

# FILM-KONZEPTE

**62** 9/2021

Jörg Helbig (Hg.)

Begründet von  
Thomas Koeber  
Herausgegeben  
von Kristina Köhler,  
Fabienne Liptay und  
Jörg Schweinitz

# CHRISTOPHER NOLAN



et+k

edition text + kritik

## **FILM-KONZEPTE**

Begründet von Thomas Koebner

Herausgegeben von Kristina Köhler, Fabienne Liptay und Jörg Schweinitz

Heft 62 · September 2021

Christopher Nolan

Herausgeber: Jörg Helbig

ISSN 1861-9622

ISBN 978-3-96707-468-0

E-ISBN 978-3-96707-469-7

E-Book-Umsetzung: Datagroup int. SRL, Timisoara

Umschlaggestaltung: Thomas Scheer

Umschlagabbildung: © Alamy / Christopher Nolan: TENET (2020)

Soweit nicht anders angegeben, handelt es sich bei den Abbildungen aus den Filmen um Screenshots.

### *Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek*

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über [www.dnb.de](http://www.dnb.de) abrufbar.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlages. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

© edition text + kritik im Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG, München 2021

Levelingstraße 6a, 81673 München

[www.etk-muenchen.de](http://www.etk-muenchen.de)

Buchgestaltung: Kathrin Michel, München

Druck und Buchbinder: Esser printSolutions GmbH, Westliche Gewerbestraße 6, 75015 Bretten

Jörg Helbig (Hg.)

## CHRISTOPHER NOLAN

- 003 *Jörg Helbig*  
DOODLEBUG. Eine Reise durch das Universum von Christopher Nolan in 180 Sekunden
- 014 *Marcus Stiglegger*  
Ekstasen der Zeitlichkeit. Achronologische Montage und Existenzerkundung in Filmen von Christopher Nolan
- 026 *Désirée Kriesch*  
»This hint of things to come«. Stilistische Merkmale, Figurensubjektivität und nicht-lineares Erzählen in FOLLOWING
- 038 *Sebastian Seidler*  
Wandelnde Identitäten. Überlegungen zum Ereignis der Grenzüberschreitung in INSOMNIA
- 050 *Andreas Rauscher*  
Why so Serious? Christopher Nolans DARK-KNIGHT-Trilogie
- 065 *Sabrina Gärtner*  
Im Bann der Elemente. Annotationen zur Ästhetik von THE PRESTIGE

- 076 *Arno Rußegger*  
Metaleptische Abenteuer. Über Christopher Nolans INCEPTION
- 089 *Jannik Müller*  
The Science of Fiction. Die Computersimulation eines Schwarzen  
Lochs in INTERSTELLAR
- 101 *Barbara Korte*  
DUNKIRK und die Zeit. Mythos und Thriller im Gegenspiel
- 113 Biografie
- 115 Filmografie
- 116 Autor\*innen

Jörg Helbig

## DOODLEBUG

### Eine Reise durch das Universum von Christopher Nolan in 180 Sekunden

Die Filmkritik des 21. Jahrhunderts hat ihre Stiefkinder und ihre Lieblingskinder. Christopher Nolan gehört definitiv zur zweiten Gruppe. Der gebürtige Londoner hat sich das Interesse und den Respekt der akademischen Forschung – ebenso wie die Gunst des Publikums – erarbeitet, weil er es in beeindruckender Weise versteht, filmtechnische Innovation mit philosophischem Tiefgang und außerordentlichem kommerziellen Potenzial zu vereinen und dadurch Erwartungshaltungen zu bedienen, die oft als gegensätzlich empfunden werden – oder, wie Joseph Bevan es formuliert: »His films allow arthouse regulars to enjoy superhero flicks and multiplex crowds to engage with labyrinthine plot conceits.«<sup>1</sup> Obwohl er bislang erst elf Spielfilme inszeniert hat, ist Nolan schon heute der kommerziell erfolgreichste britische Regisseur seit Alfred Hitchcock,<sup>2</sup> und sein noch schmales Œuvre hat bereits eine Vielzahl wissenschaftlicher Bücher<sup>3</sup> und unzählige Artikel angeregt, die kaum einen Aspekt seiner Filme unbeleuchtet lassen.

Noch weitgehend unbeachtet blieb indes sein Frühwerk DOODLEBUG, ein dreiminütiger Schwarz-Weiß-Film, den Nolan 1997 drehte, ein Jahr vor seinem ersten Spielfilm FOLLOWING. Von der Forschung wurde dieser Film ebenso vernachlässigt wie seine beiden zuvor produzierten Kurzfilme, der Super-8-Film TARANTELLA (1989) und der 16-mm-Film LARCENY (1996), Letzterer angeblich »one of the finest short films that University College London ever produced«<sup>4</sup>. Über TARANTELLA ist lediglich bekannt, dass der Film einen surrealen Inhalt hat, in Chicago gedreht wurde und in der Halloween-Ausgabe der örtlichen Fernsehshow *Image Union* ausgestrahlt wurde.<sup>5</sup> Zu LARCENY hat sich Nolan etwas ausführlicher geäußert. Die Idee zu dem Schwarz-Weiß-Film sei ihm gekommen, als eines Tages in seine Londoner Wohnung eingebrochen und dadurch die Intimität seiner Privatsphäre verletzt wurde. Mit Hilfe einiger Freunde habe er den Film dann an einem Wochenende abgedreht. »It's about somebody breaking into somebody's flat. It was very much the model of *Following*. In fact, one of the reasons I never showed it to people afterward is that *Following* took over.«<sup>6</sup> Dies erklärt, weshalb LARCENY

zwar 1996 auf dem Cambridge Film Festival gezeigt wurde, seither aber unter Verschluss blieb. So bedauerlich dies aus Sicht der Nolan-Forschung ist, verrät es doch immerhin, dass dem Regisseur Originalität wichtiger zu sein scheint als eine lückenlose und transparente Werkdokumentation.

Für die Öffentlichkeit zugänglich ist hingegen der dritte Kurzfilm, DOODLEBUG.<sup>7</sup> Nolan produzierte diesen »kafkaesken psychologischen Thriller«<sup>8</sup> in Personalunion als Autor, Regisseur, Koproduzent, Kameramann und Cutter. Der mit einer Arri 16-mm-Kamera (die er sich als ehemaliger Student des University College London und Leiter der dortigen Film Society ausborgen konnte) gedrehte Film spielt ausschließlich in einem Zimmer, das einen verwehrten Eindruck macht. Die Wände sind kahl und schmutzig, unverputzte Rohrleitungen sind sichtbar, auf dem Boden liegen achtlos Gegenstände und Kleidungsstücke herum. Das unwirtliche Zimmer, das wie ein Kellerraum wirkt, ist ein hermetisch abgeriegeltes Universum: Die Tür ist verschlossen, das einzige Fenster durch eine Jalousie verdunkelt. Der schäbige Raum wird von einem jungen Mann (Jeremy Theobald<sup>9</sup>) bewohnt, der, offensichtlich verängstigt und bewaffnet mit einem Schuh, Jagd auf etwas Winziges macht, das unerkannt über den Fußboden huscht. Dieses Etwas bleibt zunächst ver-



Der Protagonist ist auf der Jagd nach sich selbst



Der Protagonist erschlägt seinen Doppelgänger



Umkehrung der Verhältnisse: Der Mörder wird zum Opfer

borgen hinter Möbeln und unter herumliegenden Sachen. Als der Mann es endlich stellen kann, wird klar, dass das mutmaßliche Ungeziefer eine Miniaturversion seiner selbst ist.

Damit nicht genug: Auch die Handlungen des zwerghaften Doppelgängers spiegeln diejenigen des Protagonisten wider, denn er ist soeben im Begriff, mit seinem Schuh auf etwas noch viel Kleineres einzuschlagen. Augenblicke später tut der Protagonist das Gleiche: Er holt mit seinem Schuh aus und erschlägt den winzigen Menschen.

Unmittelbar darauf schiebt sich im Rücken des Protagonisten eine riesenhafte Version seiner selbst ins Bild. Der Riese erschlägt seinerseits den Protagonisten mit einem Schuh und etabliert damit eine existenzphilosophische *Mise en abyme*.

Das Element des Fantastischen, das hier so effektiv eingesetzt wird, veranlasste Darren Mooney zu der Behauptung, »*Doodlebug* is much more surreal than the bulk of Nolan's feature-length output.«<sup>10</sup> Unabhängig davon, ob man diese Auffassung teilt oder nicht, soll im Folgenden gezeigt werden, dass es nicht das Trennende, sondern das Gemeinsame ist, das die Stellung des Kurzfilms in Nolans Werk kennzeichnet. In seinen 180 Sekunden Laufzeit lässt *DOODLEBUG* in komprimierter Form bereits zahlreiche Merkmale, Themen und Motive erkennen, die der Regisseur in seinem späteren Schaffen immer wieder aufgegriffen und variiert hat. Der Kurzfilm bietet daher in geradezu idealer Weise Gelegenheit, Nolans filmisches Gesamtwerk *ab ovo* zu betrachten.

### Männerdomänen

Die Ähnlichkeiten beginnen bereits mit der scheinbar banalen Tatsache, dass die einzige Figur in *DOODLEBUG* ein Mann ist. Sämtliche seither von Nolan inszenierte Filme werden stark von männlichen Rollen dominiert. Diese überwiegen nicht nur quantitativ bei weitem die Anzahl der weiblichen Figuren, sondern besitzen auch eine ausgeprägtere psychologische Komplexität als die Frauengestalten, die, wie Anna Kessler aus feministischer Perspektive feststellt, oft »einseitig, eindimensional und archetypisch«<sup>11</sup> angelegt sind, etwa wie die Figuren von Hilary Swank in *INSOMNIA* (2002), Maggie Gyllenhaal in *THE DARK KNIGHT* (2008) oder Marion Cotillard in *INCEPTION* (2010). Als häufigste weibliche Archetypen in Nolans Filmen identifiziert Bevan die *Femme fatale*, das Opfer und die rehägige Unschuld und führt dies auf die Tradition des Film noir zurück, von dem Nolan gerade in seiner Anfangsphase stark beeinflusst

war: »The fear of empowered femininity that runs through Nolan's films is perhaps a hangover from the noir tradition. Any suggestion of aggressive sexuality or vulgarity tends to indicate corruption (...). Nolan's women, it seems, are only to be longed for, mourned or mistrusted.«<sup>12</sup>

### Innere und äußere Konflikte

Bei den männlichen Figuren in Nolans Filmen handelt es sich nicht selten um labile Charaktere, die einen Zwei-Fronten-Krieg ausfechten. Zum einen suchen sie die Konfrontation mit einem Antagonisten, deutlich ausgeprägt zum Beispiel bei Batman/The Joker in *THE DARK KNIGHT*, Leonard Shelby/Teddy Gammell in *MEMENTO* (2000), Will Dormer/Walter Finch in *INSOMNIA*, Robert Angier/Alfred Borden in *THE PRESTIGE* (2006) und Sator/*The Protagonist* in *TENET* (2020). Zum anderen tragen Nolans Charaktere einen inneren Konflikt aus. Dies ist bei Bruce Wayne (in der Batman-Trilogie) ebenso der Fall wie bei *The Young Man* (*FOLLOWING*), Leonard Shelby (*MEMENTO*), Will Dormer (*INSOMNIA*), Dominick Cobb (*INCEPTION*) oder Joseph Cooper (*INTERSTELLAR*, 2014).

In *DOODLEBUG* ist sowohl die äußere als auch die innere Konfliktebene vorhanden, interessanterweise lassen sie sich hier aber (noch) nicht voneinander trennen. Auch der Protagonist des Kurzfilms ist labil und trägt einen Kampf gegen einen äußeren (zunächst unsichtbaren) Gegner aus. Offensichtlich befindet er sich in einer psychischen Ausnahmesituation, Mimik und Gestik sind die eines Gehetzten am Rande der Paranoia. Symbolisiert und zugleich verstärkt wird dieser Eindruck durch die klaustrophobische Isolation des Protagonisten in einem geschlossenen Raum sowie die darin herrschende Unordnung. Der Mann macht keinen Versuch, dieser Isolation zu entkommen. Im Gegenteil, er verweigert sich sogar ausdrücklich jeglicher Kommunikation mit der Außenwelt: Als plötzlich sein Telefon klingelt, hebt er den Telefonhörer lediglich ab, um ihn augenblicklich in einer gläsernen Wasserkaraffe zu versenken und so das geräuschvolle Eindringen der außerhalb seiner vier Wände befindlichen Welt zu unterbinden. Nichts soll ihn ablenken von dem bevorstehenden Showdown mit dem noch unbekanntem Gegner.

Das Paradoxe und zugleich Faszinierende hierbei ist, dass sich der Kontrahent als der Protagonist selbst erweist. Es handelt sich also um einen *inneren* Konflikt, der jedoch externalisiert wird, denn während Nolans spätere (Anti-)Helden von abstrakten inneren Dämonen heimge-sucht werden, werden diese Dämonen in *DOODLEBUG* tatsächlich sicht-

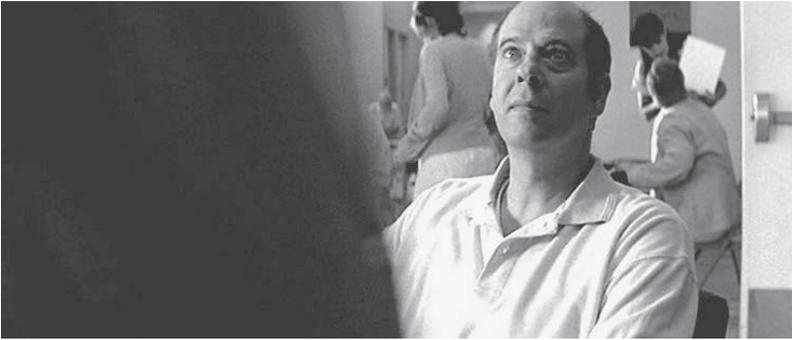
bar, und es kommt zu physischen Interaktionen zwischen den unterschiedlich großen Versionen des Protagonisten. Eine Erklärung für das selbstzerstörerische Handeln seines Protagonisten bietet Nolan zwar nicht explizit an, dennoch lässt sich über dessen Gründe spekulieren: »Although the protagonist in *Doodlebug* may indeed be irrational for wanting to squash himself, it's not altogether clear that he might not have some reason for doing so; or, at the very least, his perhaps irrational action might bespeak a fundamental flaw of the human condition insofar as many of us willingly engage in potentially self-destructive behaviors. *Doodlebug*, for better or worse, may be the most Freudian of Nolan's films as subconscious motivations lead one to self-destructive behavior (...).«<sup>13</sup>

### Doppelgänger

Wenn also in *DOODLEBUG* die verhängnisvolle Jagd auf einen vermeintlichen Gegner als Projektion eines inneren Konflikts dient, den der Protagonist mit sich selbst austrägt, so stellt sich die Frage, ob Ähnliches nicht auch auf Nolans spätere Filme zutrifft. Repräsentieren auch dort die Antagonisten lediglich Projektionen eines Alter Ego des gebrochenen Helden, Aspekte seiner gespaltenen Identität?

Angefangen bei *FOLLOWING* – dessen Protagonist *The Young Man* sich äußerlich zum Doppelgänger seines Gegenspielers Cobb macht – taucht das Doppelgängerthema in vielen von Nolans Filmen auf. Am augenfälligsten wird dies in *THE PRESTIGE*, wo das Motiv des Doppelgängers auf mehreren Ebenen inszeniert wird.<sup>14</sup> Die Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Protagonisten Alfred Borden (Christian Bale) und Robert Angier (Hugh Jackman) werden schon extratextuell dadurch betont, dass sie mit zwei sich ähnlich sehenden Schauspielern besetzt wurden. Vor allem aber auf intratextueller Ebene veranstaltet Nolan ein filigranes Verwechslungsspiel, etwa durch zahlreiche Parallelen in ihren Lebensläufen, durch nahezu identische Verkleidungen, hinter denen sie ihre Identität verbergen, sowie insbesondere durch den spektakulärsten Trick der beiden Illusionisten, *Der transportierte Mann*, für dessen Gelingen ein echtes Double erforderlich ist.

Ebenso innovativ wie in *DOODLEBUG* hat Nolan das Doppelgängerthema auch in späteren Filmen umgesetzt. In *MEMENTO* tritt ein Nebendarsteller namens Sammy Jankis (Stephen Tobolowsky) auf, dessen Geschichte auffällige Parallelen zur Hauptfigur Leonard Shelby (Guy Pearce) besitzt. Ein visueller Hinweis darauf, dass es sich bei den beiden um



Doppelgänger: Vertauschung zweier Figuren in MEMENTO

Doppelgänger handelt, erfolgt nur einmal sehr kurz. An einer Stelle des Films sieht man Sammy in einer statischen Kameraeinstellung auf einem Stuhl in einem Therapiezentrum sitzen. Nachdem im Vordergrund eine Person durchs Bild läuft, sitzt plötzlich nicht mehr Sammy auf dem Stuhl, sondern Leonard – ein verstecktes Indiz dafür, dass es sich bei beiden Männern um ein und dieselbe Person handeln könnte. Diese Information ist jedoch nur für 0,2 Sekunden im Bild zu sehen, liegt also fast im subliminalen Bereich, so dass viele Zuschauer\*innen die Vertauschung der Personen gar nicht bemerken.

Auch in Nolans bislang jüngstem Film, TENET, kommt das Doppelgängermotiv erneut vor, und dort knüpft der Regisseur sogar deutlich an die in DOODLEBUG angelegte Konstellation an. Hier wie dort handelt es sich bei den Doppelgängern um *ein und dieselbe* Person, und hier wie dort kommt es zwischen dem Protagonisten und einer zeitversetzten Version seiner selbst zu physischer Aggression, die das Selbstzerstörerische dieser Konfrontation betont.

### »You want to be fooled.«<sup>15</sup> – Auf der Suche nach der Wahrheit

Die oben erwähnte Scharade des Figurentauschs in MEMENTO ist ein typischer Baustein sogenannter Puzzlefilme bzw. *mind-game films*<sup>16</sup>. MEMENTO ist der wohl außergewöhnlichste, aber keineswegs der einzige Puzzlefilm in Nolans Werk. Verwirrspiele mit den Zuschauer\*innen gehören quasi zum Standardrepertoire des Regisseurs: »The structure of a Nolan film plays on the spectator's investment in the idea of truth, but this investment always results in the spectator being deceived. Insofar as we believe in what we see, Nolan's films lead us into error.«<sup>17</sup> Genau diese Absicht, sein Publikum hinter Licht zu führen und zu falschen Hypothesen zu verleiten, hat Nolan ebenfalls bereits in DOODLEBUG umgesetzt. Wer den Film zum ersten Mal sieht, wird das Verhalten des Protagonisten zwangsläufig als Jagd auf ein Ungeziefer missdeuten. Der unordentliche Zustand der Wohnung und vor allem der präjudizierende, aber irreführende Titel<sup>18</sup> verstärken diese Suggestion.

Was den Protagonisten von DOODLEBUG jedoch am Nachdrücklichsten charakterisiert, ist die Tatsache, dass er obsessiv nach etwas sucht. Bezeichnenderweise wird lange Zeit nicht klar – weder für die Zuschauer\*innen noch für ihn selbst –, wonach er eigentlich sucht. Wie in den meisten Puzzlefilmen stellt sich erst am Schluss in einem finalen Plot-Twist heraus, dass der Protagonist *kein* vielbeinigtes Getier jagt. Viel-

mehr ist das scheinbar triviale Objekt seiner Suche von wesentlich grundlegenderer Bedeutung. Die Enthüllung dieser Wahrheit erbringt aber keine Erkenntnis, sondern mündet lediglich in das nächste, wesentlich komplexere Rätsel, nämlich die Frage nach dem Wesen der Realität. Die Frage, ob wir die Welt, die uns umgibt, verstehen können, wird Nolan in seinen folgenden Spielfilmen immer wieder aufwerfen, am nachdrücklichsten in *INCEPTION* und *INTERSTELLAR*.<sup>19</sup> Diese Frage fächert er dabei in zahlreiche philosophische Probleme auf: »They (Christopher Nolan's films) raise a number of philosophical questions. What is the nature of personal identity? How should actions be understood and interpreted? How can we determine whether actions are moral? What, if anything, can be known about certainty? (...) At the heart of Nolan's narrative aesthetics (...) we find ambiguity and uncertainty, misleading clues and unexpected changes of character, doubling and duplicity, deliberate artifice and fabrication. As viewers, we can't necessarily trust what we see as we watch characters who often only imperfectly understand the situations in which they find themselves.«<sup>20</sup>

Das dominante Motiv der Suche in *DOODLEBUG* erweist sich so gesehen als philosophische Sinnsuche, wobei das verzweifelte Individuum auf sich selbst zurückverwiesen wird. Im Moment der Erkenntnis zerstört das Individuum zugleich die kleinere, ältere Version seiner selbst, nicht ahnend, dass eine größere, zukünftige Version bereits eigene Pläne schmiedet oder dass diese Version überhaupt existiert.

### Das Mysterium der Zeit

Als eine der größten Herausforderungen an die menschliche Erkenntnis stellt sich für Nolan das Phänomen der Zeit dar. »I've always been fascinated by time, by the subjectivity of time«<sup>21</sup>, bekennt der Regisseur, und an anderer Stelle bestätigt er, dass diese Faszination direkte Auswirkungen auf seine Filme hatte: »I've always been interested in time and the manipulation of time in my films«<sup>22</sup>. Seine Manipulationen der Zeit sind durchaus von anderen Filmen inspiriert und beeinflusst – Tom Shone nennt hier Nicolas Roeg's *PERFORMANCE* (1970), *DON'T LOOK NOW* (WENN DIE GONDELN TRAUER TRAGEN, 1973) und *THE MAN WHO FELL TO EARTH* (DER MANN, DER VOM HIMMEL FIEL, 1976)<sup>23</sup>, ebenso gut könnte man David Lynch's *LOST HIGHWAY* (1997) und Stanley Kubricks *2001: A SPACE ODYSSEY* (*2001: ODYSSEE IM WELTRAUM*, 1968) ergänzen – dennoch geht Nolan beim Ausloten der filmischen Möglichkeiten innovati-