

Elisa Linseisen

### Filmischer Existenzialismus. *Gravity* (2013).

*Alfonso Cuarón platziert in Gravity seine Protagonistin Ryan Stone in das dissoziative Vakuum des Weltraums – menschenfern und unendlich – und lässt den Orbit zum zentrifugierenden Todes-Karussell werden, welches nicht nur die Protagonistin, sondern auch den Zuschauer ins Off, an den Rand der Filmbilder, katapultiert. Nichtlinear und unkontrolliert wird der Rezipient an die Grenzen seiner kinematographischen Perzeption gebracht. Dass Orientierungslosigkeit dabei nicht nur eine existenzielle Bedrohung, sondern ein mediales Konzept ist, zeigt uns der Film nicht nur im Hochglanz der 3D-Bilder und versucht damit die Schranken des Filmuniversums zu brechen.*

Existenzialismus ist das Außen als nebulöses Nichts, als absolutes Alles. Existenzialismus ist die Radikalität eines Orts, als Prinzip der Unfassbarkeit. Existenzialismus ist der weltenferne Raum als *Off-space*: Der Welt-Raum – filmischer Gemeinplatz der Ferne, der Weite, der Unendlichkeit. Wo lässt sich Existenzialismus als Paradoxie des menschlichen Daseins besser visualisieren? Wenn die Erde zu einer marmorierten Kuppel wird, abstrakt und emblematisch, dann befindet man sich am Topos der Menschenferne. Luftleer und lautlos schmiegt sich die Bedrohlichkeit der Sphäre um ihre in ihr haltlos schwebenden Objekte. Schon vor dem ersten Filmbild soll dies deutlich sein – so beweisen es die in ein dramatisches Musikbett eingeblendeten Fakten: 600 km über der Erde, -100° Celsius, kein Laut, kein Luftdruck, kein Sauerstoff. *Gravity* beginnt mit einer Unmöglichkeit: „Life in space is impossible“.

Der akustische Sog einer progressiven Soundcollage zieht den Zuschauer in das *Horror vacui* der ersten Szene. Hier

herrscht Stille, sowie die betörende Überpräsenz einer majestätisch dahin gleitenden Erdkugel. In einem hochgelobten *Longtake* entfaltet Cuarón nun seine Geschichte und zeigt in einer einzigen scheinbar schnittlosen Einstellung die narrativen Rahmenbedingungen. Ein Routineeinsatz im All wird durch ein Desaster zum zermürbenden Überlebenskampf. Wissenschaftlerin Ryan Stone (Sandra Bullock) und Astronaut Matt Kowalski (George Clooney), sowie ein gesichtsloser weiterer Teamkollege werden bei Außenarbeiten am Spaceshuttle von einem, in der Raumfahrt als Kessler Syndrom bekannten, Szenario überrascht. Durch eine von einer Kollision ausgelöste Kettenreaktion werden im Weltraum liegende Trümmerteppiche zu tödlichen Geschossen und prasseln auf die Missionsmitglieder ein. Innerhalb kürzester Zeit befinden sich Kowalski und Stone allein im Orbit: abgeschnitten vom Funkverkehr, das Shuttle als völlig zerstörter Totenschiff-Torso, keine weiteren Überlebenden. Soviel ist für den Zuschauer nach dreizehn Minuten klar. Die restliche Filmzeit widmet sich dem strapaziösen Manöver, eine Rettungskapsel zu erreichen, um auf die Erde zurückzukehren.

Im Zustand der Schwerelosigkeit wird Fortbewegung zur unkontrollierten, ewigen Abdrift. Einmal in Schwung können Objekte nur durch entgegen gerichteten Schub gestoppt werden - Karambolagen sind also vorprogrammiert. Was ist der Mensch in solch einer Umgebung? Wohl nicht mehr als eine im Kräfteverhältnis der Erdumlaufbahn existierende Masse: *A matter in motion*. Stone wird zum Prototyp dieses physikalischen Faktums. Der Zuschauer sieht sie auf ständigem Kollisionskurs mit anderen Objekten im All. Die Erklärung für ein Dasein als ewiger unelastischer Stoß ohne sinnfindendes Ziel wird

gedoppelt durch die *Backstorywound* in Stones Vergangenheit. Nicht nur im unendlichen Orbit ist sie nicht mehr als ein sich ewig bewegendes Vehikel. Die Absurdität des Todes ihrer vierjährigen Tochter hat dieselbe Wirkung, wie die einbrechenden Trümmerhaufen – der Schicksalsschlag lässt Stone in unendlicher Bewegung verharren: „I was driving when I got the call, that’s what I do ever since then“ erklärt sie. Ziellos fährt sie mit ihrem Auto umher, zur Musik aus dem Radio – „as long as they don’t talk“. Ein solches Konzept von Dasein und Existenz versperrt sich einer Fixierung von Sinn und Sinnhaftigkeit – egal ob plakativ potenziert in der Ungreifbarkeit des Weltraums oder durch den Einbruch des Schicksals in den subjektiven Alltag. Kontakt ist hier nichts anderes als Kollision und Entgleisung, Kommunikation nur ein unbeantworteter Ruf, verebbend in undurchdringlichen Funkäthern.

Der Film exerziert diese Darstellung mit all seinen Möglichkeiten. Die von den Kritikern immer wieder betonte rudimentäre Narrativität ist damit konzeptionelles Kalkül in sinnverweigernder Manier. So erscheinen die Gespräche zwischen Stone und Kowalski als ein dürftiges Entgegensteuern, ein Anreden gegen die Inhaltslosigkeit des Raums. Vor allem Kowalski versucht mit seinem anekdotischen Erzählen die Stille zu füllen und gibt seinem Gerede eine in die Lächerlichkeit abfallende Tendenz. Doch als auch er den Gesetzen des Weltalls zum Opfer fällt und sein Körper in der Schwärze des Alls zum flimmernden Punkt am Firmament wird, ist seine Stimme nicht mehr als eine hallende Resonanz – geisterhaft und körperfern in der Luftleere des Raums. Die Differenz von *Audio* und *Visio*, ganz einem phonozentrischen Postulat Derridas entsprechend, protestiert gegen eine direkte Kommunikation und die Nähe zum Sinn und Sein und wird

durch die Funkkommunikation mit der Erde repetitiv manifest: die Gesprächspartner bleiben vorerst gesichtslos. Kowalski dagegen hat ein Gesicht – das von George Clooney – und als er dem *Off* des Weltraums erliegt, bedeutet dies nicht sein Verschwinden, dafür ist das Charakterimage durch die Starbesetzung zu stark. Anfänglich noch durch seine ermunternden Worte über den Funkverkehr, später als Imagination des Zuschauers – Clooney zieht die kinematographische Energie in die Unendlichkeit des Orbits und lässt seinen ewig schwebenden Körper als Vision dem *On* des Filmbilds anhaften.

*Gravity* legt seinen Fokus nicht auf ein abgeschlossenes, beherrschbares Erzählkontinuum des *On*-Bildes, sondern konzentriert sich auf sein *Off*: Die Unendlichkeit des Weltalls ist nur ein intradiegetischer Clou dieses Konzepts. Ans Ultimo bringt das Vexierspiel zwischen geschlossenem Filmuniversum und der metadiegetischen Konzentration auf das *Off* ein distributiver, öffentlichkeitswirksamer Medienstreich: der seit einigen Wochen im Netz frei zugängliche Film *Aningaaq*<sup>1</sup>, welcher die andere Seite eines gescheiterten Funkspruchs Stones – eine Schlüsselszene in *Gravity* – zeigt. Von Jonas Cuarón, dem Sohn des Regisseurs, als Kurzfilm konzipiert, funktioniert *Aningaaq* als Negativdublette des Hollywoodblockbusters. In den ewigen Sphären des Netzes zugänglich und verbreitbar, doppelt der in seiner Ästhetik und Stilistik auf das Gegenteil angelegte Kurzfilm die Unabgeschlossenheit des Filmuniversums *Gravity* und bricht dabei die Abgeschlossenheit der Narration.

Hier lässt sich in beiden Fällen ein medientechnisches Apriori erkennen, beim World Wide Web genauso, wie bei

---

<sup>1</sup> Siehe z.B. [www.youtube.com/watch?v=0zcYkuIzzy8](http://www.youtube.com/watch?v=0zcYkuIzzy8).

den Hochglanz-3D-Bildern im Kinosaal. Beide digitalen Visualitäten tendieren hin zu einer Unbeherrschbarkeit ihrerseits, 3D in seiner medieninhärenten Problematik als Phänomen zwischen Fläche und Raum, das Internet in seinem rhizomatischen Charakter der Vernetzung, Verwebung und Vervielfältigung. Die damit einhergehende rezeptive Desorientierung offenbart sich im Film in der Intention der Immersion; nicht nur durch das 3D-Bild, sondern auch durch die diffusen Soundcollagen, den schnittlosen *Longtakes* soll eine Unbeherrschbarkeit der Situation Stones metaleptisch auf den Zuschauer übertragen werden. Auch die rezeptive Handhabung des Netzes entspricht vielmehr dem Prinzip eines wandelnden Flaneurs als dem zielgerichteten User. 3D, als schillerndes Manifest digitaler Bildlichkeit, wendet sich in seiner Konzeption gegen eine planozentrische<sup>2</sup> Abgeschlossenheit des Bildes und überschreitet dessen Leinwandgrenzen performativ im Effekt der *Negativen Parallaxe*<sup>3</sup>. Dabei bleibt das Bild ein ewiger Störfall und reflektiert permanent seine Medialität im Attraktionsgewand der Bilder.

Letztendlich, nach signifikant inszenierten Wiedergeburtmetaphern - die in einer fötalen Position zusammengerollte Protagonistin ist nur das offensichtliche Beispiel - findet Stone ihren Weg aus der existenzialistischen Absurdität des Daseins in die Strukturiertheit eines

---

<sup>2</sup> Planozentrismus – der von Schröter initiierte und an Derridas Logozentrismus angelehnte Begriff, postuliert eine omnipräsente Ausrichtung der Wahrnehmungssituation an das zweidimensionale Dispositiv des Gegenübers und eine mediale Präferenz des Bildes als flächige, plane Darstellung, siehe Schröter (2009): *3D*. Zur Geschichte, Theorie und Medienästhetik des technisch-transplanen Bildes. Paderborn: W. Fink, S.50.

<sup>3</sup> Die Negative Parallaxe ist der 3D typische visuelle Effekt der Überschreitung der Leinwand.

Lebenswillens und macht sich auf den Weg nach Hause. Nach einem spektakulären Sturz aus dem All kehrt sie, alle evolutionären Stadien durchlaufend, zurück ins Leben. Aus dem Wasser kommend, zunächst auf allen Vieren, schließlich erhaben aufrecht, beteuert die Haltung Stones, und damit das Ende von *Gravity*, eine menscheitsgeschichtliche Dramatik: *The Dawn of Men*. Viele Interpretationen liefert dieses bedeutungsschwangere Finale: Kirstin Thompson erkennt eine Wendung Stones zur Religiosität<sup>4</sup>, vor allem als diese dem so unbedrohlich erscheinendem Hellblau des Firmaments ein „Thank you“ entgegen haucht. Der kierkegaardsche Sprung aus dem Existenzialismus? Oder beschreibt der Film eine humanistische Tendenz und damit eine filmische Metapher für die Wiedergeburt des Subjekts<sup>5</sup>? In jedem Fall entkommt so nicht nur Stone dem Existenzialismus, das pathetische Ende nimmt auch der kinematographischen Ausrichtung des Films auf das unbequem Unabgeschlossene/Unendliche/Unmögliche ihren progressiven Charakter. So sehr Cuarón narrative, technische und perzeptuelle Grenzen brechen und sich so, im Gewand des Blockbusters, vom kinematographischen Mainstream verabschieden will<sup>6</sup>, so sehr bringt die extraterrestrische Erdung nicht nur die Protagonistin, sondern auch den Film auf den Boden der Hollywood-Tatsachen. Den Wirkungsfaktoren der Traumfabrik durchaus erfolgreich unterliegend – *Gravity* sowie auch

---

<sup>4</sup> Siehe hierzu [www.davidbordwell.net/blog/2013/11/07/gravity-part-1-two-characters-adrift-in-an-experimental-film](http://www.davidbordwell.net/blog/2013/11/07/gravity-part-1-two-characters-adrift-in-an-experimental-film).

<sup>5</sup> Siehe hierzu [www.nytimes.com/2013/10/04/movies/gravity-stars-sandra-bullock-and-george-clooney.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2013/10/04/movies/gravity-stars-sandra-bullock-and-george-clooney.html?_r=0).

<sup>6</sup> Siehe hierzu das SPON-Interview mit dem Regisseur unter [www.spiegel.de/kultur/kino/gravity-interview-mit-alfonso-cuaron-zum-film-mit-sandra-bullock-a-925384.html](http://www.spiegel.de/kultur/kino/gravity-interview-mit-alfonso-cuaron-zum-film-mit-sandra-bullock-a-925384.html).

*Aningaaq* haben beide gute Chancen auf eine Oscarnominierung<sup>7</sup> – wird *Gravity* ein gewisser Grad seiner avantgardistischen Schwerelosigkeit genommen.

---

<sup>7</sup>Siehe hierzu [www.theguardian.com/film/2013/nov/21/gravity-spinoff-aningaaq-cuaron-sandra-bullock](http://www.theguardian.com/film/2013/nov/21/gravity-spinoff-aningaaq-cuaron-sandra-bullock).