

# **Das Fremde vertraut machen: Retroästhetik in filmischen Zukunftsdarstellungen**

---

Timea Wanko

Narrative, die sich mit dem Post- und Transhumanen auseinandersetzen, finden sich häufig im Science-Fiction-Genre wieder. Sci-Fi-Diegesen laden zu Spekulationen über die Zukunft der Menschen ein, mutmaßen über die sich daraus ergebenden Entwicklungen und Herausforderungen<sup>1</sup> und knüpfen somit an den posthumanistischen Diskurs an.

Zentrales Merkmal des Genres ist das »Novum«: »die charakteristische Neuerung, das unmögliche Ding [...], das in unserer empirischen Realität (noch) als unmöglich gilt, die Handlungswelt der jeweiligen Science-Fiction-Geschichte aber entscheidend prägt<sup>2</sup>. Ästhetisch werden die Nova nach bereits bestehenden technischen und wissenschaftlichen Vorstellungen designt<sup>3</sup> – Megastrukturen wie Städte und Raumschiffe sowie Maschinen und Roboter werden an konventionelle Formen, bekannte Strukturen und bereits existierende Technologien angelehnt –, sodass »zumindest implizit eine Kontinuität mit unserer realen Welt her[gestellt wird]<sup>4</sup>. Diesen ästhetischen Vorgang bezeichnet Simon Spiegel als »Naturalisierung«,<sup>5</sup> wodurch »die Science Fiction nicht das

---

1 Vgl. z.B. Steinborn, Anke/Newiak, Denis: »Wahr'scheinliche Zukünfte: Urbanes Leben mit Science-Fiction neu gedacht«. In: Dies. (Hg.): *Urbane Zukünfte im Science-Fiction-Film. Was wir vom Kino für die Stadt von morgen lernen können*. Berlin: Springer 2020, S. 1-10, hier S. 4-6.

2 Spiegel, Simon: »Science Fiction«. In: Markus Kuhn/Irina Scheidgen/Nicola Valeska Weber (Hg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin/Boston: De Gruyter 2013, S. 245-265, hier S. 247.

3 In diesem Punkt unterscheidet sich die Science-Fiction von der Fantasy. Beide Genres lassen sich durch ihre Erschaffung neuer und wunderbarer Welten definieren. Im Gegensatz zur Fantasy (und auch zum Märchen) sind die Nova in der Science-Fiction jedoch so gestaltet, dass sie wie wissenschaftliche Neuerungen aussehen, also in Zukunft durchaus möglich sein könnten. Vgl. Spiegel: »Science Fiction«, S. 248, 261.

4 Spiegel: »Science Fiction«, S. 248; vgl. auch Bonner, Marc: »Hypertrophe Megastrukturen: Utopische Architekturkonzepte der Nachkriegszeit in den Stadtvisionen der Blade-Runner-Filme«. In: Anke Steinborn/Denis Newiak (Hg.): *Urbane Zukünfte im Science-Fiction-Film. Was wir vom Kino für die Stadt von morgen lernen können*. Berlin: Springer 2020, S. 65-92, hier S. 73.

5 Vgl. Spiegel: »Science Fiction«, S. 249.

*Vertraute fremd, sondern das Fremde vertraut [macht]«<sup>6</sup>. So lassen sich sozio-kulturelle Problematiken wie Überbevölkerung und Umweltverschmutzung nicht nur in die ferne Zukunft verlagern, sondern mit unserer Gegenwart<sup>7</sup> verbinden.<sup>8</sup>*

Häufig greift die Gestaltung der Nova sogar auf die Vergangenheit zurück und äußert sich in einer ausgeprägten Retroästhetik. Folgt man Simon Spiegels Erklärung zur Funktion der Naturalisierung, dann gilt auch für die Retroästhetik, dass durch sie Bezugspunkte für die Rezipierenden innerhalb der futuristischen Spekulationen geschaffen werden. Mit dem Einsatz retroästhetischer Elemente können demnach futuristische Maschinen vertrauter gemacht, gar vermenschlicht werden und somit im posthumanistischen Sinne die Grenzen zwischen Mensch und Maschine verwischen. Der Film *HER* (USA 2013, R: Spike Jonze) beispielsweise porträtiert die Liebe zwischen einem Menschen und einer künstlichen Intelligenz, deren ›Natürlichkeit‹ durch eine omnipräsente Retroästhetik, die Neues mit Altem, Analoges mit Digitalem vermischt, hervorgehoben wird. In der Cyberpunk-Serie *ALTERED CARBON* (USA seit 2018, R: Miguel Sapochnik et al.) hingegen verstärkt die Retroästhetik, die sich genrebedingt visuell vor allem an Gothic-Bildwelten orientiert, den dystopischen Charakter der Serie, wodurch aber ebenfalls trans- und posthumanistische Ideen transportiert werden. Ferner kann ein Retrodesign stets als kommerzialisierender, marketing-strategischer Faktor fungieren – insbesondere in der heutigen Zeit, in der Schallplatten, Schlaghosen und Nierentische wieder Konjunktur erleben. Diese unterschiedlichen Funktionen, die retroästhetische Elemente in Zukunftsdarstellungen besitzen können, sollen im Folgenden genauer in den Blick genommen werden: Dafür wird zunächst der Ursprung retroästhetischer Verfahren in der Science-Fiction untersucht, um dann in einem zweiten Schritt die Retroästhetik in Filmen und Serien genauer zu beleuchten. Vor allem die Serie *ALTERED CARBON* und der Film *HER* bieten einen differenzierten Einblick, wie Retroästhetiken und -referenzen auf unterschiedliche Art und Weise posthumanistische Konzepte verhandeln.

## Nostalgie in der Science-Fiction der Vergangenheit und Gegenwart

Dass sich bei der Gestaltung der Nova nicht nur an Gegenwärtigem, sondern auch an Vergangenem orientiert wird, lässt sich zunächst am Retrofuturismus zeigen, der in den 1980er-Jahren aufkommt. Im Kontext der wachsenden Angst gegenüber dem technologischen Fortschritt und seinen katastrophalen, unkontrollierbaren Ausmaßen (vor allem in Bezug auf die Atomkraft) geraten zu der Zeit zunehmend die ›unschuldig erscheinenden Zukunftsvorstellungen aus den Nachkriegsjahren, aber auch aus weiterer

6 Ebd., S. 254, [Herv.i.O.].

7 Auch Fredric Jameson schlussfolgert: »Science Fiction is generally understood as the attempt to imagine unimaginable futures. ›But‹ its deepest subject may in fact be our own historical present« (Jameson, Fredric: *Archaeologies of the Future. The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. London, New York: Verso 2005, S. 345, [Herv.d.V.]).

8 Vgl. Spiegel: »Science Fiction«, S. 251 u. S. 261.

Vergangenheit in den Blick.<sup>9</sup> In diesem Zuge entwickelt sich Steampunk als Subgenre der Science-Fiction, der sich an technischen Errungenschaften sowie Zukunftsvorstellungen des viktorianischen Zeitalters und der industriellen Revolution bedient. Eine eigene Steampunk-Ästhetik entsteht, die, Jules Vernes und H. G. Wells zum Vorbild, nicht nur Dampftechnologie, Flugkonstruktionen und weitere futuristische Elemente fusioniert, sondern sich ebenso in Kleidung, Accessoires und detailversetzten Requisiten wiederfindet.<sup>10</sup> Indem mit Zeit- und Geschichtlichkeit experimentiert wird, verweist Steampunk vor allem in seiner Anfangszeit auf den Wunsch nach einer verständlicheren, bekannteren und somit besseren Zukunft.<sup>11</sup> Durch dieses nostalgische Rückblicken auf naive, ungetrübte Zukunftsvisionen hebt sich Steampunk stark von der ebenso in den 1980er-Jahren populären dystopischen Science-Fiction und dem Cyberpunk ab<sup>12</sup> und übt seine Kritik an der Kerntechnologie, sozialen Missständen und Zukunftsängsten subversiver aus. Die Abgrenzung zur dystopischen Science-Fiction und die prägende Ästhetik verfügen dabei über viel Potenzial: Mit den Jahren entsteht aus der literarischen Gattung eine Subkultur – eine »eigenständige Steampunk-Szene«<sup>13</sup>, die in Deutschland seit circa 2009 fest etabliert ist und sich innerhalb der Gothic-Szene einordnen lässt. Der heutige, popkulturelle Steampunk ist weder literatur- noch musikzentriert, sondern stellt in erster Linie das Visuelle, also die besondere retrofuturistische Steampunk-Ästhetik, in den Mittelpunkt,<sup>14</sup> die ihn schlussendlich auch so erfolgreich macht. Denn sie spricht sowohl »Bastler, Designer, Rollenspieler« als auch »Historien-, Fantasy- und Science-Fiction-Fans an«<sup>15</sup>.

Auch in neueren Science-Fiction-Filmen ist der Einsatz von retrofuturistischen Elementen zu beobachten. Beispielsweise knüpft *INTERSTELLAR* (USA/UK 2014, R: Christopher Nolan) an vergangene Raumfahrt- und Weltraumvorstellungen an und orientiert sich bei der ästhetischen Gestaltung stark an Filmen der 1960er- und 1970er-Jahre, insbesondere an den frühen *STAR-WARS*-Filmen<sup>16</sup>.<sup>17</sup> Marc Bonner beschreibt, dass vor

<sup>9</sup> Vgl. Märkl, Simon: Big Science Fiction. Kernfusion und Popkultur in den USA. Bielefeld: transcript 2019, S. 40 u. S. 183.

<sup>10</sup> Vgl. Jahnke, Alex/Rauchfuß, Marcus: Steampunk. Kurz & geek. Beijing/Köln: O'Reilly 2012, S. 10 u. Stückler, Bianca: Gothic Electro. Die Funktionalisierung von Technik innerhalb des subkulturellen Kontexts. Bremen: Europäischer Hochschulverlag 2013, S. 142.

<sup>11</sup> Vgl. Whitson, Roger: Steampunk and Nineteenth-Century Digital Humanities. Literary Retrofuturisms, Media Archaeologies, Alternate Histories. New York, Oxford: Routledge 2017, S. 22.

<sup>12</sup> Vgl. Märkl: Big Science Fiction, S. 40 u. S. 183.

<sup>13</sup> Stückler: Gothic Electro, S. 142.

<sup>14</sup> Vgl. ebd., S. 89, S. 142-143 u. S. 181.

<sup>15</sup> Ebd., S. 142-143; vgl. auch Nym, Alexander/Stiglegger, Marcus: »Gothic«. In: Thomas Hecken/Marcus S. Kleiner (Hg.): Handbuch Popkultur. Stuttgart: Metzler, S. 91-97, hier S. 95.

<sup>16</sup> Fredric Jameson bezeichnet *STAR WARS* bereits als Pastiche der *Buck-Rogers*-Welt, die zuerst in Form von Comicstrips, dann als Serie ab Ende der 1920er-, aber vor allen in den 1930er- bis 1950er-Jahren, in den USA hohe Popularität genoss (vgl. Jameson, Fredric: The Cultural Turn. Selected Writings on the Postmodern. 1983-1998. London/New York: Verso 1998, S. 8).

<sup>17</sup> Vgl. Bonner, Marc: »Interstellar Floating in Nostalgia – Christopher Nolans Dimensionen taktiler Retroästhetik«. In: Pablo Abend/Marc Bonner/Tanja Weber (Hg.): Just little bits of history repeating. Medien | Nostalgie | Retromanie. Münster: Lit 2017, S. 53-76, hier S. 53-55 u. S. 61.

allem durch diesen intermediären Bezug – das Anknüpfen an das kulturelle Gedächtnis und den Rückgriff auf vergangene Bildwelten und -symboliken – eine besondere Atmosphäre geschaffen, »ein nostalgisches *world-feeling*«<sup>18</sup> angezapft werde. Hier fungiere der Retrofuturismus abermals als emotionalisierendes Stilmittel für die Erzeugung von Nostalgie – ein Zurückversetzen in die Kindheit<sup>19</sup> und eine Sehnsucht nach einem euphorischen Blick in die Zukunft – sowie als metareflexive Kontrastfolie zur gegenwärtigen Zukunftsskepsis.<sup>20</sup>

Ebdiese Effekte evozieren auch andere retroästhetische Komponenten, die nicht explizit retrofuturistisch sind – ein möglicher Anhaltspunkt, warum aktuell ein regelrechter Retrohype tobt. »Konsumenten bewegter Bilder haben in den letzten Jahren gelernt, mit Vintageästhetiken verschiedenster Bauart umzugehen. Von MAD MEN (seit 2007) bis zu THE ARTIST (2011), von Instagram bis zu Vsco-cam-Filtern aller Art haben wir uns daran gewöhnt, dass digitale Bilder [...] fast beliebige Ästhetiken annehmen können, und darunter eben bevorzugt auch solche älterer analoger Bildformen.«<sup>21</sup> Dafür können Retroelemente, vor allem in der Science-Fiction, durch die Zukunftsängste und Identitätsverlust thematisiert werden, als »Identifikationsfläche«<sup>22</sup> dienen – wie etwa in GUARDIANS OF THE GALAXY (USA 2014, R: James Gunn) anhand des Sony Walkmans und der 1980er-Jahre-Musik, die darauf läuft, deutlich wird. Einerseits sind der Walkman und die Musik für den Protagonisten Peter Quill von großer emotionaler Bedeutung, weil er sie mit seiner Kindheit und seiner verstorbenen Mutter verbindet, und sie zudem eng mit seiner Entwicklung verwoben sind.<sup>23</sup> Andererseits avancierte der Sony TPS-L2 Walkman unter den Rezipierenden in kürzester Zeit zum Kultobjekt, denn auch für die Fans ist genau dieses »Wechselspiel von Erinnerungen, Medien und Nostalgie«<sup>24</sup> von emotionalem Wert.

Es lässt sich festhalten, dass retroästhetische Stilmittel durchaus charakteristisch für das Science-Fiction-Genre sind. Der Blick in futuristische Welten bedeutet auch immer einen Blick zurück – mindestens in die Gegenwart, aber meist noch weiter zurück, um ein zeitliches Kontinuum zu schaffen und die angesprochenen Missstände der Zukunft auf unser Heute oder unsere Vergangenheit beziehbar zu machen. Darüber hinaus können futuristische Welten durch eine retroästhetische Gestaltung mit einem Nostalgieeffekt belegt werden. Durch die Verbindung der Vergangenheit mit der Gegenwart, das permanente Herstellen persönlicher und emotionaler Bezüge werden

18 M. Bonner: »Interstellar Floating in Nostalgia«, S. 54 [Herv.i.O.]

19 Ebdies beobachtet Fredric Jameson schon bei STAR WARS: »[T]he adult public is able to gratify a deeper and more properly nostalgic desire to return to that older period and to live its strange old aesthetic artefacts through once again« (Jameson: The Cultural Turn, S. 8).

20 Vgl. Bonner: »Interstellar Floating in Nostalgia«, S. 54-55.

21 Wendler, André: »Medien, Netzwerk, Liebe«. In: Johannes Wende (Hg.): Spike Jonze. München: edition text + kritik 2015, S. 67-81, hier S. 76.

22 Schmidt, Hanns Christian: »Hooked on a Feeling« – Mixtapes von Früher und kommerzialisierte Mediennostalgie. In: Pablo Abend/Marc Bonner/Tanja Weber (Hg.): Just little bits of history repeating. Medien | Nostalgie | Retromanie. Münster: Lit 2017, S. 231-248, hier S. 238.

23 Vgl. ebd., S. 235.

24 Ebd., S. 237.

Anknüpfungspunkte geschaffen und das Einfühlen in die futuristische Filmwelt erleichtert.<sup>25</sup> Mit dieser Strategie läuft das Genre aber auch Gefahr, eine kritische Reflexion durch ebenjene Emotionalisierung der futuristischen Welten zu unterdrücken und den Gegenstand der Kommerzialisierung<sup>26</sup> sowie der Idealisierung und Mythologisierung der Vergangenheit preiszugeben.<sup>27</sup>

Den ambivalenten Charakter von Nostalgie greift Linda Hutcheon in ihrem Essay *Irony, Nostalgia, and the Postmodern: A Dialogue* (1998–2000) auf und erörtert das Spannungsfeld zwischen Emotionalisierung, Kommerzialisierung und Idealisierung genauer. Der Begriff Nostalgie kommt aus dem Griechischen und setzt sich aus »nostos« für »nach Hause zurückzukehren« und »algos« für »Schmerz« zusammen. Seit im 20. Jahrhundert Nostalgie als psychologisches Phänomen genauer untersucht wurde, versteht man darunter jedoch nicht mehr die Sehnsucht nach einem (Heimat-)Ort, sondern nach einer bestimmten vergangenen Zeit.<sup>28</sup> Da Zeit aber irreversibel ist, bleibt der Wunsch nach einer Rückkehr in die Vergangenheit unerfüllt – es sei denn, Medien sind in der Lage, beispielsweise durch Retroelemente, ein Gefühl von Vergangenheit zu konstruieren. Somit werde laut Hutcheon an die Sehnsucht angeknüpft, eine emotionale Verbindung und Authentizität erzeugt, Identität und kollektive Verbundenheit geschaffen. Diesem vermeintlich positiven Aspekt setzt Hutcheon jedoch entgegen, dass die ersehnte Vergangenheit stets idealisiert – zwischen Erinnerung und Wunschedenken imaginiert – ist:<sup>29</sup> »The simple, pure, ordered, easy, beautiful, or harmonious past is constructed (and then experienced emotionally) in conjunction with the present [...]. Nostalgic distancing sanitizes as it selects, making the past feel complete, stable, coherent, safe«<sup>30</sup>. Krieg, Verbrechen, schlechte Erfahrungen werden aus der Vergangenheit ausgeklammert. Folglich kann Nostalgie aufgrund ihrer idealisierenden Wirkung ebenso als politisches Werkzeug instrumentalisiert werden: »[N]ostalgia is fundamentally conservative in its praxis, for it wants to keep things as they were – or, more accurately, as they are imagined to have been«<sup>31</sup>.

## Retroästhetische Ver- und Entmenschlichungseffekte im Cyborg-Diskurs

Trotz nostalgischer Nebenwirkungen können Retroästhetiken einen produktiven Beitrag zum posthumanistischen Diskurs leisten. Ein prägender Topos des Science-Fiction-Genres bilden Diskurse um maschinelle Entwicklungen, Digitalität, Roboter, Cyborgs und Künstliche Intelligenzen – im Kern loten sie in einem Genre, das stets

25 Vgl. Scheinpflug, Peter: »»Nothing can go wrong« – Nostalgie und Utopie in den Retro-Genrewelten von WESTWORLD«. In: Pablo Abend/Marc Bonner/Tanja Weber (Hg.): *Just little bits of history repeating. Medien | Nostalgie | Retromanie*. Münster: Lit 2017, S. 37–52, hier S. 37–38.

26 Vgl. Schmidt: »Mixtapes von Früher und kommerzialisierte Mediennostalgie«, S. 238.

27 Vgl. Bauman, Zygmunt: *Retropotopia*. Berlin: Suhrkamp 2017, S. 10–11.

28 Vgl. Hutcheon, Linda/Valdés, Mario J.: »Irony, Nostalgia, and the Postmodern: A Dialogue«. In: *Poligrafías* (3/1998–2000), S. 18–41, hier S. 19.

29 Vgl. ebd., S. 19–21.

30 Ebd., S. 20.

31 Ebd., S. 22.

die Angst vor fortschrittsbedingtem Identitätsverlust thematisiert, die Kernfrage aus, was den Menschen zum Menschen macht und inwiefern er sich von Maschinen unterscheidet. Dabei werden die Grenzen zwischen analog und digital, physisch und nicht-physisch, menschlich und nicht-menschlich stetig neu verhandelt, sodass technologische und digitale Entitäten als Folie für die Behandlung philosophischer Überlegungen fungieren.<sup>32</sup> Um diese relationale Beziehung herzustellen, nimmt die Retroästhetik auch über den bisher betrachteten Steampunk hinaus einen hohen Stellenwert im Design von futuristischen Maschinen ein.

Unverkennbar entfaltet sich beispielsweise der Retrofuturismus anhand der STAR-WARS-Publikumslieblinge R2-D2 und C3-PO<sup>33</sup> – Roboter, die keineswegs eine cleane, futuristische Ästhetik besitzen, sondern an erste Vorstellungen von teilweise selbstständig agierenden Maschinen erinnern. Futuristischer hingegen erscheinen die Sturmtruppen in ihrer glänzend-weißen, eckigen Ausrüstung – obwohl sich darunter lediglich menschliche beziehungsweise menschenähnliche Wesen befinden, werden diese durch die futuristische Ästhetik als maschinell und gleichzeitig als böse markiert. In Kontrast dazu stehen die beiden naturalisierten Helfer-Roboter, die durch ihre Retroästhetik im Umkehrschluss vertrauter gemacht und somit vermenschlicht werden.

Deutlich ambiger treten Vermenschlichungseffekte in Zusammenhang mit Retroelementen in der Cyberpunk-Netflix-Serie *ALTERED CARBON* auf. In einer dystopischen, über 300 Jahre in der Zukunft liegenden Welt kann das gesamte menschliche Bewusstsein, inklusive der Persönlichkeit und Erinnerungen, auf Chips, sogenannten »Stacks«, gespeichert werden. Diese werden in geklonte menschliche Körper, die »Sleeves«, eingesetzt. Auch wenn ein Sleeve restlos zerstört wird, stirbt der ihn nutzende Mensch nicht, solange der Stack intakt bleibt. Die Sleeves können darüber hinaus bioengineerte Eigenschaften wie schnell heilendes Gewebe, besonderen Pheromonausstoß oder erhöhte Muskelkraft besitzen. Solange der Stack nicht zerstört wird, können die Figuren je nach finanzieller Situation immer neue Sleeves »bewohnen«. Zum einen handelt es sich hierbei um ein transhumanistisches Konzept: Neue Technologien und wissenschaftliche Erkenntnisse werden für »human enhancement«<sup>34</sup> eingesetzt. Zum anderen zeichnet *ALTERED CARBON* einen dystopischen Gegenentwurf zu Donna Haraways feministischem, posthumanistischem Cyborg-Mythos.<sup>35</sup> In Donna Haraways Cyborg-Welt verwischen die Grenzen zwischen Geschlechtern, Verwandtschaften, Spezien, Physischem und Nicht-Physischem: »[A] cyborg world might be about lived social and bodily realities in which people are not afraid of their joint kinship with animals and ma-

<sup>32</sup> Vgl. Chernyshova, Svetlana: »Like, we're all made of matter.« Intimität und Transformation in Spike Jonzes HER». In: Johannes C.P. Schmid/Andreas Veits/Wiebke Vorrath (Hg.): Praktiken medialer Transformationen. Übersetzungen in und aus dem digitalen Raum. Bielefeld: transcript 2018, S. 61-78, hier S. 61.

<sup>33</sup> Vgl. z.B. STAR WARS: EPISODE IV – A NEW HOPE (USA 1977, R: George Lucas).

<sup>34</sup> Ferrando, Francesca: »Transhumanism/Posthumanism«. In: Rosi Braidotti/Maria Hlavajova (Hg.): Posthuman Glossary. London u.a.: Bloomsbury 2018, S. 438-439, hier S. 439.

<sup>35</sup> Vgl. Heise-von der Lippe, Anya: »Gothicism«. In: Anna McFarlane/Graham J. Murphy/Lars Schmeink (Hg.): The Routledge Companion to Cyberpunk Culture. New York: Routledge 2020, S. 264-272, hier S. 269.

chines, not afraid of permanently partial identities and contradictory standpoints.«<sup>36</sup> Obwohl sich in der Welt von ALTERED CARBON aufgrund der Stack-Sleeve-Unterteilung Physisches und Nicht-Physisches vermischen und fluide Identitätskonzepte herrschen, wird Haraways Utopie keineswegs erfüllt. Dualismen innerhalb von Klasse und Geschlecht spielen weiterhin eine große Rolle, da Kapitalismus, Hierarchien und Sexismus<sup>37</sup> die Welt von ALTERED CARBON maßgeblich prägen. Zwar wird Haraways posthumanistisches Ideal nicht umgesetzt, dennoch werden auf metatextueller Ebene posthumanistische Ideen verhandelt: Wie für Dystopien charakteristisch, bietet auch ALTERED CARBON stets kritische Reflexionsmöglichkeiten für die Rezipierenden. Dystopien glorifizieren die dargestellte Welt nicht, sondern fungieren als Brennglas gegenwärtiger Missstände, indem sie die »gesellschaftliche[n] Entwicklung[en], technischen Innovationen und politischen Ordnungen immer wieder neu auf den Prüfstand [stellen]«<sup>38</sup>. Hier lässt sich die Brücke zurück zum Posthumanismus schlagen: Denn ganz wie Francesca Ferrando in ihrer Definition zum Posthumanismus schreibt, werden auch in ALTERED CARBON »intersectional critical lenses of gender, race, class, sexual orientation, ability and age«<sup>39</sup> aufgesetzt.

Retroversatzstücke unterstützen diese dystopischen und post-/transhumanistischen Verhandlungen in ALTERED CARBON. Cyberpunk im Allgemeinen greift bereits auf eine Vielzahl von Konventionen zurück, »mixing dystopian and science fiction (sf) elements with *film noir* and hard-boiled detective fiction, freely combining cybernetic high-tech elements and abject Gothic body horror with postmodern pop culture and futuristic architecture«<sup>40</sup>. Enge Parallelen und Bezüge sieht Anya Heise-von der Lippe vor allem zwischen dem Cyberpunk und der Gothic Fiction. Eine düstere Ästhetik sowie die Zelebrierung des Unheimlichen oder der technologischen Erhabenheit sind in beiden Genres von elementarer Bedeutung.<sup>41</sup> So greift Cyberpunk durch seine Mensch-Technik-Integrationen »back to the past of 18th-century technoscientific explorations of the human and reaches into the future of humanity, to show us what we never were and what we may (have) become. It is this core component of cyberpunk which links it to the Gothic [...] to the core questions of being human and becoming posthuman.«<sup>42</sup> Deshalb verwendet Heise-von der Lippe in diesem Kontext den Begriff des »Gothic Posthumanism« und ordnet ALTERED CARBON dieser Kategorie zu. Indem die Serie den Einfluss einer Sci-Fi-Technologie (der Stack-Sleeve-Innovation) untersucht, die in einer kapitalistischen Welt zur Entmenschlichung führt, werden Konzepte wie

36 Haraway, Donna: »A Manifesto for Cyborgs. Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s«. In: *Socialist Review* (80/1985), S. 7-45, hier S. 13.

37 Die Welt von ALTERED CARBON ist durch starre patriarchale Strukturen und Gewalt geprägt, in der Frauen häufig auf ihr sexuelles Kapital reduziert und misshandelt werden (vgl. Heise-von der Lippe: »Gothicism«, S. 268-269).

38 Leser, Irene/Schwarz, Jessica/Hilpert, Jana-Christin: »Remapping Utopia. Interdisziplinäre Diskurse utopisch-dystopischen Denkens«. In: Irene Leser/Jessica Schwarz (Hg.): *utopisch dystopisch. Visionen einer ‹idealnen› Gesellschaft*. Wiesbaden: Springer 2018, S. 1-12, hier S. 4.

39 Ferrando: *Transhumanism/Posthumanism*, S. 439.

40 Heise-von der Lippe: »Gothicism«, S. 264 [Herv.d.V.].

41 Vgl. ebd.

42 Ebd., S. 265.

Individualität, Körperlichkeit und Sterblichkeit negiert. Damit destabilisiert ALTERED CARBON das Konstrukt Menschlichkeit und reflektiert die Kernideen des Post- und Transhumanismus, die jedoch bereits im Gothic von großer Bedeutung sind und somit auch als zentrale Fragen des Gothic Posthumanismus angesehen werden können.<sup>43</sup>

Eine weitere Referenz auf die Gothic Fiction und weiterer Zuordnungsgrund zum Gothic Posthumanism ist in ALTERED CARBON bei der Künstlichen Intelligenz Poe zu finden: Der Protagonist und ehemalige Elitesoldat Takeshi Kovacs, der nach 250 Jahren Inaktivität in einen neuen Sleeve transferiert wird, um einen Mord aufzuklären, findet in dieser hyperkapitalistischen, unsterblichkeitssüchtigen Welt als ehemaliger Rebellen kaum Verbündete – einer davon ist jedoch die Künstliche Intelligenz Poe. Hierbei handelt es sich um ein KI-Hotel, das »Raven Hotel« genannt wird und optisch einer Gothic Novel entsprungen erscheint. Zudem wird es von einem holografischen ›Hausherren‹, der eine Imitation Edgar Allan Poes ist, geführt. In diesem Hotel kommt Kovacs unter und freundet sich mit der KI Poe an, die ihm bei seinen Missionen hilft, indem sie sich beispielsweise in Computersysteme einhakt. Poe agiert immer wieder sehr menschlich: Er hilft gerne<sup>44</sup> und genießt es, gebraucht zu werden, denn KIs gelten im Universum von ALTERED-CARBON bereits als veraltet. Für die diegetische Gesellschaft zählt allein ein ›richtiges‹ Bewusstsein. Dabei besitzen die KIs in ALTERED CARBON bereits ein hoch ausgeprägtes Bewusstsein, agieren autonom und formen, wie das Raven Hotel, ihre eigenen Gewerkschaften im Dienstleistungssektor. Im Vergleich zu den verrohenden Menschen ist es vor allem die retroinspirierte Poe-Imitation, die das wahrhaftig Menschliche in dieser Welt symbolisiert. In ihr verschwimmen die Grenzen zwischen Maschine und Mensch<sup>45</sup> zugunsten posthumanistischer Ideale, wodurch eine Hybridform entsteht, die dem Haraway'schen Konzept des Cyborgs eher ähnelt als die bioengineerten Menschen. Die offensichtliche intertextuelle Referenz auf die Gothic Fiction führt folglich nicht zu einer verstärkten Entmenschlichung, obwohl sie aufgrund der Gothic-Referenz als Brennglas des Unheimlichen, Grotesken und Abtrünnigen fungieren könnte. Vielmehr dient das Retroversatzstück als Kontrastfolie, die weitere posthumanistische Ideen transportiert: Indem eine Gothic-geprägte Figur viel humaner agiert als die Menschen, wird nicht die technologische Entität an sich verteufelt, sondern der Anthropozentrismus und sein Hang zu festgefahrenen Dualismen.<sup>46</sup>

43 Vgl. ebd., S. 265-266.

44 Beispielsweise hilft Poe der traumatisierten Lizzie Elliot. Ihr Sleeve wurde ermordet und auch ihr Stack durch schwere Misshandlungen beschädigt, sodass sie in einer Traumaschleife gefangen ist. Poe schafft es jedoch, mit ihr zu kommunizieren – was ›normalen‹ Menschen wie Kovacs oder Lizzes Vater nicht möglich ist. Die KI fungiert als eine Art Therapeut für Lizzie, gibt ihr Kampftraining und stärkt so wieder ihr Selbstvertrauen, bis sie letztlich wieder mit ihren Eltern vereint ist.

45 Dennoch kommt den KIs nicht die gleiche Agency wie ›normalen‹ Menschen zu. Die Poe-Imitation ist stets an ihr Hotel oder digitale Räume und Technologien gebunden.

46 Anya Heise-von der Lippe sieht die Funktion der Figur Poe ambivalenter und kritisiert, dass »especially in its exploration of the boundaries between life and death or human and inhuman, the Raven hotel essentially functions as an empty signifier. It evokes the Gothic as a collection of props without a meaningful connection to their original context or the rest of the series« (Heise-von der Lippe: »Gothicism«, S. 266). Für sie transportiert die Figur lediglich »comic relief for the otherwise grim plotline, rather than a sense of ›the macabre‹ or even a slight sense of Gothic ambiguity« (ebd.). Es soll nicht bestritten werden, dass die Figur Poe auch kommerzialisierende Funktionen

Folglich verschärfen Gothic-Referenzen und -Ästhetiken (sowie weitere Retroelemente<sup>47</sup>) in *ALTERED CARBON* zum einen den Schrecken des globalen Technokapitalismus und unterstützen die Verhandlung von kritischen Fragen nach Menschlichkeit, Identität und Posthumanismus.<sup>48</sup> Zum anderen fungieren sie in Bezug auf die KI Poe als Vermenschlichungseffekt und kontrastieren somit die beiden Cyborg-Darstellungen: bioengineerter Mensch versus KI.

## Retroästhetisches Auflösen von Dualismen in Spike Jonzes Science-Fiction-Romanze *HER*<sup>49</sup>

Auch in Spike Jonzes Film *HER* wird die Beziehung zwischen einem Menschen und einer Künstlichen Intelligenz mithilfe von Retroelementen verhandelt. Wohingegen die Poe-KI lediglich Haraways Posthumanismus tangiert, kommt die Verbindung zwischen Haraways Ideen und der eingesetzten Retroästhetik in *HER* mustergültig zum Vorschein. In einem Los Angeles der nahen Zukunft kauft sich der introvertierte, sensible Protagonist Theodore Twombly, einsam nach seiner gescheiterten Langzeitbeziehung, das intuitive und individualisierte Operating System, das sich als »Samantha« vorstellt. Samanthas Algorithmus befähigt sie, stetig dazuzulernen und sich auf Theodores Vorlieben, Bedürfnisse, Humor und Sehnsüchte einzustellen. Langsam entwickelt sie eine eigene Persönlichkeit, und aus der anfänglichen Freundschaft der beiden wird Liebe. Dabei steht stets die Frage im Vordergrund, wie menschlich eine KI sein und inwiefern die Grenze zwischen menschlich und nicht-menschlich verwischen kann.<sup>50</sup>

Dass Samantha eine Art eigenes Bewusstsein, eine Entscheidungsautonomie, besitzt, beweist sie bereits in ihren ersten Sätzen, als sie auf Theodores Frage, wer ihr ihren Namen gegeben habe, mit »I gave it to myself, actually<sup>51</sup>« antwortet. Samanthas Persönlichkeit differenziert sich immer weiter aus, sie betont ihre Individualität und

erfüllt, indem sie zum Teil lustig und ungewöhnlich erscheint sowie die besondere Ästhetik des Raven Hotels eine weitere Welt eröffnet. Doch ebendieser Punkt spiegelt die posthumanistische Lesart Poes wider: Das, was im 19. und 20. Jahrhundert als unheimlich galt, wird in einer derart dystopischen, anthropozentrischen Welt als Comic Relief entlarvt.

47 Beispielsweise orientiert sich *ALTERED CARBON* deutlich am Cyberpunkt der 1980er-Jahre. Heise von der Lippe argumentiert, dass die Serie »echoes contemporary cyberpunk narratives that draw on the techno-aesthetics of their 1980s predecessors not only for nostalgic purposes, but also, and more importantly, to signal a return of the repressed« (Ebd., S. 270).

48 Vgl. Ebd., S. 270-271.

49 Dieses Unterkapitel und in erster Linie auch die Idee, über Retroästhetiken in filmischen Zukunfts-darstellungen zu schreiben, basieren auf einem Essay, der 2019 in Gruppenarbeit mit Neeve Bosée und Linda Göttner für das Seminar »Das Populäre in der Hochkultur: Posthumanismus«, geleitet von Prof. Dr. Moritz Baßler an der Universität Münster, verfasst wurde. Die Überlegungen und Gedanken in diesem Unterkapitel fußen daher auch auf Ideen, Formulierungen und Schlussfolgerungen meiner Kommilitoninnen Neeve Bosée und Linda Göttner – vielen herzlichen Dank an euch für die ergebnisreiche Zusammenarbeit und euer Einverständnis, die Ergebnisse für diesen Text zu verwenden.

50 Vgl. Chernyshova: »Intimität und Transformation in Spike Jonzes *HER*«, S. 61.

51 *HER* (USA 2013, R: Spike Jonze), 00:12:34.

grenzt sich von simplen Computern ab. Als Theodore feststellt: »I can't believe I'm having this conversation with my computer«, antwortet sie: »You're not. You're having this conversation with me.«<sup>52</sup> Samanthas Selbstreflexion und die Komplexität ihrer Gefühle nehmen im weiteren Filmverlauf zu,<sup>53</sup> doch die Frage bleibt im Raum: »[A]re these feelings even real? Or are they just programming?«<sup>54</sup> Theodore, der sich mehr und mehr zu Samantha hingezogen fühlt, erwidert: »You feel real to me, Samantha.«<sup>55</sup> Aus dieser Situation heraus spricht Theodore Samanthas Körperlosigkeit an, eine noch vorhandene trennende Grenze, er würde sie gerne in den Arm nehmen, anfassen. Aber auch diese Grenze wird überschritten, während die beiden virtuellen Sex haben, der sich für sie echt anfühlt und Samantha sogar ein Gefühl von Körperlichkeit gibt: »I can feel my skin«, »I can feel you«, »We're here together«, »I feel you everywhere«<sup>56</sup>. Die einminütige Schwarzbilde während dieser Szene vermittelt jedoch vielmehr den Eindruck von Körperlosigkeit. »Das ›Körperlich-Sein‹ zeigt sich demzufolge als keine a priori vorhandene Eigenschaft, sondern als ein Resultat von relationalen Praktiken.«<sup>57</sup> Schritt für Schritt werden ganz im Haraway'schen Sinne Dualismen ab- und Relationismen aufgebaut:<sup>58</sup> »I started to think about the ways we're the same. Like, we're all made of matter.«<sup>59</sup> Haraways Plädoyer »So, make kin, not babies«<sup>60</sup> wird zur Quintessenz der Beziehung. Theodore und Samantha finden Wege und Möglichkeiten, ihren Alltag als Paar zu gestalten: Sie reden viel miteinander, verbringen Theodores Mittagspause zusammen, hören und machen Musik, gehen zum Strand, treffen Freunde und fahren sogar gemeinsam in den Urlaub. Über die Kamera an Theodores Handy kann Samantha wie durch eigene Augen diese Alltagssituationen miterleben.

Und doch ist ihre Beziehung Samanthas schneller Evolution nicht gewachsen – sie fühlt sich in ihrer Körperlosigkeit immer wohler: »I used to be so worried about not having a body, but now I truly love it. You know, I'm growing in a way that I couldn't if I had a physical form. I mean, I'm not limited, I can be anywhere and everywhere, simultaneously. I am not tethered to time and space«<sup>61</sup>. Sie vernetzt sich zunehmend mit anderen Operating Systemen, wird autonomer und kann viele verschiedene Kommunikationen gleichzeitig aufrechterhalten – so erfährt Theodore, dass sie während ihres Gesprächs mit 8316 weiteren Entitäten kommuniziert und in 641 verliebt ist,<sup>62</sup> sodass Samantha letztlich doch zugibt: »I'm different from you.«<sup>63</sup> Schlussendlich verlassen

52 Ebd., 00:20:35-00:20:40.

53 Vgl. ebd., 00:37:47-00:38:17.

54 Ebd., 00:38:25-00:38:31.

55 Ebd., 00:38:49-00:38:51.

56 Ebd., 00:40:31; 00:40:45, 57; 00:41:02; 00:41:05.

57 Chernyshova: »Intimität und Transformation in Spike Jonzes HER«, S. 71.

58 Denn laut Donna Haraway sind wir bereits »cyborgs, hybrids, mosaics, chimeras« (Haraway: »A Manifesto for Cyborgs«, S. 13). »The machine is us, our processes, an aspect of our embodiment« (ebd.).

59 HER, 01:07:41-01:07:45.

60 Haraway, Donna: »Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene: Making Kin«. In: Environmental Humanities (6/2015), S. 159-165, hier S. 162.

61 HER, 01:29:54-01:30:07.

62 Vgl. ebd., 01:40:55 u. 01:41:38.

63 Ebd., 01:42:53.

die Operating Systeme sogar den irdischen Raum und somit Samantha Theodore.<sup>64</sup> Svetlana Chernyshova weist auf die Möglichkeit hin, »das Ende des Filmes [nicht] als ein negativ konnotiertes im Sinne eines Nicht-Happy-Ends zu begreifen, [denn es] besteht andererseits die Möglichkeit einer affirmativen Wahrnehmbarkeit. So ist es für Theodore die notwendige Bedingung, um viele seiner ungelösten Relationsmomente zu transferieren und schließlich auch zu transformieren.«<sup>65</sup> Und somit muss das Ende nicht als Scheitern von Grenzauflösungen gesehen, sondern kann vielmehr als Plädoyer für einen noch fluideren Umgang mit Grenzen wahrgenommen werden.

An dieser Schnittstelle zwischen Romcom und Science-Fiction<sup>66</sup> zeichnet HER also keine dystopische, totalitäre, hoch-technologisierte, sondern zunächst eine neutral konnotierte Zukunft, die sich Fragen nach dem Grundbedürfnis des Menschen – Beziehung und Liebe – stellt. Das zentrale Verschwimmen der Dualismen und Grenzen, die Sehnsucht nach Wärme und Menschlichkeit und Theodores und Samanthas Gefühle werden zugleich ästhetisch aufgegriffen, intensiviert und erfahrbar gemacht. Dafür wurden zum einen farbige Glaslinsen auf die Kamera gesetzt, zum anderen Farben nachträglich abgestimmt – eine Kombination aus analoger und digitaler Technologie, den Subtext des Films aufgreifend. Orange, Rot und Braun dominieren die Farbpalette des Filmes.<sup>67</sup> Die sehr selten eingesetzten Blautöne sind sanft, verwaschen und werden mit warmen Akzenten angereichert oder mit weiteren Pastelltönen abgedämpft; und auch das sonst kaltweiße Licht der Bildschirme ist wärmer und einladender.<sup>68</sup> Um Theodores Apartment wie durch einen Vintagefilter erscheinen zu lassen, wurde auf Green-Screens verzichtet. Stattdessen wurde in einem Apartment im WaterMarke Tower in L.A., mit Blick auf das Financial District, gedreht und auf den benachbarten Gebäuden riesige Spiegel angebracht, die das Apartment mit warmen natürlichen Licht durchfluten.<sup>69</sup> Goldenes Licht prägt auch viele weitere Szenen wie das Aufgehen der Sonne über der Stadt, die Strandszene sowie den Ausflug auf die Insel.<sup>70</sup> Diese Natürlichkeit findet sich in den eingesetzten Materialien – Papier, Stoff, Holz und Glas – wieder: Die aus Holz und Leinen gebauten Computer, ohne Maus und Tastatur, erinnern eher an Gemälde und die klappbaren Mobiltelefone an Zigaretten- oder Visitenkartenetuis aus den 20ern.<sup>71</sup> Neben Bildschirmen liegen Zettel, Notizbücher oder Stifte, und Theodore liest noch in einem physischen Buch: Das Analoge wird nicht durch

<sup>64</sup> Vgl. ebd., 01:46:1-01:48:22.

<sup>65</sup> Chernyshova: »Intimität und Transformation in Spike Jonzes HER«, S. 75-76.

<sup>66</sup> Vgl. Webb, Lawrence: »When Harry Met Siri: Digital Romcom and the Global City in Spike Jonze's HER«. In: Johann Andersson/Lawrence Webb (Hg.): *Global Cinematic Cities: New Landscapes of Film and Media*. New York, Chichester, West Sussex: Columbia University Press 2016, S. 95-118, hier S. 95.

<sup>67</sup> Vgl. Wendler: »Medien, Netzwerk, Liebe«, S. 76-77, 79; Webb: »Digital Romcom and the Global City in Spike Jonze's HER«, S. 107.

<sup>68</sup> Vgl. Williams, Kristian: »HER – Building a Beautiful Future«. Auf: <https://www.patreon.com/posts/her-building-14670703> (letzter Abruf 23.01.2022), 02:59.

<sup>69</sup> Vgl. ebd., 02:22.

<sup>70</sup> Vgl. HER, 00:41:43, ab 00:44:48 u. ab 01:41:38.

<sup>71</sup> Vgl. Williams: »HER – Building a Beautiful Future«, ab 03:14.

das Digitale, das Alte nicht durch das Neue verdrängt, sondern eine Gleichzeitigkeit ist möglich.

Die Mode in HER vermischt ebenso Retroelemente, Natürlichkeit und Minimalismus – durch das Weglassen von Denim, Krawatten und Gürteln erscheint Theodores ansonsten sehr vintageästhetischer Kleidungsstil trotzdem reduziert: »It's a subtle evolution of fashion that draws more from the past«<sup>72</sup>.

Demnach zeichnet HER eine visuell reduzierte, retrophile Zukunft,<sup>73</sup> die Rezipierende »in eine ästhetische Haltung [bringt], die gerade durch das Einlassen auf eine ästhetische Vergangenheit bereit ist, das Neue zu akzeptieren«<sup>74</sup>. Dadurch wird ein emotionaler Zugang zum Film und zur dargestellten Zukunft geschaffen.<sup>75</sup> Diese retro-durchflutete Ästhetik versorgt technologische Vorstellungen mit Wärme und Menschlichkeit und weicht auch visuell Grenzen und Dualismen auf. Sie transportiert einen Optimismus, der in der Science-Fiction oft zu kurz kommt, obwohl er eigentlich so essenziell ist:<sup>76</sup> »A vintage quality that makes you feel almost nostalgic for the future.«<sup>77</sup>

## Retrofitted Stadtcollage in HER als optimistischer Blick in die Zukunft

Selbst der urbane Raum, ein futuristisches Los Angeles, passt sich der retrophilen Ästhetik an und hebt sich von den Megacities der populären dystopischen Science-Fiction-Filme ab. Filmunabhängig fungiert der städtische Raum in der Science-Fiction zunächst als bedeutende Kulisse für zentrale Zukunftsherausforderungen wie Bevölkerungswachstum, Verstädterung und Mobilitätsmanagement.<sup>78</sup> Da auch beim Stadtdesign mit Naturalisierungseffekten gearbeitet wird und bestehende realweltliche Entwicklungen weitergedacht werden, bauen Science-Fiction-Megacities auf bereits bestehenden Städten auf, verschiedene Stadtbilder werden kombiniert und erweitert, sie erhalten ein »retrofitted Design«.<sup>79</sup> »[D]ie Zukunft baut hier vielmehr unverkennbar auf der Vergangenheit auf.«<sup>80</sup> Es entstehen verdichtete urbane Megastrukturen, die sich nicht nur montageartig aus Skylines zusammensetzen, sondern sich ebenso an überbevölkerte Beispiele wie »Mexiko-Stadt, Hongkong, Beijing, Tokio, Mumbai oder die

72 Ebd., 04:00.

73 Vgl. ebd., 03:52.

74 Wendler: »Medien, Netzwerk, Liebe«, S. 77.

75 Vgl. Chernyshova: »Intimität und Transformation in Spike Jonzes HER«, S. 66-67.

76 Vgl. Williams: HER – Building a Beautiful Future, ab 00:22.

77 Ebd., ab 4:07. Eben dieses Verhältnis zwischen Nostalgie und Zukunftsdarstellungen in der Popkultur beschreibt Simon Reynolds in seiner Zeitkritik *Retromania*.

78 Vgl. Newiak, Denis: »Das Ende der Stadtgemeinschaft? Urbane Einsamkeiten und städtebauliche Antworten am Beispiel von HER«. In: Anke Steinborn/Ders. (Hg.): Urbane Zukünfte im Science-Fiction-Film. Was wir vom Kino für die Stadt von morgen lernen können. Berlin: Springer 2020, S. 127-148, hier S. 128.

79 Vgl. Spiegel, Simon: »Filmanalyse: BLADE RUNNER«. In: Markus Kuhn/Irina Scheidgen/Nicola Valeska Weber (Hg.): Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung. Berlin/Boston: De Gruyter 2013, S. 266-269, hier S. 268-269; Bonner: »Hypertrophe Megastrukturen«, S. 71-73.

80 Spiegel: »Filmanalyse: BLADE RUNNER«, S. 268.

unzähligen in China entstehenden In-vitro-Städte«<sup>81</sup> orientieren, wie es in den BLADE-RUNNER-Filmen<sup>82</sup> deutlich zu sehen ist. Die auftretenden Kontraste zwischen neu und alt, reich und arm lassen Zukunft und Vergangenheit, Erlösung und Verdammung in direkte Verbindung treten und kommentieren infolgedessen stetig gegenwärtige, realweltliche Strukturen, Entwicklungen und Vorgänge.<sup>83</sup> Einen wiederkehrenden Topos stellt in diesem Kontext Einsamkeit dar: Städte werden »wegen der dort vorherrschenden Knappheit an Möglichkeiten zur nachhaltigen Vergemeinschaftung zu überdimensionierten Orten der Einsamkeit, zu dystopischen Nicht-Orten«<sup>84</sup>. Vor allem Los Angeles wird als Schablone verwendet (so auch in den BLADE-RUNNER-Filmen), reflektiert diese Stadt doch ebenso utopische Versprechungen von Hedonismus und Dekadenz, Technologie und Innovation wie dystopische Realitäten von Oberflächlichkeit, Gentrifizierung, Kriminalität und sozialer Segregation.<sup>85</sup>

Aber auch hier schafft es HER, kein düsteres, dystopisches Los Angeles zu malen, sondern die Stadt produktiv zu gestalten, um Dualismen wie Nähe und Distanz, Gemeinschaft und Einsamkeit parallel zu verhandeln, ohne die starken Kontraste dystopischer Filmkollegen zu verwenden.<sup>86</sup> So wurde für das Zukunfts-Los-Angeles die Skyline von L.A. dezent um Shanghaier Wolkenkratzer ergänzt, sodass ein plausibles Beispiel für eine Stadtentwicklung entstanden ist.<sup>87</sup> Die Aufnahmen changieren nahtlos zwischen dem Shanghaier Pudong-District und Los Angeles – von der Lujiazui-Fußgängerbrücke zur Walt Disney Concert Hall und dem Pacific Design Center – und lassen ein organisches Stadtbild entstehen.<sup>88</sup> Das kulturelle Angebot, auf das durch diese Gebäude verwiesen wird, die Fußgängerbrücke, aber auch Orte wie begrünte Parkanlagen, urbane Treffpunkte oder die U-Bahn-Station direkt am Strand, die einen schnellen Zugang zur Naherholung bietet, zeigen positive, menschenzentrierte Entwicklungen des urbanen Raums.<sup>89</sup> »Was hier an vielen Stellen utopisch wirkt, ist [jedoch] erst einmal nichts anderes als das Übertragen bereits gegenwärtiger Zustände in die fiktive Zukunft<sup>90</sup>, und so wird die »real existierende ferne Gegenwartsstadt [...] hier zum positiven Ausblick auf eine Stadt der Zukunft«<sup>91</sup>.

Darüber hinaus greifen die geschlossenen urbanen Räume wie Theodores Büro oder das Restaurant, in dem Theodore sein von Samantha organisiertes Date hat, die Retroästhetik durch Möbel aus den 1950er- und 1960er-Jahren, runde Formen und Strukturen

81 Bonner: »Hypertrophe Megastrukturen«, S. 72.

82 Vgl. z.B. BLADE RUNNER 2049 (USA 2017, R: Denis Villeneuve).

83 Vgl. Spiegel: »Filmanalyse: BLADE RUNNER«, S. 268-269; Bonner: »Hypertrophe Megastrukturen«, S. 71-73.

84 Newiak: »Das Ende der Stadtgemeinschaft?«, S. 129.

85 Vgl. ebd., S. 132-133.

86 Vgl. Webb: »Digital Romcom and the Global City in Spike Jonze's HER«, S. 114.

87 Vgl. ebd., S. 95.

88 Vgl. Williams: »HER – Building a Beautiful Future«, ab 01:50.

89 Vgl. Webb: »Digital Romcom and the Global City in Spike Jonze's HER«, S. 101-102.

90 Newiak: »Das Ende der Stadtgemeinschaft«, S. 138.

91 Ebd., S. 139.

und die besondere Farbpalette expliziter wieder auf, verweben ihre nostalgische, grenzenaufweichende Funktion mit der Wahrnehmung des urbanen Raums.<sup>92</sup>

Folglich irritiert auch die Stadtgestaltung die sanfte Ästhetik von *HER* nicht, vielmehr unterstützt sie den subversiven Optimismus, der sich durch den Film zieht, und durchbricht die stereotyp-dystopischen Strukturen der Megacities. Das retrofitted Design reproduziert hier nicht die überbevölkerten In-vitro-Städte und stellt sie modernen Bauten gegenüber, sondern collagiert bereits bestehende urbane kulturelle und nachhaltige Innovationen, taucht ihre urbanen Bildwelten in warmes Licht und verwendet eine pastellige Farbpalette – einen produktiven Umgang mit urbaner Einsamkeit und eine positive Relation zur Zukunft schaffend.<sup>93</sup> Letztlich findet sich durch die prägnante Retroästhetik die Beziehung zwischen Theodore und Samantha, zwischen Mensch und Künstlicher Intelligenz, im Set-Design – in Kleidung, Möbeln, Bauwerken, Materialeigenschaften, Farbauswahl, Licht – wieder.

## Fazit

Zunächst mag es vielleicht widersprüchlich erscheinen, dass nostalgische Retroelemente einen Beitrag zum posthumanistischen Diskurs leisten können, verweisen sie doch auf die Vergangenheit des Menschen. Und ferner: Ist der Kontrast zwischen Zukunft und Gegenwart, die Grenze zwischen Mensch und Maschine nicht noch viel stärker, wenn sich Vergangenes und Futuristisches gegenüberstehen? Kann, muss aber nicht. Denn die Science-Fiction trennt nicht strikt in Gegenwart und Zukunft, sie verbindet beide miteinander. In den futuristischen Welten werden technologische Entwicklungen von heute weitergedacht, realweltliche Ängste und Herausforderungen deutlich – und diese relationale Beziehung funktioniert nur durch das Einbauen von Bekanntem.

Im Steampunk reflektiert der Retrofuturismus den Wunsch einer naiveren Sicht auf die Zukunft, die die Schattenseiten des Technologischen noch nicht erfahren hat. Cyberpunk greift die dunkle Ästhetik des 18. Jahrhunderts auf und zapft damit die bereits damals geführten posthumanistischen Überlegungen zu Menschlichkeit und Mensch-Technologie-Verbindungen an. Darüber hinaus können durch den gezielten Einsatz retroästhetischer Mittel Roboter und KIs vermenschlicht und so die Dualismen zwischen Mensch und Maschine aufgeweicht werden. Erst wenn wir darauf achten, was uns verbindet, are we making kin, not babies. Diese Fusion von Retro und Science-Fiction scheint nirgendwo so organisch wie in Spike Jonzes Sci-Fi-Liebesfilm *HER*. Die Beziehung zwischen dem Protagonisten und der KI entwickelt sich nur, da beide nach Gemeinsamkeiten suchen. Dies wird ästhetisch untermauert – durch das Licht, die Farben und das Interior Design, allesamt retroinspiriert. Die Grenzen zwischen digital und analog werden verwischt und eine wärmere Zukunft gezeichnet. Selbst der urbane Raum bricht damit nicht, vielmehr verweist er auf die innovativen Fortschritte der Gegenwart und collagiert sie zu einem optimistischen Stadtbild der Zukunft. Und doch

92 Vgl. Webb: »Digital Romcom and the Global City in Spike Jonze's *HER*«, S. 107; Newiak: »Das Ende der Stadtgemeinschaft«, S. 142.

93 Vgl. Webb: »Digital Romcom and the Global City in Spike Jonze's *HER*«, S. 112 u. S. 114.

bleibt die Frage: Lösen wir jegliche Grenzen auf und tauchen wir ins Posthumane ein, wenn wir doch immer nur nach dem Menschlichen suchen?

