



Open Library of Humanities



Forum

Zitation: Haupts, Tobias, et al. »Forum BLADE RUNNER«. *Zeitschrift für Fantastikforschung* 7.1 (2019): 1–38. DOI: <https://doi.org/10.16995/zff.1335>.

Erstveröffentlichung: 04. September 2019

Copyright:

© 2019 Der/die Autor*innen. Dieser Open-Access-Beitrag ist lizenziert durch die Creative-Commons-Grundlizenzen in der Version 4.0 (Creative Commons Namensnennung 4.0 International, welche die unbeschränkte Nutzung, Verbreitung und Vervielfältigung erlaubt, solange der/die Autor*in und die Quelle genannt werden). Vgl. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de/>.

Open Access:

Die *Zeitschrift für Fantastikforschung* erscheint ab Ausgabe 1/2019 ausschließlich im Open-Access-Format. Ältere Druckausgaben sind über den Lit Verlag Münster beziehbar.

Digitale Archivierung:

Die Open Library of Humanities und alle ihre Zeitschriften werden durch den wissenschaftlichen Archivdienst CLOCKSS digital archiviert.

The Open Library of Humanities is an open access non-profit publisher of scholarly articles.

FORUM

Forum BLADE RUNNER

Tobias Haupts¹, Barbara Flückiger², Simon Spiegel², Lars
Schmeink³ und Sherryl Vint⁴

¹ Freie Universität Berlin, DE

² Universität Zürich, CH

³ HafenCity Universität, DE

⁴ University of California, Riverside, US

Corresponding author: Tobias Haupts (thaupts@zedat.fu-berlin.de)

Forum on BLADE RUNNER and BLADE RUNNER 2049.

Science Fiction 1982 | 2017

Tobias Haupts

Freie Universität Berlin, DE
thaupts@zedat.fu-berlin.de

BLADE RUNNER 1982 (US, Regie: Ridley Scott): Zu Beginn schien wenig Begeisterung durch, das Werk sei »[k]ein vollends zufriedenstellender Film« (Schnelle 23):

Da werden nebenhandlungsträchtige Figuren erfunden, Erinnerungen an die Automaten-Menschen der Romantik beschworen, trivialphilosophische Exkurse unter die Dialoge gemischt, Anspielungen auf den ›film noir‹ riskiert, da wird allerlei christliche Symbolik bemüht – am Ende bricht die rudimentäre Geschichte unter der Last der Zutaten vollends zusammen: vieles bleibt unklar, weil wichtige Elemente der Haupthandlung den Accessoires geopfert worden sind. (Pehlke 606)

Eine Rückkehr des Kinos der Attraktionen, die hier eindeutig negativ konnotiert wurde: zu grell, zu bunt – Bilder, die kein Ersatz für eine Geschichte sind, »so lame that it seems in need of a wheelchair« (Milne 195). Doch 1982 ist nicht 2017. Die Industrie hatte zu Beginn des Jahrzehnts den Fan und Nerd noch nicht als kaufkräftige Zielgruppe identifiziert, die im Medienjahrzehnt der 1980er-Jahre erst noch wachsen musste. Videorekorder und Walkman, Compact Disc und Personal Computer formten nicht nur Kassettenkinder, sondern gleichsam eine ganze Mediengeneration; die Biografie wurde zur Medienbiografie, die Sozialisation durch den Konsum audiovisueller Bilder bestimmt. Der Science-Fiction-Film gehörte 1982 noch zu jenen Genres, die weder Teil einer verträumten, am Kino erprobten Cinephilie waren, noch in den Videothekenregalen Programme abseits des Mainstreams anbieten konnten. Die Science Fiction des neuen Jahrzehnts, und dies bereits seit 1977, war, und das führte gleichzeitig auch zu ihrer Kritik, vor allem bunt: Man sah farbige statt blaue Bilder eines jenseitigen Weltalls, welches von niedlichen Robotern und Monstern genauso bewohnt war wie von schwertkämpfenden Rittern und schießenden Westernhelden. Und doch ahnte bereits die zeitgenössische Filmkritik, trotz einer

ablehnenden Haltung auf der Seite sogenannter Etablierter, dass die Zukunft des Science-Fiction-Films immer nur Teil der eigenen Gegenwart war und auf das eigene In-der-Welt-Sein zurückverwies, dessen Sorgen und Ängste hier ins Monströse gesteigert wurden. So auch in den Kontexten von BLADE RUNNER: dem Kino der frühen 1980er-Jahre. Die Motive sind alt und neu zugleich, erscheinen im Potenzial der Bilder visionär, in ihrer Botschaft jedoch nahezu reaktionär: Die Invasion erfolgt nicht mehr von einem Himmel voller verdächtiger Sterne herab, sondern aus den eigenen Zellen heraus, aus dem Inneren von Blut und Genom wie in John Carpenters THE THING (US 1982). Der Andere bleibt so lange unscheinbar und dem Menschen ähnlich, bis es aus ihm herausbricht, bis das Monströse oder eben das Maschinelle, das Hergestellte und Replizierte, wie bei Scott in seinem Vorgängerfilm ALIEN (US/GB 1979), gleich in doppelter Weise auftritt: das Fremde aus dem Brustkorb John Hurts nach dessen Befruchtung, die Technik aus dem Hals des Androiden Ash (Ian Holm) nach dessen Verwundung. Und trotz der Dunkelheit der Antarktis wie in Carpenters Film, trotz der Häuserschluchten, die in der Tiefe kein Ende finden, will das Genre versöhnen. Es schickt, im Namen Steven Spielbergs, einen Außerirdischen (E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL, US 1982) zu einem kleinen, vaterlosen Jungen, der gerettet wird, um schließlich selbst retten zu können: den Besucher, sich selbst, die Familie, den Vorort und letztlich auch die Menschheit, die vollends drohte von den Medien überlagert (wie in Wolf Gremms KAMIKAZE 1989, DE 1982) oder gar verschluckt zu werden (wie in der vollständigen Digitalisierung der Figuren in Steven Lisbergers TRON, US 1982). Und immer wieder befreite die Space Opera die Galaxis von neuen Despoten und tyrannischem Weltraumadel, beendete den neuen Faschismus zwischen den Sternen. Die Filme bleiben wirksam, in ihrer Zeit und über sie hinaus, prägen gemeinsam mit der Literatur Begriffe wie Cyberpunk und virtuelle Realität, Androiden und Replikanten, die seither aus dem Kanon des Genres nicht mehr herauszulösen sind und nach den 1980er-Jahren immer weniger Erklärung bedürfen.

Lisbergers TRON erhielt 2010 eine Fortsetzung, Carpenters Film 2011 ein Prequel. TRON: LEGACY (US, Regie: Joseph Kosinski) und THE THING (US/CA, Regie: Matthijs van Heijningen Jr.) fragen zugleich nach dem, was bleibt, wie auch nach dem Um- und Zustand, die es erst haben soweit kommen lassen. Was hat sich im Umgang mit dem Neuen verändert und wie reagiert der Mensch auf eben dieses Neue? Das Genre

führt somit immer wieder zu der Frage des Menschseins zurück, gravitätischer: der *conditio humana*. Ob die Filme dies tatsächlich in »trivialphilosophische[r]« Manier taten, dass statt dieser Fragen die Brillanz der Bilder (vgl. Schnelle 23) ins Zentrum gerückt werden musste, sei dahingestellt. Vergessen werden so nur zwei wichtige Argumente: Die Kritik an der audiovisuellen Ausgestaltung, die zur »Entdeckung am Rande« (Fuchs 6) einlädt und den Film wie auch das Science-Fiction-Kino seiner Zeit in die (pejorativ gedachte) Nähe des Kinos der Attraktionen rücken will, scheint hier zu vergessen, dass auch das staunende Auge weinen kann, selbst wenn diese Tränen im Ozean des Kinos verschwinden. Eine solche Form der Kritik denkt ihre Zuschauerschaft als derart eindimensional, dass sie nicht hinter die Bilder schauen und weitere Ebenen öffnen kann. Doch nimmt man den Vergleich zu Tom Gunnings Auseinandersetzung mit dem frühen Kino ernst und nicht als bloße Herabsetzung jener Filme, so sei daran erinnert, dass das Kino der Attraktionen der Vorläufer der künstlerischen Avantgarde der 1920er-Jahre war – einer Avantgarde, die erstmals das Kino und den Film als eigenständiges Medium dachte, seine Spezifik ernst nahm und beide von den Einschränkungen der alten Künste zu emanzipieren gedachte. Auch das kann das Science-Fiction-Kino.

Dass 2017 daher nicht 1982 ist, erscheint evident. Doch vor dem Blick auf das Heute drängt sich die Frage nach dem Dazwischen auf.¹ Denn ebenso wie BLADE RUNNER ein Film des Kinos war, war er zugleich auch ein Film der VHS-Kassette, der Laserdisc, der DVD und Blu-ray, wurde zum Synonym für die Tiefenschichten eines sich nach und nach entfaltenden postmodernen Kinos und schließlich zum ersten Beispiel einer Filmwissenschaft, die nach Editionen, Schnittfassungen und dem *Director's Cut* fragte, ohne hierbei nur dem Autorenfilm zu huldigen. 2017 denkt diese Entwicklungen schon lange mit, in Hinblick auf die Produktion, den Rezipienten und die Position des Films im sich mehr und mehr ausdifferenzierenden Medienensemble der Gegenwart. Der zeitgenössische Blockbuster ist kaum noch zu trennen vom Genre der Science Fiction. Unlängst bestimmen die Superhelden der Konzerne, was ein Großfilm sein kann; die Serie wirkt auf das Kino, das Kino auf die Serie. Neben dem BLADE RUNNER 2049 (US 2017, Regie:

¹ Vgl. den Beitrag von Simon Spiegel im Forum.

Denis Villeneuve) ist auch ALIEN wieder da, selbst wenn die fremdartige Kreatur, die dem Kinogänger nach all der Zeit unheimlich vertraut ist, nur am Rande eine Rolle spielt. Und, anders als BLADE RUNNER, lässt ALIEN den künstlichen Menschen nunmehr als genuine Ursache des Horrors und nicht als Figuration der Erlösung überleben. Auch Regisseur Denis Villeneuve nimmt den Modus seines Vorgängers auf: Ist es 1982 die Melancholie der Figuren, die den Zustand ante nur erahnen können, ist es 2017 die Nostalgie der Zuschauer, die sich an den Film, die oben genannten Kontexte und die eigene Rezeption erinnern und diese mitdenken.² War man sich 1982 vor dem Hintergrund des sauren Regens und des Waldsterbens, der atomaren wie militärischen Bedrohung nicht wirklich sicher, dass der Mensch 2019 noch da sein würde, geht der Film 2017 davon aus, und das stimmt optimistisch, dass es 2049 noch Menschen geben wird. So setzt er vielleicht hier das Zeichen der Hoffnung, in Form von Farben und Licht,³ aber auch mittels einer neuen Möglichkeit der Fortpflanzung und Fertilität,⁴ indem er die Frage nach dem Weiterbestehen offensiv stellt. Das Andere muss zwar auch in BLADE RUNNER 2049 wie schon in seinem Vorläufer (zunächst) vernichtet werden, doch ist weder das noch die (pseudo-)religiösen Konnotationen der Geburt des *einen* Kindes der zentrale Aspekt des Films, das Gefühl im Zuschauer nach Verlassen des Kinos oder dem Ausschalten des Players. Denn mehr noch als 1982 zeigt das Kino 2017 im Modus der Science Fiction, dass die einmal gezogenen Grenzen zwischen diesen und jenen keine wirklich wichtige Rolle mehr spielen.

Autor

Dr. Tobias Haupts ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Seminar für Filmwissenschaft der Freien Universität Berlin. Seine Forschungsschwerpunkte sind Filmgeschichte (v. a. deutsche Filmgeschichte) und Genregeschichte (u. a. des fantastischen Films), Distributionsformen des Films, die Medienkultur der 1980er-Jahre, Film & Theologie und TV-Serien der 1990er-Jahre.

² Vgl. den Beitrag von Lars Schmeink im Forum.

³ Vgl. den Beitrag von Barbara Flückiger im Forum.

⁴ Vgl. den Beitrag von Sherryl Vint im Forum.

Farbe, Licht, Raum in BLADE RUNNER 2049

Barbara Flückiger

Universität Zürich, DE
baflueckiger@gmail.com

Das Farbschema habe eine spezifische narrative Bedeutung, die sie aber nicht verraten möchten, raunen Denis Villeneuve, Kameramann Roger Deakins und Production Designer Dennis Gassner,⁵ und so finden sich in diversen Foren Diskussionen zur verborgenen Symbolik der Farben in BLADE RUNNER 2049. Genau um diese hermeneutische Dimension soll es in diesem Text jedoch nicht gehen, sondern um die Ästhetik der Farbe im Zusammenspiel mit Licht, Materialien und Raum. Grundsätzlich wird das ästhetische Ausdrucksrepertoire von Farbe im Film unterschätzt, wenn Filmfarbe auf den Farbton reduziert wird. Vielmehr sind materielle Eigenschaften von Figuren, Objekten und Raum signifikante Einflussgrößen für die Farberscheinung, die über die Mise-en-Scène – Lichtsetzung, Kameraführung und Bildkomposition – gesteuert werden. Als weitere Dimension ist die Bewegung zu nennen, die gerade im BLADE-RUNNER-UNIVERSUM von besonderer Bedeutung ist, sind doch nicht nur Figuren und Objekte sowie die Kamera in Bewegung, sondern in besonderem Maß das Licht. Dazu später mehr.

Monochromie und Farbkontraste

Mit dem Konzept der *used future* leitete das Set Design von STAR WARS – EPISODE IV (US 1977, Regie: George Lucas) eine Wende ein, weg vom cleanen Look früherer Science-Fiction-Filme und hin zu rostigen, abgenutzten Oberflächen. BLADE RUNNER 2049 schließt – wie BLADE RUNNER – an diesen Look an, ist aber auch dem Brutalismus der Moderne verpflichtet, mit harten, kantigen, geometrischen Formen, die in deutlichem Gegensatz zu den heruntergewirtschafteten, öden Landschaften ohne Vegetation oder voller Müll stehen. Die Gegensätze von Texturen und Formen sind

⁵ Siehe <http://collider.com/denis-villeneuve-blade-runner-2049-interview/> oder <https://filmmaker-magazine.com/103272-the-color-of-the-future/>.

farblich aber verschliffen durch weitgehend monochrome Farbschemata, die nur selten durch Farbkontraste gebrochen werden (**Abb. 1a–b**).

Neben Grau-, wenig gesättigten Blau- und Grüntönen schreiben sich vor allem die leuchtenden Gelb- und Orange-Rot-Färbungen ins Gedächtnis ein und sind

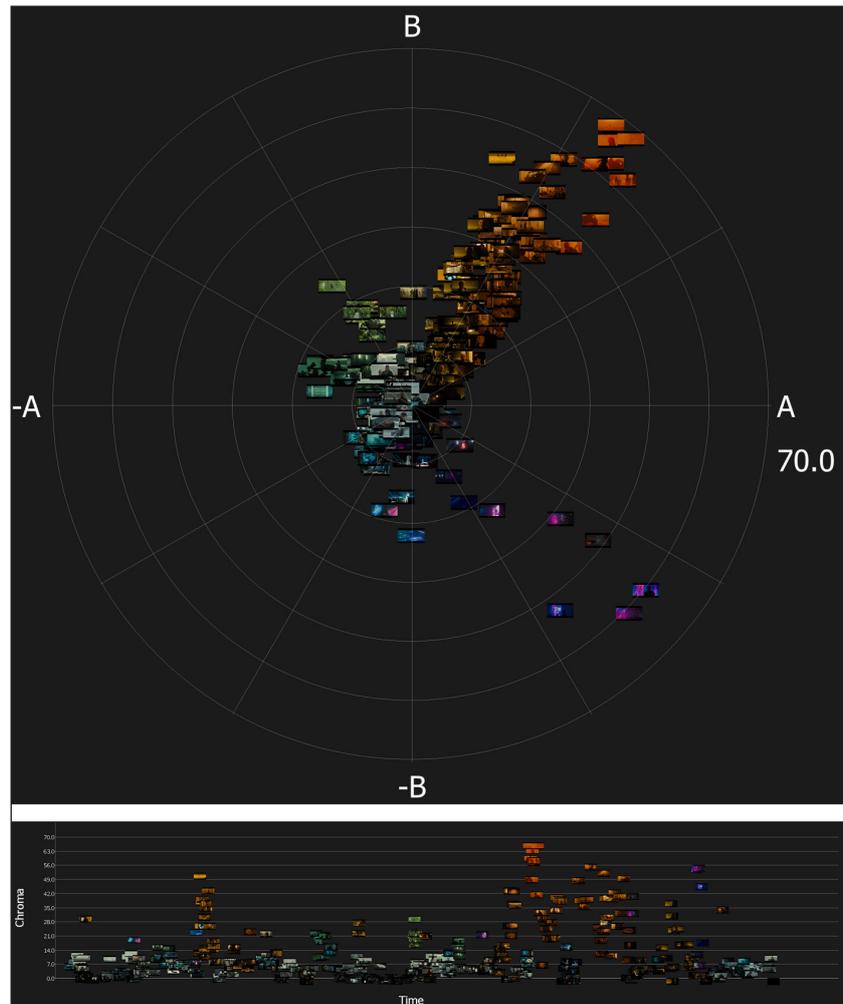


Abb. 1a–b: Farbanalyse von BR 2049, Chromatizität im CIE L*a*b* Farbraum (oben). Entwicklung des Chroma (y-Achse) während der Laufzeit des Films (x-Achse). Visualisierung in VIAN, entwickelt von Gaudenz Halter, ERC Advanced Grant *FilmColors*.⁶

⁶ Zur Entwicklung von Deep-Learning-Tools für die Analyse von Film(-farben) siehe Halter und Blog-Post <https://filmcolors.org/2018/03/08/vian/>.

emblematisch für die Farbgestaltung des Films, referieren aber auch auf das gelb-orange Sonnenlicht in der Tyrell Corporation des Ursprungsfilms.

Nur das Grün der Vegetation im Garten von Dr. Ana Stelline hat eine warme Färbung, die sich von den kühleren, giftigen Grüntönen deutlich unterscheidet (**Abb. 2a–b**). Sättigungskontraste sind partiell zu beobachten, wenn Flächen unterschiedlicher Sättigung Ton-in-Ton-Verläufe aufweisen oder wenn die fast durchgehend ungesättigten Kostüme der Figuren in Kontrast zu farbigen Hintergründen stehen. Im relativ begrenzten Repertoire von Kontrasten sind es ferner einzelne Pop-out-Effekte in Quantitätskontrasten von zufällig wirkenden Gegenständen (**Abb. 3**) oder besonders von farbigen Lichtquellen – Werbeflächen, Effektbeleuchtung oder Schweinwerfer der Spinner in der Nacht (**Abb. 8**). Die Gelb-Amber-Orange-Rot-Spektren weisen durchgehend eine stechende Note auf, durch leichte Brechungen oder Tendenzen ins Grünliche, besonders im gelben Innenbereich der Wallace Corporation. Stärker gesättigte Bonbonfarben in Pink, Purpur und Blau sind



Abb. 2a–b: Kalte, bläuliche Grüntöne dominieren den Film, mit Ausnahme des warmen Grüns, das mit Natur assoziiert ist.



Abb. 3: Quantitätskontrast von zufällig wirkenden Gegenständen – hier in Gelb.



Abb. 4: Signifikante Farbänderung in Verbindung mit der holografischen Figur Joi, mit Transparenz und interaktivem Licht.

der holografischen Figur Joi zugewiesen (**Abb. 4**), deren virtueller Status durch verschiedene Formen von Transparenz charakterisiert wird, durch Glitches und Dropouts – kurze Fehler und Signalunterbrechungen –, oder den genauso unreal wirkenden Werbeflächen, die als Lichteffekte ebenfalls transparent erscheinen.

Atmosphärische Effekte, Transparenz und Transluzenz

In seinen wahrnehmungstheoretischen und phänomenologischen Überlegungen zur Erscheinungsweise von Farben führte David Katz (*Erscheinungsweisen, Aufbau*) den Begriff Flächenfarben ein, die er in Opposition zu Oberflächenfarben stellt. Während die Oberflächenfarben als Körperfarben an Objekte gebunden sind und dem Blick mit ihrer Beschaffenheit Widerstand leisten, sind Flächenfarben texturlos und scheinen frei im Raum zu schweben, wie beispielsweise das Blau des Himmels, in welches das Auge

scheinbar in unterschiedliche Tiefen eindringen kann. In der Tat sind Flächenfarben eine der dominanten Erscheinungsweisen von Farben in *BLADE RUNNER 2049* (**Abb. 5a**).

Sie haben allerdings verschiedenartige physische, profilmische, aber auch filmische Grundlagen. So herrschen im ganzen Film atmosphärische Effekte vor, die durch Nebel, Rauch und Dunst hervorgerufen werden, oftmals mit deutlichem Hinweis auf Luftverschmutzung durch atomare Katastrophen und die Vernichtung der Vegetation. Kleine Wasser-, Rauch- oder Staubpartikel in der Luft erzeugen eine Diffusion des einfallenden Lichts, das dadurch volumetrisch erscheint, sodass die Lichtstrahlen oder -flächen sichtbar sind. Solche durchscheinenden Bilder und Räume werden auch als diaphan bezeichnet (Schöne, Alloa). Durchscheinende Materialien erzeugen ähnliche diaphane Effekte durch Transluzenz, die ebenfalls zu interner Streuung des auftreffenden Lichts führt. Hier sind in *BLADE RUNNER 2049* besonders Plastikfolien und mattierte sowie verschmutzte Scheiben zu nennen, die über das auftreffende, oftmals farbige Licht Flächenfarben erzeugen (**Abb. 5b**). Die wandelbare Transparenz der holografischen Figuren fügt sich in diesen ästhetischen Formenkreis genauso ein wie die leuchtenden Lichtreklamen (**Abb. 4**).



Abb. 5a–b: Diffusion und monochromes Flächenlicht in Orange. Durchscheinende Plastikvorhänge produzieren ähnliche diaphane Diffusionseffekte.

Diffusion ist besonders seit den 1970er-Jahren eine Stilkonstante von Science-Fiction-Filmen,⁷ nicht zuletzt auch aus pragmatischen Gründen, um die Schwächen von Modellaufnahmen zu kaschieren. Ikonografisch schließt Diffusion an das *Sfumato* der Malerei etwa bei Leonardo da Vinci an, an religiöse und besonders romantische sowie impressionistische Darstellungsformen, wie in Caspar David Friedrichs Werk oder ganz besonders in William Turners berühmten Gemälden von Nebel am Meer. Auch der erste *BLADE RUNNER* war voll von Diffusion durch Regen und Smog.

Filter in Amber, Pink und Gelb wurden teilweise von Tiffen hergestellt, um die variable Einfärbung zu erzeugen (Deakins in Bosley 44 f.). Gleichzeitig ruft das bernsteinfarbene bis orange-rote Spektrum einen nostalgischen Modus auf, wie er schon durch den frühen Film mit seiner Virage – der einheitlichen Einfärbung ganzer Filmsequenzen durch Farbbäder – und Sepia-Tonung geschaffen wurde.

Figur und Grund

Eines der auffälligsten Gestaltungsmerkmale von *BLADE RUNNER 2049* ist die Inversion von Figur und Grund. Wie erwähnt, sind die Figuren fast durchgehend in unbunte Materialien gehüllt, in Schwarz, Grau oder Weiß. Nur punktuell reflektiert ein solch ungesättigter Farbton der Figuren das farbige Licht der Umwelt, am deutlichsten die weißen Kostüme von Luv in der gelb beleuchteten Wallace Corporation.

Es sind zwei diametrale Strategien zu beobachten, wie die Interaktion von Figuren und Raum gestaltet ist, einerseits die Kombination von Figuren mit atmosphärischer oder materieller Diffusion in planimetrischen, flächigen Kompositionen, andererseits eine Präzisionsinszenierung in die Tiefe mit geometrischen Formen, oftmals symmetrisch und zentral choreografiert, welche die Architekturen der Räume als dominant und erdrückend erscheinen lassen.

Im ersten stilistischen Repertoire sind die leuchtenden, entweder farbigen oder unbunten Hintergründe durch die vorgängig erwähnten diaphanen Flächenfarben

⁷ Siehe Joëlle Koste Vortrag »Challenging the Film Stock? Diffusion and Visual Complexity in Colour Film«, 3rd International Conference Colour in Film, London, 2018.

gegeben. In der zweiten Konstellation, die hier im Zentrum stehen soll, findet sich das Grundkonzept des Production Design, wie es Dennis Gassner im Interview beschreibt:

I always like to find a touchstone word to describe the film, so when I first met Denis I asked him what that was for this movie. He thought for a second and then said, »Brutality«. I asked him to expand on that, and he said, »It's a harsher environment. The world has gotten much more demanding«. In developing the architecture, it has to have that connection. (Gassner in Kadner)

Durch die Tiefeninszenierung, oftmals gepaart mit frontaler, symmetrischer Bildkomposition, wird die profilmische Architektur als geometrische Struktur bildwirksam, besonders deshalb, weil Farbvariationen in den monochromen Farbschemata weitgehend fehlen. An deren Stelle treten Lichteffekte, welche die Materialität und Form der Architektur betonen.

Durch die reduzierte Formensprache der brutalistischen Architektur erzeugen diese Lichteffekte jedoch keine Plastizität, selbst dort, wo es sich um punktuelle diegetische Lichtquellen handelt, wie im Dom von Ana, wo LED-Bänder kreisförmig angeordnet sind und nur durch ein schwaches, diffuses Grundlicht ergänzt werden. Die harten, schräg einfallenden Sonnenstrahlen mit ihren geometrischen Schatten im Wallace-Archiv betonen zwar die Tiefenstaffelung der geometrischen Raumelemente, aber sie modellieren den Raum ebenfalls nicht.

So fallen die ambivalenten Kippbewegungen (Schweinitz) zwischen Fläche und Raum besonders deutlich aus, auch weil die Figuren durch die Figur-Grund-Inversion sich zwar vom Hintergrund abheben, sich jedoch selten räumlich in die Architektur einfügen und kaum eigene Dreidimensionalität aufweisen (**Abb. 6**). Umso stärker fällt das modellierende Licht in zwei Kernszenen auf, nämlich in der Geburtstagserinnerung, wo die Gesichter der Kinder vom Kerzenschein beleuchtet sind und in der Szene, in welcher K Deckard aufsucht. Chiaroscuro-Beleuchtung betont die kantigen Gesichtszüge von Deckard in der Bewegung, sodass das harte Führungslicht von der einen Seite über ein Spitzlicht auf die andere Seite wandert, mit einem für männliche Figuren typisch hohen Kontrast zwischen Führungslicht und Aufhellung



Abb. 6: Ambivalente Kippbewegung zwischen Fläche und Raum durch harte, geometrische Schatten.



Abb. 7: Die Chiaroscuro-Beleuchtung von Deckard schließt an Lichtkonventionen für männliche Figuren an.

(Abb. 7, vgl. Keating 38). Beide Szenen sind übrigens mit der Vergangenheit assoziiert und reichern deshalb den Stilwandel narrativ und emotional an.

Farbiges Licht in Bewegung

In *BLADE RUNNER* legte Ridley Scott den größten Wert auf bewegte Lichtquellen. »We produced a lot of elements like running lights and flashing strobe lights on vehicles that are travelling off in the distance, just to create a greater density to the look of the megalopolis« (Supervisor John Walsh in Shay 67). Wie der Smog hatte das bewegte Licht nicht nur narrative und ästhetische Funktionen, sondern auch einen praktischen Nutzen, nämlich die steril wirkenden Modellbauten zu beleben. Obwohl in *BLADE RUNNER 2049* Modelle zum Einsatz kamen, lassen sich heute solche Defizite

müheles mit VFX ausgleichen. Dennoch sind bewegte Lichter eine der auffälligsten ästhetischen Konstanten in diesem Film, und sie sind farbig. Oftmals handelt es sich um interaktive Lichter, die CGI mit Live-Action verbinden (Flückiger 257 ff.). In seinen Anmerkungen zur Lichtgestaltung führt Roger Deakins aus (Bosley 44), dass diese Beleuchtungseffekte analog umgesetzt wurden, was sich bei entsprechend minutiöser Planung ohne Weiteres realisieren lässt. Dazu gehören – wie schon im Ursprungs-*BLADE-RUNNER* – die Schweinwerfer der Spinner, die in der Nacht aufscheinen und volumetrische Lichtkegel in den nebligen Himmel zeichnen (**Abb. 8**), aber auch die leuchtend farbigen Werbeflächen oder Computermonitore, die fahles blaugrünliches Licht abstrahlen.

Sicherlich das spektakulärste Element von Licht in Bewegung sind allerdings die kaustischen Effekte in der Wallace Corporation (**Abb. 9**). Kaustik entsteht durch



Abb. 8: Die Spinner zeichnen bewegtes volumetrisches Licht in den nebligen Nachthimmel.



Abb. 9: Bewegte Lichtmuster durch Kaustik in *BLADE RUNNER 2049*.

interne Reflexion und Brechung in transparenten Materialien wie Wasser oder Glas. In Filmen ist sie weit früher und häufiger zu beobachten als man annehmen könnte. So verbinden insbesondere verschiedene Technicolor- und Agfacolor-Filme der 1940er-Jahre Lichtmuster, die durch Cookies erzeugt werden, mit bewegten Lichtmustern durch Kaustik.⁸ In jüngerer Zeit sind es die Kameraarbeiten von Sławomir Idziak, der insgesamt eine Affinität für optische Transformationen durch Anamorphose aufweist (Prümm 54 f.; vgl. Romero), in welchen Kaustik ein mehrfach zu beobachtender Lichteffect ist wie unter anderem in *TROIS COULEURS: BLEU* (FR/PL/CH 1993, Regie: Krzysztof Kieślowski).

Für den Ursprung der Kaustik in *BLADE RUNNER 2049* haben Production Designer Dennis Gassner und Regisseur Denis Villeneuve einen Mythos geschaffen, der laut Gassner auf Wasser als japanisches Symbol für Sicherheit verweist (Kadner). Nicht überraschend war es ausgesprochen komplex, so umfangreiche Sets mit Kaustik zu beleuchten. Jedenfalls wirken die großen bewegten Lichtmuster im Zusammenspiel mit dem ins Grünliche tendierenden gelben Licht eher beunruhigend als Sicherheit stiftend.

Obwohl die Filmemacher wiederholt betonen, dass sich *BLADE RUNNER 2049* nur wenig am Prequel orientiere (Bosley, Kadner), sind viele der in diesem Text herausgearbeiteten ästhetischen Merkmale in beiden Filmen zu finden, insbesondere die Dominanz von Diffusion, weitgehend monochrome Farbgestaltung und Licht in Bewegung. Doch in der Gesamtwirkung sind ebenso auffällige Parallelen zu *GATTACA* (US 1997, Regie: Andrew Niccol) zu finden, in dem Architektur ebenfalls ein ästhetisches wie narratives Motiv bildet, und ganze Segmente monochrome Farbschemata aufweisen.

This project has received funding from the European Research Council (ERC) under the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme, grant agreement No 670446 FilmColors.

⁸ Vgl. Resultate der Analyse eines Korpus von 400 Filmen im ERC Advanced Grant *FilmColors*: <http://www.research-projects.uzh.ch/p21207.htm>.

Die Filmanalysen des Korpus von mehr als 400 Filmen wurden durch ein Team von drei Doktorandinnen, einer Postdoktorandin, drei Studierenden und der Autorin durchgeführt, siehe <https://filmcolors.org/2015/06/15/erc/>.

Autorin

Prof. Dr. Barbara Flückiger ist Professorin für Filmwissenschaft an der Universität Zürich. Promotion 2001 an der Universität Zürich, Habilitation 2007 an der FU Berlin. Ihre Monografien *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films* und *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer* haben sich als Standardwerke etabliert. Zu ihrem Forschungsschwerpunkt Interaktion von technischer Innovation und Ästhetik entwickelte und leitete sie zahlreiche Forschungsprojekte. 2015 erhielt sie für ihre Forschung den renommierten Advanced Grant des European Research Council zur interdisziplinären Erforschung von historischen Farbfilmprozessen mit digitalen Methoden. Siehe auch *Timeline of Historical Film Colors* <https://filmcolors.org/>.

BLADE RUNNER Retrofitted

Simon Spiegel

Universität Zürich, DE
simon@simifilm.ch

Bereits der Anfang wirkt unheimlich vertraut: Die weiße Schrift auf schwarzem Hintergrund mit einzelnen rot hervorgehobenen Worten, und dann, als erstes Bild, das extreme Close-up eines menschlichen Auges (**Abb. 10a**). Ein erstes – im doppelten Sinne – Augenzwinkern an die Kenner und Kennerinnen im Publikum, denn jeder BLADE-RUNNER-Aficionado, der etwas auf sich hält, weiß um die Bedeutung dieser Einstellung. Schon in der Titelsequenz des ersten BLADE RUNNER ist eine vergleichbare Großaufnahme zu sehen (**Abb. 10b**); allerdings – und das macht sie umso bedeutungsvoller – nicht in der ursprünglichen Kinofassung, sondern erst im fälschlicherweise so genannten *Director's Cut* von 1991. Wir sind, so signalisiert dieser Beginn, in guten Händen und die Tonspur unterstreicht dies. Der dicht gewobene Klangteppich mit seinen sehnsüchtigen Synthesizer-Klängen und dem tiefen, stampfenden Bass dazwischen, das ist der unverkennbare *Blade-Runner*-Sound.

Mangelnden Respekt vor dem Original kann man Regisseur Denis Villeneuve kaum vorwerfen. Vielmehr sind er und sein Team offensichtlich darum bemüht, Kontinuität mit Ridley Scotts Film zu markieren; nicht nur was den Auftakt und einzelne formale Merkmale betrifft, sondern auch bezüglich der Handlung. Praktisch alle wesentlichen Elemente des Plots sind Variationen des Originals: Einmal mehr ist im Sequel ein Film-noir-Detektiv auf der Suche nach Replikanten, die sich als äußerst menschlich entpuppen; wie einst Rick Deckard verliebt sich auch K in eine künstliche Frau – nun allerdings in eine virtuelle, und schließlich kommt auch hier einem Spielzeug-Vierbeiner zentrale Bedeutung zu.

Gerade in seinem Beharren, dem Geist des ersten Films treu zu bleiben, zeigt BLADE RUNNER 2049 aber auch, wie sehr sich Hollywood in den 35 Jahren seit dem Original verändert hat. Denn obwohl der Film und die seinen Start begleitende Medienkampagne das Gegenteil behaupten, hat die erzählerische Haltung, die Art



Abb. 10a–b: Ein Auge in Großaufnahmen zu Beginn von *BLADE RUNNER 2049* und *BLADE RUNNER*.

und Weise, wie das Sequel sein narratives Material organisiert, so gut wie nichts mit dem Film *Scotts* gemein.

Traditionell waren Filme darauf ausgerichtet, dass man sie sich einmal im Kino anschaute und ihnen dann allenfalls Jahre später wieder im Fernsehen oder in einem Reprisenkino begegnete. Die verschiedenen Heimvideoformate und später dann die DVD mit ihrer Möglichkeit des mehrfachen Wiederschauens, vor allem aber das Internet haben die Filmrezeption nachhaltig verändert. Seien es TV-Serien oder Superhelden-Blockbuster – bei der Konzeption großer Produktionen wird heute von Anfang an mitbedacht, dass Heerscharen von Fans das Gesehene analysieren und mit Gleichgesinnten diskutieren werden. Dieses *Forensic Fandom*, wie es Jason Mittel nennt, muss mit Material versorgt werden, was zur Folge hat, dass Anspielungen, Doppeldeutigkeiten und elaborierte Plot-Twists heute den erzählerischen Normalfall darstellen.

Hollywood unterstützt diese Entwicklung tatkräftig, weil sie den anderen großen Trend der letzten zwanzig Jahre ideal ergänzt: Großproduktionen werden nicht mehr als einzelne Filme, sondern als crossmediale Franchises konzipiert. Idealerweise als

ein *Shared Universe*, das Platz für unterschiedliche Medien und Konsumentengruppen bietet. Der Fernsehwissenschaftler Matt Hills hat in diesem Zusammenhang den Begriff der »Hyperdiegese« geprägt (*Fan Cultures*). Damit bezeichnet er ein räumliches Verständnis von Erzählung, in dem die konkrete Handlung nur einen begrenzten Ausschnitt auf eine zumindest vermeintlich voll ausgestattete narrative Welt gewährt, gewissermaßen die Spitze des erzählerischen Eisbergs. Der einzelne Film bzw. die Serienstaffel zeigt jeweils nur eine Facette dieser Welt, suggeriert aber stets, dass es noch viel mehr zu erzählen gäbe, und vor allem, dass alle Ereignisse einem übergreifenden Konstruktionsplan folgen.

All diese Entwicklungen befruchten sich gegenseitig: Hyperdiegetisches Erzählen ermöglicht nicht nur eine endlose Zahl von Franchise-Ablegern, es kommt auch dem Wunsch der Fans entgegen, das von ihnen geliebte Universum möglichst umfassend zu ergründen.

Diesem modernen Typus hyperdiegetischen Erzählens entspricht Scotts Film ganz und gar nicht. In seinem Kern ist *BLADE RUNNER* sehr einfach aufgebaut: Deckard erhält den Auftrag, die entflohenen Replikanten zur Strecke zu bringen, was er im Folgenden auch tut. Verkompliziert wird sein Auftrag einzig dadurch, dass er sich in die Replikantin Rachael, die ebenfalls flüchtig ist, verliebt. Im direkten Vergleich mit Philip K. Dicks Vorlage *Do Androids Dream of Electric Sheep* (1968), die unter anderem mit einer von Replikanten betriebene Parallel-Polizeibehörde aufwartet, ein geradezu banaler Plot.

BLADE RUNNER verzichtet auf erzählerische Mätzchen und spektakuläre Twists – mit einer Ausnahme: dem berühmten Origami-Einhorn, das Deckards Kollege Gaff am Ende des Films vor dessen Wohnungstür platziert (**Abb. 11**). Ist dieses bloß ein Hinweis darauf, dass Gaff weiß, was Deckard vorhat? Oder bedeutet es mehr? Seit der Veröffentlichung des *Director's Cut*, der im Gegensatz zur Kinofassung eine kurze Traumsequenz mit einem Einhorn enthält, steht die Antwort für *BLADE-RUNNER*-Exeget*innen fest: Gaff kennt Deckards Träume, was nur möglich ist, weil Deckard ebenfalls ein Replikant ist. So umstürzend diese Interpretation wirken mag, für den Plot des Films hat sie im Grunde keine Konsequenzen. Am Ende sind Deckard und Rachael auf der Flucht; ihr ontologischer Status ändert daran nichts.



Abb. 11: Das Einhorn am Ende von BLADE RUNNER.

Obwohl der kommerzielle Erfolg bei Erscheinen eher bescheiden war, bildete sich um BLADE RUNNER eine Gemeinschaft von Fans, die jedes Detail mit geradezu obsessiver Genauigkeit analysierte. Die kleinste Unstimmigkeit wurde zum interpretatorischen Schlüssel. Warum etwa spricht Deckards Vorgesetzter Bryant von fünf flüchtigen Replikanten, obwohl im Film nur vier zu sehen sind? Bedeutet dies, dass Deckard der fünfte ist? Die Erklärung ist letztlich banal: Dem Film gingen so viele Drehbuchfassungen voraus und der Dreh war derart chaotisch, dass man vergaß, eine Dialogzeile aus einer älteren Fassung anzupassen, in der noch eine weitere Replikantin vorkam.

Mit dieser Erklärung soll den zahlreichen Interpretationen – BLADE RUNNER dürfte nach 2001: A SPACE ODYSSEY (US/GB 1968, Regie: Stanley Kubrick) der meistkommentierte SF-Film überhaupt sein – nicht ihre Gültigkeit abgesprochen werden. Sie soll lediglich zeigen, dass diese und viele andere Leseweisen nicht beabsichtigt waren, dass BLADE RUNNER nicht als offener, vieldeutiger Text angelegt war, sondern erst durch die Arbeit der Fans zu einem solchen wurde. Zweifellos gab es schon vorher interpretationsfreudige Fans, aber kaum ein Film hat ein derart eifriges forensisches Fandom hervorgebracht. Dank ihm ist BLADE RUNNER längst nicht mehr bloß *ein Film*, sondern ein Cluster verschiedener Textfassungen, das von den Fans fortlaufend erweitert wird (Hills »From ›Multiverse‹ to ›Abramsverse‹«, Brooker, Gray).

War BLADE RUNNER – darin für seine Entstehungszeit typisch – als Einzelfilm konzipiert und seine Vielschichtigkeit und Offenheit weitgehend ein ›Unfall‹, so ist Villeneuves Film ganz auf hyperdiegetisches und franchisegerechtes

Erzählen ausgerichtet. Das zeigt sich einerseits in eher plumpen Aspekten wie dem Rebellionsplot, der kurz vor Ende eingeführt wird und offensichtlich als Anknüpfungspunkt für weitere Fortsetzungen gedacht ist. Auch die Andeutung des Bösewichts Niander Wallace, dass das Zusammentreffen Deckards und Rachael im Voraus geplant gewesen sein könnte, dient – so sinnlos sie im Kontext des ersten Films erscheint – wohl vor allem dazu, zwischen Original und Fortsetzung einen großen erzählerischen Bogen zu spannen.

Hyperdiegetisches Erzählen ist aber deutlich tiefer im Film verankert, als diese beiden reichlich ungelenten Wendungen suggerieren mögen. Sein ganzer Plot basiert auf Twists und Anspielungen, auf Rätseln, die es zu lösen, auf Hinweisen, die es aufzuschlüsseln gilt. Ob Deckard ein Replikant ist, war bei *BLADE RUNNER* im besten Fall eine Dreingabe ohne echte Auswirkungen auf die Handlung. In *BLADE RUNNER 2049* bildet die Frage, wer bzw. was die Hauptfigur K ist, ob er selbst der gesuchte Sohn Deckards und Rachael ist, dagegen das erzählerische Zentrum. Dass sich Ks Suche als Irrweg entpuppt, dass er trotz – oder gerade wegen – der vielen Hinweise, die der Film zu Beginn liefert, nicht das erste von Replikanten gezeugte Kind ist, ist nicht wirklich überraschend (dass dieser Handlungsstrang zudem reichlich sinnlos ist, da K die DNS des gesuchten Kindes besitzt und somit jederzeit überprüfen könnte, ob er der Gesuchte ist, sei hier nur am Rande erwähnt). Unabhängig von der Frage, wie raffiniert diese Wendung ist, macht sie deutlich, dass *BLADE RUNNER 2049* mit der Absicht produziert wurde, dem Publikum Material zur Exegese zu liefern und neue interpretatorische sowie kommerzielle Möglichkeiten zu eröffnen. Warum heißt die Hauptfigur beispielsweise K? Wird damit auf Dicks Mittelinitial angespielt? Zumal dieser K nicht nur ein Privatdetektiv – auf Englisch *private Dick* – ist, sondern zudem den halben Film lang einem Holzpferd hinterherjagt, das, analog zum Einhorn des ersten Films, Aufschluss über seine wahre Existenz geben soll (**Abb. 12**). K ist ein Liebhaber von Pferden – griechisch *Philipp*.

Oder was bedeuten die zahlreichen Anspielungen auf Vladimir Nabokovs metafiktionalen Roman *Pale Fire* (1962)? Nicht nur schlägt Ks virtuelle Geliebte Joi ihm vor, ihr daraus vorzulesen; beim sogenannten »Baseline Test«, den er nach jedem Einsatz absolviert, muss K die stets gleiche Passage aus *Pale Fire* rezitieren.



Abb. 12: Das Holzpferd in *BLADE RUNNER 2049*.

Was immer es damit auf sich hat, es sind, anders als in *BLADE RUNNER*, gezielt gesetzte Anspielungen, Aufforderungen zur detektivischen Spurensuche.

Dass zeitgenössische Filme und Serien bewusst auf Vieldeutigkeit und Offenheit angelegt sind, ist das Eine. Gewissermaßen das Gegenstück dieser Entwicklung ist die grassierende Angst vor Spoilern. Wer heute in persönlichen Gesprächen oder auf sozialen Medien die Handlung eines Films verrät, kann sich sozialer Ächtung sicher sein. So weit verbreitet die Spoiler-Aversion ist, so handelt es sich doch um eine junge Erscheinung, um eine direkte Folge der Zunahme hyperdiegetischen Erzählens.

Beim Kinostart von Scotts Film gab es noch kein Geheimnis zu hüten bzw. zu lüften. Wahrscheinlich machte sich 1982 ohnehin kaum jemand Gedanken darüber, ob Deckard Mensch oder Maschine ist. Und selbst wenn – niemand wäre auf die Idee gekommen, entsprechende Diskussionen zu verbieten. Ein SF-Thriller wie *BLADE RUNNER* musste spannend sein und allenfalls ästhetisch ansprechend, er musste kein Rätsel bieten, das es zu lösen gilt.

Die Medienkampagne von *BLADE RUNNER 2049* offenbarte dagegen eine geradezu panische Angst vor Spoilern, die noch über das bei anderen Blockbustern bekannte Maß hinausging. Villeneuve und sein Team weigerten sich, in Interviews irgendetwas über die Handlung Preis zu geben. Wer den Film im Voraus sah, musste nicht nur ein Stillhalteabkommen unterzeichnen, an der Pressevorführung lag zudem ein Brief von Denis Villeneuve auf, in dem dieser darum bat, in Rezensionen nichts über den Plot zu verraten. Die Berichterstattung sollte also über den Film berichten, ohne über seinen Inhalt zu sprechen.

BLADE RUNNER 2049 ist ein grundsätzlich anderer Film als BLADE RUNNER. Dennoch liegen die Macher des Sequels nicht vollkommen daneben, wenn sie die Kontinuität zwischen den beiden Filmen betonen. Denn auch wenn es nie so beabsichtigt war, im Grunde stellt Scotts Film mit seinen forensischen Fans den Anfang und Urtyp jener Form dar, die heute Hollywood dominiert.

Autor

PD Dr. Simon Spiegel ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Seminar für Filmwissenschaft der Universität Zürich im Forschungsprojekt ERC Advanced Grant *FilmColors*. Forschungsschwerpunkte: Science-Fiction-Film, utopischer Film, Phantastiktheorie, Genretheorie. Ausgewählte Publikationen: *Bilder einer besseren Welt. Die Utopie im nichtfiktionalen Film* (2019), »Das große Genre-Mysterium: Das Mystery-Genre« (2014); *Theoretisch phantastisch: Eine Einführung in Tzvetan Todorovs Theorie der phantastischen Literatur* (2010); *Die Konstitution des Wunderbaren: Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films* (2007).

Vitalität und Fortpflanzung in BLADE RUNNER 2049

Sherryl Vint

University of California, Riverside, US
sherryl.vint@gmail.com

In einem der merkwürdigsten Momente in BLADE RUNNER 2049 erklärt der zwielichtige CEO Niander Wallace, warum er so sehr an der biologischen Fortpflanzung von Replikanten interessiert ist: Die Nachfrage nach Replikanten als Arbeitskräfte sei derart groß, dass er mit der Produktion nicht mehr nachkomme. Auf der Ebene der Handlungslogik erscheint diese Aussage ziemlich sinnlos. Auf einer symbolischen Ebene ist sie dagegen geradezu symptomatisch für die Art und Weise, wie Fortschritte in den Bereichen der synthetischen Biologie und der künstlichen Intelligenz unsere Vorstellungen darüber, was Leben eigentlich ist, neu definieren.

Sowohl in Philip K. Dicks *Do Androids Dream of Electric Sheep?* als auch in Ridley Scotts BLADE RUNNER werden Androide bzw. Replikanten als Ersatz für menschliche Arbeitskräfte geschaffen. Als künstliche Wesen sind sie nicht nur widerstandsfähiger als Menschen und können unter weit härteren, unmenschlichen Bedingungen eingesetzt werden, aufgrund ihres ontologischen Status als Nicht-Menschen erlauben sie – vermeintlich – eine Ausbeutung jenseits jeglicher Ethik. Dick entwickelt hier ein Motiv weiter, das bereits in Karel Čapeks *R.U.R.* (1920) – das Theaterstück, das uns das Wort ›Robot‹ brachte – angelegt ist: die Analogie zwischen künstlichen Wesen und der ausgebeuteten Arbeiterschaft. Angesichts neuer Technologien wie selbstfahrenden Autos, deren künstlich intelligente Software autonome Entscheidungen fällt, und biotechnologischer Neuerungen wie synthetische Organismen oder künstlich hergestelltes Gewebe erhält die Diskussion um eine grenzziehende Unterscheidung zwischen Mensch und dem nicht-menschlich Anderen im 21. Jahrhundert eine neue Komplexität und Dringlichkeit. Zentrales Thema von Dicks Roman und den beiden Filmen ist just die Brüchigkeit dieser Grenze. BLADE RUNNER 2049 geht dabei einen Schritt weiter und verhandelt die letztlich arbiträre Natur der Grenzziehung zwischen dem Menschen und nicht-menschlichen Anderen explizit. So belehrt Ks Vorgesetzte

(Leutnant Joshi) diesen, dass »the world is built on a wall that separates kind; tell either kind there is not a wall, and you've bought a war, or slaughter«. Das Wort »Mauer« ist in diesem Kontext von besonderer Bedeutung, denn es impliziert, dass der Unterschied zwischen menschlichen und künstlichen Wesen kein ontologischer ist, sondern vielmehr als eine künstlich trennende und wirtschaftlich motivierte Grenzziehung zwischen Gebieten des Wohlstands und der Armut verstanden werden muss.

Warum ist also ausgerechnet die Möglichkeit, dass sich Replikanten biologisch fortpflanzen können, ein Schlüsselthema in *BLADE RUNNER 2049*? Wallace erklärt, dass nur biologische Fortpflanzung die Profitabilität der Firma Tyrell garantieren kann, die er nach dem Skandal um rebellierende Replikanten vor dem Bankrott gerettet hat. Zur Kolonisierung ferner Planeten muss die Produktion von Replikanten beschleunigt werden. Die Menschheit ist dazu bestimmt, »[to] own the stars«, verkündet Wallace, und »every leap forward is built on the back of a disposable work force«.

Wallaces Behauptung, dass die künstliche Herstellung von Replikanten langsamer sei als potenzielle biologische Fortpflanzung, erscheint bereits ziemlich absurd. Zudem gibt es in der Welt des Films auch andere Formen verfügbarer Arbeitskräfte: versklavte Waisenkinder, die gezwungen werden, Elektroschrott zu sortieren, um wertvolle Edelmetalle zu extrahieren. In einer Szene des Films sucht K ein solches Lager auf, das er für den Ort seiner Kindheit hält; und tatsächlich ist hier der einzige Replikant, der nicht hergestellt, sondern geboren wurde, aufgewachsen – das Kind von Deckard und Rachael.

Hier zeigen sich zahlreiche Parallelen zwischen *BLADE RUNNER 2049* und *R.U.R.* In Čapeks Theaterstück rebellieren biologische, aber künstlich hergestellte Roboter-Arbeiter gegen ihre Versklavung durch die Menschen. Ihr Vorhaben wird entscheidend zurückgeworfen, als sie erfahren, dass die Formel zur Herstellung von Robotern zerstört wurde. Es ist ihnen somit unmöglich, weitere Artgenossen herzustellen und mit ihnen eine neue, zukunftsweisende Zivilisation aufzubauen. Ihre Hoffnung ruht nun ganz auf der Liebe zwischen dem Roboter Primus und Helena, der Roboter-Replika einer menschlichen Frau, die Primus einst geliebt hat. Das Liebespaar steht für die Hoffnung auf zukünftige biologische Fortpflanzung der Roboter und damit auf das Fortbestehen dieser neuen Rasse. Eine ganz ähnliche Konstellation begegnet

uns in *BLADE RUNNER 2049*, wo Deckard und Rachael anscheinend gelingt, was Wallace verwehrt bleibt.

Allen genannten Texten ist gemein, dass sie in Welten spielen, die im traumatischen Bann großer Veränderungen stehen: die Katastrophe des Ersten Weltkriegs und die fordistische Massenproduktion bei Čapek, die Folgen eines dritten Atomkriegs bei Dick und die fortwährenden Traumata einer neoliberalen Weltwirtschaft in den Filmadaptionen, wobei in *BLADE RUNNER 2049* insbesondere deren Auswirkungen auf die Umwelt thematisiert werden. Um zu verstehen, wie sich diese Texte innerhalb der sich aktuell verändernden Diskussion darüber, was Leben ist und wie insbesondere die Definition menschlichen Lebens für arbiträre Grenzziehungen funktionalisiert werden kann, positionieren, sind dieser Hintergrund und die traumatische Veränderung der Arbeitsbedingungen und Mechanisierung essentiell. Vor allem, wenn es nicht nur darum geht, eine Mauer zwischen Menschen und Maschinen zu errichten, sondern auch zwischen verschiedenen Arten von Menschen. In der Geschichte der westlichen Philosophie wurden immer wieder bestimmte Gruppen aufgrund ihrer Ethnie, ihres Geschlechts oder ihrer Zugehörigkeit zur Arbeiterklasse als nicht- oder zumindest als weniger menschlich eingestuft. Wie Roberto Esposito in seinem Buch *Persons and Things* zeigt, wiesen die Kategorien ›Personen‹ und ›Dinge‹ bereits im römischen Recht eine gewisse Durchlässigkeit auf: Als volle Person galt hier nur der Hausherr, Sklaven wurden vollumfänglich als Ding, als Gegenstand, kategorisiert. Dazwischen existierten u. a. für Frauen und Kinder verschiedene Abstufungen, die deren unterschiedlich starke Abhängigkeit deutlich machten. Als Gegenstände wurden Sklaven als eine Art lebendiges Werkzeug betrachtet und nahmen damit quasi die Funktionen und Position ein, die in modernen Gesellschaften Maschinen zukommen.

Mit seiner Fetischisierung der biologischen Reproduktion biologischer Arbeiter eröffnet *BLADE RUNNER 2049* eine Debatte über die Durchlässigkeit der Kategorien ›Person‹ und ›Ding‹. Ähnlich wie *R.U.R.* versucht *BLADE RUNNER 2049* zu zeigen, dass das moderne Verständnis des Menschen seinen Ursprung in der ökonomisch motivierten Ausbeutung von Arbeitern und der Abwertung bestimmter, vermeintlich weniger menschlichen Lebensformen hat. Vielleicht verweist der Film sogar auf

ein inklusiveres Verständnis des post-humanen Subjekts, eines Subjekts, bei dem nicht mehr im Zentrum steht, stets das Gleiche zu (re)produzieren (wie im Falle von Wallace, der davon träumt, die Produktionskosten durch das Heranzüchten einer Sklavenrasse zu senken). Denn selbst wenn sich die Fortpflanzung von Replikanten langsamer vollzieht als ihre künstliche Produktion – fruchtbare Replikanten wären im Grunde dennoch eine Form von Kapital; eine Kapitalanlage, die, wie das Geld an den Kapitalmärkten, von selbst wachsen würde. Fortpflanzungsfähige Replikanten sind damit, im doppelten Sinne des Wortes, eine Verkörperung der ausgebeuteten und entmenschlichten – versklavten – menschlichen Arbeiterklasse. Als lebendige Metaphern können sie vielleicht just die Mauer ins Wanken bringen, die in den Augen Joshis nötig ist, um die Ordnung in der Welt zu gewährleisten.

Während *R.U.R.* mit der hoffnungsvollen Vision einer Gesellschaft endet, in der sich die Roboter unabhängig von ihren ursprünglichen Erschaffern fortpflanzen können, gewährt uns *BLADE RUNNER 2049* einen kurzen Blick auf eine bessere Zukunft, die nicht auf einer Form von Fortpflanzung beruht. Die hoffnungsvolle Perspektive des Films ist nämlich nicht etwa auf das in einer abgeschirmten Welt künstlicher Erinnerungen lebende Kind von Deckard und Rachael gerichtet, sondern auf K und dessen heldenhaftem Versuch, Ana wieder mit ihrem Vater zu vereinen; wohl wissend, dass Deckard nicht mit ihm verwandt ist, dass er ein Trugbild gejagt hat. Am Ende des Films zeichnet sich somit schemenhaft eine Welt ab, in der Gemeinschaft auf Netzwerken von nicht länger ausschließlich biologischen Verwandtschaftsbeziehungen beruht und die somit eine alternative Ethik für die Zukunft bieten kann.

Aus dem Englischen übersetzt von Simon Spiegel.

Autorin

Sherryl Vint ist Professorin für Media & Cultural Studies an der University of California, Riverside, wo sie das Speculative Fiction and Cultures of Science Program leitet. Sie hat zahlreiche Bücher und Artikel zum Thema Science Fiction veröffentlicht und ist Mitherausgeberin der Zeitschrift *Science Fiction Studies*.

BLADE RUNNER 2049 – Zwischen Nostalgie und Auslöschung

Lars Schmeink

HafenCity Universität, DE

lars@wortraub.com

In seinem Buch *Postmodern Theory and BLADE RUNNER* beschreibt Matthew Flisfeder die Charakteristika postmoderner Kulturproduktion und verweist dabei vor allem auf das angespannte Verhältnis der Postmoderne zur Geschichte. Das Voranschreiten der Geschichte, der Fortschritt als Modell eines gesellschaftlichen Selbstverständnisses, ist der Postmoderne suspekt. Vielmehr, so Flisfeder, seien »our experiences of reality« immer schon »preceded by models and representations, implying, therefore, that our experiences of reality are all a matter of appearance, simulation, and simulacra« (3). Alle Realität sei mittelbar, immer schon eine Überlagerung verschiedener Ebenen von Referenzen, und Geschichte sei nur eine weitere solche Referenz, auf die die Gegenwart zugreift. Ridley Scotts *BLADE RUNNER* ist für Flisfeder genau deswegen ein prototypischer Film der Postmoderne, weil er inhaltlich, ästhetisch, aber auch in seinem materiellen Status, eben immer nur etwas Vergangenes referenziert und dabei sein eigenes historisches Gewicht aufgibt.

Dank der vielen verschiedenen Bearbeitungen des Films, vom *US Theatrical Release* (1982) über den *Director's Cut* (1992) bis zum *Final Cut* (2007), von der Buchvorlage über die Comic-Adaptionen bis zur Fortsetzung, ist der Film zu einem historisch-flexiblen Objekt geworden, »always a simulacrum of itself, with each version marking and adding a new layer to the historicity of its form« (Flisfeder 97). Durch die neuen Technologien des digitalen Kinos ist es sogar möglich, wie im *Final Cut*, digital bearbeitete Szenen hinzuzufügen und so das Kino selbst neu zu denken: »rethought as a new practice of visual art as animation, where live action is but one component of its overall form« (98). Filmemachen wird so zur kontinuierlichen Nach- und Neubearbeitung, zum kreativen Akt »caught in a perpetual present« (98). Betrachtet man Denis Villeneuves Film *BLADE RUNNER 2049* aus dieser Perspektive, so fungiert er als eine weitere Schicht der Bedeutung, als nostalgische, also bezugsentleerte und somit im Endeffekt geschichtslose Interpretation der Ereignisse. Wie schon *BLADE*

RUNNER selbst mit seinen die Bedeutung der Geschichte re-arrangierenden Versionen schreibt auch BLADE RUNNER 2049 die Vergangenheit neu, entleert sie teils der alten Bedeutungen und schreibt ihr neue ein.

Der Bezug zur Vergangenheit wird im und durch den Film vor allem mittels Nostalgie erreicht, die Geschichte über »Erfahrungen des Verlustes von Ganzheit« konzipiert, und diese ausgleichend mittels materieller Objekte »Bezüge zu einer imaginären Tradition« (Hausstein 421) herzustellen versucht. Dabei ist in der nostalgischen Bezugnahme keine spezifische Vergangenheit gemeint, vielmehr werden gerade die »Objekte, Klänge, Bilder, Gerüche und Geschmäcker« in die gegenwärtige Realität eingefügt, die als vergangen gewertet werden. Ziel der Nostalgie ist es, mittels dieser provozierten Rückbezüge eine alternative Weltsicht zu erschaffen, die der »fragmentierte[n] Persönlichkeit ein Gefühl der [...] Kontinuität und ungebrochene[n] Identität« (Hausstein 422) ermöglichen.

Schon die Ästhetik von BLADE RUNNER 2049 verweist eindeutig auf Scotts Film, der seinerseits ein nostalgischer Rückbezug sowohl auf den Film Noir als auch auf frühere Science-Fiction-Traditionen war. BLADE RUNNER 2049 greift damit auf das visuelle Bezugsnetz des Cyberpunk zurück, das BLADE RUNNER mitentworfen hat: fliegende Autos über einem düsteren und desorientierendem Stadtlabyrinth, das nur durch omnipräsente Werbetafeln und Hologramme erleuchtet scheint. Dabei ruft der Film ein Zukunftsbild auf, das in den 1980er-Jahren entworfen wurde, ohne die realen technischen, ökonomischen oder auch sozialen Entwicklungen der letzten dreißig Jahre zu integrieren. Wie Lily Loofborouw in ihrer Rezension bemerkt, ist BLADE RUNNER 2049 »nostalgic for the version of the future that existed in the past – there are no smartphones, and the Pan Am logo flashes in neon lights«. Gerade die Fokussierung des Cyberpunk auf eine Neonlicht-Ästhetik ist selbst ein Element besonders starker Nostalgie, eine »retrofuturistic gesture« (Frelik 93), die auf einen Leuchtstoff verweist, der nur Mitte des 20. Jahrhunderts populär war und sinnbildlich für das Zukunftsideal der Golden Age SF steht. Für Pawel Frelik sind derartige Darstellungen, wie sie in »contemporary texts flaunting their neon sublime« – zu denen auch BLADE RUNNER 2049 gehört – zu finden sind, »doubly retrofuturistic, harkening back to the 1980s visual feel, which, in turn, channeled the 1940s into

imaginary futures« (93). *BLADE RUNNER 2049* verspürt Nostalgie für das nostalgische Gefühl der 1980er-Jahre.

Doch der historisch-nostalgische Rückbezug ist, ganz im Sinne der Definition von Nostalgie, immer auch geprägt von einem »Verlust von Ganzheit«, von einer Art (zumindest teilweiser) Auslöschung des Vergangenen, die den gesamten Film durchzieht. Die fragmentierten Daten in Tyrells Archiv verweisen auf eine Auslöschung der historischen Unterscheidung von Mensch und Replikant, da ohne die persönlichen Akten eine ganze Generation von Replikanten unerkannt leben konnte. Die herausgerissenen Seiten in der Buchführung des Waisenhauses machen eine Rekonstruktion der Geschichte von Rachael und Deckarts Tochter unmöglich und verhindern so einen Zugriff auf deren Vergangenheit. Die Zerstörung von Jois Memory-Chip löscht Ks Versuch, Menschlichkeit zu erlangen, da sie ihn seines einzigen Identifikationspunkts beraubt und von seiner Vergangenheit entkoppelt.

BLADE RUNNER 2049 spielt dabei mit der Unzuverlässigkeit medial-vermittelter Realität, nirgendwo deutlicher als in der Las Vegas-Szene, die Nostalgie für ein Lebensgefühl transportiert, aber zugleich auf dessen simulierte und immer schon in-authentische Realität verweist. Loofborouw schreibt dazu: »2049's Las Vegas is magnificent – and so fractured and anxious and elegiac about the past that even the hologram recreations of Elvis keep blinking in and out«. Elvis' Performance, die via holografischer Projektion den Show-Saal erfüllt, zeigt den Künstler auf dem Höhepunkt seiner Karriere im Jahr 1970 (die Aufnahmen stammen aus der Dokumentation *THAT'S THE WAY IT IS*, US 1970, Regie: Denis Sanders), noch vor seinem körperlichen Abbau und der verlorenen Motivation durch die Drogensucht, die die Auftritte an selber Stelle nur wenige Jahre später, 1975 und 1976, kennzeichnen. Hier ist ein Bild von Elvis, das Las Vegas' eigene Nostalgie repräsentiert sowie den Wunsch, die Erfolge mittels digitaler Technologie aufrecht zu erhalten. Doch die Performance ist fragmentiert, bricht immer wieder ab, zeigt nur Ausschnitte der Show und verweist so auf die Auslöschung der vermeintlich glorreichen Vergangenheit. Besonders passend scheint da, dass der zweite Song, »Can't Help Falling in Love«, im Film eine digitale Neukonstruktion ist, denn das Bild stammt zwar, wie bei »Suspicious Minds« zuvor, aus der Dokumentation von 1970, doch der Ton wurde

der Studioaufnahme von 1961 entnommen (vgl. IMDb). Bereits das vermeintliche ›Original‹ der Hologramm-Aufnahmen entspricht hier also nicht dem nostalgischen Wunsch des Publikums, da Bild und Ton aus verschiedenen jeweils als nostalgisch ideal bewerteten Quellen zusammengefügt wurden.

Wie schon BLADE RUNNER ZUVOR hinterfragt auch BLADE RUNNER 2049 die Zuverlässigkeit der Wahrnehmung einer objektiven Historie – sowohl in der Vermittlung durch Objekte wie Archive oder Medien als auch in der eigenen Erinnerung – kehrt aber die Logik des Originalfilms um. In BLADE RUNNER verweist Rachael auf die Fotografien aus ihrer Kindheit als Beleg ihrer eigenen Erinnerungen, doch diese erweisen sich als nicht authentisch (sowohl die Fotografien als auch die Erinnerungen). In BLADE RUNNER 2049 wiederum ist eine Fotografie von Freysa mit Rachael's Kind ein zentraler Anker der Erinnerung für das von den alten Nexus-Modellen bezugte »Wunder« (sowohl Sapper als auch Freysa sprechen davon) und damit ein nostalgisches Objekt, das ihre eigene Identität als »more than creations [...] More than just slaves« (BLADE RUNNER 2049, vgl. Fancher und Green 98) generiert.

Auch die Erinnerung an das Holzpferd erweist sich als unzuverlässig. Dessen Existenz vermittelt K eine Zeit lang eine starke neue Identität und lässt ihn glauben, er sei Rachael's Kind. Ein nostalgischer, sehnsuchtsvoller Fehlschluss. Vielmehr, so zeigt sich später, belegt es deutlich, dass seine Vergangenheit künstlich erschaffen ist und die Erinnerung Dr. Ana Stelline gehört, Rachael und Deckarts Tochter, die Erinnerungen für Replikanten konstruiert. Das Objekt wandelt also seine Bedeutung für die individuelle Identität; Nostalgie verweist immer wieder auf das fragmentarische Wissen um die Vergangenheit und deren Mittelbarkeit.

Auch für Ana ist der Bezug von Objekt zu Vergangenheit vielschichtig: K's Satz, »All the best memories ... are hers ...« (BLADE RUNNER 2049, vgl. Fancher und Green 106) ist zweideutig, die Authentizität der Erinnerung nicht klar. Ana hatte zuvor darauf verwiesen, dass die Verwendung realer Erinnerungen in Replikanten illegal seien, dennoch: »There's a bit of every artist in their work« (vgl. Fancher und Green 60). Als sie K's Holzpferd-Erinnerung sieht, reagiert sie emotional und sagt »Someone lived this, yes. ... This happened«, wobei die Szene im Film ambivalent bleibt und auf die unmissverständliche Aussage des Scripts verzichtet: »No one invented that. It was

a real moment. Remembered« (Fancher und Green 62). Im Film bleibt unklar, wie stark Ana ihre eigene Erinnerung verändert und in Replikanten zur Verwendung gebracht hat. Aber das Objekt des Holzpferdes wird zum Verweis auf Anas Identität und Geschichte. Als K Deckart das Pferd am Schluss des Films gibt, wird dessen nostalgischer Wert (Deckart identifiziert sich als Anas Vater) ebenso deutlich wie die ausgelöschte Vergangenheit (Deckart realisiert Anas versäumte Kindheit).

Doch BLADE RUNNER 2049 befriedigt nicht nur das Gefühl der Nostalgie, sondern dehnt zugleich die Bedeutung von Scotts Film auf Villeneuves Fortsetzung aus und verhandelt sie neu. Eine verbürgte oder authentische Version der Ereignisse, die durch die verschiedenen Versionen von Scotts Werk bereits mehrfach umgeschrieben wurde, wird nun erneut in Frage gestellt und gewandelt. Wie Flisfeder deutlich macht, muss für die Entstehung einer neuen kreativen Ausarbeitung der Bedeutung von Rachael und Deckarts Geschichte, diese erst ihrer alten Bedeutung entleert werden, »what is new here is made possible by an evacuation of the past – of history« (92).

Und so setzt BLADE RUNNER 2049 auf unterschiedlichen Ebenen zu einer historischen Umdeutung und Ergänzung an: die Nexus-7 Reihe, in BLADE RUNNER noch als experimentell bezeichnet (Rachael ist der Prototyp), wird um einen Nexus-8 ergänzt und zum Standard der Tyrell-Androiden. Neu ist, so wird im Vorspann von BLADE RUNNER 2049 kurz angedeutet und expliziter im Kurzfilm BLADE RUNNER BLACK OUT 2022 (US 2017, Regie: Shinichirō Watanabe) ausgeführt, dass die Nexus-8 eine dem Menschen angepasste Lebensspanne haben, was einen gewalttätigen Konflikt provoziert. Der auch in BLADE RUNNER 2049 mehrfach beschworene »Blackout« ist eine von den Replikanten ausgelöste Nuklearexplosion über Los Angeles und ein Angriff auf die Zentrale von Tyrell, die sowohl die elektronischen als auch die Hardcopy-Registrierungsdaten der Replikanten zerstört. Als Folge können die rebellischen Nexus-7 und 8 nicht mehr so einfach identifiziert und gejagt werden. Diese Umdeutung der Limitierung von Replikanten hat aber weitreichenden Folgen für die über allen Filmen liegenden Bedeutungsebenen und nimmt etwa der gerechtfertigten Wut von Roy Batty im Original (»I want more life, fucker!«) oder seiner poetischen Ode an die verlorenen Erfahrungen (»like tears in rain«) für die Fortsetzung

jegliche Macht. Alles, wofür Batty gekämpft hat, ist in den Nexus-9 umgesetzt worden.

Noch deutlicher wird die historisch-nostalgische Entleerung in den Figuren Rachael und Deckart, die beide durch *BLADE RUNNER 2049* eine neue Vergangenheit erhalten. In der bekanntesten Lesart von *BLADE RUNNER*, die sowohl vom *Director's Cut* als auch vom *Final Cut* genutzt wird, lässt Gaff Deckart mit den Worten »It's a shame she won't live – but then again, who does?« auf dem Dach zurück, bevor am Ende mit dem Origami-Einhorn angedeutet wird, dass Deckart wie Rachael ein Replikant ist und nichts von seinem ontologischen Status wusste. Beide fliehen und, so müssen wir annehmen (weil es nie explizit formuliert wurde, dass Nexus-7 ein langes Leben führen können), werden maximal ein paar Jahre leben, bevor auch ihre Zeitspanne endet.

BLADE RUNNER 2049 verändert diese Lesart radikal, indem der Film etwa bestätigt, dass Deckart noch lebt und (der Logik folgend) der Nexus-7-Baureihe angehören muss. Sein Auftritt als gealterter Mann – ebenso wie die Einbindung von Erzählungen über Rachael's Schwangerschaft und Anas Geburt – führen entsprechend zu einer Auslöschung bestimmter Teile der durch *BLADE RUNNER* etablierten Geschichte. Zugleich aber wird auch beim Publikum der Filme ein Teil des Bildes von Deckart durch ein neues ersetzt: Deckart als Vater, Deckart als Einsiedler abseits der Menschen, Deckart als alter Mann, Deckart in nostalgischer Erinnerung an seine Vergangenheit.

Im Gegensatz dazu bleibt das Bild von Rachael zumindest physisch erhalten, da sie im Film nur als geklontes (bzw. digitales) Simulacrum auftaucht. Intradiegetisch hat Niander Wallace sie neu erschaffen und führt sie Deckart vor, der den Verlust der Vergangenheit hier deutlich spürt und schockiert ist. Rachael ist unverändert, die Inkongruenz zwischen seiner Alterung und ihrer Jugend lassen nicht nur Deckart die Inauthentizität ihres Abbildes bemerken: »Her eyes were green«, sagt er und dreht ihr den Rücken zu, zuckt nur kurz als Luv ihr in den Kopf schießt. Das ist nicht seine Rachael. Auch dem Publikum dürfte die auf Nostalgie aufbauende Manipulation bewusst sein, der Status von Rachael als Artefakt einer imaginären Vergangenheit, die so nicht existierte. Denn extradiegetisch ist Rachael eine digitale Projektion, nicht

gespielt von Sean Young, sondern von Loren Peta, deren Bewegungen dank Digital Mapping auf ein Modell von Rachael aus dem Original von 1982 projiziert werden. Damit ist Rachael's Präsenz in *BLADE RUNNER 2049* aber für das Publikum ebenso nostalgisch, verweist es doch auf eine imaginäre Vergangenheit, die niemals in *BLADE RUNNER* angelegt war. Als digitales Kunstwerk löscht der Film damit aber zumindest in Teilen Rachael's Historizität, ihre in *BLADE RUNNER 2049* neu eingeführten, aber radikal bedeutsamen Erfahrungen wie ihre Schwangerschaft und ihr Tod werden relativiert. Rachael könnte jederzeit neu ins Leben gerufen werden, ein Reboot ihres jungen Selbst – ihre Vergangenheit kann neu gelebt werden. Damit wird auch *BLADE RUNNER 2049* und dessen Interpretation der Ereignisse auf einer Metaebene in Frage gestellt, denn keiner der Charaktere ist mehr vor einer Neuerschaffung und Umschreibung sicher.

Diese postmoderne und durch digitale Versionierung vorangetriebene Auslöschung und zugleich Neubesetzung einer historischen Bedeutung ist im Film am deutlichsten in der Szene erkennbar, die Rachael's Auftritt vorausgeht. Wallace spielt Deckart eine Aufzeichnung seiner ersten Begegnung mit Rachael vor und konfrontiert ihn mit seiner Nostalgie, dem Imaginären des vergangenen Moments: »Is it the same, now, as then? The moment you met her. All these years you looked back on that day, drunk on the memory of its perfection« (vgl. Fancher and Green 93). Doch dann revidiert Wallace die Bedeutung der Szene aus *BLADE RUNNER*, in dem sich eine Liebesbeziehung zwischen Rachael und Deckart entwickelte: »Did it never occur to you that was why you were summoned in the first place? Designed to do nothing short of fall for her right then and there. All to make that single perfect ... specimen« (vgl. Fancher und Green 94). Deckart und Rachael wären demnach von Tyrell konstruiert und in Beziehung zueinander gebracht worden mit dem expliziten Ziel ihrer biologischen Reproduktion. Anas Geburt wäre demnach kein Wunder, sondern Tyrell's wissenschaftlicher Züchterfolg, der jedoch nicht mehr in Serie gebracht werden konnte. *BLADE RUNNER 2049* nutzt hier die Auslöschung einer historischen Bedeutung (Wunder, Liebe) und eröffnet eine alternative Lesart (Planung, technologischer Fortschritt). Doch Wallace erlaubt Deckart und dem Publikum einen Ausweg, in dem er relativiert: »That is, if you

were designed. Love ... or mathematical precision ... Yes? ... No?» (vgl. Fancher und Green 94). Der Film macht hier explizit, was bereits mit der *Director's Cut*-Fassung deutlich wurde: es gibt keine historisch eindeutige Version von BLADE RUNNER. Der Film ist kontinuierlich in einem Interpretationsprozess, »we can never really say that the most recent incarnation is the final version. [...] BLADE RUNNER is perpetually present« (Flisfeder 92). Und somit stimme ich Lily Loofborouw zu, dass der Film so nostalgisch ist, dass es weh tut – aber er zeigt eben auch auf, dass diese Nostalgie einen Preis hat. Mit ihr geht einher, dass sich Historizität und Verweiskraft auflösen. BLADE RUNNER 2049 ist damit ein Beispiel aktueller Kinoproduktion, die sich der cineastischen Vergangenheit mit digitaler Technologie nähert und somit nicht nur in postmodernem Spiel angelegte Pastiche produzieren, sondern neue Werke, die aus Vergangenen ein kontinuierliches Jetzt erzeugen und somit voll und ganz dem aktuellen Modus des neoliberalen Kapitalismus entsprechen: Altes wird zu immer neuer Ware.

Autor

Lars Schmeink ist wissenschaftlicher Mitarbeiter für eLearning an der HafenCity Universität und forscht seit Jahren zur Fantastik und speziell zur Science Fiction. Er ist der Autor von *Biopunk Dystopias: Genetic Engineering, Society, and Science Fiction* und der Mitherausgeber von *Cyberpunk and Visual Culture*. Aktuelle Projekte sind der *Routledge Companion to Cyberpunk Culture* und ein Sammelband zur zeitgenössischen deutschsprachigen Science Fiction.

Konkurrierende Interessen

Die Autor*innen haben keine konkurrierenden Interessen zu erklären.

Filmografie

2001: A SPACE ODYSSEY (US/GB 1968, Regie: Stanley Kubrick).

ALIEN (US/GB 1979, Regie: Ridley Scott).

BLADE RUNNER (US 1982, Regie: Ridley Scott).

- BLADE RUNNER 2049 (US 2017, Regie: Denis Villeneuve).
- BLADE RUNNER BLACK OUT 2022 (US 2017, Regie: Shinichirō Watanabe).
- E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL (US 1982, Regie: Steven Spielberg).
- GATTACA (US 1997, Regie: Andrew Niccol).
- KAMIKAZE 1989 (DE 1982, Regie: Wolf Gremms).
- STAR WARS – EPISODE IV (US 1977, Regie: George Lucas).
- THAT’S THE WAY IT IS (US 1970, Regie: Denis Sanders).
- THE THING (US 1982, Regie: John Carpenter).
- THE THING (US/CA 2011, Regie: Matthijs van Heijningen Jr.).
- TROIS COULEURS: BLEU (FR/PL/CH 1993, Regie: Krzysztof Kiesłowski).
- TRON (US 1982, Regie: Steven Lisberger).
- TRON: LEGACY (US 2010, Regie: Joseph Kosinski).

Zitierte Werke

- Alloa, Emmanuel. *Das durchscheinende Bild. Konturen einer medialen Phänomenologie*. Diaphanes, 2011.
- Bosley, Rachael. »Uncanny Valley. Roger Deakins, ASC, BSC Discusses His Approach to the Noir-inflected Realms of BLADE RUNNER 2049«. *American Cinematographer* 98.12 (2017): 36–49.
- Brooker, Will. »All Our Variant Futures. The Many Narratives of BLADE RUNNER: THE FINAL CUT«. *Popular Communication* 7.2 (2009): 79–91. DOI: <https://doi.org/10.1080/15405700802659056>.
- Esposito, Roberto. *Persons and Things*. Polity, 2015.
- Fancher, Hampton und Michael Green. »BLADE RUNNER 2049«. *Script Slug*. 2. Jun. 2018, scriptslug.com/assets/uploads/scripts/blade-runner-2049.pdf.
- Flisfeder, Matthew. *Postmodern Theory and BLADE RUNNER*. Bloomsbury, 2017. DOI: <https://doi.org/10.5040/9781501311789>.
- Flückiger, Barbara. *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Schüren, 2008.
- Frelik, Pawel. »Silhouettes of Strange Illuminated Mannequins: Cyberpunk’s Incarnations of Light«. *Cyberpunk and Visual Culture*. Hg. Graham

- J. Murphy und Lars Schmeink. Routledge, 2018. 80–99. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315161372-6>.
- Fuchs, Wolfgang J. »Der Blade Runner«. *Filmbeobachter* 19 (1982): 5 f.
- Gray, Jonathan. »Scanning the Replicant Text«. *The BLADE RUNNER Experience*. Hg. Will Brooker. Wallflower Press, 2005. 111–123. DOI: <https://doi.org/10.7312/broo476431-009>.
- Halter, Gaudenz et al. »VIAN. A Visual Annotation Tool for Film Analysis«. *Computer Graphics Forum* 38.3 (2019): 119–129.
- Hausstein, Alexandra. »Nostalgie«. *Gedächtnis und Erinnerung: Ein interdisziplinäres Lexikon*. Hg. Nicolas Pethes und Jens Ruchatz. Rowohlt, 2001. 421 f.
- Hills, Matt. *Fan Cultures*. Routledge, 2002. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203361337>.
- Hills, Matt. »From ›Multiverse‹ to ›Abramsverse‹. BLADE RUNNER, STAR TREK, Multiplicity, and the Authorizing of Cult/SF Worlds«. *Science Fiction Double Feature. The Science Fiction Film as Cult Text*. Hg. J. P. Telotte und Gerald Duchovnay. Liverpool University Press, 2005. 21–37. DOI: <https://doi.org/10.5949/liverpool/9781781381830.003.0002>.
- IMDb. »Elvis: That's The Way It Is (1970) – Connections«, 2. Jun. 2018, www.imdb.com/title/tt0065687/movieconnections/?tab=mc&ref_=tt_trv_cnn.
- Kadner, Noah. »BLADE RUNNER 2049. Designing the Future«. *American Cinematographer*, 7. Okt. 2017, ascmag.com/articles/blade-runner-2049-designing-the-future.
- Katz, David. *Die Erscheinungsweisen der Farben und ihre Beeinflussung durch die individuelle Erfahrung*. Kegan Paul, Trench, Trubner & Co., 1911.
- Katz, David. *Der Aufbau der Farbwelt*. Johann Ambrosius Barth, 1930.
- Keating, Patrick. *Hollywood Lighting from the Silent Era to Film Noir*. Columbia University Press, 2010.
- Loofbourow, Lily. »BLADE RUNNER 2049 is so nostalgic it hurts«. *The Week*, 6. Okt. 2017, theweek.com/articles/729283/blade-runner-2049-nostalgic-hurts. Zugriff am 1. Jun. 2018.
- Milne, Tom. »Blade Runner«. *Monthly Film Bulletin* 584 (1982): 194 f.

- Mittell, Jason. »Lost in a Great Story. Evaluation in Narrative Television (and Television Studies)«. *Reading Lost. Perspectives on a Hit Television Show*. Hg. Roberta E. Pearson. I. B. Tauris, 2009. 119–138.
- Pehlke, Michael. »Der Blade Runner«. *Filmkritik* 12 (1982): 606 f.
- Prümm, Karl. »Verzerrte Blicke – erweitertes Sehen. Anamorphotische Bildtechniken in den Filmen von Slawomir Idziak«. *Ein Architekt der Sinnlichkeit. Die Farbwelten des Kameramanns Slawomir Idziak*. Hg. Andreas Kirchner et al. Schüren, 2007. 43–81.
- Romero, Valentina. *Introspektives Farbenspiel. Farbliche Subjektivierung und Segmentierung in Slawomir Idziaks Filmen*. Masterarbeit. Zürich: Seminar für Filmwissenschaft, Universität Zürich, 2017. http://www.film.uzh.ch/dam/jcr:4f3ea6f9-744c-4b7e-8060-b12efba2f128/Romero_IntrospektivesFarbenspiel_1217.pdf.
- Schnelle, Josef. »Der Blade Runner«. *film-dienst* 21 (1982): 23.
- Schöne, Wolfgang. *Über das Licht in der Malerei*. Gebr. Mann Verlag, 1997.
- Schweinitz, Jörg. »Bildreize zwischen Fläche und Raum. Visuelle Ästhetik deutscher Spielfilme in den 1910er Jahren und die zeitgenössische Kunsttheorie«. *Film. Bild. Kunst. Visuelle Ästhetik des vorklassischen Stummfilms*. Hg. Jörg Schweinitz und Daniel Wiegand. Schüren, 2016. 233–250.
- Shay, Don. »BLADE RUNNER. 2020 Foresight. *Cinefex* 9 (1982): 1–71.

How to cite this article: Haupts, Tobias, Barbara Flückiger, Simon Spiegel, Sherryl Vint and Lars Schmeink. »Forum BLADE RUNNER«. *Zeitschrift für Fantastikforschung* 7.1 (2019): 1–38. DOI: <https://doi.org/10.16995/zff.1335>.

Published: 04 September 2019

Copyright: © 2019 The Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited. See <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.



Zeitschrift für Fantastikforschung is a peer-reviewed open access journal published by Open Library of Humanities.

OPEN ACCESS 