

# Vorwärts in die Vergangenheit

Autor(en): **Stäheli, Alexandra**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Film : die Schweizer Kinozeitschrift**

Band (Jahr): **52 (2000)**

Heft 1

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-932680>

## **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.

# Vorwärts in die Vergangenheit

**Was sagen uns die Sciencefiction-Filme der letzten Jahre über das beginnende neue Jahrtausend? Ihre Geschichten erzählen nichts Gutes. Aber ihr Design lässt die Avantgarde der Moderne aufleben und verspricht viel Sinnliches: Die Zukunft ist Retro oder gar nicht.**

## Alexandra Stäheli

Es gab eine Zeit, da war die Zukunft noch futuristisch. Da glaubte man noch, dass der Fortschritt aus unsern Metropolen etwas Unvorstellbares, nie Gesehenes machen würde, eine scharfkantig geschnittene, aseptisch glänzende Technowelt. Es war jene Zeit, in der Filme wie Ridley Scotts «Blade Runner» (1982) und James Camerons «The Terminator» (1984) die Leinwände verdunkelten oder Werke wie die «Alien»-Reihe (1979 – 97) sich in mythologische Sphären zurückzogen.

## Schrullig altmodisch

Heute jedoch haben sich die Zukünfte geändert. Heute kommen sie im modischen Recyclingstil daher, in einem sorgfältig komponierten Retro-Design, das mit Vorliebe in die Dreissigerjahre des 20. Jahrhunderts zurückblickt. Nichts von trashigem Techniklook, nichts von scharfen Kanten: In den Sciencefiction-Filmen der letzten Jahre kehrt vielmehr die Avantgarde der Moderne mit ihren weichen, runden Formen zurück und gestaltet Architekturen und Accessoires künftiger Tage in zarten «Metropolis»-Anklängen. Da blitzen die Chromstahlverkleidungen, fliessen die Stromlinien durch in vergangenheitsbeschattete grüne Lichter getauchte Interieurs; farblose «Bauhaus»-Sessel strecken uns ihre nackte, formvollendete Funktion entgegen, schwarze Fräcke und Cocktailkleider flirren durch die Gänge, und auf den Stirnen der Helden glänzen pomaden-schwer die Dandywellen.

Überhaupt ist den Verfechtern des Guten, da sie oft als Einzige fortschrittskritisch und nicht technikverblendet sind, ein fast schrullig altmodischer Auftritt vorbehalten. So kann etwa Keanu Reeves als Neo in Andy und Larry Wachowskis «The Matrix» (1999) jeweils nur durch ein gutes altes Schnurtelefon aus den Sphären des bösen Scheins entfliehen, wie hier überhaupt die gesamte Rettungsmannschaft um ihren Anführer Morpheus – ganz ähnlich wie die Erretter der Menschheit in Terry Gil-

liams «Twelve Monkeys» (1995), Robert Longos «Johnny Mnemonic» (1995) und Stephen Norringtons «Blade» (1998) – von allerlei historischen Instrumenten umgeben ist.

## Schön alte neue Welt

In Andrew Niccols «Gattaca» (1997) hingegen wird, wie auch in Alex Proyas' «Dark City» (1997) und David Cronenbergs «eXistenZ» (1998), gleich eine ganze gleichgeschaltete Zweiklassengesellschaft von den «guten Formen» der Moderne umschlungen. Gerade deshalb lässt sich auch an Filmen wie «Gattaca» der Widerspruch am eindringlichsten darstellen, der sich in der neuen Retro-Sciencefiction zwischen sanftem Design und horriblen Zukunfts-

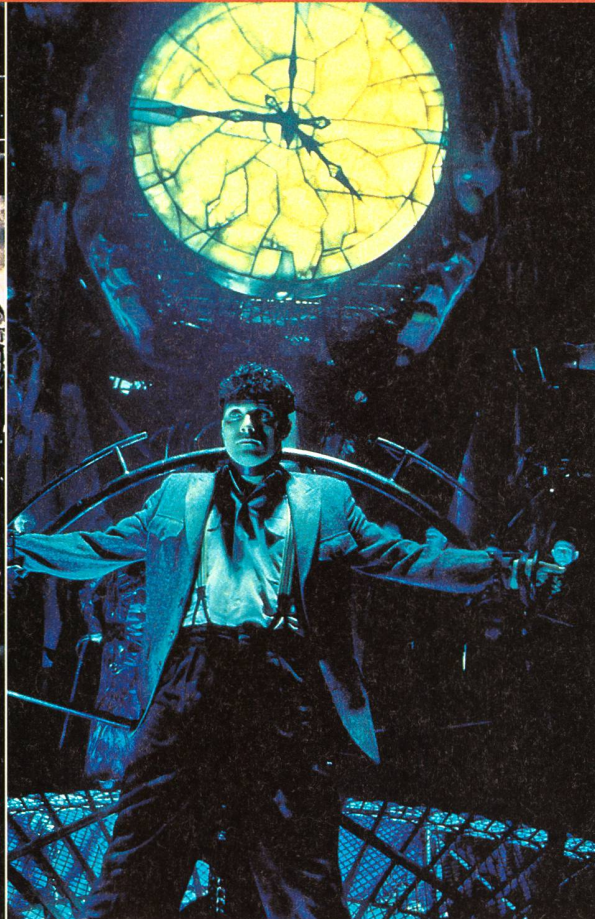
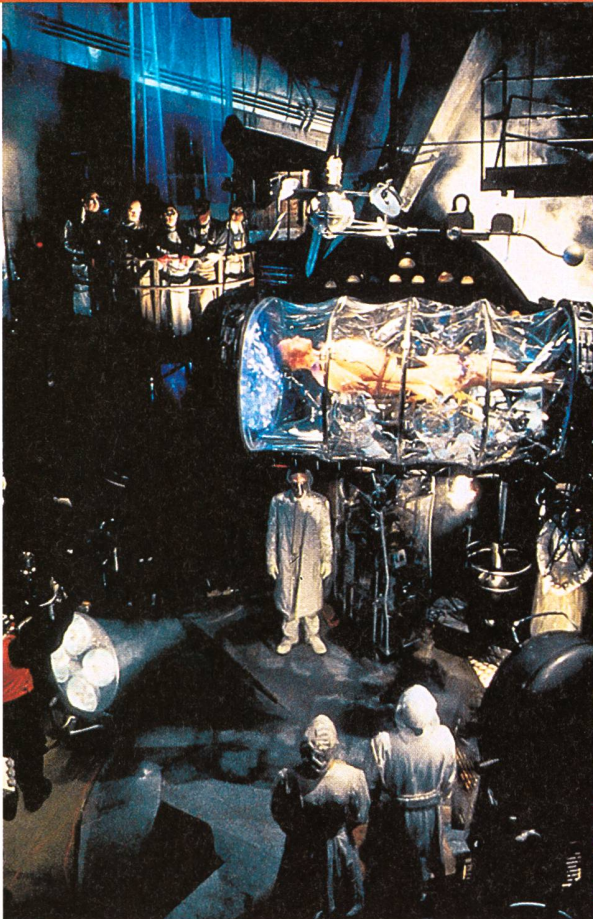
«Gattaca»: Uma Thurman und Jude Law im Retro-Set von Jan Roelfs, klassisch eingekleidet von Colleen Atwood.

▼ Neo (Keanu Reeves) besucht Morpheus (Lawrence Fishburne) im zeitlos überalterten Designmix von «The Matrix».

visionen aufspreizt. Denn das Design wird in diesen Filmen nicht wie gewöhnliches *production design* als atmosphärische Grundierung und historische Situierung einer Geschichte erkennbar, sondern es verdichtet sich zu einer eigenen Bedeutungsebene, die neben Elemente wie Handlung und Dialog tritt.

So erscheint denn das wohlgeformte Dreissigerjahre-Design etwa in «Gattaca» nicht nur als atmosphärischer Anklang an die Zeit eines beginnenden Faschismus, der auch die Lebensweise der Menschen «in naher Zukunft», wie der Vorspann ankündigt, bestimmen wird; vielmehr bilden die Retro-Designs als eigenständiges Moment einen Kontrast, ja beinahe einen Kommentar zur Ebene der Story, die von einem totalitären System erzählt, in dem die Menschen über tägliche Gen- und Urinanalysen kontrolliert und selektiert werden. Die Qualität der Gene und saubere Proben bestimmen darüber, wer zur Herrenrasse gehört (und so etwas Interessantes wie Titan-Astronaut werden darf) und wer als «invalid» mit niederen Arbeiten bestraft wird – schliesslich bietet die Biochemie allen die Möglichkeit zu bestem Menschendesign, zur Ausmerzung sämtlicher genetischer Schwächen schon vor der Geburt.





◀ «12 Monkeys»: Bruce Willis in der Röhre – bei Regisseur Terry Gilliam sind das meistens Zeitkanäle, in die eine oder andere Richtung.

«Dark City» von Alex Proyas ist «Neo-noir», transportiert den Look der 40er Jahre in eine unbestimmte Zukunft.

## In den Sciencefiction-Filmen der letzten Jahre kehrt die Avantgarde der Moderne zurück

### Form und Funktion

Anders als bei den Nazis, die ihre Untertanen über Äusserlichkeiten wie physiognomische Muster von den arischen Menschen unterschieden, geschieht die Selektion in Andrew Niccol's Film über etwas, das innerlich und unsichtbar ist: Die alles entscheidende Zusammensetzung der DNS bildet die abstrakte Matrix allen Lebens, für die es keinen visuellen Ausdruck gibt, die mit nichts Sichtbarem zu vergleichen ist. Diesem unsichtbaren Code, der die Menschen in «Gattaca» in ihrem Innersten durchzieht, scheint nun gerade die über 80-jährige Philosophie jenes wundervoll geschwungenen Designs zu widersprechen, von dem die genetisch bestimmte Zweiklassengesellschaft so elegant umgeben ist. Denn eine Idee der 1919 begründeten «Bauhaus»-Schule war es, dass die Form eines Designs ohne Ornament und Schmuck die reine Funktion der Dinge ausdrücken sollte: Die «gute Form», wie der Slogan der Fünfzigerjahre an den «Bauhaus»-Gedanken anknüpft, ist ein Design, das sich ganz der Sichtbarmachung der Funktion eines Objektes verschreibt.

Gerade dies jedoch ist nicht nur im Bereich der Biochemie, sondern im Zeitalter der Chips und Bytes überhaupt schwierig

geworden. Es ist ein Problem der Computerindustrie, dass für sie die alten Regeln der guten Formen nicht mehr anwendbar sind. Denn: Wie genau definiert man die Funktion eines Computers? Und in welcher Form könnte diese Funktion gebracht werden? Wie soll man sichtbar machen, was sich lange schon in die Abstraktheit technischer Codes verflüchtigt hat? Es scheint, als würden die liebevollen Chromstahlgriffe und funktionalen Liegen in den retrofuturistischen Filmen der letzten Jahre als sinnliche, haptische Kontrahenten antreten

gegen die Bedingungen einer näher rückenden Zeit, in der das, was uns bestimmt, in einem nicht darstellbaren Mikrobereich verschwunden sein wird. In Filmen wie «Gattaca», «The Matrix», «eXistenZ» und «Dark City» reckt die Avantgarde der Moderne so ihre wohlgeformten Waffen einer Zukunft entgegen, in der sich der technische Fortschritt ins Reich des Unsichtbaren verzogen hat. Das macht die Welt zwar nicht besser, aber sinnlicher. Sinnvoller vielleicht. Nur in Retro, so scheint es, hat unsere Zukunft eine Zukunft. ■

In «Metropolis» von 1927 drang die Zukunft noch mit stählernen Beinen in die Vergangenheit ein. Im aktuellen Science-fiction-Kino wird die Zukunft von der Vergangenheit verfolgt.

