Ausmaß, das in der Ankündigung impliziert wird, aber entweder nicht bewusst oder es wird erst im Rückblick identifizierbar. Der Dialog kennzeichnet den Sturm als starkes Exemplar („doozy“[336]), das Verhalten der Figuren weist ihn hingegen als einen unter mehreren aus.
Während des ersten Auftritts des Novums in Form der Raumschiffe in *Arrival* wird die Reaktion der erstaunten Figuren wesentlich. Anstatt des Nachrichtenbeitrags, der von der Ankunft berichtet, steht dessen Rezeption im Bild. Eine ungefähr 30 Sekunden lange Einstellung fängt den Blick der Figur Louise mittig und jenen der Studierenden in den Reihen hinter ihr ein, während auf der Tonebene der Kommentar des Fernsehbeitrages erste unkonkrete Informationen bietet. Die Kamera zoomt dabei immer näher an das Gesicht der Figur heran, so dass sie am Ende mitsamt den Schultern im Close Up steht. Der Beitrag selbst erscheint nur kurz zum Ende der Szene in einer Totalen im Hintergrund auf der Bildebene und zeigt ein kaum erkennbares, dunkles Abbild des Raumschiffs. Der ertönende Alarm verdeutlicht die Ausnahmesituation. Mit der Wahl der Einstellungen, des Motivs und der Vorenthaltung der Beiträge selbst wird das Besondere und Unbekannte sowie der Einschnitt in den Alltag markiert, aber auch Spannung geschürt. Es bleibt unklar, ob die Figur einen Wahrnehmungsvorsprung gegenüber einer Abbildung des Raumschiffs hat. In den folgenden Szenen, während der Autofahrt und im Zuhause, präzisieren weitere Nachrichtenmeldungen Größe und Landeplätze. Ein vollständiges und identifizierbares Bild des Schiffs bleibt aus, die Beiträge erscheinen zwar im Bild, werden aber weiterhin mit der Reaktion der Figur montiert. Das Raumschiff selbst ist nur in Ausschnitten und undeutlich zu sehen. Über die folgenden

[335] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 208.
[336] *Interstellar*, 0:17:35.

Szenen hinweg bis Louise vom Militär abgeholt wird, bleibt der Umgang mit den Beiträgen derselbe. Wiederholte Verweise auf offene Fragen und das Ausbleiben von Antworten durch die Sprechenden in den ersten Meldungen vermitteln eine hilflose Ahnungslosigkeit und einen Mangel an Informationen. Brodwell beschreibt die Emotion der Figur während der anfänglichen Beiträge als „a kind of blank anxiety."[337]

Spiegel stellt fest, in der Reaktion auf das Novum überspitze die Figur Verwunderung häufig, und begründet das in einem Informationsnachteil: „Wenn die Figuren dem Rezipienten gewissermassen vorspielen, wie er sich zu verhalten hat, dann meist in einem übertriebenen Masse[!]."[338] So „zeigen SF-Protagonisten ein viel grösseres Erstaunen über die wunderbaren Ereignisse als der Zuschauer, denn sie sind informationstechnisch benachteiligt[…]."[339] Der Nachteil der Figur liege in einem potentiellen Informationsvorsprung des Publikums hinsichtlich der Ereignisse, aber auch in fehlender Einsicht in die Konventionen und Motive des Genres.[340] Dem Publikum sei Genrewissen ein Vorteil bei der Interpretation von Hinweisen.[341] „Wissen über Fiktion ist Teil unserer Enzyklopädie, für fiktionale Figuren dagegen scheint dies nur selten zu gelten."[342] Gleichzeitig biete der „nichtsahnende Held"[343] einen Anknüpfungspunkt für indirekt an das Publikum gerichtete Erklärungen.[344] Im ersten Auftritt des Novums wird das Erstaunen der Figur betont und die Verwunderung Louises wird der konkreten Visualisierung des Raumschiffs vorangestellt. Das Publikum verfügt potentiell nicht nur über allgemeines, genrebezogenes Wissen, sondern über spezifisches Vorwissen zu dem Film, nicht zuletzt über den Trailer,[345] das DVD Cover, das DVD Menü oder ein Vorschaubild eines Streaming Services, das das Raumschiff abbildet.

Über die Reaktion der Figur wird das Novum in *Arrival* erneut als solches markiert, sie bietet eine Perspektive auf das Geschehende an, das als unbekannt und neuartig in der filmischen Welt verstanden werden soll. Die Figur zeigt sich entsprechend entsetzt und erstaunt. Besonders in *Passengers*, aber auch in der Dystopie *Interstellars*, findet über das Nicht-Erstaunen der Figur hingegen Naturalisierung statt und sie werden als Alltag und Gewohnheit inszeniert. Verwunderung, die als Reaktion mit Ereignissen montiert wird, bezieht sich in *Passengers* darauf, dass die wunderbare Technologie nicht erwartungsgemäß funktioniert. In *Interstellar*

[337] Bordwell, „ARRIVAL".
[338] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 227.
[339] Ebd.
[340] Vgl. ebd.
[341] Vgl. ebd.
[342] Ebd., S. 228.
[343] Ebd., S. 227.
[344] Vgl. ebd., S. 227f.
[345] Zum Trailer siehe Paramount Pictures: „Arrival Trailer (2016) – Paramount Pictures", R. Paramount Pictures, youtube.com, 16.08.2016. Unter: https://youtu.be/tFMo3UJ4B4g (10.04.2022).

zeichnet die Figur Cooper die NASA, das Wurmloch und die Mission in Aussagen und ebenso in Einstellungen, die die Reaktion zeigen, als unverhoffte Erscheinungen, über später auftretende Nova zeigt die Figur jedoch mehr Erstaunen. Diese Aspekte des Novums erscheinen plausibel und mit der Welt, aber auch mit dem Wissen der Figur, das sich aus seiner Vergangenheit als Pilot ergibt, vereinbar. Ebenso wie Jim in *Passengers* als Maschinenbauingenieur charakterisiert wird und entsprechend vertraut in einem bestimmten Wissensbereich auftritt, wird Cooper als Pilot der NASA eingeführt, und es ist anzunehmen, dass sich ein solcher mit den theoretischen Grundlagen des Raumflugs, aber auch mit physikalischen Phänomenen zumindest in Ansätzen auskennt. Aufgrund einer ihr zugesprochenen professionellen Expertise ist die Figur an manchen Stellen im Vorteil gegenüber einem allgemeinen Filmpublikum und Verwunderung ihrerseits wird nicht erwartet. Die sekundären Nova der Gravitationsanomalien führen in *Interstellar* ebenso wie die Landung des Raumschiffs in *Arrival* zu einem Bruch im Alltag der Figuren. Während das Novum nach Spiegel eben „keinen Bruch in der Ordnung der fiktionalen Welt darstellen“,[346] sondern mit den Regeln der Welt vereinbar auftreten sollte, stören die im Nachhinein auftretenden Nova doch den Ausgangszustand der Welt. Besonders deutlich wird das dort, wo das Novum in die Wohnräume der Figur eindringt und dessen Ordnung nachhaltig verändert. Als Grundlage dafür wird das Zuhause in beiden Filmen früh als Raum etabliert. Darin konkretisiert sich der Alltag der Figuren und wird als Normalzustand eingeführt, der vom (sekundären) Novum unterbrochen und gestört wird, und zwar soweit, dass eine Rückkehr in den Ursprungszustand unmöglich wird.

Als Analysebegriff erlaubt das Novum die filmische Welt und ihre Charakteristika zu beschreiben, das Science-Fiction-Szenario[347] zu fassen und Genrezugehörigkeit auszuweisen. Außerhalb der Fiktion definiert es sich zuerst als eine Neuerung gegenüber der Nullwelt.[348] Spiegel stellt fest, das Verhältnis von Bekanntem und Unbekanntem zueinander sei „der dialektische Widerspruch, der die SF charakterisiert.“[349] Die Perspektive der Figuren gibt vor, ob der extrafiktional als Novum bestimmte Aspekt im Bereich des innerdiegetisch Bekannten oder des Unbekannten liegt. Sie deutet und zeigt an, welche Elemente der filmischen Welt, unabhängig von ihrem Status als Nova, innerfiktional Neuheiten darstellen und umgekehrt, welche wunderbaren oder nicht wunderbaren Elemente innerfiktional als alltäglich und grundlegender Teil der filmischen Welt und Ordnung verstanden werden. Im Sinne des

[346] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren,* S. 42.
[347] Vgl. Schröder, *Science Fiction als Social Fiction*, S. 16.
[348] Vgl. Spiegel, „Science Fiction“, S. 247.
[349] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren,* S. 248.

Conceptual Breakthrough „als Erkenntnisgewinn der Figuren“[350] stellt die sich hierin zeigende Unterscheidung des Bekannten und des Unbekannten die auschlaggebende semantische Opposition dar. Die Konfrontation von Zuhause und (sekundärem) Novum in *Interstellar* und *Arrival* lässt sich als das Aufeinandertreffen der beiden Bereiche verstehen.

Die Einführungssequenz *Arrivals* täuscht ob ihrer Zeitlichkeit und geht den Ereignissen nur scheinbar voran, im Aufbau findet sich dort jedenfalls der erste Auftritt des Zuhauses. Schon der establishing shot zeigt das Haus am See, das in der Montagesequenz als familiärer Raum und mit Louises Mutterrolle konnotiert wird. Die zweite Sequenz skizziert hingegen einen gegenwärtigen Alltag rund um die Hauptfigur. Sie tritt als Dozentin in einer Lehrveranstaltung auf, die vom Bericht der Landung unterbrochen wird. Figur und Handlung kehren daraufhin in das schon zuvor als solches bewertete Zuhause zurück, um den Auftritt des Novums in den eigenen, schutzbietenden Räumen zu verarbeiten.

Auch *Interstellar* bietet für das zu Beginn eingeführte Zuhause die Wertung als Familienraum an und die Figuren werden in entsprechenden Rollen eingeführt. Das Vorstellen des Alltags geht mehrere Szenen über die Einführungssequenz hinaus, die diesen noch als kollektiven inszeniert. Das fällt mit einer ausführlichen Charakterisierung der filmischen Welt als Dystopie und als vom Novum geprägt zusammen. Ab der zweiten Sequenz tritt der Alltag der konkreten Figuren in den Vordergrund und die Familie wird im Umgang miteinander vorgestellt. Im Zuge der Jagd nach der Drohne, der die Figuren am Weg zur Schule begegnen, wird der Stellenwert der Technik in der Welt, aber auch Coopers Können veranschaulicht. In der folgenden Besprechung in der Schule wird der Protagonist gegenüber den Lehrpersonen und der filmischen Welt ausgezeichnet, indem er das Leugnen der Mondlandung sowie die eingeschränkten Zukunftsaussichten seiner Kinder nicht akzeptieren will. Die Position der Figur in der Welt wird in der Terrassenszene schließlich nochmal verdeutlicht und im Dialog thematisiert. Innerhalb dieser Szenen treten die ersten Gravitationsanomalien auf, sie werden von den Figuren aber nicht als Nova erkannt: Das heruntergefallene Modell und die Bücher sowie die verrücktspielenden Maschinen werden im Gespräch abgetan, der Staubsturm als Gewohnheit gekennzeichnet. Ein Bruch im Alltag findet erst statt, als Staub in einer seltsamen Anordnung in Murphs Kinderzimmer schwebt. Dessen Auftreten im Zuhause beschließt auch den ersten, die Welt und Figuren einführenden, Teil des Films. Verstehen wir die Kabine der Figur Jim in *Passengers* als eine dem Zuhause entsprechende Räumlichkeit, wird ein bedeutender Unterschied zu den anderen Filmen ersichtlich: Da alle Räume Teil des Novums sind und Alltag nur in diesen und nie in einer persönlichen Dimension stattfindet, vermag das

[350] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 246.

Novum keinen Bruch zu erzeugen. Die Kabine ist ein zugeteilter und austauschbarer Raum. Der Protagonist hängt nicht an ihm und eignet sich bald eine luxuriösere Unterkunft an.

Das Novum nimmt in *Arrival* zuerst über weitere Fernsehberichte, die von globalen Auswirkungen zeugen, Einzug in das Zuhause. Ab dem ersten Auftritt wird Medienkonsum zentral gestellt und mittels der beständigen Anwesenheit von Nachrichtenmeldungen wird das Außergewöhnliche der Ereignisse verdeutlicht. Es werden wenig konkrete Informationen zum Novum geliefert, die stetige Beobachtung der Nachrichten zeugt vom sehnlichen Warten auf Neuigkeiten in der Krisensituation und vom Bruch im Alltag. Der Fernseher läuft selbst, während Louise schläft. Bei der folgenden Rückkehr an den Arbeitsplatz ist die Universität im Kontrast zum belebten Ausgangzustand menschenleer. Anstatt Studierender tritt die Figur Colonel Weber auf und eröffnet Louise die Möglichkeit, an der Übersetzung der Sprache der Aliens zu arbeiten. Der folgende nächtliche Einfall des Militärs in das Zuhause und der Transport zur Militärbasis durchbricht den Alltag nachhaltig: Louise wird ihres persönlichen Bereichs entrissen und kehrt in der folgenden Handlung nur mehr in den Flashforwards in ihr Zuhause zurück.

In *Interstellar* sind es einzelne herunterfallende Gegenstände in Murphs Kinderzimmer, mittels derer das Novum der Gravitationsanomalien erstmals im Bereich des Zuhauses auftaucht. Erst das seltsame Verhalten von Staub wird vom Protagonisten als Besonderheit anerkannt und stört den Alltag: Über ein offenes Fenster ist während des Sturms Staub in das Zimmer gelangt, er schwebt in distinktiven Säulen in der Luft und bildet am Boden ein Streifenmuster. Nach einem Zeitsprung zum nächsten Tag wird deutlich, der Protagonist hat dieses Schauspiel die Nacht über beobachtet und er entschlüsselt das Muster schließlich als Koordinaten, die ihn und die Figur Murph folgend zum Versteck der NASA führen. Der Protagonist betritt das Zuhause daraufhin nur mehr kurzzeitig und um sich zu verabschieden. Entsprechende Szenen zeugen vom veränderten Verhältnis zwischen Vater und Tochter: Eine zuvor etablierte Familienordnung und Harmonie sind zerbrochen, das Verhältnis ist nachhaltig gestört. Die Koordinaten haben den Alltag des Protagonisten nicht nur durcheinandergebracht, eine Rückkehr zum Ursprungszustand und in die Vaterrolle ist nicht mehr möglich. Er erreicht das Zuhause innerhalb der folgenden Handlung lediglich indirekt vermittelt durch das Bücherregal im Tesserakt, wo es nur in bereits vergangenen Momenten des Kinderzimmers vorhanden ist, sowie später im Nachbau auf der Raumstation als Simulation.

Die Analyse widmet sich im Folgenden konkreten Grenzen, ihren Markierungen und den Bewegungen der Figuren in Relation zu verschiedenen Teilbereichen. Anschließend werden auf das Novum bezogene Fragestellungen und Rätsel verglichen, denen sich die Figuren stellen.

Im letzten Unterkapitel wird deutlich, dass der Zugriff auf das Novum und seine Erforschung von der Expertise und den Berechtigungen der Figur abhängig ist. In alldem wird die Ordnung der filmischen Welt reflektiert.

2.2.1. Grenzen und der Bereich des Unbekannten

Alltag und Zuhause sind in *Interstellar* und *Arrival* Dimensionen eines ursprünglichen Wissensbereichs der Figuren, der ihrer Perspektive folgend das Bekannte ausmacht. Mit dem Auftritt der Gravitationsanomalien als sekundäres Novum in *Interstellar* bzw. dem Raumschiff als primäres Novum in *Arrival* wird das Bekannte mit dem Unbekannten konfrontiert, was die Filmhandlung in Folge treibt. Nach dem Aufeinandertreffen der Bereiche in den Räumen der Figur werden die Voraussetzungen für die erste Annäherung an das Novum gestellt, Louise wird in die Nähe des Raumschiffes geflogen und Cooper bricht zum Versteck der NASA auf, wo die Exploration des Unbekannten seinen jeweiligen Ausgang nimmt. In beiden Filmen führt die Erkundung schließlich zu einer ultimativen Grenze, hinter der sich das Novum erst vollständig offenbart. Im Zuge der Annäherung an diese Grenze werden verschiedene Durchgänge und Barrieren etabliert, überwunden und schließlich verschoben, die Protagonist_innen erschließen Teil- und Wissensbereiche, mit denen das Novum kontinuierlich näher rückt und Unbekanntes erschlossen wird.

Das Vordringen in das Areal der NASA ist keine rein räumliche Bewegung, sondern erfüllt Kriterien der Lotman'schen Grenzüberschreitung und die an einer Grenze geteilten Bereiche sind topografisch, topologisch und semantisch[351] gegensätzlich gewertet. Im Kontrast zur filmischen Welt, wie sie vor allem in den Interviews und der Schulszene charakterisiert wurde, präsentiert sich die NASA hoffnungsvoll und technisiert. Den ihr angehörenden Figuren ist es im Gegensatz zu Cooper und seinem Umfeld, die den Strukturen der Dystopie unterliegen, möglich, nicht in der Landwirtschaft tätig zu sein. Das Versteck befindet sich an den vermittelten Koordinaten, unter der Erde und zudem, das zeigt die vergehende Zeit während der Autofahrt und die Verwendung einer Karte an, entfernt vom Zuhause angesiedelt. Mittels Absperrungen wird das Areal als abgegrenzter Bereich gekennzeichnet, zu dem sich der Protagonist klar entgegen seiner Berechtigungen Zutritt verschafft.

Die erfolgreiche Überwindung hat beträchtliche Auswirkungen auf den Wissenstand der Figur: Nach der Erkenntnis, dass es sich um seinen ehemaligen Arbeitsgeber handelt, erlangt Cooper Einblicke in die Forschungsräume, wird mit Prognosen zum Zustand der Erde konfrontiert und über die Gravitationsanomalien informiert. Der Unfall, von dem der Traum in der Einführungssequenz zeugt, offenbart sich zudem als deren Konsequenz. Die Figur Romily führt

[351] Vgl. Martínez/Scheffel, *Einführung in die Erzähltheorie,* S. 156ff.

das Wurmloch ein und zeigt eine Abbildung. Die Grenze verschiebt sich daraufhin zum Wurmloch, dessen Durchqueren zu einem fernen Planetensystem führt und das Auskundschaften eines neuen Heimatplaneten ermöglichen soll: Die nächste zu erkundende Dimension des Unbekannten und der noch zu erforschende Bereich werden festgesetzt.

Auf der anderen Seite des Wurmlochs liegt schließlich das schwarze Loch, das die letzte vom Protagonisten zu bewältigende Grenze darstellt. Dahinter liegt der Tesserakt, der Erkenntnisse über die Herkunft der Graviationsanomalien birgt. Zwei Stellen sind in der Bewertung des Phänomens als strenge und unüberwindbare Grenze besonders relevant und an beiden tritt die Figur Romily ebenso wie beim Wurmloch in der Rolle des Wissenschaflters und in erklärender Funktion auf, während der Protagonist Fragen stellt. Nach der Überwindung des Wurmlochs benennt Romily das schwarze Loch als Gargantua und weist es im Funkgespräch während des Anfluges auf den Planeten Miller als das große Unbekannte aus, aus dem nichts herausdringen kann („Nothing escapes that horizon. Not even light.“[352]). Gemeinsam mit der Figur Mann, die ausspricht, der Blick ins schwarze Loch widerspreche den Naturgesetzen, verdeutlicht Romily auf dem zweiten Planeten, es sei unmöglich zu erkennen, was darin und hinter seinem Horizont bestehe. Kurz darauf wird dies im Dialog teilweise abgeschwächt und Romily spekuliert, der Roboter TARS könne einen Eintritt überleben. Wiederum wird darauf verwiesen, es handle sich um vollkommen unbekanntes Terrain: „After the horizon is a complete mystery.“[353]

Passengers charakterisiert die Türe zum Schlafraum der Crew in einer Montage mehrerer vergeblicher, manueller Durchbruchsversuche als eine räumliche Grenze, an der die Figur ansteht. Relevant ist auch eine ähnliche Tür, die zur Kommandobrücke führt. Die Kamera dringt mehrmals unabhängig von der Figur in diesen Raum vor, in dem Statusberichte und Einblendungen zu Defekten visualisiert werden. Beide verschlossenen Räume sind Angestellten des Unternehmens, das die Kolonisation organisiert, vorbehalten und zeugen von instandgesetzten Zugangsbeschränkungen und zeigen die Unterscheidung zwischen befugten und unbefugten Figuren. Jim fasst die Einschränkungen zusammen: „The crew’s in a secure hibernation room. Everything important, the controls, the reactors, the engines, it’s all behind firewalls. There’s no way through.“[354] Der Auftritt der Figur Gus ermöglicht Jim und Aurora entgegen der Ordnung Zugang und über wortwörtliche Durchgänge wie Türen und Schleusen nähern sie sich dem Reaktorraum an, in dem sich der zentrale Defekt des Schiffes offenbart. Das Erkunden des Novums, das in der Erkenntnis endet, ähnelt mehr einer räumlichen Bewegung.

---

[352] *Interstellar*, 1:03:20.
[353] Ebd., 1:42:31.
[354] *Passengers,* 0:33:05.

Aus dem Novum der Kolonisation ergibt sich eine Grenze, an der die gesamte Filmhandlung spielt, und das Raumschiff samt Hibernation sind Mittel der Überschreitung. Die filmische Welt teilt sich in die Bereiche Erde und Kolonie, die Start bzw. Ziel der Reise darstellen und aus Sicht der Protagonist_innen als bekannt und unbekannt, als vergangen und zukünftig gewertet sind. Durch das Erwachen bleiben die Figuren immer unbeweglich an der Grenze verhaftet, es gibt für ihn kein Zurück und kein Vor.

Auch im Erwachen selbst liegt eine verbotene Bewegung über eine Grenze und sie widerspricht der vorgegebenen Ordnung der Welt: Jim und Aurora werden dem schlafenden Normalzustand und der Hibernation entrissen, befinden sich daraufhin in einem Bereich, der noch nicht zugänglich sein und im wachen Zustand nicht existieren sollte. Gegenüber mehreren Aspekten des Bereichs sind sie zunächst unberechtigt und handlungsunfähig und nach der Grenzüberschreitung gibt es (vorerst) kein Zurück. Als sich die Möglichkeit eröffnet, eine Person Hibernation simulieren zu lassen, entscheiden sich Jim und Aurora für ein Leben im wachen Zustand und gehen vollständig in diesem Bereich auf. Damit passiert das, was Lotman, wie folgt, beschreibt: Um ein Sujet zu Ende zu führen müsse die Figur „in diesem Gegenfeld aufgehen und sich aus einer beweglichen Figur in eine unbewegliche verwandeln.“[355]

In *Arrival* stellt die letzte Grenze, hinter der sich das Novum vollständig offenbart, die Glaswand im Inneren und an der Spitze des Raumschiffes dar. Sie schirmt die Aliens und ihren Bereich von den Menschen im Raumschiff ab. Noch vor dem ersten Eintritt formuliert eine Figur auf Louises Frage nach körperlichem Kontakt, die Aliens seien nicht erreichbar („There’s a wall, like a glass wall. You can’t get to them.“[356]). Das Erkunden des unbekannten Bereichs, der sich zuerst im Raumschiff manifestiert, geht von den verschiedenen Eintritten aus. Kontinuierlich nähert sich die Figur der ultimativen Grenze an, überwindet dabei verschiedene Hindernisse und häuft Wissen über die Sprache und die Aliens an. Leidlich Louise überschreitet als bewegliche Figur die ultimative Grenze und erlangt die damit verbundene Erkenntnis sowie die die Aliens grundlegend von den Menschen unterscheidende Zeitwahrnehmung.

In *Arrival* wird die Wahrnehmung der Protagonistin in der Konfrontation mit dem Novum wiederholt mit Bedeutung aufgeladen. Wulff bespricht die sinnliche Wahrnehmung und körperliche Erfahrung der Welt durch die Figuren unter dem Begriff Wahrnehmungswelt.[357] Als Schicht der filmischen Welt fasse sie direkt oder indirekt über die Reaktion vermittelte „diegetische Wahrnehmungstatsachen“[358] der Figur:[359] „Visuelles, Akustisches, aber auch

[355] Lotman, *Die Struktur literarischer Texte,* S. 342.
[356] *Arrival*, 0:22:23.
[357] Vgl. Wulff, „Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen“, S. 40–45.
[358] Ebd., S. 41.
[359] Vgl. ebd.

Olfaktorisches, Gustatorisches, Haptisches[…] gehört zur Diegese.“[360] Miteinzubeziehen sei, dass sich die Wahrnehmung der Figuren untereinander sowie von Figur und Publikum unterscheiden könne.[361] Die Erforschung des Novums geht in Arrival mit der Inszenierung seines sinnlichen Erfassens durch die Protagonistin einher: In Stufen werden das Raumschiff und die Aliens erfahrbar und die Annäherung an das Novum korrespondiert mit der Vermittlung verschiedener Sinneseindrücke. Das Novum zeigt sich nach seiner Einführung in Nachrichtenbeiträgen zuallererst hörbar, wird in einer anderen Szene unmittelbar sichtbar und erscheint schließlich in greifbarer Nähe und eine erste Berührung findet nicht nur metaphorisch statt. Die Sinneseindrücke werden meistens und soweit möglich mit der Figur erlebt und dem Publikum stehen teilweise dieselben auditiven und visuellen Informationen zur Verfügung.
In der Rekrutierungsszene in der Universität wird eine Aufnahme aus dem Schiff vorgespielt und ein Übersetzungsbedürfnis in Stand gesetzt. War zuvor nur vom Diskurs rund um die Ankunft zu hören, wird das Novum in dieser Szene in Form von Sprachfragmenten auditiv zugänglich. Die Aliens und der Umstand, dass es sich um zwei handle, werden gemeinsam mit Louises Rolle in Bezug auf das Novum eingeführt: Sie soll als Übersetzerin fungieren. Die Szene ist hauptsächlich in Schuss-Gegenschuss-Ansichten[362] der beiden Figuren geschnitten, während die Aufnahme abgespielt wird, bleibt zunächst Louise im Bild und ihre Reaktion wird beobachtbar. Das folgende Gespräch nimmt vorweg, für die Übersetzung müsse ein Sichtkontakt hergestellt werden. Zwei Szenen später wird der erste direkte und unvermittelte Blickkontakt mit dem Novum erreicht. Vorbereitend schwenkt die Kamera über die von Wolken verdeckte Umgebung, hinterlegt von einem lauten Propellergeräusch, das in den folgenden Szenen immer wieder auftritt. Die abgefilmte Landschaft durchzieht eine Straße, auf der sich Autos und Menschenmassen an einer Sperre angesammelt haben und daran gehindert werden in die Nähe des Novums zu gelangen. In zwei Close Ups werden Louises Blick und Reaktion eingefangen, bevor das Raumschiff erstmals im Bild erscheint. In einer einzelnen langen Einstellung bewegt sich die Kamera auf das Novum zu, schwenkt nach links und ungefähr dreiviertel der eigenen Achse weiter im Kreis um das Zeltlager herum. Die Kamerabewegung ahmt so die Flugbewegung nach, die auch die Figuren im Luftfahrzeug erleben und gibt ihre Blickposition wieder, ohne eine POV-Einstellung darzustellen. Das Schiff wird im Raum in Relation zur Militärbasis positioniert, nach der Landung blicken die beiden Figuren Ian Donnelly und Louise wiederholt in diese Richtung und es steht im Hintergrund einiger Einstellungen

[360] Wulff, „Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen“.
[361] Vgl. ebd., S. 41f.
[362] Zum Schuss-Gegenschuss-Verfahren siehe Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 146f.

Kurz darauf machen sich die Figuren auf den Weg zum Eintritt, nach Anlegen der Schutzanzüge tritt Louise aus dem Zelt und blickt direkt auf das Raumschiff. Das Propellergeräusch wird zunehmend dumpfer, zu vernehmen sind stattdessen schwere, Louise zuzuordnende Atemgeräusche. Dass die dicken Schutzanzüge Louises Atmung und Bewegungen beinträchtigen, muss „aus den Reaktionen der Figuren abgeleitet werden."[363] Der körperliche Eindruck der Figur wird indirekt vermittelt, es handelt sich auch um das erste set-up für den Anzug als zu überwindendes Hindernis (siehe Kapitel 2.2.3). Bei der folgenden Annäherung an das Raumschiff ahmt die Kamerabewegung ähnlich wie beim Anflug die Bewegung der Figuren nach und das Bild ist, der Autofahrt entsprechend, leicht verwackelt. Bilder des Raumschiffs sind mit den Blicken Louise und Ians montiert. Louise Atmung ist an manchen Stellen weiterhin zu vernehmen.

Wulff geht darauf ein, dass Wahrnehmung von einer Einteilung in Sozialwelten abhängig sei, und stellt fest, das Gewohnte wirke auf Ebene der Sinne:[364] „Eng verbunden sind Sozialwelten mit Wahrnehmungswelten, weil Wahrnehmungen nicht allein psychophysikalische Ereignisse, sondern bedeutungstragende Tatsachen sind."[365] Am Beispiel der Beschaffenheit unterschiedlicher Stoffe macht Wulff fest, dass sich das Fremde anders anfühle und anders erstastet werde als es das Eigene, es gäbe unterschiedliche „Tastwirklichkeiten".[366] Unter den Sinnen nehme das Haptische eine besondere Stellung ein: „Eine der ersten Wahrnehmungswirklichkeiten ist die Welt des Haptischen. Ich bin in meiner Welt, ich vertraue ihr, weil ich ihre Fühl-Formen kenne; ich lebe in einer *haptischen Normalität*."[367] In seinem Beispiel treffen zwei Figuren unterschiedlicher mittelalterlicher Stände aufeinander und ein dem Reichen vertrauter Stoff werde für eine arme Figur als „haptische Fremdheit"[368] erfahrbar. Die Haptik und andere Sinne ordneten sich außerdem in weitere Teilbereiche auf: „Die Welt des Arbeitens fühlt sich anders an als die des Erotischen oder die der Zärtlichkeit."[369]

In *Interstellar* und *Arrival* wird der Drang der Figuren, das in die Nähe getretene Novum zu berühren, und Neugier gegenüber dem haptisch Fremden[370] inszeniert. Der Fokus auf die haptische Erfahrung leitet in beiden Fällen einen Durchbruch in bzw. durch das Novum (Erster Eintritt bzw. Wurmloch) ein. *Passengers* bildet eine Ausnahme und beim ersten Auftritt des Novums ist keine sinnlich wahrnehmende Figur präsent. Die einleitende Führungssequenz tritt

[363] Wulff, „Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen", S. 41.
[364] Vgl. ebd., S. 42f.
[365] Ebd., S. 42.
[366] Vgl. ebd., S. 43.
[367] Ebd. Hervorheb. i. O.
[368] Ebd.
[369] Ebd.
[370] Vgl. ebd.

an Stelle der Figur und führt das Schiff vor. Zumindest in übertragenem Sinne tastet die Kamera das Schiff dabei ab, das Novum erfährt eine Musterung. Der erste bewusste Kontakt der Figur mit dem Novum, der Einzug in den Film findet, zeigt am Rande den Versuch einen haptischen Eindruck zu erlangen: Jim streckt seine Hand nach der AI-Anzeige aus, die ihn nach seinem Erwachen unterweist, und streicht durch das holographische Bild.

Nach ungefähr 57 Minuten treffen die Figuren in *Interstellar* auf das Wurmloch, das gleichsam Novum und durchbrochene Grenze darstellt. Im Raumschiff erscheint während des Durchbruchs in den Bereich des Unbekannten ein Phänomen, das Romily als Verzerrung der Raumzeit identifiziert. Im Bild zeigt es sich als verschwommene und verzerrte Stelle. Die Figur Amelia Brand streckt ihre Hand danach aus, die sich in Folge entsprechend verformt, die haptische Erfahrung wirkt sich auf die körperliche Konsistenz aus. Rückblickend formuliert Brand, das Ereignis sei als erster Händedruck zu verstehen. Verschiedene Marker verweisen auf den Ausnahmezustand (Ankündigung, Alarm, stark verwackelte Kamera), aber auch die Vermittlung von Neugierde gegenüber der Haptik des Wunderbaren markieren die Erfahrung des Durchbruchs als eindrücklich. Die Szene kehrt gegen Ende des Films aus Sicht Coopers wieder, der, während der Tesserakt sich auflöst, im Raum schwebt. Aus seiner Perspektive, nachdem die ultimative Grenze überwunden und das zuvor Fremde erkannt ist, erscheint die Hand nicht verzerrt, sie entspricht der Konsistenz des Raumes, in dem er sich befindet. Die Verzerrung stellt sich tatsächlich als Coopers entgegengestreckte Hand heraus.

In *Arrival* verweisen den Film über mehrere Einstellungen zurück auf den establishing shot, der eine Totale zeigt, die im Dunkeln einsetzt und einen beständigen Schwenk von oben nach unten ins Hellere vollzieht. Eine analoge Einstellung findet sich beispielsweise am Beginn der Szene, in der die Protagonistin in die Universität zurückkehrt. Im Schiff selbst und bei der ersten Ankunft der Figuren im vorderen Bereich[371] vor dem Glas stehen Bild und Kamerabewegung der Totalen auf dem Kopf, der Schwenk vollzieht sich von unten nach oben, wo die Figuren verkehrt herum erscheinen. Auch direkt vor dem ersten Eintritt ist die entspreche Anordnung auszumachen: Sie setzt als bildfüllende Ansicht der dunklen Oberfläche des Raumschiffs ein, schwenkt nach unten und zeigt Himmel und den Boden, samt der sich unter dem Schiff befindenden Figuren. Für die entgegengesetzten Sphären des Zuhauses und des Raumschiffs wird über analoge Totalen Orientierung geschaffen. Die folgende Einstellung zeigt Ian im Close Up, den Blick nach oben und auf das Raumschiff gerichtet. Die Plattform hält und die Figuren befinden sich nun unmittelbar unter dem Raumschiff. Sowohl Louise als auch Ian strecken ihre

[371] Der deutsche Untertitel nennt den in der Handlung relevanten Ort lediglich Saal, in der Originalfassung wird er als Nave bezeichnet, was sich etwa als Kirchenschiff übersetzen ließe.

Hände nach oben, um es zu berühren. Nahaufnahmen fangen die Hände ein und lenken die Aufmerksamkeit auf die Berührung, während Close Ups der Gesichter beider Figuren die haptische Erfahrung als eindrücklich markieren. Die Plattform fährt in Richtung der Öffnung, Ians Hand streicht weiter an der Oberfläche entlang und er lacht.

2.2.2. Die Rätsel der Nova

Den Nova der Gravitationsanomalien, der Aliens und der Kolonisation ist ab ihrem Auftritt ein unbekannter Aspekt anhängig, eine offene Frage oder ein Mysterium, um das herum ein Klärungsbedürfnis etabliert wird. In *Interstellar* ist das Rätsel des Novums die Herkunft der Gravitationsanomalien. Wurmloch und Tesserakt werden schließlich als von Wesen oder zukünftigen Menschen installiert und die Kommunikationsversuche als von Cooper selbst vorgenommen erklärt. In *Arrival* besteht ein Rätsel um die Intention der Aliens: Sie liegt in der Zurverfügungstellung der wahrnehmungsverändernden Sprache als erster Teil eines Abkommens mit der Menschheit. In *Passengers* stellt der Grund für das verfrühte Erwachen der Figur die entsprechende Frage dar sowie in Folge die Fehlfunktion des Raumschiffs. Beides erklärt sich aus der Kollision und der Beschädigung des Reaktors. Die jeweiligen Figuren produzieren eine Antwort oder werden mit einer Erklärung konfrontiert und entsprechend der Genrekonventionen wird schließlich eine plausible Begründung angeboten. Die Suche nach einer solchen treibt die Handlung in variierendem Ausmaß: In *Passengers* scheint das Unbekannte über weite Strecken hinweg nebensächlich, besonders stark korrespondieren Handlung und Antwortfindung in *Arrival* und in *Interstellar* tritt die Erklärung im Zuge der Mission nebenbei auf. Die Handlung verläuft in allen Fällen in Richtung Erklärung des Rätsels, tatsächlich aufgelöst werden sie erst mit dem Überschreiten einer ultimativen Grenze, mit der der bzw. die Protagonist_in die letzte zu erreichende Erkenntnis erlangt (schwarzes Loch, Glaswand) bzw. eines bedeutenden, zuvor verschlossenen Durchgangs (Reaktorraum). Auf dieser Basis passiert der Conceptual Breakthrough,[372] „[d]ie Welt erscheint plötzlich in neuem Licht“[373] und ein neuer Wissensbereich ist erschlossen. Das, was sich dort offenbart, kann auch als überraschender plot twist[374] verstanden werden.

In *Passengers* wird nicht das Novum oder seine Herkunft hinterfragt, denn beides ist in der filmischen Welt fest verankert, wird technisiert inszeniert[375] und stellt kein Rätsel dar. Laut Spiegel festige das Abbilden des Novums an sich den Realitätseindruck: „Dass ein Novum überzeugend wirkt, hängt nur in zweiter Linie von seiner wissenschaftlichen Plausibilität ab,

[372] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 246–256; vgl. ebd., S. 115.
[373] Ebd., S. 115.
[374] Vgl. Schlichter, Ansgar: „plot twist“, *Das Lexikon der Filmbegriffe*, 12.03.2022. Unter: https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/p:plottwist-5436 (10.04.2022).
[375] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 48f.

viel wichtiger ist die Tatsache, dass es konkret sichtbar ist."[376] In *Passengers* wird das Novum über das Raumschiff vom ersten Bild an eindrücklich vorgeführt, es bedarf keiner begründenden Erklärung. Rätselhaft erscheinen vielmehr sein Versagen und die Fehlfunktionen der Technik. Das stellt aus Perspektive der Figur das Unbekannte dar. Im Reaktorraum des Schiffes findet dies eine räumliche Ausgestaltung und erst dort ist die ursächliche Beschädigung am Reaktor zu erkennen, von der das Versagen des Novums ausgeht. Die Klärungsversuche beginnen nach dem Auftritt der Figur Gus, der deren Voraussetzungen erst mit sich bringt und die Bereiche öffnet, die zum Reaktorraum führen. Dass diese in der Einführungssequenz schon unabhängig von der Figur erkundet wurden, generiert einen gewissen Informationsvorsprung des Publikums, das um die Kollision Bescheid weiß. Etabliert wird das Rätsel des Novums, indem zuerst Hinweise auf weitere durch die Kollision verursachte Schäden gesetzt werden und sie später konkret thematisiert werden. Den ersten Hinweis bildet eine sich nicht schließende Aufzugstür, gefolgt vom erstaunten Blick Jims. Die Fehlfunktion wird von einer Außenaufnahme und holografischen Einblendungen angekündigt, die mittels roter Markierungen und dem Text „critcal error"[377] die Ausnahmesituation anzeigen. Zwischen dem Auftritt der Figuren Aurora und Gus werden mehrere Hinweise gesetzt, die sich entweder in defekter Technik und von eingeblendeten Error-Meldungen begleitet zeigen, oder im Verhalten der dem Schiff zugehörigen Roboter sichtbar werden. Nicht alle Hinweise werden von den Figuren bemerkt und dadurch, dass dem Publikum weiterhin Bilder aus der Kommandobrücke zur Verfügung stehen, auf die die Figuren keinen Zugriff haben, bleibt der Wissensvorsprung bestehen. Die Informationen auf den Bildschirmen sind aber keine konkreten. Die schematischen Einblendungen und die insgesamt technizistische Ästhetik sichern darüber hinaus zu, dass die gesetzten Hinweise nicht als unheimlich oder fantastisch verstanden werden sollen.

Während Jim und Aurora zwei unterschiedlichen Fehlfunktionen ausgesetzt, sind tritt Gus auf. Mit ihm erlangen sie Zugang zum Kommandoraum, woraufhin als Voraussetzung für die Auflösung des Rätsels des Novums einzelne Fehlfunktionen aufgelistet und ein Handlungsbedarf begründet werden. Von dieser ersten Erkenntnis ausgehend beginnt die Suche nach der defekten Komponente. Die Fehlfunktionen werden auf einen einzelnen Defekt am Reaktor zurückgeführt und erhalten damit eine plausible und präzise Erklärung.

In *Interstellar* führt ein Gespräch zwischen den Figuren Cooper und seinen Kindern nach der Einführungssequenz den Geist („ghost"[378]) als Begriff für die noch nicht erkannten

[376] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 48.
[377] *Passengers*, 0:16:48.
[378] *Interstellar*, 0:03:40.

Gravitationsanomalien ein und weist auf das Rätsel um ihre Herkunft hin. Dabei wird postuliert, für Cooper müsse sich alles auf eine rationale Erklärung zurückführen lassen, was schließlich auch passiert, als die Kommunikationsversuche durch das Bücherregal im Tesserakt als Ursprung der herunterfallenden Gegenstände und der mit Staub vermittelten Koordination identifiziert werden. Zur Verdeutlichung verweist die Szene im Tesserakt zurück auf diese Störungen im Zuhause. Auf und durch die kommunizierten Koordinaten folgt die Entdeckung des geheimen NASA-Quartiers im abgesperrten und bewachten Areal. In der filmischen Welt steht die NASA für die Vergangenheit und agiert wörtlich im Untergrund. Obwohl es sich um das „best-kept secret in the world“[379] handle, treten die Figuren Cooper und Murph in den verschlossenen und zunächst unbekannten Bereich ein. Darin präsentierte Informationen und Gespräche schaffen die Voraussetzungen für die Missionsteilnahme des Protagonisten und führen weitere zu überschreitende Grenzen ein. Auf die Eindrücke hin, die Cooper dort über die Dystopie und die sekundären Nova der Gravitationsanomalien gewinnt, verlässt er das Zuhause. Das Wurmloch wird einer ersten Abbildung bedacht, zu der der überraschte Protagonist erklärt, es wäre kein natürliches Phänomen. Etabliert wird auch die Verwendung der Bezeichnung they als Ausdruck des Mysteriums um den Ursprung des Wurmlochs. Zwei Mal innerhalb der kurzen Dialogszene fragt Cooper „who’s they?“[380] und verweist auf das Rätsel. Das Wurmloch ebenso wie später das schwarze Loch erscheinen mit den physikalischen Gesetzen der Welt vereinbar, werden aber auch als der Figur und dem Publikum gleichermaßen neu erscheinende Nova gekennzeichnet. Ausgesprochenes Ziel der Vorstöße und Durchbrüche im Zuge der Mission ist die Rettung der Menschheit, die Aufklärung des Rätsels des Novums geschieht koinzident als Erkenntnis im Tesserakt hinter der ultimativen Grenze des schwarzen Lochs. Der Geist, der zu Beginn eingeführt wurde, stellt sich als Cooper heraus, der die Gravitation aus dem Tesserakt manipuliert, und das Wunderbare erfährt genrekonform eine plausible Erklärung.

Vom Eintritt des Novums in die filmische Welt *Arrivals* erfahren Publikum und Protagonistin zeitgleich durch TV-Berichte über die titelgebende Ankunft der Raumschiffe, die die Lehrveranstaltung in der zweiten Sequenz unterbricht. Auch im folgenden Aufbau und in der Erzählung wird das Novum weitgehend gemeinsam mit der Figur ergründet: es erscheint zuerst vermittelt in Nachrichtenbeiträgen und Aufnahmen, später in der Ferne und dann in unmittelbarer Nähe. Die sich kontinuierlich annähernde Bewegung korrespondiert mit dem Prozess des Wahrnehmens und Begreifens, den die Figur durchläuft, und der Akkumulation

[379] *Interstellar*, 0:25:53.
[380] Ebd., 0:29:47; ebd., 0:30:09.

von Erkenntnissen, die in der Erklärung des Rätsels des Novums mündet. Von Anfang an sind die Informationen fragmentarisch und das Novum erscheint bis zur vollständigen Ergründung rätselhaft. Während sich ursprünglich offene Fragen wie das Aussehen des Schiffs, ob es von der Erde stammt und ob es bemannt ist, klären, bleibt die Intention der Aliens das zentrale Rätsel. Am Weg zur Militärbasis formuliert Weber die Fragestellungen konkret („Priority one. What do they want, where are they from."[381]), er hinterlegt sie als Arbeitsanweisung an Louise und Ian mit Zeitdruck und verleiht ihnen in der Wiederholung Nachdruck („Remember, we need answers a soon as possible. What do they want, where are they from, why they're here."[382]). Gemeinsam mit der Beantwortung der Frage nach der Intention bieten die Aliens schließlich die Aufdeckung der Täuschung um die Zeitlichkeit der Flashforwards und die vermeintlichen Erinnerungen werden als Resultat einer Wahrnehmungsveränderung und dem Novum zugehörig erkennbar.

2.2.3. Institutionen, Expertise und der Zugriff auf das Novum

Den zentralen erwachsenen Figuren werden in allen drei Filmen Berufe zugeordnet. Die Protagonist_innen sind zudem aus ihren Arbeitsfeldern heraus speziell befähigt, das Novum und den unbekannten Bereich zu ergründen. Die Welten sind so gestaltet, dass die Hindernisse von den Figuren aufgrund ihrer beruflichen Qualifikation und mit den Werkzeugen, die ihnen dadurch zur Verfügung stehen, überwunden werden können. Die technische Welt in *Passengers* bedarf des Ingenieurs Jim, die Kommunikation mit dem Fremden in *Arrival* der Sprachwissenschaftlerin Louise und die Erkundung ferner Planeten in *Interstellar* des Raumfahrtpilotens Cooper. Den Figuren Cooper und Jim wird der Beruf mit ihrem ersten Auftritt zugeschrieben: *Interstellar* zeigt die Figur zuallererst in einer Traumszene beim Bedienen eines Luftfahrzeugs und in *Passengers* weist die Beschriftung der Hibernationsvorrichtung Jim vor seinem Erwachen als „Rate 2 Mechanical Engineer"[383] aus. In Arrival tritt Louise an die Einführungssequenz anschließend als Sprachwissenschaftlerin und Dozentin in einer universitären Lehrveranstaltung auf.

Das Novum gibt sich in *Arrival* entsprechend als Sprache zu erkennen, deren Ergründen der Figur als Expertin der Linguistik möglich ist, auftretende Probleme und ihre Lösungen liegen wiederholt in der Kommunikation. In der Figur Ian findet Naturwissenschaft ihre Personifikation, die anfangs in Opposition zu Louise auftritt, die sich schließlich aber ergänzen. Nach der Entdeckung der NASA treten in *Interstellar* mehrere Figuren auf, die in unterschiedlichen naturwissenschaftlichen Disziplinen verankert sind. Es handelt sich um

[381] *Arrival*, 0:16:24.
[382] Ebd. 0:21:29.
[383] *Passengers*, 0:03:52.

Expert_innen der Astrophysik, Physik und Biologie. Spiegel beschreibt, der „klischeehafte Wissenschaftler im weissen Kittel“[384] und von diesen dargebrachte Ausführungen erfüllten die Funktion, das Novum gleichsam zu erklären und zu plausibilisieren.[385] In *Interstellar* überschreiten die Äußerungen der wissenschaftlichen Figuren immer wieder Coopers Verständnis oder stoßen auf Skepsis seinerseits, so finden simplifizierte Erklärungen ihren Weg in den Film.

Korrespondierend mit der Charakterisierung der Figur als Ingenieur in *Passengers* wirft die Handlung dort technische Problemstellungen auf, es werden technische Erklärungen angeboten und die filmische Welt präsentiert sich in hohem Grad technisiert, wobei die futuristische Technik großteils selbsttätig agiert. Mit dem menschlich anmutenden Androiden Arthur, simplen Putzrobotern und den AI-Interfaces sind unterschiedlich ausgeprägte Formen künstlicher Intelligenz präsent. Dort wo die Technik versagt oder Störungen aufweist, präsentiert sie sich auch als manipulierbar und das Können der Figur wird relevant. Das Hantieren mit verschiedenen Werkzeugen, um in den Bereich der Besatzung vorzudringen, das Studieren technischer Handbücher, Modifikationen an Robotern und Reparaturen sowie der im Schiff gepflanzte Baum erinnern regelmäßig daran, dass Jim Ingenieur ist. Indem der Figur der Wunsch attribuiert, wird in der Kolonie im angestammten Tätigkeitsfeld Nützlichkeit beweisen zu können, wird zudem eine Selbstidentifikation vermittelt.

An verschiedenen Stellen erscheint die Profession untrennbar von der Figur, rahmt ihr Handeln und wird zum Kernelement der Handlung. Zugehöriges Wissen und Können prägen die Herangehensweise an das Novum und die Aufklärung des Rätsels des Novums. Für den konkreten Zugang zum Novum sind die Tätigkeitsfelder erste Grundlage und Voraussetzung: Nur als ehemaliger NASA-Pilot kann Cooper in *Interstellar* an der Mission teilnehmen und nach der Entdeckung des Verstecks weitere unbekannte Bereiche erkunden. In *Arrival* wird im Gespräch zwischen den Figuren Weber und Louise in der Universität ein Bewerbungsprozess suggeriert, der im nächtlichen Aufbruch zum Novum hin abgeschlossen wird. Dabei wird konstatiert, Louise habe sich gegenüber einem anderen Bewerber ausgezeichnet und habe als pragmatische Qualifikation die richtige Sicherheitsfrage. Erst die Verpflichtung von Arbeitsleistung erlaubt der Figur Jim in *Passengers* die Reise, denn mit seiner zukünftigen Arbeitskraft auf der Kolonie kommt er für einen Teil der Kosten auf. Etabliert wird der Umstand über ein Gespräch mit der Figur Aurora, die als „gold-class passenger“[386] und gegenüber der manuellen Berufstätigkeit als Autorin charakterisiert wird. Innerhalb der Figurengruppe der

[384] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren,* S. 147.
[385] Vgl. ebd.
[386] *Passengers*, 0:37:06.

Passagiere gibt es also Klassenunterschiede und sie stellen keine homogene Gruppe dar. Das Können der Figur Jim operiert als Kredit, der ihm Zugang zum Novum schafft.

Der Zugang zum Novum ergibt sich aber nicht nur aus den beruflichen Qualifikationen, sondern erst durch gesellschaftliche Akteure bzw. Akteurinnen, die als Auftrags- bzw. Arbeitsgebende auftreten und den Rahmen, in dem die Figuren handeln, legitimieren. Drei unterschiedliche Institutionen werden gegenüber dem Novum als handlungsfähig dargestellt und befähigen die Figuren: In *Arrival* das Militär, in *Interstellar* die NASA und in *Passengers* ein privates Unternehmen. Die jeweiligen Institutionen initiieren den Zugang zum Novum und den räumlichen Zugriff auf die Grenze und den unbekannten Bereich, die Protagonist_innen zeichnen sich später jedoch durch Eigeninitiative aus. Sie können außerdem als Bezugspunkte zur Nullwelt verstanden werden, in denen entsprechende Institutionen vorhanden sind.

Die fiktionale Version der Raumfahrtbehörde NASA arbeitet in *Interstellar* aus dem Untergrund, im Geheimen und abseits der Gesellschaft. Erklärt wird das durch einen geringen Stellenwert der Wissenschaft in der filmischen Welt. Trotzdem stellt die Institution der Mission Personal, Wissen und Ressourcen zu Verfügung, schafft die Voraussetzungen für den Raumflug und macht die Grenzverschiebungen möglich. Die ihr zugehörigen Figuren (Dr. Brand, Prof. Brand, Romily, Mann, etc.) stellen die größte und neben der Familie die zentrale Gruppe dar, die weitgehend aus Wissenschaftlerinnen besteht. Cooper wird rekrutiert und der familiären Sphäre entnommen, in der er zuvor und als Individuum resigniert gegenüber der Gesamtsituation auftrat.

Als handlungsfähige Institution der filmischen Welt, soweit sie Teil des Filmes ist, erweist sich in *Passengers* das Unternehmen Homestead, das über das Novum der Planetenkolonisation verfügt. Den beiden Figuren Jim und Aurora bietet sie gegen Bezahlung Zugang. Die dritte zentrale Figur Gus wohnt diesem als Angestellter bei und ist vom Unternehmen mit Berechtigungen ausgestattet. Die Figuren ordnen sich, ergänzt durch den Androiden und künstliche Intelligenz, in die beiden Gruppen Passagiere und Crew, wobei alle nicht zentralen Figuren bis zur finalen Szene im schlafenden Zustand verbleiben. Als Passagiere sind Jim und Aurora eingeschränkt handlungsfähig, erst das Auftreten von Gus als einzig verfügbarem Vertreter des Unternehmens vor Ort öffnet verschlossene Räume und erweiterte Optionen medizinischer Behandlungen.

Das Militärische prägt die filmische Welt *in Arrival* über die Ermöglichung eines Eintritts in das Raumschiff hinaus. In Welt und Handlung stehen sich unterschiedliche Nationen als gesellschaftliche Akteur_innen gegenüber, die jeweils von Figuren aus Militär und Politik oder aus der Wissenschaft repräsentiert werden. Die erste Figurengruppe zeichnet sich durch Berufs-

bzw. Rangbezeichnungen vor ihren Namen aus, die mit unterschiedlichen Kompetenzen einhergehen. Als einzelne Soldaten die Ordnung in Frage stellen und ohne Befehl das Raumschiff zu sprengen versuchen, steht der Krieg kurz bevor und die Welt vor dem Zusammenbruch. Durch die Einberufung zur Konsultation werden Louise das Novum und seine Umgebung als Handlungsräume zugänglich, von da an stellt die Militärunterkunft den einzigen gegenwärtigen Schauplatz, lediglich in Flashforwards findet sie zurück ins Zuhause und über TV-Beiträge in andere Räume.

Die Protagonist_innen zeichnen sich in allen drei Filmen dadurch aus, dass sie bezogen auf die etablierten Grenzen bewegliche Figuren[387] darstellen. Zur ersten Grenzverschiebung verhilft sich die Figur Cooper in *Interstellar* aus der künftigen Gegenwart selbst. Weitere Beweglichkeit erlangt sie ebenso wie die Protagonist_innen der beiden anderen Filme durch die Institution. Die Figuren agieren, nachdem sie Zugriff auf den Bereich des Novums erhielten, erste Informationen und Ressourcen zur Verfügung gestellt bekamen, weitgehend selbsttätig. Sie sind gerade im späteren Verlauf der Handlung aktive Figuren, die sich besonders durch ihre Expertise, später aber auch dadurch, gegen konventionelle Arbeitsweisen zu handeln, auszeichnen. Ohne den von der Intuition vorgegebenen Rahmen sind sie handlungsunfähig, zur Lösung fähig sind sie aber nur, indem sie die Ordnung der Welt, die sie vorgibt, in Frage stellen. In *Interstellar* zeigt sich das in Flugmanövern des Protagonisten, die eine gewisse Kreativität anzeigen, vielmehr aber noch im Eintritt in das schwarze Loch, der von verschiedenen der NASA angehörigen Figuren als unmöglich und fatal beschrieben wird. Jim muss in *Passengers* zwangsläufig auf eigene Faust handeln, da niemand anderes wach ist. Weil er ursprünglich zu allem, was zur Rettung des Schiffs führt, unberechtigt ist, widersetzt er sich der etablierten Ordnung der filmischen Welt. Auch die Modifikationen, die die Opposition technisierter Raum vs. Natur[388] durchbrechen, tun das. Die ohne Befehl handelnden Soldaten in *Arrival* bringen den Sprengstoff im Raumschiff an, kurz bevor Louise und Ian entgegen der Befehle in dieses eintreten und von der Explosion schließlich wieder hinausgeworfen werden. Auf beide die militärische Ordnung infrage stellenden Aktionen hin erfolgt die Kriegserklärung und die Raumschiffe erheben sich so weit, dass ein Wiedereintritt unmöglich wird.

Dass die Figur Louise das Vorgehen des Militärs in Frage stellt, zeigt sich schon zuvor in ihrem Umgang mit den Aliens und wird dort evident, wo die Figur entgegen etablierter Regeln im Schiff ihren Anzug auszieht. Die Ergründung des Novums verläuft in *Arrival* hin zu einer unmittelbaren räumlichen Nähe hinter der ultimativen Grenze, die als Voraussetzung für

[387] Vgl. Lotman, *Die Struktur literarischer Texte*, S. 338.
[388] In Kapitel 3.1. wird die Opposition moderne Großstadt vs. Natur relevant.

Erkenntnis inszeniert wird. Den ersten Schritt dorthin bietet die Berührung des Schiffs vor dem ersten Eintritt. Auch das Entledigen der Anzüge durch Louise und Ian stellt eine Instanz des Näherkommens dar. Der Film etabliert über mehrere Hinweise hinweg die Anzüge als ein einschränkendes Hindernis und bedient sich dazu der Vermittlung der indirekten sinnlichen Wahrnehmung der Figur. Schweres Atmen und langsame Bewegungen verdeutlichen noch vor der Anfahrt zum Schiff, die Anzüge sollen als mühsam und störend verstanden werden.

Der erste Eintritt in das Schiff stellt die Wahrnehmung durch den Anzug zentral. Eindeutige POV-Einstellungen, die den Blick durch das Sichtfeld hindurch nachahmen, zeugen von den Einschränkungen des Schutzanzuges. Dass es sich um die Perspektive der Figur Louise handelt, stellen die Montage mit Close Ups und das erneut vernehmbare, schwere Atemgeräusch der Figur sicher. Die erste entsprechende Einstellung zeigt die Plattform, über die sie in das Schiff eintreten, und blickt an der Figur hinunter, die sich kurz von der Plattform abgehoben hat und den Effekt veränderter Schwerkraft[389] spürt. Das Bild erscheint entsprechend der Sicht durch Helm und Anzug verschwommen und verzerrt. Korrespondierende Einstellungen, die sich in der restlichen Szene finden, sind weniger eindeutig verfremdet. Die ähnlich verschwommene Einstellung gibt bei der Ankunft vor dem Bereich der Aliens den Blick auf die Glaswand wieder. Die Ankunft der Aliens im Raum hinter der Grenze wird wiederum hauptsächlich über Close Ups der Gesichter der Figuren zugänglich, die Aliens selbst erscheinen im Nebel nur undeutlich. Die Szene endet genau dort, wo für die Figuren die eigentliche erste Auseinandersetzung mit den Aliens beginnen soll (die Zuschauer_innen erfahren davon lediglich im Gespräch zwischen Weber und Louise, sie habe sich besser geschlagen als ihr Vorgänger). Die zweite Szene im Raumschiff beinhaltet eine ebenso verschwommene Einstellung, die das Glas beinhaltet, diesmal zeigt sie auch die Aliens. Entgegen ihrer Anweisungen nimmt die Protagonistin eine Tafel zu Hilfe und als erster Erfolg in der Kommunikation erscheinen Schriftzeichen auf der Glaswand. Im Zuge des dritten Aufenthalts führen zwei weitere POV-Einstellungen den verzerrenden Effekt der Anzüge vor. Louise und etwas später Ian entledigen sich der Anzüge, nachdem Louise formuliert, direkter Blickkontakt sei relevant für die Kommunikation („they need to see me“[390]). Louise nähert sich ohne Anzug der Glaswand und berührt sie, zwei Close Ups bilden die haptische Erfahrung ab. Die Aliens berühren das Glas ebenso. Die Figur spricht aus: „Now that’s a proper introduction“[391] und die Aliens erhalten Namen. Der Abbau des über mehrere Eintritte hinweg gewerteten Hindernisses und der darauffolgende unmittelbare Kontakt mit der Grenze haben Auswirkungen, die über

[389] Die veränderte Schwerkraft wird in Kapitel 2.3. genauer besprochen.
[390] *Arrival*, 0:43:22.
[391] Ebd., 0:44:57.

die Kommunikation hinaus gehen und auf die gewonnene Nähe hin kommt es außerhalb des Schiffes zum ersten Flashforward. Bordwell schreibt von einem direkten Zusammenhang zwischen dem Erlernen der Sprache und der Struktur der zeitlichen Ausbrüche: „[t]he earlier glimpses of the girl's growing up are always triggered by scenes showing Louise learning the Heptapod's language."[392] Im Zuge des sechsten Eintrittes in das Schiff berührt Louise die physische Grenze des Glases zwischen den Bereichen erneut, nun des Schreibens in der Sprache mächtig. Auf diese Berührung hin geben die Aliens eine Fülle an Schriftzeichen preis, außerdem kommt es direkt zu einem Flashforward. Die Zeit wird mit jeder Annährung durchlässiger und es kommt vermehrt zu Flashforwards, bis sie nach Überschreiten der ultimativen Grenze und damit einhergehender ausgeprägter Sprachkompetenz der Figur schließlich völlig freisteht. Das scheinbar intuitive Handeln der Figur entgegen den Regulationen des Militärs, für die der Schutzanzug und die damit einhergehende Skepsis gegenüber dem Fremden unter anderem stehten, führen Erkenntnisse herbei, in denen sich das Handeln gegen die Ordnung validiert.

2.3. Naturgesetze und Physik der Welt

Um zu zeigen, wie einzelne Figuren auf das Novum reagieren sowie stellvertretend für das Publikum haptisch wahrnehmen und damit Wirkung und Eindruck vorgreifen können, setzte die Analyse im vorangehenden Unterkapitel an den Grenzen und am näher rückenden Novum an. An verschiedenen Stellen und in verschiedenen Funktionen, aber immer bezogen auf die Annäherung an das Novum sind die Protagonist_innen zudem mit ungewöhnlichem Verhalten oder veränderten Bedingungen der Schwerkraft konfrontiert. Das folgende Kapitel nimmt sich diesen Momenten an. Zum einen baut diese Analyse ebenso wie in Kapitel 2.2. auf einem Verständnis der filmischen Welt als Wahrnehmungswelt auf, denn der Zustand der veränderten Schwerkraft wird von den Figuren körperlich und sinnlich erlebt. Zum anderen wird darin Wulffs Verständnis der Schicht der Physik, in der die filmische Welt über Naturgesetze verfügt, konkret: „Die erzählte Welt ist eine *physikalische Welt*, die physikalische Eigenschaften hat wie etwa Schwerkraft oder Konsistenz."[393]

Spiegel nimmt Schwerkraft als Beispiel, um den Konstruktionsprozess der filmischen Welt im Abgleich mit der Nullwelt zu veranschaulichen.[394] Er bezieht sich auf Eco, der feststelle, die Konstruktion einer abweichenden Welt benötige „konkrete Hinweise".[395] Da das Publikum

[392] Vgl. Bordwell, „ARRIVAL".
[393] Wulff, „Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen", S. 41. Hervorheb. i. O.
[394] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 130.
[395] Ebd.

ansonsten Übereinstimmung annehme, werde auch Schwerkraft erwartet.[396] Analog verliefen soziale und kulturelle Vorannahmen.[397]

> „So wird niemandem beim Sehen eines Films in den Sinn kommen, dass in der gezeigten Welt die Schwerkraft nicht herrscht, wenn der Film nicht explizit alternative physikalische Rahmenbedingungen postuliert. Auch was soziale und kulturelle Normen betrifft, gehen wir in aller Regel von unserer Alltagserfahrung aus, solange der Film nicht andere Verhältnisse markiert.“[398]

Eine realitätskompatible Physik ist in den vorliegenden Beispielen der Ausgangspunkt und sie entsprechen damit zunächst dem Regelfall, wie ihn Wulff beschreibt: „Meist befindet sich die Physik der erzählten Welt in Übereinstimmung mit jener der Welt der Zuschauer. Ausnahmen gibt es vor allem im Fantasy-Film.“[399] Im Gegensatz zur Schwerkraft, die in der Nullwelt als Grundkraft verankert ist, stellen andere Elemente der physikalischen Welten selbst Nova dar und zeigen sich im Laufe des Films: In *Interstellar* wird Liebe zur Naturkraft erhoben und Murphy’s Law zum allgemeinen Prinzip, in *Arrival*s Welt erhält die Sapir-Whorf-Hypothese Gültigkeit. Die drei Konzepte, die in ihren Ansätzen aus der Nullwelt stammen, agieren in den Filmen wie Naturgesetze und erklären das Novum und seine Funktionsweise. Während *Arrival* und *Interstellar* Wissenschaft und Theorie in unterschiedlichen Disziplinen und korrespondierend mit den jeweiligen Expertisen der Figuren explizit thematisieren (das zeigte sich im vorangehenden Kapitel bezogen auf die Ordnung der Welt), überwiegt in *Passengers* Technik. Entsprechend konkretisieren sich Aspekte des Novums in *Arrivals* und *Interstellars* Welten, die sich als grundlegend wissenschaftliche präsentieren, in neuartigen Naturgesetzen, während diese Aspekte in *Passengers* zu vernachlässigen sind. In *Passengers* wird die Physik der Welt in der künstlichen Gravitation und der Schwerelosigkeit im All evident, sowie dort, wo die künstliche Gravitation aussetzt und den Ausnahmezustand markiert. Auch dabei bleibt er gegenüber den anderen beiden Filmen nur eingeschränkt relevant: *Arrival* und *Interstellar* gehen jeweils einen Schritt weiter und lassen Gravitation mit einem unerwarteten, veränderten Verhalten auftreten und den unbekannten Bereich markieren. Das folgende Unterkapitel 2.3.1. nimmt sich neuartigen Naturkräften an, wie sie in *Interstellars* und *Arrivals* Welt verankert sind, und beschreibt damit zentrale Prämissen der Welt und des Novums. Schwerkraft wird in beiden genannten Dimensionen in Kapitel 2.3.2. besprochen: Zunächst als Grundkraft aus der Nullwelt, die in der filmischen Welt erwartet wird, aber auch aussetzen kann, andererseits insofern Gravitation Teil des Novums ist und den Bereich des Unbekannten markiert.

---

[396] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 130.
[397] Vgl. ebd.
[398] Ebd.
[399] Wulff, „Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen”, S. 41.

Der Auseinandersetzung mit Naturgesetzen in der Science Fiction ist die Feststellung Spiegels voranzustellen, dass sie im Regelfall das Explizite dem Impliziten überordne:[400] „In der SF können sich Menschen auflösen, multiplizieren oder in den Erdboden versinken, ohne dass dies metaphorisch gedeutet werden müsste."[401] In SF-Texten werde vieles denkbar, was in anderen nur Sinnbild sein könne, potentiell Unmögliches müsse zuerst wörtlich verstanden werden.[402] Im audiovisuellen Medium Film bestehe zudem eine gewisse Bildlichkeit,[403] die metaphorische Lesarten nach hinten dränge.[404] Damit lässt sich klarstellen: Wenn in den vorliegenden Beispielen die Schwerkraft aussetzt, passiert das den Figuren tatsächlich. Die symbolische Bedeutung ist optional.

Ähnlich wie beispielsweise die Welt des Cartoons ihre Figuren anderen physikalischen Regeln unterstellt, wäre es auch in der Science Fiction jederzeit möglich, dass Wunderbares oder Unmögliches zur Physik zählt. In der Auseinandersetzung mit dem Novum wird jedoch auch deutlich, dass das Genre in verschiedenen Charakteristika stark auf einen Realitäts- und Plausibilitätseindruck baut, was die Möglichkeiten einschränkt. Die Plausibilisierung im Sinne einer die Wissenschaft zumindest imitierenden „Begründung der Vorgänge und Erscheinungen"[405] erhebt Hans Esselborn, neben der Geschlossenheit der konstruierten Welt durch gleichbleibende Prämissen,[406] zur Grundlage der literarischen Science Fiction.[407] Spiegel beschreibt die beiden Vorgänge in Abhängigkeit voneinander:

> „Da die SF eine dem Realitätseffekt analoge Wirkung anstrebt, ist sie […]auch auf die Kohärenz ihrer fiktionalen Welt angewiesen. Die SF setzt implizit eine regelhafte, mit naturwissenschaftlichen Mitteln durchschau- und beherrschbare Welt voraus."[408]

Eine stabile Welt[409] ebenso wie eine konventionelle Narration[410] seien der Glaubwürdigkeit des Novums förderlich, eine sich hinterfragende Welt hingegen kontrapoduktiv.[411] Bei beidem werde auch der vorwiegend kommerzielle Charakter der Filme relevant.[412] Plausibilität und Kohärenz stellen also die Basis des Genres dar. Entsprechend zeigte sich im vorangehenden Kapitel unter dem Stichwort Rätsel des Novums, dass die vorliegenden Filme jene Elemente,

---

[400] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 182; vgl. ebd., S. 178f.
[401] Ebd., S. 178.
[402] Ebd., S. 178f.
[403] Ebd., S. 190.
[404] Vgl. ebd.
[405] Esselborn, Hans: „Science Fiction als Selbstreflexion", in: Delabar, Walter/Schlieckau, Frauke (Hg.): *Bluescreen. Visionen, Träume, Albträume und Reflexionen des Phantastischen und Utopischen*, Bielefeld: Aisthesis 2010 (=Juni Magazin 43/44, 2007), S. 255–261, hier: S. 256.
[406] Vgl. ebd.
[407] Vgl. ebd.
[408] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren,* S. 154.
[409] Vgl. ebd.
[410] Vgl. ebd., S. 158.
[411] Vgl. ebd., S. 154; vgl. ebd., S. 158.
[412] Vgl. ebd., S. 158; vgl. ebd., S. 139.

die zunächst mysteriös bis übernatürlich wirken, schließlich erklären: Das Rätsel um die Ankunft der Aliens und die Flashforwards Louises in *Arrival*, der Geist in *Interstellar* und das Versagen der Technik in *Passengers* erhalten jeweils eine Begründung in der filmischen Welt.

2.3.1. Konzepte der Nullwelt als Naturgesetze und Prinzipien

Um zu zeigen, dass die filmischen Welten und die in ihr auftretenden Fragestellungen mit der jeweiligen Expertise der Protagonist_innen korrespondieren, wurde in Kapitel 2.2. die Charakterisierung der Figuren in verschiedenen Berufsfeldern und Disziplinen besprochen. *Arrival* und *Interstellar* sind dementsprechend von unterschiedlichen Wissenschaften geprägt. Beide Welten sind von Grund auf regelhaft. In den Regeln, über die sich das Novum im Laufe der Handlung erklärt, spiegelt sich das wieder.

Mit dem Wurmloch und dem schwarzen Loch werden in *Interstellar* komplexe physikalische Phänomene sichtbar gemacht. In der Sekundärliteratur und in Rezensionen des Films zeigt sich ein Diskurs rund um die Darstellung der Nova und ihre Vereinbarkeit mit Theorie und Wissenschaft, der im Folgenden kurz beleuchtet wird. Früchtl verweist beispielsweise im hier zitierten auf entsprechende Diskussionen:[413]

> „[A]uch in den spekulativsten Passagen – dem Flug durch ein sogenannten Wurmloch, eine kugelartige Faltung des Universums, durch die zwei weit entfernt liegenden Punkte einander angenähert und zeitlich viel schneller verbunden werden können; dem Flug in ein Schwarzes Loch und vor allem wieder heraus – kann der Film sich darauf berufen, dass das was er zeigt, hypothetisch und mathematisch (immerhin) denkbar ist.“[414]

Einen wichtigen Punkt macht Spiegel in seiner Rezension,[415] indem er die Bedeutung der Authentizität für die Rezeption und für ein generelles Verständnis der Erzählung hinterfragt:

> „Sich zu überlegen, welche Variable einer Gleichung wie manipuliert werden muss, damit ein Wurmloch theoretisch möglich wird, mag für Leute mit besonderem Interesse an Astrophysik interessant sein, für das Funktionieren der Geschichte ist es dagegen irrelevant. Für den Filmzuschauer ist einzig die Rolle in der Story-Mechanik wichtig, und allenfalls noch, ob das schwarze Loch gut aussieht[…].“[416]

Wissenschaftliche Authentizität ist für die folgende Filmanalyse im Grunde zu vernachlässigen,[417] die außerfilmische Debatte rund um die Wissenschaftlichkeit *Interstellars* bietet jedoch Ansatzpunkte für die Beschäftigung mit innerfilmischen Naturgesetzen an und zeigt Prämissen des Weltenentwurfs auf. Ungeachtet der Authentizität ihrer Konzeption und Darstellung gelten für das Wurmloch und das schwarze Lochs aber dieselben Charakteristika und Analysebedingungen, wie für solche Nova, die mit der Nullwelt klar unvereinbar sind.

---

[413] Vgl. Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen“, S. 19.
[414] Ebd.
[415] Spiegel, Simon: „Nachricht von Papi. In ‚Interstellar‘ verbiegt Christopher Nolan leider weit mehr als bloß Zeit und Raum“, in: Riffel, Hannes/Mamczak, Sascha (Hg.): *Das Science Fiction Jahr 2015*. Berlin: Golkonda 2015, S. 323–376.
[416] Ebd., S. 332f.
[417] Dazu wird in Kapitel 1.1. Spiegel allgemeiner zitiert (vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren,* S. 43ff).

Spiegel führt aus, der Physiker Kip Thorne habe zur stofflichen Konzeption beigetragen und dafür die Grundsätze formuliert, der Film habe dem Stand der Wissenschaft und den physikalischen Regeln zu folgen.[418] Diese Regeln seien „großer Unsinn“,[419] so Spiegel weiter, und die Rezension klingt generell eher ablehnend, abgesehen von verhaltenem Lob für die ästhetische Umsetzung physikalischer Phänomene.[420]

Auch Furby streicht die Bemühungen *Interstellars*, eine akkurate Darstellung des Wissenschaftlichen zu liefern, hervor. Thorne sei der Produktion als „scientific advisor and problem solver“[421] beigestanden.

> „In imagining the universe of *Interstellar*, Nolan as far as possible sought scientific accuracy, along with some educated guesses and outright speculation when the current understanding of science had been exhausted, and has therefore touched on some very complex theories of space-time, five-dimensional artefacts, gravity, relativity and time-travel.“[422]

Furby führt zwei von der Produktion als Grundlage formulierte Regeln an, im Gegensatz zu den von Spiegel beschriebenen Grundsätzen der Stoffentwicklung bezögen sich diese Regeln jedoch auf die diegetische Physik: Festgesetzt worden sei ein Verbot der Reise in die Vergangenheit für Menschen oder Objekte sowie die Befähigung der Gravitation zur Kommunikation mit der Vergangenheit.[423] Beide Regeln, die wie fiktionale Naturgesetze wirken, werden im Tesserakt evident, als der Protagonist nicht selbst, aber mittels Gravitation mit der Vergangenheit kommuniziert. Sowohl Wurmloch als auch schwarzes Loch stellen Grenzen dar, die der Protagonist auf dem Weg zum Tesserakt durchquert. An der Überwindung der Grenze der Zeit, die mit dem Verbot der Reise in die Vergangenheit instandgesetzt wird, scheitert die Figur, zumindest körperlich. Die filmische Welt *Interstellars* ist gesetzhaften Regeln theoretisch als Prämisse der Produktion unterworfen und sie kommen in der Handlung zur Anwendung, werden sichtbar und erklärt. Die Regeln zur Zeitreise erläutert Brand an Cooper gerichtet auf dem Planeten Miller. Cooper fragt nach, ob man Zeit zurückgewinnen könne („Is there any possibility[…] we can maybe all jump in a black hole? Gain back the years?”[424]), Brand verneint das eindeutig: „Time is relative, it can stretch and it can squeeze but it can’t run backwards. It just can’t. The only thing that can move across dimensions, like time, is gravity.“[425] Die Grenze, die das schwarze Loch darstellt, wird ebenso gefestigt wie die Grenze der Zeit. Die Figur Brand erfüllt diesbezüglich jene Erklärungsfunktion, die auch die

[418] Vgl. Spiegel, „Nachricht von Papi“, S. 329f.
[419] Ebd., S. 330.
[420] Vgl. ebd., S. 333.
[421] Furby, „About Time Too“, S. 265.
[422] Ebd., S. 253. Hervorheb. i. O.
[423] Vgl. Thorne, *The Science of Interstellar*, S. 263, zit. n. Furby, „About Time Too“, S. 251f.
[424] *Interstellar*, 1:11:53.
[425] Ebd., 1:12:02.

Figuren Romily, Doyle und Mann gegenüber Cooper und dem Publikum wiederholt einnehmen. In der Figurenkonstellation sind sie alle der NASA und der Wissenschaft zu gehörig.

Früchtl, Spiegel und Furby besprechen den außerfilmischen Wissenschaftsdiskurs, Vivian Sobchack hingegen verweist in einer ausführlichen Rezension[426] auf jene Stellen im Film, in denen realexistente Felder der Physik besonders relevant werden: Sobchack benennt zwei Handlungsstränge, einen persönlichen („personal“[427]) und einen kosmischen („cosmic narrative“[428]), wobei in beiden jeweils eine andere, raumzeitliche Grundannahme („spatiotemporal rule“[429]) zu tragen komme. Dem persönlichen Handlungsstrang sei Einsteins Generelle Relativitätstheorie zuzuordnen („Einstein’s work on the effects of gravity and mass on the dilation and contraction of time“[430]) und Sobchack bespricht den Dialog, der als Abschied der Figuren Cooper und Murph andeutet, dass ihre Zeiterfahrung in All und Erde auseinander gehen könne. Für den kosmischen Handlungsstrang sei die Astrophysik relevant.[431]

Dem Fokus auf wissenschaftliche Genauigkeit steht in *Interstellar* gegenüber, dass Liebe innerfiktional zum Naturgesetz erhoben wird. An zwei Stellen wird das thematisiert: Bezogen auf die Beziehung zwischen den Figuren Brand und Wolf in der Entscheidung, wie es nach dem Zeit- und Treibstoffverlust auf dem Planeten Miller weiter gehen soll und im Tesserakt bezogen auf Cooper und Murph. In der ersten Szene tritt der Protagonist Cooper den Erklärungen der Figur Brand skeptisch gegenüber auf, die Liebe als ein Phänomen etabliert, das über Raum- und Zeitgrenzen hinweg wahrnehmbar sei („Love is the one thing we’re capable of perceiving that transcends dimensions of time and space.“[432]). Das Gespräch ist als Streitgespräch mit klar entgegengesetzten Positionen angelegt und im Schuss-Gegenschuss-Verfahren geschnitten. Die Figur Brand legt mehrere Erklärungsansätze hinsichtlich der Kraft von Liebe dar, die Figur Cooper tritt dem als Stimme der Vernunft und Wissenschaft gegenüber. Romilys Position, der zuvor in der Szene verortet wurde, kommt im Kern des Streitgesprächs nicht zum Tragen und die Figur bleibt auch in den Einstellungen aus. Verschiedene Spekulationen, die Brand anstellt, („Maybe it means something more, something we can’t yet understand. Maybe it’s some evidence, some artifact of a higher dimension that we can’t consciously perceive.“[433]), enden

[426] Sobchack, Vivian: „Time Passages. Space-Time is all relative in Christopher Nolan’s Interstellar“, in: *Film Comment* 50/6, November/Dezember 2014, S. 20–24. Unter: https://www.proquest.com/docview/1628646646/fulltextPDF/643CC87C497B4917PQ (10.04.2022).
[427] Ebd., S. 22.
[428] Ebd.
[429] Ebd.
[430] Ebd.
[431] Vgl. ebd.
[432] *Interstellar*, 1:24:46.
[433] Ebd., 1:24:24.

in der Feststellung, man solle dem vertrauen, auch wenn man es noch nicht verstehe („Maybe we should trust that, even if we can't understand it yet."[434]). Im Kontext der weiteren Handlung wirkt das wie eine Anweisung an das Publikum und suggeriert, das in der Nullwelt verankerte Konzept von Liebe werde im Film lediglich um eine Dimension erweitert, die es noch zu entdecken gelte, lasse man sich darauf ein.

Früchtl bespricht *Interstellars* Darstellung von Liebe als „gravitationsanaloge Kraft".[435] Wird Liebe in der filmischen Welt eine Grundkraft, die der Gravitation entspricht, erscheint ihre Kommunikationsfähigkeit über die zeitliche Grenze hinweg stimmig mit den Grundregeln des Films, wie Furby sie beschreibt.[436] Früchtl hebt positiv hervor, dass die Figur Brand eine Liebe und Wissenschaft vereinende Hypothese aufstelle. Sie beschreibe Liebe als „eine Art soziale Schwerkraft" und eben nicht „als bloße Alternative zur wissenschaftlichen Rationalität[…]."[437] Fast sarkastisch klingt hingegen Früchtls Formulierung:

> „Man müsste dafür ja nicht weniger als die mathematisch-physikalische Weltformel finden, jene große vereinheitlichende Theorie, die Relativitätstheorie und Quantenmechanik synthetisieren und somit die fundamentalen Kräfte der Physik als Manifestation einer einzigen Kraft erweisen könnte."[438]

Kurz nachdem Mann aus der Hibernation erwacht und die Videobotschaft offenbart, die Gravitationsformel sei nicht lösbar, wird das, wovon Früchtl spricht, in *Interstellar* etabliert: „[Y]our father solved his equation before I even left. […]The equation couldn't reconcile relativity with quantum mechanics. You need more.[…] You need to see into a black hole. The laws of natur prohibit a naked singularity."[439] Mann übernimmt die Erläuterung, hängt ihr an, was in der weiteren Handlung dafür zu passieren hat, und festigt die Grenze, die das schwarze Loch darstellt. Romily, zu diesem Zeitpunkt bereits als Experte und physikalische Autorität etabliert, bestätigt die Aussagen der eben erst aufgetretenen Figur Mann. Die Figuren Cooper und Brand fragen hingegen kritisch und stellvertretend für das Publikum nach.[440] Was als Voraussetzung für die Lösung der Gleichung angedeutet wird, erfährt Cooper in der Folge tatsächlich und sein Eintritt in das Schwarze Loch liefert die benötigten Daten.

> „Im Film gelingt das[…] freilich unter erheblichem Aufwand an Fiktion. Weil er beides, *science* und *fiction*, zusammenbinden muss, kann er die Geschichte, die er erzählt, eindrucksvoll zu einem ebenso spekulativen wie konsistenten Ende führen."[441]

---

[434] *Interstellar*, 1:24:54.
[435] Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen", S. 20.
[436] Vgl. Furby, „About Time Too", S. 251f.
[437] Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen", S. 20.
[438] Ebd., S. 21.
[439] *Interstellar*, 1:38:09.
[440] Auch in moralischer Hinsicht, denn es handelt sich nicht nur um einen zentralen Erkenntnismoment, sondern es findet auch die Exposition dessen statt, was zu passieren hätte, dass der die Handlung ein die tatsächliche Menschheit rettendes Ende erlangt. Ausführlich wird dieser Aspekt des Films als moralische Fragestellung in Kapitel 3.3. besprochen.
[441] Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen", S. 21. Hervorheb. i. O.

Im Tesserakt wird die Figur von der Liebe zu seiner Tochter geführt, so lässt es der Film den Protagonisten formulieren, Cooper greift die Gedanken Brands auf und erklärt ihre Hypothese für gültig: „Love, TARS, love. It's just like Brand said, my connection with Murph, it is quantifiable. It's the key."[442] Im Tesserakt wird die Bedeutung von Liebe in direktem Zusammenhang mit der Auflösung der Handlung präsentiert und ihr Status als Naturkraft der filmischen Welt validiert sich. Die Erkenntnis offenbart sich der Figur Cooper erst hinter der ultimativen Grenze des schwarzen Lochs.

Spiegel liefert bezogen auf die Grenzverschiebung einen Ansatzpunkt, um die beiden Aspekte Wissenschaftstreue und Liebe als Teil der Physik der Welt gemeinsam zu denken: Er beobachtet, dass gerade der wissenschaftlichen Plausibilität verschriebene Filme in mystische Bereiche mündeten.[443] Das erkläre sich daraus, dass, wenn man Wissenschaft ernst nehme, am Ende immer ungeklärte Fragen stehen bleiben müssten.[444] Den offenen Fragen könne damit eine Erklärung angeheftet werden und was nicht mehr erklärt werden könne, werde in übernatürliche Sphären verschoben:[445]

> „Hinter der letzten Grenze, die der Held überqueren kann, verbirgt sich das Göttliche, Übermenschliche, Jenseitige; der *CB* funktioniert auf diese Weise als Bindeglied zwischen Wissenschaft und dem quasi-religiösen Charakter vieler SF-Filme."[446]

Darüber hinaus wird in der filmischen Welt *Interstellars* mit Murphy's Law (bzw. Murphys Gesetz) ein verbreiteter Sinnspruch zum Prinzip erklärt. Im *Oxford Dictionary of Phrase and Fable* wird das außerfilmische Verständnis beschrieben: „[A] supposed law of nature, expressed in various humorous popular sayings, to the effect that anything that can go wrong will go wrong."[447] Der Film interpretiert die Redensart positiver: Cooper legt die Bedeutung dar, alles was passieren könne, würde auch passieren („Murphy's Law doesn't mean that something bad will happen, what it means is that whatever can happen will happen."[448]), und bringt es mit der Namensgebung seiner Tochter in Verbindung. Brand nennt Murphy's Law in derselben Definition („whatever can happen will happen"[449]), um die Annahme zu untermauern, dass der Planet Mann mit seiner Nähe zum schwarzen Loch physikalisch wahrscheinlich gleich beschaffen sei wie der sterile Planet Miller. Später stellt sich der Planet als lebensfeindlich heraus und Brands Argumentation bestätigt sich. Liebe ist in der filmischen

---

[442] *Interstellar*, 2:24:22.
[443] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren,* S. 255.
[444] Vgl. ebd.
[445] Vgl. ebd., S. 254.
[446] Ebd. Hervorheb. i. O.
[447] Knowles, Elizabeth: „Murphy's Law", in: *The Oxford Dictionary of Phrase and Fable*, 2 ed., 2006. Unter: https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780198609810.001.0001/acref-9780198609810-e-4751 (10.04.2022).
[448] *Interstellar*, 0:05:54.
[449] Ebd., 1:22:54.

Physik nicht nur Gefühl, sondern Naturkraft, Murphy's Law ist mehr als nur Weisheit und wird einem physikalischen Phänomen als Erklärung angeheftet. Innerfiktional erscheinen beide Annahmen als Gesetze validiert, stellen einen wunderbaren Aspekt der physikalischen Welt dar und sind Prämissen für die filmische Handlung.

Ähnlich wie *Interstellar* mit Liebe und Murphy's Law verfährt *Arrival* mit der nicht mehr aktuellen Sapir-Worph-Hypothese[450] und sie erlangt für die filmische Welt Gültigkeit. Die mittlerweile entkräftete Annahme aus der Sprachwissenschaft impliziert, Menschen seien von dem, was ihre Erstsprache ausdrücken könne, „kognitiv determiniert"[451] und somit wäre es unmöglich eine weitere Sprache vollständig zu erlernen.[452]

> „In ihrer radikalen Lesart wurde diese Hypothese so verstanden, dass die Erstsprache das Denken determiniere, sodass Sprecherinnen und Sprecher strukturell sehr unterschiedlicher Sprachen einander – zumindest partiell – nicht verstehen könnten."[453]

Die These geht zurück auf die Forschung des US-Amerikaners Edward Sapir aus den 30er Jahren und seinen Schüler Whorf, der sie in den 1950ern aufgriff. Vielfach genanntes Beispiel aus der ursprünglichen Forschung ist die Zeitwahrnehmung, die Sprecher_innen der Hopi aufgrund grammatikalischer Besonderheiten der Sprache hätten bzw. die ihnen wegen mangelnder Zeitmarker eben fehle.[454] McWhorter führt aus, es habe sich herausgestellt, schon die Prämisse der Annahmen sei falsch und Zeit würde auch in der untersuchten Sprache markiert.[455] In der filmischen Welt *Arrivals* erhält die Sapir-Whorf-Hypothese nicht nur generell Gültigkeit, der Film greift sogar konkret die Mutmaßungen zu Hopi und der Zeitwahrnehmung auf. Mit dem vollständigen Erlernen der Sprache der Aliens verändern sich die Denk- und Wahrnehmungsmöglichkeiten der Figur. Die Eigenheiten in der Struktur der Sprache, die Gleichzeitigkeit in Schrift und im Prozess des Schreibens führen nach den Regeln, die der filmischen Welt zu Grunde liegen und sich in der Schicht der Physik zeigen, zu einer Gleichzeitigkeit in der Zeitwahrnehmung aller Zeiten. Die Sapir-Whorf-Hypothese wird nochmals überhöht und ins Übernatürliche geführt: Nicht nur hat die Sprache Einfluss auf das Denken und die Wahrnehmung von Zeit, sondern sie befähigt die Figur zu einer Form der Zeitreise. Die Figur erlangt zunächst Wissen über die künftige Gegenwart, schließlich erhöht

---

[450] Anm. Eine ausführliche und gegenwärtige Auseinandersetzung mit der Forschung zur Hypothese sowie eine klare Kritik an ihren Annahmen bietet John H. McWhorter (McWhorter, John H.: *The Language Hoax. Why the World Looks the Same in Any Language*, New York: Oxford University Press 2014).

[451] Schneider, Jan G.: „Sapir-Whorf-Hypothese", in: Wischer, Ilse et al. (Hg.): *Wörterbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft (WSK) Online*. Berlin/Boston: De Gruyter 2013. Unter: https://www.degruyter.com/database/WSK/entry/wsk_id_wsk_artikel_artikel_30159/html?lang=de (10.04.2022).

[452] Vgl. ebd.

[453] Ebd.

[454] Vgl. ebd.; vgl. McWhorter, *The Language Hoax*, xi.

[455] Vgl McWhorter, *The Langauge Hoax*, xi–xiii.

sich die Auswirkung des Spracherwerbs und mit vollständigem Erlernen reist Louises Bewusstsein tatsächlich in der Zeit und handelt in der Zukunft.

Die Hypothese wird im Film konkret genannt, erklärt und mit der Sprache der Aliens in Verbindung gebracht. Das passiert in der einzigen Szene des Films, deren Realitätsebene nicht geklärt wird und die als Traum verstanden werden kann. Folgend auf eine Sequenz, die mehrere Flashforwards mit der Gegenwart in der Militärbasis vereint, beginnt die Traumszene mit einem verschwommenen Bild, in dem sich gerade so ein von Nebel verdeckter Alien ausmachen lässt. Auf Tonebene vermischt sich das Rauschen aus der vorhergehenden Szene mit der Stimme der Figur Ians. Daraufhin werden die beiden Figuren Ian und Louise gemeinsam in einem unpersönlichen Raum und im Gespräch verortet. Bevor Louise die Hypothese benennt, führt Ian das Gespräch dorthin und beschreibt die Annahme, das intensive Lernen einer neuen Sprache könne das Gehirn verändern („[…]if you immerse yourself into a foreign language, that you can actually rewire your brain.“[456]). Obwohl Ian im Raum klar zu ihrer Linken positioniert ist, blickt die Figur Louise über die Szene hinweg wiederholt zu ihrer rechten Seite und scheint ihre Aussagen ins Nichts zu adressieren. An jener Stelle erscheint in der letzten Einstellung ein Alien. Zwei Hinweise legen nahe, diesen nicht als Halluzination, sondern als Teil eines Traums zu verstehen: Im Gespräch werden Louises Träume konkret angesprochen und die anschließende Einstellung zeigt die schlafende Figur.

Dass es sich bei Visionen der Figur tatsächlich um Bilder aus der künftigen Gegenwart handeln soll, wird im Telefonat zwischen den Figuren Louise und General Chang am Ende des Films verdeutlich sowie in der hinführenden Szene auf der Gala. Louise erinnert sich in der Gegenwart an Informationen aus der künftigen Gegenwart. Dass sie die Informationen aus den Visionen tatsächlich nützen und mit ihnen Einfluss auf den Verlauf der Gegenwart nehmen kann, bestätigt, dass sich ihre Wahrnehmung tatsächlich verändert hat. Die Annahme, der Spracherwerb habe zu nachhaltigen Veränderungen geführt, wird validiert und die Figur, der Sprache nun mächtig, verfügt über eine gänzlich veränderte Zeitwahrnehmung, die nicht nur in Vorahnungen und Wissen besteht, sondern konkret Einfluss auf das Geschehen nehmen kann. Dass der Film der umstrittenen Annahme Gültigkeit zuspricht, passiert aber gerade in jener Szene, deren innerfiktionaler Realitätsstatus infrage gestellt wird.

2.3.2. Schwerkraft, Schwerelosigkeit und Physik im Bereich des Unbekannten

Gravitation wird in den filmischen Welten in zwei Formen interessant und verschiedene Szenen inszenieren Schwerkraft, Schwerelosigkeit oder ein besonderes Verhalten der physikalischen Grundkraft. Sowohl in *Interstellar* als auch in *Passengers* sind die Raumschiffe mit künstlicher

[456] *Arrival*, 0:59:30.

Gravitation ausgestattet. Kontrastiert wird das von der Schwerelosigkeit im All, die in beiden Filmen evident wird. In dieser ersten Dimension verhält sich die Schwerkraft in gewissen Maßen, wie in der filmischen Welt erwartet: Als Erzählungen mit dem Schauplatz Weltraum ist die Inszenierung von Schwerelosigkeit naheliegend und die künstliche Gravitation auf Raumschiffen ist zwar Novum, aber als solches fast schon Genrekonvention. Die zweite Form, in der Schwerkraft relevant wird, besteht dort, wo ihr unerwartetes Verhalten oder ihre veränderten Bedingungen den Bereich des Unbekannten markieren. Jene Momente, in denen der Mechanismus der künstlichen Schwerkraft in *Passengers* unerwartet aussetzt, zeigen einen Ausnahmezustand entgegen den etablierten Normalbedingungen an und verweisen auf das Rätsel des Novums. Sowohl in Interstellar als auch in Arrival grenzen sich unbekannte Bereiche durch veränderte physikalische Bedingungen von den bekannten ab. In *Interstellar* stellt Gravitation zudem selbst einen zentralen Aspekt in der Konstruktion der Nova und in der Physik der Welt dar.

Spiegel legt dar, dass am Motiv der Schwerelosigkeit festgemacht werden könne, wie sich die Erzählmuster der Science Fiction veränderten.[457] Seit 1929 finde sie sich in den Filmen als „typisches Mittel diegetischer Verfremdung[…].“[458] Schwerelosigkeit sei im Science Fiction-Film (üblicherweise) ein „fiktionales Phänomen auf Handlungsebene[…].“[459] Beispielhaft führt Spiegel „[f]ehlende Schwerkraft, schwebende Menschen, das Vertauschen von Oben und Unten“[460] an. Alle drei Varianten diegetischer Verfremdung über Schwerkraft finden sich an verschiedenen Stellen unter den im folgenden geschilderten Szenen der vorliegenden Filme: Fehlende Schwerkraft zeigt sich beispielsweise in *Passengers* im Aussetzen der künstlichen Schwerkraft, im All und an weiteren Stellen schweben Figuren in *Passengers* und in *Interstellar*. Die Orientierung von oben und unten verlagert sich hingegen in *Arrival* beim Eintritt in das Raumschiff. Spiegel stellt zudem fest, in Richtung 2000er Jahre komme es vermehrt zumindest zu einzelnen „formalen Spielereien“[461] im Science-Fiction-Film und die Aufmerksamkeit richte sich auf Kamera und Kamerabewegung selbst.[462] Auf diese Beobachtung Spiegels hin und um zu zeigen, wie die vorliegenden Filme Schwerelosigkeit formal umsetzen, wendet sich die Analyse im Folgenden verstärkt Kameraposition und –bewegung zu.

---

[457] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren,* S. 217.
[458] Ebd., S. 217; das Adjektiv diegetisch grenze hier Verfremdungswirkung besitzende Phänomene, die sich aus der Handlung begründeten von formal erzielten Verfremdungseffekten ab (vgl. ebd., S. 208; vgl. ebd., S. 221).
[459] Ebd., S. 209.
[460] Ebd., S. 217.
[461] Ebd., S. 220.
[462] Vgl. ebd.

Passengers und *Interstellar* bergen Momente, in denen Figuren der im Weltraum erwarteten Schwerelosigkeit unterliegen. In den jeweiligen Schiffen, die sich durch das All bewegen, herrscht hingegen Schwerkraft. Eine explizite Erläuterung der Technik, die hinter der künstlichen Schwerkraft steht und Teil des Novums ist, bleibt in beiden Filmen aus. Die Filme entsprechen damit dem zweiten Teil der Feststellung Spiegels, „[v]iele Weltraumfilme ignorieren die fehlende Schwerkraft völlig oder gehen unausgesprochen von künstlich erzeugter Gravitation aus."[463] Eine zumindest implizite Erklärung lässt sich in *Interstellar* und *Passengers* in der Rotation beider Fahrzeuge ausmachen.

In *Passengers* wird der Mechanismus im Aussetzen der Technik deutlich, als es zu einer größeren Fehlfunktion kommt, die die Figuren Gus, Aurora und Jim betrifft. Vorangehend zeigen zwei Außenaufnahmen an, dass die Rotationsbewegung zum Stilstand kommt. Die erste Einstellung verbleibt nahe am Raumschiff und zeigt nur einen Ausschnitt, der sich durch das Bild bewegt und die Drehung verdeutlicht. Die folgende Totale bildet das ganze Raumschiff ab, statisch und ohne Beleuchtung und eine Nahaufnahme zeigt an, wie auf einem Bildschirm die Information „stable"[464] mit „Gravity Loss"[465] überschrieben wird. Die folgenden Bilder zeugen von den Auswirkungen, zeigen die Figuren in Schwerelosigkeit und werden weiter unten relevant. Das Ende des Zustands wird erneut über eine intradiegetische Einblendung angezeigt, auf einem holographischen Bildschirm verschwindet eine Warnung und der „Gravity Drive"[466] erscheint wieder online. Sowohl Aussetzen als auch Wiedereinsetzen des Mechanismus werden über innerdiegetische Einblendungen angezeigt, die entsprechenden Einstellungen rahmen die Szene und in der Verbindung der expliziten Ankündigungen mit den Außenaufnahmen erzählt der Film vom direkten Zusammenhang zwischen Drehbewegung und künstlicher Schwerkraft.

Die Funktion der Rotationsbewegung wird in *Interstellar* nach dem Anflug und dem Andocken des Flugfahrzeugs an das Schiff Endurance suggeriert und der Mechanismus wird im Gegensatz zu *Passengers* nicht im Aussetzen, sondern in seiner Inbetriebnahme sichtbar. Die Figuren unterliegen zu Beginn der Szene der Schwerelosigkeit des Alls. Während die Figuren durch Gänge und auf ihre Sitze zu schweben, bleibt die Kamera die meiste Zeit entsprechend der Orientierung der Innenräume, die mit einem Boden und einer Decke konstruiert wurden, ausgerichtet. Spiegel beschreibt ein ähnlich unscheinbares Verhalten der Kamera für eines

[463] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren,* S. 219.
[464] *Passengers*, 1:15:09.
[465] Ebd.
[466] Ebd., 1:16:18.

seiner Beispiele:[467] „Die Kamera ist weitgehend statisch und markiert deutlich, wo Oben und Unten sind, auch wenn diese Kategorien im All hinfällig werden.“[468] In *Interstellar* wechseln lediglich Aufnahmen Coopers sprunghaft in ihrer Orientierung: Zur Steuerung schnallt er sich liegend fest, wird aber hintereinander in der Horizontalen, wie auch in einer in der Einstellung aufrechten erscheinenden Position gezeigt. Außenaufnahmen zeigen zunächst das stillstehende Schiff sowie einige Einstellungen später auch die einsetzende Drehung. Die Kamera erscheint teilweise wie auf dem Schiff montiert und im Hintergrund erscheint wiederholt die Erde. Die beständige Rotation wird durch Aufnahmen aus dem Fenster hinaus auf die Erde verdeutlicht und Cooper gibt den Status durch „One G“[469] und Schwerkraft ist hergestellt. Die nächsten Einstellungen zeigen die regulären Bewegungen der Figuren unter dem Einfluss der künstlichen Schwerkraft und die Szene beschließt eine Aufnahme des gesamten, sich drehenden Gefährts. Auch *Interstellar* macht in der Einstellungsfolge deutlich, dass Schwerkraft und Drehung korrespondieren.

Neben der künstlichen Schwerkraft wird in *Interstellar* und *Passengers* auch Schwerelosigkeit im All inszeniert, wobei sich entsprechende Szenen in den Filmen in zwei gegenüberstehenden Intensitäten zeigen. Im ersten Andockmanöver erleben die Figuren *Interstellars* Schwerelosigkeit ruhig und der Rotationsmechanismus setzt kontrolliert ein. Vergleichsweise hektisch sind die Szenen im Nachspiel des Verrats durch Mann: Das Schiff dreht sich unkontrolliert und das Manöver wird improvisiert. Unter Anspannung gelingt es im Nachahmen der Drehbewegung anzudocken und Cooper profiliert sich als Pilot. Auch das folgende Schweben durch einen Gang erscheint hektisch, die Einstellung sind verwackelt und sehr nahe an der Figur Brand, die unscharf im Bild erscheint. Alternierend wird Anstrengung durch die jeweiligen Atemgeräusche der Figuren transportiert und ihre Wahrnehmung indirekt vermittelt. Auch die Außenszenen in *Passengers*, in denen Schwerelosigkeit inszeniert wird, unterscheiden sich hinsichtlich der zu Grunde liegenden Stimmung. Die ruhigen Bilder bilden beim ersten Ausflug einen Kontrastpunkt zu den vorhergehenden Szenen, die die verwahrloste und einsame[470] Figur Jim zeigen. Verstärkte Intensität besteht ähnlich wie in *Interstellars* Andockmanöver im angespannten Entlüftungsmanöver. Die Bilder im All erscheinen anfangs weiterhin ruhig, durch die Parallelmontage mit dem Handlungsstrang im Kontrollraum stellt sich jedoch Zeitdruck ein und der Rhythmus der Szene weicht von den vorangehenden Außenszenen ab. An zwei Stellen wechselt die Kameraposition sprunghaft: während Jim in

[467] Spiegel bezieht sich konkret auf Fritz Langs *Die Frau im Mond* aus dem Jahr 1929 (vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren,* S. 217ff).
[468] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 219.
[469] *Interstellar*, 0:46:40.
[470] Siehe Kapitel 3.3.

einen Luftschacht steigt und nachdem er hinausgeschleudert wird. Bei letzterem zeigen die wechselnden Ansichten der Figur den einsetzenden Kontrollverslust an, Jim schwebt daraufhin unkontrolliert ins All hinaus und dreht sich um die eigene Achse. Selbst dabei bleibt die Kameraperspektive meistens konsistent mit der der Figur, die Kamera behält das Schiff als Orientierungspunkt im Blick oder dreht sich mit der Figur gemeinsam. Alle Außenszenen beinhalten POV-Einstellungen durch das Sichtfenster der Raumanzüge, in denen der Helm selbst einen Rahmen bildet und die Orientierung vorgibt. Kapitel 2.2. beschreibt, wie der Helm in *Arrival* als Hindernis etabliert wird und die Wahrnehmung der Figur beeinträchtigt. Anders als in *Arrival* wird in *Passengers* aber keine starke Verfremdung dargestellt und es entsteht ein klares Bild, das an den Rändern vom Helm und Einblendungen gerahmt wird. Das Kleidungsstück erscheint nicht als Hindernis, sondern als schützende Barriere, die erst im Zuge des unkontrollierten Flugs durchzubrechen droht: Die entsprechende POV-Einstellung zeigt Bruchstellen an und vermittelt durch schwere Atemgeräusche Jims Anstrengung.

In *Passengers* wird zudem das kontrollierte Aussetzen der künstlichen Schwerkraft als Funktionsweise des Schiffs und damit als Teil des Novums präsentiert: Bei der Liftfahrt am ersten Morgen auf dem Schiff erlebt Jim einen „momentary lapse in gravity“,[471] der von einer Durchsage angekündigt wird. Eine Detailaufnahme des Gurts verdeutlicht zum einen die einsetzende Schwerelosigkeit, zum anderen, dass Jim die Aufforderung sich anzuschnallen nicht wahrgenommen hat. Daraufhin schwebt die Figur schräg zum Boden in der Liftkabine, die Kamera bleibt dabei wiederum zum Boden hin und horizontal orientiert.

Ungeachtet unterschiedlicher Grundstimmungen wird Schwerelosigkeit in den bisher beschrieben Szenen ähnlich inszeniert und gefilmt: Die Figuren schweben, während dem Publikum eine Orientierung im Raum angeboten wird, indem Orientierungspunkte im Bild stehen oder die Einstellung an der Figur ausgerichtet bleibt. Wird die Ausrichtung verlassen, dann nur kurzzeitig und plötzliche Kameraperspektivenwechsel bilden die Ausnahme. Mit stärkerer Intensität und Zeitdruck in der Szene zeigen sich auch die Einstellungen hektischer und teilweise verwackelt.

Während im Vorhergehenden künstliche Schwerkraft, Schwerelosigkeit und ihre Darstellung besprochen wurden, setzt der Filmvergleich im Folgenden direkt an der Schwerkraft und ihrem Verhalten an. Alle drei Filme ziehen die Konstante an unterschiedlichen Stellen heran und lösen sie von den aus der Nullwelt und in der filmischen Welt erwarteten Abläufen. Im Unterschied zum kontrollierten Aussetzen wird der unerwartete Verlust der Schwerkraft auf *Passengers* Raumschiff so als Ausnahmezustand und spektakulär inszeniert. Die Szenen, die davon zeugen,

[471] *Passengers*, 0:08:14.

markieren das Versagen der Technik und des Novums. Mit dem vorübergehenden Aussetzen einher geht die Erkenntnis der Figuren, dass es akuten Handlungsbedarf gibt. Zudem schürt es Spannung gegenüber dem Rätsel des Novums, worauf die Fehlfunktionen zurückzuführen sind, und der Handlungsstrang der Rettung des Raumschiffs wird eingeläutet. In *Arrival* fungiert die veränderte Orientierung der Schwerkraft als eindeutige Markierung des unbekannten Bereichs: Innerhalb des Raumschiffs und damit an der Grenze herrschen besondere Bedingungen der Grundkraft. In *Interstellar* nimmt veränderte und manipulierte Gravitation derweil eine Vielfalt an unterschiedlichen Funktionen ein und ist als Novum stärker in der filmischen Handlung verankert. Die verschiedenen Momente, in denen Gravitation manipuliert auftritt, stellen als Gravitationsanomlien Nova dar und das Charakteristikum des Planeten Millers liegt in einer gegenüber der Erde ungewohnt starken Gravitationskraft. Gravitation wirkt gemäß den in Kapitel 2.3.1. besprochenen Grundregeln der filmischen Welt grenzüberschreitend, die Gravitationsanomalie Wurmloch ist hingegen selbst Grenze und Durchgang. Zudem markiert Gravitation in *Interstellar* den Bereich des Unbekannten ebenso wie die Grenze. Ähnlich wie es sich in Kapitel 2.2. für die Reaktion und die sinnliche Wahrnehmung der Figur zeigte, spielt auch Schwerkraft eine Rolle in der Einteilung der verschiedenen Bereiche des Bekannten und des Unbekannten. Um den unbekannten Bereich und damit Grenze oder Grenzverschiebung zu markieren, nutzen die drei Filme also eine grundlegende physikalische Konstante aus der Nullwelt und zeigen sie in einem (innerfiktional und außerfilmisch) ungewöhnlichem Verhalten. Die Szenen und Elemente der filmischen Welt, in denen sich das deutlich zeigt, werden im Folgenden genauer besprochen.

Die künstliche Schwerkraft setzt in *Passengers* an zwei Stellen ungeplant aus. Die beiden Ausfälle liegen zeitlich nach dem Auftreten der Figur Gus, korrespondieren mit dem zunehmenden Versagen der Technik und als Fehlfunktionen verweisen sie auf das Rätsel des Novums. Am Beginn und am Ende der ersten Szene, in der der Mechanismus versagt, stehen jene Einstellungen, die die Funktionsweise veranschaulichen, wie oben beschrieben. Das Versagen der Technik führt zu einem Ausnahmezustand, der alle drei Figuren betrifft und eine spektakuläre Inszenierung erfährt. Das steht im Kontrast zu den Darstellungen der Schwerelosigkeit im All und der Liftfahrt, aber auch zu den unterschwelligen Verweisen auf Schäden am Schiff, die den Ausfällen der künstlichen Gravitation vorangehen. Erst anschließend bringt die Figur Gus die Vermutung vor, die Technik versage gravierend: „Gravity loss means that whatever's wrong is starting to hit the big-ticket items."[472]

[472] *Passengers*, 1:17:07.

Die Szene einleitend werden die drei Figuren in unterschiedlichen Räumen verortet: Aurora im Schwimmbad, Jim und Gus in ihren jeweiligen Kabinen. Jim und Gus sind in gespiegelten Einstellungen in ihren Betten abgebildet, die als Einschub zwischen Aufnahmen Auroras im Pool stehen. Die Auswirkungen des aussetzenden Mechanismus stellen sich für die Figuren unterschiedlichen dar und werden in mehreren Einstellungen aneinandergereiht. In der Abfolge hält die Szene an der Reihenfolge der Verortung fest und zeugt von abnehmend schweren Effekten: Zunächst Aurora im Pool, Bildschirm und Außenaufnahme, die den Ausfall anzeigen, erneut Aurora im Pool unterbrochen zuerst von Bildern von Jim, dann von Gus. Das Vorführen der Auswirkungen beginnt in einer Totalen, die Aurora tauchend abbildet. Das Wasser hebt sich an den Rändern langsam aus dem Becken und im Vordergrund beginnen Stühle zu schweben. Die folgende Einstellung zeigt, wie Aurora darauf reagiert, bevor eine weitere Totale einfängt, dass das Wasser mitsamt Aurora weiter stetig nach oben steigt. Aurora schwebt schließlich in der Bildmitte und eingeschlossen im Wasser. Nach dem Schnitt zeigen sich die Auswirkungen auf Jim: Er liegt im Bett, seine Decke bewegt sich langsam von ihm weg, während er sich hebt und zu schweben beginnt. Die Kamera schwenkt in einer Totalen entgegen seiner Bewegung durch den Raum. Eine Einstellung zeigt Gus, er verbleibt liegend im Bett und lediglich das Wasserglas und seine Hände schweben. Mehrere Einstellungen zeigen daraufhin Auroras Mühen, gegen das Wasser und die Kugel, die sie umgibt anzuschwimmen. Über die meisten Einstellungen hinweg sichert die Szene, ebenso wie vorangehende, eine Orientierung im Raum zu, verbleibt in der vom Schiff vorgegeben Ausrichtung von Oben und Unten und die häufig gewählte Einstellungsgröße der Totalen erlaubt es, die Figur im Kontext des Raumes zu positionieren. Während Aurora im Wasser schwebt, wird die Ausrichtung hingegen kurzzeitig unterbrochen und unklar. Auch eine einzelne Aufnahme Jims verlässt die Orientierung: Die Figur schwebt in der Luft und ist von den Schultern aufwärts aufrecht im Bild, die folgende Totale stellt aber klar, Jim befindet sich weiterhin horizontal zum Boden. Orientierungslosigkeit durch den Verlust der Schwerkraft wird nur in diesen einzelnen Einstellungen aufgegriffen.

Ab dem Eintauchen der Figur Aurora in den Pool finden sich verstärkt Kamerabewegungen, die Einstellungen schwenken oder zoomen leicht in eine Richtung oder folgten stetig der Bewegung der Figur. Das steht im Kontrast zu den Bildern, die die Auswirkungen des wiedereinsetzenden Rotationsmechanismus zeigen. Jim fällt zu Boden, Gus Arme senken sich wieder und Aurora fällt gemeinsam mit dem Wasser zurück in den Pool. Die Kamera folgt zunächst dem Fall Jims, verbleibt danach aber weitgehend statisch in einer Position fixiert. Einen Satz macht das Bild jeweils dort, wo es von der Wucht des Aufpralls zeugen soll, den Aurora und Jim erfahren. In der Konklusion der Szene wiederholt sich die eingangs etablierte

Reihenfolge ein drittes Mal: Aurora im Wasser, Bildschirm, Außenaufnahme Raumschiff, Auswirkungen auf Jim, auf Gus, auf Aurora.

Die Figuren evaluieren in der folgenden Szene, in der Fehlfunktion manifestiert sich der Handlungsbedarf und die Suche nach Erkenntnis über das Rätsel des Novums setzt ein. Die Figur Gus erfüllt für den Fortgang der Handlung vorrangig zwei Funktionen und stirbt, sobald er beide erfüllt hat: Er etabliert den drohenden Gesamtausfall des Schiffs und öffnet den Figuren als ersten Anhaltspunkt zuvor verschlossene Bereiche. Danach setzt die Schwerkraft ein zweites Mal aus: Jim und Aurora werden im Rennen plötzlich zur Seite gezogen, heben vom Boden ab und schweben kurzzeitig mehrere Meter in der Luft. Die Kamera folgt der Bewegung. Anders als zuvor bestimmt die aussetzende Schwerkraft nicht die Ausnahmesituation, sondern ist Teil einer größeren Krise und hat ebenso wie der Alarm oder die rote Färbung des Bildes die Funktion, sie anzuzeigen.

Die Fehlfunktionen sind schließlich auf das Eindringen des Alls in das Schiff zurückzuführen, die schützende Barriere ist durch die Kollision durchlässig geworden, ähnlich wie im Ausfall des Rotationsmechanismus‘ die Schwerelosigkeit metaphorisch von außen hereindringt. Die defekte Schleuse verhindert, die Folgen wieder hinaus zu drängen. Als die Figuren darauffolgend aus dem Schiff austreten, das Entlüftungsmanöver durchführen und das Schiff vor der Zerstörung bewahren, retten sie nicht nur das Leben der restlichen Passagiere und Crew, sie halten auch deren Beweglichkeit hinsichtlich der Grenze zwischen den Bereichen Erde und Kolonie im Stande.

In *Arrival* begleitet ein unerwartetes Verhalten der Schwerkraft den Eintritt in das Raumschiff der Aliens und markiert damit den Bereich des Unbekannten: Anstatt die Figuren in Richtung des Erdkernes zu ziehen, wie sich die Schwerkraft außerhalb des Raumschiffes (und in der Nullwelt) verhält, ist es im Inneren des Raumschiffes nach einem kurzen Moment der Schwerelosigkeit möglich an einer der Seitenwände entlang zu gehen. Die Richtung der Gravitationswirkung ist im Korridor, der zu den Aliens führt, verlagert und die übliche Orientierung von oben und unten ist außer Kraft gesetzt. Mit den veränderten Gravitationsbedingungen wird das Raumschiff als Bereich der Aliens von allem Bekannten abgegrenzt. Vermittelt werden die veränderten Bedingungen sogleich während des ersten Eintritts in das Raumschiff. Dabei spiegelt sich die Verschiebung in der Ausrichtung und der Bewegung einzelner Einstellungen wieder. Das Betreten des Schiffs wird beginnend mit dem Anziehen der Anzüge über die Anfahrt zum Schiff bis zur Dekontamination hinweg als aufwendiger und mehrstufiger Prozess inszeniert und auch die veränderten Gravitationsbedingungen werden in mehreren Einstellungen ausführlich vorgestellt. Dass die

Funktion der ersten Eintrittsszene vorrangig darin liegt, den Prozess zu charakterisieren und den Bereich des Unbekannten zu markieren, zeigt sich auch darin, dass die Szene genau dort endet, wo der Prozess erfolgreich abgeschlossen ist: Die eigentliche Arbeit im Schiff und erste Konfrontation mit den Aliens, auf die der Eintritt abzielt, werden übersprungen. Abgesehen von der verlagerten Orientierung scheint die veränderte Schwerkraft keine größeren Auswirkungen zu haben, die Figuren bewegen sich im unbekannten Bereich langsam und vorsichtig, aber ansonsten entsprechend den üblichen Bewegungsmöglichkeiten, und die Kraft scheint analog zur Schwerkraft, aber in andere Richtung zu agieren. Weder die Funktionsweise noch die Funktion der Orientierungsverschiebung werden erklärt.

Vorbereitend wird das Innere des Schiffs in mehreren Einstellungen als Handlungsraum vorgestellt und der Korridor, der zum vorderen Raum und zu den Aliens führt, zeigt sich als langer, gleichförmiger und dunkler Gang. Zwei sich gegenüberstehende Einstellungen stecken den Korridor von oben und unten ab. Eine Einstellung zeigt die Figuren zunächst von oben hinab, parallel zum Boden und aus dem Raumschiff heraus. Die dunklen Innenwände rahmen links und rechts einen an den Ecken abgerundeten, quadratischen Ausschnitt, durch den sich die Plattform in das Schiff hebt und die Kamera bleibt statisch und parallel zum Boden. Beim entgegengesetzten Kamerablick von unten nach oben direkt in das Raumschiff hinein bestätigt ein vorangestelltes Medium Close Up der Figur Webers beim Blick nach oben die Perspektive. In der Bildmitte steht dabei ein Ausschnitt der (noch nicht eingeführten) Glaswand vor dem Bereich der Aliens als hell erleuchtetes Quadrat und zeigt das Ziel des Eintritts an. Die Kamera fährt langsam und ruhig nach vorne bzw. nach oben entsprechend der Bewegung der Plattform. Das Raumschiffinnere bildet erneut einen dicken, dunklen Rahmen und die Oberfläche zieht sich gleichförmig den ganzen Korridor entlang. Die vier Wände sind visuell nicht auseinanderzuhalten oder einer Richtung zuzuordnen. Über die Montage sowie den Fokus auf die Wahrnehmung und Blick der Figuren wird der Einstellung jedoch eine Orientierung gegeben und die Bewegung als eine vertikale Verschiebung gekennzeichnet.

Daraufhin zeigt sich die veränderte Physik ein erstes Mal und eine neue Orientierung wird instandgesetzt: Eine Figur wirft einen Leuchtstab in die Luft, die Kamera schwenkt nach oben und folgt der Flugbewegung, der Stab bleibt in der Bildmitte. Anstatt entsprechend der Nullwelt, der Erwartung des Publikums und der Physik außerhalb des Raumschiffes wieder nach unten zu fallen, kommt dieser mitten im Gang und an einer Wand zur Ruhe. Am Ende der Kamerabewegung nimmt das Bild erneut eine extreme Aufsicht in das Raumschiffinnere ein: Das helle Quadrat befindet sich etwas links der Bildmitte im Hintergrund, gerahmt von den dunklen Seitenwänden des Raumschiffes, der gelbe Stab liegt auf einer der Seitenwände und in

der unteren Bildhälfte. Er markiert die entsprechende Seitenwand als Unten bzw. als Boden, auf den die veränderte Gravitation hin ausgerichtet ist. Das bricht mit der zuvor etablierten Ausrichtung und gibt eine neue vor. Als die ersten Figuren von der Plattform aus ins Raumschiff eintreten, festigt eine Kamerabewegung die Orientierungsveränderung. Die Einstellung blickt erneut auf die Plattform hinunter, an der Position des hellen Quadrats wird eine vergrößerte Distanz gegenüber den vorhergehenden top shots[473] sowie eine Linksneigung sichtbar. Die Einstellung vollzieht eine leichte Drehung und zoomt gleichzeitig so, dass, als die Figuren nach dem Absprung von der Plattform die Innenwand betreten, diese parallel zur Bildkante in der unteren Bildhälfte steht. Die Figuren auf der Seitenwand erscheinen so, als würden sie ganz regulär auf einem Boden stehen, während die Figuren auf der Plattform im Hintergrund seltsam positioniert wirken. Innerdiegetisch wird die Orientierung im Funkspruch bestätigt: „Gravity nominal in the antechamber“,[474] die Schwerkraft entspreche der Norm. Aus der Perspektive der Protagonistin, die noch auf der dem bekannten Bereich zugehörigen Plattform steht, steht die Ausrichtung im Raumschiff noch auf dem Kopf und eine POV-Einstellung zeigt an, dass sie die zwei Figuren verkehrt herum wahrnimmt. Die veränderte Orientierung ist diegetisch begründet, dabei rücken aber Kamera und Kamerabewegungen in den Vordergrund. Die Drehung verdeutlicht, was die vorhergehende Szene zu erklären versuchte, und fasst die Orientierungsverschiebung zusammen, die die Figuren für den Eintritt zu durchlaufen haben. Auch der Kameraschwenk, der der nächsten Figur im Sprung nachfolgt, erfüllt diese Funktion.

Insgesamt beinhaltet der Film sieben unterscheidbare Momente, in denen das Raumschiff betreten wird. Neben sechs distinktiven Szenen steht eine Montagesequenz, von der unklar ist, wie viele Eintritte sie überbrückt. Die Figur Ian wendet sich darin im voice over an eine_n unbestimmte_n Adressaten bzw. Adressatin und indirekt an das Publikum und gibt eine Zusammenfassung über den Wissenstand. Zusätzlich findet sich eine Szene mit der Protagonistin im Raum der Aliens hinter der Glaswand. Nachdem im Zuge des ersten Betretens die veränderten Bedingungen der Schwerkraft als Prämisse ausführlich etabliert wurden, setzen die folgenden Eintritte sie voraus und Einstellungen im Raumschiff bleiben meistens konventionell orientiert: Erst beim vorletzten Eintritt in das Raumschiff wird erneut auf die Besonderheit der Orientierungsverlagerung verwiesen und die beiden Figuren Ian und Louise laufen zu Beginn in einem top shot an jener Seitenwand entlang, die im Bild rechts erscheint.

[473] Als extreme Aufsichten zeigen sich die Einstellungen normal zum Boden (Vgl. Wulff, Hans J.: „Kamerahöhe“, Das Lexikon der Filmbegriffe, 23.03.2022. Unter: https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/k:kamerahohe-219 (10.04.2022)).

[474] *Arrival*, 0:27:27.

Die Eintritte in das Schiff korrespondieren mit der kontinuierlichen Annäherung an das Novum, die ihren Höhepunkt in der Grenzüberschreitung Louises findet, und mit dem zunehmenden Wissensgewinn: Der erste Eintritt stellt den ersten Durchbruch dar, bringt aber vorrangig Sinnes- und Wahrnehmungseindrücke und überspringt den Kontakt zu den Aliens selbst. Im zweiten Eintritt werden die ersten Schriftzeichen sichtbar und auf den dritten folgend, in dem die Schutzanzüge ausgezogen werden und die Glaswand zum ersten Mal berührt wird, beginnt Louises Wahrnehmung aus der Zeit auszubrechen.[475] Die Montagesequenz zeigt an, dass das Ergründen der Sprache fortschreitet. Der folgende Eintritt beinhaltet den Verweis auf die veränderte Orientierung[476] und Louise stellt darin die Frage nach der Intention der Aliens, die Antwort „offer weapon"[477] ist jedoch nur vermeintliche Erkenntnis und kann noch nicht ausreichend übersetzt werden. Der sechste Eintritt zeigt, wie der Sprengsatz platziert wird und auf die Explosion hin werden Ian und Louise beim letzten Eintritt aus dem Raumschiff geworfen. Sie verweilen in einer Einstellung, die den Gang des Raumschiffes erstmals in einer Schräglage zeigt, kurz in der Schwerelosigkeit. Zudem finden sich zwei den zuvor besprochenen top shots und Extremaufsichten analoge Einstellungen. Ein erneutes Betreten ist den Figuren verunmöglicht und die Gravitationsausrichtung ist auch im Gang wieder zum Boden orientiert.

Das veränderte Verhalten der Schwerkraft hat in *Arrival* die Funktion den Bereich des Unbekannten zu markieren. Im ersten Eintritt und der ersten Annäherung an die Aliens wird das besonders deutlich hervorgestrichen und abgesehen von Wahrnehmungs- und Sinneseindrücken bringt dieser wenig Wissen mit sich. Mit jedem weiteren Eintritt geht etwas mehr Erkenntnis über den Bereich des Unbekannten einher, zudem rückt die Figur immer näher an die Grenze der Glaswand heran.

Momente der Schwerelosigkeit finden sich in *Interstellar* und in *Arrival* auch hinter der jeweiligen ultimativen Grenze, wo sich den Figuren die große Erkenntnis hinsichtlich des Rätsels des Novums sowie die Möglichkeit der Zeitreise offenbart. In *Interstellar* bildet diesen Bereich der Tesserakt hinter der Grenze des schwarzen Lochs, in dem Cooper wie auch im All der Schwerelosigkeit unterliegt und sich durch den Raum schwebend fortbewegt. In *Arrival* betrifft die Schwerelosigkeit Louise hingegen nur kurzzeitig nach dem Eintritt in den Raum der Aliens hinter der Glasscheibe. Die Einstellung, die dies zeigt, ist eine Totale, die die Figur in

[475] Auch Bordwell verweist auf den Zusammenhang zwischen den Eintritten in das Raumschiff und der Wahrnehmungsveränderung, siehe dazu Kapitel 3.2.3. (vgl. Bordwell, „Arrival").
[476] Der vorangestellte Verweis auf die Orientierung kann entweder als Falsche Fährte verstanden werden, soll sie den Wissensgewinn anzeigen oder als Erinnerung daran, dass es sich eben um einen noch unbekannten, nicht vollständig erkannten Bereich handelt.
[477] *Arrival,* 1:04:14.

einer insgesamt ungewöhnlichen Umgebung positioniert: Louise schwebt in der Bildmitte umgeben von weißem Nebel, hinter ihr das Fenster zum Vorraum. Die Glaswand gibt den Blick in den Vorraum frei und bildet im Hintergrund ein dunkles Rechteck. Darin spiegelt sich nun der Blick vom Inneren des Raumschiffs in den hellen Bereich der Aliens, der in vorangehenden Szenen wiederholt inszeniert wurde. Die Figur streckt ihre Gliedmaßen von sich und ihre Haare schweben der Bewegung langsam nach, während sie auf einem von Nebel verdeckten Boden aufkommt. Schwerelosigkeit stellt nur einen Teil der veränderten Umgebung: Helligkeit, vermehrte Close UPs, damit einhergehender Fokus auf Louises Reaktionen und die indirekte Wahrnehmungsvermittlung sind weitere Ebenen, auf denen die veränderte physikalische Bedingungen in der Nähe der Aliens und eine Abgrenzung von der menschlichen Sphäre nach dem Durchbruch transportiert werden.

Auf den ersten Blick gibt es in *Interstellar* mit Erde und All zwei Bereiche, in denen unterschiedliche Bedingungen der Schwerkraft herrschen. Dasselbe kann für *Passengers* angenommen werden, die Erde wird hier aber nie zum Schauplatz. Insgesamt agieren veränderte Bedingungen der Physik und der Gravitation in *Interstellar* auf einer grundlegenderen Ebene als in *Passengers* und *Arrival*: Sie sind für die Handlung wesentlicher, stellen Nova und Prämissen der filmischen Welt dar und Gravitation selbst wird zur manipulierbaren Kraft, die über Zeitgrenzen hinweg wahrnehmbar ist. Auf die Koordinaten bezogen wird Gravitation innerdiegetisch erstmals als Handlungselement benannt. Die zu Beginn des Films als rätselhaft etablierten Ereignisse in Murphs Kinderzimmer stellen sich als Momente dieser Gravitationsmanipulation heraus: Im Tesserakt wird gebündelt auf den zu Bruch gehenden Lunar Lander, auf die in ihrer Anordnung „Stay“[478] schreibenden, aus dem Regal fallenden Bücher, die im Staub sichtbaren Koordinaten der NASA sowie auf die Uhr, deren Zeiger Daten aus dem Tesserakt übermittelt, zurückverwiesen und die Ursache ihres Verhalten geklärt. Gravitation überwindet nicht nur die zeitliche Grenze des allem anderen verschlossenen Bereichs der Vergangenheit, sie dringt auch in das Zuhause ein.[479] Weiteres zentrales Handlungselement mit Bezug zu veränderten Gravitationsbedingungen ist die – nie ausführlich erklärte – Gravitationsformel („gravity equation“[480]), deren Lösung der diffusen „quantum data“[481] aus dem Tesserakt bedarf und die dazu führt, dass die Menschheit die Erde verlassen kann.

[478] *Interstellar*, 0:37:21.
[479] Siehe dazu Kapitel 2.2.
[480] *Interstellar*, 1:38:05.
[481] Ebd., 2:21:42.

Gleichzeitig erscheint veränderte Schwerkraft aber wie in den anderen Filmen auch als Markierung für Grenzen und unbekannte Bereiche. Die Teilbereiche, in die Cooper nach und nach vordringt, verschieben sich immer tiefer in den interstellaren Raum hinein und führen schließlich durch das schwarze Loch zum Tesserakt. Die Kommunikation aus dem Tesserakt zurück mittels Gravitation ebnet den Weg für den ersten Grenzübertritt sowie die weitere Grenzverschiebung. Das Wurmloch selbst ist eine Gravitationsanomalie. Hinter ihm liegen die Planeten als nächster Bereich, den es zu erkunden gilt. Sie grenzen sich durch abweichende physikalische Bedingungen von der Erde ab und die Nähe zum schwarzen Loch wird als Ursache der spezifischen Gravitation auf dem Planeten Miller präsentiert. Auswirkung hat das vorrangig auf die Zeiterfahrung der Figuren, zudem wird vermittelt, dass die veränderte Schwerkraft sich körperlich auf die Figuren auswirkt: Es wird verbalisiert („The gravity's punishing") und die Anstrengung der Figuren wird in ihren Bewegungen und ihre Reaktion darauf (Stöhnen) indirekt vermittelt.

Im Tesserakt hinter der ultimativen Grenze schwebt Cooper nicht nur durch den Raum, die Physik an sich unterliegt anderen Bedingungen und Zeit wird zur räumlichen Dimension. Während des Eintritts löst sich dazu die Umgebung auf. Cooper kommentiert den Anflug und den Durchbruch ausführlich, auf der Bildebene sind Außenaufnahmen mit Close Ups der Figur montiert, bevor ein Einschub der Parallelmontage die Szene mit Bildern von der Erde kurz unterbricht. Cooper erscheint daraufhin im zerstörten Flieger, wirft sich aus und es kommt zur völligen Stille. Als Cooper wieder zu sprechen beginnt, ist der Ton und seine Atmung stark verzerrt. Während des Eintritts in den Tesserakt wechseln sich POV-Einstellungen, die Coopers Beine zeigen, Close Ups des Gesichts der Figur und Totalen ab, in denen die Figur sich unkontrolliert dreht. Die Einstellungswechsel sind springend und hektisch, bevor Cooper an einer Regalwand zur Ruhe kommt. Eine schiefe Totale und eine Kamerafahrt mit der Figur durch den Raum lassen erkennen, dass übliche Ausrichtung und Orientierung im Tesserakt keine Bedeutung mehr haben und die Konsistenz der Welt ist hier vollständig fremd. Ebenso wie in *Arrival* offenbart sich hinter der ultimativen Grenze in *Interstellar* ein Bereich, der sich in seiner durchdringenden Andersartigkeit deutlich vom Bekannten abhebt.

3. Konflikt und Lösung

Das zweite Analysekapitel setzt sich mit unterschiedlichen Konflikten, die sich in den filmischen Welten ausmachen lassen, auseinander. Im Zentrum stehen zunächst die zwei Fragen, welche Aspekte der filmischen Welt innerdiegetisch problematisiert werden (Kapitel 3.1.) und welche Lösung diesen im Laufe der Handlung gegenübergestellt werden (Kapitel 3.2.). Anschließend fragt Kapitel 3.3. nach den Aspekten der filmischen Welt, die zudem eine kritische Betrachtung verlangen, und danach, wie die Figur diesen gegenüber positioniert wird. Eine innerfiktionale Auseinandersetzung findet mit letzteren Elementen nicht zwingend statt.

Die unterschiedlichen globalen Konflikte stellen grundlegende Merkmale der filmischen Welt oder ihrer Ordnung dar, die innerdiegetisch problematisiert werden und Auswirkungen auf die Figuren haben, für die die Handlung aber auch eine Lösung anbietet. Die Gegenwart der Protagonisten und Protagonistinnen im Ausgang der Handlung zeigt sich konfliktreich. *Interstellars* Dystopie wird von der zugrunde gehenden Umwelt und einer Nahrungsknappheit bestimmt, *Arrival* problematisiert internationale Spannungen und Differenzen sowie eine feindliche Haltung im Angesicht des Fremden und in *Passengers* werden verwehrte individuelle Entfaltungsmöglichkeiten in der modernen Gesellschaft als grundlegender Konflikt der Welt präsentiert. Die entsprechenden Prämissen können als Teil des Novums sowohl wunderbar sein als auch den Bezug zur Nullwelt stärken: Wie im Novum selbst ist diese Spannung auch im Konflikt auszumachen und sie knüpfen an gesellschaftliche Fragestellungen und Problemfelder an. Den Ausweg aus dem Konflikt stellt in allen drei Filmen das Novum bereit. Konkret gelingt die Lösung erst durch die aktive Nutzung der Wirkung des Novums auf die Zeit durch den Protagonisten oder die Protagonistin und durch das Überwinden herkömmlicher Zeiterfahrung: Die in die Vergangenheit übertragenen Daten aus dem Tesserakt erlauben es der Menschheit in *Interstellar* einen neuen Heimatplanten zu besiedeln, das Raumschiff und die Hibernation ermöglichen in *Passengers* die Kolonisation und die Kommunikation mit Informationen aus der künftigen Gegenwart führen in *Arrival* zum friedlichen internationalen Austausch.

Implizit geben die globalen Konflikte in allen drei Fällen den Anlass für die Handlung und den kollektiven oder individuellen Aufbruch in eine veränderte Welt. In *Passengers* ist die konfliktreiche Welt zwar bedingender Rahmen und Ausgangspunkt der Reise, wird aber, ebenso wie das Ziel, nie zum Schauplatz der Handlung. In *Arrival* wird der Konflikt erst im Laufe der Handlung und in der Konfrontation mit dem Novum relevant und problematisiert. *Interstellar* legt den Fokus hingegen deutlicher auf die Vorstellung des Konflikts und der direkten Auswirkung auf die verschiedenen Figuren.

Der Begriff von Konflikt, der hier zu Anwendung kommt, unterscheidet sich von einer filmwissenschaftlichen Bedeutung, wie sie beispielsweise bei Jens Eder[482] erörtert wird. Eder beschreibt das Verständnis von Konflikt als ein funktionelles Element der Dramaturgie und des Aufbaus, das in populären Erzählschemata zwischen Exposition und Auflösung stehe:[483] „Am Ende der Exposition soll der Konflikt, von dem die Geschichte handelt, etabliert sein. Im dritten Teil wird der Konflikt aufgelöst."[484] Der Konflikt sei zudem eine intensivere Form des Problems der Figur und setze zwei sich gegenüberstehende und der Zielsetzung fähige Parteien voraus.[485] Von der Problemlösung zu handeln, sei indessen Merkmal populärer Erzählungen: „Das Sujet des populären Films setzt mit Ereignissen der Problementstehung ein und spannt über Ereignisse, die Problem-Lösungsversuche sind, einen Bogen bis zur Auflösung des Problems am Filmende."[486]

Als die zu lösenden Probleme der Protagonist_innen, wie sie Eder beschreibt, lassen sich in den vorliegenden Filmen die folgenden ausmachen: Cooper will ein aussichtsreicheres Leben für seine Kinder sichern (*Interstellar*), Louise will die Aliens vollständig verstehen (*Arrival*) und Jim will nützlich sein (*Passengers*). In ihnen spiegeln sich Ziele, Wünsche und Absichten der Protagonist_innen. In einer kollektiven oder globalen Dimension stellen diese Probleme eben die zuvor formulierten Konflikte der filmischen Welten dar: Kollektiv soll die Zukunft der Menschheit, die friedliche internationale Verständigung zwischen Nationen, respektive die Selbstverwirklichung gesichert werden.

3.1. Konflikte und Kontraste

Die globalen Konflikte der drei Filme sind Prämissen, die unterschiedlich eingeführt werden, aber in allen drei Filmen Teil der grundlegenden Gestaltung der filmischen Welten sind. Um aufzuzeigen, wie sich die Konflikte und ihre Auswirkungen im jeweiligen Film darstellen, setzt die Analyse zunächst bei der Einführung der Welt als Ausganszustand der filmischen Erde an. Relevant sind jene Momente, in denen sie sich konfliktreich präsentiert. Deutlich wird, dass sich alle drei Filme zur Einführung des globalen Konflikts einer Charakterisierung in Oppositionen und des Kontrastierens bedienen, sich aber darin unterscheiden, was konkret gegenübergestellt wird und mit welchen Mitteln dies geschieht. In *Passengers* werden Differenzen zwischen Erde und Kolonie von Botschaften des Unternehmens sowie im Dialog

[482] Eder, Jens: *Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie*, Hamburg: Lit 2000 (=Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte. Bd. 7. Hg. v. Knut Hickethier, Literaturwissenschaftliches Seminar Universität Hamburg).
[483] Vgl. ebd., S. 26–29.
[484] Ebd., S. 26.
[485] Vgl. ebd., S. 36f.
[486] Ebd., S.38.

der Figuren aufgezeigt und bewertet. *Arrival* stellt seiner Protagonistin mit der Figur General Shang einen konkreten Antagonisten im Umgang mit den Aliens gegenüber. Die Entwicklung des Konflikts wird vorrangig in innerdiegetischen Nachrichtenbeiträgen erzählt, die auch bei der Vermittlung der Prämissen und Differenzen zum Einsatz kommen. In *Interstellar* präsentiert sich der Konflikt als Teil der Dystopie und als Generationenkonflikt, der in den Intervieweinschüben und im Dialog verschiedener Figuren miteinander vorgestellt wird.

Bezogen auf den konfliktreichen Zustands *Interstellars* wurde in Kapitel 2.1. der Begriff der Dystopie nach Spiegel angeführt. Spiegel spricht dem dystopischen Weltentwurf einen konstruktiven Vorzug zu:

> „Aus erzählerischer Sicht hat die Dystopie den Vorteil, dass die fiktionale Welt schon von Beginn an Konfliktpotenzial und somit Stoff für eine Erzählung bietet. Anders als die Utopie benötigt sie auch keinen umfassenden Gesellschaftsentwurf; *eine* hervorstechende negative Eigenschaft reicht bereits aus, um eine dystopische Welt ausreichend zu charakterisieren.“[487]

Einem solchen vereinfachten dystopischen Entwurf entspricht die Erde in *Passengers*: Ihre Eigenschaften werden lediglich in einzelnen Schlagwörtern beschrieben, die zum bestimmenden Charakteristikum werden. Formuliert werden die Schlagwörter vom Unternehmen und in Botschaften an die Passagiere, anschließend werden sie im Dialog der Figuren aufgegriffen. Die Erde wird dabei der Kolonie gegenübergestellt und in ihren Defiziten gewertet. Direkt nach dem Erwachen Jims tritt eine AI auf, die Erwartungen an die Kolonie vorgibt: „A new world. A fresh start. Room to grow.“[488] Der Zustand der Erde wird analog in einer dreiteiligen Aufzählung in der Lerngruppenszene problematisiert; sie sei überbevölkert, überteuert und überbewertet („[…]overpopulated, overpriced, overrated.“[489]). Die Landschaftsbilder, die das Narrativ des Unternehmens jeweils bebildern, stehen im Kontrast zueinander und eröffnen Natur vs. Großstadt als Konfliktfeld. Während die Kolonie charakterisiert wird, erscheinen Abbildungen naturbelassener Landschaften: ein Wasserfall und ein Bergpanorama. Die Bewertung der Erde wird hingegen mit Bildern einer Großstadt hinterlegt. Diese werden in der Lerngruppenszene von Naturlandschaften überblendet und die AI kontrastiert: Die Kolonie biete „a better way of life“ und sei „the jewel of the occupied world“. Die verlassene Erde wird dem Publikum ebenso wie der Zielplanet nie direkt, sondern nur in diesen Abbildern gezeigt.

In jener Sequenz, in der Aurora Jim interviewt und beide Figuren ihre Beweggründe die Erde zu verlassen formulieren, wird erneut Bezug auf den Gegensatz Großstadt vs. Natur genommen. Über die subjektive Erfahrung der Erde durch die Figuren und die individuellen Erwartungen

[487] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 68. Hervorheb. i. O.
[488] *Passengers*, 0:04:50.
[489] Ebd., 0:07:17.

an die Kolonie konkretisiert sich der globale Konflikt. In den Äußerungen des Protagonisten zeigt sich der Kontrast in der Variante moderne Lebensweise in der Großstadt auf der Erde vs. Gestaltungsmöglichkeiten in der naturbelassenen Kolonie und der Konflikt der verwehrten individuellen Entfaltungsmöglichkeit manifestiert sich: Auf der Erde sei zwar alles in Ordnung gewesen, aber seine Expertise zähle nichts („Back on Earth, when something breaks, you don't fix it, you replace it. The colonies, they have problems to solve. They're my kind of problems. And a mechanic is somebody. This is a new world still being built."[490]). Die Figur erwartet in der Kolonie bezogen auf sein Können nützlich zu sein und im Gegensatz zur Erde beruflichen Handlungsspielraum zu gewinnen. Dabei rezitiert Jim die Schlagwörter und bestätigt das Narrativ des Unternehmens. In beiden Fällen, sowohl in der Skizzierung des Konflikts durch das Unternehmen in den Botschaften als auch durch die Figuren im Dialog, ist es eine Gegenüberstellung des Bekannten mit den Erwartungen, die an die unbekannte Kolonie gestellt werden, und ein Kontrast zwischen moderner Lebensweise in der Großstadt und unberührter Natur. Da von Erde und Kolonie erneut lediglich berichtet wird, fällt der dargebotene Eindruck damit zusammen, wie die Hauptfiguren beides aus ihrer Gegenwart heraus erleben. Die subjektiven Haltungen, die beiden Formen der indirekten Charakterisierung zum Tragen kommen, werden als von der Darstellung des Unternehmens geprägt präsentiert, in deren wirtschaftlichen Interesse die Problematisierung der Erde und die Bewerbung der Kolonie steht. Sowohl *Arrival* als auch *Interstellar* zeigen den Zustand der filmischen Erde im Gegensatz zu *Passengers* an einzelnen Schauplätzen direkt. Das passiert jedoch in stark unterschiedlichem Ausmaß: *Interstellar* führt über mehre Szenen hinweg in seine dystopische Welt ein, etabliert die Prioritäten der Gesellschaft und den Konflikt der untergehenden Umwelt; in *Arrival* zeugen nur wenige Minuten von einem Ausgangszustand, die Ordnung der filmischen Welt offenbart sich erst in der Konfrontation mit dem Novum und der ihrem Entwurf zugrunde liegende globale Konflikt entfaltet sich in seiner Erforschung.

Die Charakterisierung einzelner Aspekte der filmischen Welt als problematisch und das Etablieren eines globalen Konflikts mitsamt seinen Akteuren und Akteurinnen stellt sich in *Arrival* weitaus komplexer dar, als in *Passengers.* Gleich auf die Einführungssequenz folgend schafft *Arrival* die Vorbedingungen für spätere Entwicklungen und die Eskalation. Die feindliche Haltung gegenüber dem Fremden, die als globaler Konflikt identifiziert wird, wird in verschiedenen Kontrastierungen verdeutlicht, wobei sich zeigt, dass Nachrichtenbeiträge und Medien meist eine zentrale Funktion in der Vermittlung und Veranschaulichung spielen. Innerdiegetische Nachrichtenmeldungen geben auf den globalen Konflikt bezogen zudem

[490] *Passengers*, 0:41:14.

konkrete Hinweise auf Antagonisten und die Entwicklung des globalen Konflikts von seiner Entstehung ausgehend über die Eskalation zu seiner Lösung hin.

Ab dem ersten Bericht über das Novum sind Medien stetige Begleitung der Handlung und Nachrichten werden damit als relevante Akteurinnen und Bestandteil der Ordnung der filmischen Welt präsentiert. Die Fernsehsender, die im Film zu sehen sind, sind fiktional, erinnern aber in Ästhetik und Namensgebung an realexistente (Akronyme wie KPJS, MSBC, CNAC etc.) und darin identifizierbare Orte verweisen auf vorhandene Länder und Städte (Japan, Russland, Venezuela, Montana und Hokkaido). Zur Anordnung der Bilder gehören das Senderlogo sowie eine Form des Kommentars, entweder über Text und Bannereinblendungen, voice over, eine_n die Kamera adressierende_n Sprecher_in oder über alles davon. Ein filmspezifisches Element stellt in sechs der Beiträge das Anführen der gezählten Tage der „Alien Crisis“[491] dar. Nach der Montagesequenz wird über die Einblendung „Day 25“ der Zeitsprung markiert und das ungefähre Ausmaß deutlich. Die zeitliche Markierung ist jedoch unzuverlässig und zwischen zwei Beiträgen entsteht eine Diskrepanz: Der erste, der in der Militärbasis auftritt, weist „Day 4“[492] aus, obwohl der vorhergehende wie auch der folgende Beitrag schon den 5. Tag anzeigen. Einzelne Nachrichtenmeldungen sind als Einschub direkt mit der Handlung montiert, nicht von einem Bildschirm abgefilmt und verfügen über keinen diegetischen Rahmen, sondern stehen vielmehr gleichberechtigt auf einer Ebene mit den restlichen Filmbildern. Der Fokus liegt damit – anders als bei der Einführung des Novums, wie es in Kapitel 2.1. beschrieben wurde – nicht auf der Reaktion der Figur. Der erste derartige Beitrag steht zwischen Bildern der schlafenden Louise im Zuhause, entsprechend wäre der Figur auch keine Reaktion möglich und das Publikum nimmt das Geschehen, ähnlich wie in der Einführungssequenz in *Passengers*, unabhängig von der Figur wahr. In dieser und den nächsten zwei Szenen, die Bilder aus Nachrichtenbeiträge ohne diegetische Rahmung beinhalten, wird die diegetische Rezeptionssituation aber in mindestens einer weiteren Einstellung gezeigt und geklärt. Zum Ende des Films finden sich hingegen drei eingeschobene, direkt mit der Handlung montierte Nachrichtenmeldungen, deren diegetische Rezeption ungeklärt bleibt: Die direkte Adressierung des Publikums emuliert dabei kurzeitig die Rezeptionssituation von Nachrichten in der Nullwelt. Besonders in dieser Anordnung, aber auch durch die Referenz auf Fernsehformate der Nullwelt generell sowie durch das Zusammenführen der Krisensituation mit Medienaufmerksamkeit verstärkt *Arrival* erneut den Eindruck, seine filmische Welt sei grundlegend übereinstimmend mit der Nullwelt.

[491] *Arrival*, 0:13:44.
[492] Ebd., 0:33:21.

An allen drei Schauplätzen (Zuhause, Universität und Militärbasis) der filmischen Gegenwart konsumieren Figuren in *Arrival* Nachrichten,[493] die in ihren Berichten eine internationale Dimension der filmischen Welt und der Ereignisse schaffen. Regelmäßig erinnert das an die Bevölkerung, auf die das Geschehen Auswirkungen hat, und öffnet die eingeschränkten Räume zur Außenwelt. *Arrivals* Erde umfasst zumindest zwölf distinktive Orte, an denen Raumschiffe landen. Ohne es auszuführen, wird die Anzahl der Landeplätze in den anfänglichen Nachrichtenbeiträgen unterschwellig erhöht: Die erste Nachrichtensprecherin verweist noch auf neun Landeplätze („more objects like this have landed as many as eight other locations around the world.“[494]), der nächste Radiobeitrag wirft eine Frage hinsichtlich 12 Raumschiffen auf („If this is some sort of peaceful first contact, why send 12?“[495]). *Interstellar* siedelt die Handlung auf der Erde derweil nur an ein bis zwei Orten an (Farm, Schule und NASA befinden sich in Fahrweite voneinander). Zwar führen die Interviews den Alltag *Interstellars* als einen gemeinsam erlebten ein und stellen so ein diffuses Kollektiv her, diesem fehlt aber jede internationale Perspektive und lediglich die herrenlose, indische Drohne wird als nicht amerikanisch identifiziert. Auch *Passengers* konkretisiert mit New York nur einen einzelnen US-amerikanischen Ort auf der Erde.

Mehrfach weisen in *Arrival* bereits die ersten Berichte vom Auftritt des Novums auf die Globalität der Ereignisse hin.[496] Die internationale und militärische Ordnung, die der filmischen Welt attribuiert wird, ist Voraussetzung für den Konflikt: Sie tritt geprägt von internationalen Spannungen auf und Kriegsmentalität sowie Differenzen in den Welt- und Menschenbildern verschiedener globaler Akteure und Akteurinnen schlagen sich in den Kommunikationsversuchen mit den Aliens nieder. Das spezifische zu lösende Problem der filmischen Welt besteht in einer feindlichen Grundhaltung gegenüber dem Fremden. Es wird in der Handlung sukzessive relevanter, bis es als Konflikt in der Kriegserklärung Chinas schließlich eskaliert. Die filmische Welt präsentiert sich also grundlegend globalisiert, mit Interesse am internationalen Geschehen und gleichzeitig in einzelne, konkret benannte und souveräne Nationen geteilt. Die Souveränität problematisiert konkret die Figur Halpern: In der Auseinandersetzung mit den Aliens fehle deswegen eine zentrale Instanz („We‘re a world with no single leader. It’s impossible to deal with just one of us.“[497]).

[493] In den Flashforwards bleibt das hingegen aus, einziger Verweis auf das Fernsehen ist die Schulaufgabe der Tochter eine TV-Sendung zu entwerfen.
[494] *Arrival*, 0:05:37.
[495] Ebd., 0:07:05.
[496] „This is worldwide. It is happening right now.“ (ebd., 0:05:50); „We are not the only ones to have one of these in our backyard.” (ebd., 0:07:01).
[497] Ebd., 1:05:29.

Im Konflikt stehen sich die Figuren Louise und Shang gegenüber. Louise steht im Gegensatz zur eindeutigen Verankerung Shangs im Militärischen für die Wissenschaft. Zuvorderst zeigt sich die Opposition im konträren Umgang mit den Aliens: Shang personifiziert die Kriegsmentalität, Louise die friedliche Kommunikation und den offenen Austausch. Mitthilfe der Vereinigung und der Kommunikation zwischen den sich gegenüberstehenden Figuren löst sich der Konflikt schließlich auf und die Handlung bestätigt Louises Ansatz.

Erste Erwähnung findet Shang durch die Figur Halpern. In weniger als 15 Sekunden verknüpft dessen Bemerkung unter Bezugnahme auf einen Nachrichtenbeitrag die Figur, China und den Konflikt und führt Shang als potentiellen Antagonisten sowie zentralen Akteur internationaler Politik ein. Halpern weist zunächst generell auf eine Problematik hin: „The problem is, not everyone shares our policy of being open with the aliens.“[498] Im Close UP eines Bildschirms zeigt eine Nachrichtenmeldung den Text „China urges caution – amasses forces at Shanghai site“[499] und das Bild eines Militärschiffs gefolgt von einem Portrait Shangs in Uniform und unmissverständlich wird Shang mit dem chinesischen Militär in Verbindung gebracht. Halpern kommentiert: „Have you met General Shang? Call sign for him is ‚Big Domino.’ Whatever Shang does, at least four other nations will follow.”[500] Im letzten Satz wird die Problematik verdeutlicht, auf die der erste Satz hingewiesen hat und die weitere Entwicklung angekündigt: Shang teile die Politik der USA nicht und sein Handeln habe globale Konsequenzen.

Die prägnante Charakterisierung Shangs steht in Mitten einer längeren Szene und ist zwischen zwei Gesprächen eingeschoben, zu denen hin die Figur und das Militärische jeweils kontrastiert werden: Der vorangehende Dialog zeugt von der kollegialen Kooperation zwischen anderen Nationen, im Anschluss verdeutlicht die Hauptfigur ihre Herangehensweise an die Kommunikation. Als Vorbedingung für die spätere Handlung wird schon in den ersten Nachrichtenmeldungen die internationale Kooperation angedeutet, mit deren Abbruch der Konflikt schließlich eskaliert (Im Radiobeitrag: „We’re coordinating with other countries.“[501]; im TV-Beitrag: „An agreement on sharing scientific discoveries looks closer tonight, as Russia and China join talks at the United Nations.“[502]). Im Kommunikationsraum bestätigt sich die Zusammenarbeit zwischen den Ländern, als die Figuren den Raum kurz nach der Ankunft in der Militärstation ein erstes Mal betreten: Die Kamera folgt den Figuren an mehreren kleineren Bildschirmen mit live-feeds vorbei auf zwei große Bildschirme zu, von denen einer eine Übersicht von zwölf live-feeds mit mindestens einer Person im Bild zeigt, die per Überschrift

[498] *Arrival*., 0:40:04.
[499] Ebd., 0:40:05.
[500] Ebd., 0:04:08.
[501] Ebd., 0:06:58.
[502] Ebd., 0:13:44.

einem Landeort zugeordnet sind. Auf dem anderen Bildschirm führt die Figur Halpern ein Videotelefonat. Am Beginn jener Szene, in deren Mitte die Einführung Shangs steht, folgt eine Handkamera Louise in den die internationale Kooperation repräsentierenden Kommunikationsraum. Ian führt ein Videotelefonat mit Großbritannien, sein Gegenüber ist wie er in zivil gekleidet und der Ton des Gesprächs ist scherzhaft („Well, congratulations. You're a parrot – Well, it's a lot more than that, you cheeky bastard."[503]). Alle der Figur Shang in Folge zugeschriebenen Attribute stehen im Kontrast zur offenen und kollegialen Kommunikation zwischen Ian und seinem britischen Pendant. Die Einführung Shangs schließt direkt daran an und wird folglich durch den Auftritt Webers unterbrochen. Webers Skepsis gegenüber Louises Vorgehen führt zu einer Erläuterung ihrer Herangehensweise: Der Austausch von Namen sei ein erster notwendiger Schritt, um den Aliens Weiterführendes beizubringen. Schrittweise solle das dazu führen, dass sie eine Frage stellen und eine interpretierbare Antwort evozieren könnten. Als Bekenntnis zum wohlwollenden Austausch steht dies im Kontrast zur Charakterisierung Shangs, ebenso zur ermahnenden Vorsicht Webers.

Die Oppositionen werden in der Übersetzung einer verdeckten Aufnahme untermauert, die etabliert, dass China in der Kommunikation mit den Aliens das Spiel Mahjong nutze. Louise konstatiert, das Vorgehen führe zu einem Weltbild, in dem alles auf Gewinn oder Verlust ausgelegt wäre: "Every conversation would be a game, every idea expressed through opposition, victory, defeat. You see the problem?"[504] Weber informiert im Zuge dessen, dass sowohl China als auch Russland im Begriff einer Kampfhandlung wären. Das stellt den Kommunikationsansatz erneut in einen Zusammenhang mit der Kriegsmentalität und kündigt die Eskalation an.

Die Figur Banks verficht einen offenen Austausch mit den Aliens sowie mit den anderen Staaten und zeigt sich entsprechend entsetzt ob Chinas Vorgehensweise. Auf globaler Ebene wird der Konflikt als Auseinandersetzung zwischen den USA und China präsentiert. Das US-amerikanische Militär wird aber nicht per se friedlicherer und kooperativer als die anderen Nationen dargestellt. Im Konflikt steht lediglich die Figur Louise eindeutig einer Kriegshaltung entgegen und sie agiert wiederholt entgegen den Vorgaben der Institution. Relevant wird ihre Haltung zum Krieg schon in der Übersetzungsfrage, die sie gegenüber einem Zweitbewerber auszeichnen soll: Sie übersetzt das Sanskrit Wort für Krieg als „A desire for more cows."[505] Louise zeichnet sich gegenüber der generellen Kriegsbereitschaft der filmischen Welt aus, nicht nur gegenüber der, für die Shang und China stehen sollen. Mit dem Militär als der

[503] *Arrival*, 0:39:42.
[504] Ebd., 1:02:10.
[505] Ebd., 0:14:22.

vordergründigen Institution der Filmhandlung und der filmischen Welt wird der Konflikt noch einmal verstärkt und die Kriegsmentalität prägt die gesamte filmische Welt.

Die feindliche Grundstimmung gegenüber dem Fremden zeigt sich auf verschiedenen Ebenen, wobei Louise immer auf einer Seite positioniert ist. In der Eskalation steht sie Halpern gegenüber, in der Sabotage durch die Explosion einzelnen Soldaten konkret der Nebenfigur Marks. Halpern beweist seine Haltung, nachdem die Aussage „offer weapon“[506] als die vermeintliche Antwort auf das Rätsel des Novums und die Intention der Aliens bekannt wird. Louise treibt eine tiefergehende Auseinandersetzung und weitere Kooperation voran, stößt aber auf Widerstand und das Militär legt sich auf eine feindselige Interpretation fest. Verneint wird nicht nur der Austausch mit den Aliens, sondern auch mit den anderen Nationen, die Halpern hier als „enemies“[507] bezeichnet. Mit dem kontinuierlichen Abschalten der Videofeeds im Kommunikationsraum wird das Ende der Kooperation visualisiert. Ein Nachrichtensegment begleitet die beginnende Eskalation und führt dabei an, China habe die Antwort als „use weapon“[508] übersetzt.

Vorbereitend auf die spätere Explosion kontrastieren zwei aufeinanderfolgende Szenen Ians Reaktion auf offizielle Medienberichte von Unruhen in verschiedenen Ländern mit dem Medienkonsum der späteren Saboteure. Im Nachrichtenbeitrag der ersten Szene gibt eine Sprecherin stichwortartig Überschriften wieder: Ein Foto der Aliens verbreite sich, man warne vor Kontamination und in Washington demonstriere man gegen das Vorgehen der Regierung. Während die konkreten Informationen weniger handlungsrelevant sind, suggeriert der Beitrag in der Montage von Bildern aus mehreren Ländern, die Reaktion der Bevölkerung spitze sich global zu. Das Ende des Beitrags wird über Ians Schulter hinweg auf einem Bildschirm gezeigt, ein Close Up zeigt seine Reaktion: er seufzt. Ästhetik und Narrativ des Fernsehformats werden in der direkt anschließenden Szene mit jenen eines regierungskritischen Onlinemediums kontrastiert. Bereits im Telefonat zwischen Protagonistin und Mutter im Zuhause etabliert der Film das Bestehen unterschiedlich gewerteter Medienkanäle, indem Louise von einem bestimmten Sender abratet und auch für die Sabotage selbst wird von der Figur des Arztes später der Medienkonsum verantwortlich gemacht („[…][b]een watching too much TV.“[509]).

Im Bildausschnitt des Livestreams, der in der Unterkunft der Soldaten auf einem Laptop läuft, bleibt die Aufnahmesituation sichtbar: Der Sprecher zeigt sich mit Kopfhörern vor einem Mikrophon und adressiert die Kamera teilweise direkt. Das Bild enthält im Gegensatz zu den

[506] *Arrival*., 1:04:14
[507] Ebd., 1:05:06.
[508] Ebd., 1:06:52.
[509] Ebd., 1:13:43.

Nachrichtenformaten keine Schrifteinblendungen, ist aber in eine Website eingebettet, die einen Rahmen bildet: Der Titel des Blogs „Save our Species[…]“[510] und des Videos „ALIENS INVADE: Government Asleep at the Wheel“[511] und ein Beschreibungstext sind auszumachen sowie Verweise auf andere Websites und Werbung für Waffen. Die kampfbereite Aufmachung und das hetzerische Narrativ stehen im klaren Kontrast zu Ians Seufzen und zum offiziellen Fernsehen in der Szene davor.

Sinnbildlich dafür, dass sich die Bereitschaft zur Kampfhandlung nach der Explosion im US-amerikanischen Militär durchgesetzt hat, ist ein Videotelefonat zwischen zwei Figuren: Auf ebenjenem Bildschirm im Kommunikationsraum, der zuvor zum Austausch genutzt wurde und die Kooperation sowie ihr Ende visualisierte, werden militärische Anweisungen gegeben. In der Kriegserklärung Chinas, die anschließend in einem Nachrichtensegment angekündigt wird, eskaliert die Situation und im kollektiven Unterbrechen der Arbeit weisen die Figuren das als Zäsur aus. Inhaltlich verweist der Beitrag direkt auf die Figur Shang und sein internationaler Einfluss bestätigt sich: „[…]Pakistan, Russia, and Sudan are thought to be following China’s lead.”[512] Dieser Satz steht über einer Totalen, die mehrere Bildschirme mit der Aufschrift „disconnected“ anzeigt und das Ende der internationalen Kommunikation verdeutlicht. Das wird kurz darauf zum relevanten Hindernis, denn selbst als sich Louise und ihre Forderung nach Kooperation gegenüber Halpern durchzusetzen scheint, steht die fehlende Kommunikationsmöglichkeit der Kriegsabwendung und dem Auflösen des Konflikts im Weg. Der Konflikt, dessen Grundlagen von Beginn an in der filmischen Welt verankert waren und der sich im Laufe der Filmhandlung bis hierhin gesteigert hat, ist damit auf dem Höhepunkt angelangt und jede Zusammenarbeit scheint unmöglich. Das Überwinden des Konflikts ist bis dorthin immer mehr zu Louises persönlichem Anliegen geworden und sie wird deutlich auf der Seite der friedlichen Krisenbewältigung und immer auf Seite der Kommunikation positioniert. Der globale Konflikt wird in *Arrival* über ungefähr drei Viertel der Handlung hinweg exploriert und vertieft, die verbleibende Filmzeit beschäftigt sich mit der Auflösung und bis zu dieser verhärten sich die Hindernisse zunehmend. Innerdiegetisch wird der Konflikt von der Protagonistin ausgehend problematisiert, während seine Entwicklung vorrangig über Nachrichtenbeiträge Einzug in den Film findet.

Auch die Darstellung des globalen Konflikts in *Interstellar* stellt sich weitaus ausführlicher dar als jene in *Passengers*. Im Gegensatz zu *Arrival* fällt die Vorstellung aber mit der Einführung in die filmische Welt vor Auftritt des sekundären Novums zusammen. In *Arrival* zeigt sich der

[510] *Arrival*, 0:56:01.
[511] Ebd.
[512] Ebd., 1:16:22.

Konflikt erst mit dem Auftritt des Novums und in *Passengers* haben die Figuren den Konflikt mit Hilfe des Novums schon zurückgelassen. *Interstellars* Handlung hat ihren Ausgang hingegen mitten in der Krise einer sterbenden Erde. Die ersten Sequenzen bis zum Auftritt der Koordinaten etablieren die zentralen Aspekte des globalen Konflikts, der in den dystopischen Lebensbedingungen auf der filmischen Erde verankert ist. Aus einer zugrunde gehenden Umwelt resultieren die Nahrungsknappheit und eine Abhängigkeit der Gesellschaft von der Landwirtschaft. Teil des letzteren sind die fehlenden Zukunfts- und Berufsaussichten, die Cooper und seine Kinder betreffen. In der Erklärung der Entstehung des Konflikts werden verschiedene Generationen gegenübergestellt. Eine weitere Opposition, über die der Film von den Problemen der Welt erzählt, eröffnet sich zwischen der Forschung und der Ressourcenknappheit.

Als Kernelement der Dystopie wird in den einführenden Interviews und in den NASA-Szenen die Nahrungsknappheit ausgelöst vom Aussterben verschiedener Nutzpflanzen präsentiert. Als Vorgeschichte stellt das eine zentrale Prämisse des Weltenentwurfs dar, prägt die Gegenwart der Handlung mitsamt ihrer Gesellschaftsstruktur und bringt mehrere Konflikte mit sich. Innerdiegetisch wird die Ressourcenknappheit in zwei Gesprächen auf die Lebensweise vorhergehender Generationen zurückgeführt: Sie werden als verschwenderisch ("If we don't want a repeat of the excess and wastefulness of the 20th century[…]"[513], Murphs Lehrerin) und zutiefst konsumorientiert präsentiert ("[I]t felt like they made something new every day. Some gadget or idea. […]But six billion people just try to imagine that. And every last one of them trying to have it all."[514], Donald). So festigt sich der globale Konflikt als Generationenkonflikt: Die aktuell erwachsene Generation hat als Konsequenz auf die Handlungen der vorangehenden Generation das Überleben der heranwachsenden Generation zur Verantwortung. Der Lehrer Toms fasst das zusammen: „We're a caretaker generation, Coop."[515]

In der Familie der Hauptfigur sind alle drei Generationen vorhanden und während des Baseballspiels konkretisieren sich ihre Differenzen: Der Großvater aus der verschuldenden Generation kommentiert, die Spieler seien zu seiner Zeit besser gewesen. Coopers Leben ist als Symptom der Dystopie geprägt vom Verzicht und er erwidert: "Well in my days people were too busy fighting over food to even play baseball."[516] Den Kindern steht das Freizeitangebot wieder zur Verfügung, dass das Spiel von einem Staubsturm unterbrochen wird, zeigt jedoch an, die Krise ist noch nicht vorbei.

[513] *Interstellar*, 0:15:23.
[514] Ebd., 0:11:48.
[515] Ebd., 0:10:56.
[516] Ebd., 0:16:45.

Wiederholt wird die Ressourcenknappheit mit der Raumfahrt und Forschung in Kontrast gesetzt. Cooper steht mit seiner Beschäftigung als Farmer, der Ausbildung als NASA-Pilot und mit seinem Interesse für Raumfahrt, das sich im Lunar Lander und im Buch über die Mondlandung manifestiert, zwischen beiden Kontrastpunkten. In der ersten Terrassenszene charakterisiert Donald ihn als Außenseiter gegenüber der filmischen Welt, er entspreche nicht dem Zeitgeist: „You're the one who doesn't belong. Born 40 years too late, or 40 years too early."[517] In der Schulszene steht Cooper in mehreren Meinungsverschiedenheiten dem Lehrpersonal gegenüber, welches die allgemeinere Haltung der filmischen Welt repräsentiert. Konfrontiert mit einem alten Lehrbuch leugnet Murphs Lehrerin die Mondlandung, was im Kontrast zu Coopers Interesse an der Raumfahrt steht. In dieser Auseinandersetzung, so Cornea, zeige sich, „[d]ie Menschen in dieser Zukunftswelt haben den Glauben an die Verheißungen der Wissenschaft und Raumfahrt aufgegeben[…]."[518] Bezogen auf den Konflikt wird an dieser Stelle zudem verdeutlicht, dass Cooper wie der restlichen Generation jegliche berufliche Selbstentfaltung zugunsten des Nahrungsanbaus verwehrt wird und auch sein Sohn noch keine freie Berufswahl haben wird („[…]right now we don't need more engineers. We didn't run out of television screens and planes. We ran out of food. The world needs farmers. Good farmers, like you. And Tom."[519]). Die Szene spielt damit auf ein wiederkehrendes Motiv des Films an: Die Adaption und Anpassung des Einzelnen an die Umwelt. Konkret formuliert wird das in der vorangehenden Szene bezogen auf eine aufgegebene Überwachungsdrohne: Die Drohne, so Cooper gegenüber seinen Kindern, müsse als Überbleibsel der Vergangenheit nun für ihre Zeit nützlich gemacht werden. Etabliert wird das Motiv in den anfänglichen Interviews bezogen auf die Vorkehrungen gegenüber dem Staub.

In den Szenen im NASA-Versteck werden verschiedenen Aspekte des Konflikts wiederholt und präzisiert. Dass die Institution im Verborgenen agieren müsse, wird direkt mit dem Nahrungsmangel argumentiert: "public opinion wouldn't allow spending on space exploration. Not while you're struggling to put food on the table."[520] Professor Brand tritt als Erklärer auf und fasst die Entwicklungen in der Landwirtschaft zusammen: "Blight. Wheat seven years ago. Okra this year. Now there's just corn. And we're growing more than we ever have."[521] Zusätzlich gibt er eine Zukunftsprognose mitsamt düsterem Ultimatum. Auf die

[517] *Interstellar*, 0:15:49.
[518] Cornea, „Wie man Katastrophen überlebt", S. 46f.
[519] *Interstellar*, 0:10:40.
[520] Ebd., 0:27:20.
[521] Ebd., 0:27:29.

Nahrungsknappheit folge Sauerstoffmangel: „The last people to starve will be the first to suffocate. Your daughter's generation will be the last to survive on Earth."[522]

In den Aussagen der Figur findet sich ein innerdiegetischer Verweis auf die Dust Bowl („But like the potatoes in Ireland and the wheat in the Dust Bowl corn will die. Soon."[523]). Furby stellt in ihrem Artikel die Wiederkehr der Problematiken der Dust Bowl in einer globalen Dimension als Ausgangspunkt der filmischen Welt dar: „In *Interstellar*, in the near future a new global dust bowl condition forces humanity on the brink of starvation to seek a new home in space."[524]

In den Einschüben dokumentarischer Interviews mit Zeitzeug_innen der Dust Bowl macht der Film die Referenz selbst auf. In Kapitel 2.1. wurde jedoch dargelegt, wie der außerfilmische Bezug der Aufnahmen durch das intermediäre Interview der Figur Murph verdeckt wird. Auch die Funktion der Einschübe für die Einführung der Dystopie wird in Kapitel 2.1. ausführlich dargelegt: Im Zusammenspiel von Alltag der Figuren und Interviews eingeführte Aspekte werden als kollektiv erlebt dargestellt, die Konservation der Narrative attestiert dem Erzählten historische Bedeutung und in der Verwendung von dokumentarischem Material sowie in der Andeutung einer diegetischen Vergangenheit wird auf die Nullwelt zurück verwiesen. Der letzte Punkt, das Behaupten einer Kontinuität zur Nullwelt, legt nahe, das Ökosystem, in dem *Interstellars* Handlung angesiedelt ist, als Extrapolation des gegenwärtigen Klimawandels zu verstehen. Damit ließe sich der Film als Kommentar auf den Umgang der Gegenwart mit umweltpolitischen Herausforderungen lesen. Cornea versteht die filmische Welt entsprechend: „*Interstellar* präsentiert dem Publikum ein postapokalyptisches Bild einer weitgehend entvölkerten und von den Folgen des Klimawandels verheerten Erde."[525] Sie bespricht den Film in einer Reihe von Werken aus den 2000er und 2010er Jahren, die sich „mit den Motiven Klimawandel und Umweltzerstörung"[526] befassten und „postapokalyptischen Erzählungen"[527] entsprächen – deren Handlung also eine Katastrophe ähnlich dem Weltuntergang voraussetze. Spannend bezüglich der naheliegenden Assoziation zum heutigen Klimawandel ist die Beobachtung des Journalisten George Monbiot.[528] Monbiot meint, *Interstellar* verschleiere den

[522] *Interstellar*, 0:28:16.
[523] Ebd., 0:27:39.
[524] Furby, „About Time Too", S. 250. Hervorheb. i. O.
[525] Cornea, „Wie man Katastrophen überlebt.", S. 46. Hervorheb. i. O.
[526] Ebd., S. 45.
[527] Ebd.
[528] In leicht unterschiedlichen Versionen und unter verschiedenen Titel erschien der zitierte Artikel auf seiner Website und in The Guardian (siehe Monbiot, George: „Interstellar: magnificent film, insane fantasy", in: *The Guardian*, 11.11.2014. Unter: https://www.theguardian.com/commentisfree/2014/nov/11/interstellar-insane-fantasy-abandoning-earth-political-defeatism (10.04.2022); Monbiot, George: „Better Dead Than Different", *George Monbiot*, 11.11.2014. Unter: https://www.monbiot.com/2014/11/11/better-dead-than-different/ (10.04.2022)).

Bezug zum gegenwärtigen Konflikt bewusst, denn so ließe sich der Film auch an den Klimawandel leugnende Konsument_innen vermarkten:[529]

> „When your major receipts are in the US, you can't afford to earn the hatred of the broadcast media by mentioning climate change. The blight, an obvious substitute has probably averted millions of dollars of lost takings[…]."[530]

Anstatt den Klimawandel als Grund anzuführen, kommuniziere *Interstellar* den Zustand der Umwelt vage und unklar als Folge des Konsumverhaltens.[531] Seine Einschätzung der Vermarktbarkeit des Klimawandels als Setting der Dystopie trifft Monbiot 2014 im Erscheinungsjahr des Films und ob sie in einer Zeit, in der Fridays for Future regelmäßig in den Nachrichten aufscheint, noch hält, lässt sich in Frage stellen. Ungeachtet dessen wird deutlich, dass der Film beide außerfilmischen Bezüge, die seinem globalen Konflikt nahe liegen, verschleiert. Cornea meint bezogen auf das „Vater-Sohn-Gespräch"[532] auf der Terrasse, dort würden „die Verbindungen zwischen exzessivem Konsum, wirtschaftlicher Globalisierung und den unwirtlichen Lebensbedingungen der im Film geschilderten Gegenwart[…] ausdrücklich zur Sprache"[533] gebracht. In der Beschreibung der Vergangenheit ist der Konsum zwar eindeutig als ursächlich zu verstehen, wird aber, anders als Cornea, meint nicht ausdrücklich. Die genauen Auswirkungen und der Ablauf einer Kausalität werden vielmehr, wie Monbiot anmerkt, verschwiegen. Die Sätze werden so zu jenen Schlagwörtern, die laut Spiegel dem dystopischen Weltenentwurf schon genügten.[534]

In der Darstellung des Konflikts und der Bewertung des Zustands der filmischen Erde erfüllen die Botschaften des Unternehmens (*Passengers*), die Nachrichtenbeiträge (*Arrival*) und die Interviews (*Interstellar*) eine analoge Funktion. Außerdem geben die drei Filmen ihrem Konflikt darüber eine globale oder kollektive Dimension. In *Arrival* steht die Inszenierung einer objektiven Berichterstattung im Kontrast zur subjektiven Lebensgeschichte, als die sich die Erzählung rahmt. Gerade dort, wo die Beiträge sich ohne diegetischen Rahmen an das Publikum zu richten scheinen, erfüllen sie eine Authentisierungsfunktion ähnlich der, die mit Hartmann in Kapitel 2.1. für *Interstellars* Interviews beschrieben wurde: Sie bilden eine „sich als extrafiktional gerierende enunziative Instanz",[535] die das Erlebte bestätigen.

---

[529] Vgl. Monbiot, "Better Dead Than Different".
[530] Ebd.
[531] Vgl. ebd.; „[…],six billion people, and every one of them trying to have it all', which weirdly translates into a succession of blights, trashing the world's crops and sucking the oxygen out of the atmosphere.", (*Interstellar*, zit. n. Monbiot, „Better Dead Than Different").
[532] Cornea, „Wie man Katastrophen überlebt", S. 47; Cornea bezeichnet die Figur Donald fälschlicherweise als Coopers Vater, nicht als Schwiegervater.
[533] Ebd.
[534] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 68.
[535] Hartmann, *Aller Anfang*, S. 239.

3.2. Konfliktlösung und Zeitlichkeit

Gegenüber den globalen Konflikten der filmischen Welten, wie sie in Kapitel 3.1. beschrieben wurden, wird in allen drei Filmen ein Ausweg geboten. Diesen Aspekten der Konfliktlösung unter Einbezug der Rolle der Zeit widmet sich das folgende Kapitel. Obwohl sich die Konsequenzen der Konflikte in einer globalen Dimension präsentieren, werden sie nicht überall global gelöst und die Auswirkungen der Konfliktlösung gestalten sich über die Filme hinweg unterschiedlich individuell bis kollektiv. In *Passengers* entkommen die Figuren über die Kolonisation neuer Planeten den Konflikten der filmischen Welt: Gegen Zahlung oder dem Versprechen künftiger Zahlungen, wie im Falle des Protagonisten, bietet ein Unternehmen einzelnen Individuen das Verlassen der Erde an. Auch in *Interstellar* wird die Erde zurückgelassen, um einen neuen Planeten zu besiedeln. Unter Weisung der NASA wird eine große Gruppe an Menschen zur Abkehr von den dystopischen Lebensbedingungen befähigt, nachdem die Mission des Protagonisten die Voraussetzungen dafür schaffen konnte. Kommunikation und friedlicher Austausch über die Nationen hinweg bringen in *Arrival* die Auflösung des globalen Konflikts zu Gunsten einer internationalen Vereinigung und der Film führt einen globalen Ausweg aus der Kriegshaltung vor. Die drei Protagonist_innen entkommen dem konfliktreichen Zustand in allen Fällen und die Konfliktlösung ist auf ihr jeweiliges Handeln zurückzuführen. Die Voraussetzungen dafür bilden die zeitlichen Aspekte der Nova, die die Figuren zu Bewegungen in der Zeit befähigen. In *Passengers* und *Interstellar* ermöglicht die Hibernationstechnologie des Novums den Figuren die Zeit des Raumflugs zu überleben und sie sind für die Mission (*Interstellar*) bzw. die Kolonisation (*Passengers*) ausschlaggebend. Die Kommunikation über die Zeitgrenze hinweg im Tesserakt erlaubt das Lösen der Formel in *Interstellar* und ermöglicht es der Menschheit, die Erde zu verlassen. Das Novum der Sprache wirkt in *Arrival* auf die Zeitwahrnehmung der Protagonistin, die das nutzt, um eine Kriegshandlung zu verhindern. Indem die Lösung der Konflikte mit Hilfe dieser zeitlichen Aspekte über verschiedene Zeiten hinweg erzählt wird, spielt die veränderte Zeitlichkeit auch in die Zeitgestaltung der Filme hinein. Die folgenden Unterkapitel gehen genauer auf die jeweiligen Auswege aus den Konflikten (3.2.1.), die Bewegung in der Zeit (3.2.2.) und auf die erzählerische Zeitgestaltung (3.2.3.) ein. Sowohl in ihrer inhaltlichen Funktion als auch auf struktureller Ebene steht die Zeit der Filme so im Fokus der Analyse, wobei der globale Konflikt und das Novum den Ausgangspunkt bilden.

3.2.1. Der Ausweg aus dem Konflikt

Im Vergleich der Antworten der drei Filme auf entworfene, globale Probleme zeigt sich, dass sich der Ausweg aus dem kollektiven Konflikt jeweils direkt auf das Handeln des Protagonisten bzw. der Protagonistin zurückzuführen lässt, ganz der Rolle der Hauptfigur im populären Kino

entsprechend.[536] Um die konkrete Konfliktlösung zu analysieren, setzt dieses Kapitel bei der allgemeinen Charakterisierung eines Auswegs an, um im Folgenden über die spezifischen zeitlichen Aspekte des Novums zu der Rolle der Figur bei Ausweg oder Lösung hinzuführen.
Während die globalen Konflikte über ihre gesamtgesellschaftlichen Auswirkungen charakterisiert werden, sind die Personengruppen, denen der entworfene Ausweg das Versprechen einer konfliktfreien künftigen Gegenwart gewährleistet, unterschiedlich groß. Den negativen Eigenschaften, die der Erde in *Passengers* zugeschrieben werden, entkommen mittels der Kolonisation lediglich einzelne Menschen, die über die materiellen Mittel verfügen. Der kollektive Konflikt wird damit in die individuelle Verantwortung verschoben: Dem Individuum stehe es frei, sich die Konfliktfreiheit zu erkaufen. In *Interstellar* wird die die Erde verlassende Bevölkerung umfassender dargestellt und mit Hilfe der öffentlichen Institution NASA kommt es zu einem kollektiven Aufbruch. Die Raumstation, die davon zeugt, erscheint rege bevölkert und im Dialog wird sie als eine von mehreren ausgezeichnet. Eine Erläuterung, wem die Besiedlung des neuen Heimatplaneten ermöglicht wird oder mit wem die Informationen, die es voranbringen, geteilt wurden, bleibt aber aus. Auch im Ausweg aus dem Konflikt und auf dem neuen Heimatplaneten fehlt der Welt eine internationale Dimension, in der letzten Einstellung weht dort die Fahne der USA. In *Arrival* erstreckt sich der betroffene Personenkreis hingegen über mehrere Nationen. Der Flashforward der Figuren Shang und Louise auf einer internationalen Veranstaltung, in der die Flaggen verschiedener, zuvor kontrastierter Nationen nebeneinander hängen, zeugt von der internationalen Vereinigung. Die Konfliktlösung führt zum gemeinsamen Ausweg aus der Krisensituation, der Krieg, der die Bevölkerung betroffen hätte, wurde abgewehrt. Die Konfliktlösungen der Filme variieren in der Spannbreite ihrer Konsequenzen, *Interstellar* und *Arrival* verbleiben undeutlich in der Darstellung, wem die Effekte der Konfliktlösung zugänglich werden, deuten aber beide kollektive Konsequenzen an, *Passengers* grenzt die betroffenen Einzelpersonen hingegen bereits in der Einführungssequenz über die Texteinblendung auf 5000 Passagiere ein.
Einzig in *Arrival* verbleibt die Menschheit auf der Erde verankert und die Welt, in der die Handlung ihren Ausgang nimmt, wird transformiert. Vergleichsweise erscheinen die beiden anderen Filme mit dem Verlassen der Erde als alleinstehendem Lösungsvorschlag eskapistisch. Monbiot bespricht das konkrete Verlassen der Erde, das *Interstellar* als Ausweg suggeriert, als Vision der Nullwelt: Die Idee der Weltraumkolonisation sei keine rein fiktionale, sondern werde von verschiedenen Seiten als tatsächliche Perspektive verstanden („a realistic alternative

[536] „Die Auflösung des populären Films ist ein Ereignis, das sich kausal aus den Handlungen der Hauptfigur im Widerspiel mitd er antagonistisches Kraft ergibt[…].“ (Eder, *Dramaturgie des populären Films*, S. 59; vgl. ebd., S. 58f).

to addressing the problems we face on Earth“[537]).[538] Dem zugrunde liege die Annahme, die Anpassung an die Umstände sei leichter als das Vorantreiben einer Problemlösung:

> „Just as it is easier to pray for life after death than it is to confront oppression, this fantasy [of space colonisation, Anm.] permits us to escape the complexities of life on Earth for a starlit wonderland beyond politics. […]Space colonisation is an extreme version of a comon belief: that it is easier to adapt to our problems than to solve them.“[539]

Wir lebten heute in einer gänzlich anderen Welt, erklärt der Journalist bezogen auf die Referenz der Dust Bowl und bezogen auf die Maßnahmen und Reformen der US-Regierung, die in der Realität auf die Weltwirtschaftskrise folgten.[540] Anstatt an die Probleme der Erde heranzutreten, zeige *Interstellar,* wie der Planet aufgegeben werde.[541] Monbiots Beobachtungen lassen sich auf das in Kapitel 3.1. als Motiv *Interstellars* besprochene Schlagwort der Adaption zurückführen: Die Figuren passen sich soweit an den konfliktreichen Zustand der filmischen Welt an, dass die Zukunft, im Sinne der Hoffnung und Erwartungen, nicht mehr die Rettung der Erde beinhaltet, sondern in ihrer Aufgabe die vollständige Akzeptanz der Krise zeigt. *Passengers* präsentiert einen ähnlichen Ausweg wie *Interstellar*, dort tritt die Planetenkolonisation jedoch kommerzialisiert auf. Damit verschiebt sich die Konfliktlösung gänzlich in die individuelle Verantwortung: Es liegt am Individuum sich von der Erde freizukaufen, der globale Konflikt an sich und das Kollektiv bleiben davon unberührt.

Auch Cornea stellt fest, anstatt Ansatzpunkte zu bieten, was aus gegenwärtiger Perspektive noch zu tun wäre, führe *Interstellar* seinem Publikum die Erde am Punkt der unüberwindbaren Umweltzerstörung vor: Der Film problematisiere die „unwirtlichen Lebensbedingungen“[542] der Dystopie, frage dabei aber nicht „wie sich die Fehler aus der Vergangenheit wiedergutmachen lassen[…].“[543] Ausgehend von *Interstellar* attestiert Cornea aktuelleren Science-Fiction-Kinofilmen generell, sie hätten sich „mit dem Gedanken bereits abgefunden, dass die Menschheit zu einem tragfähigen Kompromiss mit der Erde nicht imstande zu sein scheint und ihre einzige Hoffnung darin besteht, sich auf einem anderen Planeten heimisch zu machen.“[544] Cornea identifiziert den Blick auf die Erde zurück, bevor sich die Figuren in die Hibernation begeben, als Verweis auf die ikonische Fotografie Earthrise[545] und auf die umweltpolitischen Implikationen derselben.[546] In der Bestimmtheit des Rückblicks sei *Interstellar* besonders:

---

[537] Monbiot, „Better Dead Than Different“.
[538] Vgl. ebd.
[539] Ebd.
[540] Vgl. ebd.
[541] Vgl. ebd.
[542] Cornea, „Wie man Katastrophen überlebt“, S. 47.
[543] Ebd.
[544] Ebd., S. 48.
[545] Die Fotografie findet sich auf der Website der NASA, siehe Smith, Yvette: „Dec. 24, 1968, Apollo 8: Earthrise“, 23.12.2020. Unter: https://www.nasa.gov/image-feature/apollo-8-earthrise (10.04.2022).
[546] Vgl. Cornea, „Wie man Katastrophen überlebt“, S. 48; vgl. ebd., S. 42f.

> „Cooper schaut auf die Welt bereits mit einem nostalgischen Blick in die Vergangenheit und ist fest entschlossen, alle Verbindungen zu ihr zu kappen sowie sich von seiner Verantwortung für Heimat, Familie und den Planeten loszusagen, um der Menschheit eine Zukunft zu ermöglichen."[547]

Dass Cooper zunächst auf eine Rückkehr hofft, führt *Interstellar* im Abschied von seiner Tochter Murph ein, Ziel ist ihm aber immer, die Erdbevölkerung zum Neuanfang auf einem anderen Planeten zu befähigen.

Anstatt den konfliktreichen Bereich zurückzulassen, liegt *Arrival*s Ausweg darin, eine folgenreiche Kriegshandlung vor dem Eintritt zu verhindern. Die Transformation der Ausgangswelt in die Konfliktfreiheit hinein gelingt durch die Kommunikation zwischen den zuvor kontrastierten Figuren Louise und Shang. Mangelnde oder feindselige Kommunikation wird wiederholt problematisiert – die hetzerischen Medien führen zur Sabotage, das resultierende Kommunikations-Aus fast zum Krieg –, eine verständnisbereite und friedliche Kommunikation wird dagegen als Lösung präsentiert und findet im vollständigen Verstehen der Aliens, in der Kooperation der Nationen und im Austausch von Louise mit Shang Varianten, die gemeinsam zum Ausweg führen. Die Protagonistin vertritt die friedliche Kommunikation von Anfang an und wird mit einem offenen Menschenbild charakterisiert, das sich in der Friedfertigkeit der Aliens, als sich ihre Intention offenbart, die Menschheit zusammenzubringen, schließlich parallelisiert und bestätigt.

Als Linguistin ist die Protagonistin in *Arrival* genau auf Kommunikation als vorgeschlagene Lösung des Konflikts zugeschnitten und, vice versa, Konflikt und Lösung auf die Protagonistin. Als von den tragenden Institutionen der Welt auserwählte Expert_innen sind Louise in *Arrival* und Cooper in *Interstellar* besonders qualifiziert den jeweiligen Ausweg herbeizuführen. Während diese Figuren direkt in der Konfliktlösungen als Retter_innen auftreten, kommt Jim in *Passengers* die Rolle eines Instandhalters des Kolonisationsprozesses für sein Umfeld zu. Seine Expertise als Maschinenbauingenieur sichert ihm zunächst den Platz auf dem Schiff und befähigt ihn schließlich dazu, es vor der Zerstörung zu bewahren. Das rettet auch sein Leben, das ursprünglich anvisierte Ziel der Kolonie erlangen Jim und Aurora trotzdem nicht. Dem zum Trotz wird ihr Leben auf dem Schiff in den letzten Bildern als Erfolg dargestellt, die Modifikationen des Schiffs machen deutlich, Jim konnte seinen Wunsch nach Gestaltungsfreiheit ausleben und ein Ausweg aus dem Konflikt ist auch ihnen gelungen. In allen drei Fällen ist der Ausweg direkt an das Handeln des Protagonisten, der Protagonistin gebunden und die Auflösung des Filmgeschehens, in dem sie zentral sind, verschmilzt zum Ende hin mit dem Ausweg aus dem konfliktreichen Zustand.

[547] Cornea, „Wie man Katastrophen überlebt", S. 48.

3.2.2. Zeitliche Aspekte des Novums und Zeit als Grenze

Die Wirkung, die das Novum auf die Zeit hat, stellt in den vorliegenden Filmen die Voraussetzung für den Ausweg aus dem konfliktreichen Zustand dar. Der Zusammenhang zwischen Konflikt und Zeit wird im folgenden Unterkapitel erörtert.

Um dem Konflikt zu entkommen, müssen die Figuren erst zeitliche Grenzen und Einschränkungen überwinden. Das gelingt durch die Instrumentalisierung spezifischer zeitlicher Aspekte der Nova, die den Protagonist_innen einen in unterschiedlichem Maße bewussten und kontrollierten Zeitsprung ermöglichen. Das Überspringen eines Zeitraumes bzw. der Sprung zwischen verschiedenen Zeiten eröffnet neue Handlungsräume sowie Handlungsspielräume wie z.B. das Planetensystem auf der anderen Seite des Wurmlochs in *Interstellar* und die künftige Gegenwart in den Flashforwards in *Arrival*, oder sie sind Setting der Handlung an sich wie das Raumschiff und der Hibernation in *Passengers.* Das Überwinden der zeitlichen Beschränkungen der menschlichen Lebenszeit und des menschlichen Wahrnehmens führt direkt zum Ausweg aus der globalen Krise. Konkret geschieht das in den Beispielen wie folgt:

Die Sprache der Aliens in *Arrival* bringt erweiterte Wahrnehmungsmöglichkeiten mit sich, die den ihr mächtigen Zugriff auf verschiedene Zeiten bieten. Daraus resultieren Bewusstseinssprünge in die künftige Gegenwart. Im rückblickenden voice over wird der Begriff der Erinnerung dafür eingeführt und künftige Ereignisse werden der Figur mit dem Spracherwerb analog zu Erinnerungen in der Gegenwart abrufbar. Das Phänomen ist damit auf der Wahrnehmungsebene angesiedelt und die Sprünge werden zuerst unbewusst erlebt, später, mit ausgeprägtem Verständnis der Sprache, erlaubt das Novum bewusstes Eingreifen. An Louise werden beim Sprung in die künftige Gegenwart persönliche Informationen Shangs herangetragen, die sie in der Gegenwart nutzt, um ihn vom friedlichen Weg zu überzeugen. Die Lösung des Konflikts baut damit auf diesem sich über die Zeiten entfaltenden Dialog auf, mit dem die drohende Gefahr der Kriegshandlung abgewendet wird. Die überzeitliche Kommunikation ermöglicht den Austausch zwischen den kontrastierten Figuren und den Ausweg aus der feindlichen Haltung gegenüber dem Fremden.

In *Passengers* ermöglichen Hibernation und Geschwindigkeit des Raumschiffs die interstellare Reise. Gemeinsam führen sie zu einem mechanischen Zeitsprung: Mittels Hibernation wird die menschliche Alterung verzögert, während das Schiff eine Distanz weit über die üblichen Limitationen der Lebenszeit hinaus überwindet. Beide Technologien stellen die zentralen zeitlichen Aspekte des Novums der Kolonisation dar und sind gleichzeitig ihre Voraussetzung. Das Unternehmen veranlasst den Zeitsprung und ermöglicht es seinen Kund_innen, die konfliktreiche Erde zu verlassen.

Zur Funktion der Zeit in *Interstellar* schreibt Sobchack, sie werde „[s]owohl auf der sterbenden Erde als auch bei der Suche nach einem bewohnbaren Planeten […]ganz wesentlich."[548] Mit Nachdruck führt sie zu einer spezifischen Bedeutung der Zeit in *Interstellar* aus: „Zeit als die Grundlage (und nicht nur das Maß) des menschlichen Lebens und seiner Zukunft zu erkennen ist das dringendste Projekt und Thema der Erzählung."[549] Auch weitere Sekundärliteratur streicht die Wirkung, die das Novum in *Interstellar* auf die Zeit ausübt, besonders hervor.[550] Essentiell ist Zeit aber in der Handlung aller drei Filme und es finden sich Parallelen in der Wirkung des Novums auf die Zeit: Wie bei *Passengers* ist eine die Alterung aussetzende Hibernationstechnologie Voraussetzung für den Raumflug in *Interstellar* und wie in *Arrival* ist dort die Kommunikation über eine Zeitgrenze hinweg eine der zentralen Funktionen des Novums.

Auf einer ähnlichen Ebene wie die Hibernationstechnologie wirkt in *Interstellar* das Wurmloch. Es ermöglicht den räumlichen Sprung zu den Planeten im interstellaren Raum, der ansonsten zeitlich unerreichbar wäre. Dem Planeten Miller ist mit der abweichenden Gravitation[551] eine bestimmte Zeiterfahrung zugehörig, aus der resultierend die erlebte Zeit für die Figuren auf Erde sowie Romily in der Umlaufbahn und den Figuren Brand und Cooper auf dem Planeten divergiert. Für Cooper und Brand stellt sich auch dieser Umstand als Zeitsprung in die künftige Gegenwart dar: Bei der Rückkehr sind sie zunächst mit der sichtlich gealterten Figur Romily konfrontiert, danach mit den Botschaften von der Erde. Der Tesserakt im schwarzen Loch beinhaltet schließlich Verbindungspunkte zwischen verschiedenen Zeiten und überbrückt auch den Raum zur Erde zurück. Der dystopischen Erde selbst ist mit der Vergänglichkeit zudem eine begrenzte Zeitlichkeit eigen. Letzteres führt Sobchack als Beispiel für die Zeitform der Apokalypse an,[552] die eine der drei zentralen Chronotopoi der Science Fiction (Zeitreise, alternative Welten und Apokalypse) darstelle.[553] *Interstellar* verwebe diese

> „durch den ganzen Film hindurch miteinander – im ersten Teil, der auf einer entleerten, sterbenden Erde spielt, apokalyptisch; im zweiten, der sich mit der Möglichkeit alternativer Welten befasst und im Weltraum und auf anderen Planeten spielt; und im dritten Teil, der sich mit Zeitreisen befasst und in simultanen Zeitdimensionen spielt."[554]

Sobchack fasst die einzelnen zeitlichen Aspekte der Nova *Interstellars* so unter drei Schlagwörtern zusammen. In verschiedenen Abstufungen ermöglichen sie den Ausweg aus

[548] Sobchack, „Abjekte Zeiten", S. 25.
[549] Ebd.
[550] Siehe dazu neben Sobchack auch Furby und Früchtl (vgl. Furby, „About Time Too"; vgl. Früchtl, „Warum ins Kino gehen").
[551] Siehe Kapitel 2.3.2.
[552] Vgl. Sobchack, „Abjekte Zeiten", S. 15; vgl. ebd., S. 12f.
[553] Vgl. Gomel, Elena: *Postmodern Science Fiction and Temporal Imagination*, 2010, zit. n. Sobchack, „Abjekte Zeiten", S. 10.
[554] Sobchack, „Abjekte Zeiten", S. 15.

dem Konflikt: Die Erreichbarkeit der Planeten über Hibernation und Wurmloch ist die generelle Voraussetzung für die Mission und die Entdeckung der potentiellen neuen Heimat; der Einblick in das schwarze Loch gemeinsam mit der Möglichkeit zur Kommunikation der Daten aus dem Tesserakt in die Vergangenheit zurück stellen die konkrete Voraussetzung für das Verlassen der Erde dar.

In *Interstellar* und in *Arrival* wirkt das Novum auch auf Ebene der diegetischen Wahrnehmungswelt und die Wahrnehmungsmöglichkeiten der Figuren überschreiten jene der Nullwelt eindeutig an zwei Stellen: In Louises Zugriff auf die Zukunft (*Arrival*) und im Nebeneinander der Zeiten im Tesserakt (*Interstellar*). In beiden Fällen ist die Zeitwahrnehmung betroffen. Das Zeitlich-Wunderbare stellt sich in allen drei Filmen als eine Bewegung in der Zeit dar, die die Möglichkeiten der Referenzwelt übersteigt. Bei Sobchack wird die Zeitreise mit einer starken historischen Verbundenheit zum Genre als eine der wichtigsten Formen der Zeitgestaltung in der Science Fiction angeführt.[555] Das klassische Novum einer Zeitmaschine,[556] durch welches die Figur schreitet und sich in einem anderen Jahrzehnt wiederfindet, kommt in keinem der Filme zur Anwendung. Vielmehr kommt eine spezifische Form der Bewegung in der Zeit oder des Zeitsprungs vor, auf dem die Auswege aus dem Konflikt aufbauen oder auf den diese direkt folgen. Bei Furby ist nachzulesen, dass *Interstellar* als Grundsatz die Zeitreise durch Menschen verboten habe.[557] Cooper ist der überzeitlichen Kommunikation entsprechend nur mittels der Manipulation von Gravitation bzw. mittels der betroffenen Objekte wie den Büchern und der Uhr fähig. In *Arrival* ist es ebenso nicht der Körper, sondern nur das Bewusstsein der Figur, das die künftige Gegenwart erreicht und überzeitliche Kommunikation ermöglicht. Die Zeitsprünge, die sich in *Interstellar* und *Passengers* durch die Hibernation ergeben, sind hingegen körperlich und werden von den betroffenen Figuren ähnlicher einer klassischen Zeitreise erlebt. Sie verschlafen einen Zeitraum, erwachen an einem anderen Ort und ihr Leben verläuft als Folge asynchron zu dem der Figuren auf der Erde.

Die Bewegung in der Zeit wird genreinhärenter Charakteristik entsprechend und als Teil des Novums plausibel dargestellt und naturalisiert. In *Passengers* baut das Novum in seinen zeitlichen Aspekten erneut auf dem Eindruck des Technisch-Mechanischen: Über den Verweis auf vorhandene wissenschaftliche Artikel wird prinzipielle Erklärbarkeit und eine wissenschaftliche Grundlage suggeriert, ohne dass eine Erklärung Teil des Films wird und die Betriebsanleitungen, die die Figur Jim studiert, zeigen an, die Technik ist menschengemacht

[555] Vgl. Sobchack, „Abjekte Zeiten“, S. 10f.
[556] Vgl. Spiegel, „Science Fiction“, S. 248; vgl. Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 137.
[557] Vgl. Furby, „About Time Too”, S. 251; siehe Kapitel 2.3.1.

und mechanisch beschreibbar. Beim Versuch der Wiederinbetriebnahme stoßen die Figuren an Berechtigungsgrenzen, die innerdiegetisch durch das Eigentumsrecht der Firma legitimiert werden. Auch *Interstellar* erklärt die Hibernationstechnologie nicht. Beide Filme können auf ein Grundverständnis eines mit Genrekonventionen vertrauten Publikums setzen, denn das Konzept des lebensverlängernden Schlafes ist weder medial noch wissenschaftlich ein neues. Jim und Aurora verfügen weder über die Berechtigungen noch die Expertise eine konkrete Erklärung zu liefern. Das unterscheidet sie von den Figuren *Interstellars* und *Arrivals*, die einem Teil der Zeitphänomene eine Erklärung anheften und dieser gegenüber basierend auf der Zuordnung zu verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen mit Autorität auftreten. Im Dialog der Figuren wird theoretisch eingeführt, was im konkreten Eintreten später validiert wird: Auf die Dimensionsüberschreitung von Gravitation (*Interstellar*) wird ebenso wie auf die Veränderung der Wahrnehmung durch die Sapir-Whorf-Hypothese (*Arrival*) spekuliert, bevor die Handlung die Bestätigung bringt; ebenso auf die Bedeutung der Liebe und die Lösung der Gravitationsformel durch den Eintritt in das schwarze Loch (*Interstellar*).

Das Novum befähigt die Figuren zu unterschiedlichen Bewegungen in der Zeit. Ausgangspunkt dazu sind in allen drei filmischen Welten eine feste Zeitstruktur und die Trennung von Vergangenheit, Gegenwart und künftiger Gegenwart.[558] In *Interstellar* zeigen bereits die Interviews in der Einführungssequenz die drei abgegrenzten Zeiten auf: Sie blicken auf die Ereignisse der Gegenwart aus der künftigen Gegenwart zurück und suggerieren in Aussagen einen vorangehenden Zustand als vergangene Gegenwart. Die anfängliche Montagesequenz, in der das Leben der Tochter nachgezeichnet wird, täuscht in *Arrival* zwar ob ihrer zeitlichen Einordnung, in der Wahl der Form der Biographie unterstreicht aber auch sie die Linearität der Zeit und des Lebens, in der sich verschiedene Zeiten unterscheiden lassen. In *Passengers* gibt es zu Beginn keine Hinweise auf unterschiedliche Zeiten, der Film bricht aber an keiner Stelle aus einer chronologischen Linearität aus und spätestens mit Jims Erkenntnis, dass er weder vor noch zurück könne, wird die gefestigte Zeitstruktur eindeutig.

In der Unfähigkeit, den Verlauf der Zeit zu beeinflussen und unsere eigene Position ihr gegenüber zu bestimmen, erkennt Furby eine Begründung für das verbreitete Motiv der Zeitreise:

> „Most conventional time travel fantasies imagine at least one character having control over time and to where and when they travel. This is likely because in everyday life we are unable to move about in time in the way that we can move about in space.“[559]

[558] Kapitel 1.2. führt künftige Gegenwart als Begriff für die konkrete, kommende Zeit ein.
[559] Furby, „About Time Too“, S. 251.

Die dem Publikum in der Referenzwelt verwehrte Entscheidungs- und Bewegungsfreiheit werde den Figuren gerade deswegen eingeräumt, weil sie dort nur bezogen auf den Raum, nicht aber auf die Zeit möglich wären. Der Reiz der Zeitreise liege im Imaginieren einer auf die Zeit bezogenen Kontrolle.[560]

> „[T]he physical laws of the universe do not prevent us from having freedom of motion in space. We do not have a comparable mobility in time and are only permitted to occupy our own version of the present moment as it changes our position in time at the rate of one second per second."[561]

Furby ist zuzustimmen, dass räumliche Bewegungen von den Naturgesetzen weniger eingeschränkt sind als zeitliche, aber trotz einer gewissen Kontrolle über den eigenen Aufenthaltsort stellt sich die Bewegung im Raum auch in der Nullwelt beschränkt dar, denn sie ist durchzogen von Grenzen und Hindernissen.

Ähnlich wie Furby beschreibt Früchtl die Zeit in Analogie zur Bewegung im Raum und bezieht sich dabei konkret auf in *Interstellar*: Im Tesserakt zeige sich Zeit als Raum und der Figur stünden entsprechende Bewegungsmöglichkeiten offen.[562]

> „In diesem raumzeitlichen Kontinuum ist es möglich, sich in der Zeit so zu bewegen, als wäre sie ein Raum, also nach vorne und hinten, links und rechts, oben und unten. Man ist hier nicht mehr, wie in der irdischen Zeit, gefangen in einer einzigen Modalität, nämlich der Gegenwart."[563]

Früchtl verknüpft die Perspektive, die sich für die Figur im Tesserakt ergibt, mit dem Medium selbst: Wie in einem Film könne die Figur sich im Tesserakt selbst beobachten.[564]

Tatsächlich ist die Figur im Tesserakt auf eine Beobachtungsposition beschränkt. Durch das Regal hindurch blickt diese auf vergangene Momente im Kinderzimmer, unterliegt aber dem Verbot der Zeitreise durch Menschen, das bei Furby[565] und innerdiegetisch von Brand beschrieben wird.[566] Darin stellt *Interstellar* einen verbotenen Bereich her und schafft eine strikte Grenze, auf die bezogen lediglich Gravitation beweglich ist. Selbst die auf alle anderen Grenzen hin bewegliche Hauptfigur findet in ihr ein Hindernis. Der verschlossene Teilbereich ist dann ein zeitlicher: die Vergangenheit. Mit der hinter der ultimativen Grenze des schwarzen Lochs erlangten Fähigkeit, die bewegliche Gravitation zu manipulieren, wird Cooper zumindest stellvertretend kommunikationsfähig und das so erfolgende Übermitteln der Daten ist dann ein Grenzübertritt, der als Ereignis die Ordnung der Welt verändert.

Ausgehend von dieser Beobachtung lässt sich versuchen die Bewegungen in der Zeit analog zu den räumlichen mit den Kategorien Lotmans zu beschreiben.[567] Dieser bespricht die räumliche

[560] Vgl. Furby, „About Time Too", S. 251.
[561] Ebd.
[562] Vgl. Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen", S. 21.
[563] Ebd., S. 18.
[564] Ebd., S. 21.
[565] Vgl. Furby, „About Time Too", S. 251; siehe Kapitel 2.3.1.
[566] Siehe Kapitel 2.3.1.
[567] Siehe Kapitel 1.3.; vgl. Lotman, *Die Struktur literarischer Texte.*

„Versetzung einer Figur über die Grenze eines semantischen Feldes.“[568] Werden sowohl Vergangenheit als auch Zukunft als semantische Felder und abgegrenzte Bereiche angenommen, stellt das Jetzt die Grenze zwischen ihnen dar. Es teilt die zwei zeitlichen Bereiche in einen vergangenen und einen bevorstehenden, entsprechend auch in den bekannten und unbekannten Bereich. Ein vorzeitiges oder nachträgliches Überschreiten ist unter üblichen Umständen unmöglich und verboten. Zur begrifflichen Genauigkeit muss an dieser Stelle wiederholt werden, dass es sich bei Zukunft mehr um ein Konzept handelt als um eine konkrete Zeit. Für diese wurde in Kapitel 1.2. der Begriff der künftigen Gegenwart[569] eingeführt, die Grenze des Jetzt wird entsprechend tatsächlich zwischen der vergangenen Gegenwart und der künftigen Gegenwart gezogen. Zukunft und Vergangenheit als Konzepte und semantisch aufgeladene Begriffe charakterisieren diese Bereiche, das Bevorstehende wird mit Erwartung und Hoffnung verbunden, das Zurückgelassene als vergangen gewertet. Hinter dem Jetzt eröffnet sich immer ein neuer Bereich und die Grenze verschiebt sich. In den vorliegenden Filmen macht das Novum die Figuren auf das Jetzt bezogen beweglich, sie widersetzen sich seinem strikten Übertretungsverbot und der Bereich hinter der Grenze, die künftige Gegenwart oder die vergangene Gegenwart, wird für sie, analog einer räumlichen Grenzüberschreitung, zugänglich. Als Ereignis handelt es sich um eine sich der Ordnung der Welt widersetzende Bewegung, denn sie passiert entgegen der vorgegebenen Zeitstruktur.

Die zurückgelassene Erde steht in *Passengers* und *Interstellar* für die Vergangenheit, die Kolonie bzw. der neue Heimatplanet und das zu erkundende Planetensystem verkörpern hingegen die Zukunft. Damit erhalten die Bereiche eine topologische Dimension und die jeweiligen Planeten symbolisieren unterschiedliche Attribute: Die Erde ist konfliktreich, die Planeten sind hoffnungsvoll. Der Sprung in der Zeit ist immer auch eine Verschiebung im Raum: Die Hibernation versetzt die Figuren in beiden Filmen ins All bzw. tiefer ins All hinein, das Wurmloch in *Interstellar* in den interstellaren Raum; die Raffung der Zeit auf dem Planeten Miller setzt mit dem Eintritt in die Atmosphäre ein und endet mit dem Austritt und im Tesserakt steht hinter der begrenzenden Regalwand die Farm auf der Erde (beides *Interstellar*).

Auch die Flashforwards als Einschübe der künftigen Gegenwart, die der Zeitwahrnehmung der Figur in *Arrival* entspringen, versetzen die Handlung an einen anderen Ort, meist in das Zuhause der Figur, aber auch in ein Krankenhaus und zur Veranstaltung mit Shang. Die Figur wird dabei nicht körperlich, sondern nur auf Bewusstseinsebene versetzt, mit dem Zeitsprung wird aber wie in allen Fällen ein weiterer Raum zugänglich und in der Montage wird eine

[568] Lotman, *Die Struktur literarischer Texte*, S. 332.
[569] Vgl. Esposito, „Realität der Zukunft und künftige Realität“, S. 32.

räumliche Grenze überschritten. Das Zuhause ist ein bereits etablierter und gewerteter Raum, der in den Flashforwards in *Arrival* ebenso wie im *Tesserakt* in *Interstellar* aber aus der Zeit gefallen auftritt.

Die übersprungenen Zeiträume in *Passengers* und *Interstellar* durch die Hibernation sowie den Aufenthalt auf dem Planeten Miller (*Interstellar*) führen zum Verlust der Synchronität des Lebens der Menschen auf der Erde und jener im All. Die zeitreisenden Figuren werden körperlich in die künftige Gegenwart befördert, die sich aus der relativen Perspektive wieder als ihre Gegenwart darstellt, dafür wurde aber erst eine Grenze überwunden und verschoben. Der Zeitsprung ist auch ein räumlicher Sprung und er versetzt die Figuren in das All an einen von der Erde entfernten Punkt. Auf diesen Umstand reduziert sich die zeitliche Bewegungsfreiheit der Figur in *Passengers*. Im Vergleich fällt auf, dass die zeitliche Bewegung dort eine reine Vorwärtsbewegung bleibt, während der Zugriff auf die künftige Gegenwart in *Interstellar* und *Arrival* im Laufe des Filmes durch Rückgriffe ergänzt wird, über die die Figuren die Gegenwart bzw. die Vergangenheit beeinflussen. Die Beschränkung auf eine Richtung korrespondiert mit dem wiederkehrenden Motiv *Passengers,* dem Vergehen der Zeit ausgeliefert zu sein. Anders als Früchtl es für die Figur Cooper beschreibt, die dieser Zeitlichkeit entkommt, ist Jim „festgehalten von der Dimension der Gegenwart.“[570] Über Zukunftserwartungen der Figuren und die Versprechen, die das Unternehmen gegenüber der Kolonie in Aussicht stellt, beinhaltet Passengers die Dimension einer gegenwärtigen, imaginierten Zukunft. Gleichzeitig bleibt Zukunft in *Passengers* ein Traumbild, sie wird immer nur imaginiert und für die Figuren nie zur konkreten künftigen Gegenwart. Die vom Novum bzw. von dem Unternehmen, das über das Novum verfügt, versprochene Bewegungsfreiheit kommt mit dem Scheitern der Hibernation bzw. dem Erwachen zu Fall. Die Figur ist der limitierten Lebenszeit wieder ausgeliefert, zeitlich in der Gegenwart und räumlich auf dem Schiff eingesperrt. Die einzige mögliche Bewegung in der Zeit sowie im Raum besteht in der voranschreitenden Reise in Richtung Kolonie, über die die Figur keinerlei Kontrolle hat und die die Distanz zur Erde immer vergrößert. Die nur durch das Novum überschreitbar gewordene, strikte zeitliche Grenze ist wieder intakt, die Figur unbeweglich und Zeit wird zum Hindernis. Im Observatorium und der darauffolgenden Szene wird die Unerreichbarkeit beider Enden der Reise etabliert und visualisiert: Das Schiff befinde sich 90 Jahre von der Kolonie und 30 Jahre von der Erde entfernt, die Ankunftszeit einer Nachricht an die Erde wird mit 19 Jahren veranschlagt, eine Antwort sei in 55 Jahren zu erwarten. Die räumliche Distanz wird in beiden Fällen in eine zeitliche übersetzt und zu einer unüberwindbaren. Die Figuren befinden

[570] Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen“, S. 21.

sich stetig auf der Reise, deren Startpunkt längst nicht mehr und deren Ziel noch lange nicht erreichbar wird. Beide Enden präsentieren sich dem Publikum nur doppelt vermittelt: in Botschaften, die die Figuren selbst vorgeführt bekommen, und in den persönlichen Videos, die Auroras Umfeld auf der Erde zeigen. Der einzige Blick auf die Erde ist rückwärtig und alles, was gezeigt wird, zum Zeitpunkt der Handlung mindestens 30 Jahre vergangen. Auch die Filmhandlung erreicht keinen der beiden Planeten: Die letzte Szene, die das vorgesehene Ende des Zeitsprungs zeigt und die im zeitlich spätesten Moment der erzählten Zeit spielt, liegt zwar weit nach den frühesten Bildern, ist aber immer noch auf dem Raumschiff und vor der Ankunft in der Kolonie verortet.

Nicht nur in *Passengers* zeigt sich Zeit dort, wo die Unbeweglichkeit der Figur thematisiert wird, als Hindernis. Besonders in *Interstellar* stellt sie sich dem Protagonisten in den Weg. Furby stellt sogar fest, Zeit nehme dort die Rolle des Antagonisten an: „Time is indeed an antagonist in Interstellar because it is relativistic time that Cooper has to do battle with and overcome[…]."[571]In der Konstellation liege insgesamt eine gewisse Ironie, denn obwohl der Film das wunderbare Narrativ der Zeitreise wähle, sei die Figur schließlich einem üblichen Zeitvergehen ausgeliefert.[572] „Cooper[…] has to deal with a complication of relativistic time (dilation), with none of the traveling-backwards-in-time fun."[573] Als zeitliche Hindernisse, mit denen Cooper konfrontiert sei, führt Furby die extreme Verlangsamung der Zeit auf dem Planeten Miller[574] und den Tesserakt samt seiner Entfernung zur Erde an.[575]

In *Interstellar* und *Arrival* erlangen die Protagonist_innen für die erfolgreiche Auflösung des Konflikts zentrales Wissen und kommunizieren es zurück in einen zeitlich vorangehenden Bereich: die Quantendaten aus dem Tesserakt (*Interstellar*) bzw. die persönlichen Informationen Shangs (*Arrival*). Erst mit den Daten kann die Gravitationsformel gelöst werden und die Menschheit die Erde verlassen bzw. erst mit den Informationen kann Louise Shang kontaktieren und überzeugen. Im Tesserakt erkennt Cooper außerdem seine eigene Signifikanz bei der Gestaltung des Ablaufs der vorhergehenden Ereignisse. Er selbst hat sich in der Kommunikation der Koordinaten zur NASA gebracht. Cooper spekuliert, analog habe eine künftige Form der Menschheit ihm das mit dem Wurmloch und dem Tesserakt erst ermöglicht. Der Conceptual Breakthrough der Figur hängt mit diesen Erkenntnismomenten zusammen und der grundlegende Blick auf die Welt verändert sich,[576] als die Feststellungen in *Interstellar*

[571] Furby, „About Time Too", S. 251.
[572] Vgl. ebd.
[573] Ebd.
[574] Vgl. ebd.
[575] Vgl. ebd., S.252.
[576] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 115.

formuliert werden, respektive als Louise sich in *Arrival* ihrer Wahrnehmung bewusst wird. Die Zukunft ist damit auch ein „Ort der Erkenntnis."[577]

In beiden Filmen finden sich entsprechend erzählerische Vor- und Rückgriffe in Form von Flashbacks, Flashforwards oder Erinnerungssequenzen. *Passengers* weist solche nicht auf. Vielmehr zeigt sich die Beständigkeit des Vergehens der Zeit als Motiv und weder die Figur noch die Erzählung sind zu einem Ausbruch aus der Linearität fähig. Mit Jims Erwachen entsteht aus der Reise, die ein nicht erlebter Übergangszustand sein sollte, eine Gegenwart, die nicht zugänglich sein sollte. In Kapitel 2.2.1. wird das als Grenzübertritt entgegen der geltenden Ordnung beschrieben. Dieser Zwischenzustand ist Voraussetzung dafür, dass Jim die Rettung des Schiffs vorantreiben kann.

3.2.3. Zeitgestaltung und das Erzählen der Lösung

Das Überwinden der Grenzen und des Gefangenseins in der Zeit finden durch das Novum statt. Inhaltlich erfüllt es in den vorliegenden Filmen zwar unterschiedliche Funktionen, zielt aber schließlich auf den Ausweg aus dem globalen Konflikt ab. Die zeitlichen Aspekte der Nova finden sich auf formaler Ebene der Erzählung wieder, denn die Bewegungen der Figuren korrespondieren mit Sprüngen der Erzählung in der Zeit: In der Rück- oder Vorblende und in der Auslassung bricht die Narration kurzzeitig aus der Gegenwart aus und überschreitet eine zeitliche Grenze. Die Zeitgestaltung ist eine bedeutende erzählerische Funktion, interessant wird sie im Folgenden besonders dort, wo von der Konfliktlösung erzählt wird.

Über weite Strecken hinweg erzählen die drei Filme linear, beinhalten aber alle zeitraffende Montagesequenzen sowie Ellipsen und Zeitsprünge. Während *Passengers* durchgängig chronologisch erzählt, kommt es in *Arrival* und in *Interstellar* zu Einschüben aus anderen Zeiten. Im Folgenden kommen für diese die geläufigen Ausdrücke Flashforward und Flashback zur Anwendung. Gemeinsam mit der Gleichzeitigkeit stellen diese laut Hickethier die drei „[w]esentliche[n] Formen der Zeitveränderungen"[578] im Film dar.[579] Ausschließlich in *Interstellar* finden sich alle drei Formen. Im Vergleich und über die drei Filme hinweg bestätigt sich Hickethiers Beobachtung: Die vordergründigen Erscheinungen in der Zeitgestaltung der vorliegenden Erzählungen liegen in Flashfoward, Flashback und der Gleichzeitigkeit. Letzteres findet seine Umsetzung in Parallelmontagen. In diesen zeigt sich, dass die Filme das Motiv des Zeitdrucks gemeinsam haben und die jeweiligen Figuren schaffen die Voraussetzungen für den

[577] Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 247.
[578] Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 134.
[579] Hickethier nutzt jedoch die deutschen Begriffe Rückgriff und Vorgriff (vgl. Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 134–137).

Ausweg aus dem konfliktreichen Zustand unter Zeitnot. In der zyklischen Form der Erzählungen liegt eine weitere Gemeinsamkeit der Zeitgestaltung.

Die Interviewszenen zu Beginn *Interstellars* stellen erzählerisch Flashforwards dar. Eine Auseinandersetzung mit den Zeitzeug_inneninterviews findet bereits in Kapitel 2.1. statt, auch Kapitel 3.1. verweist auf sie. Einige der Bilder, die sich zu Beginn zwischen Szenen der filmischen Gegenwart schieben, finden auf Bildschirmen im Museum gegen Ende zurück in den Film. Die künftige Gegenwart, auf die sie damit als ihre Entstehungszeit vorgreifen, erhält keinen tiefergehenden Kontext und ist ein abstrakter, zwischen den Handlungsorten liegender Zeitpunkt. In *Arrival* sind Flashforwards in insgesamt 14 unterscheidbaren Szenen auszumachen, wobei die acht Szenen der Einführungssequenz gemeinsam einen einzelnen, ausführlichen Vorgriff darstellen, innerhalb dessen die Ereignisse chronologisch[580] angeordnet sind. Lediglich einmal greift ein Flashforward *Arrivals* zur unmittelbar folgenden Szene vor – kurz bevor Louise mit dem Shuttle den Raum hinter der Glaswand betritt –, ansonsten transportieren sie die Erzählung in die Zeit nach der Konfliktlösung. Außerhalb von Flashforwards reicht die Handlung nicht an diesen Zeitraum heran. Meistens wird dieser gemeinsam mit der Figur als Wahrnehmungsveränderung aus der Gegenwart heraus erlebt. In der Einführungssequenz und in der letzten Sequenz reihen sich Flashforwards aneinander, die keine Verankerung in der gegenwärtigen Handlung erfahren. In den Vorgriffen erzählt *Arrival* von der künftigen Gegenwart der Hauptfigur sowie der Beziehung zu ihrer Tochter, wenn auch fragmentarisch und oft unverbunden. Sie schaffen damit einzelne, kurze Handlungslinien. Mit der Ausgestaltung einer künftigen Gegenwart in einzelnen Momenten hebt sich der Film von den anderen ab: Die Flashforwards sind nicht nur regelmäßiger, sondern auch inhaltlich ausführlicher und handlungsrelevanter als in *Interstellar* und stehen im Kontrast zum Traumbild der Zukunft in *Passengers*.

Einzelne Flashforwards grenzen sich in *Arrival* durch unterschiedlich starke Effekte ästhetisch von der Haupthandlung ab. In der Einführungssequenz sind die Bilder deutlich und haben eine klare Abfolge, folgende Einstellungen erscheinen hingegen undeutlich bis rätselhaft, bis sie entsprechend Louises bewussterer Wahrnehmung später wieder klarer erscheinen. Besonders in der Einführungssequenz aber auch in einem Teil der späteren Flashforwards, tun sich die Bilder in einer spezifischen Farbgebung hervor. Mit dem Blick aus dem Fenster ebenso wie im Krankenhaus bestimmen in den ersten beiden Szenen kühle Blautöne das Bild. Nach mehreren Außenaufnahmen von Louise und ihrer Tochter weisen die nächsten beiden Einstellungen einen

[580] Hickethier beschreibt zeitliche Kontinuität innerhalb der Rückblende als Konvention (vgl. Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 134).

auffallenden warmen Orangestich auf, bevor das kühle Blau wiederkehrt und bis zum Ende der Sequenz dominant bleibt. Blau- oder Orange-Töne bestimmen wiederholt die Aufnahmen von Louise und der Tochter in den Flashforwards. Häufige Außenaufnahmen der Flashforwards stehen zudem im Kontrast zur Enge der Militärbasis.

Bordwell setzt sich mit den Flashforwards in Arrival auseinander.[581] Dabei stellt er fest, gegenüber Vorgriffen herrsche eine gewisse Unsicherheit, beim Rückgriff bestehe beim Publikum hingegen die Vorannahme, er zeige, was in der filmischen Welt tatsächlich passiert sei. „The past is closed, but in subjective flashforwards, the future is usually open.“[582] Auch Hickethier führt aus, ein zeitlicher Vorgriff sei im Gegensatz zu einer Erinnerung „als etwas Irreales oder doch zumindest Spekulatives gekennzeichnet.“[583] Basierend auf der Motivation unterscheidet Bordwell zwei Varianten des Flashforwards: aus einer externen Narration stammende Einschübe, über die die Figur keine Information verfüge, bzw. aus der subjektiven Wahrnehmung einer (möglicherweise übernatürlichen) Figur stammende Vorahnungen.[584] Beide seien ungewiss, denn erstes gäbe lediglich undeutliche Anspielungen („teases“[585]) preis, zweites zeige nur eine mögliche Entwicklung an.[586] In *Arrival* bestätigten die Aliens die Zuverlässigkeit der Vorahnungen, aber und im überzeitlichen Gespräch mit Shang zeigten sie sich als tatsächliches Wissen.[587] Auf die Interviews als Flashforwards in *Interstellar* treffen die Kriterien der zweiten Kategorie Bordwells zu: Auch wenn sie informativ auftreten, so erscheinen die Aussagen an dieser Stelle im Film lediglich als Anspielungen. Anders als in *Arrival* entstammen sie nicht der Wahrnehmung der Figur, sondern die Figuren der filmischen Gegenwart wissen nicht um die künftigen Ereignisse, von denen sie berichten.

Flashbacks treten in *Interstellar* als einzigem der drei Filme nach ungefähr zwei Drittel der Filmlaufzeit und erstmals, als sich die erwachsene Figur Murph in Richtung Farm aufmacht, auf. Sie beziehen sich allesamt auf die Kindheit der Figur, reichen aber nicht substanziell weiter in die Vergangenheit zurück als der Film selbst. Durch die Montage mit gegenwärtigen Ereignissen wird für die ersten drei Rückgriffen suggeriert, sie gäben Zugang zu einem inneren Vorgang und seien Gedächtnisleistung der Figur. Der erste Flashback schiebt sich zwischen die verbale, rückblickende Beschreibung der Kindheit. Ähnlich einem voice over zieht sich diese über Bilder aus der Kindheit und vergegenwärtigt sie. Beim nächsten Rückgriff ist das Regal

[581] Vgl. Bordwell, “ARRIVAL”.
[582] Ebd.
[583] Hickthier, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 136.
[584] Vgl. Bordwell, “ARRIVAL”.
[585] Ebd.
[586] Vgl. ebd.
[587] Vgl. ebd.

Verbindungspunkt über die Zeiten hinweg: Murph blickt in der Gegenwart auf die Stelle, auf der sie im Flashback die Uhr ablegt. Beim dritten Flashback impliziert die Montage nach dem Verrat Manns, der im Sterben liegende Cooper entsinne sich seiner Kindern und er zeigt drei verkürzte Einstellungen aus der Abschiedsszene zwischen Cooper und Murph.

Die folgenden Flashbacks *Interstellars* sind allesamt Teil der Tesseraktsequenz, in der die Erzählung zwischen verschiedenen Zeiten und Orten hin- und zurückspringt. Dass die Ordnung der Zeitstruktur hinter dem schwarzen Loch weniger eindeutig ist als außerhalb, zeigt unter anderem der Dialog zwischen TARS und Cooper an, als sie die Zeitformen vermischen: TARS fragt, was wäre, wenn Murph die Uhr nie geholt hätte („What if she never came back for it?“[588]) Im Englischen ist der Satz doppeldeutig, da Vergangenheitsform und Konjunktiv zusammenfallen. Cooper antwortet darauf bestimmt und im Futur, sie werde die Uhr holen („She will. She will.“[589]). Eine ähnliche Irritation auf zeitlich-sprachlicher Ebene ist auch in der letzten Szene *Arrivals* zu finden. Dort zeigt sie gemeinsam mit der Montage mehrerer Einstellungen aus verschiedenen Zeiten an, dass sich die Zeitwahrnehmung der Figur nachhaltig verändert hat. Die Figuren Louise und Ian umarmen sich, die Einstellung wird von Bildern einer zukünftigen Umarmung unterbrochen und Louise kommentiert: „I forgot how good it felt to be held by you.“[590] Die gerade erst entstehende Intimität zwischen den Figuren wird so als etwas präsentiert, das schon in Vergessenheit geraten war. Bordwell macht zudem darauf aufmerksam, dass das voice over der ersten Sequenz auf keine Zukunftsform zurückgreifen könne, ohne die Täuschung aufzudecken:[591] Der Figur stünden nur Vergangenheitsform und Präsens zur Verfügung.[592] Bei der Umarmung stellt es sich gerade umgekehrt dar, denn der Figur sind Zukunft und Vergangenheit nun gleichberechtigt zugänglich und das Bevorstehende ist gleichsam bereits Erinnerung. Was die Flashforwards auf der Bildebene erzählen, macht Louises Satz auf der Sprachebene und die Figur ist aus der strikten zeitlichen Ordnung ausgebrochen und gänzlich beweglich.

Die Gleichzeitigkeit als dritte Form der Zeitgestaltung, die in diesem Kapitel besprochen wird, ist in den drei Filmen in Parallelmontagen umgesetzt. Hickethier charakterisiert die Parallelmontage generell als Erzähltechnik, die „Dinge, die nacheinander erzählt werden, als gleichzeitig geschehende erscheinen lassen“[593] könne. Sie impliziere zudem eine „innere

[588] *Interstellar*, 2:24:56.
[589] Ebd., 2:25:00.
[590] *Arrival*, 1:45:15.
[591] Bordwell, „ARRIVAL“.
[592] Vgl. ebd.
[593] Vgl. Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 137.

Verbindung“[594] der Ereignisse. Zum bestimmenden Motiv wird Gleichzeitigkeit in *Interstellar* im Tesserakt, die Parallelmontage, die das vorantreibt, setzt bereits davor ein und endet in der erfolgreichen Lösung der Gravitationsformel, die den Ausweg aus dem Konflikt bringt. Eine entsprechende Parallelmontage, die in der erfolgreichen Konfliktlösung endet, findet sich in *Arrival*. Sie montiert als überzeitliches Gespräch Louises Telefonat mit Shang in der Militärbasis mit jenem Flashforward, in dem Shang und Louise aufeinandertreffen. In *Passengers* zeigt sich das Entlüftungsmanöver, das das Schiff vor der Zerstörung bewahrt, als Parallelmontage zwischen Bildern aus dem Inneren des Schiffs und der Außenseite. Die Montage transportiert in allen drei Filmen neben der Gleichzeitigkeit auseinanderliegender Ereignisse auch einen Zeitdruck.

In *Interstellar* wird die Grundlage für die Parallelmontage mit dem ersten Auftritt der erwachsenen Murph in einer Videobotschaft geschaffen. Darin klärt sich das zeitliche Verhältnis zwischen All und Erde nach dem Zeitverlust, den Cooper und Brand auf dem Planeten Miller erfahren haben. Erst darauffolgend beginnen sich erste Bilder der Erde zwischen die Handlung im All zu schieben. Murphs Auftritt steht am Ende jener Szene, in der Cooper und Brand zu Romily in das Raumschiff zurückkehren. Zunächst betrachtet Cooper Videobotschaften seines Sohns, wobei sich Ansichten Coopers und des Bildschirms abwechseln. In der Szene werden persönlichen Konsequenzen[595] des Zeitsprungs kommuniziert und die emotionale Reaktion der Figur zeigt die individuelle Dimension an. Im Aufeinanderfolgen mehrerer Botschaften werden Zäsuren im Leben der Familie nachgezeichnet. Aus den Auslassungen zwischen zeitlich auseinanderliegenden Aufnahmen entsteht ein elliptischer Bericht, der in der Form der Biografie der Einführungssequenz in *Arrival* ähnelt und eine Zeitraffung nachempfindet. Darauf folgt Murphs Videobotschaft, an deren Ende sich ein räumlicher Sprung auf die Erde ereignet. Der Bildschirm zeigt Murph frontal im Close Up, farblos und verzerrt, wie sie zu einem Schalter greift, und es ertönt ein Klicken. Im Schnitt wechselt das Bild vom Abbild der Figur hin zur Aufnahmesituation. Dort zeigt sich Murph in regulärer Bildqualität und Farbe und in einer ähnlich großen Einstellung von hinten, wie sie die angefangene Bewegung des Ausschaltens fortführt. Die Form des Match Cuts[596] suggeriert nicht nur eine Verbindung zwischen den Bildern, sondern auch direktes Aufeinanderfolgen und der Eindruck einer Liveübertragung bzw. der Gleichzeitigkeit von

[594] Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 138.
[595] Cooper hat sein Versprechen gegenüber Murph gebrochen; “This time dilation has serious implications for his ability to keep his promise to return to Murph, wo is by now a grown woman in her thirties[…].“ (Furby, „About Time Too,“ S. 252).
[596] Vgl. Hickethier, *Film- und Fernsehanalye*, 132f; vgl. Bender, Theo/Wulff, Hans J.: „match cut“, *Das Lexikon der Filmbegriffe*, 23.03.2022. Unter: https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/m:matchcut-1817 (10.04.2022).

Aufnahme und Betrachtung entsteht. Mit der direkten Gegenüberstellung der Gegenwart im All und auf der Erde wird der Altersunterschied zwischen den Figuren deutlich und als Voraussetzung für die folgenden Wechsel zwischen den Handlungsorten sind die Zeitverhältnisse geklärt. Auf dem Planeten Mann setzt zwischen ihnen eine Parallelmontage ein, die sich bis zur Auflösung des Tesserakts weiterzieht. Auch dabei sind die beiden Handlungsstränge nicht gleichberechtigt und die Handlung um den Protagonisten nimmt weitaus mehr Erzählzeit ein. Jene auf der Erde spielenden Szenen rund um Murphs Rückkehr in das Zuhause, um die Gleichung zu lösen und die verbleibende Familie zur Aufgabe der Farm zu bewegen, wirken damit stellenweise wie Zwischenschnitte in eine Haupthandlung, zeitweise wechseln sich die Stränge aber auch ab. Mit dem dramatischen Andockmanöver setzt die Parallelmontage kurzzeitig bis zum Übertritt in das schwarze Loch aus. Im Tesserakt erscheint Gleichzeitigkeit gleich auf mehreren Ebenen: in der Parallelmontage der Erde mit dem Tesserakt und im Tesserakt selbst, wo zudem die Gegenwart Coopers und mehrere Momente der Kindheit seiner Tochter räumlich nebeneinanderstehen. Über Flashbacks treffen die Handlungsstränge zudem auf weitere vergangene Momente. Verbindendes Element stellen Murph und das Kinderzimmer dar, die in allen Zeiten und auf allen Ebenen zugegen sind: In Coopers Gegenwart im Tesserakt auf der anderen Seite des Regals und in den Flashbacks tritt Murph als Kind auf, in der Gegenwart auf der Erde als Erwachsene. Der Tesserakt, so Furby, beinhalte das Kinderzimmer zu jedem möglichen Zeitpunkt,[597] eindeutig sichtbar wird aber nur die Kindheit Murphs. Die Gleichzeitigkeit erfährt dabei aber auch Brüche: Cooper speist in der Anordnung der Szenen die Daten erst in die Uhr ein, nachdem Murph sie schon als bedeutend erkannt hat, und über die Lösung der Gleichung kommt es zu Auslassungen zwischen den Szenen. Die Zeitsprünge und Auslassungen bleiben durch die Über- bzw. Außerzeitlichkeit des Tesserakts plausibel und der Eindruck von Gleichzeitigkeit wird über Brüche und Schnitte hinweg aufrechterhalten. Furby merkt an, Ellipsen würden dabei im Schnitt auf andere Handlungsorte versteckt.[598]

Entgegen der Bezeichnung, so Hickethier, träfen sich die Handlungsstränge einer Parallelmontage meist in einem Punkt und verliefen konventionell nicht streng parallel.[599] In *Interstellar* läuft die Montage auf zwei geteilte Erkenntnisse hin: Zunächst identifizieren die Figuren Cooper und Murph in ihrer jeweiligen Zeit den vermeintlichen Geist als Kommunikationsversuche Coopers, später wird auf diese Erkenntnis hin und mit Hilfe der kommunizierten Informationen die rettende Gleichung lösbar. Auf diesen Schnittpunk als

[597] Vgl. Furby, „About Time Too“, S. 252.
[598] Vgl. ebd., S. 258.
[599] Vgl. Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 138.

gemeinsam erarbeitete Lösung für den Konflikt läuft die Parallelmontage schließlich zu. Die Gleichungslösung stellt eine Zäsur in der filmischen Welt dar, symbolträchtig verdeutlicht im Heureka-Ausruf, auf den hin sich der Tesserakt aufzulösen beginnt. Die Einstellungsabfolge suggeriert Kausalität und zeigt an, dass alles so erledigt wurde, wie es determiniert war. Erfolgreich gelingt das in der Zusammenarbeit der Figuren[600] und in der Verbindung der Handlungsstränge. Wie in allen drei Filmen setzt die Konfliktlösung bzw. die Rettung die Kooperation mehrerer Figuren voraus: in *Interstellar* die Zusammenarbeit von Cooper und Murph, in *Arrival* von den Nationen, repräsentiert durch Louise und Shang, in *Passengers* von unterschiedlich befugten Passagieren des Schiffs.

Furby und Sobchack heben bezogen auf das Zusammenbringen der beidem Handlungsstränge in *Interstellar* je eine andere Funktion hervor: Sobchack betont die zeitliche Distanz, die in den parallelen Handlungssträngen dramatisiert werde.[601] Furby meint, durch die Verknüpfung werde die Bedeutung der Mission für die Erde verdeutlicht und dem Handeln Dringlichkeit verliehen.[602] Beides bezieht sich auf einen Zeitdruck, der sich in der Parallelmontage zeigt und in allen drei Filmen als Motiv präsent ist. Die Filme verhalten sich damit wie erwartet: Eder führt das Vorhandensein mindestens einer Deadline als Merkmal der Dramaturgie des populären Films an,[603] für den auch die Verbindung von Parallelmontage[604] und Deadline typisch sei.[605] Bezogen auf *Interstellar* stellt Furby fest, die relativ zur Erde langsamer vergehende Zeit auf Miller etabliere den Wettlauf gegen die Zeit („a race-against-time element“[606]).[607] Mit der Vergänglichkeit der Erde als Rahmen lässt sich auch die gesamte Erzählung der Rettung der Menschheit als Wettlauf gegen die Zeit verstehen,[608] der als Ausweg die Lösung der Gleichung beinhaltet. Die Figur Murph spricht darauf bezogen am Weg zur Farm „we’re running out of time“[609] aus und etabliert eine diffuse Deadline. In beiden Handlungssträngen der Parallelmontage wird Zeitdruck explizit thematisiert: Murph wird, bevor sie die Bedeutung der Uhr erkannt hat, von ihrem Begleiter zwei Mal zum raschen

[600] Diese bespricht Früchtl: „Die Menschheit zu retten, das gelingt nur in einer Transferhandlung zwischen Vater und Tochter, beide sind nötig für dieses Unterfangen.“ (Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen”, S. 22).
[601] Vgl. Sobchack, „Time Passages“, S. 24; vgl. Sobchack, „Abjekte Zeiten“, S. 25.
[602] Vgl. Furby, „About Time Too“, S. 257f.
[603] Eder, *Dramaturgie des populären Films*, S. 95f.
[604] Eder verwendet jedoch den Begriff „cross cutting“ (Eder, *Dramaturgie des populären Films*, S. 75).
[605] Vgl. ebd., S. 75.
[606] Furby, „About Time Too“, S. 251.
[607] Vgl. ebd.
[608] Siehe dazu Eder: „Die *deadline* kann auch den ganzen Film umfassen, wenn mit der Etablierung des zentralen Problems feststeht, daß der Protagonist sein Ziel in einer bestimmten Zeit erreichen muß.“ (Eder, *Dramaturgie des populären Films*, S. 96. Hervorheb. i. O.).
[609] *Interstellar*, 1:42:51.

Aufbruch aufgefordert; Cooper stellt gegenüber TARS mit Nachdruck fest, sie müssten rasch eine Kommunikationsmöglichkeit finden, um die Menschheit zu retten.[610]

Den Zeitdruck in *Arrival* bezeichnet Bordwell als Erzähltechnik ein "ticking clock drama"[611] und das Abwenden des Kriegs stelle ein klassisches Spiel von Verfolgung und Spannung dar.[612] Der Wettlauf gegen die Zeit wird in der Besprechung mit den Militärfunktionären eingeführt, in dem Louise für einen Austausch mit den Nationen zur Vervollständigung des Datenfragments einsteht. Beratungs- und Besprechungsszenen zwischen der Protagonistin und führendem Personal sind in der militärischen Welt *Arrivals* verankert und im Film ein wiederkehrendes Mittel, um Informationen zu vermitteln. Vorangehend an diese wird in einem TV-Beitrag die 24-Stunden-Frist Chinas als Deadline angekündigt und das Kommunikationsaus als Hindernis veranschaulicht. Bordwell macht in der Besprechungsszene den Wendepunkt hinsichtlich der Einschätzung der Zeitlichkeit der Einführungssequenz[613] aus. Erstmals wird eine unmissverständliche Verbindung zwischen den Flashforwards und der filmischen Gegenwart hergestellt: Louise kann sich in der künftigen Gegenwart eines Begriffs nicht entsinnen, der im Gespräch in der Gegenwart fällt. Das führt einen weiteren Einschub herbei, der direkt an den vorigen anschließt und in dem Louise der Tochter den Ausdruck mitteilen kann. Mit dem erneuten Wechsel in die Gegenwart beginnt der Erkenntnisprozess der Figur, Louise wird im Close Up mit überraschter Mimik gezeigt. Im Hintergrund erinnert Halpern an die Bedingungen der Deadline: „What we need is to get all the other nations online before one starts global war, and there's no way for us to reach them."[614] Durch die Funkstille fehle ein sinnvoller Weg die Daten zu übermitteln, ohne den drohe Weltkrieg. Eine zusätzliche Frist wird mit der anstehenden Evakuierung gesetzt. Halperns Äußerung legt sich über einen Flashforward, der das Shuttle zeigt, das Louise später zum Raumschiff bringt. Das legt einen Hinweis auf den Ausweg aus dem Dilemma, ebenso wie der Umstand, dass zeitnah die erste Kommunikation über die Zeitgrenze hinweg stattfindet. Mit dem Übertritt Louises in den Bereich der Aliens, der den Status der Flashforwards aufklärt und die Wahrnehmung bestätigt, sind in Folge alle Voraussetzungen für die Auflösung des Konflikts in der Zeitdrucksequenz geschaffen. Nach Louises Rückkehr ist sie erneut mit einer Frist konfrontiert, die Evakuierung hat schon begonnen und der Figur bleibt nur eine begrenzte Zeit, die Informationen der Aliens zu begreifen und anzuwenden. Die folgenden Szenen beinhalten mehrere Flashforwards.

---

[610] „But we've got to figure something out or the people on Earth are gonna die. Think! Think! Think!" (*Interstellar*, 1:22:11).
[611] „All this is presented in a classical ticking-clock drama of suspense and pursuit." (Bordwell, "ARRIVAL").
[612] Vgl. ebd.
[613] Vgl. ebd.
[614] *Arrival*, 1:21:16.

Die Auflösung findet in der Parallelmontage in *Arrival* eine ähnliche Form wie in *Interstellar* und basiert ebenso auf der Kommunikation über eine zeitliche Grenze hinweg. Sie setzt mit einem längeren Flashforward ein, der den überzeitlichen Dialog begründet: Louise trifft auf einer Veranstaltung auf Shang, der ihr seine Telefonnummer präsentiert. Daraufhin eröffnet sich in der Gegenwart zusätzlich eine Verfolgungsjagd und die Einstellungen wechseln zwischen Louises Telefonat mit Shang und den sie suchenden Soldaten. Die gegenüberstehenden Figuren Louise und die Soldaten treffen am Ende der Jagd getrennt durch eine Glastür im selben Raum aufeinander. Von da an wechseln sich Bilder des weitergeführten Flashforwards mit Aufnahmen von Louise in der Gegenwart ab und der Dialog erstreckt sich über beide Zeiten hinweg. Im Zuge dessen wird mit der Drohung Halperns eine weitere Deadline etabliert und Louise wird mit angeschlagenen Waffen aufgefordert das Telefonat zu beenden. Am Ende erklärt Louise selbst den Erfolg und verkündet „It's done"[615]. Bestätigt wird die fristgerechte Abwendung der Bedrohung in der folgenden Collage, in der verschiedene Nachrichtenbeiträge den Rückzug und den Austausch zwischen den Nationen ankündigen.

In *Passengers* setzt die Parallelmontage im Zuge des Entlüftungsmanövers ein. Indem die Szene das auseinanderfallende Innere des Raumschiffs gemeinsam mit den im All stattfindenden Reparaturmaßnahmen zeigt, wird die Bedeutung der Entscheidungen und des Handelns beider Figuren verstärkt. Darin ähnelt die Inszenierung nicht nur *Interstellar* und *Arrival*, sie entspricht auch der Spannungssteigerung, die Eder als Wirkungsabsicht der Deadline anführt.[616] Wie in den beiden anderen Filmen auch wird Zeitdruck etabliert, die Frist, mit deren Ablauf die Zerstörung des Schiffs droht, ist aber diffus. Über Teildeadlines führen mehrere Szenen zur Parallelmontage und in Folge zur fristgerechten Behebung der Schäden hin. Schon kurz nach dem Auftritt der Figur Gus wird kenntlich, die verbleibende Zeit zum Aufspüren der betroffenen Komponenten ist begrenzt. Mit Hilfe des Computers veranschaulicht die Figur nach dem Aussetzer der künstlichen Schwerkraft die Zeitleiste bisheriger Ereignisse und die Computerstimme folgert darauf aufbauend, das Scheitern des Raumflugs stehe bevor („a mission-critical failure is imminent."[617]). Noch bevor die Figuren mit der Überprüfung beginnen können, wird Gus* Leben eine Deadline gesetzt, als der AI-Arzt verkündet, er habe nur noch wenige Stunden zu leben. Die Frist läuft ab, die Figur stirbt und die eigentliche Rettungssequenz setzt ein. Das rote Licht, das Aussetzen der künstlichen Schwerkraft, die Fehlfunktion des Bar-Androiden sowie die Größe des Maschinenraums, in dem nach dem Fehler gesucht werden soll, verstärken die Intensität. Die erste Schleuse wird

[615] *Arrival,* 1:39:12.
[616] Vgl. Eder, *Dramaturgie des populären Films*, S. 133.
[617] *Passengers*, 1:17:58.

manuell aufgezwungen, dahinter offenbart sich ein Loch im Schiff und die Figuren retten sich unter Anspannung und Zeitdruck vor Sauerstoffmangel und Druckabfall. Mehrere Türen führen als wörtliche Durchbrüche zum Reaktor und zur Verbalisierung der Erkenntnis über Rätsel des Novums: Der Meteorschaden zwei Jahre zuvor sei schuld. Im Kontrollraum erinnert der Dialog an die Konsequenzen einer überschrittenen Deadline: „The outer door is jammed. We've got to open that door and cool the reactor down or the whole ship is gonna blow.[…] I gotta go out there."[618] Jim verlässt daraufhin das Schiff, Aurora verbleibt im Kontrollraum und eine Parallelmontage zwischen beiden Schauplätzen beginnt, im Inneren erinnert eine Durchsage an die Zeitnot. Die Innen- und Außenaufnahmen stehen im Kontrast: Im All ist eine blaue Färbung vorherrschend und die Kamerabewegungen sind ruhig und stetig; im Inneren erhalten die Bilder hingegen eine orange Färbung. Die Innenaufnahmen sind verwackelt, über Unschärfe zeigen sie die Hitze an und der Raum zerfällt zusehends. Die erfolgreiche Entlüftung als Ergebnis der Kooperation der Figuren bildet den gemeinsamen Schnittpunkt der Montage. Direkt anschließend ergibt sich in der Rettung Jims die nächste Zeitdrucksituation. In *Passengers* bezieht sich der Wettlauf gegen die Zeit im Gegensatz zu den anderen Filmen nicht direkt auf die Lösung des Konflikts, sondern auf die Rettung des Raumschiffs. Die Figuren sichern mit ihrem Handeln in der Sequenz das Überleben der Passagiere und halten die Zeitreisemöglichkeit im Stande. Damit ermöglichen sie diesen das Erreichen der Kolonie und damit indirekt den Ausweg aus dem Konflikt. Mit der Kolonisation als Rahmen und Setting wird der Ausweg in *Passengers* auch nicht erst durch die Zeitdrucksequenz ermöglicht.

Alle drei Filme finden in einer Parallelmontage unter Zeitdruck zum Höhepunkt. In den jeweiligen Sequenzen kommt es zur Rettung durch die Protagonist_innen – in *Interstellar*, die Rettung der ganzen Menschheit, in *Arrival* die des Friedens und in *Passengers* die des Schiffs samt der Passagiere. Im Zuge dessen werden zentrale Erkenntnisse formuliert und Grenzen werden überwunden. Während die Rettung und die Lösung des Konflikts in *Arrival* und *Interstellar* direkt mit den zeitlichen Aspekten des Novums zusammenhängt, wird in *Passengers* die bestehende Zeitreise gewahrt. In allen drei Filmen beinhalten die entsprechenden Sequenzen aber letztlich das Sicherstellen der konfliktfreien künftigen Gegenwart. Mit dem Zeitdruck bzw. dem Wettlauf gegen die Zeit als Erzähltechnik ergibt sich eine Gemeinsamkeit in der Zeitgestaltung, aber auch in der Erzählung an sich.

Eine weitere Gemeinsamkeit der drei Filme liegt in Varianten zyklischer Formen der Erzählung. Anfang und Ende beziehen sich nach Hickethier in der Regel auf das jeweils andere und sie seien von besonderer Relevanz für den aus dem Erzählen hervorgehenden, fiktionalen

[618] *Passengers*, 1:36:30.

Raum.[619] Bordwell zieht bezogen auf *Arrival* den folgenden Vergleich: „Like the aliens' sentences, the film is circular."[620] Dort und in *Interstellar* finden sich nach dem Höhepunkt direkte Verweise zurück auf die einführende Sequenz: Die Zeitzeug_innenberichte stehen in *Interstellar* als Installationen im Museum und die Erinnerung *Arrivals* wird in der letzten Sequenz im voice over beschlossen. Der früheste Zeitpunkt der Handlung *Arrivals* liegt im Ankunftstag der Raumschiffe, der späteste zuordenbare nach dem Versterben der Tochter im Krankenhaus und in umgekehrter Reihenfolge treffen die beiden Zeitpunkte in der Erzählung direkt aufeinander. Auf die in sich chronologische Montagesequenz folgt der Beginn des Haupthandlungsstrangs am Morgen des Ankunftstages. Auch in *Passengers* wird Erinnerung an das Geschehene konserviert, jedoch ausschließlich am Ende des Films. Der Verweis von Ende auf Anfang geschieht dabei durch einen Rückgriff am Ende, nicht durch einen Vorgriff zu Beginn. Nachdem eine extradiegetische Einblendung („HOMESTEAD II, 88 YEARS LATER"[621]) einen Zeitsprung anzeigt, richtet sich Aurora in einer Durchsage an die regulär erwachenden Crewmitglieder. Die Figur tritt retrospektiv als Erzählerin der Geschichte auf, deren Anfang der Film bildet, und die Durchsage erscheint analog zu einem voice over. Ähnlich zu jener Einstellung, die Jims ersten Blick auf das Atrium des Schiffs wiedergibt, fährt auch dabei eine großen Kamerabewegung in den Raum hinein und es wird deutlich, das Schiff wurde von Jim und Aurora umgestaltet. In allen drei Filmen führen die Protagonist_Innen erfolgreich eine künftige Gegenwart herbei, in denen Berichte ihrer Held_innentaten konserviert werden.
Das Zyklische fungiert in *Arrival* und *Interstellar* zudem als Mittel der Authentifizierung des Geschehens: Alles kommt schlussendlich so, wie sich die Instanzen, die die Geschichte kommentieren, anfangs schon erinnert hatten.[622] Früchtl schreibt, *Interstellar* stelle als Film „die geglückte Visualisierung einer physikalischen Theorie",[623] denn in der Form der Erzählung werde Novikovs self-consistency-principle[624] evident. Das beinhaltet zum einen die Annahme, dass die Wahrscheinlichkeit eines zum Zeitparadoxon führenden Ereignisses bei Zeitreisen gleich null sein müsse, und geht zum anderen von einer einzelnen Zeitleiste aus:[625]

> „(1) To solve the problem of paradoxes in time travel, asserts that if an event exists that would give rise to a paradox, then the probability of that event is zero. (2) Assumes certain conditions about what sort of

[619] Vgl. Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 108.
[620] Bordwell, „ARRIVAL".
[621] *Passengers*, 1:42:18.
[622] Siehe Kapitel 2.1.
[623] Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen", S. 21.
[624] Vgl. Marvin, Stephen: „Novikov Self-Consistency Principle", in: ders.: *Dictionary of Scientific Principles*. New Jersey: John Wiley & Sons 2011, S. 235. Unter: https://doi.org/10.1002/9781118582121.ch14 (10.04.2022).
[625] Vgl. ebd.

> time travel is possible. Specifically, it assumes counterfactual definiteness which is the assertion that there is only one timeline and that multiple alternative timeslines do not exist or are not accessible.“[626]

Im zyklischen Aufbau der Handlung und der Übereinstimmung von Cooper und dem Geist bestätigen sich die Annahmen für das filmische Universum: Die Kommunikation führe weder zum Paradoxon, noch zur alternativen Zeitleiste, die Figur existiere gleichzeitig in zwei Zeiten.[627] Auch für *Interstellar* gilt das Prinzip: „Das Universum ist[…] selbstkonsistent, die Zukunft bereits vorhanden, nachher gleich vorher und vice versa.[…] Die Zukunft ist bereits gegenwärtig.“[628]

3.3. Moralische Welt und implizierte Konflikte

Hickethier warnt in der *Film- und Fernsehanalyse* davor, mit Figuren umzugehen „als seien es *Menschen wie du und ich*[…].“[629] Vielmehr müsse die Filmanalyse bedenken, „dass gerade das Zeigen von nichtalltäglichem Verhalten häufig das Ziel von fiktionalen Filmen ist.“[630] Man solle das Verhalten der Figur nicht daran messen, was „in der Wirklichkeit *möglich* oder *richtig*“[631] ist. Während ein tiefes Psychologisieren moralischer Entscheidungen einer Figur tatsächlich wenig sinnvoll erscheint, bietet das Verhalten der Figur und dessen Legitimation bezogen auf moralische Fragestellungen sehr wohl einen spannenden Analysemoment der filmischen Welt. In Wulffs Schichtenmodell ist die erzählte Welt auch eine moralische Welt.[632] In diesem Aspekt der Diegese werde evident, was für die Figur gelte und welchen moralischen Werten sie folge.[633] Zudem erklärten sich die „Motivationen wie Begrenzungen des Verhaltens von Figuren“[634]. Wulff stellt klar, dass er nicht die transportierte „Moral von der Geschichte“[635] meine: Kern der moralischen Welt sei vielmehr das Eintauchen „in die inneren Wertehorizonte der Filme[…].“[636] Über die Verknüpfung beider Ebenen könne sich aber ein moralischer Diskurs eröffnen.[637] Da das Publikum gefordert werde diversen Moralvorstellungen selbst wertend gegenüberzutreten, sei „das Moralische […]Mittler zwischen Zuschauer und Fiktion[…].“[638]

Neben den globalen Konflikten, wie sie bisher besprochen wurden, finden sich in den vorliegenden Filmen auch Konflikte, die innerhalb der Handlung nicht über eine Zeitreise

---

[626] Marvin, „Novikov Self-Consistency Principle“, S. 235.
[627] Vgl. Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen“, S. 22.
[628] Ebd., S. 21f.
[629] Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 128.
[630] Ebd.
[631] Vgl. ebd.
[632] Vgl. Wulff, „Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen“, S.40; vgl. ebd., S. 44
[633] Vgl. ebd.
[634] Ebd., S. 45.
[635] Ebd.
[636] Ebd.
[637] Vgl. ebd.
[638] Ebd.

gelöst werden. Die vorliegenden Filme werfen jeweils konkrete, moralische Problem- oder Fragestellungen auf, der sich die Protagonist_innen im Laufe der Handlung stellen. In *Interstellar* betrifft das die Optionen zur Rettung der Menschheit als Spezies oder als konkrete Bevölkerung, in *Passengers* stellt Jim sich der Entscheidung, Aurora aus der Hibernation zu wecken oder einsam zu bleiben, und in *Arrival* eröffnet sich die Frage nach einer Familiengründung im Wissen um künftiges Leid. Das folgende Kapitel setzt bei diesen Fragen an, setzt sich aber zudem mit Aspekten der Welt auseinander, die die Filme nicht explizit verhandeln. Als solche präsentieren sich implizierte Konflikte des filmischen Weltentwurfs, die der Handlung anhaften und sich in der Analyse zeigen. Die verschiedenen Aspekte der moralischen und der sozialen Welt, die im Folgenden besprochen werden, lassen sich im Groben über drei Themenfelder abstecken, aus denen sich der Fokus der drei Unterkapitel ergibt: Das Frauen*- und Familienbild der Filme, die Frage nach dem Wert des einzelnen Menschenlebens und eine rückwärtsgewandte Zukunftsaussicht.

3.3.1. Frauen*- und Familienbilder

Die explizite moralische Frage, die sich in *Passengers* eröffnet, entstammt der Überlegung, die Figur Aurora frühzeitig aus der Hibernation zu wecken. Cervone nutzt ihre Rezension, um darzulegen, wie die Entscheidung der Figur Jim für diese Tat auf ein bedenkliches Frauen*bild und eine patriarchale Welt verweist. Schon ihre Inhaltsbeschreibung setzt auf wertende Worte: „After a year of isolation, Jim becomes obsessed with fellow passenger Aurora[…] and horrendously decides to wake her up, condemning her to share this fate and leading her to believe she has also woken up by accident.“[639] Jims fixiere sich obsessiv auf Aurora und verdamme sie mit einer entsetzlicher Entscheidung. Dieser Darstellung Cervones folgend ist es schwer, *Passengers* noch als romantische Liebesgeschichte zu verstehen. In der Rezension zeigt die Autorin auf, dass der Film einen bedenklichen Umgang mit der Problemstellung wählt, besonders ersichtlich sei dies in zwei Aspekten: Jim entscheide sich nicht nur dafür, Aurora zu wecken, der Film versuche zunächst Jims Handeln zu legitimieren und Verständnis für seine Situation zu befördern.[640] Suggeriert werde „morality is a luxury not everyone can afford[…].“[641] Später, als Aurora sich gewillt zeigt an seiner Seite zu leben, anstatt sich wieder in die Hibernation zu begeben, werde Jim auch noch Absolution für die Taten erteilt.[642] Auroras Leben werde hingegen entwertet, ihre eigenen Pläne und Motive für die Kolonisation

[639] Cervone, Skye: „Passengers“, in: *Science Fiction Film and Television* 11/2, 2018, S. 351–354. Unter: https://muse.jhu.edu/article/696525 (10.04.2022), hier S. 351.
[640] Vgl. ebd., 351f.
[641] Ebd., S. 351.
[642] Vgl. ebd., S. 353.

marginalisiert. Die filmische Welt zeige sich darin patriarchal, kapitalistisch und misogyn.[643] Einsamkeit werde filmisch in Bilder körperlicher Verwahrlosung und Elend übersetzt und ästhetische und visuelle Mittel seien darauf ausgelegt, Empathie gegenüber Jims Entscheidung zu befördern.[644] Cervone führt spezifische Close Ups der Figur in der Isolation an sowie den ersten Ausflug ins All: „By forcing the audience to relate to Jim, the film attempts to suggest anyone watching would have attempted to wake Aurora in order to escape Jim's fate."[645] Es werde versucht zu suggerieren, in der spezifischen Situation sei sein Handeln nachvollziehbar. Die Nahaufnahmen und Jims zunehmende Verwahrlosung, von denen Cervone spricht, sind Teil einer zeitraffenden Montagesequenz in der Mitte des Films. Sie setzt auf die Aufforderung des Bar-Androiden, Jim solle genießen („live a little"[646]), hin ein. Die Sequenz beginnt entsprechend unbeschwert, die Stimmung wandelt sich über die Szenen hinweg und am Ende erscheint die Figur resigniert und trostlos, seine körperliche Erscheinung ungepflegt,[647] ebenso die Umgebung. Die beschwingte Musik, die der gesamten Sequenz hinterlegt ist, wirkt zum Schluss wie ein bedrückend sarkastischer Kommentar. Am Bartwuchs der Figur zeigt sich die Zeitraffung. Auf die Sequenz folgt der erste Ausflug ins All und darauffolgend, am scheinbar tiefsten Punkt stößt Jim auf die schlafende Aurora. Alle drei Spacewalks korrespondieren mit einer Entwicklung in der Figurenbeziehung: nach dem ersten kommt es zum ersten, noch schlafenden Auftritt Auroras, mit dem zweiten beginnt eine romantische Beziehung zwischen ihnen und mit dem dritten Austritt aus dem Schiff vergibt Aurora Jim und verpflichtet sich der Beziehung.

Passengers lässt den Protagonisten zeitweise skeptisch der eigenen Moral gegenübertreten. Sinnbildhaft werden vor der Tat ein Dialog über die Optionen mit Bildern der boxenden Figur montiert – der Protagonist ringt mit sich. Mit dem rahmengebenden Unternehmen biete der Film auch kritisches Potential, gegenüber dem eigenen Umgang mit der Frauen*figur sei diesen aber vernachlässigbar, so Cervone.[648] Cervone spricht auch die Rolle des Publikums und eine darin enthaltende Zwickmühle an: Werde Auroras letztgültige Entscheidung, mit Jim zusammen zu leben akzeptiert, entbinde man Jim von der Verantwortung; verurteile man Aurora dafür, spreche man ihr damit, analog zu Jim, Selbstbestimmtheit erst recht ab.[649] Die Rezension schließt pessimistisch: „*Passengers* leaves its audience with a moral dilemma, and

[643] Vgl. Cervone, „Passengers", S. 352.
[644] Vgl. ebd., S. 351f.
[645] Ebd., S. 352.
[646] *Passenger*, 0:17:59.
[647] Vgl. Cervone, „Passengers", S. 351f.
[648] Vgl. ebd., S. 352.
[649] Vgl. ebd., S. 354.

either way, women lose, a frustrating ending for a film that could have imagined any future its creators wanted."[650] Wie Wulff es für die moralische Welt beschreibt,[651] vermittelt das Moralische auch hier. Cervones Argumentation folgend lässt sich die Moral in *Passengers* aber als unfaire Vermittlerin verstehen, bei der Frauen* immer unterlägen.

Cervone beschreibt, wie *Passengers* Jims Handeln schon vor der Tat sowie anschließend in der Absolution seines Opfers legitimiert. Der Versuch einer filmischen Legitimation zeigt sich aber auch darin, dass die erfolgreiche Rettung des gesamten Schiffs und der 5000 Passagiere nur durch die Kooperation beider Figuren funktionieren kann: Jim muss an die Außenseite des Schiffs und Aurora muss darin verbleiben, um das Schiff vor der Zerstörung zu bewahren.

In *Passengers* liegt das Happy End für die Frauen*figur in einer Partnerschaft mit einer Person, die sie zuvor als ihren Mörder bezeichnet hat („He took away my life.[…] It's murder"[652]). In Videoaufnahmen, die sich Jim als Teil von Auroras ‚Passenger Profile' ansieht, formuliert Aurora den Wunsch der Ansicht des Vaters zu entsprechen und kein normales Leben („ordinary life"[653]), sondern ein abenteuerliches („life of adventure"[654]) zu führen. Sie entsagt für Jim den Plänen zur beruflich-künstlerischen Selbstentfaltung. Der Protagonist hat sie sich als Partnerin geradewegs ausgesucht und entreißt sie, im Wissen über ihre eigenen Träume, ihrem selbstbestimmten Leben. Ihm ist es auf dem Schiff hingegen möglich, das zeigt sich in der letzten Szene in der Umgestaltung des Schiffs, jene Gestaltungsfreiheit auszuleben, die er auch in der Kolonie als Zukunft erhofft hatte.

In der filmischen Welt *Interstellars*, in der Figurenkonstellation und in der Charakterisierung einzelner Figuren erhalten Familienzusammenhänge einen hohen Stellenwert. Dabei sind es aber vorrangig die Frauen*figuren, die von ihrer Position in dieser Anordnung bestimmt werden. Das konservative Rollenbild, das darüber transportiert wird, ist weitaus weniger eindeutig als in *Passengers*, aber auch in *Interstellar* gibt es merkliche Unterschiede zwischen der Zukunft für Frauen*- und Männer*figuren. In der filmischen Welt ist außerdem lediglich Heteronormatives auszumachen.

In *Interstellar* wird Liebe einem Naturgesetz gleichgesetzt.[655] Darunter summiert der Film die romantische zwischen den Figuren Brand und Edmund, wie auch die familiäre zwischen Cooper und Murph. Dem Protagonisten Cooper ist die Wiedervereinigung mit der Tochter immer wieder Ziel und Hoffnung. Sowohl in der Kindheit als auch als Erwachsene erhebt

[650] Cervone, „Passengers", S. 354.
[651] Vgl. Wulff, „Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen", S. 45.
[652] *Passengers*, 1:13:38.
[653] Ebd., 0:25:03.
[654] Ebd., 0:25:07.
[655] S. Kapitel 2.3.1.

Murph entsprechende Vorwürfe, er habe sie verlassen und die Entscheidung zwischen der Rettung der Menschheit und dem Verbleib auf der Erde stellt dem Protagonisten den zentralen inneren Konflikt.[656] Auf der Raumstation treffen Cooper und Murph wieder aufeinander und Cooper konnte sein Versprechen zurückzukehren erfüllen. Der größte Teil von Murphs Lebenszeit verschwindet in einer Ellipse und wird von der Handlung übersprungen. Die künftige Gegenwart, die der Film auf der Station erreicht, hält für Murph nur mehr das Sterben im Kreis ihrer Familie bereit. Sohn und Schwiegervater kommen in diesem Teil des Films gar nicht mehr vor. Cooper erhält Absolution und er macht sich zum nächsten Abenteuer auf, seine Zukunft steht am Ende offen. Früchtl bringt die Charakterisierung Coopers als Held mit der Vaterrolle zusammen: Der Film erzähle „die bekannte Weltretterfantasie, die zugleich eine auf den Vater projizierte Familienretterfantasie ist[…]. Es ist der Mann und Familienvater (Cooper), der die rettende *Mission*[…] auf sich nimmt und dafür den üblichen tragisch-heroischen Verzicht leisten muss.“[657] Auch Früchtl verweist also auf geschlechtsspezifische Aspekte der Rolle Coopers. Im Vergleich zu seiner familiären Funktion wird Partnerschaft auf den Protagonisten bezogen nur am Rande thematisiert, als von seiner verstorbenen Ehepartnerin die Rede ist und als ihm suggeriert wird, die Lehrerin zu umwerben. Im Kontrast dazu erhält die Entwicklung der zentralen Frauen*figuren Murph und Brand eine romantische Dimension. Sie beide treten in der Gegenwart in ihren Arbeitsbereichen als Wissenschaftlerinnen und Expertinnen auf. Durch Coopers Nachfragen in der Szene zur Hibernationsvorbereitung und damit bald nach der Einführung Brands wird eine romantische Beziehung zur Figur Edmunds, einem der Missonspioniere, aufgedeckt. Der Heureka-Ausruf stellt den letzten Moment dar, der Murph in der Sphäre der Arbeit zeigt und direkt darauf küsst sie ihren Kollegen. Im Kontext der Figurenkonstellation werden beide Figuren indessen als Töchter charakterisiert, deren Väter Cooper und Professor Brand bedeutend für die Mission sind. Am Filmende stehen sie in der Sphäre des Privaten, Brand am Grab Edmunds, Murph in der Rolle der Großmutter. Im Dialog im Sterbebett wird ausgeführt, die Menschheit nehme an, sie wurde von Murph gerettet. Damit ist die Geschichte, die der Erinnerung wert erscheinen soll, die ihrer Erfolge. Der Film behandelt ihre professionelle Karriere hingegen wie einen kurzen Exkurs zwischen Tochter- und Mutterrolle. „Die Stimme der Liebe ist zunächst weiblich“[658] stellt Früchtl fest und verweist auf jene Szene, in der Brand Spekulationen auf die Kraft der Liebe anstellt, um zu

[656] „Unterscheidbar sind äußere Konflikte in der Interaktion zwischen den Figuren und innere Konflikte einer Figur mit sich selbst.“ (Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 126).
[657] Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen“, S. 19.
[658] Ebd., S. 20.

legitimieren, dass es sie zu ihrem Partner zieht.[659] Obwohl Cooper dem gegenüber zunächst ablehnend reagiert, liegt es schließlich an ihm die Spekulationen zu validieren.

Primär sind in *Arrival* zwei Frauen*figuren von Bedeutung: die Protagonistin und ihre Tochter. Für Louise stellt die Handlung eine Bewegung von ihrer Arbeitswelt in die Mutterrolle hinein dar, während die Tochter schon mit ihrem Auftritt ausschließlich über eine familiäre Funktion charakterisiert wird. Auch bei Louises Mutter ist das der Fall, die zudem lediglich telefonisch auftritt. Die Zukunft als Hoffnung und Erwartung an die künftige Gegenwart liegt für die Protagonistin, das zeigt sich im filmischen Aufbau in den Flashforwards, in einem durch Partner- und Mutterschaft erfülltem Leben. Zwar tritt sie auch in der künftigen Gegenwart als Dozentin auf, die Sphäre der Arbeit, die für sie die gesamte Gegenwart der Handlung ausmacht, tritt in den Flashforwards aber gegenüber dem Privaten deutlich in den Hintergrund. Nach dem globalen Konflikt, für dessen Lösung die Figur zuerst mit ihrer Expertise, später mit ihrer Zeitwahrnehmung unabdingbar war, wartet auf sie die Familie. Der Film thematisiert das nicht als Konflikt, die Problematik dessen zeigt sich vielmehr in Analyse und Vergleich, verweist dies doch auf ein überholtes Frauen*bild. Auch die Figur Ian tritt im Flashforward in der Rolle des Vaters auf und führt die Bewegung ins Private ähnlich wie Louise aus. Er verlässt die Familie aber schließlich und die Vaterschaft erscheint für ihn nur als Nebenschauplatz. Wie Cooper verbleibt er (als Mann*) nicht bei der Familie, sondern seine künftige Gegenwart nach dem Film steht offen. Ian stellt in *Arrival* auch die einzige männliche Figur dar, die in einer familiären Funktion auftritt. Lediglich die Figuren Shang und der Saboteur Marks erhalten eine Lebensgefährtin. Abgesehen von den Moderatorinnen in den Fernsehbeiträgen sind mit Louise, ihrer Tochter, ihrer Mutter und den Partnerinnen hingegen alle weiblichen Figuren über den Familienverband definiert.

Friehs et al. machen in den von ihnen besprochenen Science-Fiction-Filmen ein ähnlich „konservatives Geschlechterverständnis“[660] aus: Die Repräsentation beschränke sich auf heterosexuelle Beziehungen und eine binäre Geschlechterordnung.[661] In der Fußnote vermerken die Autorinnen, die Beobachtung erstrecke sich auf die meisten Filme des Genres.[662] „Es gibt nur zwei (soziale) Geschlechter – auch in den Zukunftswelten“,[663] so auch in den vorliegenden Filmen.

Bezogen auf Konflikt und Zukunftserwartungen wurde in Kapitel 3.1. das Spannungsfeld Stadt vs. Natur thematisiert. Friehs et al. beschreiben die Ablehnung der Großstadt kombiniert mit

[659] Vgl. Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen“, S. 20.
[660] Friehs et al., „Die Gegenwart als Vergangenheit im Museum der Zukunft“, S. 132.
[661] Vgl. ebd.
[662] Vgl. ebd., S. 146.
[663] Ebd., S. 132.

sentimentalen Naturaufnahmen als Merkmal von „konservativ-reaktionären Sciencefiction-Filmen“:[664] Das Städtische stehe in solchen „als der Ort, den es schnellstmöglich zu verlassen gilt“[665] gegenüber einer Natur, die in „Landschaften als Orte der mythischen und der klein-familiären Wiedervereinigung regelrecht zelebriert“[666] werde. *Passengers* erfüllt beide Kriterien ebenso wie eine Verankerung des Konservativen in der moralischen Welt. Unter den vorliegenden Beispielen bringt er das Urbane als einziger auf, die abschließende Zusammenkunft in Familie oder Partnerschaft vertreten die Filme hingegen einheitlich.

Das Familien- und Partnerschaftskonzept, das von allen drei Filmen angeboten wird, entspricht dem heteronormativen Ideal einer konservativen Gesellschaftsordnung. Mit der Entscheidung zwischen Familie oder Beruf werden die Frauen*figuren zwar nicht direkt konfrontiert, doch stellt die Handlung für sie alle eine Bewegung in das Private, die Familie oder die Partnerschaft und weg vom Beruflichen dar, wobei ihre künftige Gegenwart, soweit Teil der Filme, als erfüllt und ihr Leben als glücklich skizziert wird. Über die Beispiele hinweg werden mit Aurora, Brand und Murph drei der vier zentralen Frauen*figuren auch als Töchter und in ihrer Beziehung zum in der filmischen Welt bedeutenden Vater charakterisiert. Im Gegensatz zu den beiden anderen Filmen scheinen Kinder in der Welt von *Passengers* keine bzw. zumindest eine untergeordnete Rolle zu spielen: Zwar findet eine Hebamme Erwähnung, sie bleibt aber der einzige Verweis auf Reproduktion und auch aus der Partnerschaft von Jim und Aurora entstehen keine Kinder.

3.3.2. Der Wert des einzelnen Menschenlebens

Was in der Welt *Interstellars* moralisch vertretbar ist, wird über zwei Optionen der Rettung der Menschheit verhandelt. Innerfiktional werden sie Plan A und Plan B genannt und grundlegend repräsentieren sie die Entscheidung, die konkreten, auf der Erde befindlichen Menschen zu retten oder über eine große Sammlung an Erbmaterial und ein Reproduktionssystem lediglich die Spezies an sich. Während der Wiederaufbau einer Menschheit aus Erbmaterial zuerst als Ausweichlösung präsentiert wird, offenbart sich das später als Täuschung und Professor Brand eröffnet im Sterbebett, Migration der Menschheit sei von Beginn an keine tatsächliche Option gewesen. Die beiden Alternativen werden im Versteck der NASA vorgestellt. In der ersten Reaktion bezieht Cooper Stellung gegen Plan B und empört sich über die Aussicht, seine Kinder zurückzulassen. Im restlichen Film tritt er durch regelmäßige Bezugnahme auf Plan A als eine Art moralische Instanz auf. Ungefähr in der Mitte des Films wird an die Bedingungen beider

[664] Friehs et al., „Die Gegenwart als Vergangenheit im Museum der Zukunft“, S. 123.
[665] Tormin, *Alptraum Großstadt*, S. 66, zit. n. Friehs et al., „Die Gegenwart als Vergangenheit im Museum der Zukunft“, S. 123f.
[666] Ebd.

Alternativen mittels einer an Cooper gerichteten anklagenden Ansprache erinnert. Angekündigt wird dabei auch, dass ein Entschluss über die Rückkehr zur Erde anstehe.

Die Figur Mann tritt als moralischer Gegenspieler auf. Er weiß über die Täuschung Bescheid und verrät die gesamte Mission, indem er mittels falscher Daten das Raumschiff zu seinem Planeten lockt. Er stellt sein eigenes Leben über die Menschheit und die Mission. Im Kontrast dazu steht Coopers Opferbereitschaft, er gibt die Zeit mit seiner Familie auf und stürzt sich später in den Diensten der Menschheit in das unbekannte schwarze Loch. Der Film lässt Mann mit Isolation argumentieren und suggerieren, das Handeln sei in dieser nachvollziehbar. Anders als *Passengers* unterstützt der Film die Legitimation aber nicht, sondern macht ihn zum Antagonisten, während die Wertevorstellungen Coopers die Grenzen des Moralischen vorgeben. Die Inkaufnahme des Todes mehrerer Figuren sowie die Gefährdung der Rettung der Menschheit überschreiten sie.

Als der Film die Irreführung aufdeckt, eröffnet er die moralische Frage, ob der Erhalt der Hoffnung der Menschen und der Mission wichtiger wären als die Ehrlichkeit gegenüber den Menschen und damit, ob sprichwörtlich der Zweck die Mittel heilige. Der Figur Mann wird demgegenüber ein negatives Menschenbild zugesprochen: Mann argumentiert, man hätte Menschen nur mit der Hoffnung, sich selbst zu retten, zur Zusammenarbeit bewegen können und versucht, die Täuschung als positiv und den Professor als den eigentlich Leidtragenden darzustellen.[667] Cooper und Brand treten bestimmt gegen den Legitimationsversuch auf, zeigen kein Verständnis für die Täuschung und werden damit im Kontrast zur rationalisierenden Argumentation empathisch charakterisiert.

Cooper ist als Protagonist zum Wandel fähig. Zu Beginn vertritt er gegenüber seiner Tochter eine rein sachlich-wissenschaftliche Herangehensweise, zum Ende hin akzeptiert er Liebe als Teil der Physik und es kommt zur Abkehr vom ausschließlich Rationalen. In moralischer Hinsicht bleibt die Figur konsistent und die Erzählung validiert die auf Basis ihrer Werte und Überzeugungen getroffenen Entscheidungen in Auflösung und Erfolg.

Spiegel stützt die in seiner Rezension geäußerte Kritik, *Interstellar* sei schlicht „kein guter Film“,[668] darauf, dass er nicht zu seinem eigentlichen Wesen stehe.[669] „Der Film erzählt nicht von einem von physikalischen Gesetzen beherrschten Kosmos, sondern von einem

[667] „He knew how hard it would be to get people to work together to save the species instead of themselves. […]Evolution has yet to transcend that simple barrier. We can care deeply, selflessly about those we know, but that empathy rarely extends beyond our line of sight.[…] He was prepared to destroy his own humanity in order to save the species. He made an incredible sacrifice.“ (*Interstellar*, 1:38:58).
[668] Spiegel, „Nachricht von Papi“, S. 323.
[669] Vgl. ebd., S. 333.

solipsistischen Universum."[670] Als solches sei es „ganz auf Cooper zugeschnitten".[671] Spiegel kritisiert, dass der Handlungsstrang im Weltraum nur scheinbar im Vordergrund stehe und der Film dabei verschleiere, dass es bei der Erzählung im Grunde „nur um Cooper und um Harmonie in Murphys Kinderzimmer"[672] ginge. *Interstellar* sei im Grunde „ein Rührstück über die alles überwindende väterliche Liebe[…]."[673] Was Spiegel als Täuschung identifiziert und kritisiert, zeigt sich auch in den Beobachtungen zur moralischen Welt. Diese orientiert sich ganz an Cooper und mit der väterlichen Liebe steht die Familie im Zentrum. Als eigentliches Ziel wird ein Zurück in den heilen Familienverband angestrebt, was nur über die Liebe erreicht werden kann, nicht über Wissenschaft oder Technik.

In Andeutungen werden die Moralvorstellungen der Protagonistin in *Arrival* über ihr Weltbild charakterisiert: Sie steht an verschiedenen Stellen mit einer friedlichen Grundhaltung im Kontrast zum Militärischen,[674] ihr wird im Umgang mit den Aliens ein aufgeschlossenes Menschenbild beigemessen[675] und in der Rekrutierungsszene scheint sie Kritik am Vorgehen des Militärs zu üben.[676] Trotzdem arbeitet die Figur erneut für das Militär und ein innerer Konflikt wird diesbezüglich nicht formuliert. Explizit wird im Laufe des Filmes als moralische Problemstellung der Umgang mit dem Wissen über das Kommende. Louise richtet das als Frage kurz vor Filmende an Ian: „If you could see your whole life from the start to finish, would you change things?"[677] Er antwortet, er würde eventuell öfter über seine Gefühle reden. Im Kontext des Wissensstands des Publikums erhält die Fragestellung Tiefe, sich deckend mit dem der Protagonistin weiß es hier um den Tod der Tochter Bescheid. Die Figur entscheidet sich aber dafür, Schmerz und Leid zum Trotz, das Künftige als gegeben anzunehmen und nicht zu ändern. Im voice over der letzten Sequenz und vorangehend an die Frage an Ian klärt der Film über Louises Entscheidung auf: „Despite knowing the journey and where it leads, I embrace it and I welcome every moment of it."[678] In einem der vorhergehenden Flashforwards wird festgestellt, das führe zur Trennung:

> „I told him something that he wasn't ready to hear. […]And when I told your daddy, he got really mad. And he said I made the wrong choice.[…] It has to do with a really rare disease. And it's unstoppable.

[670] Spiegel, „Nachricht von Papi", S. 327.
[671] Ebd.
[672] Ebd., S. 328.
[673] Ebd., S. 333.
[674] Beispielsweise in der Übersetzungsfrage zur Sanskrit Bezeichnung für Krieg, siehe Kapitel 3.1.
[675] Beispielsweise im Ausziehen der Schutzanzüge, siehe Kapitel 2.2.3.
[676] Eine ehemalige Arbeit wird besprochen, die Erwiderung der Figur lässt Kritik am Umgang mit den Übersetzten anklingen: „You made quick work of those insurgent videos. – You made quick work of those insurgents." (*Arrival*, 0:10:48).
[677] Ebd., 1:43:43.
[678] Ebd., 1:42:10.

> Kind of like you are. Your swimming, and your poetry, and all the other amazing thing that you share with the world."[679]

Damit eröffnen sich zwei Umgänge mit dem Wissen über künftiges Leid. Ians und Louises Ansichten gehen auseinander, die Frage wird als Kontroverse dargestellt und zur moralischen Problemstellung. Die Erzählung hat bis zu diesem Zeitpunkt den Standpunkt der Protagonistin immer validiert, indem ihre Entscheidungen für die Auflösung der Handlung die richtigen und gewinnbringenden waren. Auch in der moralischen Argumentation folgt die Erzählung der Perspektive Louises und sie entscheidet sich für das Kind, dessen Leben dem Schmerz und Leid zum Trotz lebenswert erscheint. Die in den Flashforwards vergegenwärtigte künftige Gegenwart wird von ihr nicht geändert.

Beide Filme fragen damit indirekt nach dem Wert des einzelnen Menschen und seines Lebens. *Interstellar* debattiert mit der Gegenüberstellung der Pläne den Wert des konkreten Menschen gegenüber der Spezies. In *Arrival* wird der Wert eines Lebens, trotz des Leides, das es mit sich bringen wird, zur Streitfrage.

3.3.3. Rückwärtsgewandte Zukunftsaussichten

Interstellar und *Passengers* problematisieren fehlende Möglichkeiten der Berufsausübung in der Ausgangswelt. Formuliert wird das unter anderem von den jeweiligen Protagonisten, Jim erhofft sich, in der Kolonie nützlich zu sein, Cooper wünscht sich die freie Berufswahl für seine Kinder. In *Passengers* wird die Erfüllung, die das Ausüben des Berufes in der Kolonie bringen soll, in Jims Schilderung regelrecht romantisiert. Während Louises Zukunft in *Arrival* im Privaten und in der Mutterrolle liegt, stehen die Hoffnungen der Figuren Jim und Cooper mit der professionellen Selbstverwirklichung mitten in der Sphäre der Arbeit. Nicht nur in den einzelnen Filmen, sondern über den Vergleich hinweg zeigt sich eine ungleiche Rollenverteilung in den Sphären der Arbeit und der Familie. Cooper und Jim erlangen ihr Ziel und das Versprechen der Zukunft erfüllt sich: Erster darf wieder Pilot sein, seine Tochter Wissenschaftlerin und zweiter kann seine Wünsche, obwohl er die Kolonie nicht erreicht, auf dem Schiff ausleben und es mithilfe seiner Kenntnisse umgestalten. Mehrere Szenen und ein Großteil der Handlung zeigen die Figuren in der konkreten Tätigkeit oder in ihrem Umfeld, so auch die Rettung selbst. Auch bei Louise ist das der Fall, aber nicht im Happy End und in der künftigen Gegenwart.

Von seiner Einführung an ist Jims Beruf zentraler Teil der Charakterisierung und schon beim ersten Auftritt wird er als Maschinenbauingenieur ausgewiesen.[680] Die Gegenwart auf der Erde, in der er diesen Beruf nicht ausüben kann, versagt hinsichtlich seiner Identität. Die Kolonie

[679] *Arrival*, 1:30:14.
[680] Siehe Kapitel 2.2.3.

wird als Zukunft und Neuanfang hingegen romantisiert. Was diesen Neuanfang ausmachen soll, beschreibt Jim als eine Rückkehr zur Natur, weg von der modernen Großstadt und ihren Arbeitsweisen und zur Nützlichkeit.

In *Passengers*' Welt ist Zukunft kommerzialisiert: Hoffnungen und Erwartungen werden vermarktet und als Ausweg aus den irdischen Konflikten auch die konkrete künftige Gegenwart. Nur wer es sich leisten kann, kann den irdischen Missständen entkommen. Gus repräsentiert das Unternehmen, das mit Zukunft handelt, Aurora und Jim stehen für Bevölkerung und Konsument_innen. Das Leben auf der Erde, wie der Film es Aurora beschreiben lässt, unterscheidet sich stark von dem, was Jim zu berichten hat: Sie erzählt nostalgisch-schwelgend vom Kaffee und dem Blick auf das Chrysler Building, er meint auf der Erde überflüssig zu sein. Jim sucht in der Kolonie ein sinnvolles, ganzes Leben, Aurora ein einzigartiges Abenteuer als Material für ein Buch („I'll have a story no one else can tell"[681]). Nicht nur die Motive stehen im Kontrast, die Reise selbst unterscheidet sich für beide Figuren. Im Dialog legen die Figuren dar, ein Abkommen mit dem Unternehmen ermöglicht Jim die Kolonisation erst und er verpflichtet in einem „desirable trade"[682] seine zukünftige Arbeitsleistung („20% of everything that you make for the rest of your life. Not to mention the debt you run up on this fancy starship"[683]). In der zeitraffenden Montagesequenz erzählt der Film von der einzigen tatsächlichen Einschränkung, die sich für Jim aus der damit einhergehenden untersten Passagierklasse ergibt: Jim kann sich zu allem Zugang verschaffen, verfügt über eine Nobelunterkunft, verschiedene Freizeitangebote und Speisen, nur die Frühstücksoptionen bleiben ihm entsprechend seiner Passagierklasse immer verwehrt. Die Wahlmöglichkeit beim täglichen Frühstückskaffee ist Aurora als Gold-Class-Passagierin vorbehalten und er kann seinem Status nie gänzlich entrinnen.

All dies impliziert, die Herkunft aus unterschiedlichen Sozialwelten führt zu unterschiedlichen Lebensentwürfen und in der filmischen Welt gelten Klassenunterschiede. Nicht alle können die Erde verlassen, ein Teil kann es sich erkaufen, ein Teil kann sich verschulden. Die sozialen Voraussetzungen der Erde werden so in der Kolonie bewahrt. Aurora plant im Gegensatz zu Jim eine Rückkehr, die Erde hat für sie nicht versagt und sie ist an beiden Orten gleich willkommen. Das Unternehmen schlägt aus der Vermarktung einer Zukunftsvorstellung Profit. Ein Kommentar Auroras problematisiert diesen Umstand, er wird von Jim aber wieder entkräftet. Deutlich wird, für Aurora ist ein Urteil möglich, Jim hingegen ist abhängig vom Unternehmen und verwehrt sich der Kritik. Auch auf dem Raumschiff und in der projizierten

[681] *Passengers*, 0:43:48.
[682] Ebd., 0:41:57.
[683] Ebd., 0:42:06.

Zukunft bleibt Ungleichheit bestehen. Der implizite Konflikt bleibt in der Erzählung ungelöst und vom Novum unberührt. Vielmehr verstärkt er sich in der Kommerzialisierung der Zukunft trotz aller technischer und zeitlich-wunderbarer Möglichkeiten, die die filmische Welt sonst ausmachen.

Wie in *Passengers* versagt die Erde in *Interstellar* hinsichtlich der Selbstverwirklichung des Protagonisten. Im ersten Auftritt Coopers wird er im Traum als Pilot eingeführt, in der Gegenwart arbeitet er als Farmer, obwohl, Gespräche deuten darauf hin, ihm das nicht entspricht. Identität und Profession fallen zusammen. Beide Figuren sind auf der Suche nach einem Planeten, auf dem sie sich im Beruf ausleben und erfüllt sein können. Das Ziel der Reise, die zu der künftigen Gegenwart führen soll, ist in *Passengers* von Anfang an klar: Die Kolonie. In *Interstellar* ist das Ziel hingegen offen und diffus. Die Kolonie stellt in *Passengers* aber auch ein Traumbild dar, auf das Erwartungen projiziert werden, das aber weder Film noch Figuren erreichen. In *Interstellar* wird „die wirkliche neue Heimat“,[684] in der sich die Menschheit niederlassen soll, innerhalb der Erzählung lediglich von Brand erreicht, die Besiedlung des Planeten ist noch Zukunftsaussicht. Die übrigen Figuren werden auf Raumstationen verortet. Die Stationen sind nicht nur Transportmittel, sondern, das wird an Murphs Familie deutlich, beheimateten die Menschheit über mehrere Generationen hinweg. Eine von der Erzählung übersprungene, aber von Murph und anderen Figuren erreichte, künftige Gegenwart und darin erlebte Zeit wird impliziert. Die Aufnahmen von spielenden Kindern und Cooper, der sie aus dem Krankenhausfenster beobachtet, spielen auf die Baseballszene in der Dystopie an. Im Kontrast wird als primärer Unterschied zur Dystopie das Unbeschwerte charakteristisch für die Raumstation: Die Kinder genießen das Spiel als Freizeitvergnügen, lachen lediglich, als das Fenster eines Einfamilienhauses zerbricht und kein Alarm, kein Staubsturm unterbricht sie. Früchtl macht am Baseballfeld gar die Erscheinung der gesamten künftigen Gegenwart fest:[685] „Die künstliche Heimat der evakuierten Menschheit auf der Weltraumstation sieht genauso aus wie ein gepflegter Baseballrasen in einem beliebigen US-College der 1950er Jahre, als das Science-Fiction-Genre noch an eine glückliche, chromblitzende Zukunft glaubte[…].“[686]

Die Figur Cooper äußert sich ablehnend gegenüber dem Versuch auf der Raumstation Vergangenes zu imitieren („I don’t care much for this pretending we’re back where we started. I want to know where we are, where we’re going“[687]). Die Szene, in der seine Skepsis dargelegt wird, ist als Variante der Terrassengespräche mit dem Schwiegervater gestaltet. Alle drei

[684] Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen“, S. 19.
[685] Die Assoziation mit diesem Jahrzehnt spricht nicht gerade für das Frauen*bild des Films, steht es doch synonym für eine strikte sexistische Rollenverteilung.
[686] Früchtl, „Warum wir ins Kino gehen“, S. 19.
[687] *Interstellar*, 2:23:59.

entsprechenden Szenen auf der Terrasse der Farm bzw. ihrer Nachbildung lassen Cooper biertrinkend und im Dialog den Status Quo reflektieren und haben die Funktion, die Figur in der Welt zu positionieren. Sobchack schreibt, indem die Raumstation eine Zukunft – im Sinne einer tatsächlichen künftigen Gegenwart – zulasse, breche *Interstellar* mit der „Akzeptanz unserer bevorstehenden und kollektiven Auslöschung".[688] Während die Autorin das gegenüber anderen Filmen als positiv hervorhebt, kritisiert sie gleichzeitig das Erscheinungsbild:

> „Das Gras ist sehr, sehr grün, die Sonne scheint, Kinder spielen Baseball. Gewiss idealisiert und auch nostalgisch für eine nicht existierende und sehr saubere Vergangenheit, mag diese Vision der Zukunft durchaus problematisch sein – aber es ist eine Zukunft, und dort ist niemand abjekt."[689]

Konsistent mit der Darstellung der Figur, man tue so, als wäre es wie früher, wird die Raumstation bei Sobchack und Früchtl als Abbild und Idealisierung einer Vergangenheitsvorstellung verstanden.

Friehs et al. stellen fest, dass in einem ihrer Beispielfilme eine „konservierte Scheinvergangenheit"[690] angestrebt wird: „[D]ie erstrebenswerte Welt ist […]nicht unsere Gegenwart, auf die nie explizit Bezug genommen wird, sondern ein idealisiertes Simulacrum, dessen Werte die bürgerlich-demokratischen des 19. Jahrhunderts sind."[691] Der Begriff Simulacrum zeigt hier an, es handle sich nicht um die Imitation der Vergangenheit, sondern um einen Verweis auf eine Vorstellung ohne Ursprung in einer reellen Epoche. [692] Aus dem Zitat folgt, dass die der Scheinvergangenheit zugesprochenen Moralvorstellungen relevant werden. Werte könnten in den Welten außerdem zeitlos erscheinen.[693] Die Autorinnen machen in ihrem Gegenstand entsprechend musealisierte Werte aus, die konstant und weder historisch noch künftig wandlungsfähig aufträten.[694] Familie wird als entsprechender Wert identifiziert.[695] Das deckt sich mit den in dieser Arbeit untersuchten Filmen, in denen der Familienverband eine besondere und überzeitlich bedeutende Position einnimmt, besonders mit *Interstellars* Verankerung der Familie in der moralischen Welt.

Mehrere Hinweise stellen in *Interstellar* sicher, dass Geschichtsvermittlung als Teil des Lebens auf der Raumstation verstanden wird: Murph wird als ihre Namensgeberin ausgewiesen, ein

---

[688] Sobchack, „Abjekte Zeiten," S. 26.
[689] Ebd.; zum Begriff des Abjekten nach Kristeva siehe Amann, Caroline: „Abjekt", *Das Lexikon der Filmbegriffe*, 19.11.2021. Unter: https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/a:abjekt-4515 (10.04.2022).
[690] Friehs et al., „Die Gegenwart als Vergangenheit im Museum der Zukunft", S. 144.
[691] Ebd.
[692] Für eine kurze Übersicht zu Baudrillards Verwendung des Begriffs siehe Chandler, Daniel/Munday, Rod: „simulacrum", *A Dictionary of Media and Communication*, 3 ed., 2020. Unter: https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780198841838.001.0001/acref-9780198841838-e-2497 (10.04.2022); zur Relevanz in der Filmwissenschaft siehe Höltgen, Stefan: „Simulacrum", *Das Lexikon der Filmbegriffe*, 06.03.2022. Unter: https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:simulacrum-2618 (10.04.2022).
[693] Vgl. Friehs et al., „Die Gegenwart als Vergangenheit im Museum der Zukunft", S. 125f.
[694] Vgl. ebd., S. 129; vgl. ebd., 123ff.
[695] Vgl. ebd., S. 125f.

junger Mann erzählt Cooper, er habe in der Schule einen Aufsatz über ihn geschrieben und im Vorbeigehen rückt ein Monument ins Bild, vor dem eine Kindergruppe einem Vortrag lauscht. Darüber hinaus wird Cooper in einem Nachbau seines Zuhauses untergebracht. Absperrungen und Videoinstallationen verweisen deutlich auf die Nutzung der Farm als Erinnerungsstätte oder Museum, direkt wird es aber nicht als solches ausgewiesen. Die Museumsetikette umfasse üblicherweise ein „Berührungsverbot“[696] sowie „Flüstern, bedächtiges Schreiten, Verweilen vor bestimmten Gegenständen und die Einhaltung der Ruhe[…].“[697] Die Nutzung als Unterkunft widerspricht diesen Regeln und die Farm trägt damit nicht die Merkmale einer Museumseinrichtung: Gleich beim ersten Betreten durch Cooper werden die Absperrungen zur Seite gestellt und eine Aufnahme, in der Cooper in einer prüfenden Geste über den Tisch fährt negiert ein Berührungsverbot.

Die Geste verweist auf den Staub, der auf der Erde allgegenwärtig ist. Sauberkeit, aber auch konkret die Staubfreiheit, werden von Friehs et al. wiederum als Merkmale des Museums herausgearbeitet.[698] Es ist aber nicht nur die Farm, die in *Interstellar* staubfrei erscheint, für die gesamte auf der Station angesiedelte Welt wird Sauberkeit in der Gegenüberstellung zum auszeichnenden Unterschied. In der Terrassenszene macht Cooper den Kontrast zur Dystopie daran verbal fest: „It was never this clean.“[699] Das ist konsistent mit Sobchacks Beobachtung, im Sauberen und Gepflegten idealisiere und bediene *Interstellar* eine Vergangenheitsvorstellung.[700] In der Gegenüberstellung der entsprechenden Aufnahmen auf der ursprünglichen Terrasse mit dem Nachbau wird die Abwesenheit vom Staub auf Fensterrahmen und Holzfassade eindeutig. Cooper sitzt in allen drei Szenen von der Schulter aufwärts in der Einstellung direkt vor einem Fenster. Auf dem Fensterbrett liegt zunächst ein durch die Nähe der Einstellung deutlich erkennbarer, dicker Staubbelag, der sich bis zur zweiten Szene zur lockeren Schicht reduziert hat. Auf der Station ist das Holz von Fenster und Fassade immer noch ähnlich abgenutzt, der Staub fehlt jedoch gänzlich.

In anderen Aspekten steht die Farm im Kontrast zur übrigen Raumstation. Die Szenen in der Farm und auf der Terrasse erscheinen dunkel und das Licht schummrig, das Krankenhaus, das Baseballspiel und der Weg zur Farm hingegen hell und stark ausgeleuchtet. Für das Museum geltende Merkmale werden von Friehs et al. auf die Welten und Gesellschaften der Science

[696] Friehs et al., „Die Gegenwart als Vergangenheit im Museum der Zukunft“, S. 115.
[697] Ebd.
[698] Vgl. ebd., S.107f.
[699] *Interstellar*, 2:32:53.
[700] Vgl. Sobchack, „Abjekte Zeiten“, S. 26.

Fiction umgelegt, die dadurch „museale Züge“[701] erhielten.[702] Nicht nur in der Beleuchtung erinnert die Raumstation an ein Museum und wirkt musealisiert,[703] auch als Cooper von einem jungen Mann zur Farm gelotst wird, wird wie bei einer geleiteten Museumsführung[704] im Vorübergehen kommentiert, was Cooper betrachtet. Die Farm trägt in dieser Welt vielmehr die Merkmale des Objekts, das konserviert wird. Da Cooper darin beherbergt und selbst Relikt[705] ist, haben die Museumsregeln keine Geltung für ihn. Gleichzeitig steht die Figur abgesondert von der Welt, ist mit ihr nicht vertraut und während das Heroische an sich konserviert wird, ist der Held selbst ein Anachronismus in der musealisierten und kuratierten Welt der Raumstation. Schon auf der Erde beherbergt die Farm Objekte, die unzeitgemäß erscheinen und als Überbleibsel und „Symbole der Vergangenheit“[706] verfremdet[707] auftreten: Das Modell des Lunar Landers, das Lehrbuch und die Bücher erinnern im Kontext der Dystopie an Ausstellungsstücke. Friehs et al. besprechen die Entkontextualisierung von Objekten aus der Gegenwart des Publikums und halten fest, sie sei maßgeblich für die Musealisierung.[708]

Passengers romantisiert in der Zukunftsvorstellung die Rückkehr zur Natur und den zivilisatorischen Neuanfang, *Interstellar* erreicht hingegen eine künftige Gegenwart, die an eine (imaginierte) Vergangenheit angelehnt auftritt – die Zukunft beinhaltet in beiden Fällen als Traumbild eine rückwärtsgerichtete Dimension. Die künftige Gegenwart, die sich in *Interstellar* auf der Raumstation manifestiert, erinnert in mehreren Merkmalen an ein Museum. Beide Filme thematisieren innerhalb ihrer Handlung verwehrte Selbstverwirklichungsmöglichkeiten, die Protagonisten haben sie mit Ende des Films erreicht. Was den restlichen Figuren in Folge bevorsteht, die Kolonisierung der jeweiligen Planeten in *Interstellar* und in *Passengers*, behält die Strukturen der vorhergehenden Gesellschaft bei: *Passengers* Klassengesellschaft wird ins All verlegt, *Interstellars* neue Heimat konserviert alte Werte.

---

[701] Friehs et al., „Die Gegenwart als Vergangenheit im Museum der Zukunft“, S. 107.
[702] Die Autorinnen führen neben der schon besprochenen Sauberkeit vorrangig Überwachung, Statik und hierarchische Ordnung an (vgl. ebd., S. 107f). Der dem Ball folgende Kameraschwenk verdeutlicht den Überblick und das Überwachungspotential, das auf der Raumstation gegeben ist und die zylindrische Form ließe beispielsweise auch einen Vergleich mit musealen Überwachungskonzepten, dem Panoptikon oder der Foucault’schen Disziplinargesellschaft zu.
[703] Vgl. ebd., S. 110.
[704] Vgl. ebd., S. 127.
[705] Vgl. ebd., S. 142.
[706] Ebd., S. 137.
[707] Vgl. ebd., S. 137f.
[708] Vgl. ebd.

Fazit

Im Rahmen dieser Arbeit wurden die Filme *Arrival*, *Interstellar* und *Passengers* hinsichtlich ihrer Weltenentwürfe erforscht und gegenübergestellt. Im Vergleich wurde die Beschaffenheit dreier verschiedener filmischer Welten herausgearbeitet. Die Geschichten, denen sie als Schauplatz und Ausgangspunkt dienen, gehen inhaltlich und erzählerisch an mehreren Punkten auseinander. Während die spezifische Ausgestaltung dadurch oft deutlich unterschiedlich ausfällt, zeigen sich in den entworfenen Welten vielfältige und grundlegende Gemeinsamkeiten. Über alle drei Filme hinweg zeigt sich filmische Welt greifbar, regelhaft und geordnet. Die Welten präsentieren sich durchwegs so, dass sich ein Publikum darin zurechtfinden kann. Zur Einführung anfänglicher Prämissen schaffen die Filme erzählerische Instanzen, die die Konstruktion einer umfassenden Welt aus einzelnen Hinweisen anleiten. Auch in wunderbar anmutenden Szenen ist die Kameraführung darauf bedacht, ein Zurechtfinden im Raum sicherzustellen. Zudem sind die Welten von Naturgesetzen und beständigen Regeln bestimmt. Es handelt sich um grundlegend technische bis wissenschaftliche Welten, wobei der Wissensbereich der Protagonistin oder des Protagonisten das spezifische technische bzw. wissenschaftliche Grundmotiv im Einzelnen bestimmt. Die Protagonist_innen sind mit der Welt im Ausgangszustand vertraut, bilden aber nicht die Allgemeinheit der Bevölkerung ab, sondern zeichnen sich mitunter durch die Positionierung entgegen vorherrschender Ordnungen und Meinungen aus. Die Filme sind maßgeblich an ihren Protagonist_innen ausgerichtet, insofern ihre Perspektive als Orientierungshilfe agiert, ihre Reaktion auf Erscheinungen der Welten Deutungen vorgibt und ihnen in moralischen Fragen Autorität verliehen wird.

Wo sie von Nova geprägt sind, erscheinen die Welten wunderbar. Die Nova treten in Welt und Handlung an unterschiedlichen Positionen auf. Die Signifikanz des Novums geht über die inhaltliche Funktion, die es in den Geschichten spielt, hinaus und es prägt die filmischen Welten in mehreren Hinsichten. Abzielend auf eine plausible Darstellung, die fest in den Konventionen des Genres verankert ist, sind die Welten so gestaltet, dass das Novum erklärbar ist. Konsistente Welten bilden die Basis um das Wunderbare zu naturalisieren.[709]

Verschiedene gesellschaftliche Akteur_innen werden als handlungsfähig dargestellt und wirken sich auf die Ordnung der Welten ab. Bezogen auf das Novum und seine Rätsel sind die Protagonist_innen auf die Befähigung durch Institutionen angewiesen, die den Zugang bzw. die Erforschung regulieren. Die Welten präsentieren sich im Ausgangszustand konfliktreich und Missstände der filmischen Erde haben globale Auswirkungen, gleichzeitig wird diesen immer

[709] Vgl. Spiegel, *Die Konstitution des Wunderbaren,* S. 154.

eine Lösung gegenübergestellt. In den globalen Konflikten knüpfen die Filme an gesellschaftliche Fragestellungen und Ängste an und ziehen eine Linie zur Nullwelt. Nur in einem der Filme, in *Arrival*, transformiert sich die Ausgangswelt im Zuge der Konfliktbewältigung, während in den beiden anderen Filmen im Zurücklassen der Erde lediglich ein Ausweg gefunden wird. Dem Entkommen aus dem konfliktreichen Zustand liegt das Überwinden der herkömmlichen Zeiterfahrung unter aktiver Nutzung des Novums zugrunde.

Als Grundlage der Analyse wurde ein Begriff von Zukunft erarbeitet, der zwischen Erwartungen und einem konkreten Zeitabschnitt differenziert, zentrale Genrecharakteristika wurden erörtert und ein Verständnis von filmischer Welt wurde festgelegt. Unter dem Gesichtspunkt der Grenze und des Lotman'schen Ereignis betrachtet treten das Bekannte und das Unbekannte als bestimmende Bereiche der vorliegenden filmischen Welten zutage. Wesentliche Teilbereiche ergeben sich außerdem in der Zeit und zwischen Zukunft und Vergangenheit bildet das Jetzt eine Grenze. In allen drei Filmen weist das Novum zeitliche Aspekte auf, die die Figuren nutzen, um diese Grenze zu überspringen oder zu verschieben. Nicht auf allen Ebenen des Schichtenmodells Wulffs wirken sich die Nova in gleichem Maße nachhaltig aus. In der Physik der Welt schlagen sich neuartige Naturgesetze nieder und Gravitation erhält eine wunderbare Dimension. Auf Ebene der Wahrnehmungswelt der Figur rückt die Inszenierung des Novums dort ins Zentrum, wo es sinnlich erfahrbar wird. Zudem wirkt die veränderte Zeiterfahrung unterschiedlich auf die körperliche und sinnliche Wahrnehmung. In der Konfrontation mit den Nova ergeben sich Fragestellungen und Entscheidungen, denen sich die Figuren stellen und die Hinweise auf die moralische Welt der Filme geben. Die Position der Protagonist_innen in der sozialen Welt befähigt sie besonders, mit dem Novum zu interagieren. Die Wirkung des Novums auf Ebene der sozialen Welt ist weniger stark ausgeprägt. Die zentralen Figuren finden sich am Ende des Films in Familien- oder Partnerschaftszusammenhängen ein und Familie präsentiert sich als grundlegender überzeitlicher Wert. Soziale Ungleichheiten der filmischen Erde bleiben in *Passengers* über die Reise hinweg sowie in der Kolonie bestehen und die Gesellschaftsstrukturen der Ausgangswelt erfahren in der Handlung keinen Wandel. Auswirkungen, die die Auflösung des globalen Konflikts auf die Ordnung der Welt haben, und Veränderungen, die sich in der transformierten Erde *Arrivals* bzw. auf der Raumstation *Interstellars* ergeben, werden nicht erfahrbar. Die Handlung exploriert nicht, wie das Wissen über die Zukunft und der Kurswechsel in internationaler Politik (*Arrival*) bzw. wie die Abkehr von den dystopischen Lebensbedingungen und sich neu eröffnenden Entfaltungsmöglichkeiten (*Interstellar*) auf die soziale Welt wirken.

Im Vergleich der Handlungsoptionen und Aussichten, die den Frauen*figuren in den Filmen zukommen, zeigt sich ein konservatives bis misogynes Frauen*bild.

Die Reflexion des Titels *Weltenentwürfe im Science Fiction-Film*, der dieser Masterarbeit vorausgeht, erlaubt eine alternative Conclusio: Als *Weltenentwürfe* stellen die filmischen Welten mehr als nur Schauplätze für eine Geschichte dar. Mit gut gewählten Instrumentarien der Filmanalyse lässt sich auch in einer Welt, die sich zuvorderst nur in Schlagwörtern präsentiert, ein umfassender Entwurf ausmachen und ihre Merkmale herausarbeiten. Ausgangspunkt dafür sind die Figur und ihre Position in der Welt sowie die Strukturen und Ordnungen, die ihre Handlungen rahmen und beschränken. Die *zeitgenössischen* Filme verweisen auf die Gegenwart ihrer Entstehungszeit, indem sie ihre Welten in Anlehnung an die Nullwelt gestalten, ihre Strukturen und Normen übernehmen und in ihr vorhandene Konflikte aufgreifen. Die Zukunftsvorstellungen, die sie entwerfen, sind jedoch weitgehend rückwärtsgerichtet und bieten kaum eine Alternative an. Nicht zuletzt sind sie durch ihre Verankerung im Genre der *Science Fiction* sowie als populäre *Kinofilme* von Erzähl- und Genrekonventionen bestimmt.

In ihrer Rezension zu *Interstellar* diskutiert Sobchack einen Mangel an Innovation:

> „Indeed, despite Nolan's best efforts and good science, it may be easier to find new habitable planets than new things to do in movies set in outer space, and easier to avoid asteroids than generic clichés or references to iconic science-fiction films.“[710]

Wiederholt fragt diese Arbeit nach dem Wunderbaren, die Antworten kehren dabei aber immer wieder zu Normativem zurück. Das Ultranormale,[711] das die Filme behaupten, liegt in einem konservativen Familienideal: Der Zustand, auf den die Figuren hinarbeiten, ist der einer glücklichen Gemeinschaft, nicht in einem kollektiven oder gesellschaftlichen Sinne, sondern im – heteronormativen – Familienverband. Sie streben eine Rück- oder Einkehr in ihre darin definierten Rollen an: Vater, Mutter, Tochter oder Partner_in.

Mark Fisher, dessen Lektüre das Ausgangsinteresse dieser Arbeit geprägt hat, schrieb in einem Essay über die Zeiterfahrungen und ihre Reflexion in der Science Fiction: In der Gegenwart bestehe ein chronischer Zeitmangel, gleichzeitig wäre gestaltbare Zeit, die nicht von Zwängen und Ängsten bestimmt wird, die Voraussetzung für Neues und eine Zukunft.[712] Die Konflikte der in dieser Arbeit besprochenen filmischen Welten können nur durch Zeitreisen und überzeitliche Kommunikation gelöst werden. In den Problemen, die sie thematisieren, ziehen

---

[710] Sobchack, „Time Passages", S. 23.

[711] Harrasser nutzt diesen Begriff in einem Interview, das in Kapitel 1.1. angeführt wird (vgl. Kammerer, „‚Ist die Wirklichkeit tatsächlich stabil?'").

[712] Vgl. Fisher, Mark: „Time-Wars: Towards an Alternative for the Neo-Capitalist Era", in: ders.: *k-punk. The Collected and Unpublished Writings of Mark Fisher (2004–2016)*, edited by Darren Ambrose, foreword by Simon Reynolds, London: Repeater Books 2018, S. 515–520, hier: 518f.

die Filme eine Linie zur Gegenwart, sie schlagen aber einen Ausweg vor, der der Menschheit realistisch nicht zur Verfügung stehen wird: Bewegungsfreiheit in der Zeit. Mehr noch, Zeit erscheint in der Gegenwart zusehends limitiert und fremdbestimmt, nicht zuletzt durch den Zwang zu permanenter Kommunikationsbereitschaft, während die Grenze zwischen Arbeits- und Freizeit durch flexible Arbeitszeiten und Homeoffice zunehmend an Bedeutung verliert.
Mit beachtlichem Aufwand wird vom Aufbruch in eine neuartige, veränderte, bessere Welt erzählt, die schließlich nicht viel mehr als einen etwas abgewandelten Status Quo abbildet. Und trotzdem wird dem Wunderbaren reichlich vorgeblich Reguläres und Normatives gegenüber- und vorangestellt, um es plausibel erscheinen zu lassen.

Quellenverzeichnis

Literaturverzeichnis

Berardi, Franco: *After the Future.* Edited by Gary Genosko and Nicholas Thoburn, Edinburgh u.a.: AK Press 2011.

Cervone, Skye: „Passengers“, in: *Science Fiction Film and Television* 11/2, 2018, S. 351–354. Unter: https://muse.jhu.edu/article/696525 (10.04.2022).

Cornea, Christine: „Wie man Katastrophen überlebt. Die Zerstörung der Umwelt und Visionen einer postapokalyptischen Zukunft im amerikanischen Science-Fiction-Kino“, in: Jaspers, Kristina et al. (Hg.): *Future Worlds. Science • Fiction • Film*, Berlin: Bertz + Fischer 2017, S. 39–49.

Eder, Jens: *Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie*, Hamburg: Lit 2000 (=Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte. Bd. 7. Hg. v. Knut Hickethier, Literaturwissenschaftliches Seminar Universität Hamburg).

Esposito, Elena: „Realität der Zukunft und künftige Realität“, in: Witzgall, Susanne/Stakemeier, Kerstin (Hg.): *Die Gegenwart der Zukunft*. Zürich/Berlin: diaphanes 2016 (=Schriftenreihe des cx centrum für interdisziplinäre studien der Akademie der Bildenden Künste München. Bd. 3), S. 29–35.

Esselborn, Hans: „Science Fiction als Selbstreflexion“, in: Delabar, Walter/Schlieckau, Frauke (Hg.): *Bluescreen. Visionen, Träume, Albträume und Reflexionen des Phantastischen und Utopischen*, Bielefeld: Aisthesis 2010 (=Juni Magazin 43/44, 2007), S. 255–261.

Fisher, Mark: *Ghosts Of My Life. Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*, Winchester/Washington: Zero Books 2014.

Fisher, Mark: *Kapitalistischer Realismus ohne Alternative? Eine Flugschrift*, mit einem Nachwort zur deutschen Ausgabe, aus dem Engl. v. Christian Werthschulte et al., Hamburg: VSA 2017.

Fisher, Mark: „Time-Wars: Towards an Alternative for the Neo-Capitalist Era”, in: ders.: *k-punk. The Collected and Unpublished Writings of Mark Fisher (2004–2016)*, edited by Darren Ambrose, foreword by Simon Reynolds, London: Repeater Books 2018, S. 515–520.

Freedman, Carl: „Capitalist Realism in Three Recent Sf Films“, in: Bould, Mark/Williams, Rhys (Hg.): *Sf Now*.Vashon Island: Paradoxa 2014 (=Paradoxa. Bd. 26), S. 67–81.

Friehs, Julia T. et al.: „Die Gegenwart als Vergangenheit im Museum der Zukunft. Museale Szenarien in Sciencefiction-Filmen“, in: Eberl, Hans-Christian et al. (Hg.): *Museum und Film*. Wien: Turia + Kant 2003 (=Museum zum Quadrat. Bd. 14. Hg. v. Herbert Posch/Gottfried Friedl), S. 107–148.

Früchtl, Josef: *Das unverschämte Ich. Eine Heldengeschichte der Moderne*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004 (= suhrkamp taschenbuch wissenschaft 1693).

Früchtl, Josef: „Warum wir ins Kino gehen. INTERSTELLAR und das cineastische Raum-Zeit-Kontinuum“, in: Jaspers, Kristina et al. (Hg.): *Future Worlds. Science • Fiction • Film*, Berlin: Bertz + Fischer 2017, S. 12–25.

Furby, Jacqueline: „About Time Too: From ‚Interstellar’ to ‚Following‘, Christopher Nolan’s Continuing Preoccupation with Time-Travel“, in: Furby, Jacqueline/Joy, Stuart (Hg.): *The Cinema of Christopher Nolan. Imagining the Impossible*, New York/London: Wallflower 2015 (=Directors’ Cuts), S. 247–267.

Fuxjäger, Anton: „Falsche Fährten. Ein Definitionsvorschlag und eine Erörterung jener Untervariante, die durch die Vorenthaltung von expositorischen Informationen zustande kommt“, in: *Maske und Kothurn* 53/2-3, 2007, S. 13–32.

Hartmann, Britta: *Aller Anfang. Zur Initialphase des Spielfilms*, Marburg: Schüren 2009 (=Zürcher Filmstudien. Bd. 22. Hg. v. Christine N. Brinckmann).

Hartmann, Britta: „Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum“, in: *Montage, AV* 16/2*,* 2007, S. 53–69.

Hickethier, Knut: *Film- und Fernsehanalyse*. 5., aktualisierte und erweiterte Auflage, Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler 2012.

Jameson, Fredric: „Progress versus Utopia; Or, Can We Imagine the Future?“, In: *Science Fiction Studies, Utopia and Anti Utopia* 9/2, 1982, S. 147–158. Unter: https://www.jstor.org/stable/4239476 (10.04.2022).

King, Geoff/Krzywinska, Tanya: *Science Fiction Cinema. From Outerspace to Cyberspace*, London: Wallflower 2000 (=Short Cuts. Introductions to Film Studies).

Lotman, Jurij M.: *Die Struktur literarischer Texte*. Übers. v. Rolf-Dietrich Keil, 4., unveränderte Auflage, München: Wilhelm Fink 1993 (= Uni-Taschenbücher. Bd. 103).
Martínez, Matías/Scheffel, Michael: *Einführung in die Erzähltheorie*. 9., erweiterte und aktualisierte Auflage, München: C.H.Beck 2012.
McWhorter, John H.: *The Language Hoax. Why the World Looks the Same in Any Language*, New York: Oxford University Press 2014.
Power, Aidan et al.: „Vorwort. Die Zukunft ist jetzt", in: diess. (Hg.): *Die Zukunft ist jetzt. Science-Fiction-Kino als audio-visueller Entwurf von Geschichte(n), Räumen und Klängen*, Berlin: Bertz + Fischer 2016, S. 7–9.
Schröder, Torben: *Science Fiction als Social Fiction. Das gesellschaftliche Potential eines Unterhaltungsgenres*, Münster: Lit 1998 (=Studien zur Science Fiction. Bd. 1. Hg. v. Achim Bühl).
Sobchack, Vivian: „Abjekte Zeiten. Temporalität und der Science-Fiction-Film in Amerika nach dem 11. September 2001", in: Power, Aidan et al. (Hg.): *Die Zukunft ist jetzt. Science-Fiction-Kino als audio-visueller Entwurf von Geschichte(n), Räumen und Klängen*, Berlin: Bertz + Fischer 2016, S. 10–29.
Sobchack, Vivian: „Time Passages. Space-Time is all relative in Christopher Nolan's Interstellar", in: *Film Comment* 50/6, November/Dezember 2014, S. 20–24. Unter: https://www.proquest.com/docview/1628646646/fulltextPDF/643CC87C497B4917PQ (10.04.2022).
Spiegel, Simon: *Die Konstitution des Wunderbaren. Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films*, Marburg: Schüren 2007 (= Zürcher Filmstudien. Bd. 16. Hg. v. Christine N. Brinckmann).
Spiegel, Simon: „Die Regeln des Wunderbaren. Wesen und Form des Science-Fiction-Films", in: Martig, Charles/Pezzoli-Olgiati, Daria (Hg.): *Outer Space. Reisen in Gegenwelten*, Marburg: Schüren 2009 (=Film und Theologie. Bd. 13. Hg. v. Peter Hasenberg et al.), S. 104–121.
Spiegel, Simon: „Nachricht von Papi. In ‚Interstellar' verbiegt Christopher Nolan leider weit mehr als bloß Zeit und Raum", in: Riffel, Hannes/Mamczak, Sascha (Hg.): *Das Science Fiction Jahr 2015*. Berlin: Golkonda 2015, S. 323–333.
Spiegel, Simon: „Science Fiction", In: Kuhn, Markus et al. (Hg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalysen. Eine Einführung*, Berlin/Boston: De Gruyter 2013, S. 245–265.
Spiegel, Simon: „Tomorrowland ist abgebrannt. Das Problem der positiven Zukunft in der Science-Fiction", in: Jaspers, Kristina et al. (Hg.): *Future Worlds. Science • Fiction • Film*, Berlin: Bertz + Fischer 2017, S. 26–38.
Spreen, Dierk: „Kulturelle Funktionen der Science Fiction", In: Fuhse, Jan A. (Hg.): *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*. 2. Auflage, Berlin: Lit Verlag 2014 (=Kultur und Technik. Schriftenreihe des Internationalen Zentrums für Kultur- und Technikforschung (ZIKT) der Universität Stuttgart. Bd. 9. Hg. v. Helmut Bott et al.), S. 19–33.
Vint, Sherryl: „Die Zukunft als Geschichte. Kontrafaktische Science-Fiction", in: Power, Aidan et al. (Hg.): *Die Zukunft ist jetzt. Science-Fiction-Kino als audio-visueller Entwurf von Geschichte(n), Räumen und Klängen*, Berlin: Bertz + Fischer 2016, S. 73–84.
Wulff, Hans J.: „Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen: Zwei Anmerkungen", in: *Montage, AV* 16/2, 2007, S. 39–51.

Onlinequellen

Amann, Caroline: „Abjekt", *Das Lexikon der Filmbegriffe*, 19.11.2021. Unter: https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/a:abjekt-4515 (10.04.2022).
„Aspect Ratio: Which Should You Choose?", R. Now You See It, youtube.com, 05.09.2015. Unter: https://youtu.be/R26_F7pecqo (10.04.2022).Bender, Theo/Wulff, Hans J.: „match cut", *Das Lexikon der Filmbegriffe*, 23.03.2022. Unter: https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/m:matchcut-1817 (10.04.2022).
Bordwell, David: "ARRIVAL: When is Now?", *Observations on film art*, *Kirstin Thompson and David Bordwell*, 23.11.2016. Unter: http://www.davidbordwell.net/blog/2016/11/23/arrival-when-is-now/ (10.04.2022).
Chandler, Daniel/Munday, Rod: „simulacrum", *A Dictionary of Media and Communication*, 3 ed., 2020. Unter: https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780198841838.001.0001/acref-9780198841838-e-2497 (10.04.2022).

Dath, Dietmar: „Mit Rettern reden. Video-Filmkritik zu ‚Star Wars'", in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 13.12.2017. Unter: http://www.faz.net/-gs7-94rsm (10.04.2022).
Höltgen, Stefan: „Simulacrum", *Das Lexikon der Filmbegriffe*, 06.03.2022. Unter: https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:simulacrum-2618 (10.04.2022).
„Interstellar (2014). Technical Specifications", *IMDb*. Unter: https://www.imdb.com/title/tt0816692/technical (10.04.2022).
Kammerer, Dietmar: „‚Ist die Wirklichkeit tatsächlich stabil?' Kulturwissenschaftlerin über Sci-Fi", in: *taz*, 6.5.2015. Unter: http://www.taz.de/!5009523 (10.04.2022).
Knowles, Elizabeth: „Murphy's Law", in: *The Oxford Dictionary of Phrase and Fable*, 2 ed., 2006. Unter: https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780198609810.001.0001/acref-9780198609810-e-4751 (10.04.2022).
Marvin, Stephen: „Novikov Self-Consistency Principle", in: ders.: *Dictionary of Scientific Principles*. New Jersey: John Wiley & Sons 2011, S. 235. Unter: https://doi.org/10.1002/9781118582121.ch14 (10.04.2022).
Monbiot, George: „Better Dead Than Different", *George Monbiot*, 11.11.2014. Unter: https://www.monbiot.com/2014/11/11/better-dead-than-different/ (10.04.2022)
Monbiot, George: „Interstellar: magnificent film, insane fantasy", in: *The Guardian*, 11.11.2014. Unter: https://www.theguardian.com/commentisfree/2014/nov/11/interstellar-insane-fantasy-abandoning-earth-political-defeatism (10.04.2022).
Nicholls, Peter: „Conceptual Breakthrough", 21.03.2022, in: Clute, John et al. (Hg.): *The Encyclopedia of Science Fiction*. Unter: https://sf-encyclopedia.com/entry/conceptual_breakthrough (10.04.2022).
Österreichisches Filminstitut: „17 - Kino – Kinobesuche und Filmverleih", *Filmwirtschaftsbericht Österreich. facts + figures 2017*, abgerufen über Internet Archive, 09.11.2019. Unter: https://web.archive.org/web/20191109204857/http://www.filmwirtschaftsbericht.at/?menu=1019 (10.04.2022).
Österreichisches Filminstitut: *facts + figures 14. Filmwirtschaftsbericht 2015*. Unter: https://filminstitut.at/wp-content/uploads/2021/05/FF-14_web.pdf (10.04.2022).
Österreichisches Filminstitut: *facts +figures 16. Filmwirtschaftsbericht 2017*. Unter: https://filminstitut.at/wp-content/uploads/2021/05/FF-16_web.pdf (10.04.2022).
Österreichisches Filminstitut: *facts + figures 17. Filmwirtschaftsbericht 2018*. Unter: https://filminstitut.at/wp-content/uploads/2021/05/FF-17.pdf (10.04.2022).
Paramount Pictures: „Arrival Trailer (2016) – Paramount Pictures", R. Paramount Pictures, youtube.com, 16.08.2016. Unter: https://youtu.be/tFMo3UJ4B4g (10.04.2022).
Schlichter, Ansgar: „plot twist", *Das Lexikon der Filmbegriffe*, 12.03.2022. Unter: https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/p:plottwist-5436 (10.04.2022).
Schneider, Jan G.: „Sapir-Whorf-Hypothese", in: Wischer, Ilse et al. (Hg.): *Wörterbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft (WSK) Online*. Berlin/Boston: De Gruyter 2013. Unter: https://www.degruyter.com/database/WSK/entry/wsk_id_wsk_artikel_artikel_30159/html?lang=de (10.04.2022).
Smith, Yvette: „Dec. 24, 1968, Apollo 8: Earthrise", 23.12.2020. Unter: https://www.nasa.gov/image-feature/apollo-8-earthrise (10. 04.2022).
Wulff, Hans J.: „Kamerahöhe", Das Lexikon der Filmbegriffe, 23.03.2022. Unter: https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/k:kamerahohe-219 (10.04.2022).

Filmverzeichnis

Arrival. R. Denis Villeneuve, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2017 (Orig.: US 2016).
Children of Men. R. Alfonso Cuarón, GB/US/JP 2006.
Elysium. R. Neill Blomkamp, US 2013.
Interstellar. R. Christopher Nolan, DVD, Warner Bros 2015 (Orig.: GB/US 2014).
Passengers. R. Morten Tyldum, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2017 (Orig.: US 2016).
The Dust Bowl. R. Ken Burns, US 2012.
Tomorrowland. R. Brad Bird, US 2015.
Wall-E. R. Andrew Stanton, US 2008.

Abstract

Die Arbeit vergleicht die drei zeitgenössischen Science-Fiction-Filme *Arrival* (2016), *Interstellar* (2014) und *Passengers* (2016). Die Filmanalyse fragt zuvorderst danach, wie die filmischen Welten beschaffen sind, die in den jeweiligen Filmen entworfen werden. Ausgangspunkt sind die Zusammenhänge zwischen Science Fiction, Gegenwart und Zukunftsvorstellungen, wie sie von Filmwissenschaft und Kulturtheorie beschrieben werden. Der Begriff von Welt, der zur Anwendung kommt, orientiert sich an Lotmans Grenze und Wulffs Modell diegetischer Teilschichten. Die Auseinandersetzung mit Literatur zum Genre erarbeitet das Novum als zentrales Charakteristikum der Science Fiction. Der Gesichtspunkt, unter dem die Welten verglichen werden, verschiebt sich vom ersten zum zweiten Analysekapitel von der Position des Novums in Relation zu Welt und Figur hin zu außerfilmischen Fragestellungen, die in den Filmen als globale Konflikte aufgegriffen werden. Entworfene Welten präsentieren sich in verschiedene Bereiche geordnet und orientieren sich an der Perspektive der Figur. Abschließend wendet sich die Arbeit den Zukunftsaussichten der Figuren zu. Es wird deutlich, dass wunderbar anmutende Erzählungen oft normative und konservative Positionen transportieren.

This master's thesis compares three contemporary Science Fiction films: *Arrival* (2016), *Interstellar* (2014) and *Passengers* (2016). Based on the relationship between Science Fiction, the present and concepts of the future, as it is described by cultural and film studies, the analysis concentrates on the films' worlds and world building. The adopted interpretation of world is informed by Lotman's concept of borders and Wulff's model of diegetic sublayers. A discussion of literature about the genre defines the novum as a central characteristic of Science Fiction and its worlds. The focus of analysis shifts from the position of the novum in relation to the world and the characters in the first chapter to the representation of real-world issues as global conflicts within the films in the second chapter. Finally, the characters' future prospects are examined. It becomes apparent that even miraculous stories can epitomize the conservative and the normative.