

Fünfdimensionale Räume. Eindimensionale Zimmer.

Zur Raumkonstellation und Vertonung von Christopher Nolans INTERSTELLAR (2014)

Willem Strank

1. Einleitung

INTERSTELLAR (UK/USA 2014, Christopher Nolan) ist ein Science-Fiction-Film, der sich in besonderer Weise mit Zeit und Raum auseinandersetzt. Nicht weniger als fünf Dimensionen versucht Christopher Nolan zwischenzeitlich im zweidimensionalen Leinwandbild unterzubringen, der Plot ist maßgeblich von einem Zeitschleifen-Paradoxon abhängig und rekurriert zugleich auf popkulturelle Allgemeinplätze der USA (von *dust bowl* bis *family values*) und der Filmgeschichte (vor allem Kubricks 2001: A SPACE ODYSSEY, UK/USA 1968). Dies korrespondiert mit Christopher Nolans üblicher Strategie, sogenannte *mindfuck*-Narrative einem breiten Publikum durch starke Emotionalisierung, klare *plot beats* und eine audiovisuelle Überwältigungsrhetorik, die in ausgewählten Sequenzen vom sonstigen entsättigten Farbton seiner Filme abweicht, zugänglich zu machen und die für den Hollywood-Film so entscheidende *suspension of disbelief* strategisch zu stärken. Ein besonders gutes Beispiel hierfür ist das eilig herbeigeführte Happy-End des Films, das ohne übermäßig viel Dekonstruktion auch als Totenbettfantasie der Hauptfigur Cooper (Matthew McConaughey) gedeutet werden könnte. Gleich an mehreren Stellen des Filmdialogs wird schließlich betont, dass im Moment des Sterbens die Eltern immer ihre Kinder vor ihrem geistigen Auge sähen. Dazu passt, dass Cooper nicht nur die vollkommen aussichtslose Wiedervereinigung mit seiner Tochter gelingt – sie verweist ihn daraufhin allerdings direkt wieder des Raumes, weil es sich für einen Vater nicht schicke, seinem Kind beim Sterben zuzusehen –, sondern bei seinem Ausflug in die fünfdimensionale Konstruktion einer einzigen Erinnerung *en passant* die gesamte Menschheit rettet – eine wahrhaft allumfassende Machtfantasie.

Aber um den Weg in diesen fünfdimensionalen Raum nachzuvollziehen, in dem Zeit als vierte Dimension Teil des Raums geworden ist und nicht mehr Bedingung seiner Veränderung, gehen wir erst einmal einen Schritt zurück – zum Plot von INTERSTELLAR.

Der Film gehört zur „near-future“-Science-Fiction,¹ das Jahr der Handlung ist nicht näher definiert. Auf den ersten Blick besteht jedoch keine übermäßig große technologische Differenz zur außerfiktionalen Gegenwart. Die außerfiktionalen planetaren Krisen – insbesondere Überbevölkerung und Klimakrise – werden darin linear weitergedacht, sodass Mehltau, Fäule (das englische „blight“ kann auch allgemeiner für eine Plage stehen) und Staubstürme die Ernten selbst der bestgeschulten Landwirte sukzessive vernichten. Angesichts dessen werden die Anbaumöglichkeiten immer begrenzter: In regelmäßigen Abständen kommt wieder eine neue Pflanze dauerhaft nicht mehr für die Kultivierung in Frage. Durch die nahende Monokultur wird der Nahrungsbestand der Menschheit zugleich immer angreifbarer, denn wenn die letzte der Pflanzen – im Film ist dies Mais – befallen wird, läuft für die Menschheit die noch verbleibende Zeit auf der Erde schnell ab. Noch gravierender ist, dass das, was die Pflanzen nach und nach sterben lässt, auch den Menschen buchstäblich die Luft nimmt: Die pessimistischeren Prognosen in der filmischen Welt gehen davon aus, dass die letzten Erdbewohner ersticken werden und nicht verhungern.

Zugleich arbeitet, unbemerkt von der Öffentlichkeit, die NASA an einem neuen Weltraumprogramm. Allein die Tatsache des Fortbestehens der NASA ist geheim, da die Machthaber es nicht für vermittelbar halten, große Summen in etwas anderes zu investieren als in Maßnahmen, die dem Wahlvolk unmittelbar als hilfreich für sie einleuchten. Das dergestalt für die Rettung der Menschheit als notwendig zugrunde gelegte Demokratieverständnis des Films wird übrigens an keiner Stelle kritisch beleuchtet.

Zu dem unwissenden Wahlvolk zählt anfangs auch der Ex-Astronaut Cooper, der sich nunmehr als Landwirt mit seinen beiden Kindern Tom (Timothée Chalamet) und Murph (Mackenzie Foy) und deren Großvater Donald (John Lithgow) in einem Raum, der nahezu ausschließlich aus Feldern besteht, niedergelassen hat. Murph hat den naturwissenschaftlichen Verstand ihres Vaters geerbt, während Tom ihm später als Landwirt nachfolgen möchte und auch wird. Coopers Frau ist zu Beginn des Discours bereits länger nicht mehr am Leben.

Als ein weiterer Staubsturm die Umgebung von Familie Coopers Haus heimsucht, erkennt Murph, dass sich durch eine Anomalie geordnete Staubzeichen auf dem Boden ihres Kinderzimmers gebildet haben. Sie interpretiert sie als Morsecode, aber ihr Vater entschlüsselt sie als Binärcode – genauer: Koordinaten. Die beiden verfolgen die Spur und stoßen auf die im Geheimen operierende NASA, die Cooper ohne Aufhebens als ‚verlorenen Sohn‘ in die Arme schließt und quasi vom Fleck weg als Piloten für ihren Plan A zur Rettung der Menschheit rekrutieren möchte. Jener Plan besteht darin, durch ein Wurmloch in der Nähe des Planeten Saturn zu fliegen und auf der anderen Seite einen bewohnbaren Planeten zu finden, auf den die Menschheit auswandern könnte. Einige Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler sind bereits vorausgeflogen und haben Daten über die Viabilität ‚ihrer‘ Planeten erhoben. Durch die Raum-Zeit-Krümmung des Wurmlochs und die zu überbrückende Entfernung ist anzunehmen, dass Cooper allenfalls auf die Erde

¹ Vgl. z.B. SEOLGUGYEOLCHA [SNOWPIERCER] (SKR/USA/F/CZ 2013, Bong Joon-ho), CHILDREN OF MEN (USA/UK 2006, Alfonso Cuarón), THE ZERO THEOREM (UK/ROM 2013, Terry Gilliam).

zurückkehrt, wenn Murph längst in seinem jetzigen Alter ist. Dieser Umstand macht seine Tochter so wütend, dass sie ihm seinen Aufbruch sehr lange nicht verzeiht und die Kommunikation mit ihrem Vater mitunter für lange Zeiträume unterbricht. Wo es einen Plan A gibt, gibt es auch einen Plan B, und dieser besteht darin, befruchtete Kapseln auf den ausgewählten Planeten zu schießen und sie unterwegs ‚ausbrüten‘ zu lassen. Natürlich würde das bedeuten, dass alle Menschen, die aktuell auf der Erde leben, bereits totgeweiht sind.

Cooper nimmt die Mission also nicht nur aus einer Art Midlife-Crisis und genereller Unzufriedenheit mit seinem aktuellen Beruf heraus an, sondern auch, um seine Tochter zu retten. Dies wird auf der Mission immer wieder thematisiert, da wie vorherzusehen immer wieder Pannen den reibungslosen Ablauf verunmöglichen und im Zuge dessen durch technische Defekte, Einschätzungsfehler, aber auch Verrat wertvolle Zeit verloren geht. Die Mission ist also *de facto* gescheitert, als Dr. Amelia Brand (Anne Hathaway) als letzte Überlebende neben Cooper sich zu dem letzten möglichen Planeten aufmacht, wo sie ihr *love interest* Edmunds erwarten soll. Mittlerweile liegt die gesamte Hoffnung der Menschheit auf dieser neuen Eva und ihrem neuen Adam, da herausgekommen ist, dass ihr Vater (Michael Caine), der Mastermind hinter Plan A und Plan B, an beide Pläne niemals hinreichend geglaubt hat.² Plan A ist nämlich abhängig von der Vereinigung von Relativität und Quantenphysik, jenem ‚heiligen Gral‘, dem auch die außerfilmische Physik schon seit Jahrzehnten nachjagt. Während Professor Brand senior anfangs suggeriert, er sei kurz vor der Fertigstellung der Formel, gibt er auf seinem Totenbett der erwachsenen Murph (Jessica Chastain) gegenüber zu,³ dass all das eine Lüge gewesen sei. Die Menschheit sei nie zu retten gewesen. Währenddessen, obwohl dieser Begriff nur für die mit Parallelmontagen arbeitende Erzählweise des Films hinlänglich zutreffend ist, da in der erzählten Zeit ein erheblicher Abstand mitsamt eines Zeitreise-Paradoxons die beiden Handlungsstränge voneinander trennt, begibt sich Cooper wie Bowman in 2001: A SPACE ODYSSEY auf eine anscheinend finale, bewusstseinserweiternde Reise in das Schwarze Loch Gargantua, das sich in dem System mit den möglichen neuen Heimatplaneten der Menschheit befindet. In dem dortigen fünfdimensionalen Raum wird sein Raumschiff zerstört und

² Murph ist auf den ersten Blick brillant genug, um die Formel, an der Professor Brand gescheitert ist, zu vollenden, jedoch nur mit Hilfe ihres Vaters, der die notwendigen Daten aus der Zukunft zurückschickt. Mit Ausnahme von Dr. Brands durch Cooper als emotional verwerfener, aber zuletzt korrekter Einschätzung, welcher der möglichen Planeten bewohnbar sein könnte, stehen die weiblichen Figuren des Films also in ihrer Erkenntnisfähigkeit immer im Schatten der männlichen Figuren, ohne deren *enabling* die menscheitsrettenden Innovationen nicht möglich wären. Die Gesellschaft der Zukunft feiert zwar bedingungslos Murph als Retterin, während sie darauf hinweist, dass sie es ohne ihren Vater nicht habe schaffen können – das Filmpublikum weiß jedoch, dass Cooper der eigentliche Retter ist.

³ Über die Ubiquität von Totenbetten in INTERSTELLAR ließe sich fast ein eigener Artikel schreiben: die Wiedervereinigung von Murph und Cooper findet an ihrem Totenbett statt, ihre eigene Anagnorisis hängt, wie erwähnt, mit Prof. Brands Geständnis kurz vor seinem Ableben zusammen. Für lange Reisen beerdigen sich die Crew-Mitglieder symbolisch selbst (s.u.) und wie eingangs erwähnt ließe sich der letzte Teil des Films durch den Dialog gestützt ebenfalls als Totenbettfantasie Coopers lesen.

er wird gemeinsam mit seinem KI-Roboter TARS, der ihn begleitet, um Informationen über die Gravitation zu sammeln, die nur im Schwarzen Loch zu ermitteln sein sollen, hinaus ins All geschleudert. Cooper sieht sich mit einem geometrischen Gebilde konfrontiert, das nicht nur die 2001-Referenz verlängert,⁴ sondern u.a. aus einer unendlichen Anzahl an Rückseiten der Bücherwand in Murphs Kinderzimmer besteht. Es kommt heraus, dass spätere Menschen diesen fünfdimensionalen Raum geschaffen haben und Cooper nunmehr analog zu ihnen mittels der Dimension der Gravitation in der Zeit ‚zurückreist‘, um Murph eine Botschaft zu senden.⁵ Er selbst hat also aus der Zukunft die Koordinaten der NASA an Murph und sich übermittelt, er selbst versucht nun, Murph dazu zu bringen, ihn vom Bleiben zu überzeugen. Dann aber ändert er die Strategie und sucht ihr stattdessen die Daten zur Gravitation zu übermitteln, die seine Roboterhilfe TARS gesammelt hat, um Murph zu ermöglichen, die Menschheit zu retten. Jetzt endlich kommt der anfangs mehrfach thematisierte Morsecode zum Einsatz und Cooper programmiert die Daten in die Bewegung des großen Zeigers in seiner Armbanduhr,⁶ die Murph aufgrund kindlicher Liebe zu ihrem Vater in der Phase ihrer größten Verzweiflung aus dem Haus holt. Die Tochter versteht sogleich, warum sich der Zeiger so merkwürdig bewegt und dass sich vor all den Jahren ihr Vater aus der Zukunft hinter dem Bücherregal befunden haben muss bzw. befinden wird und ihr neben den zwei anderen Botschaften (den Koordinaten der NASA und „STAY“) noch eine dritte hinterlassen hat, oder richtiger: haben wird. Der Rest des Plots besteht in jenem bereits erwähnten Happy-End, und wie bei Christopher Nolan üblich wird das alles mit einer Selbstverständlichkeit erzählt, als könne sich das alles gar nicht anders ereignen. Zu INTERSTELLAR jedoch, seinem Zeitparadoxon, dem fünfdimensionalen Raum, den biblischen Themen⁷ darin wurde bereits einiges geschrieben. Wie aber korrespondiert die Musik, die von Macher- und Rezipientenseite gleichermaßen als sehr passgenau wahrgenommen wurde, mit der Raumkonstruktion des Films?

⁴ Auch Bowman reist in 2001 von dem Außenraum des Weltalls unvermittelt in den Innenraum einer Hotellobby, ehe er als Sternenkind wiedergeboren wird. Diese letzte Transition macht Cooper nicht durch, sondern wird stattdessen in der Ellipse eines Filmschnitts ohne weiteren Zeitverlust auf die Erde zurückbefördert.

⁵ Im Film wird vorher der Fakt als gesetzt betrachtet, dass allein Gravitation von der Zeit unabhängig beeinflussbar sei und daher in beide Richtungen des Zeitstrahls wirken könne.

⁶ Die enorme Datenmenge und der mühselig-basale Eingabemodus werden ebenso wenig thematisiert wie der mutmaßlich schwindende Vorrat in Coopers Druckluftflasche. Auch wenn Cooper schwer atmet und dabei Luft verbrauchen muss, ist die Zeit offenbar ausgesetzt.

⁷ Bina Nir, „Biblical Narratives in Interstellar (Christopher Nolan, US/UK 2014)“. In: Elie Yazbek (Hg.), *Journal Religion Film Media*, Volume 6, No. 1: Science Fiction and Religion. 15. Mai 2020. Online.

2. Raum

Eckhard Pabst unterteilt den Raum im Film angelehnt an Eric Rohmers Analyse von Murnaus FAUST (1980) in drei spezifische Kategorien desselben:⁸ erstens den *Bildraum*, d.i. die Menge der dargestellten Elemente innerhalb des Bildkaders. Als zweites definiert Pabst den *architektonischen* Raum, der v.a. im Außerfilmischen bekannte Elemente des Räumlichen umfasst. Es handelt sich dabei um eine Interpretation der zuschauenden Person, die „von vielen Mechanismen und Lese-Kompetenzen geleitet“ ist.⁹ Insbesondere die Relationen zwischen den Objekten (innen/außen, groß/klein), die Funktionalität des Raums (sakral/profan, repräsentativ/informell), aber auch die akustische Atmosphäre des Raums (hallerfüllt/trocken) können aus den audiovisuellen Zeichen des Films mit Hilfe u.a. von Perspektivwissen synthetisiert werden. In einer weiteren Ergänzungsleistung entsteht dann drittens der *filmische* Raum, der niemals vollständig abgebildet werden könne, sondern er „entsteht nur durch filmische Konstruktionen in der Vorstellung des Rezipienten“.¹⁰

Die Raumkonstellation in INTERSTELLAR ist zunächst von der Opposition zweier semantischer Räume geprägt. Durch die Heldenreise Coopers werden diese auch handlungslogisch angeordnet, indem Cooper notwendigerweise die komplementären Räume nacheinander bereisen muss, um die Ordnung im Ausgangsraum zu verändern. Einerseits gibt es einen ländlichen Raum, in dem sich der Alltag von Familie Cooper abspielt. Er ist gekennzeichnet von großen Ackerflächen, die von Erntemaschinen bearbeitet werden, korreliert mit Sesshaftigkeit und dient dem Überleben durch Nahrungserwerb. Andererseits ist da der lebensfeindliche Weltraum jenseits der Erdatmosphäre, der einerseits von den Menschen nur mit komplexen technischen Hilfsmitteln durchquert werden kann und der dennoch, so die Hoffnung, an seinem Ende, einen zweiten ländlichen Raum zur erneuten Sesshaftwerdung der Menschheit in sich verbirgt. Zwischen der Welt, in der die Möglichkeiten schwinden, und der Welt, deren Möglichkeiten noch nicht ausreichend entdeckt werden konnten, befindet sich ein Wurmloch, das die (relativ) schnelle Transition zwischen den Räumen ermöglicht. Es handelt sich dabei jedoch eher um eine Spiegelachse denn um eine Grenze, da dieselbe Konstellation (Weltall/bewohnbarer Planet) sich jenseits des Wurmlochs (mutmaßlich) wiederfindet, die diesseits des Wurmlochs zurückgelassen werden soll. Der technologisch geprägte Transitionsraum der NASA weicht von dem ländlichen Raum auf der Erde signifikant ab. Er ist in nahezu allen Einstellungen des Films, die ihn abbilden, funktional auf den Übergang vom einen in den anderen Raum ausgelegt. Hier werden permanent Pläne geschmiedet, die Erde zu verlassen und in den Weltraum vorzudringen;

⁸ Eckhard Pabst, „Raumzeichen und zeichenhafte Räume. Bedeutungskonstitution durch Raum und Architektur im Film“. In: Jan-Oliver Decker/Hans Krahl (Hgg.), *Zeichen(-Systeme) im Film* (= Zeitschrift für Semiotik (Zfs), Bd. 30, Heft 3-4 2008, hrsg. von Roland Posner in Verbindung mit Stefan Debus), S. 355-390, hier S. 358f.

⁹ Ebd., S. 358.

¹⁰ Ebd., S. 359.

die zugehörigen Werkzeuge (das Raumschiff *Endurance* etwa bis zu seinem Abheben) sind darin ebenso verortet wie dort topographische Anhaltspunkte im Welt- raum eine größere Rolle spielen als diejenigen auf der Erde. Es wird zum Beispiel vom Wurmloch, von Saturn, von den möglichen neuen Planeten im Detail gespro- chen, während nicht eine einzige Erdmetropole jemals Erwähnung findet. Auch der ländliche Raum, in dem sich Cooper zu Beginn aufhält, ist seltsam zeitlos und bleibt vage in seiner genauen Lokalisierung.¹¹

Hinzu kommt, dass Cooper eine Vergangenheit in dem Raum der NASA hat – die Grenzüberschreitung der Atmosphäre hinaus in den Weltraum sieht er als seine eigentliche Berufung, nicht die Produktion von Lebensmitteln. Es handelt sich ja auch um das oppositionelle Extrem eines Lebensentwurfs: Das Sesshaftwerden und die Nutzung des fruchtbaren Bodens stehen im starken Gegensatz zur noma- dischen Durchquerung des vollkommen lebensfeindlichen Weltalls.

Auch Murph ordnet sich ihrer Vaterorientierung entsprechend dem akademi- schen Zwischenraum der NASA zu, als Cooper in den Weltraum aufbricht. Ihr Groß- vater Donald übernimmt die Rolle des privaten Ziehvaters, während Prof. Brand, früherer Mentor ihres Vaters, sich um ihr professionelles Wachstum kümmert. Diese beiden sozialen Gefüge, in denen Murph sich fortan aufhält, sind hochgradig oppositionell angelegt, was bereits vor Coopers Aufbruch deutlich war: Als jener einen Elternsprechtag besucht, gerät er mit der Lehrerin in Streit darüber, ob die Apollo-Mission nur eine geschickte Propaganda-Maßnahme gewesen sei, um die Sowjetunion finanziell zu ruinieren, oder ob sie tatsächlich stattgefunden habe. Er begreift seine eigene Raumfahrt als stellvertretend für die notwendige Transition der gesamten Menschheit, die den von ihr selbst unbewohnbar gemachten Raum Erde zurücklassen muss, wenn sie eine Chance haben will zu überleben.

Eine weitere Kerneigenschaft des Übergangsraums der NASA ist, dass es sich um einen Raum der Gelehrsamkeit handelt. Wer kein angewandt arbeitender In- genieur oder koordinierender Funktionär ist, stellt dort Formeln auf, löst die gro- ßen Probleme der Menschheit kognitiv. Dies korrespondiert mit der allerersten Ka- merafahrt des Films, die Murphs später noch so zentrales Bücherregal fokussiert, denn dort werden die drei semantischen Räume des Films erstmals semiotisch enggeführt: Schmutz bzw. Staub rieselt auf die Bücher und auf eine Spielzeug- Weltraumfähre einer älteren Bauart, die sich ebenfalls im Regal befindet. Schmutz und Staub bedrohen und prägen den ländlichen Raum, verweisen aber auch auf die von Gravitation abhängigen Botschaften, die Cooper sich selbst und Murph später hinterlassen wird. Die Bücher werden neben ihrer Verbindung zur Sphäre der Gelehrsamkeit ebenfalls als Mittel der Kommunikation verwendet, indem der vermeintliche „Geist“ Cooper sie später auf den Boden von Murphs Kinderzimmer stoßen wird. Die Raumfähre ermöglicht den Menschen, einen abgeschlossenen, mobilen Raum zu schaffen, der den technologisch geprägten NASA-Raum ins le- bensfeindliche Weltall transportiert.

¹¹ Der Raum beinhaltet eine Siedlung, in der sich u.a. Murphs Schule und weitere zivilisations- stiftende Institutionen befinden; ein urbaner Raum im engeren Sinne kommt in INTERSTELLAR jedoch nicht einmal im Dialog vor.

Zugleich ist das Bücherregal, nur unterbrochen von einem kurzen Zeitzeugeninterview mit der nunmehr stark gealterten Murph vom Ende der Erzählung des Films, der Auftakt eines visuellen Dreiklangs, der durch den Shot eines dichten Maisfelds und dann eines futuristischen Flugzeugs, das im Nachhinein als Coopers an die *Endurance* angedockte Raumfähre, mit der er später in das Schwarze Loch eintaucht, erkennbar wird. In der ersten Sequenz sind die für die Räume des Films repräsentativen Zeichen also gleichzeitig zu sehen, ehe sie in eine zeitliche Abfolge montiert werden.

Neben diesen klar markierten Räumen rekurriert der Film immer wieder auf Orte der Durchlässigkeit, Schwebezustände und Momente bzw. Orte der Überwindung von Raum und Zeit sowie von Leben und Tod. Das erste Gespräch zwischen Murph und Cooper dreht sich um Geister. Großvater Donald, der in diesem Mehrgenerationenhaus eine unaufgeklärtere Vergangenheit repräsentiert, glaubt an Geister, was Cooper strikt ablehnt, als Murph ihn damit konfrontiert. Murph jedoch hat ein eher empirisches Interesse an den Anomalien, die in ihrem Kinderzimmer stattfinden, und damit behält sie Recht, denn derjenige Cooper, der von dem fünfdimensionalen Raum hinter ihrem Bücherregal aus der Zukunft mit Murph kommunizieren wird, besitzt nicht nur das kommunikative Repertoire eines Poltergeistes, sondern befindet sich in einem Zwischenzustand, in dem die Raum- und Zeitbeschaffenheit anders funktioniert als es ihm aus seinem bisherigen (oder auch früheren) Leben bekannt ist. Er schwebt im Raumanzug mit begrenztem Luftvorrat Lichtjahre entfernt von dem nächsten bewohnbaren Planeten, mehr tot als lebendig. Die letzte Einstellung vor dem Übergang in den finalen Akt des Films zeigt ihn wie tot in der Nähe des Saturn schweben. In mehr als einer Hinsicht ist Cooper also ein Geist, indem er Grenzen des Menschlichen verletzt und zwischen Leben und Tod oszilliert.

Dieser Zwischenzustand wird auch an anderen Stellen im Film aufgegriffen. Als Vater nämlich ist Cooper seiner eigenen Lesart zufolge ohnehin schon zum Geist geworden und man könnte die Ironie an der Tatsache konstatieren, dass auch das Ausleben seiner Midlife-Crisis ihn nicht von Murph befreit – im Gegenteil. Er selbst beschreibt diesen Zustand, indem er ein Zitat seiner verstorbenen Frau aufgreift und erweitert. Als die Kinder auf die Welt gekommen seien, habe sie gesagt: „Now we’re just here to be memories for our kids.“ Erst später habe Cooper verstanden, was das bedeute, nämlich: „Once you’re a parent, you’re the ghost of your children’s future.“ In einem Anflug von Verheißung und Erfüllung entwickelt sich das Sujet des Films exakt so, wie Cooper es hier vorausahnt. Dass die narrative Leerstelle wie eingangs erwähnt auch der Unzuverlässigkeit der Erzählung geschuldet sein mag, wird dadurch bekräftigt, dass im Film suggeriert wird, als Elternteil sehe man als Letztes seine Kinder, ehe man sterbe. In dieser Lesart hätte Cooper keinen fünfdimensionalen Raum mit einem Tor in die Vergangenheit seiner Tochter entdeckt, sondern im Innern des Schwarzen Lochs Gargantua seinen Tod gefunden.

Der tote Weltraum ist natürlich die passgenaue Umgebung für einen Geist. Als die Crew der *Endurance* den ersten möglichen Planeten untersucht, der komplett von Wasser bedeckt zu sein scheint, sind nur noch Indizien des Todes ihrer Vorgängerin zu finden. Der lange Cryo-Schlaf („hibernation“), der für die Überbrückung

langer Distanzen im Weltraum nötig ist und von zweien der Weltraumerkunder als Vorstufe des Todes wahrgenommen wird, erinnert zeichenhaft an den Akt der Beerdigung: Ein militärischer Leichensack schließt sich über dem Kopf der Astronauten, ehe sie von einem Kunststoff sarcophagus umschlossen und im Schiffsboden versenkt werden. Um der unerträglichen Stille des Weltalls zu begegnen, hat einer der Raumfahrer Aufnahmen irdischen Lebens und von Wetterphänomenen mitgeführt: zirpende Grillen, Donnerrollen, Regenprasseln. Und Dr. Mann (Matt Damon) wartet im Cryo-Schlaf entweder auf seine Rettung oder seinen Tod, eine Schrödinger-Katze, bis er von der Crew der *Endurance* entdeckt und befreit wird.

Am Extrempunkt des Weltraums findet zugleich die Rückkehr in die Zivilisation statt. So wie Bowman in *2001: A SPACE ODYSSEY* eine Hotelsuite betritt, begibt sich Cooper aus dem unbegrenzten, ungeordneten, undurchschaubaren und fluchtpunktlosen Raum in klare, architektonisch nachvollziehbare, geometrische Strukturen. Der Bedeutungszusammenhang jedoch ist grundunterschiedlich. Cooper ist es gegeben, die Zeit zu verräumlichen und unendlich viele Konfigurationen jenes Bücherregals zu sehen, vor dem Murph einen Großteil ihrer Kindheit zugebracht hat und neben dem sich Vater und Tochter ein letztes Mal vor seinem Aufbruch begegnet sind.¹² Im äußersten unzivilisierten, menschenfeindlichen Raum findet Cooper anscheinend das unverständliche Bauwerk einer weitaus späteren Generation von Menschen, der es gelungen ist, ihr dreidimensionales Dasein hinter sich zu lassen und weiter zu evolvieren. Dieses Bauwerk erscheint ihm als Grenze zwischen innen und außen, zwischen Privatraum und unendlich reproduziertem Beobachtungspunkt, zwischen seinem Astronauten- und seinem Farmerleben, zwischen dem ländlichen Raum und dem Weltall, zwischen der Vergangenheit und der Gegenwart, und paradoxerweise auch als doch sehr zweidimensionale Kreuzung zwischen dem Untergang und der Rettung der Menschheit.

3. Klang und Instrumentation

Aber nun zur Musik. Die Aufgabe an den Filmmusikkomponisten Zimmer erscheint anspruchsvoll: eine Narration mit paradoxer Zeitschleife, in der separate semantische Räume in der zentralen Szene des Films in einem fünfdimensionalen Raum enggeführt werden, die Kommunikation mittels Gravitation, aber auch mittels Morsecode, Binärcode, eine Reflexion der Stille des Weltalls, mit der die Raumfahrenden konfrontiert sind – kurz gesagt, er hat sich für einen anderen Weg entschieden und Nolans Spektakel eine auf melodischer und harmonischer Ebene sehr zurückgenommene Komposition entgegengestellt.

Angesichts von Hans Zimmers großem Bekanntheitsgrad als Filmkomponist wurde bisher erstaunlich wenig Forschungsliteratur zu seiner Musik vorgelegt. Diejenigen Analysen, die zu Zimmers Musik für die Filme Christopher Nolans vorliegen, mögen

¹² Auch hier erscheint eine psychoanalytische Deutung als Reue im Moment der Totenbettfantasie plausibler als die Narration, die der Film als dominant setzt.

Anhaltspunkte dafür liefern, warum das so ist. Häufig rekurren sie, etwa im Artikel von Engel und Wildfeuer zur Musik in *INCEPTION* (USA/UK 2010, Christopher Nolan),¹³ auf die rezeptionsästhetische Dimension der Kompositionen, auf das Zusammenspiel des kognitiv anspruchsvollen, komplexen Plots, in dem die Zimmerischen Leitmotive als narrative Verkehrsschilder herhalten dürfen, mit der körperlichen Beeinflussung des Publikums durch die Musik. So ähnlich halten es auch Richardson, Pääkkölä und Qvick in ihrem Artikel zu *INTERSTELLAR*, der zwar immer neue deskriptive Metaphern für die Qualität der Musik bereit hält, jedoch wenig davon an der musikalischen Substanz nachzuweisen bereit ist.¹⁴ Dies alles mag daran liegen, dass man Zimmers Rolle wohl eher gerecht wird, wenn man ihn nicht so sehr als Filmkomponisten in der Tradition eines Max Steiner, eines Jerry Goldsmith, eines John Williams einsortiert, sondern die getane Überwältigungsarbeit vielmehr als Resultat einer effektiven Filmmusikproduktion einschätzt. Richardson, Pääkkölä und Qvick verweisen korrekterweise darauf, dass Zimmer gerade dann einen großen Einfluss auf die Filmmusikgeschichte nehmen konnte, als Sound-Design und Musik sich immer stärker aneinander annäherten.¹⁵

Zu Zimmers wiedererkennbaren Strategien gehört das perkussive Verdreifachen von Bewegungsrhythmus und Bewegungsklang durch die Musikspur, das besonders bei Action-Sequenzen eingesetzt wird. Während in *INCEPTION* dieses Element Zimmerscher Musikproduktion noch klar erkennbar ist, verfolgt er in *INTERSTELLAR* eine andere Art von klanglicher Ausgestaltungsstrategie, die in ihrer Instrumentierung zurückgenommener, introvertierter daherkommt. Damit begibt sich der Klangvirtuose noch mehr als sonst auf das traditionellere Feld der eigentlichen Filmmusikkomposition – entsprechend soll es in der folgenden Analyse weniger um das errichtete Klanggebäude (*sound architecture*)¹⁶ gehen, sondern vornehmlich um die Ausgestaltung des musikalischen Raums mit den Mitteln der Melodie, Harmonie und Instrumentation.

Bezüglich der Instrumentation des Soundtracks zu *INTERSTELLAR* wurde bereits mehrfach auf die besondere Funktion der Orgel hingewiesen.¹⁷ Bemerkenswert ist hierbei vor allem, dass es sich um keine synthetische Orgel handelt, sondern ein analoges Instrument ausgewählt wurde,¹⁸ auf dem die entsprechenden Passagen eingespielt wurden. Insgesamt dominieren Tasten- und Streichinstrumente die Arrangements. Neben der Orgel sind ein Klavier und sphärische Synthesizer zu hören, die natürlich nicht per Klaviatur bedient worden sein müssen, aber zumindest eine

¹³ Felix Engel/Janina Wildfeuer, „Hearing Music in Dreams: Towards the Semiotic Role of Music in Nolan’s *Inception*“. In: Jacqueline Furby/Stuart Joy (Hgg.), *The Cinema of Christopher Nolan. Imagining the Impossible*. New York 2015, 233-246.

¹⁴ John Richardson/Anna-Elena Pääkkölä/Sanna Qvick, „Sensing Time and Space Through the Soundtracks of *Interstellar* and *Arrival*“. In: Carlo Cenciarelli (Hg.), *The Oxford Handbook of Cinematic Listening*. Oxford 2021, 385-406.

¹⁵ Ebd., S. 389.

¹⁶ Ebd., S. 387.

¹⁷ Ebd., S. 388f. Vgl. Gernot Preusser, „Romantische Mythosgedanken und Utopiekonzepte in jüngerer Filmmusik am Beispiel von Hans Zimmers Filmscore zu *Interstellar* (2014)“. In: Sandra Kerschbaumer/Romy Langeheine/Max Emunds (Hgg.), *Gestern | Romantik | Heute*. Online, S. 4.

¹⁸ Es handelt sich um eine Harrison&Harrison-Orgel mit vier Manualen, die in der Temple Church in London steht. Richardson/Pääkkölä/Qvick, „Sensing Time“, S. 390.

potenzielle Affinität zu jener Instrumentengruppe besitzen. An einigen Stellen wird die Solo-Violine in den Vordergrund gerückt, insgesamt sind jedoch Orgel und Klavier gegenüber den vor allem als Teppich eingesetzten Streichern, dem großen Orchester und den oft im Hintergrund verbleibenden Synthesizern die auffälligsten Elemente.¹⁹ Verglichen mit Zimmers übrigem Output ist die analoge und digitale Percussion verhältnismäßig spärlich vorhanden. Der Komponist verlässt sich für *INTERSTELLAR* stärker als sonst auf das Potenzial seines melodisch-harmonischen Materials gegenüber den Effekten, die ihn bekannt gemacht haben.

Insbesondere die Orgel besitzt in ihrer langen Kulturgeschichte eine Affinität zum Sublimen, Unbeschreiblichen. Ihre Funktionalität als Kircheninstrument ist auch nach einem 20. Jahrhundert, das die ursprünglichen Domänen der bürgerlich-klassischen Instrumente größtenteils verschoben hat, ihr dominantes Merkmal. In Kombination mit dem symphonischen Orchesterklang hat sie zudem vor allem in Stanley Kubricks *2001: A SPACE ODYSSEY* Science-Fiction-Schule gemacht. Das *fortissimo* des vom Orgelklang dominierten Schlussakkordes am Ende des ersten Satzes von Richard Strauss' *Also sprach Zarathustra* begleitet in Kubricks Film nichts weniger als die abgeschlossene Menschwerdung eines der Menschenaffen, der herausfindet, wie er den Knochen eines skelettierten Tieres als tödliches Werkzeug nutzen kann. Ein in der Instrumentation ähnlicher, wenn auch harmonisch deutlich dissonanterer Akkord wird in *INTERSTELLAR* mehrfach genutzt, etwa, als die *Endurance* sich erstmals von der Erde fortbewegt.²⁰

Auch die Verwandtschaften zwischen den gewählten Instrumenten sind interessant: Klavier und Orgel weisen eine mechanische Verwandtschaft in ihrer Bedienung auf, sind aber auch durch eine funktionale Differenz (sakral/profan, kirchlich/bürgerlich) voneinander unterschieden. Die sphärischen Synthesizer und die Orgel weisen eine ästhetisch-funktionale Verwandtschaft auf, aber eine produktionsästhetische Differenz (digital/analog). In der musikalischen Ausgestaltung lässt sich nur punktuell erkennen, dass diese Bedeutungszusammenhänge aufgegriffen worden wären. Tatsächlich ist das melodische und harmonische Material zu großen Teilen nicht einmal besonders science-fiction-affin, sondern könnte in einer minimal anderen klanglichen Bearbeitung auch häusliche Melodramen begleiten. Dabei haben Science-Fiction-Soundtracks seit jeher – ähnlich wie diejenigen des Horrorfilms – den Diskurs des Fremden in ihren Klangwelten mitverhandelt, was den beiden Genres in der auditiven Ausgestaltung im Hollywood-Film stets einen besonders großen Freiraum ermöglicht hat, da in ihnen Dissonanz, atonale Musik, elektronische Musik, Komposition mit Clustern, hybride Klangerfindungen und Klangkomposition als Abweichungen von der Normativität des spätromantischen Wohlklangs gesetzt werden durften.²¹ Hans Zimmer setzt für *INTERSTELLAR* eher bei

¹⁹ Vgl. Preusser, „Mythosgedanken“, S. 5.

²⁰ Auch die Andocksequenz an der *Endurance* stellt eine Verbindung zu dem Soundtrack von *2001: A SPACE ODYSSEY* her. Hier wird ein tänzerisches Motiv eingesetzt, das auf den von Kubrick verwendeten Strauß-Walzer *An der schönen blauen Donau* verweist, aber eine größere Ähnlichkeit mit dem von Alex North für die Szene komponierten Soundtrack aufweist, den Kubrick später verworfen hat.

²¹ Vgl. Richardson/Pääkkölä/Qvick, „Sensing Time“, S. 386.

der Minimal Music an, ohne jedoch ihre Strategie des *Layerings*²² zu übernehmen.²³ Der Soundtrack ist insgesamt am besten als Ausflug in den Minimalismus zu umschreiben.

4. Musikalische Motive

So sind die Kernmotive des Films kurz und sehr schlicht gebaut. Das mit *Day One* betitelte Stück besteht aus zwei Motivabschnitten, die als Keimzellen für viele weitere Motive des Films dienen. Das Hauptthema setzt einen Orgelpunkt (ein bleibender oder regelmäßig wiederkehrender Ton) in die Oberstimme und verfolgt darunter eine Melodie, in der die geringfügige Spannweite einer kleinen Terz ausgemessen wird. Diese legt zwar das Tongeschlecht eindeutig fest – das Thema steht in a-moll –, verfolgt den sich steigernden Gestus eines romantischen Themas (vom a zum c), bleibt jedoch mit seiner Entwicklung eben dort stecken. Es ist ein ausgemacht *horizontales* Hauptthema, da nur die Melodie überhaupt eine Veränderung durchläuft, während die Harmonie auf dem Grundton verbleibt. Im Folgenden wird der Melodieraum bis zur Quinte (e) hoch geöffnet; da jene Quinte jedoch bereits den Orgelpunkt gebildet hat, kommt zunächst kein neues Tonmaterial hinzu, ehe nach über einer halben Minute erstmals die vierte Stufe der Skala, das d, zu hören ist. Die Verzierungen²⁴ in Orgel und Synthesizer, die nach etwa einer Minute hinzukommen, folgen der Logik des Hauptthemas und umspielen ihrerseits die Töne h und c, ohne wiederum mehr als drei Schritte auf der Skala von diesem Fokuston abzuweichen. Das Thema wird indessen wiederholt und wiederholt, ohne dass sich die beim offensichtlichen Vorbild der Minimal Music üblichen Schichtungen und Verschiebungen einstellen würden. Auch die Verzierungen bleiben stark in den Hintergrund gemischt. Das alles macht das INTERSTELLAR-Thema zu einem beliebten Stück für Anfänger auf dem Instrument.

Der B-Teil verlegt die melodische Arbeit nunmehr in ein *vertikales* Nebenthema, ohne dass die Harmonien diese Bewegung eindeutig mitvollzögen. Der Orgelpunkt e wird gewissermaßen zum Teil der Melodie, indem er nicht mehr als Grundton nebenherschwebt, sondern von verschiedenen Intervallen aus angesteuert wird – a-e, a-e, h-e, h-e, c-e, c-e, h-e, h-e und so weiter. Die Töne drei bis fünf des Kopftemas (a-h-c) werden also jeweils zwei Mal gespielt und von dem Orgelpunkt e unterbrochen. Hinzu kommt eine zweite Melodielinie, die das a, h und c spiegelt, aber beim zweiten h zum d weitergeht, wodurch sich eine Kreuzbewegung ergibt.

²² *Layering* bezeichnet eine Kompositionstechnik u.a. der Minimal Music, nach der durch die oft leicht gegeneinander verschobene Schichtung einfacher Motive ein komplexes Gefüge entsteht.

²³ Richardson, Pääkkölä und Qvick, „Sensing Time“, bezeichnen dies als *postminimalism* und meinen damit ähnlich reduktive Kompositionstechniken wie in der *minimal music* bei einem stärkeren Fokus auf das Viszerale, S. 387.

²⁴ Verzierungen oder Ornamente bezeichnen musikalische Phrasen, die nicht zur eigentlichen Melodie gehören, sondern diese umspielen.

Es folgt ein *break*,²⁵ in dem kurz nur der in verschiedenen Oktaven erklingende Fokuston e zu hören ist, ehe dasselbe Thema wiederum mit ähnlichen Verzierungen wie anfangs das Kopfthema begleitet wird und eine Dringlichkeit durch produktionsimmanente *crescendo*-Effekte erzeugt wird, die in der Musik, die weiterhin immer nur wiederholt wird, kein Äquivalent besitzt. Festzuhalten bleibt, dass im Hauptthema zwei Formteile sich jeweils dominant dem melodischen Ablauf widmen und das anfängliche Motiv über gut drei Minuten hinweg nur minimal verändern und weiterentwickeln. Das Hauptthema ist dabei stark von einer rein horizontalen Bewegung geprägt, während das Nebenthema sich auf verschiedene Intervallsprünge, also eine vertikale Bewegungsabfolge einlässt. Die Coda schließlich verbindet beide Bewegungen zumindest teilweise miteinander, sodass darin beide Prinzipien zu erkennen sind.

Mit dem Nebenthema von *Day One* haben wir im Prinzip übrigens auch bereits das *S.T.A.Y.*-Thema abgedeckt. Eigentlich handelt es sich nur um eine geringfügige Variation der am Fokuston e orientierten Melodie, ergänzt um einen clusterartig ambivalenten Synthesizer-Hintergrund und von der Orgel eingespielt. Bei *S.T.A.Y.* werden insgesamt mehr Stufen mit dem e in ein Verhältnis gesetzt und nach etwa zwei Minuten ist der Referenzton einige wenige Male auch zweistimmig bzw. -teilig. Neben dem Track namens *S.T.A.Y.* gibt es verwirrenderweise aber auch noch das *Stay*-Motiv, das in der Literatur häufig diskutiert wird, aber letztlich nur aus einem Vorhalt²⁶ besteht, der einmal in Dur und einmal in Moll gespielt wird.²⁷

Das *Murph* bzw. *Dust* benannte Thema beginnt mit einem Synthesizer-Teppich, der die drei in *Day One* nacheinander erklingenden Tonstufen (a, h, c bzw. I, II, III) in e versetzt und miteinander clusterartig überlappen lässt: e, f# und g werden nacheinander angespielt, erklingen aber durch den starken Sustain-Effekt²⁸ auch noch gleichzeitig. Kurz darauf wird jedoch das g# eingeführt, das eine weitere kleine Sekunde (g-g#) und damit Dissonanz integriert, das Tongeschlecht (e-moll vs. E-Dur) verunklart und eine Abweichung von dem grundsätzlich diatonischen Thema von *Day One* darstellt. Ein c wird dem Teppich hinzugefügt, wodurch je nach Mischphase auch ein C-Dur-Akkord hörbar wird bzw. ein übermäßiger C-Akkord (mit dem g#).²⁹ Diese Tonfolge wird etliche Male mit leichten Veränderungen, u.a. weiteren clusterartigen Dissonanzen, die ergänzt werden, wiederholt – am auffälligsten ist dabei wohl das b, das die Kantilene f#-g zu einer Tonfolge f#-g-b ergänzt und die C-

²⁵ Ein *break* bezeichnet in der elektronischen Tanzmusik (EDM) einen plötzlichen Abbruch in Rhythmus und Klang, eine Phase der Stille, ehe mit einem *drop* ein überraschender neuer Teil eingeführt wird. Auch in der Filmmusik, v.a. Zimmerscher Provenienz, findet dieses Muster mitunter Anwendung.

²⁶ Ein Vorhalt verzögert die Auflösung einer Dissonanz, hält also den melodisch-harmonischen Fluss eines Motivs durch einen melodischen Überhang auf.

²⁷ Siehe z.B. Preusser, „Mythosgedanken“, S. 5f, Peterson/Pääkköla/Qvick, „Sensing Time“, S. 390.

²⁸ Sustain ist eine der vier Phasen einer Hüllkurve (neben Attack, Decay und Release, i.d.R. als ADSR-Kurve abgekürzt). Sie bezeichnet die Spannung, die bleibt, während ein Ton gehalten wird; der zugehörige Effekt beschreibt also eine klangliche Verzögerung bzw. ein Aushalten.

²⁹ Peterson, Pääkköla und Qvick, „Sensing Time“, S. 393, interpretieren das Thema von Vornherein als ein Changieren zwischen der fünften und sechsten Stufe sowie dem Tritonus über einer stabilen Tonika, verorten es also grundlegend in C-Dur.

Dur-Grundlage damit zum Septimakkord aufbaut. Das eigentliche Motiv in der Violine erklingt nach gut einer Minute und folgt der chromatischen Logik des Vorspiels, besteht jedoch zunächst wieder nur aus vier Tönen: f#-g-g#-g. Ähnlich wie die Motive aus *Day One* und das *Stay*-Motiv handelt es sich um einen komprimierten und aus dem Kontext gelösten romantischen Gestus – das f# und besonders das g# bringen eine Spannung gegenüber ihrer tonalen Umgebung in das Gefüge, die durch das g jeweils aufgelöst wird. Auch der B-Teil des Motivs, der die Melodieführung um die Töne f#, a, g, d#, e erweitert, nutzt eine ähnliche Strategie. Die einzelnen Melodietöne korrespondieren jeweils mit den Liegetönen³⁰ der Synthesizer und probieren gewissermaßen verschiedene Intervallstrukturen nacheinander aus, ohne dass ein Zusammenhang gestiftet würde, der über den Liegeton hinausgeht. In der Weiterentwicklung wird das Thema rhythmisiert und erhält durch triolische Verzierungen einen tänzerischen Charakter.

Die drei analysierten Motive können nun bezogen auf ihren Klangraum und ihren Tonraum³¹ analysiert werden.³² Was den Klangraum angeht, findet sich im gesamten Soundtrack wohl kaum eine einzige *staccato*-Note, die Abmischung ist gesättigt mit Hall. Töne überlappen in der Regel miteinander, es werden häufig, vor allem in Begleitstimmen, lange Attack- und Sustain-Phasen genutzt, um den Moment des Tonimpulses zu verschleiern. Auch die Orgel wurde einer Nachbearbeitung unterzogen und die Stimmen sind trotz ihrer relativen Konturlosigkeit gemäß ihres jeweiligen Frequenzspektrums doch klar voneinander abgesetzt,³³ wodurch große klangräumliche Lücken zwischen ihnen hörbar sind. Bezüglich des Tonraums andererseits passiert insgesamt nicht besonders viel, die Veränderungen bei den zahlreichen Wiederholungen der Motive sind oft minimal und die Motive selbst sind ohnehin schon auf die basalsten musikalischen Effekte reduziert. Diese Diskrepanz zwischen ausgefeilter Produktion und musikalischer Schlichtheit sollte nicht überraschen, ist sie doch typisch für die meisten Filmkompositionen Hans Zimmers. Dennoch kann eine wesentliche Gemeinsamkeit zwischen den drei Motiven benannt werden. Sie folgen melodischen Suchbewegungen, die verschiedene Verhältnisse zum Grundgebilde ausloten. Bei *Day One* beginnt dies mit einer allmählichen Durchschreitung des Tonraumes des a-moll-Akkords und endet in einer Aneinanderreihung verschiedener Intervalle, die alle auf dem Fokuston e enden (*S.T.A.Y.*). Im Falle von *Murph* oszilliert ein vage harmonischer Klangteppich zwischen verschiedenen Grundtonkonstellationen, bleibt aber insgesamt relativ offen. Die suchende Melodie probiert nun wiederum verschiedene Momente von

³⁰ Liegetöne bilden – ähnlich wie Orgeltöne – einen bleibenden Untergrund, über dem sich die Melodie(n) und ggf. weitere Harmoniegefüge verändern und verschieben können. Dadurch ändert sich harmonisch häufig auch die Gesamtkonstellation, da der Liegeton immer wieder in einem anderen Verhältnis zu seinem Umfeld steht.

³¹ Klangraum und Tonraum sollen hier für den Gegensatz zwischen der durch Abmischung, Sampleauswahl, Instrumentierung und Mastering erreichten Beschaffenheit des Sounds vs. das melodisch-harmonische Musikmaterial stehen.

³² Es gibt derer noch einige mehr, jedoch sind sie größtenteils auseinander abgeleitet und die gewählten Beispiele sind nicht nur den zentralen Momenten des Films vorbehalten, sondern auch die konturreichsten der vorliegenden Melodiegebilde.

³³ Vgl. Preusser, „Mythosgedanken“, S. 4.

Spannung und Lösung gegenüber dieser Begleitung aus, die keinen inneren Zusammenhang aufweisen müssen, aber immer wieder neue Konstellationen von Mikro-Zusammenhängen bilden. Die drei Motive verbindet also ihr Fokus auf Relation, der durch die Wiederholungen und Insistenz der insgesamt sehr statischen Musikgebilde vereindeutigt wird.

Die Lösung des Konflikts in INTERSTELLAR besteht nun ebenfalls darin, dass Cooper eine andere (Außen-)Perspektive auf Zeit und Raum einnehmen kann und dadurch der Menschheit zu einer neuen Erkenntnisstufe verhelfen kann, die wiederum ihre Rettung bedeutet. Es gibt also eine vage Verbundenheit zwischen den Mikrotransformationen des Immergleichen, die in Zimmers Musik hörbar werden, und der ständigen Neuordnung von Coopers bzw. Murphs Vergangenheit auf der fünfdimensionalen Rückseite ihrer dreidimensionalen Realität. Diese Verbundenheit ist jedoch sehr vage und könnte auf ausgesprochen viele Raum-Zeit-Konstellationen gleichermaßen angewendet werden. Ich würde sie geradezu vollständig dem *confirmation bias* zuschlagen, der uns, sobald Bild und Ton einmal miteinander verbunden sind, geradezu zwanghaft eine Passung zwischen beiden annehmen, suchen und bestätigen lässt.³⁴ Es wurde schließlich bereits anfangs erwähnt, worauf die Musik keinen Bezug nimmt – es gibt darin kein besonders ausgeprägtes Spiel mit Zeit, keine entwickelnde Variation, keine mit der Zirkelstruktur des Sujets korrespondierenden Abläufe. Zimmer setzt der relativen Komplexität des Sujets und den damit verbundenen Herausforderungen der Ordnung als Erzählung eine minimalistische Musikästhetik entgegen, die sich auf musikproduktionsbedingte klangliche Qualitäten verlässt und die kurzen Motive mit größtmöglicher Wiedererkennbarkeit versieht. Um diese These zu überprüfen, sollen abschließend zwei Sequenzen genauer betrachtet werden, die den „Geist“ bzw. Cooper von diesseits bzw. jenseits des kosmischen Bücherregals inszenieren.

5. Musik und Raum

Die zweite Thematisierung von Murphs „Geist“ führt zur Ermittlung der Koordinaten der NASA. Allerdings kann man die Sequenz bereits etwas früher ansetzen: Während Familie Cooper ein Baseballspiel besucht, kommt ein Staubsturm auf. Sie flüchten mit dem Pickup-Wagen zurück zu ihrem Haus. Die Flucht vor der Staubwolke ist nur mit einem hohen Liegeton und einzelnen Klaviertönen unterlegt, Instrumente werden hier für das Sound-Design verwendet, es handelt sich mangels jeder Entwicklung nicht um Musik. Als Cooper die Haustür hinter sich schließt, setzen kurz vokal klingende Synthesizertöne ein, es folgt wieder reines Sound-Design. Der zweite Cue³⁵ ist, dass Cooper das Fenster in Murphs staubgeplagten Zimmer schließt – jetzt setzt das Thema namens *Dust* ein, das andernorts im Soundtrack

³⁴ Vgl. auch Richardson/Pääkkölä/Qvick, „Sensing Time“, S. 392: „The music in *Interstellar*, however, conveys a sense of what it would feel like to bend or transgress the known laws of gravity, space, and time.“ Vgl. ferner die Beschreibung des *Stay*-Motivs in Preusser, „Mythosgedanken“, S. 6.

³⁵ Ein Cue beschreibt einen Musikeinsatz, d.h. mit einer Handlung, einer Einstellung, einem Schnitt oder einer Situation ist ein spezifisches Musikstück bzw. Motiv verknüpft.

auch als *Murph* bzw. *Murph Suite* betitelt ist. Die Beschaffenheit des Themas wurde oben bereits beschrieben – seine suchende Bewegung untermalt nun zwei sehr verschiedene Blicke auf die geordneten Staublinien am Boden. Auch als eine Außensicht des Hauses vermittelt, dass der Sturm vorüber ist, ändert sich die Musik nicht. Bei der ersten Begutachtung der Staublinien scheint selbst Cooper ins Grübeln zu kommen, ob ein Geist sie so geordnet drapiert haben könnte. Der zweite, rationale Blick lässt ihn jedoch deklarieren: „It’s not a ghost. It’s gravity.“ Die Musik nimmt davon weiterhin keine Notiz. Schließlich findet Cooper heraus, um was für einen Code es sich bei den Staubspuren handelt: nicht Morsecode, wie Murph zuvor vermutet hatte, sondern Binärcode. Erst als Cooper den finalen Schritt macht und die im Code verschlüsselte Botschaft als Koordinaten identifiziert, ändert sich die Musik und der zweite Teil des „Dust“-Themas, ein bewegtes Orgelmotiv mit ungerichteter Melodieführung – gleich einer dauerhaften Verzierung ohne Thema – setzt ein.³⁶

Die beiden Codes, die in Frage kommen, sind durchaus interessant, da sie einen bekannten Topos des Unerklärlichen aufgreifen, der auch im Horrorfilm nicht fehl am Platz wäre: die unerwartete Ordnung in der erwartbaren Unordnung, für die zunächst nach einer übernatürlichen Erklärung gesucht wird. Ferner handelt es sich bei Morsecode um eine nur aus zwei Grundelementen aufgebaute Form der Kommunikation, die potenziell visuell, auditiv und taktil gesendet und empfangen werden kann. Ebenso wie beim Binärcode ist es die diskrete Zusammensetzung der Abfolge der beiden Grundelemente (kurz/lang bzw. 0/1), die zu einer Dechiffrierung in einem anderen Bezugssystem, z.B. einem Alphabet oder Zahlen, führen kann. Auch der Binärcode ist entsprechend potenziell visuell, auditiv und taktil übertragbar. Im Soundtrack wird dieser Umstand nicht aufgegriffen³⁷ – die Musik läuft autonom und parallel zu der Sequenz ab und die minimalen Binnenveränderungen in ihrer Klangstruktur korrespondieren nicht mit möglichen Cues. Es ist daher schwierig, das melodische Suchen über einem festen Klangteppich mit dem, was im Filmbild passiert, in Einklang zu bringen.³⁸

Murphs Bücherregal spielt lange keine Rolle, was auch diegetisch motiviert wird: Aufgrund ihrer Enttäuschung über ihren Vater betritt sie auch als erwachsene Frau lange nicht ihr Kinderzimmer, sondern entdeckt die von ihm in der Zukunft modifizierte Armbanduhr erst, als es fast zu spät ist.

Nach etwa zwei Stunden und 20 Minuten Erzählzeit beginnt die ungefähr fünfzehn Minuten lange Sequenz, in der Cooper von seinem Beobachtungspunkt in einem durch hilfsbereite Menschen aus der Zukunft von fünf auf drei Dimensionen reduzierten Projektionsgebilde (ein Tesseract oder vierdimensionaler Würfel) aus drei Botschaften an Murph sendet: „STAY“, die NASA-Koordinaten in Binärcode und die Informationen über das Innere des Schwarzen Lochs, die er in Morsecode in

³⁶ Die – gelinde gesagt – ungeordneten Orgelmotive würden möglicherweise zur ungerichteten Wirbelbewegung von Partikeln in einer Staubwolke passen, sie erklingt jedoch, nachdem sich der Staub buchstäblich gelegt hat.

³⁷ Peterson/Pääkkölä/Quick, „Sensing Time“, S. 389, hören hier eine „Morse code-like mechanical quality of the music“, die jedoch zumindest schwer greifbar erscheint.

³⁸ Das muss natürlich auch nicht der Fall sein, aber es ist tendenziell doch eher üblich, dass die Musik mit dem Filmbild entweder korrespondiert oder sich davon noch eindeutiger absetzt.

die von Murph zurückgelassene Armbanduhr im Bücherregal einprogrammiert. Nachdem Cooper sich aus seinem zerstörten Raumschiff per Schleudersitz befreit hat, fällt er scheinbar abwärts in das Tesseract-Gebilde. Erst fünf, dann acht perkussive Schläge erklingen, begleitet von clusterartigen Orgeltönen.

Im Tesseract durchläuft Cooper eine Wandlung von Verzweiflung über Reue hin zu Erkenntnis, dass er aus einem bestimmten Grund dort ist, wo er sich befindet. Damit korrespondieren seine Botschaften, denn „STAY“ ergibt handlungslogisch keinen Sinn – wäre Cooper nicht aufgebrochen, könnte er jetzt nicht von seiner Position aus Murph helfen die Menschheit zu retten. Coopers Verzweiflung wird anfangs nur von Liegetönen und Andeutungen von Drones³⁹ untermalt, dann erklingt eine Variante der ersten Hälfte von *Day One* über einem dissonanten Klangteppich. Als Murph beginnt, Coopers Morsecode („STAY“) zu entschlüsseln, erklingt in der Orgel passenderweise das *S.T.A.Y.*-Motiv. Die Kommunikation zwischen Cooper und der jungen Murph wird immer wieder parallel geschnitten mit der erwachsenen Murph, die ihr Kinderzimmer auf der Suche nach weiteren Botschaften durchsucht. Als die erwachsene Murph ihr altes Notizbuch aufschlägt und in einem Point-of-view-Shot gezeigt wird, wie sie ihre eigene Transkription der Botschaft „STAY“ wiederentdeckt, kommt die Bassstimme hinzu, die das harmonisch uneindeutige Motiv erdet und einordnet: F, G, C, G bzw. F, G, A, G. Im Moment von Murphs Erkenntnis („you were my ghost“) verlässt der Basslauf seine Pendelbewegung und schreitet in der Skala weiter fort: F, G, A, H, C. Dies korrespondiert damit, dass Murph die Informationen jetzt korrekt sortiert hat und sich auf der richtigen Spur befindet. Es folgt ein längeres Gespräch von Cooper mit seinem KI-Sidekick TARS, während dessen sich die Musik wieder stark zurücknimmt und in Statik verharnt.

Jetzt folgt der Moment von Coopers Erkenntnis und triggert den erneuten Einsatz des zweiten *Day One*-Motivs, diesmal mit Verzierungen. Während Cooper seiner Erkenntnis Taten folgen lässt und begreift, dass er die Armbanduhr mit den wichtigen Informationen versehen kann, ändert sich an dem Grundmotiv nichts, aber die Instrumentierung wird voller, die Dynamik steigert sich, es kommen mehr Verzierungen hinzu, kurzum: Die Musik wird verdichtet, um zu betonen, dass es jetzt auf die Ziellinie zugeht. Als die Montagefolge sich für längere Zeit der Gegenwart auf der Erde widmet und Murph die Formel ausrechnet, erklingt eine Klavier-Variation der Töne, aus denen das *S.T.A.Y.*-Motiv zusammengesetzt ist. Hier wird einmal die Erde mit dem Klavier assoziiert, während es im Weltraum nicht erklingt, stattdessen treten dort Orgel und Synthesizer an ihre Stelle.⁴⁰ Nachdem Murphs Durchbruch der theoretischen Physik, der offenbar unmittelbar in die angewandte Physik übertragen werden kann, begleitet wurde, endet die Parallelmontage und Coopers weiteres Schicksal ist zu sehen. Der Tesseract schließt sich und Cooper erweist sich im Zuge dessen auch als die Erscheinung, die in einer früheren Szene

³⁹ Dröhnender Liegeton in einer sehr tiefen Oktave, bei dem es weniger um die konkrete Tonhöhe geht, sondern vielmehr um die körperlich spürbare Dimension seines Bassregisters. Manchmal wird der Begriff Drone synonym zu Liegetönen verwendet, oft spielt aber seine unmelodisch-klangliche Dimension eine besondere Rolle, was ihn vom melodisch eingetragenen bzw. das harmonische Fundament bildenden Liegeton abgrenzt.

⁴⁰ Dies ist einer der wenigen Momente, in denen die originären Qualitäten der Instrumente den semantischen Räumen komplementär zugeordnet werden.

Dr. Brand die Hand geschüttelt hat. Über alledem bis hin zu Coopers bewegungslosem Schweben im Vordergrund des Planeten Saturn liegen zunächst Orgelakkorde mit Vorhalten, am Ende steht eine aufsteigende Tonleiter, welche die Transition aus dem Schwarzen Loch zurück begleitet. Es ist an dieser Stelle ein wenig unklar, in welchem Verhältnis das Wurmloch und das Schwarze Loch Gargantua zueinander stehen, da diese vom Film lange Zeit als getrennte Entitäten mit unterschiedlichen Eigenschaften behandelt werden – allerdings findet der erwähnte „first handshake“ von Brand und Cooper, der jetzt wieder aufgegriffen wird, im Wurmloch statt, und an dessen Öffnung im Sonnensystem – nahe des Saturn – wird Cooper schließlich von Rangern geborgen und gerettet.

Die S.T.A.Y.-Varianten, die den Tesseract und die zugehörige Parallelmontage auf der Erde begleiten, reagieren deutlich häufiger auf Veränderungen in der Handlung – durch traditionelle Steigerungstechniken insbesondere, weniger durch musikimmanente Veränderungen, die etwa auf den Morsecode, das Für und Wider der Botschaft „STAY“ oder auch die Interaktion über Raum und Zeit zwischen Cooper und Murph eingehen. Für den fünfdimensionalen Raum selbst wird keine andere Tonsprache gefunden als im übrigen Film. Die Wurmlochquerung noch relativ zu Beginn der Erzählung, die sich an einer eigenen Bildsprache für die Raumkrümmung versucht, indem Crew, Raumschiff und Umgebung zu schmelzen und zu verschwimmen anheben, wird hingegen mit einem clustergesättigten Chaos untermalt, wie es Kubrick für 2001: A SPACE ODYSSEY mitunter in den Kompositionen Györgi Ligetis gefunden und für seine Zwecke eingesetzt hat.

6. Conclusio

Hans Zimmers Musik für INTERSTELLAR folgt an vielen Stellen der Konvention, relevante *plot beats* mit Veränderungen in der Intensität und Dichte der Musik zu untermalen. Das Grundkonzept lässt sich weniger als *minimal music*, sondern eher als Minimalismus beschreiben, der insbesondere in den klavierlastigen Passagen mitunter an Ludovico Einaudi oder Yann Tiersen erinnert. Die Entscheidung, größtenteils auf perkussive Elemente zu verzichten, lässt mehr Raum für das eigentliche Sound-Design, die Musik wird als solches eher selten eingesetzt. Die Musik aber, die übrig bleibt, ist einer starken Klangbearbeitung unterzogen worden, die einerseits dafür sorgt, dass auch verschiedene Instrumente und produktionsästhetische Hintergründe (analog/digital) mit einem ähnlichen Raumklang und Kompressionsgrad einander angenähert wurden. Andererseits nutzt sie raumstiftende Techniken, um an vielen Stellen durch die Auslassung von Frequenzbereichen die einzelnen Stimmen klarer hervortreten zu lassen und zugleich alles in einen hallgesättigten Gesamtsound einzutauchen, der die drei semantischen Räume des Films einigermaßen ähnlich klingen lässt, sodass etwa die besprochene Parallelmontage von Erde und Tesseract mit derselben Tonspur verknüpft werden kann. Das melodische Material selbst könnte kaum schlichter sein und auch die Varianten der Mo-

tive halten sich an die sehr begrenzte Menge an Tönen, die jeweils exponiert werden.⁴¹ Demgegenüber stehen oft dissonante Querstände im Liegetonbereich, die nicht aufgelöst werden, weil sie sich – anders als die gewählten Instrumente suggerieren mögen – oft gar nicht an einer romantischen Harmonielehre orientieren, sondern vielmehr einzelne romantische Melodiegesten mit Pop-Melodiefolgen (*Day One, Stay*) und einem Pop-Tonsatz (z.B. die zugehörige Bassfolge) kombinieren. Auch das lässt den genannten Vergleich mit Einaudi oder Tiersen zu. Diese Vorgehensweise kommt Christopher Nolans Inszenierungsvorlieben insofern entgegen, als der Regisseur gern komplexe narrative Herausforderungen sucht, um diese in ein allgemeinverständliches Hollywood-Erzählkino in der Tradition einer Überwältigungsästhetik, wie sie in Katastrophen-, Superhelden-, aber auch Mainstream-Science-Fiction-Filmen mithin zu finden ist, einzupassen. Zimmers Musik entwickelt demgegenüber keinen Gegenpart und keine eigenen Ambitionen, sondern untermalt und untermuert diejenigen Eckpfeiler, die für das Verständnis und die emotionale Anteilnahme unabdingbar sind,⁴² mit leicht wiedererkennbaren, weil kurzen, oft wiederholten und wenig in ihrer Substanz veränderten Motiven.

⁴¹ Vgl. Peterson/Pääkkölä/Qvick, „Sensing Time“, S. 389.

⁴² Hiermit sind vor allem die Vater-Tochter-Beziehungen gemeint, die mit überdurchschnittlich vielen Momenten des schauspielerischen *Overactings* belegt sind (Tränen, Geschrei): die Verlustgefühle von Cooper und Murph sowie der Betrug von Prof. Brand an seiner Ersatztochter Murph und seiner realen Tochter Amelia.

Filme

2001: A SPACE ODYSSEY. Stanley Kubrick (UK/USA 1968).
INTERSTELLAR. Christopher Nolan (UK/USA 2014).

Literatur

- Engel, Felix/Wildfeuer, Janina. „Hearing Music in Dreams: Towards the Semiotic Role of Music in Nolan’s *Inception*“. In: Jacqueline Furby/Stuart Joy (Hgg.). *The Cinema of Christopher Nolan. Imagining the Impossible*. New York 2015, 233-246.
- Nir, Bina. „Biblical Narratives in INTERSTELLAR (Christopher Nolan, US/UK 2014)“. In: Elie Yazbek (Hg.). *Journal Religion Film Media*, Volume 6, No. 1: Science Fiction and Religion. 15. Mai 2020. DOI: <https://doi.org/10.25364/05.06:2020.1.4> (= https://jrfm.eu/index.php/ojs_jrfm/article/view/181/196; Abruf 04.05.2025).
- Pabst, Eckhard. „Raumzeichen und zeichenhafte Räume. Bedeutungskonstitution durch Raum und Architektur im Film“. In: Jan-Oliver Decker/Hans Krah (Hgg.). *Zeichen(-Systeme) im Film* (= Zeitschrift für Semiotik (ZfS), Bd. 30, Heft 3-4 2008, hrsg. von Roland Posner in Verbindung mit Stefan Debus), 355-390.
- Preusser, Gernot. „Romantische Mythosgedanken und Utopiekonzepte in jüngerer Filmmusik am Beispiel von Hans Zimmers Filmscore zu *Interstellar* (2014)“. In: Sandra Kerschbaumer/Romy Langeheine/Max Emunds (Hgg.). *Gestern / Romantik / Heute*. DOI: 10.22032/dbt.64090 (= <https://www.gestern-romantik-heute.uni-jena.de/wissenschaft/artikel/hans-zimmers-filmscore-zu-interstellar-2014-romantische-mythosgedanken-und-utopiekonzepte-in-juengerer-Filmmusik>; Abruf 04.05.2025).
- Richardson, John/Pääkkölä, Anna-Elena/ Qvick, Sanna. „Sensing Time and Space Through the Soundtracks of *Interstellar* and *Arrival*“. In: Carlo Cenciarelli (Hg.). *The Oxford Handbook of Cinematic Listening*. Oxford 2021, 385-406.