

Retrofuturismus und das digitale Nirvana

Autor(en): **Munt, Karsten**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino**

Band (Jahr): **63 (2021)**

Heft 392

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-976613>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

TEXT Karsten Munt

Die Zukunft ist retro, im Loop der Postmoderne wird wiederbelebt und wiederholt, was einst war. Über die Ästhetik einer künftigen Vergangenheit und die verkabelt-digitale Endlosigkeit in neuen Serien und Filmen.

Blade Runner 2049 2017, Denis Villeneuve



Retrofuturismus und das digitale



Nirvana

In Owens Apartment spuckt der Geist des 20. Jahrhunderts: Eine Neonröhren-Werbung blinkt durchs Fenster hinein, eine Rohrpost-Station wartet still auf den nächsten Zylinder, ein Röhrenfernseher raunt im Hintergrund das Mantra eines Therapeuten: «The voices aren't real.» Auf engstem Raum vermischen sich Artefakte alter Dekaden zu einem Gesamtbild, das keinen Sinn ergibt. In Owens Kopf sieht es, wie wir bald erfahren, nicht anders aus. Für den 73. Durchlauf einer klinischen Studie für experimentelle Psychopharmaka, die eine Firma namens Neberdine durchführt, ist er damit als Proband bestens geeignet. Japanische und amerikanische Kittelträger*innen wollen mit Hilfe einer künstlichen Intelligenz und halluzinogener Drogen eine Zukunftsperspektive für Owen und die anderen psychisch kranken Teilnehmenden finden. Doch in den drei computergesteuerten Drogentrips, die das Herzstück von Cary Joji Fukunagas und Patrick Somervilles Miniserie Maniac (2018) bilden, verheddert sich Owens Verstand nur noch weiter in der Vergangenheit. Visionen aus den Achtziger- und Vierzigerjahren, Traum- und Parallelrealitäten sickern immer wieder in sein Unterbewusstsein ein. Die dazugehörige Diagnose spuckt der Computer ein paar Folgen später aus: paranoide Schizophrenie.

Technische Wiederbelebungen

Das Bewusstsein Owens, in dem sich die kulturellen Formen der Vergangenheit zu einer lähmenden Simultaneität verkeilt haben, steht emblematisch für die schizophrenen Neigungen, die der bedeutsame Kulturtheoretiker Fredric Jameson der Postmoderne bereits in den Achtzigerjahren attestierte. Während der technologische Fortschritt sich auch 40 Jahre nach Jamesons Diagnose weiter beschleunigt, bringt er kaum neue ästhetische Formen hervor. Vielmehr erscheint die von ihm vorhergesagte Hinwendung zu Pastiche und formaler Nostalgie heute nur noch sichtbarer als damals.

Die Zukunft ist retro und damit so pathologisch zerrissen wie der in einer Welt aus Werbung, Kitsch und Artefakten alter Dekaden und persönlichen Traumata eingeklemmte Owen. Die Technik taugt hier primär als Poliermaschine für Neuauflagen alter Ästhetik. Ein Phänomen, das heute nicht nur in Blockbustern wie Ready Player One (Steven Spielberg, 2018) auftaucht, sondern sich auch in den grossen Science-Fiction-Franchises kanonisiert hat. Star Wars behält auch in seinem Fortleben als Disney-Eigentum seine gewohnten Plots, seine Dramaturgie und seine Ästhetik. Blade Runner 2049 (Denis Villeneuve, 2017) recycelt den Look, die Topoi und die Synthesizer-Klänge seines (ebenfalls fast 40 Jahre alten) Vorgängers. An die Stelle der ästhetischen Erneuerung durch technische

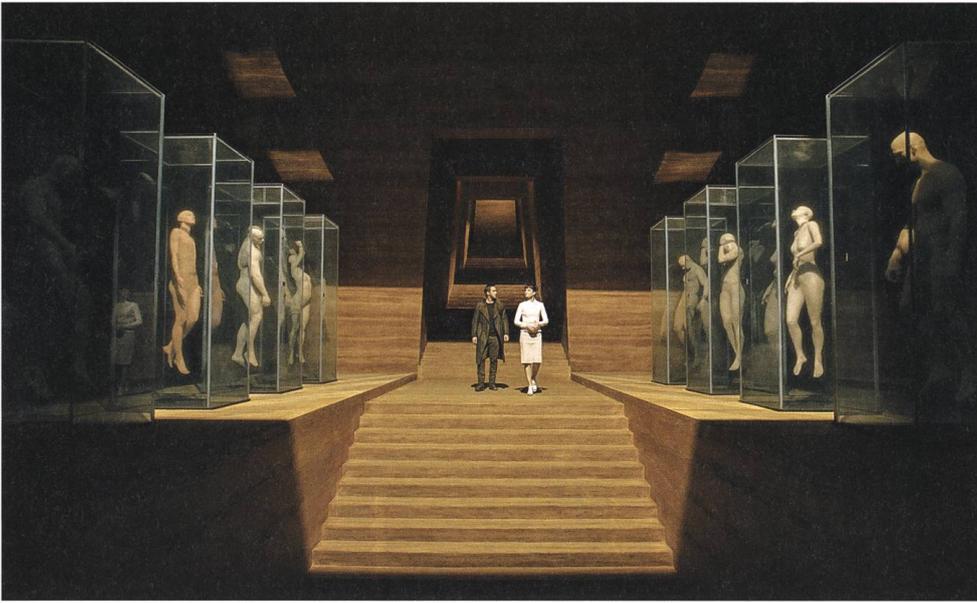
Innovation tritt die technische Wiederbelebung der ästhetischen Vergangenheit. Das Phänomen ist – wie gesagt – nicht neu. Neu ist eher, dass der Retrofuturismus auch in Gegenwartsfilm Metastasen bildet. Als anachronistische Störung löst er die Gegenwart aus ihrer zeitlichen Verpflichtung und bietet damit eine falsche, aber reizvolle Alternative zur Darstellung der globalisierten, digitalisierten, massiv beschleunigten und kaum mehr greifbaren Realität. Ein postmoderner Quertreiber wie Takashi Miike besudelt und beschmutzt mit anachronistischen Elementen in Filmen wie Sukiyaki Western Django, Yakuza Apocalypse und Phoenix Wright – Ace Attorney die Reinheit so ziemlich aller Genres ebenso wie die zeitliche Kontinuität von damals, heute und morgen. Als vergleichsweise subtiles Gegenstück dazu lässt sich It Follows anführen. David Robert Mitchells Horrorfilm reichen kleine, gezielte Ungereimtheiten, um unser Jetzt aus dem diegetischen Jetzt auszustanzten. Die Checkliste der Retrozukunft lässt sich auch in diesem Film auf gleich mehreren Ebenen abhaken: Im lokalen Kino gibt es einen Filmpianisten, bei den Teenagern zu Hause steht ein alter Röhrenfernseher, gelesen wird auf einem muschelförmigen Tablet, und der Soundtrack imitiert die analogen Synthesizer der Achtzigerjahre. Die Anachronismen lösen nicht allein das Jetzt auf, sie fügen sich auch nahtlos in die Paranoia-Prämisse des Films ein: Jede*r unbekannte und bekannte Akteur*in in der Detroit Vorstadt ist eine potenzielle Verkörperung der mörderischen Entität, die den Protagonist*innen unaufhaltsam folgt, ohne sich abhängen zu lassen.

Ohne Zukunft

Das Pendant der Vergangenheit, die nicht geht, ist die Zukunft, die nicht kommt. Die kulturelle Retro-Abhängigkeit, die der Kulturtheoretiker Mark Fisher, in Anlehnung an den bereits erwähnten Jameson, den Folgeerscheinungen der transnationalen Umstrukturierung der kapitalistischen Ökonomie zurechnet, hat im Kino auch noch eine basalere Ursache. In der digitalen Gegenwart verschwindet nicht allein der Film selbst als Rohstoff (und mit ihm Teile der Filmgeschichte), sondern auch ein Teil der physischen Realität, die er abbildet. Die filmischen Zukunftsentwürfe aus der zunehmend digitalisierten Gegenwart hängen nicht nur in der bereits beschriebenen popkulturellen Stasis fest, sie verlieren auch zunehmend die Teile der gegenständlichen Welt, an denen sie sich notdürftig festkrallen.

Die digitale Welt, die der Science-Fiction-Literatur nie Probleme bereitet hat, verstellt den visuellen Medien ihren Weg aus der popkulturellen Sackgasse. William Gibson konnte den von ihm erfundenen Cy-

«Die Zukunft ist retro und damit so pathologisch zerrissen wie der in einer Welt aus Werbung, Kitsch und Artefakten alter Dekaden und persönlichen Traumata eingeklemmte Owen.»



*«Blade Runner 2049
recycelt den Look, die Topoi
und die Synthesizer-
Klänge seines Vorgängers.»*

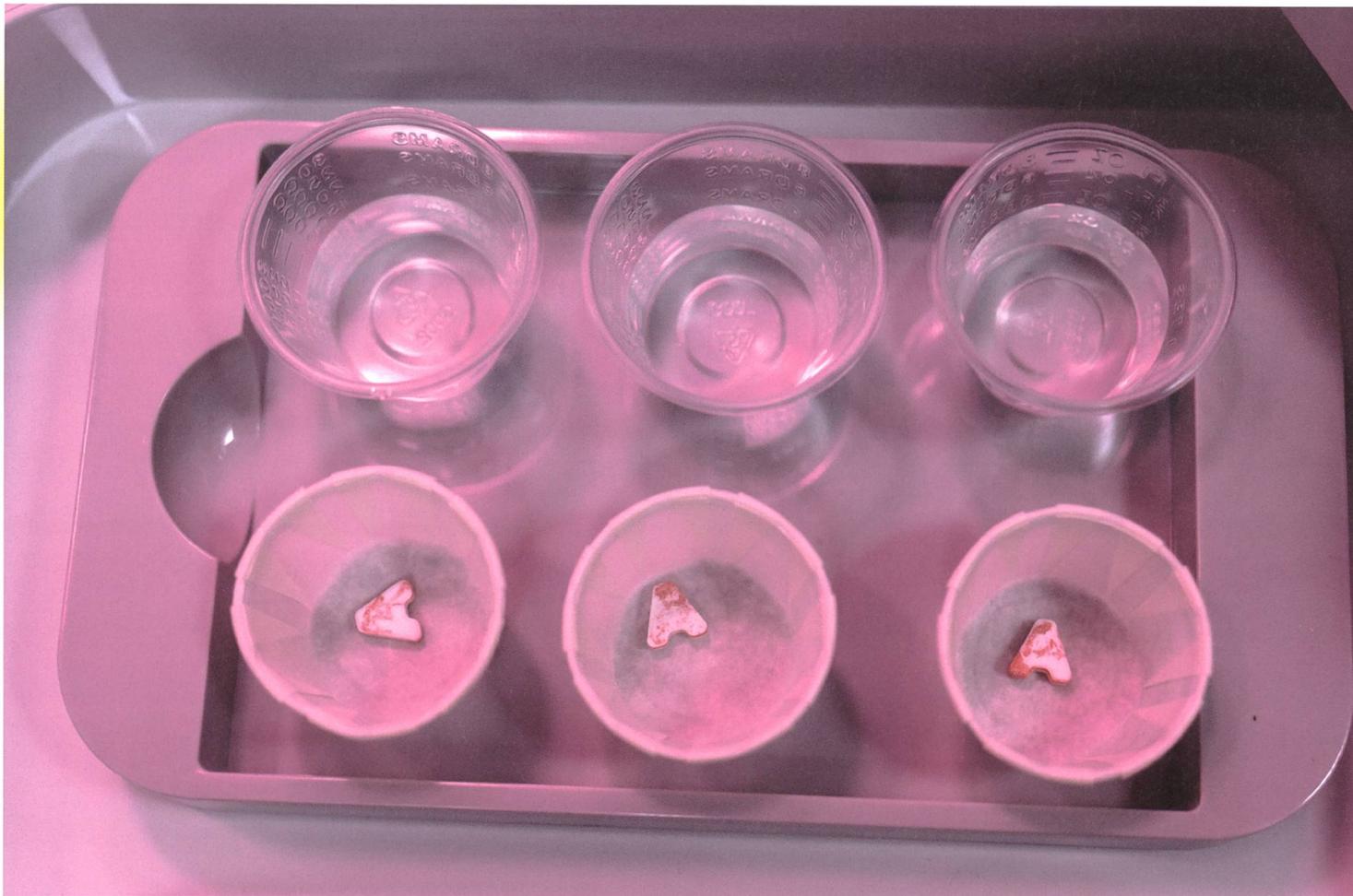




Blade Runner 2049 2017, Denis Villeneuve



Maniac 2018, Cary Joji Fukunaga, Patrick Somerville





Maniac 2018, Cary Joji Fukunaga, Patrick Somerville

«An die Stelle der ästhetischen Erneuerung durch technische Innovation tritt die technische Wiederbelebung der ästhetischen Vergangenheit.»



It Follows 2014, David Robert Mitchell

«Die Zukunft bleibt haptisch – mit Hilfe der Vergangenheit.»

berspace in seinem Buch «Neuromancer» von 1984 mühelos sprachlich einkreisen und poetisch verfremden, um ein mentales Abbild im Kopf des Lesenden zu erzeugen. Das Kino hingegen filmt auf der Suche nach einem Bild für die digitale Welt auch heute noch Platinen und Kabel ab. Zwar haben sich die oft ratlosen Versuche, Kommunikationstechnologie sichtbar zu machen, von You've got Mail bis zu Desktopfilmen wie Searching, Transformers: The Premake oder Unfriended gemausert. Das Genre bleibt jedoch eine Randerscheinung. Eine zeitgenössisch geprägte Ästhetik der Zukunft sucht man jenseits von Nischen- und Avantgardeformaten vergebens. Das Gegenteil scheint der Fall zu sein: Die digital wiederbelebte Vergangenheitsästhetik ist heute gefragter als die Ästhetik einer digitalen Zukunft. Selbst ein Film wie Spike Jonzes Her (2013), der eine elegante Brücke aus der Gegen-

wart ins Liebesleben einer durchdigitalisierten Zukunft schlägt, braucht ein analoges Retrodesign, an dem man sich durch besagte Zukunft hangeln kann. Das Dekor der Welt, in der Protagonist Theodore sich in ein Betriebssystem verliebt, ist eine Mischung aus pastellfarbenem Mid-century-modern-Raumdesign (das auch über Bildschirme einen Holzrahmen legt), Prä-Fünzigerjahre-Mode und einem Smartphone im Vintage-Zigaretten-Etui-Look.

Haptische Entwürfe, ästhetische Paradoxe

Retroartefakte dominieren auch das Bildkader von Prospect (2018), der als erwähnenswertester Film in der Flut von retrofuturistischen Indie-Pastiche-Produkten wie Kung Fury, Turbo Kid, Iron Sky, Max Cloud etc. gelten darf. Retro ist in Prospect gleichbedeutend mit proletarisch. Die Technik, von Raumschiff bis Handfeuerwaffe, ist verschlissen, recycelt und notdürftig zusammengeflickt; eine ständige Erinnerung daran, dass das Schürfen nach ausserirdischen Rohstoffen, das die Expeditionen in die Urwälder fremder Planeten motiviert, gute alte gefährliche Handarbeit ist. Die antiquierte Sprache und das befremdliche Gebilde der Schatzsucher*innen in Raumanzügen dienen als ständige Erinnerung daran, dass hier nicht unsere Gegenwart weitergedacht wird, sondern eine eigene, fremde Realität. High-Tech-Schrott und Lo-fi-Artefakte geben die notwendige nostalgische Vertrautheit, den festen Halt, inmitten dieses seltsamen Universums. Die Zukunft bleibt haptisch – mit Hilfe der Vergangenheit.

Anders als im Debütfilm von Christopher Caldwell und Zeek Earl beschränkt sich die Retrozukunft in Her aber nicht allein auf die Ausstattung. Der Look des Films ist selbst Teil des ästhetischen Paradoxes, das Damals und Heute, bzw. analog und digital aneinanderbindet: Her ist zwar digital gedreht, die für den Vintage-Anstrich verantwortlichen Kameraobjektive aber sind alte Siebzigerjahre-Optiken von Canon.

Jim Jarmusch hingegen hat, ironischerweise, mit dem in jeder Sekunde «Retro» schreienden Vampirfilm Only Lovers Left Alive (2013) seine erste digitale Arbeit abgelegt. Die Vampire, um die sich der Film dreht, verkörpern unverkennbar den von Fisher beschriebenen Zustand einer Popkultur, die von ihrer Vergangenheit nicht loskommt. Das jung gebliebene, obwohl schon jahrtausendealte Hipsterpärchen Adam und Eve verkörpert exakt die Schleife, in der die letzten Dekaden wiedergekauft, recycelt und vergöttert werden. Adams Heimat ist ein mit analoger Coolness und Retrofetisch vollgestopftes Haus inmitten der zerfallenen, postindustriellen Landschaft von Detroit. Das ewige Leben, das das überkultivierte und popver-

liebte Paar hier zwischen selbstgebastelter Altelektro- nik, Gitarren- und Vinylsammlung führt, hat sich in der gleichen Stasis verfangen wie die Popkultur selbst. Die ausgestorbenen Technologien des Hauses und die daran geknüpften Erinnerungen sind Ausdruck der tiefen Melancholie, die der Stillstand des jahrtausendelangen Vampirlebens ausgelöst hat. Besonders Adams kulturelles Bewusstsein sehnt sich nach der Materialität.

Eine Sehnsucht, die auch in der wirklichen Welt als ein anhaltender Trend zu beobachten ist: Tape, Vinyl und VHS erleben nicht nur physisch, sondern auch ästhetisch eine seit Jahrzehnten anhaltende Renaissance (man denke an das künstliche Vinylkratzen, den Pseudo-Videotape-Look oder das digital erzeugte Filmkorn). Claire Denis findet in High Life ein deutlich seltsameres und zugleich traurigeres Bild für diese Sehnsucht. Während die Protagonist*innen in annähernder Lichtgeschwindigkeit auf ein schwarzes Loch und damit auf eine ungewisse (oder vielleicht gar keine) Zukunft zurasen, liegt die Erde, dem Gesetz der Relativität nach, bereits so weit in der Vergangenheit, dass niemand mehr weiss, ob die Menschheit überhaupt noch existiert. Die Sehnsucht, die sich im digitalen, Neonlicht-getränkten Raumschiff ausbreitet, ist die Sehnsucht nach der Textur des greifbaren, analogen Lebens. Die dazugehörigen Bilder von der Erde sind auf Film gedreht – schmutzig, körnig, schön.

Im digitalen Nirvana

Die Vergangenheit, die in High Life von der Raumzeit in unerreichbare Ferne gerückt wird, wird in der wohl berühmtesten Folge von Charlie Brookers Anthology-Serie Black Mirror (2011–2019) mit irdischen Möglichkeiten in der Schwebe gehalten. In San Junipero ist es 1987. Jeden Samstag. Im Kino läuft The Lost Boys, aus dem Radio plärrt «Heaven Is A Place On Earth», im Club leckt das Neonlicht an den Fünziger-Retro-Sitzbuchten und den Schulterpolster-Outfits der tanzenden Gäste. Der Schauplatz ist jedoch kein physischer Ort, sondern eine Simulation – eine in einer Serverfarm geschaffene kalifornische Küstenkleinstadt für Intensivpatient*innen und Verstorbene. Wer aus dem Leben scheidet, hat in Brookers Zukunftsentwurf die Wahl zwischen dem klassischen Tod und einem Zwischenstopp im digital geschaffenen Nirvana. Die behagliche Vortoderfahrung in der Ewigkeit vergangener Popkulturdekaden ist das perfekte Sinnbild der retrofuturistischen Sackgasse. Der Ort bietet eine ästhetisch reizvolle Architektur, die als Teil einer physischen Realität längst verfallen wäre; in seiner digitalen Form aber bleibt er ewig erhalten und besetzt für immer den Raum, der eigentlich der Zukunft gehören sollte.

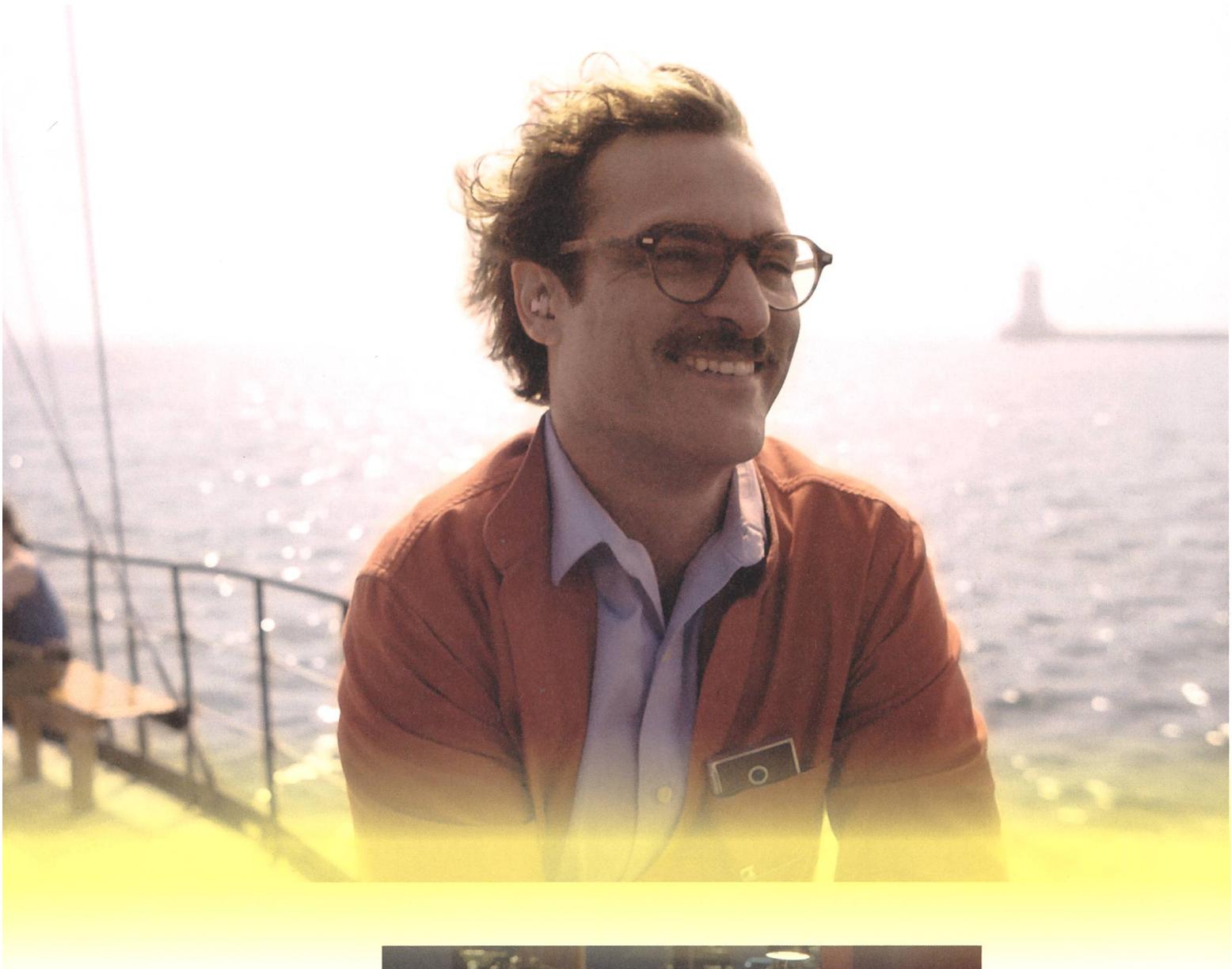


Black Mirror 2011-2019, Charlie Brooker



High Life 2018, Claire Denis





Her 2013, Spike Jonze

