



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Cyberpunk im Film –
ein transkultureller Vergleich
von *Blade Runner* und *Akira*

Verfasser

Vinzenz-Paul Schwabl

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	1
2 Cyberpunk	6
2.1 Definition und Entstehung des Begriffs	6
2.2 Von der Cyberpunk-Literatur zum Cyberpunk-Film	8
2.3 Cyberpunk vs. Science-Fiction – eine Abgrenzung	12
3 Filmanalyse zu <i>Blade Runner</i>	19
3.1 Intertextuelle Bezüge zur Vorlage – Philip K. Dicks Roman <i>Träumen Androiden von elektrischen Schafen?</i>	19
3.2 Filmische Referenzen in <i>Blade Runner</i>	27
3.2.1 <i>Blade Runner</i> als Film Noir	27
3.2.2 <i>Blade Runner</i> als postmoderne Science-Fiction	31
3.3 Cyberpunk-Elemente in <i>Blade Runner</i>	36
3.4 Okzidentale Referenzen in <i>Blade Runner</i>	43
4 Filmanalyse zu <i>Akira</i>	45
4.1 Kulturhistorischer Hintergrund zur Entstehung von <i>Akira</i>	45
4.2 <i>Akira</i> – vom Manga zum Anime	49
4.3 Filmgeschichtliche Referenzen in <i>Akira</i>	53
4.4 Cyberpunk-Elemente in <i>Akira</i>	55
4.5 Kulturelle Referenzen in <i>Akira</i>	60
5 Vergleich von <i>Blade Runner</i> und <i>Akira</i> in Hinblick auf ihre Cyberpunk-Gestaltung	63
5.1 Die dystopische Cyber-City	64
5.2 Mythologie vs. Technologie	69
5.3 Beziehungen und Geschlechterrollen im Cyberpunk	73
5.4 Darstellung und Funktion des Körpers im Cyberpunk	80
6 Zusammenfassung	85
7 Literaturverzeichnis	93

1 Einleitung

Die vorliegende Arbeit hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Filme *Blade Runner* (1982/1992) von Ridley Scott und *Akira* (1988) von Otomo Katsuhiro in Hinblick auf ihre Zugehörigkeit zum Cyberpunk-Genre zu vergleichen. Ziel und Fokus dieser transkulturellen Vergleichsstudie ist es, die spezifisch amerikanische bzw. japanische Ausgestaltung der Cyberpunk-Elemente zu dokumentieren bzw. gemeinsame transkulturelle Elemente zu finden.

Die transkulturelle Perspektive geht von der Prämisse aus, dass Kulturen in Zeiten der Globalisierung der Medienkommunikation nicht mehr als homogen und national klar abgegrenzt verstanden werden können, sondern als durchlässig und zunehmend hybrid betrachtet werden müssen. Der Begriff der Transkulturalität wurde von Wolfgang Welsch eingeführt, der die Auffassung vertritt:

„An die Stelle der Kulturen alten Zuschnitts – die man sich immer als eine Art *National- oder Regionalkulturen* vorgestellt hat – sind heute diverse *Lebensformen* getreten. Diese Lebensformen (nach meiner Auffassung: *die Kulturen von heute*, die Kulturen nach dem Ende der traditionellen Kulturen) machen nicht an den Grenzen der alten Kulturen halt, sondern gehen *quer* durch diese hindurch. Deshalb sind sie mit den herkömmlichen Kulturkategorien nicht mehr zu fassen. ‚*Trans-kulturalität*‘ will beides anzeigen: dass wir uns *jenseits* der klassischen Kulturverfassung befinden; und dass die neuen Kultur- bzw. Lebensformen durch diese alten Formationen wie selbstverständlich *hindurchgehen*.“¹

Zu einer solchen transkulturellen Entwicklung tragen nicht zuletzt auch Filme wie *Akira* und *Blade Runner* bei. Sie werden auf der ganzen Welt gesehen und prägen die globale Kultur entscheidend mit.

Das Konzept der Transkulturalität meint nicht, dass es keine Nationalkulturen mehr gäbe, aber darüber hinaus müssen auch „medial vermittelte [...] Konnektivitäten ‚durch Kulturen hindurch‘ in Betracht“ gezogen werden.² Neben den nationalen Unterschieden interessieren also die transkulturellen Gemeinsamkeiten, da sie einen klaren Blick auf die essentiellen Charakteristika des Cyberpunk-Genres erlauben.

Blade Runner gilt nicht nur als einer der Meilensteine, sondern als Begründer des Cyberpunk-Films³ und einer neuen Generation der Science-Fiction.⁴ Wie *Blade Runner* wird auch *Akira*

¹ Welsch, 1994, S. 147-148.

² Hepp/Löffelholz, 2002, S.14.

³ Vgl. Yuen, 2004, S. 98.

⁴ Vgl. Zons, 2001, S. 234.

in der medienwissenschaftlichen Literatur zumeist als erfolgreicher und stilprägender Cyberpunk-Film eingeordnet.⁵

Um die filmtechnische Ausgestaltung der Cyberpunk-Elemente möglichst deutlich zu erfassen, werden deshalb in beiden Fällen intermediale Bezüge zu den jeweiligen Vorlagen untersucht. Diese Bezüge werden berücksichtigt, da es sich in beiden Fällen sozusagen um Literaturverfilmungen aus dem Cyberpunk-Genre handelt.

Eine diesbezügliche Analyse wird zeigen, dass Philip K. Dicks Dystopie-Roman *Träumen Androiden von elektrischen Schafen?* (1968) andere Akzente als der Film *Blade Runner* setzt. Wesentliche Cyberpunk-Aspekte werden zwar übernommen, jedoch kommt der Erinnerung als (vorgeblicher) Beweis der Menschlichkeit im Film ein höherer Stellenwert zu. Der Film *Blade Runner* kombiniert darüber hinaus diese Thematik mit Aspekten einer „hard-boiled“ Detektivstory im Stil des Hollywoodkinos der 1940er Jahre mit Deckard als düsterer Zukunftsversion des legendären Detektivs Philip Marlowe. Im Kontext dieser Erörterung sind dabei auch die Unterschiede zwischen der *Blade-Runner*-Kinofassung von 1982 und dem Director's Cut von 1992 herauszuarbeiten, die teilweise immensen Einfluss auf die Interpretationsmöglichkeiten des Films haben.

Otomos Film *Akira* basiert auf dem gleichnamigen Manga desselben Autors, der zwischen 1982 und 1990 erschien. Naturgemäß hat der mehrbändige Manga mehr Raum, die Geschichte zu entwickeln und damit auch die Dimensionen des Cyberpunks deutlicher zu entfalten (Beschreibung der Gesellschaft und ihrer Zukunftsgeschichte, Darstellung der Figuren etc.). Diese Arbeit möchte untersuchen, inwieweit sich Unterschiede zwischen Film und Manga-Vorlage ergeben und mit welcher Wirkung dies für den Rezipienten verbunden ist. In diesem Zusammenhang ist besonders zu betonen, dass sich für Ost- und Westpublikum durchaus unterschiedliche Wirkungen ergeben, zum einen da Otomo Katsuhiro für die Zielgruppe in seiner Heimat (männliche Jugendliche) die Kenntnis des Mangas voraussetzte. Zum anderen liegt das an der kulturellen Barriere und der Auseinandersetzung mit den Atombombenabwürfen über Hiroshima und Nagasaki im Zuge des 2. Weltkriegs. Daher müssen auch die kulturellen und zeithistorischen Hintergründe zur Entstehung von *Akira* untersucht werden.

Neben den kulturhistorischen und intertextuellen Bezügen interessieren die filmischen Mittel, die in *Akira* und *Blade Runner* typisch für Science-Fiction, Film Noir, Anime oder überhaupt

⁵ Vgl. Standish, 2004, S. 249.

den postmodernen Film sind. Diese Elemente werden herausgestellt, um sie einerseits gegen Cyberpunk abzugrenzen, andererseits zu verdeutlichen, dass die Grenzen zwischen den Filmgenres nicht immer klar abzustecken sind.

Der Hauptteil der Untersuchung widmet sich anschließend in einer vergleichenden Analyse verschiedenen inhaltlichen bzw. gestalterischen Aspekten, die zentral für *Blade Runner* und *Akira* als Cyberpunk-Filme sind. Gemeinsamkeiten und Unterschiede sollen dabei vor dem jeweiligen kulturellen und zeithistorischen Kontext reflektiert werden.

Die Unterschiede fallen zum Teil deutlich aus, weil das Cyberpunk-Genre – anders als die klassische Science-Fiction – nicht von einer fernen Zukunft erzählt, sondern von einer künftigen Zeit, die noch sehr nah an der Gegenwart und ihren Konflikten orientiert ist. Da sich diese Gegenwart für Amerika und Japan zum Zeitpunkt der Filmentstehung in den 1980ern stark unterscheidet, wirken sich diese Differenzen auch deutlich auf die Gestaltung der Cyberpunk-Filme aus.

Die Unterschiede und damit die amerikanische bzw. japanische Cyberpunk-Gestaltung herauszuarbeiten, schließt damit eine noch offene Lücke in der bisherigen Forschungsliteratur zu beiden Filmen. Auf der anderen Seite weisen beide Filme große Übereinstimmungen auf, die für eine transkulturelle Darstellung des Cyberpunks sprechen.

In Hinblick auf das methodische Vorgehen wird sich diese Arbeit zunächst mit der aktuellen Forschungsliteratur zum Thema Cyberpunk als Filmgenre auseinandersetzen. Nach dieser theoretischen Klärung sollen die bisherigen Erkenntnisse der Sekundärliteratur zu den beiden Filmen in Hinblick auf Cyberpunk-Bezüge (und der Berücksichtigung verwandter Filmgenres wie Film Noir, Science-Fiction etc.) dargestellt werden. Im Anschluss daran wird eine vergleichende Filmanalyse von *Akira* und *Blade Runner* vorgenommen, die im Einzelnen beschreibt, mit welchen filmtechnischen Mitteln die amerikanische bzw. japanische Cyberpunkdarstellung arbeitet. Es erfolgt insbesondere eine Analyse des visuellen Konzepts, der Montage sowie Einsatz von Licht und Farbe. Die Wirkung und Funktion der jeweiligen Mittel sollen vergleichend vor ihrem historischen und kulturellen Hintergrund erarbeitet werden.

Zunächst sollen die beiden Stadtbilder einander gegenübergestellt werden. Diese sind von besonderem Interesse, nicht nur weil der urbane Raum ein ganz zentrales Element des Cyberpunk ist, sondern weil er in seiner Ausgestaltung bereits in seiner (amerikanischen)

Anfangszeit von realen japanischen Stadtbildern beeinflusst war.⁶ Schon in den ersten Minuten von *Blade Runner* stößt man in den Werbelandschaften der Stadt auf Bilder von Geishas und japanischen Schriftzeichen. In *Akira* ist wiederum das Stadtbild durch das aus *Blade Runner* inspiriert. Es ist also ein Prozess wechselseitiger japanisch-amerikanischer Beeinflussung zu beobachten, der schließlich zur Ausformung eines transkulturellen Stilmittels führte.

Die beiden folgenden Kapitel, die sich der Mythologie und den Beziehungen bzw. Geschlechterrollen im Cyberpunk widmen, interessieren aus gegensätzlichem Grund, denn hier kann von deutlichen kulturellen Unterschieden und Ausprägungen ausgegangen werden. Schlussendlich soll die Darstellung und Funktion des Körpers in den Mittelpunkt der Analyse gerückt werden, da der Körper im Cyberpunk generell und in den beiden Filmen im Speziellen eine zentrale Rolle einnimmt. In *Akira* ist die gewaltig in Szene gesetzte Metamorphose von Tetsuo und deren Unkontrollierbarkeit, die schließlich zu seiner Auflösung führt von ebenso maßgeblicher Bedeutung, wie die Frage nach der Künstlichkeit von Deckard in *Blade Runner*. Ebenso ist die Gegenfrage nach der Menschlichkeit der Replikanten ein zentrales Thema.

Die Überwindung der Körperlichkeit bzw. die Entwicklung des Menschen in eine wie auch immer geartete Transzendenz ist ein besonders beliebtes Motiv des Cyberpunk und wird in beiden Werken auf unterschiedliche Art und Weise behandelt. Der Gedanke an die körperliche Auflösung ist eng mit dem Wunsch nach der Überwindung der endgültigen Grenze des menschlichen Todes verknüpft.⁷ Hier ergibt sich auch die Frage, inwieweit das Genre Hoffnung in der Dystopie vermittelt. Die amerikanische bzw. japanische Version dieses Zukunftsthemas im Cyberpunk wird die vorliegende Arbeit ergründen.

Auf dem Hintergrund dieser Ausführungen wird die vorliegende Arbeit anhand einer vergleichenden Film- und Literaturanalyse damit die folgenden zwei Thesen überprüfen:

Erstens lassen sich für *Blade Runner* typisch amerikanische und für *Akira* typisch japanische Gestaltungsweisen des Cyberpunk-Films nachweisen.

Zweitens sind beide Filme darüber hinaus auch durch transkulturelle Gestaltungselemente geprägt, die Ausdruck einer wechselseitigen Beeinflussung der östlichen und der westlichen

⁶ Vgl. Gibson, 2001, S. 48.

⁷ Vgl. Gözen, 2012, S. 208.

Kultur(en) sind und in diesem Sinne repräsentativ für eine globale, das heißt transkulturelle Cyberpunk-Darstellung stehen.

2 Cyberpunk

2.1 Definition und Entstehung des Begriffs

Das Filmgenre Cyberpunk hat sich seit den 1980er Jahren aus der Cyberpunk-Literatur entwickelt. Der Begriff „Cyberpunk“ geht auf die gleichnamige Kurzgeschichte des Schriftstellers Bruce Bethke zurück, der ihn 1980 kreierte, um eine Gruppe gesellschaftlich unangepasster Jugendlicher zu beschreiben, die Computer hacken.⁸ Anders als die bisherigen Punks mit zerschlissener Kleidung und Piercings erschienen damals die jugendlichen, meist männlichen Rebellen erstmals in Kombination mit Hochtechnologie bzw. Computertechnik, auf welche sich das Attribut Cyber- bezieht.

Nach Bethkes Kurzgeschichte machte jedoch erst die Anthologie *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* den Begriff des Cyberpunks bekannt, zumal sich das Vorwort der Sammlung wie eine programmatische Zusammenfassung des Cyberpunks liest.⁹ Danach zeichnet sich Cyberpunk durch die Ablehnung jeglicher politischen Autorität aus und betont das Potenzial von Technologien. Daneben spielt auch die subversive Kraft von Graffiti, Funk und Scratch-Musik eine Rolle. Dieser Einführung in den Cyberpunk zufolge kennzeichnen außerdem „visionäre Intensität“ die Bewegung ebenso wie „klinische und kalte Objektivität“.¹⁰ Aus diesen Teilaspekten lässt sich der Begriff des Cyberpunks folgendermaßen näher bestimmen:

„Die Berufung auf das Antiautoritäre erklärt vor allem das ‚-punk‘ in Cyberpunk. ‚Cyber-‘ steht hingegen für die Bedeutung der digitalen Virtualität und für das anbrechende ‚posthumane‘ Zeitalter der Cyborgs. ‚Posthumanität‘ beschreibt eine Blickweise, die Information gegenüber Körperlichkeit privilegiert. Die Tatsache, dass Leben in biologischen Körpern realisiert ist, ist danach ein historischer Zufall und keine Notwendigkeit: Der Körper ist auch nichts anderes als die erste Prothese, mit der jeder Mensch umzugehen lernt, so dass eine Erweiterung des Körpers mit technischen Prothesen oder Implantaten nur die Fortsetzung eines ‚natürlichen‘ Prozesses darstellt, der vor der Geburt begonnen hat“.¹¹

Der Cyber-Aspekt bezieht sich demnach nicht nur allgemein auf Computertechnologie und Virtualität, sondern auch auf die zunehmend verschwimmenden Grenzen zwischen Mensch und Maschine. Die Darstellung solcher Mischwesen bzw. künstlich veränderter Menschen hängt natürlich vom kulturellen Kontext ab.

⁸ Vgl. Gözen, 2012, S. 87.

⁹ Vgl. Weber, 2005, S. 72.

¹⁰ Weber, 2005, S. 72.

¹¹ Ebenda S. 72-73.

Cyberpunk-Literatur und -Filme werden darüber hinaus häufig mit den Stichworten „nahe Zukunftsentwürfe, Konzernherrschaft, Hacker und Computernetzwerke“¹² in Verbindung gebracht, obwohl diese Kurzbestimmung dem Genre nicht ausreichend gerecht wird. Vielmehr ist es durch sehr verschiedene Auseinandersetzungsweisen und offene Formen gekennzeichnet, sodass Cyberpunk letzten Endes einen Sammelbegriff für sehr heterogene Kunstformen darstellt. Dabei spielen häufig nicht nur sozial- und gesellschaftskritische Themen eine Rolle, sondern auch tiefgreifende philosophische und existenzielle Fragen. Nicht umsonst ist beispielsweise der Name der Hauptfigur in *Blade Runner* („Deckard“) eine Anspielung auf die Philosophie Descartes.¹³ Es liegt in der Natur der Sache, dass existenzielle Fragen kulturell unterschiedlich beantwortet werden.

Nach der englischen Kulturtheoretikerin Dani Cavallaro (2000) ist Cyberpunk durch die sich wandelnde Interaktion seiner beiden Teilbegriffe charakterisiert, d. h.

„ways in which the ‘cyber’ and the ‘punk’ components of cyberpunk constantly interact to produce varying constellations of the relationship between the glossy world of high technology and the murky world of addiction and crime. What is arguably most distinctive about cyberpunk is that neither of these two elements ever gains priority over the other, the genre’s effectiveness actually depending on their dynamic interplay. At the same time, cyberpunk is required to record and adjust to ongoing changes in both the realm of cybertechnology and the realm of urban culture. The term ‘cybertechnology’ goes on gaining fresh connotations as research and industry expand the scope of its applications. The term ‘punk’ is also, obviously, open to redefinition [...]. In fact, punk has become a metaphor for rootlessness, alienation and cultural dislocation in the context of contemporary society”¹⁴

Insofern lässt sich der Begriff Cyberpunk gar nicht abschließend definieren, weil er seiner Natur nach offen für die Assoziationen und Implikationen bleibt, die neue Cyber-Technologien einerseits und kulturelle oder subkulturelle Entwicklungen andererseits mit sich bringen.

David Porush geht noch einen Schritt weiter und bezeichnet die beiden Wortteile des Cyberpunk als „war between natural and artificial, and their inevitable deconstruction, their collapse into each other as meaningless distinctions“.¹⁵ Die Unterscheidung zwischen Mensch

¹² Gözen, 2012, S. 205.

¹³ Vgl. Seeßlen & Jung, 2003, S. 499.

¹⁴ Cavallaro, 2000, S. 24-25.

¹⁵ Porush, 1992, S. 256.

und Maschine, zwischen Realität und virtueller Realität wird damit hinfällig, so grundlegend sie auch erscheinen mag.

In diesem Verständnis wird deutlich, wie tiefgreifend die Rebellion des Cyberpunks gegenüber bestehenden gesellschaftlichen Institutionen und ihren kulturellen Werten und Normen ist. Denn tatsächlich hinterfragt der Cyberpunk die Existenzberechtigung des Menschen.

Cyberpunk wirft also die grundlegende Frage auf, was den Mensch zum Menschen macht. Ist es sein Fleisch, das ihn von der Maschine unterscheidet, oder sein zentrales Nervensystem, das Empfindungsfähigkeit und intellektuelles Verständnis ermöglicht? Doch gerade das zentrale Nervensystem ist letztlich nichts anderes als ein informationsverarbeitendes System, wenngleich auf biologischer Basis, das ebenso gut Teil einer künstlichen Technologie sein könnte bzw. sich mit dieser vernetzten ließe. Folglich hebt sich die ursprüngliche Mensch-Maschine-Dichotomie auf, weil beide ebenbürtig sind und es Zwitterwesen (Androiden, Cyborgs etc.) geben kann.

Neben diesem eher materiellen Aspekt bleibt demnach die Frage, welche darüber hinausgehenden Eigenschaften des Menschen für seine Spezies grundlegend sind. Wie in den Filmanalysen zu sehen sein wird, spielen dabei Gefühle wie Liebe und Empathie eine wichtige Rolle.

2.2 Von der Cyberpunk-Literatur zum Cyberpunk-Film

Der Cyberpunk-Film ist als Genre aus der Cyberpunk-Literatur hervorgegangen, sodass sich ein Blick auf die Ursprünge des Genres lohnt. Dies gilt umso mehr, da sowohl *Blade Runner* als auch *Akira* auf direkten literarischen Vorlagen beruhen. So stellt sich vor einer Filmanalyse zunächst die Frage nach der Cyberpunk-Gestaltung und -Entwicklung in der Literatur.

Philip K. Dicks Erzählung *Träumen Androiden von elektrischen Schafen*, die *Blade-Runner*-Vorlage aus dem Jahr 1968, gilt als Vorläuferliteratur der Cyberpunk-Bewegung¹⁶ und wird deshalb in Kapitel 3.1 gesondert behandelt. Den eigentlichen Ausgangspunkt der Cyberpunk-Entwicklung bildete nämlich erst eine Gruppe Science-Fiction-Autoren um William Gibson, John Shirley und Bruce Sterling, die in den 1980er Jahren das Genre erneuern wollten. So galt

¹⁶ Vgl. Gözen 2012, S. 141-142.

die Cyberpunk genannte Strömung als „die literarische Speerspitze der künstlerischen Auseinandersetzung mit Schlüsselphänomenen des Zeitalters der Postmoderne“.¹⁷

Diese Autorengruppe, die in Anlehnung an die bereits erwähnte *Mirrorshades*-Anthologie als „Mirrorshades-group, besser bekannt als Movement-Gruppe“¹⁸ in die Literaturgeschichte einging, war mit der bisherigen Science-Fiction unzufrieden und entwickelte deshalb ihre eigenen Alternativen. Anstatt weitere Weltraum-Seifenopern, die in fernen Galaxien spielen, zu schreiben, verfassten sie nahe Zukunftsversionen künftigen Großstadtlebens, wobei der wachsende Einfluss der Technologie in der Gesellschaft kritisch reflektiert und zum Kernthema wurde.¹⁹

Entscheidend war dabei der Umstand, dass sich diese Autoren nicht durch gewagte Spekulationen über die Zukunft, sondern durch ihre Gegenwart im Alltagsleben der 1980er Jahre inspirieren ließen. Folglich setzten sich zeitgenössische Diskussionen, Trends und Ängste in ihren Cyberpunk-Geschichten fort. Gözen zieht daraus den Schluss, dass „diese Erzählungen daher als literarische Analysen der Gegenwart zu lesen“²⁰ und insofern stark gesellschaftlich geprägt seien.

Das entscheidende Werk der Cyberpunk-Literatur ist *Neuromancer* von William Gibson, das im Jahr 1984 veröffentlicht wurde. Es kann sowohl in inhaltlicher als auch in formaler Hinsicht als Begründer des Genres gelten.²¹ Hauptfigur ist der Hacker Case, der aufgrund eines Schadens an seinem Nervensystem nicht mehr direkt im Cyberspace arbeiten kann. Daher schlägt er sich auf dem Schwarzmarkt durch und nimmt zweifelhafte Aufträge an. Hintergrund der Geschichte ist eine postapokalyptische Welt, die von Verfall, Drogensucht und korrupten japanischen Großkonzernen im urbanen Alltagsleben geprägt ist.

In formal-stilistischer Hinsicht zeichnet sich das Werk durch große Bild- und Wortdichte und ein schnelles Erzähltempo aus, das den undurchsichtigen Plot vermittelt. Daneben ist *Neuromancer* außerdem das erste Werk, das den Begriff des Cyberspace einführt, und zwar für die virtuelle Realität, wie sie durch Vernetzung mit einem Computer quasi halluzinatorisch erlebt wird.²² Somit ist *Neuromancer* in mehrfacher Hinsicht ein Meilenstein der Cyberpunk-Literatur.

¹⁷ Gözen, 2012, S. 9.

¹⁸ Gözen, 2012, S. 69.

¹⁹ Vgl. Gözen, 2012, S. 10.

²⁰ Gözen, 2012, S. 10.

²¹ Vgl. Weber, 2005, S. 74.

²² Vgl. Schlobinski & Siebold, 2008, S. 134.

Abschließend sei angemerkt, dass die 1980er Jahre die Blütezeit der Cyberpunk-Literatur darstellten, welche sich schon den 1990er Jahren zu verwässern begann.

Die Bezeichnung „Cyberpunk-Film“ ist als Genre weniger etabliert als die Cyberpunk-Literatur. Sie wird für Filme verwendet, die analog zu den Werken der Cyberpunk-Literatur gestaltet sind, das heißt ähnliche Charakteristika aufweisen und zumeist auch aus den 1980er Jahren stammen.²³ Nach der australischen Kultur- und Medienwissenschaftlerin Frances Bonner lassen sich die Kennzeichen des Cyberpunk-Films folgendermaßen umreißen:

„Most notable among the shared characteristics are the frenetic pace, the excess of information, the inverted millenarianism (figured especially in various forms of decay), and the concentration on computers, corporations, crime, and corporeality – the four C’s of cyberpunk film plotting“.²⁴

Der Cyberpunk-Film übernimmt von der Cyberpunk-Literatur das enorme Erzähltempo in Verbindung mit der Präsentation einer großen Informationsmenge. Der Zuschauer bekommt mehr zu sehen, als er beim einmaligen Sehen verarbeiten kann. Cyberpunk-Filme sind daher sehr häufig auf mehrmalige Betrachtung hin konzipiert.²⁵

Der Informationsexzess lässt sich auch an den so genannten „*eyeball kicks*“ ablesen, die schon für die Cyberpunk-Literatur typisch sind und z. B. in der ausführlichen Beschreibung neuer Erfindungen bestehen, deren Liebe zum Detail zwar nicht den Plot vorantreibt, aber der Charakterisierung des Settings dienen.²⁶ Solche *eyeball kicks* funktionieren in der Visualisierung des Films natürlich besonders gut.

Der umgekehrte Millenarismus des Cyberpunks besteht darin, dass ein drohendes Weltende ohne die Aussicht auf ein anschließendes besseres Leben präsentiert wird. Vielmehr ist das Leben auf der Erde zumeist bereits die Hölle und eine Apokalypse käme für viele einer Erlösung gleich.²⁷ Die übliche Ausgestaltung dieses Aspekts besteht in der Darstellung von Verfall. In Cyberpunk-Filmen geschieht dies meist durch das Zeigen von Slums und heruntergekommenen Stadtvierteln, die sich durch Überbevölkerung, Müll auf den Straßen und Graffiti an den Wänden auszeichnen.

²³ Vgl. Bonner, 1992, S. 191-192.

²⁴ Bonner, 1992, S. 191.

²⁵ Vgl. Bonner, 1992, S. 192.

²⁶ Ebenda S.193.

²⁷ Ebenda S.193-194.

Unter den vier C's, die nach Bonner typisch für Cyberpunk-Filme sind (*crime, corporation, computers und corporeality*), gehen crime und corporation häufig eine enge Verbindung ein, die z. B. in Gestalt eines kriminellen Unternehmens oder einer verbrecherischen Institution auftritt. Korruption wird dabei zumeist als Normalzustand solcher Unternehmen gezeigt. Die Kriminalität beschränkt sich aber in der Regel nicht nur auf den finanziellen Sektor, sondern schließt auch Gewalttaten mit ein. Diese Negativseite des Kapitalismus spielt zwar längst nicht nur in Cyberpunk-Filmen eine Rolle, dort jedoch eine besonders dominante. Statt bestimmter Nationalstaaten sind interessanterweise besonders solche kriminellen Unternehmen das Feindbild im Cyberpunk, die durch eine höchst unmoralische Verhaltensweise charakterisiert werden.²⁸ Die transkulturelle Gesellschaft der Zukunft sucht ihren Feind nicht mehr in fremden Ländern, sondern im eigenen Staat. Es gibt scheinbar keine internationalen Konflikte mehr, weil der Krieg bereits in den Straßen der Großstadtdschungel tobt.

Computer bilden das dritte „C“ im Cyberpunk-Film. Sie werden – anders als in der Cyberpunk-Literatur – vornehmlich „in expensive and very clean settings“²⁹ visualisiert. Diese verdeutlicht ihre Dominanz und Wichtigkeit für die kriminellen Unternehmen, die sie für ihre finsternen Machenschaften benötigen. Neben Computern spielt vor allem auch die künstliche Intelligenz eine besondere Rolle im Cyberpunk-Film.

Corporeality bezeichnet als viertes „C“ Prothesen, Implantate und körperliche Transformationen, die essentieller Bestandteil des Cyberpunks sind: „the term *wetware* for direct, corporeal, human-to-computer interfacing is a cyberpunk identifier“.³⁰ Im Film ist diese Wetware an Androiden, Cyborgs, Robotern und anderen halbmenschlichen Zwitterwesen meist deutlich visualisiert. Dazu zählen auch durch Gentechnik oder Chirurgie mutierte Körper, wie es etwa bei *Akira* der Fall ist.

Ein weiteres wichtiges gemeinsames Merkmal der Cyberpunk-Literatur und des Cyberpunk-Films ist die Darstellung der jeweiligen Umgebung: „Typically, cyberpunk is set in the built environment, if not in the utterly unnatural world of cyberspace“.³¹ Das urbane Setting ist neben dem Cyberspace so charakteristisch, dass eine Cyberpunk-Geschichte auf dem Hintergrund einer ländlichen Idylle undenkbar ist. Die Künstlichkeit gewinnt Oberhand über die Natur und der Mensch geht darin unter.

²⁸ Vgl. Tabbi, 1995, S. 213-214.

²⁹ Bonner, 1992, S. 195.

³⁰ Ebenda S. 196.

³¹ Ebenda S. 199.

Die Ausgestaltung der künstlichen Cyberpunk-Umgebung zeigt sich daher häufig in der Beschreibung der jeweiligen Großstadtszenerie, an der sich kulturelle Unterschiede bzw. transkulturelle Übergänge besonders gut ablesen lassen. Daher könnte „City“ als fünftes C der Cyberpunk-Film-Charakteristik Bonners Viererreihe ergänzen.

Für die Filmanalysen von *Blade Runner* und *Akira* lässt sich der zuletzt genannte Aspekt der Cityvisualisierung besonders gut erkennen und wird daher im transkulturellen Vergleich noch genauer analysiert werden.

2.3 Cyberpunk vs. Science-Fiction – eine Abgrenzung

Cyberpunk wird von in der Forschungsliteratur überwiegend als Weiterentwicklung oder Subgattung der klassischen Science-Fiction angesehen: „cyberpunk literature is a continuation of preexistent themes, styles, and motifs from earlier SF”.³² Aus diesem Grund ist es sinnvoll, den Hintergrund der Science-Fiction näher zu beleuchten, um weiteren Aufschluss über den Cyberpunk zu erlangen.

Der Versuch, sich durch eine allgemein gültige Definition der Science-Fiction dem Cyberpunk anzunähern, ist allerdings zum Scheitern verurteilt, weil sich aus den vielgestaltigen Erscheinungsformen der Science-Fiction keine einheitliche Begriffsbestimmung ableiten lässt.³³ Daher erfolgt als nächstes eine kurze historische Annäherung an das Genre.

Der Begriff Science-Fiction bzw. eine Frühform davon erscheint erstmals im Jahr 1926 als „scientifiction“³⁴ in der ersten Ausgabe der *Amazing Stories*, die von Hugo Gernsback herausgegeben wurden. Er verstand darunter literarische Zukunftsphantasien mit wissenschaftlichem und durchaus prophetischem Gehalt, die zu 75 Prozent aus Literatur und zu 25 Prozent aus Wissenschaft bestehen sollten, um letztere dem Leser zugänglich zu machen.

1929 brachte Gernsback die *Scientific Wonder Stories* heraus und ändert in diesem Rahmen den Begriff „scientifiction“ in das verständlichere „Science-Fiction“.³⁵ Der eingängige Ausdruck setzte sich in den 1930er Jahren in Amerika und schließlich weltweit durch.

³² Bonner, 1992, S. 191.

³³ Vgl. Weber, 2005, S. 4-8.

³⁴ Weber, 2005, S. 3.

³⁵ Ebenda S 3.

Einige Forscher verlegen die Geburtsstunde der Science-Fiction deutlich weiter nach vorne, indem sie bereits Vorläuferliteratur aus dem 17. bis 19. Jahrhundert als Science-Fiction deklarieren. Der Ansicht des Naturwissenschaftlers und Science-Fiction-Experten Thomas Weber folgend wird in dieser Arbeit aber die Auffassung vertreten, dass die Gattungskonventionen vor dem 20. Jahrhundert noch nicht existierten, sondern sich erst in den 1920er und 1930er Jahren etablierten.³⁶

Hierbei sei auch angemerkt, dass Science-Fiction zunächst als Trivialliteratur galt und sich erst ab den 1940er Jahren auch einen literarischen Anspruch verdienen konnte. Allerdings ist Science-Fiction bis heute primär auf Unterhaltung ausgerichtet.

Für den Zweck der vorliegenden Arbeit ist eine genauere Definition der Science-Fiction nicht notwendig, da vielmehr die Abgrenzung zwischen klassischer Science-Fiction und Cyberpunk erhellend ist, die sich anhand einzelner Aspekte klar nachweisen lässt.³⁷ Sie werden hier ausführlich dargestellt, weil sie die Kennzeichen des Cyberpunks in Hinblick auf Inhalt, Stil und Selbstverständnis verdeutlichen. Die Abgrenzung von der Science-Fiction wird dabei an folgenden Aspekten besonders deutlich:

- Zeit
- Ort
- Ästhetik
- Figuren
- Technologie
- Weltbild
- Stil und formale Gestaltung

Klassische Science-Fiction ist in die Ferne gerichtet; das gilt sowohl zeitlich wie örtlich. Traditionell handelt Science-Fiction von visionären Welten, die weit in der Zukunft existieren. Mindestens mehrere Jahrhunderte, häufig auch viele Jahrtausende von der Gegenwart entfernt, entwerfen sie Szenarien einer weit fortgeschrittenen Menschheitsentwicklung.

³⁶ Vgl. Weber, 2005, S. 4-6.

³⁷ Gözen, 2012, S. 88-123.

Cyberpunk-Geschichten spielen dagegen viel näher an der Jetzt-Zeit. In der Mehrheit sind sie in der ersten Hälfte des 21. Jahrhunderts angesiedelt.³⁸

Der unterschiedlichen zeitlichen Verortung beider Genres entsprechen ihre Unterschiede in der räumlichen Einordnung. Klassische Science-Fiction spielt zumeist im Weltraum, das *Space Opera*-Genre mit Filmen wie der *Star Wars*- oder der *Star Trek*-Reihe kann als Inbegriff traditioneller Science-Fiction gelten. Ein typisches Merkmal klassischer Science-Fiction ist also die Erweiterung des Lebensraums der Menschen, der sich bis weit in den Kosmos erstrecken kann. Die große zeitliche Entfernung von der Gegenwart ist hierbei die Voraussetzung für die räumliche Ausdehnung, da in den langen Zeiträumen entsprechend fortschrittliche Technologie entwickelt werden konnte, die einen solchen Quantensprung in der Menschheitsentwicklung rechtfertigt.

Der Erde kommt in der klassischen Science-Fiction nur noch ein geringer Stellenwert zu. Im Zentrum stehen wissenschaftliche oder militärische Aufklärungsmissionen und damit Ausnahmesituationen. Die Handlung ist daher in der Regel in wenigen Innenräumen eines Raumschiffs oder Forschungslabors verortet, gelegentlich von Exkursionen oder Kämpfen auf anderen Planeten unterbrochen. Das alltägliche Leben breiter Bevölkerungsschichten oder der öffentliche Raum kommen in der Darstellung so gut wie gar nicht vor. Dementsprechend setzt sich das „Setting der konventionellen Science-Fiction [...] aus fernen außerirdischen Welten und individualisierten Räumlichkeiten zusammen, die beide oft nur einer spezialisierten Elite zugänglich sind“.³⁹

Im Cyberpunk steht dagegen gerade der öffentliche Raum im Vordergrund, und zwar vornehmlich auf der Erde, selbst wenn inzwischen andere Planeten besiedelt wurden. Das typische Hintergrundsetting im Cyberpunk ist die Großstadt, deren Straßenszenen und Skyline in der Regel sehr genau visualisiert werden. Insgesamt ist meist auch eine größere Anzahl an Handlungsplätzen als in der Science-Fiction zu verzeichnen. Innenräume und Privaträume sind im Vergleich zu Außenschauplätzen jedoch sekundär.

Die übliche Cyberpunk-Kulisse zeigt den allgemeinen, öffentlichen Raum, um das alltägliche Leben auf den Straßen der Zukunft zu veranschaulichen.⁴⁰ Die im Cyberpunk typische Gesellschaftskritik kann auf diese Weise anschaulich wirken. Die Protagonisten bewegen sich

³⁸ Ebenda S. 90.

³⁹ Gözen, 2012, S. 91.

⁴⁰ Vgl. Gözen, 2012, S. 92.

daher überwiegend in einem großstädtischen Setting mit öffentlichen Verkehrsmitteln, Bars, Restaurants, Geschäften, (Schwarz-)Märkten und Straßenszenen.

Die ästhetische Ausgestaltung unterscheidet sich dahingehend, dass in der Science-Fiction eine stereotype, eher oberflächliche Darstellung üblich ist, während der Cyberpunk zu detailreicher, individualisierter Beschreibung und Visualisierung neigt. In der Science-Fiction ordnet sich die Darstellung des Settings der Handlung unter, ist also nur nebensächlich und der Rahmen für den Plot. Folglich fällt die Darstellung von Technologie und Wissenschaft, aber auch von Design, Mode und Architektur eher normiert als individualisiert aus.⁴¹

Im Gegensatz dazu bekommt die ästhetische Ausgestaltung im Cyberpunk einen eigenen Stellenwert, denn sie wird auch zur Charakterisierung der Gesellschaft eingesetzt. Ausführlich werden Materialien und optische Details von Objekten, Technologien oder Gebäuden inszeniert. Häufig geschieht dies in Form von zahlreichen, kurzen Momentaufnahmen, die das Gesamtbild veranschaulichen und die diegetische Welt zum Leben erwecken.

Die Cyberpunk-Welt wirkt sinnlich fassbarer, zumal das Erscheinungsbild oft nicht das makellos glatte, futuristische Design der klassischen Science-Fiction zeigt, sondern beispielsweise Gebrauchsspuren, Abnutzungserscheinungen oder Verzerrungen aufweist. Dadurch wirkt die Cyberpunk-Umgebung authentischer und lebendiger als die typische Umwelt in der klassischen Science-Fiction.

Als weiteres Mittel zur Betonung der Authentizität kommen im Cyberpunk häufig Hersteller- und Markennamen zum Einsatz, die beim Betrachter Vertrautheit innerhalb der fremden Zukunft wecken, weil oft zeitgenössische Handelszeichen verwendet werden. Diese sind aber auch oft weiterentwickelt, z. B. so, „dass gerne namhafte westliche und fernöstliche Großunternehmen miteinander kombiniert werden“. ⁴² Auf diese Weise impliziert der Cyberpunk schon auf der Ebene der Alltagswelt, wie weit die transkulturelle Entwicklung in der Zukunft fortgeschritten ist.

Diese Unterschiede in Bezug auf Stereotype vs. Individualisierung setzten sich auch bei der Figurengestaltung fort. Die Figuren der Science-Fiction sind ähnlich wie bei der allgemein ästhetischen Gestaltung eher Typen als Individuen. Der Protagonist ist in der Regel eine

⁴¹ Vgl. Gözen, 2012, S. 93-97.

⁴² Gözen, 2012, S. 96.

klassische Heldenfigur, der Bösewicht hässlich und durchtrieben und die zu rettende Prinzessin o. Ä. selbstverständlich schön und tugendhaft.⁴³

Abhängig vom Subgenre der Science-Fiction sind ihre Protagonisten archetypische Helden (Space Opera), außergewöhnliche Forscher bzw. die Elite der Naturwissenschaftler (hard SF) oder ein speziell trainiertes Sondereinsatzkommando (militärische Science-Fiction). Ihr Hintergrund ist mindestens Mittelschicht, häufig auch Oberschicht, ihre Moral ist hoch und ihr Glaube an den Kampf für das Gute unumstößlich. Die Figurengestaltung folgt also häufig einer unreflektierten Betrachtungsweise, die nur Schwarz und Weiß kennt, und alles dazwischen ignoriert.

Im Kontrast dazu sind die Figuren und vor allem die Hauptfiguren im Cyberpunk gebrochene Charaktere. Statt strahlender Helden verkörpern sie eher Außenseiter oder sogar Verlierertypen. Ihre Heimat ist oft genug das Straßenmilieu und der Untergrund.⁴⁴ Auf die eine oder andere Art stehen sie in Opposition zum herrschenden System. (Darin kommt bereits die Silbe „-punk“ des Genretitels zum Ausdruck). Ihr Handeln folgt selten hohen moralischen oder ethischen Prinzipien, sondern den Gesetzen des urbanen Überlebenskampfes. Daher sind die Cyberpunk-Protagonisten nicht unbedingt Sympathieträger, vielmehr können sie durchaus abstoßend wirken und dienen folglich nicht immer unmittelbar als Identifikationsfiguren. Der Hintergrund dieser Charaktergestaltung liegt darin begründet, dass sich Cyberpunk hier nicht an der Science-Fiction, sondern eher an „hard-boiled detective fiction“ orientiert.⁴⁵ Die Hauptfiguren solcher (amerikanischen) Detektivgeschichten, wie sie vor allem für die 1920er und 1930er Jahre typisch waren, zeichnen sich gerade durch ihre Zwielfichtigkeit und Gebrochenheit aus.

In Hinblick auf die Technologiedarstellung unterscheiden sich Cyberpunk und Science-Fiction ebenfalls grundlegend. Letztere verwendet in der Regel Hochtechnologie (beispielsweise Raumschiffe mit Überlichtgeschwindigkeit, Teleportationsgeräte und spezielle Waffen), die für die elitären Einsätze gedacht ist. Die Funktionsweise der Technologien wird zwar gelegentlich detailliert dargestellt, jedoch entsteht dabei selten ein Bezug zum Alltagsleben. Die kulturelle Bedeutung und die Auswirkungen dieser Technologien auf die Gesellschaft kommen dabei kaum zum Ausdruck.⁴⁶

⁴³ Vgl. Gözen, 2012, S. 93.

⁴⁴ Gözen, 2012, S. 98-99.

⁴⁵ Vgl. Cavallaro, 2000, S. 8-9.

⁴⁶ Vgl. Gözen, 2012, S. 99.

Im Cyberpunk ist Hochtechnologie nicht länger das Hilfsmittel einer Elite, sondern im Alltagsleben und bei allen Bevölkerungsschichten angekommen. Gentechnik, Biotechnologie und fortgeschrittene Waffentechnologie lassen sich oft schon an den modifizierten Körpern der Straßenpassanten ablesen. Kybernetik, Nanotechnologie und Robotik haben Einzug in alltägliche Abläufe gehalten.

In diesem Zusammenhang zeigt der Cyberpunk auch, wie einschneidend die Integration solcher neuen Technologien ist. Sie sind nicht länger bloßes Werkzeug und Hilfsmittel, sondern Elemente, die das Wesen, das Denken und Fühlen der Menschen nachhaltig verändert haben. Es geht letztlich um die durch Technologie ausgelösten Bewusstseinsänderungen im Menschen.

Während der Mensch in der klassischen Science-Fiction also im Wesentlichen unwandelbar, wenngleich idealtypisch erscheint, dokumentiert Cyberpunk seine mögliche Entwicklung zu einer neuen Daseinsform, die künstliche und natürliche Komponenten integriert – mit allen Konsequenzen. Die Technologie ist in der Cyberpunk-Welt nichts Äußeres mehr, sondern wird Teil des Menschen. Insofern zeichnet Cyberpunk ein neues Menschenbild, das sich als posthuman bezeichnen lässt.⁴⁷

Wenn Menschen ihre Körper kybernetisch erweitern, sodass sie geschärfte oder gar neue Sinne erhalten, oder ihr Nervensystem direkt mit einer virtuellen Realität verbinden, führt dies zwangsläufig zu neuen Erfahrungsdimensionen, die das menschliche Selbstverständnis tiefgreifend verändern. Festzuhalten ist dabei, dass diese von der Technologie und anderen wissenschaftlichen Fortschritten ausgehenden Veränderungen transkulturell wirken. Sie konfrontieren die ganze Menschheit, unabhängig von Nationalität und Kultur, mit neuen Möglichkeiten, Herausforderungen und Daseinszuständen.

Für den posthumanen Menschen ist die Grenze zwischen Organismus und Technologie, zwischen Mensch und Maschine nicht mehr so klar zu ziehen, wie dies in der klassischen Science-Fiction geschieht. Die Verschmelzung beider Elemente, wie dies bei Androiden, Cyborgs oder Menschen mit bionischen Implantaten der Fall ist, wirft neue existenzielle Fragen etwa bezüglich der Grenzziehung zwischen den beiden Oppositionen auf.

Dieses veränderte Menschenbild leitet auch zum Wandel im Weltbild über, der in den Differenzen von Cyberpunk und Science-Fiction deutlich wird. Klassische Science-Fiction

⁴⁷ Haney, 2006, S. 35.

hat in der Regel einen humanistischen Hintergrund, der sich aus den Ideen der Aufklärung ableitet.⁴⁸ Folglich wird der Mensch als primär rational, lernfähig und moralisch gesehen.

Cyberpunk macht dagegen deutlich, dass diese traditionellen Vorstellungen der Science-Fiction längst nicht mehr innovativ, sondern vielmehr selbst überholt sind. Gerade das 20. Jahrhundert hat die Abgründe menschlichen Verhaltens gezeigt, sodass die humanistischen Werte wie Vernunft und Rationalismus nicht länger ohne Einschränkung propagiert werden können. Der Cyberpunk dekonstruiert daher die humanistischen Vorstellungen der Science-Fiction.

Im Cyberpunk ist der Mensch damit in vielerlei Hinsicht „unmenschlich“ geworden. In diesem Punkt tritt besonders klar zutage, dass Cyberpunk sehr viel realistischer, das heißt gegenwartsbezogener ist als die futuristische Science-Fiction, der es vor allem um die schöne Oberfläche einer fernen Zukunft geht. Cyberpunk zieht daher die Konsequenz, den Menschen und seine (Alltags-)Welt in ihrer ganzen Ambivalenz zu präsentieren – gut und böse, organisch und technologisch, mit allen Brüchen und Wandlungen.

Charakteristisch für den Cyberpunk ist damit seine „Loslösung von veralteten Identitäts- und Wirklichkeitsmodellen“.⁴⁹ Diese lässt sich besonders in der Vereinnahmung des Menschen durch die Technik ablesen, die seine Existenz in unmittelbarer Verbindung mit Computern, Cyberspace und anderen Formen der Technologie bzw. Virtualität bestimmt. Olsen formuliert daher: „cyberpunk [...] might turn out to be one of the last strongholds of postmodern consciousness“.⁵⁰

Diese Unterschiede im Welt- und Menschenbild schlagen sich auch im Stil und der formalen Gestaltung von Science-Fiction und Cyberpunk nieder. Während Science-Fiction traditionell vor allem auf Unterhaltung zielt, geht es beim postmodern orientierten Cyberpunk angesichts seiner tiefgreifenden philosophischen Implikationen und der existenziellen Fragen, die er aufwirft, um mehr als Spannungsaufbau.⁵¹ (vgl. Gözen, 2012, S. 110). Neben dem künstlerischen Anspruch ist es die ästhetische Darstellung neuer Ideen, die den Cyberpunk prägen, und die aufgrund ihres allgemein-menschlichen Bezugs in der Regel transkulturell angelegt ist.

⁴⁸ Vgl. Gözen, 2012, S115-123.

⁴⁹ Mayer, 1996, S.165.

⁵⁰ Olson, 1992, S. 149.

⁵¹ Vgl. Gözen, 2012, S. 110.

3 Filmanalyse zu *Blade Runner*

Ridley Scotts Film *Blade Runner* (1982) gilt als beispielhaft für den Cyberpunk-Film und hat sich als stilbildend für das Genre erwiesen.⁵² Obwohl er damit als filmischer Inbegriff des Cyberpunks gelten kann, sind andererseits auch seine verschiedenen Genrewurzeln gut erkennbar.

Aus diesem Grund bezieht die Filmanalyse zu *Blade Runner* eine Analyse der verschiedenen Genre-Versatzstücke mit ein. Denn obwohl viele dieser Elemente ursprünglich typisch für ein anderes Genre waren, hat der Cyberpunk sie assimiliert. Tatsächlich ist es nicht zuletzt der Genre-Mix, der den Cyberpunk-Stil bestimmt:

“*Blade Runner’s* postmodern credentials are also emphasised by its influence on the development of cyberpunk, a sub-genre of Science-Fiction spawned as a hybrid of it, film noir and ‘hard-boiled’ detective novels.”⁵³

Ausgehend von einem Vergleich mit seiner literarischen Vorlage untersucht die weitere Analyse zu Ridley Scotts *Blade Runner* dementsprechend ganz bewusst seine verschiedenen Genre-Anleihen. Diese werden in den folgenden Kapiteln näher ausgeführt.

3.1 Intertextuelle Bezüge zur Vorlage – Philip K. Dicks Roman *Träumen Androiden von elektrischen Schafen?*

Blade Runner basiert auf der literarischen Vorlage von Philip K. Dicks Roman *Träumen Androiden von elektrischen Schafen?* (*Do androids dream of electric sheep?*), der bereits im Jahr 1968 publiziert wurde. Nach dem Erfolg des Films *Blade Runner* wurde auch Dicks Erzählung Anfang der 1980er Jahre unter dem Titel *Blade Runner* neu herausgebracht, wenngleich mit unverändertem Inhalt.⁵⁴

Obwohl der Inhalt zum großen Teil von Dicks Werk übernommen wurde, haben Scott und seine beiden Drehbuchautoren doch entscheidende Veränderungen eingebaut, sodass sich Buch und Film nun deutlich unterscheiden. Diese Differenzen werden in den folgenden Ausführungen herausgearbeitet, um schließlich die Aussage und Cyberpunk-Gestaltung im Film besser zu erkennen.

⁵² Vgl. Bonner, 1992, S. 191.

⁵³ Lacey, 2005, S. 191.

⁵⁴ Brooker, 2005, S. 1.

Zur Einführung erfolgt eine kurze Inhaltszusammenfassung von Dicks Werk: Der Roman spielt am 3. Januar 1992 auf der Erde, die durch einen atomaren Weltkrieg verwüstet wurde. Der noch immer strahlende nukleare Staub bewirkt bei Menschen eine Degeneration, die sie zu „Sonderfälle[n]“⁵⁵ macht:

„Wer auf der Erde blieb, musste damit rechnen, von heute auf morgen als biologisch untauglich eingestuft zu werden, als eine Bedrohung des unverdorbenen Erbes der Rasse. Wenn ein Bürger erst einmal zu einem Sonderfall wurde, schied er aus der Geschichte aus, selbst wenn er sich zur Sterilisation bereit erklärte. Er hörte praktisch auf, Bestandteil der Menschheit zu sein.“⁵⁶

Folglich ist die irdische Bevölkerung weitgehend auf Außenkolonien wie den Mars ausgewandert. Die Regierung, ein Polizeistaat, unterstützt die Kolonialisierung u. a. durch ehemalige Kampfroboter, sogenannte „organische[...] Androiden“.⁵⁷ Jeder Auswanderer erhält ein solches Menschenimitat, welche es in zahlreichen Ausführungen gibt, als persönlichen Sklaven. Diese humanoiden Androiden werden vom Rosen-Konzern in den Kolonien hergestellt. Es ist ihnen verboten, die Erde zu betreten. Falls sie es doch tun, werden sie von polizeilich beauftragten Kopfgeldjägern verfolgt, die sie auf ihre Menschlichkeit hin testen und bei Nichtbestehen töten. Ein solcher „Voigt-Kampff-Empathietest“⁵⁸ ist möglich, weil Androiden (angeblich) keine Gefühle für andere haben, was physiologisch anhand ihrer Reaktionszeit und Pupillenreaktion erkennbar wird.

Die Androiden werden bei Dick also als Sklaven gehalten, und zwar mit der Rechtfertigung, dass sie nicht empfindungsfähig seien. Allerdings zeigt sich im Laufe des Romans, dass die Androiden der neueren Generation sehr wohl in der Lage sind, Emotionen und vor allem Mitgefühl für andere zu empfinden. Wegen ihrer beschränkten Lebensdauer von vier Jahren haben sie jedoch kaum Gelegenheit, ein emotionales Innenleben zu entwickeln.

Die Hauptfigur in Dicks Werk ist der Androidenjäger Rick Deckard unglücklich mit seiner Frau Iran verheiratet und von dem Wunsch angetrieben, sich statt seines elektrischen Schafes ein echtes Tier leisten zu können. Auf der zerstörten Erde existieren nämlich kaum noch lebendige Tiere, die dementsprechend hoch gehandelt und als Statussymbol betrachtet werden. Um sich eines leisten zu können, übernimmt Deckard den Auftrag, sechs flüchtige

⁵⁵ Dick, 2010, S. 15.

⁵⁶ Ebenda S. 24.

⁵⁷ Ebenda S. 24.

⁵⁸ Ebenda S. 39.

Androiden, denen es gelang, die Erde zu erreichen und sich dort zu verstecken, aufzufinden und zu eliminieren.

Diese Androiden der Nexus-6-Generation sind jedoch kaum noch von Menschen zu unterscheiden, sodass der Empathietest versagen könnte. Im Laufe seiner Jagd entwickelt Deckard deshalb Mitgefühl für die Verfolgten und beginnt sogar ein Verhältnis mit der Androidin Rachael Rosen, dem irdischen Vorführmodell des Rosen-Unternehmens. Sie ist jedoch nur damit beauftragt, Deckard zu manipulieren, um ihn von seinem Auftrag der Androidenjagd abzubringen. Deckard erfährt außerdem, dass es eine irdische Untergrundbewegung der Androiden gibt, die umgekehrt die auf sie angesetzten Kopfgeldjäger verfolgen.

Neben Deckards Auftrag spielt noch ein zweiter Handlungsstrang in Dicks Roman eine Rolle, der sich um den Sonderfall John Isidore dreht. Er fährt den Lieferwagen einer Reparaturfirma für künstliche Tiere und darf die Erde wegen seines verminderten IQs nicht verlassen. Dies ist auch der Grund, warum er selbst schwer zwischen echten und imitierten Menschen oder Tieren unterscheiden kann. Er gewährt drei flüchtenden Androiden Unterschlupf, um sich weniger allein zu fühlen.

Bislang blieben ihm – wie allen Menschen der Erde – nur wenige Möglichkeiten, um die Einsamkeit zu bekämpfen: eine Dauerberieselung mit dem Fernsehprogramm des fröhlichen Talkmasters Buster Freundlich und die Religionserfahrungen im Kult um Wilburg Mercer. Mit Hilfe einer sogenannten „Einswerdungsbox“⁵⁹ können sich dabei alle Menschen (aber keine Androiden) zu einem gemeinsamen Erlebnis verbinden und Mercers Flucht und qualvollen Aufstieg auf einen Berg mitempfinden.

Isidore besitzt aus Geldmangel nicht einmal eine „Penfield Stimmungsortel“⁶⁰ wie die Deckards, mit welcher sich Emotionen individuell programmieren lassen. In ihrer zunehmend leeren Welt fürchten die Menschen nämlich nichts mehr als die Affektverflachung und nehmen, wie Deckards Frau, lieber „sechs Stunden selbstanklagende Depression“⁶¹ auf sich, als gar nichts zu spüren:

„...dann wurde mir klar, wie ungesund es ist, das Fehlen von Leben zu spüren, nicht nur in diesem Gebäude, sondern überall, und nicht darauf zu reagieren – verstehst du? Ich glaube, das tust du nicht. Aber früher betrachtete man das als

⁵⁹ Dick, 2010, S. 79.

⁶⁰ Ebenda S. 11.

⁶¹ Ebenda S. 10.

Anzeichen für eine bestimmte Geisteskrankheit, man bezeichnete sie als ‚Fehlen des angemessenen Affekts‘.“⁶²

Aus demselben Grund gilt auch die Pflege eines Haustieres geradezu als Beweis der eigenen Menschlichkeit bzw. Lebendigkeit und hat deshalb eine so große Bedeutung für Deckard: „Sie wissen doch, wie die Leute sind, wenn man sich um kein Tier kümmert. In ihren Augen ist das unmoralisch und gefühllos.“⁶³

Nachdem Deckard die Androiden Prolov, die Opernsängerin Luba Lu und den getarnten Polizisten Garland mit Hilfe des Kopfgeldjäger-Kollegen Resch, den Deckard wegen seiner zynischen Art zunächst selbst für einen Androiden hält, erledigt hat, kauft er sich eine echte Ziege. Er erlebt eine mythische Vision von Mercer, der sich kurz darauf als bloßer Schauspieler entpuppt. Darüber hinaus stellt sich heraus, dass Buster Friendly ein Androide ist.

Bevor Deckard noch am selben Tag die drei verbleibenden Androiden Pris, Roy und Irmgard Baty bei Isidore aufspürt, trifft er sich mit Rachael, die ihn durch ihre Verführungskünste beinahe davon abbringt:

„Es ist bei dir nicht anders als bei den anderen Prämienjägern, die vor dir dran waren. Sie werden jedesmal wild und reden davon, dass sie mich töten wollen, aber wenn es soweit ist, bringen sie es doch nicht fertig. Genau wie du jetzt!“⁶⁴

Deckard weiß, dass er tatsächlich weder Rachael töten noch seinen Beruf weiter ausüben kann. Trotzdem möchte er noch seinen letzten Auftrag ausführen und es gelingt ihm, die letzten drei entflohenen Androiden zu erschießen. Diesen Erfolg empfindet er aber als Niederlage: „Was ich getan habe, ist mir jedoch zuwider. Alles um mich herum ist unnatürlich geworden. Ich selbst bin ein unnatürliches Wesen.“⁶⁵

Aus Verzweiflung, die dadurch verstärkt wird, dass Rachael Deckards Ziege vom Dach gestürzt hat, flieht Deckard mit seinem Schwebewagen in die Wüste, wo er glaubt, eine lebendige Kröte zu finden. Berauscht von der Entdeckung kehrt er nach Hause zurück, dort erweist sich das Tier als künstlich und alle Lebendigkeit scheint Deckard zu verlassen. Das Buch endet, als er sich zutiefst erschöpft ins Bett legt und seine Frau die Stimmungsgorgel für

⁶² Ebenda S. 11-12.

⁶³ Dick, 2010 S. 20.

⁶⁴ Ebenda S. 222.

⁶⁵ Ebenda S. 253.

ihn auf „wohlverdienten Frieden“⁶⁶ programmiert. So ist Deckard also auch auf künstliche Empfindungen angewiesen, weil ihn die Erkenntnis, dass seine Beute nicht so gefühllos ist wie gedacht, in einen unüberwindbaren Zwiespalt stürzt.

Auf diesem Hintergrund lassen sich nun die Unterschiede herausarbeiten, die Scott bzw. die Drehbuchautoren in den Film *Blade Runner* einarbeiteten: Während das Buch im San Francisco des Jahres 1992 spielt, ist der Film 2019 in Los Angeles angesiedelt. Das Setting der postapokalyptischen Erde ist zwar gleich, jedoch erfährt der Zuschauer noch weniger über die Hintergründe als im Buch. Stattdessen wird der Betrachter visuell gleich in den Großstadtsumpf hineingezogen, der den Verfall der Gesellschaft optisch widerspiegelt. Hier offenbart sich ein weiterer deutlicher Unterschied: Obwohl in Buch und Film die Metropole als Ort des Verfalls erscheint, zeichnet sie sich im Film durch ihre Überfülle und ihr Chaos aus, während das Buch vor allem die „Leere“ der von ausgewanderten Menschen verlassenen Stadt betont. Die Vororte sind praktisch ausgestorben. Ein halb bewohntes Haus im Zentrum wie das, in dem Deckard lebt, gilt schon als angesehen.⁶⁷

Demgegenüber betont der Film die Massenbewegungen in der Stadt, und zwar deshalb, weil Ridley Scott den Eindruck der Zukunftsmetropole erschaffen wollte, indem er das Chaos einer zeitgenössischen Großstadt weiterdachte und sich damit eines typischen Cyberpunk-Stilmittels bedient:

„The city we present is overkill“, Ridley Scott admitted, „but I always get the impression of New York as being overkill. You go into New York on a bad day and you look around and you feel this place is going to grind to a halt any minute – which it nearly does all too often. All you need is a garbage strike or a subway strike or an electrical blowout and you have absolute chaos. So we took that idea and projected it forty years into the future and came up with a megalopolis“⁶⁸

Diese Ableitung der filmischen Stadtdarstellung aus zeitgenössischen Stadtimpressionen ist ein Beleg für das Cyberpunk-Genre. Im Buch ist der urbane Gegenwartsbezug weit weniger stark und wirkt eher futuristisch. Tatsächlich wurden auch Straßenaufnahmen von New York am Set verwendet, die entsprechend futuristisch nachgerüstet wurden.

Neben der Stadt wurden auch die Figuren einer Veränderung unterzogen. Protagonist Deckard wird im Film für den als „Blade Runner“ bezeichneten Kopfgeldjägerjob erst wieder in den

⁶⁶ Ebenda S. 267.

⁶⁷ Vgl. Dick, 2010, S. 11.

⁶⁸ Shay, 2000, S. 6-7.

Dienst zurückgeholt. Des Weiteren ist er im Film nicht verheiratet, während im Buch seine distanzierte Frau Iran die Thematik des Menschen spiegelt, der seine Vitalität verloren hat und in besonderem Maß auf die Stimmungsgorgel angewiesen ist. Die fehlende Lebendigkeit kommt im Film bei Deckard stattdessen durch seine eigene Einsamkeit und Niedergeschlagenheit zum Ausdruck.

Stimmungsgorgel und Einswerdungsbox spielen im Film keine Rolle, zumal die komplette Religionsthematik um den Mercerismus herausgenommen wurde. Das bedeutet, dass den Menschen nicht einmal eine spirituelle Flucht aus ihrer bedrückenden urbanen Umwelt bleibt. Die Cyberpunk-Version von Dicks Geschichte wirkt dadurch noch düsterer.

Die Bustershow existiert im Film ebenso wenig. Fernsehen wird nicht thematisiert, allerdings sind Computer- und Videobildschirme omnipräsent und sorgen vor allem für eine Dauerberieselung durch Werbung, in den meisten Fällen für ein Leben in den Offworld-Kolonien. Insofern gibt es eine Entsprechung für permanente mediale Beschallung.

Darüber hinaus spielt die Thematik der künstlichen Tiere im Film so gut wie keine Rolle. Das ausschlaggebende Motiv für Deckards Auftragsübernahme ist nicht das Geld für ein lebendiges Tier, sondern die diffuse, aber unmissverständliche Drohung seines Polizeivorgesetzten Bryant: „Es ist aus mit dir, wenn du nicht mitmachst“, sodass Deckard keine Wahl bleibt.

Die Androiden heißen im Film Replikanten, ihr Produzent Tyrell statt Rosen. Deckard muss in *Blade Runner* nur vier Replikanten erledigen: Den Abfallbeseitiger Leon, die Schlangentänzerin Zhora, das „Vergnügungsmodell“ Pris und den Anführer Roy Batty. Rachael gehört auch im Film zum Konzern Tyrell, weiß aber zunächst nicht, dass ihr die Erinnerungen von Tyrells Nichte nur implantiert wurden. Anders als im Buch hilft sie Deckard tatsächlich und erschießt einen anderen Androiden (Leon), als dieser Deckard bedroht. Im Verlauf der Handlung entwickeln beide Gefühle für einander.

Die Replikanten Pris und Bat(t)y – im Buch außerdem Irmgard Baty, die Ehefrau (!) von Roy – finden im Film bei J. R. Sebastian Zuflucht, in welchem die Rolle des Isidore aufgeht. Sebastian ist ein genetischer Ingenieur und leidet am Methusalem-Syndrom, das ihn genau wie die Replikanten schnell altern lässt. Er lebt deshalb allein in einer Wohnung voll von selbstgemachten, mechanischen „Spielzeug-Freunden“, die ihn beim Nachhause kommen wie ein Familienmitglied begrüßen.

Das Verhältnis der Replikanten zu Menschen wird im Film generell intensiver und emotionaler als im Buch dargestellt. Auf diese Weise verwischen die Grenze zwischen Mensch und Maschine noch deutlicher. Es gehört zu den Höhepunkten des Films, als der Replikant Roy Batty seinem Schöpfer Tyrell begegnet. Er fordert von ihm: „Ich will mehr Leben, Vater“. Tyrell antwortet ihm, es sei unmöglich, das Leben eines einmal konstruierten Organismus zu verlängern. In der mit biblischer Symbolik aufgeladenen Situation wird Tyrell von Roy geküsst und anschließend umgebracht. Trotz dieses Mords bringt in der nachfolgenden Sequenz Roys eigener Tod gerade seine menschliche Seite zum Ausdruck, weil er zuvor Deckard rettet, statt ihn umzubringen.⁶⁹

Die Exekutionsszenen der Replikanten werden jedes Mal spektakulär inszeniert, so z. B. als Zhora fliehend durch ein Schaufenster stürzt und von Deckard erschossen inmitten von Schaufensterpuppen stirbt. Pris zuckt minutenlang auf dem Boden und erinnert dabei gleichzeitig an einen epileptischen Anfall und an eine Hinrichtung durch elektrischen Strom.

Der Film zeigt also Tod und zum Teil auch das qualvolle Sterben der Replikanten in epischer Breite. Durch diese existenziellen Erfahrungen werden die Replikanten noch menschenähnlicher präsentiert als im Buch bzw. umgekehrt die Unmenschlichkeit, der gefühllos eliminierenden *Blade Runner* offenbart. Diese Veranschaulichung systemkritischer Elemente wie die Gebrochenheit und Ambivalenz fast aller Figuren weist den Film wiederum als Cyberpunk aus.

In Hinblick auf das Filmende ist zu erwähnen, dass neben den verschiedenen Kinofassungen von 1982 noch ein Director's Cut von 1992 existiert, der neben dem Schnitt einiger Gewaltszenen und der digitalen Soundtrack-Überarbeitung im Wesentlichen zwei Änderungen enthält: Erstens fehlen sämtliche Voice-Over-Kommentare Deckards. Zur Erklärung gibt es stattdessen nur einen Introtext am Anfang. Zweitens wird dem Zuschauer ein alternatives Ende angeboten.⁷⁰

In der Fassung von 1982 gibt es ein Happy End, bei dem Deckard nach Roy Battys Tod zurück in seine Wohnung zu Rachael eilt, um nach einem wechselseitigen Liebesgeständnis mit ihr zu fliehen. In der Abschlussszene sieht man Deckard und Rachael quasi als glückliches Mensch-Maschinen-Paar auf dem Land. Im Vergleich zur Buchfassung steigert *Blade Runner* also die Anziehung von Rachael auf Deckard und vor allem zeigt der Film sie als tatsächlich empfindungsfähiges, liebendes Wesen.

⁶⁹ Vgl. Trutnau, 2005, S.61.

⁷⁰ Vgl. Zons, 2001, S.288.

Beim Director's Cut endet der Film schon, als Deckard und Rachael den Fahrstuhl in Deckards Wohnhaus betreten, um zu fliehen, gleich nachdem Deckard das Miniatureinhorn entdeckt, das sein Kollege Guff gefaltet und im Flur hinterlassen hat. Es signalisiert wie in der Filmfassung von 1982, dass Guff dort gewesen ist, aber Rachael verschont hat. Im Director's Cut hat das Einhorn noch eine weitere Bedeutung, weil es zuvor eine zusätzliche Szene mit einem Einhorn eingebaut wurde, die einen Traum oder eine Vision Deckards darstellt. Indem Guff auf dieses Einhorn anspielt, signalisiert er, dass er Deckards Erinnerung kennt. Dies ist ein starker Hinweis darauf, dass Deckard selbst ein Replikant mit synthetischer Erinnerung ist. Tatsächlich hält er sich während des Films genau wie die Replikanten mehrfach an alten Fotos fest und demonstriert umgekehrt denselben Mechanismus an Rachael, weil er auch ihre scheinbar geheimen, tatsächlich aber implantierten und offenbar dokumentierten Kindheitserinnerungen kennt.

Mit dem alternativen Ende ändert sich auch die Aussage des Director's Cut gegenüber der Filmfassung von 1982. Früher stand die Annäherung zwischen Mensch und Androide durch die Verbindung des symbolischen Paares Deckard und Rachael im Vordergrund. Sie zeigt, dass es letztlich auf menschliches Verhalten und nicht auf menschliche Geburt ankommt, sodass im Zweifel die Replikanten die (moralisch) besseren Menschen sein können.

Der Director's Cut konzentriert sich dagegen stärker darauf, die Grenzen zwischen Mensch und Nicht-Mensch zu verwischen. Die Ambivalenz hinsichtlich Deckards Identität wird dadurch verstärkt. Die kontinuierliche Identitätskonstruktion durch die foto- und erinnerungsgestützte Rekonstruktion einer vermeintlichen persönlichen Geschichte erhält stärkeres Gewicht. Am Ende bleibt keine quasi rassenübergreifende Vereinigung, sondern die Replikantenliebe, die doppelt tragisch ist, weil sie einerseits wegen der geringen Lebenserwartung nur kurz andauert, andererseits aber dauerhaft von den Menschen verfolgt wird und sich deshalb nicht in Ruhe entfalten kann. Dieses Ende entspricht mit seiner Ambivalenz und durchgehenden Dystopie aber eher dem Cyberpunkgenre als eine Flucht aufs idyllische Land.

Insgesamt hat der Film also etliche Handlungselemente ausgelassen (Mercerismus-Religion, die Rolle der elektrischen Tiere, Isidore-Handlungsstrang etc.) und fokussiert dafür stärker auf die (Cyberpunk-)Ästhetik.⁷¹ Die philosophischen, ethischen und sozialen Fragen bleiben jedoch erhalten. Sie lassen sich letztendlich auf die grundlegende Frage zurückführen, die

⁷¹ Vgl. Gray, 2005, S. 149.

sowohl das Buch als auch der Film stellen: Was macht den Menschen zum (lebendigen) Menschen – und wie unterscheidet er sich von intelligenten Maschinen?

Autor Philip K. Dick gab diesbezüglich an:

„*Sheep* stemmed from my basic interest in the problem of differentiating the authentic human being from the reflexive machine, which I call an android. In my mind android is a metaphor for people who are physiologically human but behaving in a nonhuman way“⁷²

Trotz der vielen Unterschiede zwischen Buch und Film kommt diese Quintessenz auch in Scotts *Blade Runner* zum Ausdruck. In beiden Fällen ergibt sich, dass Mitgefühl und Liebe die wirklichen Erkennungszeichen des Menschlichen bilden.

Insofern setzt der Film das Buch in seinen wesentlichen Aussagen um. Er ergänzt die Vorlage durch die Cyberpunk-Ästhetik, die dem Zeitgeist der 1980er Jahre geschuldet ist. Dadurch ergibt sich eine Neuinterpretation von Dicks Geschichte im Sinne des Cyberpunks.

3.2 Filmische Referenzen in *Blade Runner*

Obwohl *Blade Runner* in erster Linie einen Cyberpunk-Film darstellt, ist ein wesentliches Merkmal doch gerade der Genre-Mix, der ihn damit zu einem typischen Produkt seiner Zeit macht.

„Es ist das Kennzeichen des Genre-Films der 80er Jahre, dass das Genre kaum noch in reiner Form auftritt. [...] *Blade Runner* wäre [...] ein Beispiel [...] für eine Mischung von Science-Fiction und ‚detective story‘.“⁷³

3.2.1 *Blade Runner* als Film Noir

Dieses Crossover in der Genregestaltung schließt auch Elemente des Film Noir ein. Sie werden hier beschrieben, weil sie für die dystopische Stimmung, die auch den Cyberpunk charakterisiert, von Bedeutung sind.

Der Film Noir hat sich Mitte der 1940er Jahre in Amerika und Frankreich entwickelt.⁷⁴ Viele der ersten Film Noirs wurden zunächst im Rahmen traditioneller Genres wie Detektivgeschichte, Melodram oder Murder Mystery wahrgenommen. Erst allmählich

⁷² Sammon, 1996, S.16.

⁷³ Becker, 1996, S.18.

⁷⁴ Vgl. Luhr, 2012, S. 20-23.

entwickelte sich ein Gefühl dafür, dass an diesen Filmen etwas anders war. Dieses Etwas bezeichnete erstmals der Kritiker Nino Frank als Film Noir, also *schwarzen* Film, dessen Düsternis sich als Stilmerkmal sowohl auf die Inhalte als auch auf die visuelle Gestaltung bezieht.

Obwohl Film Noirs sich häufig an die „hard-boiled“ fiction⁷⁵ anlehnen, wie sie in den 1930er Jahren in Amerika üblich war, wies das neue Genre eine andere Sensibilität auf. Diese hing mit einer bis dato unbekannten filmischen Repräsentation der menschlichen Psyche, der Beziehung zwischen den Geschlechtern und sozialer Dynamiken zusammen.

Im Film Noir wird das klassische Bild des amerikanischen Optimismus dekonstruiert, der davon ausgeht, dass alle persönlichen und zwischenmenschlichen Probleme lösbar sind. Im Kontrast zu dieser Auffassung zeigen Film Noirs gerade die menschliche, oft kriminelle Dysfunktionalität, deren Ursprünge unbekannt und deren Aufhebung hoffnungslos ist.

Traditionelle Gendermuster werden im Film Noir etwa durch dominant dargestellte Frauen gebrochen, die die schwächeren Männer manipulieren. Dies geschieht häufig in einem erotischen Kontext durch eine *Femme fatale*, welche neben dem harten Detektiv eine der zentralsten Figuren des Film Noir darstellt.

Der Film Noir enthüllt auch die Immoralität ganzer sozialer Organisationen, wobei es sich um Unternehmen oder ganze Städte handeln kann. So spielt ein Großteil der Film-Noir-Gattung in finsternen Großstädten, die durch Verfall und Korruption geprägt sind.

Trotzdem bezieht sich dieser düstere Blick nicht nur auf das urbane Leben. Vielmehr hebt der Film Noir – noch ganz unter dem Eindruck des zweiten Weltkriegs – die vormals häufig im Film bemühte Dichotomie zwischen idyllisch-unschuldigem Landleben und kriminellem Stadtleben auf.

Im Film Noir existieren praktisch nirgendwo Rückzugsorte eines natürlichen, unberührten Lebens. Die Düsternis hat damit von der ganzen Welt Besitz ergriffen. Insofern begründet schon der Film Noir, wie er in den 1940er und 1950er Jahren entstand, eine Entwicklung in Richtung kulturübergreifender Phänomene.

In *Blade Runner* lassen sich viele der klassischen Film-Noir-Phänomene wiederfinden. Das beginnt schon beim Erzählstil, der sich (zumindest in der Originalfassung von 1982) des Film

⁷⁵ Becker, 1996, S. 21.

Noir-typischen Voice-Overs durch den Protagonisten bedient, einerseits um den nicht besonders redseligen Deckard etwas besser zu charakterisieren.

„[The voice-over narration] presents the story not from an ‚objective‘ perspective but rather from its narrator’s perspective, drawing us into his anxieties, moral failures, and feelings of entrapment.“⁷⁶

Zum anderen bietet das Voice-Over dem Rezipienten einen Halt in der fremden und bedrohlichen Welt. „In the fatally unstable noir world, voice-over narration often serves as an anchor.“⁷⁷ So befindet sich die ganze Erde nach Angaben des Off-Kommentars in einem postapokalyptischen, größtenteils zerstörten Zustand. Die radioaktive Belastung hat jede Rückzugsmöglichkeit eliminiert. Folglich sind alle Szenen des Films, der komplett auf der Erde spielt, von der dystopischen Düsternis gekennzeichnet, die den Film Noir bestimmt.

Obwohl *Blade Runner* das urbane Leben des zukünftigen Los Angeles fokussiert, wird durch die Hintergrundstory klar, dass die ganze Erde nicht länger ein guter Ort zum Leben ist. Der Verfall ist so weit fortgeschritten, dass jeder Mensch zu degenerieren droht, der sich dort länger aufhält. An die Stelle einer optimistischen Zukunftsvision ist damit bloßer Überlebenskampf auf der Erde getreten.

Eine angebliche Idylle wird – wenn überhaupt – auf die Außenweltkolonien projiziert, die zumindest in den allgegenwärtigen Werbekampagnen der Regierung existiert. Dass es sich bei diesen Fluchtorten nur um eine scheinbare Idylle handeln kann, wird schon daraus ersichtlich, dass sie mit Sklaverei verbunden ist: Das Überleben auf den Außenkolonien hängt zum großen Teil vom Arbeitseinsatz der Replikanten ab und basiert damit auf einem ausbeuterischen Prinzip. Des Weiteren wird im Introtext erwähnt, dass es auf den Außenkolonien zu blutigen Aufständen gekommen ist, bevor die Nexus-6-Replikanten auf der Erde für illegal erklärt wurden. Es sind also auch gefährliche Orte, an denen offenbar selbst die wenigen Gewinner des Systems - wie etwa Tyrell - nicht sein wollen, obwohl sie es sich leisten könnten.

Das komplette Setting von *Blade Runner* strahlt die Düsternis eines Film Noirs aus: Dunkelheit, Dauerregen, und eine beklemmende Architektur, die auch den Zeitgeist der 1980er Jahre verdeutlicht: „Klaustrophobische Innenräume, ein Stilmerkmal des Expressionismus und des Film Noir, gewinnen immer größere Bedeutung [in der Filmästhetik

⁷⁶ Luhr, 2012, S. 1-3.

⁷⁷ Hirsch, 1981, S.75.

der 1980er Jahre.]“⁷⁸ Nicht umsonst hat *Blade Runner* Oscarnominierungen für *Art-Direction* und *Visual Effects* erhalten. Die visuelle Inszenierung spiegelt so die innere Düsternis des Systems und die Beklemmung seiner Figuren wider. Dazu gehört auch, dass der Protagonist Deckard eine gebrochene und insofern schwache Figur ist. Deckard stellt also eher einen Anti-Helden dar. Auf seiner actiongeladenen Jagd nach den geflohenen Replikanten der Nexus-6-Serie spielt er durchaus klassisch die Rolle des Detektivs, wie sie aus der hard-boiled detective fiction bekannt ist und ihrerseits vom Film Noir adaptiert wurde.



Abb. 1 Deckard als Film Noir-Detektiv im Trenchcoat

Rachael passt oberflächlich betrachtet ebenso wie Deckard auf das Bild der geschlechtsbezogen genretypischen Figur des Film Noir. Daher wurde sie in der Forschungsliteratur überwiegend als Femme fatale eingestuft.

„Dressed in a tight black dress and spiked heels, heavily made up, smoking a cigarette, and tantalisingly aggressive towards Deckard, she is the epitome of the femme fatale.“⁷⁹

Jedoch passt die Einstufung als Femme fatale wesentlich besser auf die übrigen Replikantinnen, da diese überdeutlich sexuell codiert, aggressiv und manipulativ sind und sich

⁷⁸ Becker, 1996, S. 19.

⁷⁹ Cameron, 1992, S. 275.

Männer mit ihren Reizen gefügig machen.⁸⁰ Darauf wird im Kapitel 5.3 noch genauer eingegangen.

So ist *Blade Runner* insgesamt ein Beispiel dafür, wie „der Film Noir in eine von der Ästhetik des Videoclips dominierte postmoderne Farbwelt versetzt“⁸¹ wird und das klassische Genre damit erneuert. Umgekehrt werden typische Film-Noir-Elemente somit stilbildend für den filmischen Cyberpunk.

3.2.2 *Blade Runner* als postmoderne Science Fiction

Cyberpunk gilt als „subversive Neuerungsbewegung innerhalb der Science-Fiction der 1980er Jahre“.⁸² Ob man Cyberpunk nun als eigenständiges Genre oder noch immer als Sub-Genre der Science-Fiction betrachtet, sei dahingestellt, weil für beide Standpunkte gute Argumente sprechen. Zwar gibt es wesentliche Unterschiede zwischen Science-Fiction und Cyberpunk, dennoch stammen beide aus derselben Quelle. Für *Blade Runner* sehen diese Gemeinsamkeiten und Unterschiede folgendermaßen aus:

Es kann als eines der wichtigsten Kriterien zumindest für den Unterhaltungswert der Science-Fiction gelten, dass die *Special Effects* gelungen sind.⁸³ In dieser Hinsicht steht *Blade Runner* auf jeden Fall in der Tradition klassischer Science-Fiction, da auf die visuelle Gestaltung und Spezialeffekte größter Wert gelegt wurde, um den Unterhaltungswert des Filmes zu erhöhen.

Trotz seines Kultstatus wurde der *Blade Runner* ein kommerzieller Publikumsfilm. Dieser Umstand wurde dem Film teilweise vorgeworfen, weil er letztlich im Widerspruch zu der immanenten Systemkritik steht: „that what began as a militantly antiestablishment literary protest ultimately became a thoroughly capitalistic Hollywood production“⁸⁴

Die Unterschiede zur klassischen Science-Fiction liegen jedoch ebenso auf der Hand. Folgt man den Abgrenzungskriterien aus dem vorangegangenen Kapitel, so zeigt sich schon an seiner räumlich-zeitlichen Verortung, dass *Blade Runner* nicht dem traditionellen Science-Fiction-Thema entspricht: Der Film spielt nicht in der fernen, sondern mit dem Jahr 2019 in einer gegenwartsnahen Zukunft und bleibt dabei auf der Erde. Diese präsentiert sich als alles andere als eine optimistische Utopie. Vielmehr denkt der Film damals aktuelle, vor allem urbane

⁸⁰ Vgl. Cameron, 1992, S. 275.

⁸¹ Becker, 1996, S. 19.

⁸² Gözen, 2010, S. 9.

⁸³ Barlow, 2005, S. 58.

⁸⁴ Sammon, 1996, S. 20.

Probleme der Gegenwart wie Umweltverschmutzung, Kriminalität oder Überbevölkerung einige Jahrzehnte weiter. Ästhetik und Atmosphäre sind in *Blade Runner* dementsprechend düster. Die Mischung aus verschiedenen Stilen, die die Umgebung auszeichnet, setzt sich gewissermaßen in den Figuren fort – sie sind überwiegend individualisiert und gebrochen.

Auch die Technologie versprüht keinen futuristischen Glanz, sondern ist integraler Bestandteil der urbanen Alltagswelt, die das Ergebnis eines dystopischen Welt- und Menschenbildes darstellt: Schwebewagen bestimmen den chaotischen städtischen Individualverkehr, in den Straßen reihen sich die Anbieter für künstliche Tiere oder genetische Organe aneinander, im Aufzug gibt es eine sonografische Personenerkennung und natürlich stehen auch die mörderischen Replikanten für die Schattenseiten futuristischer Technologie.

In Hinblick auf Stil und Funktion ist trotz aller philosophischen und systemkritischen Aspekte in *Blade Runner* festzustellen, dass der Film stark auf Unterhaltung abzielt. Er ist durch seine Betonung der visuellen Ästhetik und der Spannungselemente sowie der Anlehnung an das hard-boiled Detektivgenre ein typisches Hollywoodprodukt. Nicht zuletzt sind es die Actionszenen, vor allem bei der Verfolgung und Elimination der Replikanten, die *Blade Runner* auszeichnen.

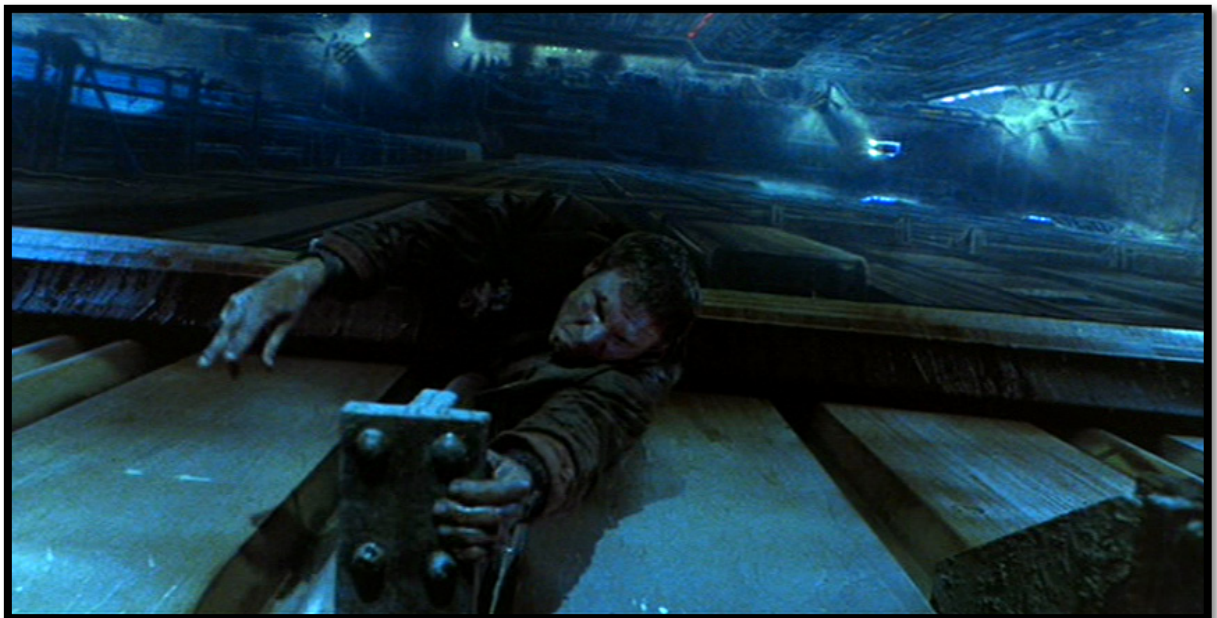


Abb. 2

Spannende Action: Deckard droht abzustürzen

Zusammengefasst handelt es sich bei *Blade Runner* also überwiegend um keine klassische Science-Fiction, jedoch wird der Film dem Genre einer *postmodernen* Science-Fiction zugeordnet bzw. begründet dieses mit.⁸⁵ Tatsächlich stellt die postmoderne Science-Fiction die zeitgenössisch dominierende Form dar, die sich wie folgt charakterisieren lässt:

„Contemporary science fiction is immersed in the symbols, signs and polymorphous impressions of postmodernity and postmodernism. The contemporary science fiction city often speaks to notions of spatial fluidity and anomie, and to a dehistoricised sense of the past, present and future. This is because its architecture often combines a mixing of old and new styles – such as the Mayan inspired pyramids adjacent to the neon billboards in *Blade Runner* and because social interaction and communication is increasingly mediated through the flat and instantaneous surfaces of the computer or television screen that mediates its landscape. Time, space and living memory, then, in classical postmodern fashion, seems to get all confused and blurry in the contemporary science fiction city”⁸⁶

Typisch für die Postmoderne und damit für die postmoderne Science-Fiction ist also die Vermischung von Grenzen, ob sie räumlicher, zeitlicher oder nationaler Natur sind. Daher verschmelzen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft bis zu einem gewissen Grad ebenso wie Kulturen und Ethnien. Der Futurismus drückt sich folglich weniger in Innovationen als in zahlreichen Zitaten früherer Epochen und einer generellen Stilmischung aus. Dies kommt besonders in Architektur und Design des Films zum Tragen.

Die zeitlich-räumliche Verschmelzung sorgt dafür, dass die Gegenwart zwar überall auf Vergangenes anspielt, aber die Geschichte nicht mehr erfahrbar macht, sondern durch die Mischung nur ein diffuses Gefühl der Nostalgie erzeugt.⁸⁷ Dies kommt beispielsweise durch die hohe Bedeutung der Polaroids im Film zum Ausdruck oder auf der Ebene des Designs in der Innenausstattung der Tyrell-Pyramide, die neben ägyptischen und Maya-Bezügen auch römisch-griechische Ausstattungselemente (Säulen) umfasst.

⁸⁵ Vgl. Bruno, 1987.

⁸⁶ Redmond, 2004, S. 218.

⁸⁷ Vgl. Landsberg, 2004, S. 240.



Abb. 3 **Das Innere der Tyrell-Pyramide – der einzige Ort, an dem Himmel und natürliches Licht sichtbar sind**

Die italienische Visual Arts-Expertin Giuliana Bruno geht in Anlehnung an den Literaturtheoretiker Frederic Jameson davon aus, dass sich Postmoderne in „a schizophrenic temporality and a spatial pastiche“⁸⁸ ausdrückt. Diese räumliche Nachahmung lässt sich in *Blade Runner* an der Stilmix-Darstellung der Stadt und dem urbanen Leben gut ablesen: Statt der ultramodernen wird die postmoderne Metropole inszeniert, die deutlich von der dunklen Seite des technologischen Fortschritts geprägt wird. Der Abfall ist im Film mindestens so dominant wie der Hightech, die Straßen sind von Müll und Schutt gekennzeichnet.

Nach Bruno deckt *Blade Runner* die Verbindung zwischen Postmoderne und postindustriellem Verfall auf.⁸⁹ Als Ausdruck eines späten Kapitalismus mit seiner Profitgier und Überproduktion ist Abfall notwendiger Teil des Systems. Die enormen Müllberge bringen ihrerseits neue Industriezweige hervor. War das industrielle Zeitalter auf Produktion ausgerichtet, dreht sich beim postindustriellen alles ums Recycling. Selbst die zwielichtigen Gestalten auf den Straßen sind offenbar auf der Suche nach Wertvollem im Abfall. Kleinwüchsige montieren Teile von Deckards Auto, noch während er beim Einsatz in einem gesperrten Sektor darin sitzt. Das Zeitalter ist dementsprechend weniger von Innovation als vom Wiederaufbereiten des Alten bestimmt.

⁸⁸ Bruno, 1987, S. 62.

⁸⁹ Bruno, S. 63-65.

Grenzüberschreitende Nachahmung und Durchmischung lässt sich sogar bis auf die Ebene der Sprache in *Blade Runner* nachweisen. Längst haben sich im Dialekt der Metropole die verschiedenen Sprachen zu einer transkulturellen „Cityspeak“⁹⁰ vermischt, die sich vor allem aus Englisch, Japanisch, Spanisch und Deutsch zusammensetzt.

Neben dieser postmodernen Nachahmungsqualität in *Blade Runner* lässt sich die oben erwähnte zeitliche Schizophrenie wie folgt beschreiben:

„The schizophrenic condition is characterized by the inability to experience the persistence of the ‚I‘ over time. There is neither past nor future at the two poles of that which thus becomes a perpetual present.“⁹¹

Der schizophrene Zustand fehlender Ich-Stabilität in der Zeit lässt sich in *Blade Runner* besonders gut an den Replikanten ablesen. Mit nur vier Jahren Lebenserwartung haben sie keine Zukunft, in ihren implantierten Erinnerungen nur eine konstruierte Vergangenheit, sodass es für sie (fast) nichts als Gegenwart gibt.

Auf der anderen Seite wird hier in einer Unterminierung der Grenze zwischen Realem und Simulation auch herausgestellt, dass Ähnliches für den Menschen gilt. Für die menschliche Identität sind Erinnerungen zentral und bestimmen, wer wir sind. Ob diese Erinnerung auf tatsächlich erlebten Erfahrungen oder einer Implantation beruht, ist letztlich nicht so wichtig, suggeriert zumindest *Blade Runner*.⁹²

Wenn etwa Rachael auf Deckards Klavier spielt, weil sie sich an Musikstunden als Kind „erinnert“, die nie stattfanden, wird dies ebenso deutlich wie anhand ihres Fotos von ihrer (angeblichen) Mutter mit ihr als kleinem Mädchen, das ihr das Gefühl einer kontinuierlichen Identität und damit Selbstgewissheit verleiht. Entsprechend erschüttert reagiert sie, als Deckard ihr „Beweisfoto“ nicht anerkennt, dabei steht seine Vergangenheit ebenso fotografisch aufgereiht auf dem Klavier. Schließlich ist Erinnerung und Gedächtnisabruf auch für Menschen immer ein rekonstruktiver Prozess, der bei Deckard nicht anders funktioniert, als bei Rachael, auch wenn man ihn, der 1982-Filmfassung gemäß, als Menschen einordnet.

Da *Blade Runner* in der Filmgeschichte einen starken Vorbildcharakter hatte, kann der Film aufgrund der angeführten Veränderungen rückblickend als ein Erneuerer des klassischen Science-Fiction-Films gelten. Aus den glänzenden Visionen eines optimistischen Futurismus

⁹⁰ Sammon, 1996, S. 114.

⁹¹ Bruno, 1987, S. 70.

⁹² Vgl. Landsberg, 2004, S. 246.

wurde eine dystopische, gegenwartsnahe Zukunftsversion, die sich direkt aus der Diagnose der Gegenwart ableitet. Diese Veränderung kann man als Verwandlung der klassischen Science-Fiction zur postmodernen Science-Fiction verstehen oder eben als filmische Ausdifferenzierung des Cyberpunkgenres.

3.3 Cyberpunk-Elemente in *Blade Runner*

Eine Analyse der Cyberpunk-Elemente in *Blade Runner* zeigt, dass bereits in den ersten Szenen alle genretypischen Aspekte vorgeführt werden. Der Establishing Shot führt dem Zuschauer das Los Angeles im Jahr 2019 vor Augen.

Eine langsame Kamerafahrt nähert sich dem nächtlichen Stadtpanorama, das vor allem durch seine künstliche Beleuchtung und feuerspeiende Schornsteine als Inbegriff des Industriedesigns auffällt. Im Hintergrund ragen zwei Pyramiden auf, der Hauptsitz der Tyrell Corporation. Diese überragende Position ebenso wie die Bauform, die man gleich mit religiösen oder zeremoniellen Praktiken assoziiert, visualisiert genretypisch die Herrschaft des Kapitalismus, die in den Händen weniger großer Konzerne liegt.



Abb. 4

Los Angeles anno 2019

“The high buildings represent big business, as well as the power of scientific research with its development of artificial creatures.”⁹³

⁹³ Trutnau, 2005 S. 58.

Während Tyrell von seinem Firmen- und Wohnsitz auf die Stadt herabsieht und als einziger in den Genuss von Tageslicht kommt (- so scheint es zumindest, da man nie Stadtszenen bei Helligkeit zu sehen bekommt), drohen die Durchschnittsbürger im nassen, neblig düsteren Großstadtsumpf unterzugehen. Dies ruft deutliche Assoziationen zu dem expressionistischen deutschen Science-Fiction-Stummfilm *Metropolis* hervor, in dem ebenfalls ein Magnat (der ebenfalls einen Androiden bauen lässt) vom höchsten Wolkenkratzer aus die Arbeitermassen unterdrückt, welche in einer schäbigen und klaustrophobischen Unterwelt vegetieren müssen. „The main message of both films [*Metropolis* und *Blade Runner*] is that ‘capitalism turns humans into machines.’ The capitalist exploitation of workers in Scott’s film can be seen in the working of robot slaves in mines on remote moons.“⁹⁴

Das urbane Panorama wird mit Zwischenschnitten eines Auges in Nahaufnahme präsentiert, die zum nachfolgenden V-K-Test des Replikanten Leon überleiten. Vor allem aber führen sie das Auge als Leitmotiv für die Frage nach der (menschlichen) Identität ein, die den Film bestimmt. Da Augen als Spiegel der Seele gelten, wird an ihrer physiologischen Reaktion offenbar, ob sich ein künstliches oder lebendiges Wesen dahinter verbirgt. Schnell erfährt der Zuschauer, dass dieser Lügendetektor der Seelen alles andere als verlässlich ist, zumindest nicht bei der neuen Generation der Nexus-6-Replikanten. Die Gefahr, einen Menschen fälschlicherweise umzubringen, weil er möglicherweise zu zynisch, zu wenig empathisch oder schizophren ist, muss dabei ebenso in Betracht gezogen werden wie die Möglichkeit, die Replikanten nicht identifizieren zu können. So führt der Film anhand der V-K-Tests konsequent zu der Frage, woran man einen Menschen erkennt – sind es seine Intelligenz und sein Reflexionsvermögen oder Emotionen wie Liebe oder Mitgefühl?

Die grundlegende Frage in *Blade-Runner* lautet folglich: Was ist der Mensch?⁹⁵ Vor allem dieses philosophische und dabei auch sehr (system)kritische Fundament zeichnet den Film als Cyberpunk aus. Wenngleich *Blade Runner* keine Antwort liefert, ist seine Tendenz doch eindeutig: Sein Welt- und Menschenbild ist pessimistisch, weil offenbar wird, wie wenig menschlich sich Menschen oft verhalten. Die Existenz und Unterdrückung der Replikanten spricht in diesem Kontext nicht nur für die ausbeuterische und rassistische Einstellung der Menschen bzw. ihres politischen Systems, sondern ist auch symbolisch gemeint: Wie schon Philip K. Dick die Androiden seines Buches als Inbegriff unmenschlichen Verhaltens

⁹⁴ Trutnau, 2005 S. 69.

⁹⁵ Vgl. Zons, 2001, S. 224.

verstand, sind auch die Replikanten im Film der Fleisch gewordene Schatten des Menschen, seine dunkle, bedrohliche Seite.

Die philosophische Perspektive der Dystopie spiegelt sich auch in der allgemeinen Atmosphäre in *Blade Runner* wider: Statt steriler, strahlender Raumschiffhallen bewegen sich die Figuren in *Blade Runner* durch Nacht und Regen in überfüllten Großstadtstraßen mit zwielichtigen Gestalten verschiedenster Kulturen. Medien, die sie penetrant mit Werbung bedrängen, sind in der Metropole omnipräsent. *Blade Runner* zeigt schon in den ersten Szenen das alltägliche Leben auf den Straßen der Zukunft, die unangenehm dunkel und nur von (Werbe-)Neonlichtern erhellt sind, die den scheinbar immerwährenden Nebel und Regen kaum durchdringen.

Die düstere Ästhetik wird vom Industriedesign der Bauwerke ergänzt. Die meisten Gebäude stellen nicht nur einen transkulturellen Stilmix dar, sondern zeigen mit ihren vielen Röhren und Leitungen bloße Funktionalität. Die Straßen wirken alles andere als sicher, wo sie nicht überfüllt sind, wirken sie häufig durch Warnschilder und herumstehende (Nutz-)Fahrzeuge eher wie Baustellen oder stellenweise wie Müllhalden.

Die wenigen schönen Räume befinden sich im pyramidenförmigen Hauptsitz der Tyrell Corporation und zeichnen sich in Architektur und Einrichtung durch ihre zahlreichen Zitate vergangener Stilepochen statt durch ein innovatives futuristisches Design aus. Das Innendesign orientiert sich dabei am Art-déco-Stil nach dem Vorbild zeitgenössischer Gebäude in Los Angeles.⁹⁶

Das Design und die Ausleuchtung spiegelt dabei aber auch die innere Befindlichkeit der Stadtbewohner im Allgemeinen und Deckards im Besonderen wider. So wird Deckards Appartement nur von wenig Licht erhellt, sodass der Raum fast farblos und voller Schatten erscheint, um auf diese Weise Deckards niedergedrückte Stimmung zu versinnbildlichen, weil er einen Job erledigen muss, den er hasst.⁹⁷ Das (Film Noir-)typische Stilelement des Jalousielichts in Deckards Wohnung hat aber noch größere Bedeutung. Zum einen kann die gerasterte Mischung aus Licht und Schatten als Metapher für moralisch „gemischte“ Charaktere wie Deckard stehen.⁹⁸ Sie erzeugt darüber hinaus aber auch einen halböffentlichen Raum aus dem man heimlich hinausblicken, aber in den man ebenso heimlich hineinblicken könnte. „Signifikant häufig sind [...] die eigentlich stabilen Innenräume [...] durch

⁹⁶ Vgl. Shay, 2000, S. 12, 36.

⁹⁷ Vgl. Trutnau, 2005, S. 60.

⁹⁸ Vgl. Engell, 2005, S. 167.

Jalousienraster und deren Wandelbarkeit instabilisiert.“⁹⁹ Durch die Suchscheinwerfer, die häufig von draußen in Deckards Wohnung einfallen, wird darüber hinaus ein Gefühl der Hektik und Paranoia erzeugt. Zu guter Letzt sorgen die Licht- und Schattenstreifen, die sich auf den Gesichtern wie Gitterstäbe abzeichnen auch für eine klaustrophobische und ausweglose Atmosphäre.

Die Mischung aus alten und neuen Elementen in Verbindung mit einem starken Art-deco-Bezug bildet die allgemeine Leitlinie für das Stadtdesign und spiegelt sich in vielen Außenfassaden wieder. Auch architektonisch entwickelt sich die Cyberpunk-City also direkt aus den zeitgenössischen Tendenzen. Nachahmung und Stilvermischung sind auf allen Ebenen bestimmend für die ästhetische Gestaltung.

Der Filmverlauf führt aber auch immer wieder in den öffentlichen Raum, der generell als unangenehm präsentiert wird:

„The low-key lighting, shadows and lack of colour give the polluted city an eerie atmosphere, while the steady rain and non-stop advertising add to its dreariness. Even the day scenes are dark, thus producing a threatening and fearful mood“¹⁰⁰

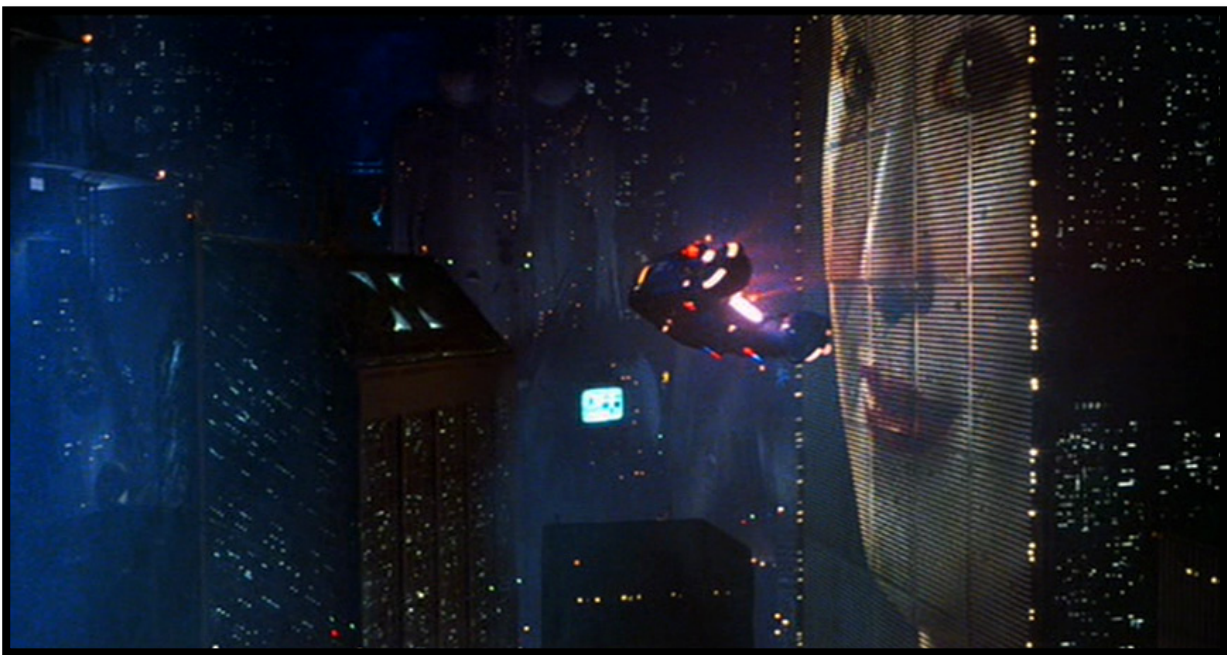


Abb. 5 Nur die Werbung leuchtet in der Zukunft hell – von enormen Videowänden an Wolkenkratzern

⁹⁹Engell, 2005, S. 168.

¹⁰⁰Trutnau, 2005, S. 58.

Zum städtischen Raum gehört im Jahr 2019 auch der urbane Luftraum. So wird in Zwischenszenen Deckard in seinem meist fliegenden und nur noch selten am Boden fahrenden Schwebewagen gezeigt, wie er sich durch tiefe Straßenschluchten und zwischen Wolkenkratzer hindurch bewegt, die riesige Videoleinwände tragen und Werbung von großen Konzernen wie Coca-Cola oder für die Off-World-Kolonien präsentieren. Bei diesen (Kamera-)Fahrten über die Stadt fällt auf, dass es in der Stadt keine einzige Grünfläche, ja noch nicht einmal einen einzigen Baum mehr gibt. Die Künstlichkeit scheint den Kampf gegen die Natur endgültig gewonnen zu haben, was die Tristesse der Zukunft noch erheblich steigert.

In Hinblick auf die Figurengestaltung verzichtet *Blade Runner* auf eine stereotype Heldendarstellung, sondern führt mit Deckard eine krisengebeutelte, gebrochene Hauptfigur ein, die zwischen äußeren Zwängen und inneren Impulsen hin- und hergerissen ist. Obwohl sich Deckard vom kalten, zynischen Kopfgeldjäger zum Beschützer der Replikantin Rachael und damit zu mehr Menschlichkeit entwickelt, ist sein Verhalten moralisch häufig fragwürdig, etwa wenn er die fliehende Replikantin Zhora hinterrücks erschießt oder Rachael sexuell bedrängt. Nicht umsonst nennt ihn sein Vorgesetzter Bryant anerkennend „ein verdammtes Ein-Mann-Schlachthaus“.

Der Trenchcoat-tragende Deckard macht zwar Anleihen bei der Detektivfigur im Stil eines Philip Marlowe und weist damit durchaus gewisse stereotype Züge im Sinne der hard-boiled detective fiction auf, dennoch überwiegt die individuelle Gestaltung. Dazu zählt etwa, dass Deckard des Öfteren gegen seine Überzeugung handelt. Schon zu Beginn des Films widerstrebt es ihm, wieder als Blade Runner rekrutiert zu werden, und er dies akzeptiert nur durch äußeren Zwang. Spätestens, als ihm Replikantin Rachael das Leben rettet, muss er sein Gut-Böse-Schema aber hinterfragen und kann nicht länger nur Befehle ausführen.

Die Individualisierung setzt sich bis zu einfachen Straßenpassanten fort. Obwohl die Bevölkerung namen- und überwiegend gesichtslos bleibt, legt die Ästhetik in *Blade Runner* auch in diesen Straßenszenen Wert auf Detailreichtum und Individualität. So achtete Ridley Scott bei den Dreharbeiten ausdrücklich darauf, dass sich die Statisten nicht wie eine normierte Masse verhalten, sondern jeweils durch kleine Besonderheiten in Frisur, Make-up, Kleidung oder andere Körpveränderungen hervorstechen.¹⁰¹ Ähnliches gilt für die Ausgestaltung der (Club-)Szenen in Chinatown.

¹⁰¹ Vgl. Sammon, 1992, S.110.

Gelegentliche Stereotypie im Verhalten der Replikanten ist demgegenüber offenbar eher ihrem Status als serienmäßig produzierte Mensch-Maschine geschuldet. Dennoch gelingt es selbst Pris und Rachael trotz gelegentlich steif-puppenhaften Verhaltensweisen oder den un gelenken Küssen von Pris und Roy oder auch Rachael und Deckard natürlich zu agieren und eigene Ziele zu entwickeln, und wenn es nur das Ziel der Flucht zur persönlichen Freiheit ist.

Die wohl wichtigste Entwicklung des Films besteht darin, dass die künstlichen Figuren zunehmend menschliche Züge zeigen, während die Menschen ihre Lebendigkeit und Menschlichkeit im gleichen Maß verlieren.¹⁰² Diese Ambivalenz macht die Bedrohung, die von den Replikanten ausgeht, so intensiv: Viele Modelle sind dem Menschen nicht nur in Hinblick auf Intelligenz, Kraft und Ausdauer überlegen, sondern erzeugen durch ihr menschengleiches Aussehen starkes Unbehagen. Der Mensch als Konstrukteur kann kaum noch Distanz zu seiner Schöpfung wahren. Unberechenbar sind die Replikanten nicht nur aufgrund ihrer fortschrittlichen Technologie, sondern vor allem, weil sie ein eigenes Reflexionsvermögen und Emotionen entwickeln.

Ausgerechnet die Replikantin Pris zitiert später Descartes („Ich denke, also bin ich“), um sich gegenüber J. F. Sebastian von dessen übrigen bionischen Spielzeugfiguren abzugrenzen. Auch Deckard, dessen Name ebenfalls auf Descartes anspielt, muss irgendwann darüber reflektieren, ob er auf der richtigen Seite kämpft.

Durch ihre Ähnlichkeit zum Menschen und ihre unheimliche, dunkle Seite entsprechen die Replikanten dem literarischen Motiv des Doppelgängers. „Dabei wird die Figur des Doppelgängers [...] als ein ungelebter, nach außen projizierter eigener Seelenanteil verstanden.“¹⁰³ Genau die menschlichen Emotionen, die man bei Deckard vermisst, verkörpert Roy, der im Laufe des Films einmal zornig, einmal liebend, einmal leidend, dann philosophisch und am Ende gar barmherzig ist. In einer Szene am Ende des Films, in der Roy und Deckard schmerzerfüllt ihre verletzte Hand untersuchen, wird anhand einer Parallelmontage auch auf filmtechnischer Ebene diese Spiegelfunktion vorgeführt.¹⁰⁴ So, wie Roy Deckards Doppelgänger darstellt, fungieren die Replikanten auch im Allgemeinen als Doppelgänger der Menschheit. Sie verkörpern die Angst vor der Technologie und Sklaverei und leiden ebenso unter ihrer Sterblichkeit wie die Menschen – jedoch mit dem Unterschied,

¹⁰² Vgl. Trutnau, 2005, S. 60.

¹⁰³ Ritter, 2009, S. 12.

¹⁰⁴ Vgl. Francavilla, 1991, S.12-13.

dass sie tatsächlich zu ihrem Schöpfer gehen können, um mehr Leben zu verlangen. Auch die latente Bedrohung, die von den Replikanten ausgeht, unterstreicht ihre Funktion als Doppelgänger.

„[...] there is always the fear that one's essence or soul will be stolen, captured, and transferred into the double, draining or eliminating the original being. [...] Initially, there is often competition or rivalry between doubles for the same space or location, the same position or rank, the same right to existence. [...] This competition further implies the threat of displacement: the original self may lose its uniqueness and its identity to the other self which replaces the original.“¹⁰⁵

Damit stellen die Replikanten also nicht nur die Identität und Einzigartigkeit der Menschen in Frage, sondern drohen unterschwellig auch deren Platz einzunehmen. Es ist davon auszugehen, dass es den Replikanten genau aus diesem Grund per Todesstrafe verboten ist, auf die Erde zurückzukehren. „Menschlicher als der Mensch“ ist das Firmenmotto des Tyrell-Konzerns, dessen Oberhaupt von Beginn an sprichwörtlich in einem negativen Licht dargestellt wird. Durch die starken Schatten, die die Hälfte seines Gesichts bedecken, erscheint der Magnat Tyrell zwiespältig und finster, und seine großen, rechteckigen, lichtreflektierenden Brillen lassen ihn weit mehr einem Roboter ähneln, als es die von ihm entwickelten Replikanten tun.¹⁰⁶ Auch sein moralisches Verhalten kann von Anfang an in Frage gestellt werden, etwa wenn Deckard herausfindet, dass Tyrell die Replikantin Rachael zum Zwecke eines Experiments im Glauben lässt, ein Mensch zu sein. Auch erfährt man schnell, dass nicht visionäre Ideen oder der Versuch, den Menschen ihr Leben zu erleichtern, die Dinge sind, die ihn antreiben, wenn er sagt: „Profit ist das, was unser Handeln bestimmt.“

Zusammenfassend können die folgenden Aspekte als wichtigste Cyberpunk-Elemente in *Blade Runner* genannt werden:

- gegenwartsnahe Zukunft (Jahr 2019) als Handlungszeit
- irdischer Handlungsort (vor allem an den Metropolen Los Angeles und New York orientiert, aber auch starke asiatische Anleihen)
- düstere Ästhetik (Dunkelheit, Regen, Rauch, Nachahmung verschiedener Epochen und Stile, Industriedesign, Müllverwertung)
- überwiegend individualisierte und gebrochene Figuren (Identitätskrisen)

¹⁰⁵ Kerman, 1991, S. 6-7.

¹⁰⁶ Trutnau, 2005. S. 56.

- alltägliche Zukunftstechnologie (Schwebewagen, gigantische Bildschirme, Videophone, Scanner, V-K-Test etc.)
- dystopisches Weltbild als Kapitalismus- und Systemkritik (Verfall des urbanen Lebens, Bedrohung durch Technologie)
- philosophischer Hintergrund (*was ist der Mensch?*) als Unterbau der actionorientierten Unterhaltselemente

3.4 Okzidentale Referenzen in Blade Runner

Anhand der eindeutig negativ besetzten Figur des Magnaten Tyrell zeigt Blade Runner ganz klar die Ursache für die Entwicklung auf der Erde: kapitalistische Strukturen, die den Großkonzernen Macht verleihen. Vor dem zeitgenössischen Hintergrund der amerikanischen Kultur betrachtet, lässt sich daraus ableiten: „cyberpunk could be all too easily recognized as an aesthetic suited to the excesses and economic hubris of the Reagan era“¹⁰⁷ So wie Dick seinen Roman als Protest gegen den Vietnamkrieg schrieb, richtet sich Ridley Scott mit *Blade Runner* nach eigener Aussage explizit gegen die Reagan-Ära, die für amerikanischen Kapitalismus und eine sehr konservative, oft randgruppenfeindliche (Wert-)Haltung stand:

“[...] *Blade Runner* was always meant to be cautionary. For instance, BR was shot during the dawn of Reaganism. And I was flabbergasted by Ronald Reagan and everything he stood for. So the cruel politics portrayed in the film were my rebuttal of Reaganism, in a sense.”¹⁰⁸

Als Konsequenz ist auch die Darstellung der Sozialstruktur und multinationalen Mischung eine direkte Reflexion dieser Zeit. Nach Scott kommt dies in der mehrfach verwendeten Location der asiatischen Nudelbar in *Blade Runner* besonders gut zum Ausdruck. Sie führt den Zuschauer schon in den ersten Minuten des Films in das überfüllte Kulturgemisch der futuristischen Metropole ein. Obwohl diese Darstellung ethnischer Heterogenität in *Blade Runner* als Zeichen des Verfalls im Sinne eines “macho kind of cyberpunk”¹⁰⁹ kritisiert wurde, visualisiert sie doch eindeutig den Zustand der Zeit:

¹⁰⁷ Tabbi, 1995, S. 213.

¹⁰⁸ Sammon, 1992, S. 110.

¹⁰⁹ Bonner, 1992, S. 199.

„Those crowds reflected the rigid social hierarchy of our own world. But that whole dystopic idea in *BR* was entwisted right from the beginning, because it was in Philip Dick's book. I just retained that for my screenplays”¹¹⁰

Wie die oben genannten Hinweise zur Systemkritik bereits geschildert haben, wurde *Blade Runner* bewusst als Reaktion auf die Reagan-Ära bzw. Dicks Roman als Reaktion auf den Vietnamkrieg konzipiert. Die amerikanische Geschichte und Politik haben also einen starken Einfluss auf den Film und seine literarische Vorlage gehabt.

Darüber hinaus weist *Blade Runner* aber auch europäische Wurzeln auf, beispielsweise durch seine Anspielungen auf den Philosophen Descartes. Neben der inhaltlichen Ebene betrifft dies vor allem die Einordnung in eine Filmtradition. Wie beschrieben lehnt sich *Blade Runner* an (französische) Film Noirs an und weist auch Parallelen zu dem expressionistischen Science-Fiction-Stummfilm *Metropolis* auf. Die Bezüge zur amerikanischen Filmtradition beziehen sich vor allem auf die Tradition der hard boiled detective fiction und generell auf den Hollywood-Actionfilm, der auf spannungsreiche Unterhaltung und spektakuläre Bildinszenierung ausgerichtet ist.

Schließlich ist *Blade Runner* nicht zuletzt Ausdruck westlicher Individualkultur: Die Hauptfigur Deckard ist buchstäblich ein Einzelkämpfer, der trotz äußerer Zwänge allein für sein Schicksal einsteht. Demgegenüber wird *Akira* auf dem Hintergrund der asiatischen Gemeinschaftskultur ein anderes, stärker gruppenorientiertes Handeln der Figuren im Film zeigen.

¹¹⁰ Sammon, 1992, S. 210.

4 Filmanalyse zu *Akira*

4.1 Kulturhistorischer Hintergrund zur Entstehung von *Akira*

Als der Anime *Akira* im Jahr 1988 erschien, befand sich das Nachkriegs-Japan auf dem Höhepunkt seines internationalen Einflusses und wurde in der Welt als neue, potenziell bedrohliche Supermacht angesehen.¹¹¹ Der Aufstieg Japans nach dem Zweiten Weltkrieg war in vielerlei Hinsicht beispielhaft. Als einzige nicht-westliche Nation erreichte es eine vollkommene Industrialisierung und Modernisierung und war damit aus westlicher Sicht die einzige wirklich (post)moderne Nation im Osten. In den 1960er und 1970er Jahren wurde Japan daher zu einem Vorbild für viele Entwicklungsländer.

In den 1980er Jahren betrachteten sich 90 Prozent der in der Regel gut gebildeten Japaner als Angehörige der Mittelschicht. Regierung und Bürokratie arbeiteten effizient und es herrschte ein hoher technologischer Standard. Insofern war Japan in den 1980er Jahren in vielerlei Hinsicht eher eine utopische Stadt als manche Metropolen des Westens.¹¹²

Die negativen Aspekte, die in den 1990er Jahren vor allem mit einer wirtschaftlichen Krise und ihren Folgen zu einem öffentlichen Ausdruck kamen, schwelten aber bereits zur Entstehungszeit von *Akira* im Untergrund. So gehörten neben dem Aufstieg als Industrienation auch Themen wie Isolation und Stigmatisierung als Opfer zur japanischen Geschichte. Diese Ambivalenz im japanischen Selbstverständnis spiegelt sich in *Akira* wider: Der Außenseiter Tetsuo hat einerseits Mühe, in Kanedas Motorradgang anerkannt zu werden, andererseits entwickelt er nach der Begegnung bzw. Kollision mit einem Mutantenkind ungeheure psychische Kräfte, die zu einer bedrohlichen Macht werden.

Nach der britischen Kultur- und Medienwissenschaftlerin Isolde Standish sind folgende Veränderungen innerhalb der japanischen Gesellschaft seit dem Zweiten Weltkrieg für das Verständnis *Akiras* bedeutsam: Grundlegend ist die Entwicklung des japanischen Arbeits- und Bildungssystems seit der Nachkriegszeit zu einer Leistungsgesellschaft, in der sozialer Status eng an Verdienste und (Arbeits-)Erfolge geknüpft ist. Trotzdem spielte seit der Reduzierung der Arbeitsstunden in den frühen 1970er Jahren auch der Freizeitfaktor eine stärkere Rolle.¹¹³

Darüber hinaus änderte sich die traditionelle Familienstruktur in Japan. Dies betraf insbesondere den Zerfall der Großfamilie und eine Entfremdung zwischen den Generationen.

¹¹¹ Vgl. Napier, 2005, S. 40.

¹¹² Vgl. ebenda, S. 27-29.

¹¹³ Vgl. Standish, 2008, S. 194.

Die Verbreitung der Massenmedien, insbesondere des Fernsehens, bildete seit Mitte der 1950er Jahren einen weiteren wichtigen Einflussfaktor.

Akira stellt darüber hinaus vier Rückbezüge zu historisch bedeutsamen Ereignissen bzw. Entwicklungen in Japan her:¹¹⁴ Der erste bezieht sich auf die als *kurai tani* (dunkles Tal) bekannte Periode in der japanischen Geschichte (1931-1941), in der rechte Militärs und Industrielle großen politischen Einfluss besaßen. Diese finstere Herrschaft wird in *Akira* insbesondere durch die Figur des Obersts, aber auch durch eine allseitige und ständige Präsenz von Militärs symbolisiert.

Der zweite historische Bezug, den *Akira* herstellt, sind die Atombomben von Hiroshima und Nagasaki. Schon die ersten Szenen spielen durch den weißen Blitz, der die Großstadt zerstört und nur einen Krater zurücklässt, auf diese Ereignisse an. Im Manga wird für diese Katastrophe, die in der Folge den 3. Weltkrieg auslöst der 6. Dezember 1982 angegeben – ein Datum das wohl nicht zufällig 41 Jahren nach dem Angriff auf Pearl Harbor (am 7. Dezember 1941) liegt und den Eintritt der USA in den 2 Weltkrieg markiert.¹¹⁵

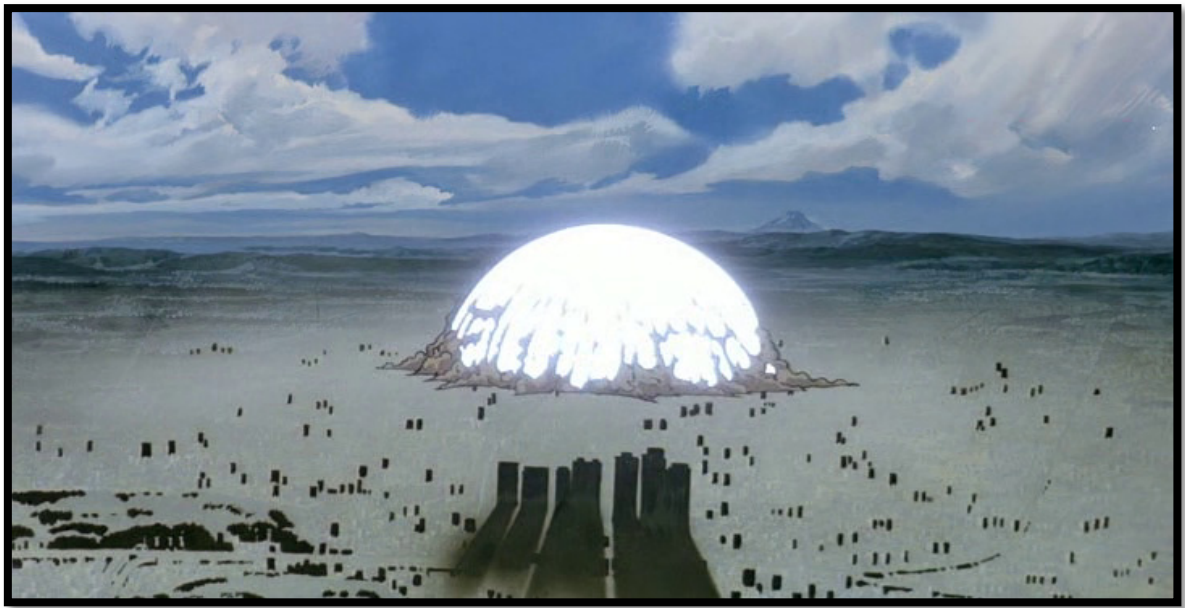


Abb. 6 Die psychische Bombe zerstört Tokyo

Des Weiteren wird später Tetsuo, als er die Kontrolle über seine psychischen Kräfte verliert und deshalb zu einer Bedrohung für die ganze Stadt wird, mit einer Bombe assoziiert. Die groteske Metamorphose, die Tetsuo durchläuft, als er seine telekinetischen Kräfte entwickelt,

¹¹⁴ Vgl. Standish, 2004, S. 253.

¹¹⁵ Vgl. Brown, 2010, S. 2.

infolgedessen seine Körpergrenzen sprengt und quasi seine ganze Umgebung buchstäblich in sich aufnimmt, wird nicht nur als Metapher für die Pubertät eines Jugendlichen gesehen, der gegen die sinnlosen Regeln einer autoritären Übermacht der Erwachsenen rebelliert¹¹⁶, sondern auch als „subverting of all boundaries, especially the hierarchical ones that still characterize contemporary Japanese society“.¹¹⁷

Beim dritten und vierten historischen Bezug geht es um die 1960er Jahre. Zum einen spielt das Olympiastadion in *Akira* auf die Olympiade von 1964 in Tokyo an, zum anderen klingen in der Rebellion der Bevölkerung und in der generellen aufrührerischen Stimmung in Neo Tokyo auch die politischen Unruhen und die Studentendemonstrationen gegen die Neuverhandlung des US-Japan-Sicherheitsvertrags von 1960 an. In diesem wurde den USA unter anderem zugesagt, amerikanische Streitkräfte in Japan zu stationieren was rebellische Gegenbewegungen bis in die 1970er Jahre zur Folge hatte.

Auch die Motorräder spielen in *Akira* eine zentrale Rolle und vereinen verschiedene symbolische Bedeutungen in sich. In erster Linie stehen sie für Bewegung, Flexibilität und Freiheit, die einerseits mit den kompromisslosen Macht- und Autoritätsstrukturen von Regierung, Polizei und Militär und andererseits mit den ebenso starren und massiven Wolkenkratzern, zwischen welchen sie sich durchbewegen, kontrastiert werden.¹¹⁸ Darüber hinaus ruft Kanedas Motorradgang Assoziationen zu den „ronin“¹¹⁹ wach, herrenlosen Samurai, die in der japanischen Edo-Epoche von Ort zu Ort zogen und außerhalb des politischen Machtsystems agierten.

Die Motorräder sind aber nicht nur losgelöst als Symbol einer Gegenbewegung zu sehen, sondern beziehen sich in *Akira* kulturhistorisch auch auf ein konkretes zeitgenössisches Phänomen der 1980er Jahre, dessen Stil übernommen wird. Es handelt sich dabei um „bōsōzoku“ (wörtl. brutal fahrender Stamm) genannte Jugendgangs.¹²⁰ Diese Form der jugendlichen Subkultur wandte sich gegen den Mainstream, das heißt die gültigen Normen und Werte vor allem des japanischen Mittelstands. Meist männliche Teenager formierten sich in mehr oder minder gewaltbereiten Gruppen, die vorzugsweise auf Motorrädern (z. T. auch auf Low-Ridern) unterwegs waren. Zur Entstehungszeit von *Akira* zählten etwa 40.000 Jugendliche zu dieser Bewegung, welche als eines der Hauptprobleme der japanischen Jugend

¹¹⁶ Vgl. Napier, 2005, S. 40.

¹¹⁷ Napier, 1996, S. 137.

¹¹⁸ Vgl. Napier, 2005, S. 41.

¹¹⁹ Ebenda, S.41.

¹²⁰ Vgl. Sato, 1991, S. 1.

erachtet wurde.¹²¹ Von ihrer Herkunft her gehörten die Gangmitglieder zwar keiner unteren, wirtschaftlich besonders benachteiligten Arbeiterschicht an, aber doch jenem Teil des Mittelstandes, der aufgrund geringeren Bildungsniveaus und entsprechender Jobs auch über weniger Status verfügte:

„So despite the fact that the majority of Japanese consider themselves to be middle-class, it is clear that there is a polarity of occupational status in society which can be said to be divided along the lines of blue-collar/low status workers, and the salaryman/white-collar/high status workers. The polarity of occupation is determined by education and is reflected in the emergence of distinct youth cultures divided along these lines.“¹²²

Die Jugendbewegung ist daher vor allem auf die Kompensation von fehlendem Status ausgerichtet. Da sie den normalen Mittelschichtsnormen, die vor allem durch hohe Arbeitsethik und starke Leistungsorientierung bestimmt waren, kaum genügen konnte, entwickelte sie kurzerhand ihre eigenen Regeln.¹²³ Das Ergebnis waren Motorradgangs, die sich in bunter und auffälliger Kleidung (u. a. auch in *tokkufuku* - den Uniformen der Kamikaze-Flieger nachempfundene Kostüme) halsbrecherische Rennen lieferten und dabei lautstark auf sich aufmerksam machten, ähnlich, wie das auch in *Akira* geschieht. Die Teilnehmerzahl an einem *shinai boso* (Hochgeschwindigkeitsrennen durch die Stadt) variierte dabei von einigen wenigen bis zu hunderten.¹²⁴ Die Motorräder waren, wie die Fahrer selbst, auffällig dekoriert und häufig bis zur Unkenntnis modifiziert, was auch auf Kanedas Gefährt zutrifft.

Die *bôsôzoku* waren besonders in den späten 1970ern und frühen 1980ern ein Medienphänomen und wurden speziell in Fernseh- und Printnachrichten ausgeschlachtet, jedoch auch nicht selten in Manga oder Kinofilmen thematisiert. Manchmal wurden sie dabei heroisiert und mit Samurai gleichgesetzt, häufiger jedoch als Außenseiter dargestellt¹²⁵, was sie wiederum als ideale Cyberpunk-Protagonisten kennzeichnet.

“Not only did the media give extensive coverage to pretty much every *bôsôzoku* activity, but they made sure to communicate what the *bôsôzoku* wanted to convey: that they are violent, unpredictable and dangerous, and that it is best to let them

¹²¹ Vgl. Sato, 1991, S. 1-2.

¹²² Standish, 2004, S. 250.

¹²³ Vgl. ebenda, S. 251.

¹²⁴ Vgl. Sato, 1991, S. 2, 13.

¹²⁵ Vgl. Sato, 1991, S. 72-86.

have their way. This image of the bôzôzoku was the mainstay in pretty much every media sector [...]"¹²⁶

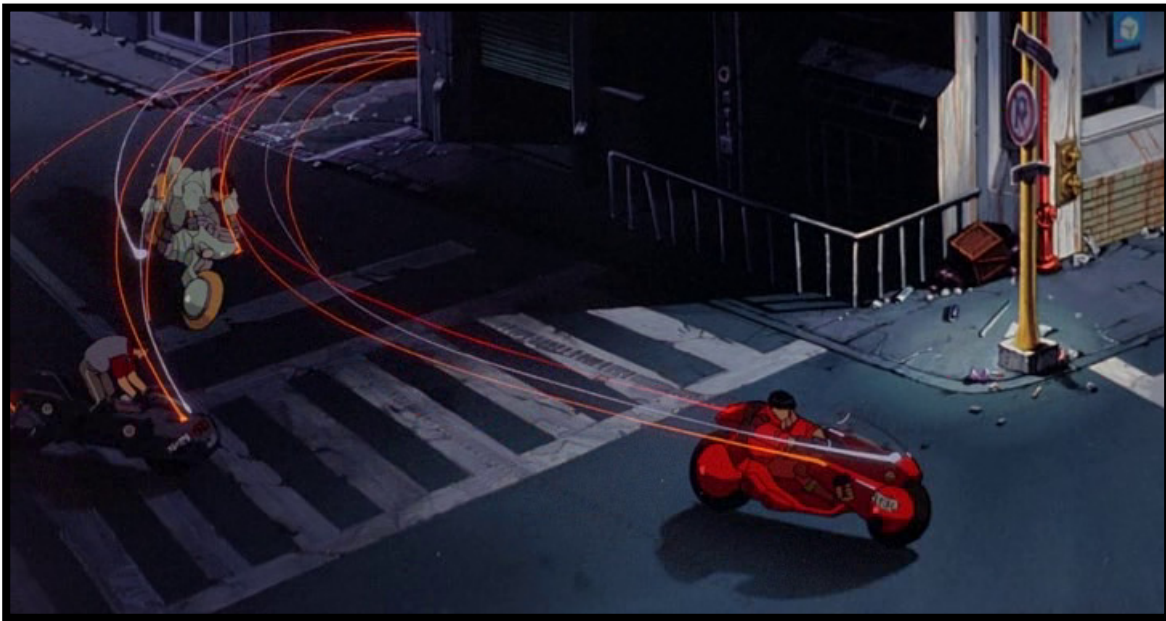


Abb. 7 Kaneda, Tetsuo und Yamagata rasen durch die Stadt

4.2 Akira – vom Manga zum Anime

Um die Bedeutung des Animes *Akira* richtig zu verstehen, wird hier zunächst auf die generelle Bedeutung des Animationsfilms in Japan eingegangen. Animes genießen in Japan hohes Ansehen, haben eine lange Tradition und sind weit verbreitet. In den meisten Fällen – wie auch bei *Akira* – gehen sie auf einen Manga zurück.

Es ist nicht zulässig, Mangas mit Comicheften amerikanischer Prägung oder Animes mit Cartoons gleichzusetzen. Zwar übernahm der Manga um 1900 die Panels und Sprechblasen der amerikanischen Comics, jedoch entwickelte er sich zu einer eigenständigen Kunstform. Mangas durchdringen den japanischen Alltag, haben wesentlich mehr Seiten als amerikanische Comics und sind wesentlich billiger (auch deshalb, weil sie größtenteils auf eine Kolorierung verzichten).¹²⁷ Dennoch sind sie absolut nicht nur für Kinder gedacht, wie das in Amerika eher der Fall ist. Vielmehr decken sie inhaltlich das denkbar breiteste Spektrum ab, von der Romanze über Abenteuer und harte Action über psychologische

¹²⁶ Riessland, 2013, S. 213.

¹²⁷ Vgl. Schodt, 2011, S. 22-23.

Dramen bis hin zu pornografischen Inhalten. Daher sprechen Mangas und Animes, die zwar nicht Teil der Hochkultur, sondern eher massenkompatible Popkultur sind, ein breites Publikum praktisch jeden Alters an. Charakteristisch für die aufwendig illustrierten Geschichten sind vor allem ihre komplexen Handlungen, die sich über hunderte, manchmal tausende Seiten lang hinstrecken und dabei mit wesentlich weniger Worten auskommen, als die westlichen Pendants. Mehr als im amerikanischen Comic ist heute im Manga auch ein sogenannter filmischer Erzählstil verbreitet, der etwa ein kurzes Ereignis aus unzähligen verschiedenen Perspektiven zeigt, oder andere Kameratechniken in das Printmedium transferiert. Durch häufige Close-Ups und „Kamerafahrten“ (z.B. wenn ein Objekt oder eine Person mit jedem Panel nur ein Stück näher kommt, oder sich ein Stück weiter dreht) nutzt der Manga auch wesentlich mehr Möglichkeiten, seine Charaktere mit emotionaler Tiefe auszustatten oder aber die Aufmerksamkeit des Lesers zu lenken, als das im westlichen Comic-Mainstream üblich ist.¹²⁸

Weiterhin stehen Mangas und Animes in einer langen japanischen Kulturtradition, die schon immer eine engere Verbindung zwischen Wort und Bild kannte als der Westen. Das stark visuelle Geschichtenerzählen ist typisch für Japan und steht im Gegensatz zu eher dialogorientierten Erzählungen aus westlichen Nationen.¹²⁹ Dieser Wortzentrierung steht also eine asiatische Bildzentrierung gegenüber.

Die kulturellen Ursprünge des Mangas reichen bis in die japanische Edo-Periode (1600-1868) zurück, in der es bereits illustrierte Bücher (*kibyōshi*) mit humorvollem oder erotischem Inhalt gab. Andere Forscher sehen die Vorläufer sogar in mittelalterlichen Zen-Bildergeschichten oder Zeichnungen aus dem 10. Jahrhundert.¹³⁰

Der Film *Akira* (1988) von Katsuhiro Otomo basiert auf dem gleichnamigen Manga. Da der Manga-Autor auch als Filmregisseur fungiert, sind sich Film und Manga in Stil und atmosphärischer Umsetzung ähnlich. Zu Beginn der Dreharbeiten war die sechsbändige Manga-Serie *Akira* noch gar nicht abgeschlossen, vor allem aber umfasst sie mehrere tausend Seiten. Um diese epische Breite des Mangas für den Film umsetzbar zu machen, hat Otomo die Handlung vereinfacht und die Geschichte auf ihrem Weg auf die Leinwand in einigen entscheidenden Punkten verändert:¹³¹

¹²⁸ Vgl. Schodt, 2011, S. 25, S.282.

¹²⁹ Vgl. Napier, 2005, S. 20.

¹³⁰ Vgl. ebenda, S. 21.

¹³¹ Vgl. Napier, 1996, S. 216.

Als Manga ist *Akira* eine komplexe Erzählung, die dem Schicksal durch wissenschaftliche Experimente veränderter Mutantenkinder, insbesondere dem von Akira, in das 21. Jahrhundert folgt. Diese Kinder bekommen es mit drei verschiedenen Gruppen zu tun: erstens den Revolutionären, zweitens einer neuen religiösen Gruppierung unter Führung von Lady Miyako und drittens der Bikergang von Tetsuo und Kaneda. Nachdem Letztgenannte den Mutanten erstmals am Bombenkrater des alten Tokios begegnen, entwickeln sich Tetsuos eigene psychische Kräfte. Die folgenden sechs Manga-Bände von *Akira* drehen sich hauptsächlich um die zunehmende Gewalt, die mit Tetsuos und Akiras wachsenden Kräften einhergeht und die bis zur Zerstörung des Mondes reicht. Am Ende ist Tetsuos Metamorphose so unkontrollierbar, dass sie in die noch mächtigere Entität Akiras aufgeht. Wie später der Anime, so besticht bereits der Manga durch seine Rasanzen seine spektakulären Zerstörungsszenen und seine cineastische Narration.

„Very few manga artists or graphic novelists come close to Otomo’s ability to create panels that show disturbing scenes of annihilation visualized in such beautifully cinematic detail that they evoke a fully developed aesthetics of catastrophe and ruin.“¹³²

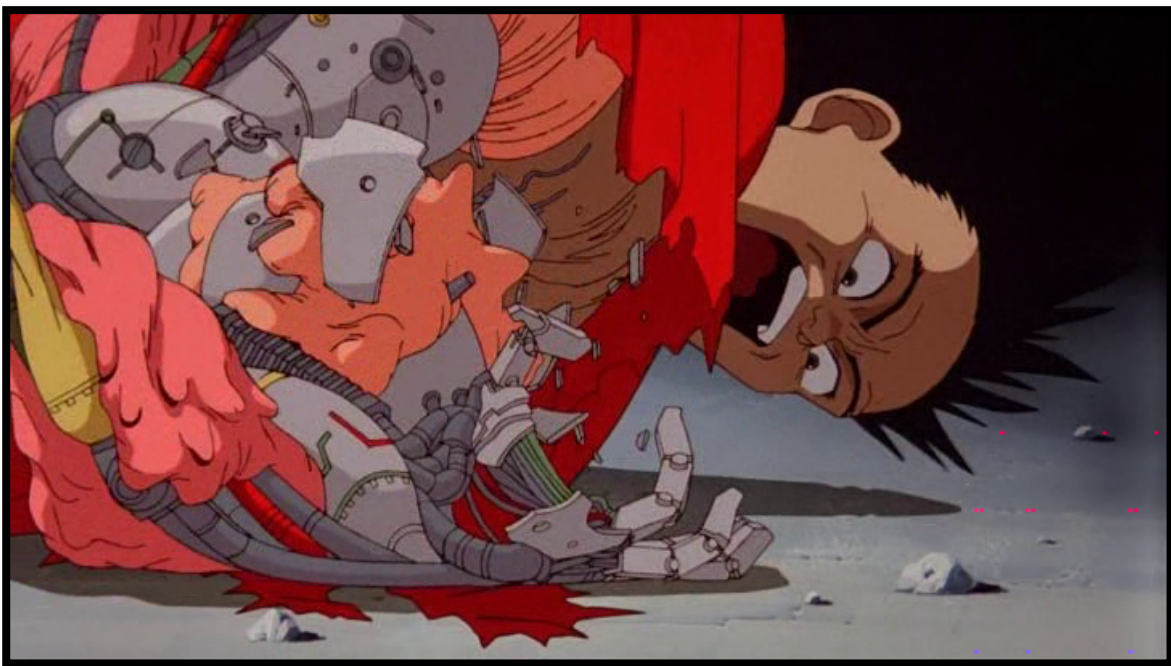


Abb. 8 Tetsuos Metamorphose

¹³² Brown, 2010, S. 3.

Im Laufe der Handlung wird wie im Film die Ambivalenz moderner Technologie gezeigt, aber auch jugendliche Gewalt problematisiert. Die kritische Darstellung neuer religiöser Bewegungen sowie die teilweise satirische Beschreibung des japanischen Schulsystems, die beide im Manga wichtig sind, fehlen im Film fast völlig. So hat etwa Lady Miyako, eine Art religiöse Führerin und im Manga eine der Hauptfiguren, im Anime nur zwei Kurzauftritte. Darüber hinaus thematisiert der Manga Regierungsverschwörungen und die Skrupellosigkeit der Wissenschaftler viel intensiver. Insgesamt konzentriert sich der Animationsfilm vor allem auf die Bikergang und die Rivalität zwischen Tetsuo und Kaneda vor dem Hintergrund einer postapokalyptischen, urbanen Dystopie.

Der große gesellschaftskritische Anteil des Mangas kommt im Anime *Akira* also nur nebenbei zum Ausdruck. Das mag einer der Gründe sein, warum der Animationsfilm zumindest manch westliche Zuschauer durchaus mit offenen Fragen zurücklässt. Das hat jedoch der Begeisterung des westlichen Publikums für *Akira* keinen Abbruch getan – im Gegenteil. „Mangels einer stringenten Handlung kommen vor allem die optischen Effekte zur Geltung“¹³³, und diese lehnt sich vielfach an westlichen Vorbildern wie *Metropolis* oder *Blade Runner* an, sodass hier durchaus wieder eine Vertrautheit gegeben ist.

Das Hauptthema der Geschichte dreht sich um die spannungsreiche Beziehung von Macht und Kontrolle bzw. um Unterdrückung und Widerstand. „The dynamic of ruling versus subversive power is ubiquitous in the film and is most impressively presented in the metamorphoses of Tetsuo.“¹³⁴ Dabei lässt sich das Metamorphosethema in *Akira* auf zwei Ebenen verstehen: „as a fresh expression of a youth’s search for identity and as a cyberpunk meditation on apo-calyptse.“¹³⁵ Dementsprechend kann man Tetsuos Verhalten und Entwicklung entweder als Rebellion des Jugendlichen gegen die Erwachsenenwelt sehen oder als Auflehnung gegen die Repressionen des japanischen Gesellschaftssystems mit seinen autoritären Strukturen der Regierung, des Militärs und der Wissenschaft.

Als Tetsuo am Ende des Films die Kontrolle über seine Kräfte vollkommen verliert, wird die Verwandlung immer grotesker und monströser. Zunächst verwandelt er sich in ein gigantisches Baby und schließlich in eine amorphe amöbenähnliche Form, was einem

¹³³ Platthaus, 2007, S. 2011.

¹³⁴ Chiba, 2007, S. 162

¹³⁵ Napier, 2005, S. 43.

umgekehrten Evolutionsprozess gleichkommt und als Mahnung gegen die künstliche Beschleunigung oder Beeinflussung der menschlichen Entwicklung gelesen werden kann.¹³⁶

Indem die Geschichte die telekinetischen Kräfte so stark in den Vordergrund rückt, erhalten einige der wichtigsten Filmszenen „a note of hallucinatory unreality“.¹³⁷ Diese halluzinatorisch-irreale Qualität wurde seit *Akira* im Genre vielfach aufgegriffen und nachgeahmt bzw. zitiert.

Akira ist bis dato der international erfolgreichste Manga. Zwar wurden mit anderen Mangas in Japan höhere Verkaufszahlen erzielt; was den amerikanischen und europäischen Markt betrifft, bleibt *Akira* jedoch unangefochten.¹³⁸ Otomos Werk wird häufig eine Art Globalität zugesprochen, die als Ursache dafür zu sehen ist. Schon Otomos Zeichenstil ist von westlichen Comiczeichnern wie etwa Jean Giraud (alias Moebius) beeinflusst, was sich etwa an den normal proportionierten (und nicht, wie im Manga sonst vorherrschend, übergroßen) Augen erkennen lässt. Der internationale Erfolg liegt aber auch am bereits erwähnten filmischen Erzählstil, den Otomo in seinem Manga auf die Spitze treibt und dabei über weite Strecken ohne Text auskommt.

“*Akira* is also "global" because it takes to new heights the narrative movie-like technique typical of manga [...] which greatly helped manga to go abroad because it permits people all around the world to "read" them without deciphering a single *hiragana*. [...] the picture alone carries the story. Even the emotions and feelings of the characters are no more conveyed through words, but through over-exaggerated grins on their faces, or almost grotesque body postures. [...] At the same time, Otomo pushes the movie-like narrative techniques to the extreme. He uses close-up, travellings, views from enlarged angle, violently contrasting light and shadow...”¹³⁹

4.3 Filmgeschichtliche Referenzen in *Akira*

Filmgeschichtlich nimmt *Akira* Bezug auf ein japanisches Filmgenre aus den 1950er und 1960er Jahren, das sich aber bis in die Gegenwart großer Beliebtheit erfreut, dem sogenannten *nagare-mono*, einem Filmgenre über Vagabunden.¹⁴⁰ Im Mittelpunkt steht ein mit positiven Attributen versehener Außenseiter, der sich in *Akira* in Kanedas Figur widerspiegelt. Seine

¹³⁶ Vgl. Chiba, 2007, S. 164-165.

¹³⁷ Napier, 2002, S. 420.

¹³⁸ Vgl. Bouissou, 1996, S. 22.

¹³⁹ Bouissou, 1996, S. 27.

¹⁴⁰ Standish, 2004, S. 252.

Charakteristika sind neben physischer Stärke vor allem seine Loyalität zum Code seiner Bruderschaft, das heißt einer Gruppe gleichgesinnter junger Männer.

Dieser Code, also die selbst gewählten Normen, Regeln und Prinzipien, wird ohne Rücksicht auf persönliche Nachteile eingehalten und verteidigt. Dieser Code wird als „jingi“ bezeichnet und bedeutet sinngemäß „Menschlichkeit und Gerechtigkeit“. Dabei ist allerdings zu berücksichtigen, dass sich die Gerechtigkeit im Sinne einer konfuzianischen Ethik versteht (und nicht in einem juristischen Sinne). Da nicht selten auch das Gesetz gebrochen werden muss, um dem „jingi“ treu zu bleiben, steht die Gruppe häufig in Opposition zum herrschenden politischen System.¹⁴¹

Das in *Akira* angedeutete Genre *nagare-mono* basiert weiterhin noch auf einem anderen Vorläufergenre. In den *matatabi-mono*-Filmen aus den 1920er und 1930er Jahren geht es ebenfalls um Herumtreiber, die in besonderem Maße ihren eigenen, dem etablierten System entgegengesetzten Verhaltenskodex unterworfen sind. In der Regel handelt es sich bei den Protagonisten um unproduktive, ungebildete und verarmte Außenseiter, welche aber, wenn es darauf ankommt, richtig handeln.¹⁴²

Sowohl das *nagare-mono*- als auch das *matatabi-mono*-Genre sind wiederum eng mit den Yakuza-Filmen der 1960er und 1970er Jahre verstrickt, in welchen dieser moralische Code eine ebenso wichtige Rolle spielt. In diesen Gangsterfilmen wird die real existierende kriminelle Organisation der Yakuza dargestellt, welche ebenfalls einem eigenen Verhaltenskodex ergeben ist. Auch hier sind die Protagonisten Außenseiter, die sich gegen das herrschende System stellen.¹⁴³

Insgesamt eröffnen sich mit den rebellischen Protagonisten in *Akira* für den japanischen Zuschauer also eine ganze Reihe filmgeschichtlicher Anspielungen und Bezüge. Trotz dieses spezifisch kulturellen Hintergrundwissens wirkt das Verhalten der Protagonisten nicht unverständlich auf den westlichen Betrachter. Der grundlegende Konflikt einer Außenseitergruppe mit dem herrschenden System ist schließlich ein transkultureller.

Üblicherweise werden in Japan Mangas und Animationsfilme genderspezifisch konzipiert.¹⁴⁴ In Buchhandlungen sind Mangas für Jungen an ihren dunklen Farben, meist schwarz oder

¹⁴¹ Vgl. Standish, 2000, S. 162.

¹⁴² Vgl. Tansman, 2001, S. 150-151.

¹⁴³ Vgl. Thornton, 2008, S. 94-95.

¹⁴⁴ Vgl. Standish, S. 257.

blau, ebenso leicht zu erkennen wie Mangas für Mädchen in Pastelltönen bzw. Pink. Die Zielgruppe von *Akira* sind männliche japanische Jugendliche.¹⁴⁵

Der große Kinoerfolg des Animes *Akira* spricht allerdings dafür, dass der Film ein breiteres Publikum anspricht. Dieses wurde als „*shinjinrui*, the ‚new people‘“¹⁴⁶ bezeichnet, eine Generation, die nach dem Zweiten Weltkrieg in einer Zeit wirtschaftlichen Wohlstands, endlosen Wachstums und internationaler Anerkennung aufwuchs. Gerade deshalb ist die Zurückweisung der hierarchischen, karriereorientierten und konsumorientierten Ideologie, die *Akira* impliziert, so anziehend für dieses Publikum.

Hinzu kommt der damit verbundene Aspekt der sich ständig wandelnden Identitäten, die gerade der Animationsfilm besonders gut reflektiert:

„anime may be the perfect medium to capture what is perhaps the overriding issue of our day, the shifting nature of identity in a constantly changing society. With its rapid shifts of narrative pace and its constantly transforming imagery, the animated medium is superbly positioned to illustrate the atmosphere of change permeating not only Japanese society but also all industrialized or industrializing societies.“¹⁴⁷

Alles in allem bildet *Akira* damit „a postmodern celebration of spectacle and boundary transgression.“¹⁴⁸

4.4 Cyberpunk-Elemente in *Akira*

Anhand der Cyberpunk-Elemente, die im zweiten Kapitel als typisch benannt wurden, lässt sich *Akira* eindeutig als dem Cyberpunk-Genre zugehöriger Film einordnen. Dies ist an den folgenden Merkmalen festzumachen:

Akira spielt im Jahr 2019, das heißt einer sehr nahen Zukunft. Der Bezug zur zeitgenössischen Situation wird im Film zusätzlich durch die Rückblende auf den 16.7.1988 verstärkt. An diesem Datum explodierte laut Handlung des Films eine Bombe über Tokyo und löschte die Stadt beinahe aus (wie sich später herausstellt, handelte es sich dabei um die außer Kontrolle geratene Energie des „Versuchsobjekts“ Akira). Interessanterweise ist dieses Datum auch ident mit dem Tag der Kinopremiere in Japan, womit natürlich ein sehr starker

¹⁴⁵ Vgl. Napier, 2002, S. 420.

¹⁴⁶ Vgl. Napier, 1996, S. 215.

¹⁴⁷ Napier, 2005, S. 12.

¹⁴⁸ Napier, 2005, S. 46.

Gegenwartsbezug hergestellt wird. Der unmittelbare Bezug wird aber nicht nur durch die Nähe der Jahreszahlen erreicht, sondern vor allem durch das Bild einer explodierenden Bombe über Japan. Die Anspielung auf den Atombombenpilz von Hiroshima bzw. Nagasaki ist sozusagen unübersehbar. Damals, das heißt Anfang August 1945, setzte die USA erstmals Kernwaffen ein, um den Pazifikkrieg bzw. den Zweiten Weltkrieg zu beenden. Dieser Bombenangriff, bei dem hunderttausende Menschen ums Leben kamen, stellt bis heute ein Trauma in der japanischen Geschichte dar. Daher beweist die Bombenpilzanspielung in *Akira* die unmittelbare Verwurzelung des (angeblichen) Zukunftsfilms in der jüngeren Vergangenheit Japans und den zeitgenössischen Zustand des Landes.

Ebenso typisch für das Cyberpunk-Genre wie die zeitliche ist die räumliche Verortung von *Akira*. Der komplette Film spielt in Neo Tokyo, jener Megacity, die aus den Trümmern des alten Tokyos wiederaufgebaut wurde. Die Großstadt steht im Zentrum des Geschehens. Es gibt keine über die Erde hinausweisenden Kolonien, Weltraumreisen oder Sternbasen, wie es die klassische Science-Fiction bietet.

Tatsächlich ist der urbane Raum in *Akira* so dominant, dass der Großteil des Films quasi auf der Straße oder an öffentlichen Plätzen spielt. Die rivalisierenden Motorradgangs, die sich auf schier endlosen Straßenschluchten Rennen liefern oder vor der Polizei fliehen, bilden ein durchgängiges Motiv in *Akira*.

Die Urbanität dient nicht nur der Verortung, sondern in Verbindung mit der ästhetischen Ausgestaltung des Films auch als Charakterisierung der Atmosphäre. Obwohl die neonbeleuchtete Wolkenkratzerkulisse in *Akira* teilweise zu einem glatten Hintergrund verschwimmt, steht doch das heruntergekommene, von Müll verunreinigte Großstadtmilieu klar im Vordergrund. Unrat auf den Straßen, Baustellen und Sperrzonen bestimmen die typische Cyberpunk-Ästhetik. Die Dunkelheit wird oft genug vor den suchenden Scheinwerfern der Polizei-, Militär- oder Regierungskontrollen erhellt. Dadurch erhält die Atmosphäre zusätzlich einen paranoiden Anklang.

In Verbindung mit dem von Tetsuo ausgehenden Zerstörungspotenzial ergibt sich daraus bei *Akira* noch mehr als die düstere Ästhetik einer Dystopie. Vielmehr steigert sich der Verfall durch den außer Kontrolle geratenen Tetsuo beinahe bis zur totalen Zerstörung. Dazu kommt noch die schwebende Drohung einer Wiederauferstehung Akiras, der nochmals zur Bombe werden könnte. Dadurch erhält *Akira* eine geradezu apokalyptische Atmosphäre – der Verfall droht zum Untergang zu werden. Diese Endzeitstimmung spiegelt die zeitgenössische

Stimmung der 1980er Jahr gut wider, was *Akira* wiederum deutlich als Cyberpunk kennzeichnet.

Bezüglich der Figuren fällt bei *Akira* zunächst auf, dass es nicht eine einzige Hauptfigur gibt, sondern eine Gruppe zentraler Charaktere.

„[...] in *Akira*, there is no one central character; there are multiple characters who interact within a given set of circumstances, reducing the film to a montage of multiple patterns of action. The *bōsōzoku* youths, Tetsuo and Kaneda, form the catalyst around which these multiple patterns of action coalesce.”¹⁴⁹

Wie die Ausführungen über die Motorradgang als Jugend(sub)kultur im vorangegangenen Kapitel gezeigt haben, handelt es sich bei diesen Protagonisten insofern um gebrochene Charaktere, als sie erstens Außenseiterfiguren sind, die sich gegen das System stellen, und zweitens mit Identitätskrisen zu kämpfen haben. Tetsuo ist daher ein „antihero“.¹⁵⁰ In Tetsuos Metamorphose kommt dies sogar auf körperlich-materieller Ebene zum Ausdruck. Anstatt Menschen in bester Heldenmanier zu retten, bringt er beinahe einer ganzen Stadt den Untergang. Kaneda ist von wesentlich positiveren Charaktereigenschaften geprägt, zeigt jedoch ebenfalls Schwächen, etwa wenn er sich im Gegensatz zu dem Mädchen Kei vor der Kanalisation ekelt oder sich gegenüber Tetsuo arrogant verhält. Insofern handelt es sich also bei beiden um nicht untypische Cyberpunk-Protagonisten.

Zukunftstechnologie spielt in *Akira* vordergründig nur eine untergeordnete Rolle. Der Alltag scheint zunächst um keine wesentlichen Neuerungen bereichert worden zu sein. Es fahren noch immer (wenn auch futuristisch aussehende) Motorräder und Autos auf Straßen, es gibt Helikopter etc. Nur das wissenschaftliche Institut ist sozusagen ein Zukunftsort, weil hier künftige Technologien erprobt werden. Es wird scheinbar kein Wert darauf gelegt, die futuristischen Apparate zu erklären. Wenn etwa Akiras und Tetsuos dynamische „Muster“ visualisiert werden, bleibt unklar, um welche Art von (gegenwärtig unbekannter) Energie es sich hier handelt.

Die Energieform macht aber deutlich, in welche Richtung die technologischen Fortschritte in der *Akira*-Zukunft zeigen: Es geht weniger um neue *materielle* Technologien, sondern vielmehr um *psychische* Technologien. Zwar handelt es sich zunächst nur um psychische Fähigkeiten wie Telepathie oder Telekinese, doch ist davon auszugehen, dass der militärisch-

¹⁴⁹ Standish, 2004, S. 253.

¹⁵⁰ Napier, 2005, S. 41.

industrielle Komplex in *Akira* diese für militärische Operation eben doch als (Kampf-)Technologie einsetzen will.

Zu diesem Zweck werden offenbar gezielte operative Manipulationen vorgenommen, sodass nur die Mutanten und der mit ihnen in Berührung gekommene Tetsuo diese Fähigkeiten entwickeln. Der Film macht aber deutlich, dass diese Fähigkeiten als Ausdruck einer universellen Kraft letztlich Teil aller Menschen sind und sie deshalb vor die (moralische) Entscheidung gestellt werden, was sie damit anfangen wollen. An diesem Punkt kommt die Fähigkeits- und Technologiefrage in *Akira* wieder auf der Alltagsebene an, wie sie für Cyberpunk typisch ist. Allerdings ist dieses Genremerkmal relativ schwach ausgeprägt, es folgt sogar eher der aus klassischer Science Fiction bekannten Verwendung von Hochtechnologien durch eine ausgewählte Elite, wenngleich diese Technologie eben psychischer Natur ist.

Hierbei besteht allerdings schon eine enge Anbindung an das Weltbild, das in *Akira* zum Ausdruck kommt. Es beinhaltet gegenüber den bekannten westlichen Mustern, die durch kapitalistisch-materialistische Strukturen geprägt sind, eher transzendente Implikationen. Die wichtige Bedeutung und buchstäbliche Durchschlagkraft psychischer und übersinnlicher Kräfte wird hervorgehoben aber auch das rigide Militärregime wird scharf kritisiert. Zudem werden (etwa anhand Tetsuos Missbrauch seiner plötzlichen Macht oder durch seine Verwandlung) moralische und philosophische Fragen aufgeworfen, wie: Wozu ist der Mensch fähig? Wo liegen seine Grenzen?

In Hinblick auf den Stil bzw. die Funktion von *Akira* zeigt sich, dass er aufgrund seines transzendentalen und systemkritischen Gehalts typisch für Cyberpunk ist, wenngleich die philosophischen und kritischen Ausführungen im Animationsfilm weit hinter denen des Mangas zurückbleiben. Umso mehr beeindruckt der Film dafür durch seine Optik, die zur Entstehungszeit tatsächlich als futuristisch bezeichnet werden konnte und sein - der Motorradgang angepasstes - rasantes Erzähltempo und wurde nicht zuletzt aus diesem Grund zu einem Mainstream-Erfolgsfilm. Es gelang dem Anime *Akira*, nicht nur in Japan mehr Gruppen als das ursprüngliche Zielpublikum männlicher Jugendlicher anzusprechen, sondern er erfreute sich auch im Westen eines beachtlichen Erfolgs.

Ähnlich wie andere Animes macht sich *Akira* das System zunutze, das es kritisiert:

Ironically, these works are using the very cultural instrumentalities they excoriate, such as mass marketing and technology, to achieve this success. At first glance, this may seem hypocritical on the part of the writers. Viewed another way,

however, it may simply suggest how much the younger generation of Japanese has changed. They may condemn the modern world of technology, but they are also at ease with it, able to satirize it, criticize it, and ultimately able to exploit it for the purposes of their messages.”¹⁵¹

Diese Vertrautheit des Publikums mit neuer Technologie ist jedoch nicht nur in Japan zu finden, sondern eine globale Entwicklung der Industrienationen. So ist es nicht verwunderlich, dass *Akira*, obwohl als andersartig wahrgenommen, auch im Westen großen Erfolg erzielt. Dies spricht dafür, dass die transkulturellen (Cyberpunk-)Aspekte des Films die spezifisch nationalen überwiegen.

Zum Teil liegt es auch in der Natur des Animationsfilms, dass er ein transkulturelles Potenzial aufweist:

„In fact, a number of Japanese commentators have chosen to describe anime with the word "*mukokuseki*", meaning "stateless" or essentially without a national identity. Anime is indeed "exotic" to the West in that it is made in Japan, but the world of anime itself occupies its own space that is not necessarily coincident with that of Japan. Unlike the inherently more representational space of conventional live-action film, which generally has to convey already-existing objects within a preexisting context, animated space has the potential to be context free, drawn wholly out of the animator's or artist's mind. It is thus a particularly apt candidate for participation in a transnational, stateless culture.”¹⁵²

Der Animationsfilm schafft demnach einen eigenen staatenlosen Fantasieraum, der kaum noch nationale Konnotationen enthalten muss bzw. diese in ein größeres Ganzes integriert. Er bietet viel mehr einen allgemeinen Rahmen für größtmögliche Kreativität und Gestaltungsfreiheit, die sicherlich zu einem Großteil die Beliebtheit des Animes erklären. Die Handlung in *Akira* wird zwar als “incomprehensible”, das Ende als “cryptic”¹⁵³ eingeschätzt, und doch überwiegt die Begeisterung für die detailreiche, eindringliche und rasante Animation. Denn gerade diese größere Freiheit und individuelle Formbarkeit des Animes stellt einen Kontrapunkt zur homogen wirkenden japanischen Gesellschaft dar und spricht besonders die global orientierte Generation an.

Zusammenfassend können die folgenden Aspekte als wichtigste Cyberpunk-Elemente in *Akira* genannt werden:

¹⁵¹ Napier, 1996, S. 219.

¹⁵² Napier, 2005, S. 24.

¹⁵³ Pitman, 1991, S. 37.

- gegenwartsnahe Zukunft (Jahr 2019) als Handlungszeit
- irdischer Handlungsort (Neo-Tokyo mischt Elemente östlicher und westlicher Metropolen – am deutlichsten an den Schriftzeichen erkennbar)
- apokalyptische Ästhetik (vom Verfall der verkommenen Innenstadt bis zu ihrer Zerstörung)
- Außenseiterfiguren (im Fall von Tetsuo mit schwerer, sozusagen materialisierter Identitätskrise)
- psychische Zukunftstechnologie (Telepathie, Telekinese, jedoch eher elitärer Gebrauch)
- dystopisches Weltbild als Kritik an schwacher Regierung angesichts eines übermächtigen militärisch-industriellen Komplexes (Verfall des urbanen Lebens; das Bombentrauma)
- philosophischer Hintergrund (Beziehung von Macht und Kontrolle, *Wozu ist der Mensch fähig?*) als Unterbau der actionorientierten Unterhaltungselemente

4.5 Kulturelle Referenzen in Akira

Das spezifisch Japanische bzw. die asiatische Perspektive der Cyberpunk-Gestaltung in *Akira* besteht u. a. in den Bombenassoziationen zu Hiroshima und Nagasaki. Der US-amerikanische Kommunikationswissenschaftler und Japanologe Thomas Lamarre weist darauf hin, dass sich die episch dargestellte Gewalt in *Akira*, die geradezu als Lust an der Zerstörung inszeniert wird, auf die Verarbeitung des japanischen Bombentraumas von Hiroshima und Nagasaki interpretieren lässt.¹⁵⁴

Lamarre postuliert dabei zwei Sichtweisen der Traumaverarbeitung – einen konstitutiven und einen generativen Modus.¹⁵⁵ Er erklärt den Unterschied zwischen beiden anhand von Melancholie und Trauer. Während Melancholie in einem passiv-leidenden Zustand verbleibt, ermöglicht aktive Trauerarbeit schließlich die Bewältigung eines Verlustes bzw. eines Traumas. Hier kommt also die generative Sichtweise zum Tragen – aus der völligen Zerstörung kann schließlich etwas Neues entstehen. Daher stehen die beiden Modi nach Lamarre auch nicht kontrastiv einander gegenüber, vielmehr bildet *Akira* sozusagen einen

¹⁵⁴ Vgl. Lamarre, 2008, S. 131-156.

¹⁵⁵ Vgl. ebenda, S.132-133.

historischen Übergang von dem einen zum anderen Modus ab, indem aus dem zerstörerischen Tetsuo und der Akira-Bombe schließlich neue Universen hervorgehen. So wird die psychische Bombe in *Akira* plötzlich zu etwas Schöpferischem.

Trotz dieser spezifisch japanischen Trauma-Erfahrung hat dieses Ereignis jedoch die ganze Welt erschüttert, sodass die Bombenassoziationen auch von einem westlichen (oder anderen) Publikum verstanden werden. Das gesamte Bedeutungsausmaß der Bomben-erinnerungen mag zwar nur für Japaner nachvollziehbar sein, doch das Bild der Atompilze als Ausdruck des Kriegs- und Zerstörungsschreckens kann inzwischen als transkulturelles Element gelten.

Weitere japanische Aspekte betreffen die Anspielungen auf die zeitgenössisch tatsächlich vorhandenen Jugendmotorradgangs, die Kritik am Bildungssystem etc. Fehlen diese Bezüge beim nicht-japanischen Zuschauer, bleibt aber das wiederum universelle Element der rebellischen Jugendlichen, die sich gegen die Kontrolle und das Regelwerk der Erwachsenenwelt und des Systems, in dem sie leben, auflehnen. Insofern lassen sich dieselben Inhalte einerseits spezifisch japanisch lesen, andererseits funktionieren sie aber auch transkulturell, wenngleich auf einer etwas oberflächlicheren Ebene.

Ebenso verhält es sich mit der Anlehnung an das japanische Filmgenre der Herumtreiberfilme *nagare-mono* bzw. *matatabi-mono* mit seinen umherziehenden, unabhängigen Samurai. Ihre Betonung einer Bruderschaft und der Treue zu ihrem Code ist im Westen ebenfalls verständlich. Natürlich stehen diese in einer anderen Tradition, doch ist das Motiv der Außenseiter, die sich zusammenschließen und zusammenhalten, um ihren eigenen Prinzipien zu folgen und Stärke zu gewinnen, universell. In seinen verschiedenen Spielvarianten durchzieht es die Kulturen derart, dass es ebenfalls als transkulturell gelten kann.

Schließlich ist *Akira* Ausdruck der östlichen Gemeinschaftskultur: Der Einzelne ist nichts, nur die soziale Gruppe zählt. Folglich gibt es wie beschrieben nicht die eine Hauptfigur in *Akira*, auch wenn Tetsuo und Kaneda sicherlich herausstechen, sondern Kanedas Motorradgang steht als Gruppe im Mittelpunkt des Films. Auch die anderen Protagonisten treten stets in Gruppen auf, seien es die Rebellen, die Militärs oder die Mutantenkinder, welche im Laufe des Films an Handlungskraft gewinnen, schließlich ihre Kräfte bündeln und Schlimmeres verhindern können. Auch sie werden also erst im Gruppenverbund mächtig, als Einzelne scheinen sie dagegen schutzlos.

Darüber hinaus spielt *Akira* aber auch mit westlichen Bezügen. Mit fortschreitender Verwandlung bekommt Tetsuo immer fahlere Haut und wird immer unberechenbarer. Als er

dann durch eine Kopfverletzung noch eine Narbe auf seiner hohen Stirn davonträgt, wird die Bezugnahme auf Frankensteins Monster überdeutlich, das auf einem Roman der Britin Mary Shelley beruht.

Mit seinen spektakulär in Szene gesetzten Motorradverfolgungsjagden, Schlägereien, Schießereien und Explosionen zeigt *Akira* außerdem deutliche Anklänge an den Hollywood-Actionfilm. Dass Tetsuo phasenweise einen roten Umhang wie *Superman* trägt und wie dieser Flugfähigkeit entwickelt, mit welcher er bis in den Weltraum vordringt, kann als weitere Anspielung auf amerikanische Comic- und Filmgeschichte angesehen werden.

„Otomo also “globalized” *Akira* by using innumerable images and clichés drawn from Western culture. His work is an amazing cultural melting-pot - complete with Buddhism, Big-Bang theory revisited and a main character who mixes the bad boy next door with Jesus-Christ, Frankenstein, Superman, “Lord of the Flies”, “2001 Space Odyssey” and much more...”¹⁵⁶

¹⁵⁶ Bouissou, 1996, S. 1.

5 Vergleich von *Blade Runner* und *Akira* in Hinblick auf ihre Cyberpunk-Gestaltung

Nachdem die Cyberpunk-Elemente der beiden Filme *Blade Runner* und *Akira* in den vorangegangenen Kapiteln zunächst für sich betrachtet und primär auf ihrem jeweiligen kulturellen Hintergrund herausgearbeitet wurden, geht es im Folgenden darum, ihren transkulturellen Gehalt zu zeigen. Bevor schwerpunktartig Aspekte wie Stadt und Gesellschaft, Mythen, (Geschlechter-)Beziehungen und Körperkonzepte in den Vordergrund der Untersuchung treten, soll einleitend die Perspektive der Transkulturalität verdeutlicht werden.

Transkulturalität wird in dieser Arbeit in Anlehnung an Wolfgang Welsch verwendet. Er geht davon aus, dass Konzepte, die den Nationalcharakter einer Kultur betonen, überholt sind, weil keine Kultur völlig abgeschlossen existiert.

Kultur ist nicht als begrenzte Entität, sondern als grundsätzlich durchlässiges Konstrukt zu begreifen – dies gilt umso mehr in Zeiten der Globalisierung. Folglich gehen selbst weiterentwickelte Konzepte wie Multinationalität oder Internationalität von einer falschen Sichtweise aus, weil sie zwar einräumen, dass sich Nationen austauschen oder koexistieren können, dabei aber immer noch von einem inselartigen, in sich einheitlichen Nationalcharakter der jeweiligen Kulturen ausgehen. Transkulturalität überwindet demgegenüber auch diese Grenze:

„My criticism of the traditional conception of single cultures, as well as of the more recent concepts of multiculturalism and interculturalism can be summarized as follows: If cultures were in fact still – as these concepts suggest – constituted in the form of island or spheres, then one could neither rid oneself of, nor solve the problem of their coexistence and cooperation. However, the description of today's cultures as islands or spheres is factually incorrect and normatively deceptive. Our cultures de facto no longer have the suggested form of homogeneity and separateness, but are characterized to the core by mixing and permeations. I call this new form of cultures transcultural, since it goes beyond the traditional concept of culture and passes through traditional cultural boundaries as a matter of course.”¹⁵⁷

Vor allem die durch Massenkommunikationsmittel vermittelte Globalisierung hat einen kulturellen Wandel in Gang gesetzt, der über nationale Veränderungen hinausgeht.¹⁵⁸ Die starke Bildorientierung von Medien wie Satellitenfernsehen oder Internet hat

¹⁵⁷ Welsch, 1999, S. 222.

¹⁵⁸ Vgl. Hepp, 2003, S. 245-246.

sprachunabhängig für kulturell übergreifende Inhalte gesorgt. So entstehen Bedeutungen und Werte, die unabhängig von einer zeitlich-räumlichen Verortung und losgelöst von bestimmten Traditionen oder der Historie einzelner Nationen sind.

Wichtig bei einem transkulturellen Vorgehen ist die Vergegenwärtigung, nicht in ein altes Schema zu verfallen, das Hall „The West and the Rest“ genannt hat.¹⁵⁹ Gemeint ist eine Perspektive, die westliche Maßstäbe (Normen, Werte, Traditionen etc.) zur Beurteilung anderer Kulturen anlegt. Dieser ebenso anmaßende wie tiefverwurzelte Ansatz neigt dazu, letztlich in rassistischer Weise eine Dichotomisierung im Sinne der westlichen Kulturen als fortschrittlich und der damit verglichenen Kulturen als zurückgeblieben zu konstruieren.

Im Gegensatz dazu sollen in den nachstehenden Kapiteln östliche und westliche Einflüsse gleichberechtigt betrachtet werden. Trotz unterschiedlicher Herangehensweise werden sie zeigen, dass Cyberpunk eine beispielhaft grenzüberschreitende Bewegung vornehmlich der 1980er Jahre und damit ein transkulturelles Phänomen darstellt, indem nationale Besonderheiten aufgehen – oder in den Worten Gibsons:

„In the ‘80s, when I became known for a species of science fiction that journalists called cyberpunk, Japan was already, somehow, the de facto spiritual home of that influence, that particular flavor of popular culture. It was not that there was a cyberpunk movement in Japan or a native literature akin to cyberpunk, but that modern Japan simply was cyberpunk.“¹⁶⁰

5.1 Die dystopische Cyber-City

In der Filmanalyse zu *Blade Runner* wurde bereits erwähnt, dass sich Ridley Scott neben Los Angeles auch New York zum Vorbild seines filmischen Los Angeles von 2019 nahm. Er ging dabei von realen Gegebenheiten aus, die das Fundament für die Metropole der Zukunft darstellten:

„Ridley Scott’s vision of the urban future was that the buildings of today would serve as the foundation from which truly massive structures – many times larger than anything currently in existence – would spring. At street level, the older buildings would still be present – retrofitted with cables and cutting ablaze with garish neon reflecting a projected shift in urban ethnic makeup.“¹⁶¹

¹⁵⁹ Hall, 1992, S. 275

¹⁶⁰ Gibson, 2001, S. 48.

¹⁶¹ Shay, 2000, S. 12.

Dieses „ethnische Makeup“ kommt neben dem erwähnten architektonischen Stilmix vor allem auch durch die Integration zahlreicher asiatischer Merkmale zustande: Rikschas, asiatische Schriftzeichen, Straßenläden, Pagoden etc.¹⁶² In der Großstadt der Zukunft besteht ein beachtlicher Teil der Stadtbewohner aus Asiaten, die dementsprechend auf den Straßen und in den Geschäften (Sushibar, der genetische Augeningenieur) sowie in der Werbung (Geisha auf der Videowand an der Hausfassade und an dem Flugobjekt über der Stadt) zu finden sind. Demnach handelt es sich bei Ridley Scotts Los Angeles aus dem Jahr 2019 nicht nur um den Entwurf einer westlichen Metropole, sondern einer futuristischen Weltstadt, die sich gerade durch die Mischung verschiedener Kulturen und Ethnien auszeichnet. „Blade Runner’s style draws its images from urban spaces all over the world, including such Asian cities as Tokyo and Hong Kong.”¹⁶³ Aus diesem Grund ist es auch nicht verwunderlich, dass umgekehrt Otomo Katsuhiro die Stadt aus *Blade Runner* zum Vorbild für das Neo-Tokyo in *Akira* nimmt.¹⁶⁴ Selbst zeitlich sind beide im selben Jahr der Zukunft verortet – sie spielen anno 2019. Beide zeichnen sich vor allem durch die Atmosphäre des Verfalls aus, die durch Müll und Unrat auf den Straßen, Baustellen, Gedränge der Massen sowie viele nächtliche Szenen zum Ausdruck kommt.

In *Akira* fällt allerdings noch stärker als in *Blade Runner* eine gewisse Verallgemeinerung des Großstadtcharakters aus. Zwar zeigt der Animationsfilm Neo-Tokyo durch seine Insellage und konkrete Objekte wie das Olympiastadion eindeutig Identifikationspunkte, die sich auf das heutige Tokyo beziehen, aber oft genug besteht der städtische Hintergrund lediglich aus schier endlosen Reihen von Wolkenkratzern und Straßen. Dies wird insbesondere in den verschiedenen Szenen mit Motorradfahrten oder Verfolgungsjagden deutlich. In diesen Fällen verschwimmt Neo-Tokyo zu einer urbanen Folie, die tatsächlich generell für die Großstadt der Zukunft stehen kann und deshalb auch für westliche Zuschauer vertraut wirkt. Im städtischen Schilderwald und auf den Motorradaufklebern zeigen sich eben nicht nur japanische Konzerne wie Canon, Citizen oder Shoen, sondern auch westliche Marken wie beispielsweise BMW. So zeigen beide Metropolen also einen Zustand der Transkulturalität an, indem die verschiedenen Kulturfaktoren in einer Weltstadt aufgegangen sind.

Die Metropole in *Blade Runner* hat aber nicht nur reale und in die Zukunft gedachte Vorbilder, sondern macht auch Anleihen bei der Filmgeschichte. So gibt es zwischen der

¹⁶² Vgl. Senior, 1996, S. 3.

¹⁶³ Yuen, 2004, S. 98.

¹⁶⁴ Vgl. Standish, 2004, S. 254-255.

Metropolis genannten Stadt aus dem gleichnamigen Schwarz-Weiß-Film von Fritz Lang aus dem Jahr 1927 folgende Parallelen:

„The set design of the city, *Metropolis*, is imitated in *Blade Runner* [...]. The high buildings represent big business, as well as the power of scientific research with its development of artificial creatures. Neon lights flash and smooth-looking vehicles fly between the buildings and around a very dark city. Its dirty, crowded streets, filled with strange-looking people and shabby shops, are as claustrophobic as Lang's Lower City, where unhappy people are locked in with no hope of escape [...] Like the Lower City in *Metropolis*, the Los Angeles of *Blade Runner* lacks a moneyed class. Those who can afford it live on other cleaner, more beautiful planets where they are served by replicant slaves.“¹⁶⁵

Wie sich im Science-Fiction-Film *Metropolis* das Proletariat in der Unterstadt erhebt, so wenden sich in *Blade Runner* die Replikanten gegen ihre Besitzer bzw. jene Menschen, die ihnen kein eigenes Leben zugestehen. Tyrell entspricht dabei Alleinherrscher Fredersen, der die Robotrix Maria erschuf, welche am Ende ebenso wie die meisten Replikanten getötet wird.¹⁶⁶

Neben der Stadtgestaltung kommt dabei also auch zu einer Anlehnung in Hinblick auf die gesellschaftliche Struktur, in der es eine herrschende und eine unterworfenen, dienende Klasse gibt, die sich schließlich auflehnt. Letztendlich vermitteln beide Filme damit dieselbe Botschaft: „capitalism turns humans into machines“.¹⁶⁷

Die Übermacht des Kapitalismus wird in *Blade Runner* besonders durch das gigantische, in der oberen Stadt und damit quasi gottgleich am Himmel schwebende Tyrell-Gebäude visualisiert. Im Gegensatz zum Rest der Stadt, die in ewige Dunkelheit gehüllt scheint, ist es der einzige Ort, an dem die Sonne sichtbar ist, wo ihr Licht in die Räume eindringt und ihnen eine goldene Farbe verleiht. Schon durch die Höhe und die Farbgebung wird hier die Machtstellung des Magnaten Tyrell visualisiert. Aber auch durch sakrale Bezüge wird die das Tyrell-Gebäude als Ort der Macht deklariert. Es wurde äußerlich nach dem Vorbild einer Maya-Pyramide gestaltet, die Innenaufnahmen erinnern jedoch eher an eine Kathedrale.¹⁶⁸ Die Pyramide wurde von außen meist umgeben von Rauch gezeigt, „both to suggest the

¹⁶⁵ Trutnau, 2005, S. 57-58.

¹⁶⁶ Vgl. ebenda, S. 81.

¹⁶⁷ Ebenda, S. 69.

¹⁶⁸ Vgl. ebenda, S. 58.

polluted atmosphere that permeates the film, but also to impart a sense of great mass and appropriate aerial perspective“.¹⁶⁹

Eine Parallele zeigt sich in *Akira* in Gestalt der Forschungseinrichtung, in der die Mutantenkinder untersucht werden: Dieses Labor befindet sich mitten in der Stadt in einem besonders auffälligen Wolkenkratzer, der goldfarbenen leuchtet und daher ebenfalls Assoziationen zu einem sakralen Gebäude weckt. Anhand der architektonischen Gestaltung werden daher auch in *Akira* hierarchische Strukturen sichtbar, wobei die Machtausübung hier weniger von kapitalistischen Konzernen als von der zentralen Staatsgewalt und dem Militär ausgeht. Diese Einrichtungen bewegen sich buchstäblich oberhalb der unangenehmen Atmosphäre auf den Straßen. Überdies nähert sich die Kamera in beiden Filmen den Gebäuden sehr langsam und respektvoll, bis sie schließlich bildfüllend gezeigt werden. So wird auch auf der filmtechnischen Ebene die Machtfülle dieser beiden Orte demonstriert.



Abb. 9 Die alles überragenden und gold leuchtenden Orte der Macht

(links: *Blade Runner*, rechts: *Akira*)

Auffällig ist in beiden Cyberpunk-Filmen, dass sie hauptsächlich im urbanen Raum spielen. Für *Blade Runner* werden bloß die Privaträume von Deckard und Tyrell gezeigt, daneben gehören aber Innenräume wie die der Polizeistation, der Bars und Clubs gewissermaßen auch zum öffentlichen Raum.

¹⁶⁹ Shay, 2000, S. 23.

Dies gilt in größerem Maß noch für *Akira*. Die wenigen Innenaufnahmen zeigen Schule, Polizeistation, Kinderheim, Labor und Regierungseinrichtungen (Büros, Exekutivrat etc.). Obwohl diese teilweise geheim und insofern nicht öffentlich sind, fällt doch auf, dass im ganzen Film keine Privaträume vorkommen. Für die jugendlichen Hauptfiguren ist besonders hervorstechend, dass ihr Zuhause scheinbar keine Rolle spielt. Sie leben praktisch auf der Straße in dem Sinne, dass sie dort nach der Schule offenbar ihre komplette Freizeit verbringen. Sie sind Menschen des öffentlichen Raums. Gerade durch diese starke Betonung der Urbanität zeichnen sich also beide Filme als Cyberpunk aus.

Die generelle Atmosphäre ist für beide Filme dunkel und düster. Hier wirken die Film-Noir-Elemente von *Blade Runner* mit dem eher melancholischen Grundton japanischer Erzählungen zusammen. In beiden Fällen ergibt sich daraus eine Art elegischer Darstellung der postapokalyptischen Großstadt:

Even in live-action films the elegiac may not be so wide a category in the West, although movies like [...] *Blade Runner*, with its privileging of genuine emotional response in reaction to growing dehumanization, might be considered candidates. In Japan, the elegiac – in terms of a lyrical sense of mourning often connected with an acute consciousness of a waning traditional culture – is an important element in both anime and live-action cinema.¹⁷⁰

Der elegische Ton ist also primär für die japanische Kultur charakteristisch, aber punktuell auch für westliche Kulturen nachweisbar. Dies deutet darauf hin, dass auch hier ein transkulturelles Element vorliegt.

Der subversive Ansatz unterscheidet sich bei der amerikanischen versus japanischen Cyberpunk-Gestaltung dahingehend, dass das Establishment deutlicher angegriffen und soziale Konflikte klarer herausgestellt werden, während japanische (Animations-)Filme eher auf eine allgemeine Verunsicherung statt klare Feindbilder abzielen.¹⁷¹ Obwohl *Akira* den autoritären militärisch-industriellen Komplex ähnlich wie *Blade Runner* deutlich in die Kritik rückt, zeigt der Animationsfilm gerade gegen Ende und im äußerst offenen Schluss andere Schwerpunktsetzungen. Es gibt kein Happy End wie Rachael's und Deckard's Flucht aufs Land, sondern transzendente Ambivalenz. Zwar stehen die Erschaffung eines neuen Tetsuo-Universums und das Erscheinen einer anderen Dimension als positiver Kontrast zur vorangegangenen apokalyptischen Zerstörung Neo-Tokyos, doch bedeutet dies für die

¹⁷⁰ Napier, 2005, S. 13.

¹⁷¹ Vgl. Napier, 2005, S. 33.

zurückbleibende urbane Gesellschaft kaum Hoffnung. *Akira* weist darauf hin, dass Verfall und Zerstörung das Potenzial eines Neubeginns in sich tragen, doch ob der hohe Preis dafür gerechtfertigt ist, bleibt offen.

Blade Runner und *Akira* zeigen also beide anhand der Darstellung einer transkulturellen Zukunftsmetropole nicht nur die zeitgenössische Problematik des urbanen Lebens in all seinen Aspekten, sondern auch den Verfall des Gesellschaftssystems selber. Die zum Schaden aller quasi alleinregierenden Instanzen aus Konzernen bzw. dem militärisch-industriellen Komplex und einem ebenso ahnungslosen wie korrupten Exekutivrat werden gleichzeitig als übermächtig und unfähig präsentiert.

In beiden Fällen zeigen die Filme folglich Dystopien des städtischen Lebens, die kaum Aussicht auf eine Verbesserung der Verhältnisse zulassen: In der *Blade-Runner*-Version von 1982 gibt es die Hoffnung auf ein besseres Leben nur außerhalb der Stadt, im Director's Cut fehlt diese Perspektive durch das veränderte Ende völlig.

Akira geht sogar noch einen Schritt weiter und löst die Dystopie in einer neuen Apokalypse auf: Die fast vollständige Zerstörung Neo-Tokyos erlaubt zwar das Entstehen eines neuen Tetsuo-Universums, doch liegt damit die etwaige Hoffnung wiederum auf einer anderen, transzenten Ebene und nicht im normalen städtischen Leben.

Insgesamt führen die beiden Cyberpunk-Filme damit dem Untergang geweihte Metropolen vor, die als Diagnose des zeitgenössischen Gesellschaftssystems dienen sollen. Die vorhandenen kulturellen Besonderheiten lösen sich dabei in der übergreifenden Darstellung und Intention der Dystopien auf und können insofern als transkulturelle Ansätze betrachtet werden.

Die parallelisierte Präsentation des urbanen Raums spricht demnach für globale Kritik an den Gesellschaftssystemen der 1980er Jahre, das heißt Kritik an traditionellen, starren und autoritären Herrschaftsstrukturen und ihren Hierarchien, an übermächtigen Konzernen, die mit Ausbeutung und übermäßigem Konsum einhergehen, und einem chaotischen urbanen Zusammenleben, in dem die Bewohner buchstäblich degenerieren.

5.2 Mythologie vs. Technologie

Wie die bisherige Analyse gezeigt hat, zeichnen sich die Cyberpunk-Elemente der Filmgestaltung im Gegensatz zur Science-Fiction nicht nur durch technische Neuerungen oder

eine besondere Ästhetik aus, sondern auch durch ihren philosophischen Unterbau. Diese Inhaltsebene erhält durch die reiche Verwendung von Symbolen und mythologischen Anspielungen eine Vertiefung.

Blade Runner zeichnet sich beispielsweise durch eine Vielzahl an Motiven aus der christlichen Lehre aus und fügt sich dadurch wiederum in eine Filmtradition ein: schon in *Metropolis* wird die weibliche Hauptfigur Maria, nach deren Vorbild die Robotrix geschaffen wurde, wie die Heilige Jungfrau Maria dargestellt, die die unterdrückten Arbeiter erlösen will. Sie wird durch die verführerische Roboterfrau kontrastiert, sodass wie in *Blade Runner* der künstliche Mensch sinnlicher als der echte wirkt.

In *Blade Runner* steht dagegen die Vater-Sohn-Beziehung nach biblischem Vorbild im Zentrum der mythologischen Anspielungen. So wird die Begegnung zwischen Tyrell und Roy Batty wie das Aufeinandertreffen zwischen Schöpfer(gott) und Geschöpf inszeniert: „Das ist keine einfache Sache, deinem Schöpfer zu begegnen“, sagt der Replikant und fordert später: „Ich will mehr Leben, Vater“. Umgekehrt bezeichnet Tyrell, der ganz in der Rolle des gottgleichen Patriarchen aufgeht, Roy als „verlorenen Sohn.“¹⁷²

Die mythologische Vater-Sohn-Beziehung soll die Lebendigkeit der Replikanten versinnbildlichen und ihre Einordnung als Geschöpfe „Gottes“ als Daseinsberechtigung fungieren. Dieser mythologische Überbau vertieft aber die Paradoxie der Situation, da die Replikanten ja gerade nicht die gewollten und geliebten „Kinder“ der Menschen sind, sondern ihre verachteten und gefürchteten Arbeitssklaven. Insofern steht hier die Mythologie in einem perversen Widerspruch zur technologischen Realität der Situation. Diese Perversion wird durch den Vatemord gewissermaßen folgerichtig aufgelöst. Vatemord kann dabei durchaus auch tiefenpsychologisch als Befreiung von der Elterngeneration interpretiert werden, denn im Vatemord klingt eben auch das universale Thema des ewigen Generationenkonflikts an, in dem die Jüngeren die Älteren sozusagen symbolisch töten müssen, um selbst etwas Neues erschaffen und eine eigene Identität entwickeln zu können.

Die christlichen Symbole in *Blade Runner* konzentrieren sich aber noch in weiteren Bezügen auf Roy Batty. Als er das beginnende Versagen seines Körpers anhand der nicht mehr richtig greifenden Hand spürt und sich damit seines Eintritts in den Sterbeprozess bewusst wird, den er aber noch aufhalten will, treibt er sich einen Nagel durch den Handrücken, um Schmerz zu

¹⁷² Blade Runner- Final Cut, 2007, TC: 01:19:42-01:21:46.

spüren. Es geht also weniger um die nachlassende Motorik, als um die Fähigkeit, noch etwas empfinden zu können, die Batty selbst offenbar als Beweis seiner Lebendigkeit empfindet.

Die mit dem Nagel durchbohrte Hand stellt darüber hinaus eine Anspielung auf den Kreuzestod Jesu Christi an. Sie leitet die Todes(kampf)szene Battys ein, in der er schließlich wie Jesus als Erlöser- und Friedensfigur erscheint. Bezeichnend ist dafür, dass Batty kurz vor seinem Tod eine weiße Taube aufsteigen lässt und damit auf ein menschliches (christliches) Ritual anspielt:

„The dove flying to the sky seems to represent Roy’s ‘soul’ going off (to Heaven?), thus symbolising a human ritual, that of humans dying and being received into the Kingdom of Gods.”¹⁷³



Abb. 10 Replikant Roy Batty mit weißer Taube und stigmatisierter Hand

Zum Symbolgehalt der weißen Taube ist zu ergänzen, dass sie nicht nur für die Seele steht, sondern auch als allgemeines Glücks- und Hoffnungssymbol gilt, weil sie – viel üblicher – auch bei Hochzeiten aufsteigt. Darüber hinaus ist die weiße Taube sprichwörtlich als Friedenstaube ein Symbol, das das Ende von Krieg und Leid versinnbildlicht.

Aus diesem Grund nimmt Roys Taube nicht nur seinen Tod vorweg, sondern verheißt auch eine potenzielle Versöhnung zwischen Mensch und Replikant, wie sie in der Filmszene durch Deckard und Roy praktiziert wird: Statt sich gegenseitig umzubringen, rettet Roy Deckard,

¹⁷³ Trutnau, 2005, S. 80.

der danach dessen ‚natürlichem‘ Tod beiwohnt. Anders als Jesus wird er damit zwar eben nicht von Menschen umgebracht, aber auch er opfert quasi seine Menschlichkeit, um durch seinen Tod ein Zeichen der Hoffnung zu setzen und seine innere Wandlung anzuzeigen.

Im Gegensatz dazu merkt man *Akira* in Hinblick auf die mythologischen Aspekte an, dass der Film nicht aus einer westlichen Kultur hervorgegangen ist. Mythologische Anspielungen in *Akira* entstammen eher einem energetischen Weltbild, das heißt der Vorstellung einer allgemeinen Lebenskraft und psychischer Fähigkeiten wie Telepathie und Telekinese, die im Keim in jedem Menschen angelegt sind. So formuliert das Mutantenmädchen kurz vor Tetsuos endgültiger Metamorphose im Olympiastadion:

„Akiras Kraft steckt in jedem Lebewesen. Ob man darauf vorbereitet ist oder nicht. Wenn diese Kraft einmal erwacht, muss man sich entscheiden. Man muss sich entscheiden, wie man diese Kraft einsetzen will. Und dieser Junge [Tetsuo] hat seine Entscheidung getroffen.“¹⁷⁴

Dieses Zitat verdeutlicht, dass es in *Akira* nur an der Oberfläche um außergewöhnliche Kinder (Mutanten) und Jugendliche (die Motorradgangs) geht. Tatsächlich spielt der Film auf eine Lebens- bzw. psychische Kraft in allen lebenden Wesen an, selbst wenn sie nicht genutzt wird. Jeder Mensch ist in der Lage, damit Außergewöhnliches zu vollbringen oder zu einer Bedrohung zu werden. Vor allem aber stellt diese Kraft den Menschen vor ein moralisches Problem: Nach *Akira* bedarf es danach einer willentlichen Entscheidung, ob sich jemand gut, das heißt hilfreich wie Tetsuos Freunde, oder böse, das heißt zerstörerisch wie Tetsuo selbst, verhalten will.

Insgesamt arbeitet *Akira* damit weniger mit einzelnen Symbolen wie *Blade Runner*, sondern baut allgemein eine transzendente Ebene in den Film ein. Diese rechtfertigt am Ende auch die Entstehung eines neuen Tetsuo-Universums. Hierbei kommt auch die generell für den asiatischen Raum typische Verwischung der Grenzen von Realem und Irrealem (Traum/Fantasie/Transzendenz), die überdies im Rahmen eines Animationsfilms besonders gut herausgestellt werden kann.¹⁷⁵

Beide Filme beweisen jedoch, dass sie mittels tradierter mythologischer und spiritueller Elemente den Bedeutungsgehalt ihrer Inhalte vertiefen. Dies verleiht der bloß technischen Ebene von veränderten Körpern etc. einen neuen Kontext, der es ermöglicht, Mutanten wie

¹⁷⁴ Akira, 1988, TC: 01:14:10-01:14:30.

¹⁷⁵ Vgl. Napier, 2005, S. 24.

Replikanten tatsächlich als Daseinsformen zu begreifen und neue Existenzformen des Menschen zu denken.

Die Verbindung des Mythologischen mit dem Technologischen, ist als charakteristisch für die beiden untersuchten Cyberpunk-Filme anzusehen. Dieser Aspekt zeigt allerdings auch eine stärkere Rückbindung an den jeweiligen kulturellen Hintergrund der Filme. Ohne diese Hintergrundinformationen gehen Aussagen des Films verloren und können durchaus kryptisch wirken. Auf der anderen Seite überwiegen in beiden Fällen die allgemein menschlichen Bezüge und universellen Bilder der Darstellung, sodass sie zu einem großen Teil auch kulturübergreifend verständlich bleiben und daher transkulturell wirken.

5.3 Beziehungen und Geschlechterrollen im Cyberpunk

Im Bereich der Science-Fiction besteht häufig die Erwartung, dass die traditionellen patriarchalischen Beziehungsmuster und Geschlechterrollen aufgelöst werden, weil hier einerseits durch Cyborgs u. ä. körperliche Veränderungen und andererseits durch neue Herrschaftsstrukturen und Technologien die Möglichkeit denkbar ist, klassische Konzepte zu überwinden:

„Traditionelle Grenzmarkierungen wie die zwischen Mensch und Maschine, Natur und Kultur, Körper und Geist scheinen sich im Kontext der so genannten Life Science zu verschieben oder gar vollständig aufzulösen. Dies wird einerseits begrüßt, da gerade in feministischen Diskursen die Hoffnung artikuliert wird, dass sich auf diese Weise Herrschaftsstrukturen aufbrechen lassen, die mit den überkommenen Dichotomisierungen assoziiert waren. Andererseits wecken entsprechende Entgrenzungen auch Befürchtungen, weil auf unterschiedlichen Ebenen Hinweise dafür existieren, dass die gegenwärtigen Tendenzen einer Vereinheitlichung allzu sehr dominiert werden von technorationalen und ökonomischen Kalkülen.“¹⁷⁶

Als Life Science fasst die deutsche Medienwissenschaftlerin Barbara Becker hier verschiedene Ansätze der künstlichen Intelligenz und Robotikforschung zusammen, wie sie in den hier besprochenen Filmen schon Realität sind, versteht man nicht nur die Replikanten aus *Blade Runner*, sondern auch die genetisch veränderten Kinder aus *Akira* in diesem Sinne. Für die in dieser Arbeit untersuchten Cyberpunk-Filme zeigt sich allerdings, dass fortschrittliche Tendenzen in den (Geschlechter-)Beziehungen noch immer utopisch sind.

¹⁷⁶ Becker, 2002, S. 251.

In *Blade Runner* erscheinen die weiblichen Replikanten Zhora, Pris und Rachael – Menschenfrauen spielen überhaupt keine wesentliche Rolle – nach traditionellem Muster deutlich sexualisiert. Zhora arbeitet als Tänzerin in einem Club und trägt ein dementsprechend aufreizendes Kostüm, das ihre weiblichen Attribute betont. Bei ihrer Begegnung mit Deckard hat sie dazu noch eine Schlange um den Hals – das Sinnbild der Versuchung und Verführung. Als sie später vor Deckard flieht, nur von einem durchsichtigen Regencape bekleidet, wirkt sie dagegen eher schutzlos nackt. Dies gilt erst recht, als sie erschossen zwischen Schaufensterpuppen niedersinkt und der (männlichen) Gewalt erliegt.

Replikantin Pris wird eindeutig als „Vergnügungsmodell“ bezeichnet und trägt dementsprechend ebenfalls stark erotisierende Kleidung (Strapse, kurzer Rock, eng anliegende Kleidung). Daneben zeichnet sie sich aber auch durch eine gewisse Puppenhaftigkeit und damit Geschlechtsneutralität aus, die sich vor allem durch eine teilweise starre Motorik und Mimik äußert. Um in Sebastians Wohnung Unterschlupf zu finden, gibt sie sich ängstlich und schutzbedürftig, legt aber sofort eine andere Miene auf, sobald er sich einen Moment von ihr abwendet.



Abb. 11 Replikantin Pris als (Lust-)Puppe (links vorne), getarnt unter anderen Puppen

Im Film hat Pris eine Beziehung mit Replikantenanführer Roy Batty, die sich in einer körperlichen Nähe zeigt, die wirkt, als müsse sie erst noch gelernt werden. Als Roy Pris bei Sebastian findet und zur Begrüßung küsst, wirkt die zärtliche Geste ebenso mechanisch-

ungelenk, wie sich Pris zwischendurch bewegt. Die Leidenschaft ist zwar in beiden erkennbar, doch fehlt ihnen offenbar die Routine im Beziehungsverhalten. Auf der anderen Seite kommunizieren sie nonverbal durchaus effizient, beispielsweise wenn sie sich hinter Sebastians Rücken verschwörerische Blicke zuwerfen. In solchen Szenen erscheinen die beiden allerdings eher als eingespieltes Rebellenteam denn als Liebespaar.

Ebenso wie Zhora wird auch Pris am Ende brutal von Deckard erschossen. Manche Autoren gehen daher soweit, *Blade Runner* als misogyn einzustufen:

„Even for eighties Hollywood, the misogyny of *Blade Runner* is extreme. The female rebel replicants, Zhora and Pris, are both coded sexual, independent and aggressive, for which they are duly punished.“¹⁷⁷

Die wichtigste weibliche Figur in *Blade Runner* ist jedoch die Replikantin Rachael, die sich zumindest anfänglich für eine Menschenfrau hält. Sie tritt im dunklen, dekolletierten Kostüm auf, mit betonten dunklen Augen und schwarzem Haar, sodass sie vielfach als „(pseudo-) Femme fatale“ eingestuft wurde.¹⁷⁸

Dies ist auffällig, da Rachael in Dicks Buchvorlage noch ausdrücklich ihre wenig entwickelte Figur beschreibt und sie überwiegend als „Mädchen“ charakterisiert:

„Ihr Kopf wirkte durch die Masse schwarzen Haares groß, aber ihr Körper sah wegen der winzigen Brüste knabenhaft, fast kindlich aus. Ihre großen Augen mit den kunstvoll gepflegten Wimpern waren jedoch wieder die einer erwachsenen Frau.“¹⁷⁹

Da sich im Film eine stärkere und vor allem wechselseitige Beziehung zwischen Deckard und Rachael entwickelt, kann man einräumen, dass Rachael besonders erotisch dargestellt wird, um ihre Vitalität stärker herauszustellen. Auf rein körperlicher Ebene wird sie als Replikantin mit deutlich entwickelten sekundären Geschlechtsmerkmalen eher als vollwertige Frau und damit als potenzielle Partnerin für Deckard wahrgenommen. Dennoch ist sie alles andere, als eine Femme fatale, sondern wird eher als schutzbedürftig und schwach charakterisiert und bleibt in sehr traditionellen Rollenmustern verhaftet.

Ähnlich wie bei Roy und Pris zeigt sich auch in der Beziehung zwischen Deckard und Rachael ein gewisser Lernbedarf. Solange sie nur unverbindlich bei Tyrell miteinander

¹⁷⁷ Cameron, 1992, S. 275.

¹⁷⁸ Rowley, 2005, S. 203.

¹⁷⁹ Dick, 2010, S. 206.

kommunizieren, wirkt ihr Verhalten natürlich. Wenn sie jedoch in Deckards Apartment als Paar agieren, wird Rachael gewissermaßen zur Analphabetin, die ihr Beziehungsvokabular erst erwerben muss, weil sie dafür nicht programmiert wurde. Nach der Klavierszene mischt sich somit aggressive männliche Dominanz mit einem (möglicherweise gemeinsamen) Lernprozess:

Deckard: „Ich will, dass du mich küsst.“

Rachael: „Ich kann mich nicht erinnern.“

Deckard: „Sag, küss mich.“

Rachael: „Küss mich.“

Deckard: „Ich will dich.“

Rachael: „Ich will dich.“¹⁸⁰

Rachael, die sich mit einer neuartigen Situation konfrontiert sieht, spricht einfach alles nach, was ihr vorgegeben wird und der dominierende Replikantenjäger Deckard programmiert sie nach seinem Belieben. So erliegen am Ende alle Replikantinnen auf die eine oder andere Weise Deckards männlicher Gewalt.

Die Tatsache, dass in *Blade Runner* alle Frauenfiguren Replikantinnen sind, die per definitionem darauf programmiert sind, wie Menschen zu agieren, erklärt, warum sich in den gezeigten zwischenmenschlichen Beziehungen keine neuen, fortschrittlichen Aspekte ergeben. Als humane Imitate sind die Replikanten, die zwar selbst fortschrittliche Technologien darstellen, in ihrer Programmierung jedoch an die Vergangenheit gebunden, weil diese von Menschen gemacht wurde. Als Abbilder ist von ihnen nicht zu erwarten, dass sie fortschrittliche Geschlechterrollen entwickeln, sondern im Gegenteil, die alten besonders stereotyp ausagieren.

¹⁸⁰ Blade Runner- Final Cut, 2007, TC: 01:08:53-01:09:22.



Abb. 12 Die drei Replikantinnen sind mit deutlichen weiblichen Attributen ausgestattet

In *Akira* spielen Mädchen bzw. Frauen fast ausschließlich Nebenrollen. Dies ist vor allem der Mangavorlage geschuldet, die wie erwähnt eine klare genderspezifische Ausrichtung auf männliche Jugendliche aufweist und deshalb hauptsächlich männliche Haupt- und Identifikationsfiguren verwendet. Wie beschrieben steht eine Gruppe rebellischer Jugendlicher im Mittelpunkt, die dem eigenen Verhaltenscode ihrer „Bruderschaft“ folgen und sich gegen das System auflehnen. Kaneda ist der Anführer, der sich durchaus auch als Beschützer versteht. Zwar neckt er seinen Jugendfreund Tetsuo, aber er will ihm auch helfen, während dieser sich zeitweise gegen ihn auflehnt. Die Beziehungen der übrigen Gangmitglieder untereinander werden nicht so intensiv dargestellt, in jedem Fall aber halten sie zusammen.

Die Mädchenfiguren in *Akira* können in drei Gruppen aufgeteilt werden, anhand deren sich die Geschlechterbeziehungen gut nachvollziehen lassen. Die erste Gruppe umfasst die Clique aus Mädchen, die mit Kanedas Motorradgang die Zeit verbringen. Diese Mädchen mit kurzen Röcken oder Hotpants zeigen viel Dekolletee und sind mit Schmuck und Make-up gestylt. Als sie die Jungs an der Schule in Empfang nehmen und sich unterhaken etc., werden sie von diesen ruppig zurückgewiesen und mehr oder weniger nur geduldet. Trotzdem scheinen sie ihre Freizeitaktivitäten hauptsächlich auf das „Abhängen“ und Treffen mit Jungs zu konzentrieren, um Spaß zu haben. Als sie eines Abends die Gang ohne ihre Motorräder gelangweilt als „Frösche auf dem Trockenen“ bezeichnen, verspotten die Jungs die falsche Verwendung der Redewendung („Was du meinst, sind Fische!“).¹⁸¹ Ob sie tatsächlich dumm

¹⁸¹ *Akira*, 1988, TC: 00:31:18.

sind oder nur von den Jungs abfällig behandelt werden, bleibt aufgrund ihrer wenigen Auftritte offen. Tendenziell werden die Mädchen jedoch zumindest als oberflächlich, überwiegend passiv und stereotyp präsentiert.

Tetsuos Freundin Kaori gehört zwar auch zu dieser Mädchenclique, wird aber schon räumlich meist in Distanz zu den anderen Mädchen gezeigt. Überdies trägt sie als einzige ein hemdartiges Oberteil, das die Schultern bedeckt. Anders als die auf oberflächlichen Spaß konzentrierte Mädchenclique zeigt sie echte Zuneigung für und Sorge um Tetsuo, als er nach seiner ersten Flucht aus dem Labor wieder an der Schule auftaucht und offenbar von starken Kopfschmerzen gequält wird. Ihre Zuneigung für ihn ist stark genug, um Tetsuos Vorschlag, mit Kanedas Motorrad zu fliehen, zu folgen. Als sie während der Fahrt von der rivalisierenden Clowns-Gang angegriffen werden, muss sie Demütigungen über sich ergehen lassen: Sie wird niedergeschlagen und die Clowns zerreißen ihr Hemd, sodass ihre Brüste entblößt sind.

In Kaori wird also ein empfindsamer Mädchen- bzw. Frauentyp gezeigt, der sich durch Mitgefühl und liebevolles Verhalten auszeichnet, aber zu schwach ist, um sich allein gegen männliches Dominanz- und Unterdrückungsverhalten zur Wehr zu setzen. Ebenso traditionell führt sich Tetsuo als ihr Beschützer auf, der allerdings zunächst nichts gegen die Clowns ausrichten kann und im späteren mutierten Zustand in einem durchaus symbolischen Akt mit seiner schieren Leibesfülle Kaori erdrückt. In ihrem Wunsch, Tetsuo zu helfen, opfert sich andererseits Kaori gewissermaßen freiwillig. Dies ließe sich so interpretieren, dass das klassische patriarchalische Rollenmodell, in dem sich die Frau für den Mann aufzuopfern hat, nicht mehr funktioniert. Schließlich verliert nicht nur Kaori dabei, sondern auch Tetsuo leidet darunter, dass er Kaori nicht helfen kann bzw. ihr seinerseits Schmerzen bereitet. Umgekehrt fleht er sie am Ende noch um Hilfe an, die er zuvor nie annehmen konnte und sobald sie ihm angeboten wurde, mit verbaler Gewalt und Aggression beantwortete.

Gangleader Kaneda ist auf den ersten Blick von dem Rebellenmädchen Kai beeindruckt, die den dritten Mädchentyp des Films verkörpert. Besonders in den Dialogen zwischen Kaneda und Kai kommt zum Ausdruck, dass Kai einen modernen Frauentyp verkörpert, der selbst einen aufrührerischen Anführertyp wie Kaneda überfordert. Mehrfach versucht er sie mit platten Annäherungsversuchen zu einem Kaffee einzuladen und liest mehr in ihre Beziehung hinein, als vorhanden ist. Sie weist ihn spöttisch zurück und obwohl Kaneda ihr mehrfach aus der Klemme hilft, ist schließlich sie es, die einen Polizisten erschießt, um Kaneda zu retten. Als sie mit den anderen Rebellen als getarntes Reparaturteam in das Labor einsteigt, ist es

Kaneda, der sich – eher einem weiblichen Rollenbild entsprechend – über den Gestank der Abwasserkanäle beschwert und die Gruppe durch seinen Ekel beinahe verrät, während Kai bis zuletzt mitten im Abwasser kämpft.

Dass Kai und Kaneda hier als gleichberechtigt gezeigt werden, demonstriert der Animationsfilm auch anhand ihres Erscheinungsbildes. Als Rebellin im Untergrund trägt Kai keine mädchenhafte Kleidung, sondern lange Hosen, eine Jacke mit Schnallen und eine helmartige Mütze. Ihre rote Jacke ähnelt im Schnitt stark der Jacke von Kaneda, der als Anführer ebenso wie sein Motorrad ganz in Rot gekleidet ist – offenbar als Farbe der Stärke und Macht. Als Kaneda später als Teil des Rebellentams mit in die Forschungseinrichtung einbricht, trägt er denselben orangefarbenen Overall des Reparaturteams wie Kai und ohne Kais Mütze ähneln sich auch ihre Haarschnitte. Darüber hinaus tragen auch ihre beiden Gesichter auffällig ähnliche Züge. “Both Kaneda and Kay display similar triangular-shaped faces, big round eyes, a small nose like a circumflex accent, and a narrow, thin-lipped mouth.”¹⁸² Diese Parallelisierung signalisiert also zum einen eine Partnerschaftlichkeit zwischen den Geschlechtern und zeigt zum anderen in beiden Gestalten sozusagen geschlechtsunabhängig den Typus von starken, unabhängigen Jugendlichen, die durch ihre Handlungen Veränderung bewirken wollen. Dieser Typus steht seinerseits im Gegensatz zu den schwächeren Mitgliedern von Kanedas Motorradgang oder der passiven Mädchenclique. Überdies erhält Kai durch ihre eigenen medialen Fähigkeiten, die es dem Mutantenmädchen erlauben, durch sie zu sprechen, noch eine spirituelle Dimension, die ihre Figur damit deutlich komplexer als die aller anderen Mädchen in *Akira* erscheinen lässt. Das Mutantenmädchen selbst wird wiederum z. B. durch viel Rosa und Puppenhaftigkeit stark stereotypisiert, aufgrund ihrer infantilen Rolle spielt hier das Geschlecht aber eine weniger aussagekräftige Rolle, da die Mutanten eher ein Paradox aus Kindheit/Hilflosigkeit versus Alter/Weisheit/telepathischer Begabung verkörpern.

Über die drei verschiedenen Mädchentypen hinweg betrachtet kann man also sagen, dass *Akira* das Nebeneinander von eher traditionellen und eher fortschrittlichen Frauenbildern demonstriert. Dabei wird der starke Mädchentyp Kais eindeutig als einzige aktive und interessante Mädchengestalt gezeigt, die in Richtung einer Überwindung patriarchalischer Geschlechterrollen weist.

Im Vergleich zeigt *Akira* also eine leichte Tendenz zur Stärkung der Frauenrolle, überwiegend verbleibt der Film aber ebenso wie *Blade Runner* den traditionellen Mustern und Beziehungen

¹⁸² Bouissou, 1996, S. 26-27.

verhaftet. In dieser Hinsicht liefern die beiden Cyberpunk-Filme folglich kein nennenswertes Fortschrittpotenzial. Diese Tatsache fügt sich allerdings in das dystopische Weltbild der Filme ein, insofern eben auch für die (Geschlechter-)Beziehungen kaum Hoffnung auf eine neue Zukunftsentwicklung besteht.

5.4 Darstellung und Funktion des Körpers im Cyberpunk

In *Blade Runner* bildet das Auge das zentrale Motiv des Körpers, wie gleich am Anfang deutlich wird:¹⁸³ Der Zuschauer erlebt die Testung eines Replikanten, dessen emotionale Reaktionen anhand der Augenbeobachtung gemessen wird.

„In *Blade Runner*, not only are eyes the only organs that betray the artificiality of the replicants, they are also the only ones we see being constructed. Within visual media, vision – the look and the gaze – cannot be overemphasized.”¹⁸⁴

Schon die Eröffnungsszene stellt die rivalisierenden Gruppen (Menschen vs. Replikanten) vor. Dies geschieht überwiegend durch die Körpersprache bzw. die Darstellung der Augen. Sie nehmen zugleich die Ambivalenz beider Seiten vorweg, die zum Leitthema des weiteren Films wird:

„Even though the dialogue doesn’t indicate anything, it’s clear that Holden and Leon are antagonists. The scene starts in wide shots and then gets tighter and tighter as the drama builds, until finally all you see are these two guys reflected in each other’s eyeballs.”¹⁸⁵

Auch in der Szene, als der Replikant Roy seinen Schöpfer umbringt, sieht er ihm zuerst direkt in die Augen und nachdem er ihn geküsst hat, drückt er seine Finger in die Augenhöhlen seines „Vaters“.

Die weiblichen Replikanten betonten ihre Augen zusätzlich mit Mascara bzw. mit schwarzer Farbe. Auch dies kann als Versuch interpretiert werden, die eigene Lebendigkeit oder „Seele“ zu betonen. Darüber hinaus senden diese Betonungen aber auch starke soziale Signale aus. Sie wirken primär verführerisch, wenngleich Pris Augenfarbe, die wie ein breiter Balken über ihrem Gesicht liegt, noch weitere Assoziationen weckt. Zum einen lässt sich die Farbe als eine Art Kriegsbemalung und damit als Kampfansage an die menschliche Gesellschaft sehen.

¹⁸³ Vgl. Trutnau, 2005, S. 56.

¹⁸⁴ Bonner, 1992, S. 197.

¹⁸⁵ Shay, 2000, S. 20.

Für diese Perspektive spricht auch, dass sich Roy vor dem finalen Showdown mit Deckard später seinerseits Pris Blut ins Gesicht schmiert, sodass der Kontext der Kriegsbemalung sehr deutlich wird. Zum anderen erzeugt Pris aufgesprühte schwarze Augenfarbe auch Assoziationen zu dem schwarzen Zensurbalken, der auf Fotos verwendet wird, um die Identität der abgebildeten Personen unkenntlich zu machen. Da Pris als illegale Replikantin auf der Flucht lebt, muss auch sie ihre „wahre“, an den Augen ablesbare Identität verschleiern.

Dass die Augen als körperliches Symbol der persönlichen Identität eingesetzt werden, ist ein durchaus transkulturelles Thema, das auch in *Akira* erscheint. Ganz am Ende, als Tetsuo – verschwunden mit Akira und verwandelt in ein eigenes Universum – aus dem Off die Worte „Ich bin Tetsuo“ spricht, wird dies mit einem Close-up eines Auges visualisiert. Es belegt also auch hier, dass Tetsuo nach seiner Metamorphose eine neue Identität angenommen hat, die am Auge erkennbar wird.

Das Leitmotiv der Identität(ssuche) wird außerdem durch Anspielungen auf die Frankensteinthematik fortgeführt. In *Blade Runner* – wie auch schon in *Metropolis* – werden die Replikanten bedrohlich, weil diese ihre Programmierung brechen und ihr eigenes Überleben über das der Menschen stellen. Dass Franksteins Monster, das heißt die Replikanten in *Blade Runner*, nichts mehr von seiner defizitären Hässlichkeit hat, macht die Sache nicht einfacher – im Gegenteil. Da sich die Nexus-6-Replikanten kaum noch vom Menschen unterscheiden lassen, ist ihre feindliche Übernahme viel subtiler und damit bedrohlicher.

Interessanterweise ist es Tetsuo in *Akira*, der mit fortschreitender Metamorphose an das Frankensteinmonster erinnert: Der Kopf mit der übergroßen Stirn und der Narbe nimmt eine tote graue Farbe an, die Haare wirken immer weniger natürlich, und seit der Flucht aus dem Labor ist Tetsuo nur noch im Krankenhaushemd unterwegs. Hinzu kommt das durch Schmerzen, Angst und psychische Veränderungen bedingte unberechenbare Verhalten: Alles in allem ist Tetsuo in diesem Stadium die Verkörperung eines fragwürdigen Experiments, dessen Folgen nicht absehbar sind. Sein Körper wird dementsprechend zum gemarterten Versuchsobjekt, das zunehmend seine Menschlichkeit verliert.

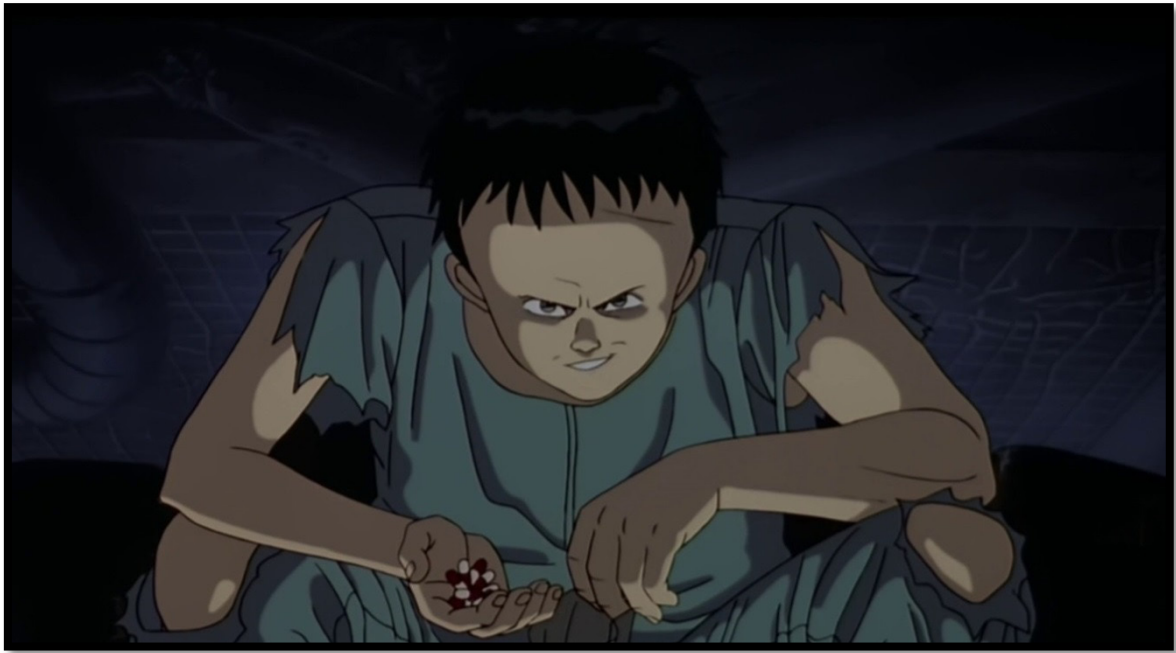


Abb. 13 Tetsuo wirkt immer weniger menschlich

In *Akira* findet im Fall von Tetsuo eine körperliche Veränderung nicht durch Technologie, sondern als Auswirkung einer Begegnung mit psychisch veränderten Kindern statt. Dies hat zur Folge, dass Tetsuo seine körperlichen Grenzen ausdehnt und seine Gestalt bis zur Unkenntlichkeit verwandelt, indem er wie eine Lawine immer mehr Elemente aus der Umwelt in seinen Körper assimiliert. Wer nicht mehr zwischen seinem eigenen Selbst und seiner Umgebung unterscheiden kann, leidet in der Regel an einem Phänomen namens *Psychastenie*.¹⁸⁶ Der Film visualisiert dieses psychische Problem sozusagen materiell und verdeutlicht es auf diesem Weg.

Die groteske Metamorphose Tetsuos lässt sich cineastisch in das Genre des sogenannten „Body Horror“ einordnen.¹⁸⁷ In Anlehnung an die Literaturtheoretikerin Kelly Hurley ist darunter eine Unterart des Horrorfilms mit Elementen des Spannungs- und Science-Fiction-Films zu verstehen, der in einem visuellen Spektakel die Deformation eines Körpers inszeniert, sodass die ehemals vertraute Form zu etwas Abartigem und Unmöglichem wird. Diese spektakuläre Verwandlung wird geradezu mit optischem Vergnügen inszeniert.

Die körperliche Verzerrung des Jungen Tetsuo zu etwas Unkenntlichem und gleichzeitig Übermächtigen wirkt auf den Betrachter daher gleichzeitig beunruhigend, aber in dieser verstörenden Fremdartigkeit auch faszinierend. Dies gilt umso mehr, da sich Tetsuo nicht

¹⁸⁶ Vgl. Grosz, 1995, S. 187-205.

¹⁸⁷ Napier, 2005, S. 43.

einfach nur in ein Monster verwandelt, sondern sich in dem wenngleich interpretatorisch recht offenen Ende zu einem eigenen Universum weiterentwickelt, für sich betrachtet also eine durchaus positive Metamorphose durchläuft.

Wenn Tetsuo nach dem Angriff durch den Oberst seinen Arm verliert und dieser schließlich in einer mutierten Metall und Materie vermischenden Form „nachwächst“, wird auch Tetsuo zu einem Cyborg. Als solcher ist er ein ähnliches Mischwesen wie die Replikanten in *Blade Runner*. Je weiter sich die Morphologie seiner äußeren Gestalt verändert, desto stärker werden seine Kräfte, nun auch auf materieller Ebene. Bedrohlich wirken die neuen, veränderten Körper in beiden Filmen, weil sowohl die Replikanten als auch die Mutanten beginnen, ihre jeweils übermenschlichen Kräfte gegen die Menschen zu richten - selbst wenn es nur der eigenen Selbstverteidigung dient.

„Im Replikant verdichtet sich somit ein menschliches Schicksal zur Tragödie – auch wenn er auf künstlichem Weg entstanden ist. So werden ewige Menschheitsfragen – die Suche nach der Herkunft, dem Sinn des Daseins, der Unausweichlichkeit des Todes – aus der Perspektive der synthetischen Existenz gestellt.“¹⁸⁸

Mit dem Cyborg wird in beiden hier diskutierten Cyberpunk-Filmen eine gewissermaßen transzendente und damit auch transkulturelle Gestalt geschaffen. Das entscheidende Kriterium des Cyborgs als Mensch-Maschine ist seine Fähigkeit, die eigene Begrenzung zu überwinden.¹⁸⁹ Somit wird die veränderte Körperlichkeit zum Markenzeichen einer Spezies, die über den Menschen hinausweist.

Die Nexus-6-Replikanten gleichen äußerlich den Menschen, sind ihnen aber überlegen und mit ihrem Mehr an körperlicher Kraft, Intelligenz, Sexappeal oder strategischem Denken buchstäblich „menschlicher als der Mensch“. Tetsuo, anfangs ein gewöhnlicher Menschenjunge, verliert mit zunehmenden psychischen Fähigkeiten und körperlicher Zerstörungskraft seine menschliche Form. In beiden Fällen wächst also das Fremde (und potenziell als bedrohlich Wahrgenommene) direkt aus dem Vertrauten hervor.

Der Cyborg verweist auf die nächste Stufe der menschlichen Entwicklung und darin ist die Funktion des veränderten Körpers zu sehen. Durch die Ausdehnung der eigenen Körpergrenzen und die Integration neuer Technologien in den eigenen Organismus entwickelt sich der Mensch evolutionär weiter. Unabhängig von der konkreten Ausgestaltung kann damit

¹⁸⁸ Wolfschlag, 2007, S. 52.

¹⁸⁹ Vgl. Cavallaro, 2000, 72.

die Figur des Cyborgs als transkulturelles Phänomen begriffen werden, weil er sowohl in der westlichen als auch der östlichen Filmwelt erscheint, wie *Blade Runner* und *Akira* beweisen.

6 Zusammenfassung

Die vorliegende Arbeit hat die beiden Filme *Blade Runner* (1982) von Ridley Scott und den Animationsfilm *Akira* (1988) von Katsuhiro Otomo in Hinblick auf ihre Cyberpunk-Elemente analysiert und einem transkulturellen Vergleich unterzogen.

Der Cyberpunk-Film ist ein Genre der 1980er Jahre, der auf die Cyberpunk-Literatur derselben Zeit zurückgeht. Es gibt keine einheitliche Definition des Cyberpunks, sondern nur verschiedene Annäherungen. Einigkeit besteht jedoch darin, dass der Wortteil „Cyber-“ den Bezug zur Hochtechnologie bzw. Computertechnologie herstellt, während „-punk“ für die Rebellion gegen das herrschende System steht, die ursprünglich von unangepassten Jugendlichen ausging. Zumindest stellt die namengebende Kurzgeschichte des Schriftstellers Bruce Bethke diesen Bezug her.

Andere Autoren wie etwa Bonner (1992) machen den Begriff Cyberpunk an vier „C“s fest: *crime, corporation, computers* und *corporeality*. Es geht also um Verbrechen bzw. häufiger um verbrecherische Institutionen oder Regierungen, um künstliche Intelligenz und Cyberspace sowie um Corporeality, die alle Arten körperlicher Transformation umfasst. Diese Arbeit ergänzt als fünftes „C“ und damit als weiteres Cyberpunk-Merkmal die „city“, da Cyberpunk-Geschichten gewöhnlich im urbanen Raum spielen.

Im Vergleich mit der klassischen Science-Fiction unterscheidet sich Cyberpunk in den Merkmalen Zeit, Ort, Ästhetik, Figuren, Technologie, Weltbild sowie Funktion. Cyberpunk-Geschichten spielen gewöhnlich in einer relativ nahen Zukunft und sind nicht Jahrtausende entfernt. Mit dem Ort verhält es sich ähnlich: Anstatt in Raumschiffen, auf fremden Planeten oder bei außerirdischen Rassen wie die klassische Space Opera ist Cyberpunk gewöhnlich auf der Erde verortet. Hierbei interessiert vor allem der urbane, öffentliche Raum.

Die Ästhetik ist in der Regel düster, heruntergekommen und am Verfall orientiert statt strahlend sauber. Diese Optik bildet das Pendant zum dystopischen Gehalt der Geschichten. Die Figuren des Cyberpunks sind Antihelden, oft Außenseiter, die von inneren Konflikten und Identitätskrisen zerrissen werden, sodass es sich in der Regel um gebrochene Helden handelt. Dies steht im klaren Gegensatz zum strahlenden Science-Fiction- Helden, der als Forscher, Pionier oder Retter im All unterwegs ist.

Während Technologien in der Science-Fiction meist nur einer Elite (Forscher, Militär, Sondereinsätze etc.) zur Verfügung stehen, zeigt Cyberpunk neue Technologien in ihrem alltäglichen Kontext, das heißt dort, wo sie auch beim einfachen Bürger angekommen sind.

Das Weltbild des Cyberpunks orientiert sich nicht am humanistischen Aufklärungsoptimismus der Science-Fiction, sondern ist pessimistisch, weil es von Missständen der Gegenwart ausgeht und diese in die Zukunft projiziert. Unmenschliche Lebens- und Arbeitsbedingungen, das politische System, Kapitalismus, Materialismus etc. stehen dabei oft im Mittelpunkt der Kritik.

In Hinblick auf Stil und Funktion lässt sich für die Science-Fiction festhalten, dass es ihr primär um (Massen-)Unterhaltung geht, während beim Cyberpunk immer auch ein philosophischer Subtext eine Rolle spielt. Cyberpunk ist ein typisch postmodernes Genre, das die althergebrachten Identifikationsmuster hinterfragt und neu mischt. Da sich Science-Fiction und Cyberpunk also stark unterscheiden, kann letzteres als eigenständiges Genre gelten, obwohl Cyberpunk manchmal auch nur als Subgattung klassifiziert und als Erneuerer der Science-Fiction betrachtet wird.

Die Filmanalyse zu *Blade Runner* (1982) wurde mit einem Vergleich zur Vorlage des Films eingeleitet: Philip K. Dicks *Träumen Androiden von elektrischen Schafen?* (1968) spielt im Jahr 1992 und weist deutlich mehr Handlungsstränge, ein anderes Ende sowie z. T. andere Figuren auf, als der Film *Blade Runner* umsetzt. Jedoch gleichen sich Buch und Film in der zentralen Frage: *Was macht den Mensch zum Menschen?* Als Antwort wird jeweils auf die Fähigkeit zu Mitgefühl und emotionalem Verhalten verwiesen. Unabhängig, ob ein Wesen biologisch geboren oder künstlich geschaffen wurde, können sich die Replikanten bzw. Androiden daher durchaus menschlicher als der Mensch verhalten. Umgekehrt kann sich ein Mensch, der seine Lebendigkeit und Empfindungsfähigkeit verliert, unmenschlich verhalten. Die spezifische Cyberpunk-Ästhetik weist allerdings nur der Film auf.

Diese erzeugt *Blade Runner*, indem der Film Anleihen beim Genre des Film Noir macht, der sich durch eine dunkle Ästhetik und die Betonung menschlicher Dysfunktionalität auszeichnet. Darüber hinaus gestaltet *Blade Runner* seine Hauptfigur, den Replikantenjäger Deckard, im Sinne der typisch amerikanischen hard-boiled detective fiction.

Blade Runner weist außerdem zahlreiche postmoderne Bezüge auf, weil er ästhetisch wie inhaltlich verschiedene Stile und Epochen mischt. Räumliche, zeitliche und nationale Grenzen werden in der Architektur der Stadt, ihren Bewohnern und ihrer Sprache (Cityspeak) vermischt. Zudem verwischen die Grenzen von Wahrheit bzw. echten Erinnerungen und Einbildung.

Blade Runner genügt den entwickelten Cyberpunk-Kriterien, da er im Jahr 2019, das heißt in einer nahen Zukunft, und zwar auf der Erde spielt. Die Atmosphäre ist düster, Protagonist Deckard gebrochen, Technologie ist Teil des Alltags. Das Weltbild ist dystopisch. Obwohl *Blade Runner* einerseits typisches Hollywood(unterhaltungs)kino darstellt, macht die Suche nach der Menschlichkeit und Lebendigkeit doch den philosophischen Untergrund und den Reiz des Films aus. Sie impliziert außerdem System- und Kapitalismuskritik.

Spezifisch amerikanisch sind diese Cyberpunk-Elemente insofern, als sie auf die konservative Reagan-Ära der 1980er Jahre reagieren. Anspielungen auf Descartes, eine individualistische Sicht und christliche Symbolik sind Ausdruck westlicher Kultur. Zudem steht *Blade Runner* in der Tradition des europäischen Film Noir und des amerikanischen Actionfilms.

Die Filmanalyse zu *Akira* ging von einem Vergleich des Animes mit der gleichnamigen Mangavorlage aus, die ebenfalls von Otomo Katsuhiro stammt. Da die Mangaserie allerdings sechs Bände umfasst, fällt der Film naturgemäß verkürzt aus. Viel von den spezifisch japanischen Anspielungen, z. B. auf das Bildungssystem, religiöse Kulte und die (frühere) Militärherrschaft sind nur noch in Andeutungen erhalten.

Akira entspricht den entwickelten Cyberpunk-Kriterien, weil der Animationsfilm ebenfalls im Jahr 2019 und auf der Erde spielt. Die Atmosphäre in Neo-Tokyo ist zunächst vom Verfall geprägt und wirkt durch Tetsuos Metamorphose geradezu apokalyptisch. Anstelle einer Hauptfigur steht in *Akira* Kanedas ganze Motorradgang im Zentrum des Geschehens, später kommt die Gruppe der Mutantenkinder hinzu. Diese Außenseiter mit eigenem Verhaltenskodex sind zumindest in Tetsuos Fall durch eine schwere Identitätskrise gebrochen. Materielle Technologien spielen in *Akira* nur eine untergeordnete Rolle, entscheidend ist die Entwicklung psychischer Fähigkeiten, die potenziell in jedem Menschen vorhanden sind. Das Weltbild ist höchst dystopisch. *Akira* ist zwar auf Spannung und Spektakel hin konzipiert, doch auch hier bildet die philosophische Frage, wozu der Menschen fähig ist und wo seine Grenzen liegen, den Untergrund des Films. Die Kritik des Films richtet sich gegen skrupellose Wissenschaftler, unfähige Regierungen und einen übermächtigen militärisch-industriellen Komplex.

Die spezifisch japanische Cyberpunk-Gestaltung besteht in der stärker auf Zerstörung ausgerichteten Ästhetik, die direkte Assoziationen mit dem Bombentrauma von Hiroshima und Nagasaki weckt. Weitere kulturhistorische Anspielungen sind in der Gestalt des Obersts zu sehen, der für eine militärisch-industrielle Vormachtstellung steht. Weitere Anspielungen

beziehen sich auf Mittelschichtnormen, studentische Straßenausschreitungen, das Bildungssystem u. a.

Insbesondere sind die Motorradrebellengruppen einer in den 1980er Jahren tatsächlich existierenden Außenseiterbewegung nachgebildet, den so genannten *bôsôzoku*. Diese Gruppe spielt auch auf andere japanische Filmgenres wie *nagare-mono*, *matatabi-mono* und *yakuza* an, in denen es jeweils um herumziehende, unabhängige Außenseitergruppierungen mit teilweise kriminellem Einschlag geht. Sie haben aber ein hohes Gerechtigkeitsempfinden im Konfuzianischen Sinne, das sich auch in einer Art Bruderschaftscode äußert. Dass der loyale Zusammenhalt zentral ist, wird auch an Kanedas Gang deutlich, die auf einem allgemeineren Niveau auch als Ausdruck der asiatischen Gemeinschaftskultur verstanden werden kann. Mit seiner spektakulären Optik und den Anspielungen auf Frankenstein's Monster und Superman weist *Akira* aber auch amerikanische und europäische Bezüge auf.

Im Vergleich der beiden Filme nach den Schwerpunkten Großstadt und Gesellschaft, Mythologie und Technologie, Geschlechterrollen und Beziehungen, Körperdarstellung und Funktion zeigt sich jedoch, dass die kulturspezifischen Komponenten zugunsten übergeordneter Motive zurücktreten, die als universell oder eben transkulturell betrachtet werden können. Dazu zählt als erstes die Darstellung des urbanen Lebens in einer von Verfall, Verbrechen und Chaos geprägten Großstadt im künftigen Los Angeles bzw. Neo-Tokyo. Die Film(albtraum)städte zeichnen sich durch Wolkenkratzerfassaden, Straßenschluchten, Multinationalität der Bevölkerung und der an Reklameschildern ersichtlichen kulturellen Vermischung sowie einem architektonischen Stil- und Epochenmix aus. Damit sind sie von ihrem ursprünglichen kulturellen Hintergrund überwiegend gelöst und durch ihre transkulturelle Vielfalt quasi austauschbare Weltstädte, die den Zustand der Gesellschaft reflektieren.

In Hinblick auf mythologische Bezüge sind mehr nationalkulturelle Referenzen nachweisbar wie z. B. Symbole der christlichen Lehre in *Blade Runner* (Schöpfergott als Vater, verllorener Sohn etc.). Daneben gibt es aber transkulturelle Zeichenträger wie Superman, Frankenstein (Cyborg) oder aber Ereignisse von globaler Bedeutung wie die Hiroshima-Bombe, die weltweit erkannt und verstanden werden. Generell scheint *Blade Runner* tendenziell eher Ausdruck einer materialistischen (westlichen) Kultur und *Akira* Ausdruck einer eher transzendentalen (östlichen) Kultur zu sein. Kritik am Missbrauch von Macht, Kapital und Technologien sowie Rebellionen (der Hauptfiguren) dagegen sind aber übergreifende, transkulturelle Themen.

Bezüglich der (Geschlechter-)Beziehungen fällt in beiden Filmen auf, dass sie für ein männliches Publikum konzipiert wurden, denn Männer sind jeweils die Hauptfigur(en) und Frauen nur Nebenrollen. Gerade in *Akira* spielt darüber hinaus die Beziehung der männlichen Jugendlichen untereinander eine wichtige Rolle, vor allem in Kanedas Motorradgang, bei der es neben Auflehnung um Zusammenhalt geht. Mädchen und Frauen (bzw. Replikantinnen) werden überwiegend stereotyp dargestellt, das heißt schwach, dumm und/oder sexualisiert, Ausnahmen gibt es nur für einzelne Szenen, aber nicht durchgängig. Geschlechtsstereotype müssen für die beiden untersuchten Filme also auch als transkulturelles Phänomen gelten.

Der veränderte Körper – sei es als überlegener Nexus-6-Replikant oder als zerstörerisch entfesselter Cyborg Tetsuo – wird jeweils als bedrohlich dargestellt. Das Fremde wirkt in der vertrauten Hülle besonders beängstigend (Doppelgängerthema). Die Mensch-Maschine-Wesen, das heißt Cyborgs, verweisen sozusagen auf die nächste Stufe der menschlichen Entwicklung, die sich durch stärkere körperliche, intellektuelle oder übersinnliche Fähigkeiten auszeichnet, aber eben auch durch zerstörerisches Potenzial. Dieses Thema der Bedrohung durch neue Technologie, aber auch durch neue Lebens- und Daseinsformen des Menschen sind transkulturelle Phänomene in beiden Filmen.

Die Cyberpunk-Filme *Blade Runner* und *Akira* entwerfen insgesamt jeweils eine dystopische Darstellung der näheren Zukunft, die sich trotz nationaler Besonderheiten in den wesentlichen Schwerpunkten als transkulturell erweist. Östliche und westliche Zeichen- und Symbolsprache sind durchmischt ebenso wie die universellen Inhalte und Kritik am Gesellschaftssystem.

Abstract

Im Rahmen einer vergleichenden Filmanalyse von Ridley Scotts *Blade Runner* (1982) und Otomo Katsuhiros *Akira* (1988) wurde die Cyberpunk-Gestaltung der Filme untersucht, insbesondere auf ihre transkulturellen Aspekte. Beide Filme sind typisch für das Cyberpunk-Genre, weil sie in einer nahen Zukunft (2019) und auf der Erde spielen, eine düstere Ästhetik aufweisen und gebrochene Figuren darstellen. Technologie ist in den Alltag integriert. Das Weltbild ist pessimistisch und systemkritisch, sodass die Filme als Dystopien zu betrachten sind. In ihrer Funktion dienen sie zwar durchaus der (Massen-)Unterhaltung, werden aber von philosophischen Grundfragen (*Was macht den Mensch zum Menschen? Wo liegen die Grenzen der Menschlichkeit?*) getragen. Zudem impliziert die zeitliche nahe Einordnung eine zeitgenössische Kritik an den Zuständen der 1980er Jahre. Die Arbeit zeigt für *Blade Runner* spezifisch amerikanische bzw. westliche Gestaltungselemente und für *Akira* spezifisch japanische Bezüge auf. Trotz dieser kulturhistorischen Anspielungen sind die dominanten Motive und Darstellungsweisen aber universell bzw. transkulturell, das heißt, sie überschreiten nationale Grenzen. Filmbeispiele dafür sind die Megacity als transkulturelle Weltstadt, die aber den Verfall der Gesellschaft spiegelt, moderne Technologien, die sprichwörtlich unter die Haut gehen, Geschlechtsstereotype und die Bedrohlichkeit veränderter Körper (Cyborgs), die auf die weitere Entwicklung der Menschheit verweisen und großes Zerstörungspotenzial in sich tragen.

Within the frame of a comparative film analysis of Ridley Scott's *Blade Runner* (1982) and Otomo Katsuhiro's *Akira* (1988) the cyberpunk composition of the films has been evaluated with particular attention to transcultural aspects. Both films are typical for the cyberpunk genre, because they are set on earth in the near future (2019) and are dominated by a gloomy aesthetic and broken characters. Technology permeates everyday life. Because of the pessimistic and system-critical world view, the films can be called Dystopias. Although they serve as mass entertainment, they are based on philosophical key questions (What makes us human? What are the limits of humanity?) Furthermore the setting in the near future implies criticism of the contemporary conditions of the 1980s. As expected *Blade Runner* exhibits specific occidental compositional elements, while *Akira* shows Japanese references. Despite these historic-cultural connections, the dominant motifs and manners of representation are universal and transcultural, meaning they traverse national borders. The global city, depicting the decay of society, future technology, invading the human body, gender stereotypes and the

danger of altered bodies (cyborgs) pointing to further human evolution and showing highly destructive potential, all serve as transcultural examples.

Lebenslauf

- **Persönliche Daten:**

Vinzenz Schwabl
Gärtnergasse 17/3, 2230 Gänserndorf
Tel.: 0660/5084678
vinzenzschwabl@yahoo.de
Geb.: 20. April 1983 in Wien
österr. Staatsbürgerschaft

- **Schul Ausbildung:**

1989 – 1993	Grundschule in 2230 Gänserndorf
1993 – 1998	Gymnasium in 2230 Gänserndorf
2002 – 2004	BG & BRG für Berufstätige, Henriettenplatz 6, 1150 Wien. BG-Matura

- **Zivildienst:**

2004 – 2005	Rettungssanitäter bei <i>Rotes Kreuz Gänserndorf</i>
-------------	--

- **Studium:**

Seit Oktober 2005	Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Hauptuniversität Wien. Studienschwerpunkte: • Videoschnitt und Videoanimation • Post Production • Japanische Medien
-------------------	---

- **Berufspraxis:**

Seit 01/2008	Image-, Produkt-, und Sportvideoproduktionen, bei <i>Fitness News</i>
Seit 01/2012	Werbevideoproduktion bei <i>Welko Media Werbe gesmbH</i>

7 Literaturverzeichnis

- Atkins, Barry: Replicating the Blade Runner, In W. Brooker (Hrsg.), *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science-Fiction Classic*, London: Wallflower Press 2005. S. 79-91.
- Barlow, Aaron: Reel Toads and Imaginary Cities: Philip K. Dick, Blade Runner and the Contemporary Science-Fiction Movie, In W. Brooker (Hrsg.), *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science-Fiction Classic*, London: Wallflower Press 2005. S. 43-58.
- Becker, Barbara: Grenzmarkierungen und Grenzüberschreitungen: Anmerkungen zur aktuellen Debatte über den Körper, In M.-L. Angerer, K. Peters & Z. Sofoulis (Hrsg.), *Future Bodies: Zur Visualisierung von Körpern in Science und Fiction*, Wien und New York: Springer 2002.
- Becker, Jens P.: Monster, Replikanten und die Suche nach dem Gral: Die Fantasy-Filme der 80er Jahre, In D. Petzold (Hrsg.), *Fantasy in Film und Literatur*, Heidelberg: Winter 1996. S. 17-32.
- Bonner, Frances J.: Separate Development: Cyberpunk in Film und TV. In G. Slusser & T. Shippey (Hrsg.), *Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative*, Athens und London: The University of Georgia Press 1992. S. 191-207.
- Bouissou, Jean-Marie: Manga Goes Global, Paper presented at the Conference: The Global Meaning of Japan. University of Sheffield, March 19–22, 1996.
- Brooker, Will: Introduction: 2019 Vision, In W. Brooker (Hrsg.), *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science-Fiction Classic*, London: Wallflower Press 2004. S. 1-10.
- Brown, Steven T.: *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*. New York: Palgrave Macmillan, 2010.
- Bruno, Giuliana: Ramble City: Postmodernism and Blade Runner, October 41 1987. S. 61-74.
- Cameron, Ian: *The Movie Book of Film Noir*, London: Studio Vista 1992.
- Cavallaro, Dani: *Cyberpunk and Cyberculture*, London u. a.: The Athlone Press 2000.
- Chiba Naoki & Chiba, Hiroko: Words of Alienation, Words of Flight. Loanwords in Science Fiction Anime, In Bolton, Christopher: *Robot Ghosts and Wired Dreams. Japanese Science Fiction from Origins to Anime*. University of Minnesota Press 2007. S. 148 - 171.
- Dery, Mark: *Cyber: Die Kultur der Zukunft*, Berlin: Volk & Welt 1996.
- Dick, Philip K.: *Blade Runner* (1968), München: Heyne 2010.
- Engell, Lorenz: Die Jalousie: Raum, Zeit und Licht in der Architektur des Kriminalfilms, In Koch, Gertrud: *Umwidmungen: Architektonische und kinematographische Räume*. Berlin: Vorwerk 8 2005.
- Francavilla, Joseph: The Android as Doppelgänger, In Kerman, Judith B (Hrsg.): *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Ohio: Bowling Green 1991.

- Gibson, William: The Future Perfect: How Did Japan Become the Favored Default Setting for So Many Cyberpunk Writers? Time International, 30 April 2001. URL: <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1956774,00.html> (letzter Zugriff: 09.08.2014.)
- Gözen, Jiré E.: Cyberpunk Science-Fiction: Literarische Fiktionen und Medientheorie, Bielefeld: Transcript Verlag 2012.
- Grosz, Elisabeth: Space, Time and Perversion, London/New York 1995.
- Gray, Christy: Originals and copies: The fans of Philip K. Dick, Blade Runner and K. W. Jeter, In W. Brooker (Hrsg.), The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science-Fiction Classic, London: Wallflower Press 2005. S. 142-156.
- Guthrie, Georgina: Iconic Films: Akira. In: Filmspot. Independent Film Reviews vom 24.3.2013. URL: <http://georginaguthrie.wordpress.com/2013/03/24/iconic-films-akira/> (letzter Zugriff: 12.7.2013).
- Hall, Stuart: The West and the Rest. In Hall, Stuart & Gieben, Bram (Hrsg.), Formations of Modernity, The Open University Press 1992. S. 275-320.
- Haney, William S.: Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction: Consciousness and the Posthuman, Rodopi 2006.
- Hepp, Andreas: Transkulturalität als Perspektive: Medien- und Kommunikationswissenschaft in Zeiten der Globalisierung, In M. Karmasin & C. Winter, (Hrsg.), Kulturwissenschaft als Kommunikationswissenschaft, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag 2003.
- Hepp, Andreas & Löffelholz, Martin: Transkulturelle Kommunikation, In Dies. (Hrsg.), Grundlagentexte zur transkulturellen Kommunikation, Konstanz: UVK-Verlag 2002. S. 11-33.
- Hirsch, Foster: The Dark Side of the Screen: Film Noir, San Diego: Barnes 1981.
- Lacey, Nick: Postmodern Romance: The Impossibility of (de)centering the Self. In W. Brooker (Hrsg.), The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science-Fiction Classic, London: Wallflower Press 2005. S. 190-199.
- Lamarre, Thomas: Born of Trauma: Akira and Capitalist Modes of Destruction. Positions 16 (1) 2008. S. 131-156.
- Landsberg, Alison: Prosthetic Memory: Total Recall and Blade Runner, In S. Redmond (Hrsg.), Liquid metal. The Science-Fiction Film Reader, London: Wallflower Press 2004. S. 239-248.
- Luhr, William: Film Noir. Weinheim: Wiley-Blackwell 2012.
- Mayer, Ruth: Cyberpunk. Eine Begriffsbestimmung, In M. Klepper, R. Mayer & E.-P. Schneck (Hrsg.), Hyperkultur: zur Fiktion des Computerzeitalters, Berlin und New York: de Gruyter 1996. S. 164-167.
- Napier, Susan J: Anime from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Culture. New York: Palgrave Macmillan 2005.
- Napier, Susan J: The fantastic in modern Japanese literature: The subversion of modernity, London u. a.: Routledge 1996.

- Napier, Susan J: When the machines stop: Fantasy, Reality and the Terminal Identity in “Neon Genesis Evangelion” and “Serial Experiments Lain”, *Science-Fiction Studies* 29 (3) 2002. S. 418-435.
- Olsen, Lance: Cyberpunk and the Crisis of Postmodernity. In G. Slusser & T. Shippey, *Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative*, Athens und London: The University of Georgia Press 1992. S. 142-152.
- Platthaus, Andreas: *Akira*. In *Filmgenres: Animationsfilm*, Stuttgart: Reclam 2007. S. 207-211.
- Pitman, Randy: *Akira*. *Library Journal*, 15. April, 1991.
- Porush, David: Frothing the synaptic bath: What puts the punk in Cyberpunk? In G. Slusser & T. Shippey (Hrsg.), *Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative*, Athens und London: The University of Georgia Press 1992. S. 246-261.
- Riessland, Andreas: *The Public Perception of the Bôshôzoku in Japan*, Nagoya: Nanzan University Press 2013.
- Ritter, Daniel P.: *Über Männer und Schatten: Doppelgänger im Film*, Wien: Edition Sonnberg 2009.
- Rowley, Stephen: False LA: *Blade Runner* and the nightmare city, In W. Brooker (Hrsg.), *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science-Fiction Classic*, London: Wallflower Press 2005. S. 203-212.
- Sammon, Paul M.: *Future Noir: The making of Blade Runner*, London: Orion Media 1996.
- Sato, Ikuya: *Kamikaze Biker: Parody and Anomy in Affluent Japan*, University of Chicago Press 1991.
- Schlobinski, Peter & Siebold, Oliver: *Wörterbuch der Science-Fiction*, Frankfurt am Main: Peter Lang 2008.
- Schodt, Frederik L.: *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Berkeley: Stone Bridge Press 1996, 2011.
- Seeßlen, Georg & Jung, Fernand: *Science-Fiction: Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films*. Bd. 1+2, Marburg: Schüren Verlag 2003.
- Senior, William A.: *Blade Runner and cyberpunk visions of humanity*. *Film criticism* 1996. S. 1-12.
- Shay, Don: *Blade Runner: The Inside Story*, London: Titan Books 2000.
- Standish, Isolde: *Akira*, Postmodernism and Resistance, In E. Edwards & K. Bhaumik (Hrsg.), *Visual Sense. A Cultural Reader*, Oxford: Berg 2008. S. 193-206.
- Standish, Isolde: *Akira*, Postmodernism and Resistance. In S. Redmond (Hrsg.), *Liquid Metal. The Science-Fiction Film Reader*. London: Wallflower Press 2004. S. 249-259.
- Standish, Isolde: *Myth and Masculinity in the Japanese Cinema. Towards a Political Reading of the ‘Tragic Hero’*. Richmond: Curzon 2000.
- Tabbi, Joseph: *Postmodern sublime: technology and American writing from Mailer to Cyberpunk*, Ithaca und London: Cornell University Press 1995.
- Tansman, Alan: Where’s Mama? The Sobbing Yakuza of Hasegawa Shin, In Washburn, Dennis (Hrsg.): *Word and Image in Japanese Cinema*. Cambridge University Press 2001.

- Thornton, Sybil Anne: The Japanese Period Film: A Critical Analysis, Jefferson: McFarland 2008.
- Trutnau, John-Paul: Fritz Lang's Metropolis and its Influence on the American Science-Fiction Film: Blade Runner, Terminator I + II, Essen: Die blaue Eule 2005.
- Weber, Thomas P.: Science-Fiction, Frankfurt a. M.: Fischer 2005.
- Welsch, Wolfgang: Transkulturalität. Lebensformen nach der Auflösung der Kulturen, In K. Luger & R. Renger (Hrsg.): Dialog der Kulturen: Die multikulturelle Gesellschaft und die Medien, Wien: Österreichischer Kunst und Kulturverlag 1994. S. 147-169.
- Welsch, Wolfgang: Transculturality – The changing forms of cultures today, In Bundesministerium für Wissenschaft und Verkehr, Internationales Forschungszentrum für Kulturwissenschaften (Hrsg.), The contemporary study of culture, Wien: Turia & Kant 1999. S. 217-244.
- Wolfschlag, Claus M.: Traumstadt und Armageddon: Zukunftsvision und Weltuntergang im Science-Fiction-Film. Graz: Ares-Verlag 2007.
- Yuen, Wong K.: On the Edge of Spaces: Blade Runner, Ghost in the Shell and Hong Kong's Cityscape, In S. Redmond (Hrsg.), Liquid metal. The Science-Fiction Film Reader, London: Wallflower Press 2004. S. 98-111.
- Zons, Raimar: Die Zeit des Menschen: Zur Kritik des Posthumanismus, Frankfurt a. M., Suhrkamp 2001.

Filmquellen:

- Blade Runner (Theatrical Cut) (1982). Ridley Scott. DVD, 1:52:34, USA: Warner Bros.
- Blade Runner: The Final Cut (2007). Ridley Scott. DVD, 1:52:48, USA: Warner Bros.
- Akira (1988). Katsuhiro Otomo. DVD, 2:04:28, Japan: Toho.