

Scott Brand (Zürich)

Los Angeles 2019

Die postmoderne Stadt als sozialkritischer Spiegel in Ridley Scott's *Blade Runner* (USA 1982)

Ridley Scott's *Blade Runner* ist eine lose Adaption von Philip K. Dicks Roman *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. Der Science-Fiction-Film spielt in der Stadt Los Angeles im Jahr 2019, obwohl in der Buchvorlage San Francisco Ort des Geschehens ist. Bereits seine einleitenden Szenen geben einen Vorgeschmack auf den folgenden Streifen und die Rolle der Metropole darin. In diesen wird eine düstere urbane Landschaft gezeigt, die von flackernden Schornsteinen und dem künstlichen Licht zahlreicher Fenster nur marginal erleuchtet wird. Der so entstehende, bedrohliche Eindruck wird durch die Klänge des Vangelis-Soundtracks, die stets patrouillierenden Polizeiflieger und die dominierenden Pyramiden der Tyrell Corporation zusätzlich unterstrichen. Es verwundert deshalb wenig, dass dieses Set von der Filmcrew „Hades“¹ genannt wurde.

Die bedrückende Atmosphäre der Startsequenz wird in den engen Häuserschluchten der Stadt weiter betont. Dort drängen sich Menschen unterschiedlichster Herkunft auf engstem Raum. Dies lässt auf eine starke Überbevölkerung schliessen, obwohl die oberen Gesellschaftsschichten sich grösstenteils von der Erde zurückgezogen haben.

In Ausserweltkolonien lassen sie Replikanten für sich arbeiten. Diese Androide werden von der Tyrell Corporation hergestellt. Weil die neuesten Modelle ihren Machern körperlich und intellektuell überlegen sind, wird ihnen zum Schutz der Menschheit eine maximale Lebensdauer von vier Jahren einprogrammiert. Zudem ist es Replikanten verboten, auf die Erde zurückzukehren. Diejenigen, die es trotzdem tun, werden von speziellen Kopfgeldjägern, sogenannten *Blade Runnern*, gejagt und „in den Ruhestand versetzt“², also getötet. Im Film spielt Harrison Ford einen solchen Detektiven. Als Rick Deckard jagt er eine Gruppe von Replikanten, welche auf die Erde gekommen ist, um mehr Leben von ihrem Schöpfer einzufordern.

¹ Scott Bukatman: *Blade Runner*. 2. Aufl., Basingstoke: Palgrave Macmillan 2012, S. 36.

² Ridley Scott: *Blade Runner: The Final Cut*. DVD, Warner Bros. 2007, (0:02:38).

Im Folgenden wird untersucht, wie die Stadt Los Angeles im Film dargestellt wird. Dabei wird auch abgeklärt, warum die jeweiligen Darstellungsformen von den Filmschaffenden gewählt wurden und die Handlung des Films ausgerechnet nach Los Angeles verlegt worden ist. Zudem werden ausserdiegetische Entwicklungen, welche durch den Film und die darin dominierenden urbanen Bilder angesprochen und kritisiert werden, erörtert. Hierfür wird auch auf mögliche Vorbilder eingegangen, die auf die Gestaltung der Stadt in Ridley Scotts *Blade Runner* eingewirkt haben.

Dieser Arbeit liegt der im Jahr 2007 veröffentlichte *Final Cut* des Films zu Grunde. Dieser ist die bislang letzte Fassung von *Blade Runner* und somit wohl auch diejenige, welche den persönlichen Vorstellungen des Regisseurs am meisten entspricht.³ Wenn es für diese Untersuchung relevant ist, wird aber dennoch auf frühere Versionen⁴ verwiesen.

Retrofitting und *Layering*

Anknüpfend an eine Kritik von H. G. Wells⁵, der über Fritz Langs *Metro-polis* sagte, dass dieser Film zwar 100 Jahre in der Zukunft spiele, aber eigentlich schon 30 Jahre veraltet sei, versuchten Ridley Scott und sein Team ihren Film *Blade Runner* rund 40 Jahre in die Zukunft zu versetzen und gleichzeitig so aussehen zu lassen, als ob er 40 Jahre zuvor gedreht worden sei.⁶ Dies kommt nicht zuletzt in den verschiedenen Anspielungen auf den *film noir* zur Geltung, wie dem Trenchcoat tragenden *hardboiled detective* Rick Deckard mitsamt seinen moralischen Fehlern oder der

³ Vgl. Ted Greenwald: „Q&A: Ridley Scott Has Finally Created the Blade Runner He Always Imagined“, *Wired Magazine* 15:10 (26.09.2007), http://www.wired.com/entertainment/hollywood/magazine/15-10/ff_bladerunner?currentPage=all (06.03.2014).

⁴ Von *Blade Runner* existieren diverse Fassungen. Schon 1982 wurden ein *work print* für Testvorführungen in Denver und Dallas, sowie eine Überarbeitung desselben für einen weiteren Probelauf in San Diego präsentiert. In Amerika lief danach eine dritte Version im Kino, parallel zu einer vierten in anderen Ländern. 1986 erschien eine stark zensurierte Fassung im amerikanischen Fernsehen, der 1990 ein erster *director's cut* folgte. Dieser war so erfolgreich, dass 1992 eine offizielle Überarbeitung desselben publiziert wurde, dem wiederum 2007 der *final cut* folgte. Bei den verschiedenen Versionen des Films wurden jeweils Szenen entfernt und neue hinzugefügt, sowie Überarbeitungen vollzogen. Für eine Übersicht der Änderungen in den früheren Fassungen: Vgl. Paul M. Sammon: *Future Noir: The Making of Blade Runner*. 1. Aufl., New York 1996: HarperCollins, S. 394-408.

⁵ Herbert George Wells: „Mr. Wells Reviews a Current Film: He Takes Issue with This German Conception of What the City of One Hundred Years Hence Will Look Like“, *New York Times Magazine* (17.4.1927), S. SM4.

⁶ Harlan Kennedy: „21st Century Nervous Breakdown“, *Film Comment* 18: 4 (Juli/ August 1982), S. 64-68, S. 66.

femme fatale Rachael in ihren entsprechenden Kostümen. Ridley Scott⁷ spricht denn auch unumwunden vom Einfluss der Detektivromane Raymond Chandlers auf seinen Film.

Die Mischung aus alt und neu kommt aber vor allem bei der Ausgestaltung der Stadt zur Geltung, welche wie jene in *Metropolis* generisch gewachsen ist. So finden sich im Los Angeles der Zukunft noch immer ältere Gebäude, wie das Bradbury Building aus dem Jahr 1893 oder das Ennis Brown House, das 1923 von Frank Lloyd Wright erbaut wurde. Diese Bauten sind im Jahr 2019 des Films mit einem Gewebe von Röhren, Leitungen und anderen Anbauten überzogen worden. Damit reflektieren sie eine städtebauliche Diskussion der 1970er-Jahre, wonach eine amorphe, anpassungsfähige Architektur, die wachsen könne, zu bevorzugen sei.⁸ Ein Beispiel hierfür ist das *Trickling Towers* Projekt von Peter Cook aus den Jahren 1978 und 79.

Dieses Konzept des Anpassens und Nachrüstens, das Retrofitting, wird in *Blade Runner* überall angewendet. Auch in den Häuserschluchten der Stadt finden sich praktisch keine glatten Flächen. Entsprechend wurden die Sets, welche 1929 in den Burbank Studios ursprünglich als New Yorker Strassen erbaut worden waren⁹, mit Altmetall und Abfall überhäuft. Zudem vergrößert die Präsenz unzähliger Statisten und Werbeflächen die atmosphärische Dichte. Sogar die *spinner*, also die omnipräsenten Fluggeräte, gleichen aufgerüsteten, heutigen Autos.

Ridley Scott bezeichnete diese additive Ausgestaltung der Schauplätze als *layering*¹⁰ – eine für ihn typische Technik, die er schon bei seinem Grosserfolg *Alien* anwandte. Die dadurch entstandene Komplexität wird im Film bewusst nicht aufgelöst, womit für den Betrachter immer wieder neue Entdeckungen und Erläuterungen möglich werden. Den so aufgeworfenen Fragen wird in *Blade Runner* die grössere Bedeutung beigemessen, als allfälligen Antworten.

Ein ideales Beispiel für die geschilderte Reizüberflutung und deren Funktion in diesem Film ist die Szene¹¹, in der Deckard Zhora durch Chinatown verfolgt. Die dominante Geräuschkulisse beinhaltet neben diversen Sprachen auch sprechende Ampeln, Sirenengeheul, innerdiegetische Musik und einen dichten Teppich anderer Alltagsklänge. Entsprechend verstellen wiederholt Menschen und Gegenstände Deckard bei den Weg, so dass er sein Ziel immer wieder aus den Augen verliert und der Zuschauer ebenfalls abgelenkt wird. Hinzu kommen die omnipräsenten Neonlichter, welche die Szene noch unübersichtlicher machen. Passenderweise wird

⁷ Paul M. Sammon: *Future Noir*, S. 376.

⁸ Dietrich Neumann: „Blade Runner“. In: Dietrich Neumann (Hg.): *Filmarchitektur: Von Metropolis bis Blade Runner*. München 1996: Prestel, S. 148–159, S. 152.

⁹ Frank Schnelle: *Blade Runner*. Stuttgart: Verlag Uwe Wiedleroth 1994, S. 41.

¹⁰ Paul M. Sammon: *Future Noir*, S. 47.

¹¹ Ridley Scott: *Blade Runner*, (0:53:05-0:57:00).

diese Geräuschkulisse völlig ausgeblendet und durch die elektronischen Klänge des Vangelis-Soundtracks ersetzt, sobald der Blade Runner einen klaren Blick auf die Replikantin erhält und diese inmitten eines Raumes voller Schaufensterpuppen niederschiesst. Mit dem Ende der menschlichen Maschine erlischt auch das Leben um sie herum.

Ähnliche Beobachtungen können für die Nutzung des Bradbury Buildings in *Blade Runner* angestellt werden. Dieses wurde 1893 im Auftrag des Millionärs Lewis Bradbury erstellt. Architekt George Wyman ließ sich dabei von Beschreibungen zukünftiger Gebäude aus dem fortschrittsgläubigen Roman *Looking Backward or Life in the Year 2000* von Edward Bellamy inspirieren.¹² Das Gebäude, das zu den ältesten erhaltenen Bauten in Los Angeles gehört, ist besonders wegen des weiten, von natürlichem Licht durchflossenen Innenraums bekannt. Es gilt als Inbegriff der modernen Architektur des 19. Jahrhunderts in Los Angeles.¹³ Weil es zudem als Kulisse für diverse Werke des *film noir* diente¹⁴, ist es wenig verwunderlich, dass es in *Blade Runner* als Set genutzt wurde. Indem es düster, schmutzig und praktisch verlassen dargestellt wird, dient es als Absage an die Ideale der Moderne und des damit verbundenen Kapitalismus, der auch seinen Erbauer reich gemacht hatte. Zudem erinnert das grosse leer stehende Haus an ähnliche Gebäude, welche in den 1970er-Jahren nach der Stadtflucht von Hausbesetzern in Beschlag genommen wurden¹⁵ – also den ökonomisch benachteiligten, die zurückbleiben mussten. Diese Leere verweist somit auf den Puppenbauer Sebastian, der in Ridley Scott's Film dort lebt, und dessen Einsamkeit.

Das generische Wachstum unterscheidet das Los Angeles von *Blade Runner* von den Städten früherer Science Fiction Werke. Diese zeichneten sich häufig durch ihren Fortschrittsglauben aus. So war beispielsweise die futuristische Stadt in *Things to Come*, das von Regisseur William Cameron Menzies 1936 nach einem Drehbuch von H. G. Wells verfilmt wurde, durch eine technokratische Elite von Grund auf geplant worden. Ridley Scott glaubte hingegen nur schon aus Kostengründen nicht daran, dass ganze Städte abgerissen und durch Neubauten ersetzt würden.¹⁶ Dennoch be-

¹² Scott Bukatman: *Blade Runner*, S. 69.

¹³ Johannes F. Sievert: *Theoretische und filmanalytische Aspekte in Ridley Scotts Blade Runner*. Alfeld: CoppiVerlag 2000, S. 35.

¹⁴ Als Beispiele wären zu nennen: Rudolph Maté: *D.O.A.* United Artists 1950, Harry Essex: *I, the Jury*. United Artists 1953 oder Paul Bogart: *Marlowe*. MGM 1969. Letzterer gilt wie *Blade Runner* als Vertreter des *neo-noir*. Da er aber einige Jahre früher gedreht wurde und auf einem Roman von Raymond Chandler basiert, passt er in diese Aufzählung.

¹⁵ Vgl. Judith B. Kerman: „Technology and Politics in the *Blade Runner* Dystopia“. In: Judith B. Kerman (Hg.): *Retrofitting Blade Runner*. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press 1991, S. 16–24, S. 17.

¹⁶ Frank Schnelle: *Blade Runner*, S. 23.

scheinigte ihm Steve Carper¹⁷, dass er mit dem Erschaffen eines Down Town Zentrums für Los Angeles erreicht habe, woran Generationen von Städteplanern zuvor gescheitert seien.

Intermediale Inspiration

Wie erwähnt sind die Werke Raymond Chandlers ein wichtiges Vorbild für die Ausgestaltung der Figuren im Stil des *film noir*. Diese wurde aber auch geprägt durch das Bild *Nighthawks* von Edward Hopper aus dem Jahr 1942.¹⁸ Auf diesem findet sich nicht nur der entsprechende, zeitgenössische Kleidungsstil, sondern auch die in *Blade Runner* wiederholt thematisierte Einsamkeit urbaner Menschen. Entsprechend gibt das Ölgemälde eine ähnlich bedrückende Stimmung wieder wie Ridley Scotts Film.

Noch mehr Parallelen zu *Blade Runner* sind im bereits genannten Film *Metropolis* von Fritz Lang aus dem Jahr 1927 zu finden. In beiden Streifen dominieren die urbanen Landschaften. Die Natur ist nur noch in den Gärten der Oberschicht auf den Dächern der Hochhäuser zu finden.¹⁹ Ebenfalls werden die Städte beider Filme durch eine Klassensegregation und übergrosse, zentrale Firmengebäude geprägt, namentlich die Tyrell-Pyramiden und der Stadtkrone-Turm.

Darüber hinaus sind Stiche von William Hogarth mit Londoner Strassenszenen des 18. Jahrhunderts und Jacob Riis' Fotografien der New Yorker Lower East Side als sozialkritische Vorbilder für die Gestaltung der Stadt in *Blade Runner* auszumachen.²⁰ Besonders einflussreich sind hierfür aber verschiedene Comics aus dem französischen Magazin *Métal Hurlant*, das in Amerika unter dem Titel *Heavy Metal* herausgegeben wird. Insbesondere die dichten urbanen Räume in den Illustrationen von Jean „Moebius“ Giraud und die enormen Dimensionen der dunklen Bauten in den Werken Philippe Druillets wirkten auf die Ausgestaltung von Ridley Scotts Film ein.²¹ Gerade *The Long Tomorrow*, das von Moebius im Jahr 1975 gezeichnet wurde, bietet als klassische Polizeigeschichte in einer zukünftigen Welt neben graphischen auch inhaltliche Parallelen zu *Blade Runner*. Zudem hatten sowohl der Künstler als auch Dan O'Bannon, der

¹⁷ Steve Carper: „Subverting the Disaffected City: Cityscape in *Blade Runner*“. In: Judith B. Kerman (Hg.): *Retrofitting Blade Runner*. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press 1991, S. 185–195, S. 186.

¹⁸ Paul M. Sammon: *Future Noir*, S. 74.

¹⁹ In *Blade Runner* wird nicht einmal dies gezeigt, sondern nur der blühende Handel mit künstlich hergestellten Tieren. In der Romanvorlage ist aber von Dachweideflächen für die wenigen überlebenden Tiere die Rede: Philip Kindred Dick: *Do Androids Dream of Electric Sheep?* London: Gollancz 2011 (1968).

²⁰ Vgl. Michael Webb: „So wie heute, nur übersteigert: Die glaubhafte Anti-Utopie von *Blade Runner*“. In: Dietrich Neumann (Hg.): *Filmarchitektur: Von Metropolis bis Blade Runner*. München 1996: Prestel, S. 44–47, S. 45.

²¹ Vgl. Scott Bukatman: *Blade Runner*, S. 25 f.

Autor dieses Werks, bereits mit Ridley Scott an dessen 1979 erschienenem Film *Alien* mitgewirkt.

Wie in den Comics wird im Los Angeles von *Blade Runner* der detailreiche Mikrokosmos auf Strassenebene durch einen scheinbar grenzenlos weiten Makrokosmos ergänzt. Vertikal erstrecken sich die Bauten ins schier Unermessliche – die Tyrell-Pyramiden haben beispielsweise rund 700 Stockwerke²² – und horizontal sind die Stadtränder nicht zu erahnen. Diese Grenzenlosigkeit ist einerseits mit dem anhaltenden Bevölkerungswachstum zu erklären, andererseits mit der zunehmenden medialen Durchdringung unserer Gesellschaft. Infolge dieser physisch kaum fassbaren zusätzlichen Dimension verliert die eigentliche Geografie und Topografie an Bedeutung.²³ Das Individuum verschwindet zunehmend in einer komplexer werdenden Welt. Fredric Jameson sieht diese Anonymität als typisches Element des *film noir*: „And this separation is projected out onto space itself: no matter how crowded the street in question, the various solitudes never really merge into a collective experience, there is always distance between them.“²⁴

In *Blade Runner* wird diese Abgrenzung durch den Rauch unterstrichen, der jeweils zwischen den Figuren liegt. Dieser zeigt auf, wie undeutlich die Wahrnehmung der Protagonisten und Zuschauer bleibt und wie verschwommen die Grenzen der ihnen zugeordneten Kategorien sind. Wie beim leer stehenden Bradbury Building verweist also auch die unermessliche Weite der Grossstadt auf die darin herrschende Anonymität und die mögliche Einsamkeit seiner Bewohner.²⁵

Die Parallelen zu den Comicvorbildern und zum *film noir*, sowie die Verwendung menschlicher Maschinen zeigen die Nähe *Blade Runners* zum literarischen Genre des Cyberpunk auf. Das Verhältnis von Mensch und Technik wird in beiden Fällen aus der Froschperspektive des kleinen Mannes in einer dystopischen, mit rasant eingeführten Details überladenen Welt erörtert, wobei gleichzeitig erhebliches Misstrauen und eine grosse Faszination gegenüber dem Fortschritt auszumachen ist. *Blade Runner* wird entsprechend auch als Vorläufer dieser Literaturströmung betrachtet.²⁶

²² Frank Schnelle: *Blade Runner*, S. 27.

²³ Scott Bukatman: *Blade Runner*, S. 53.

²⁴ Fredric Jameson: „On Chandler“. In: Glenn W. Most und William W. Stowe (Hg.): *The Poetics of Murder: Detective Fiction and Literary Theory*. New York: Harcourt Brace Jovanovich 1983, S. 122–148, S. 131.

²⁵ Vgl. zur Anonymität und Einsamkeit in der Grossstadt: Georg Simmel: *Die Grossstädte und das Geistesleben*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2006, S. 31.

²⁶ Scott Bukatman: *Blade Runner*, S. 58.

Städtische Diversität

Ridley Scott wies 1992 zudem darauf hin, dass *Blade Runner* den Weg, den wir derzeit verfolgen – also Klassenseparation, die wachsende Kluft zwischen Reich und Arm sowie Bevölkerungswachstum – aufzeige, aber keine Lösungen anbiete.²⁷ Entsprechend verliess ein Grossteil der oberen Gesellschaftsschichten in seinem Film die Erde, so wie besser gestellte Menschen seit dem Ende des Zweiten Weltkriegs tatsächlich aus den amerikanischen Innenstädten in die Suburbs zogen.²⁸ Dass diese Stadtfucht in enge Verbindung zu Rassenfragen gesetzt wird, zeigt die dafür geläufige Bezeichnung *white flight*. Auch in *Blade Runner* verbleiben nur jene in Los Angeles, welche – wie J. F. Sebastian – aufgrund einer Krankheit nicht reisen dürfen oder aber nicht über die Mittel verfügen, um sich abzusetzen. Neben der ökonomischen Situation entscheidet also auch in der fiktiven Zukunft des Films ein zufälliges, angeborenes Merkmal über die Chancen eines Individuums den utopischen Verlockungen der Werbung zu folgen und in eine vermeintlich bessere Zukunft zu ziehen.

Als Konsequenz setzt sich die in *Blade Runner* gezeigte Stadtbevölkerung fast ausschliesslich aus Randgruppen zusammen.²⁹ Wie heterogen diese sind, ist an den unterschiedlichen Sprachen zu erkennen, welche ohne Übersetzung oder Untertitel im Film zu hören und teils zum sogenannten *cityspeak* verwachsen sind.³⁰ Die kulturelle Durchmischung wird zudem von der Vielzahl an Werbungen unterstrichen, bei denen vor allem asiatische Einflüsse augenfällig sind. Dies ist einerseits damit zu erklären, dass neben dem Times Square von New York, vor allem die Strassenschungel von Hong Kong und Tokyo mit ihren vielen Neonlichtern als Vorbilder für die Stadtgestaltung dienten.³¹

Die hohe Anzahl asiatischer Einflüsse kann aber auch als Folge der Furcht vor dem Verlust westlicher Identität interpretiert werden. Als *Blade Runner* erschien, wuchs die Bedeutung fernöstlicher Produkte auf den globalen Märkten – nicht zuletzt im Technologiesektor. Dies führte zu einer tiefen Verunsicherung in den Vereinigten Staaten, so dass es in dieser Zeit auch zu offenen, rassistischen Übergriffen gegen Asiaten kam.³² Entsprechend rege setzte man sich in Amerika damals mit der fernöstlichen Kultur auseinander, was an Filmen wie Ridley Scotts *Black Rain* aus dem Jahr 1989 zu erkennen ist.

In *Blade Runner* wird aber nicht nur die Furcht vor den Einflüssen aus dem fernen Osten thematisiert, sondern die Diskriminierung im Allgemei-

²⁷ Lance Loud: „Blade Run“, *Details* 10 (Oktober 1992), S. 110–115, S.115.

²⁸ Scott Bukatman: *Blade Runner*, S. 53.

²⁹ Als Statisten für diese Szenen wurden rund 200 Punks, 100 Mexikaner und 100 Chinesen angeheuert. Vgl. Frank Schnelle: *Blade Runner*, S. 45.

³⁰ Vgl. Konrad Kirsch: *Der zweite Blick*. Stuttgart/ London: Edition Axel Menges 2013, S. 72.

³¹ Paul M. Sammon: *Future Noir*, S. 101.

³² Scott Bukatman: *Blade Runner*, S. 85.

nen angeprangert. So können die Replikanten auch als Sinnbilder für die degradierende Rolle der Frau in der Gesellschaft des späten zwanzigsten Jahrhunderts interpretiert werden.³³ Schliesslich sind die drei weiblichen Figuren mit bedeutsamen Rollen alle Androide, die im Film als Sexsymbole dargestellt werden, und zwei von ihnen die einzigen Opfer des männlichen „Helden“, wobei Deckard eine davon in den Rücken schießt.

Die Replikanten haben aber auch diverse Züge, die sie mit Afroamerikanern oder Juden in Verbindung bringen lassen.³⁴ Sie könnten also für eine Vielzahl diskriminierter Gruppen stehen. Diese Ambivalenz ist typisch für diesen Film und signifikant, denn wie Kaja Silverman³⁵ korrekt bemerkt, wird dem Publikum in *Blade Runner* von Beginn weg aufgezeigt, dass die Unterscheidung zwischen Replikanten und Menschen eine rein ideologische und somit arbiträre Fabrikation ist. Somit ist deren Darstellung im Film als Kritik an rassistischen, sexistischen und anderweitig diskriminierenden Haltungen zu verstehen.

Die so angesprochene Furcht vor dem Andersartigen wuchs während des sozialen Wandels in den 1970er-Jahren in Los Angeles an, so dass es vermehrt zu eigenständigen Schutzbemühungen der besser gestellten Bevölkerung kam, beispielsweise zum Rückzug vieler Kinder aus den öffentlichen Schulen, zur genannten Flucht der Oberschicht aus den Innenstädten und zum Bau von Mauern und Toren rund um deren Wohnsiedlungen.³⁶ Im 1982 erschienenen *Blade Runner* können neben den Ausserweltkolonien auch die Tyrell-Pyramiden als Symbol dieser Entwicklung gesehen werden. Wie bei den *gated communities* des späten 20. Jahrhunderts schützen und trennen die Mauern dieses stark bewachten Gebäudekomplexes seine reichen Bewohner von der übrigen Bevölkerung. Dies wird durch die Lage von Tyrells Suite, wie auch jene der wenigen anderen auf der Erde verbliebenen Vertreter der Oberschicht, unterstrichen. Diese befinden sich – wie jene der höheren Klassen in *Metropolis* – weit oberhalb der Strassenschluchten, womit ihre Besitzer räumlich von der übrigen Menschheit getrennt leben und wortwörtlich auf diese hinabsehen. Ihre soziale Stellung wird also betont.

Die durch die Abschirmung dieser Menschen und ihrer Besitztümer entstehende, scheinbar omnipräsente Überwachung wird im Film durch die vielen *spinner* der Polizei, die zahlreichen Kameras und das wiederkehrende Symbol des Auges unterstrichen. Diese Sicherheitsvorkehrungen verweisen mahndend auf die fortschreitende Privatisierung des öffentlichen Raums und die damit verbundene Überwachung desselben durch verschiedene offizielle und private Organisationen. Die zunehmend verschwimmenden Grenzen zwischen persönlichen und öffentlichen Berei-

³³ Kaja Silverman: „Back to the Future“, *Camera Obscura* 3:27 (September 2009), S. 108–132, S. 115.

³⁴ Frank Schnelle: *Blade Runner*, S. 84.

³⁵ Kaja Silverman: „Back to the Future“, S. 111.

³⁶ Mike Davis: *Ecology of Fear*. 1. Aufl., New York: Vintage 1998, S. 325 f.

chen werden aber auch durch die Lichter der Stadt angedeutet. Schliesslich wirken diese in den Wohnräumen der Protagonisten wie Suchscheinwerfer, wenn sie von draussen herein leuchten.³⁷

Der künstliche Mensch

Die in *Blade Runner* prominent auf einer Werbewand abgebildete Geisha verweist nicht nur auf die oben angesprochenen asiatischen Einflüsse. Schliesslich ist sie eine Künstlerin, die in Rollen schlüpft, um den Vorstellungen anderer zu entsprechen. Zudem wirft sie eine unbekannte Pille ein, was auf bewusstseinsverändernde Wirkungen hindeuten könnte. Sie kann entsprechend als Sinnbild für die Medien im Allgemeinen und die Werbung im Speziellen, wie auch deren Einfluss auf uns alle interpretiert werden. Somit würde sie – wie schon die Szene mit Zhora und den Schaufensterpuppen – auf die zentralen Fragen des Films verweisen: Was macht einen Menschen aus? Wie erkenne ich es? Respektive, was unterscheidet das Reale von der Fiktion? Beantwortet werden diese freilich nicht.

Selbst bei der Hauptfigur Rick Deckard bleibt letztlich offen, ob er ein Mensch oder ein Replikant ist. Sein Name erinnert an den französischen Philosophen René Descartes, dessen berühmtestes Zitat von der Replikantin Pris im Film wiedergegeben wird: „Ich denke, also bin ich.“³⁸ Damit stellt sie sich auf eine Stufe wie die Menschen, denn für Descartes wird eigenständiges Handeln nur durch die Seele ermöglicht. Diese Eigenschaft unterscheidet den Menschen vom Tier, das wie eine extrem ausgeklügelte Maschine bloss nach einem Reiz-Reaktionsschema funktioniert.³⁹

In *Blade Runner* wurde der Gedankengang weitergeführt. Wenn Körper nur komplizierte Maschinen sind, müsste der technologische Fortschritt deren Konstruktion dereinst erlauben. Im Film gelingt dies Elron Tyrell, der entsprechend als „Gott der Biomechanik“⁴⁰ bezeichnet wird. Seine jüngste Kreation sind die Replikanten des Typs Nexus-6, welche Deckard jagt. Ihre Bezeichnung ist vielsagend. Nexus heisst auf Latein Verbindung. Normalerweise suchen Evolutionsbiologen nach der fehlenden Verbindung zwischen Mensch und Tier. In *Blade Runner* repräsentieren diese Replikanten das letzte Glied in der Kette zwischen Mensch und Maschine. Wie nahe sie dem Menschen sind, zeigt auch die Zahl 6 in ihrem Namen. Als sechste Generation dieses Typs, stehen sie auch für den sechsten Tag, an dem Gott gemäss Bibel⁴¹ den Menschen erschaffen haben soll.

³⁷ Scott Bukatman: *Blade Runner*, S. 38.

³⁸ Ridley Scott: *Blade Runner*, (1:14:33).

³⁹ Vgl. Gary Hatfield: „Animals“ In: Janet Broughton und John Carriero: *A Companion to Descartes*. Chichester : John Wiley & Sons 2010, S. 404–425, S. 418.

⁴⁰ Ridley Scott: *Blade Runner*, (1:22:09).

⁴¹ Genesis 1,26–31.

Als Schöpfer der Replikanten nimmt Tyrell für diese die Rolle Gottes ein. Entsprechend sollen seine Wohnquartiere an die päpstlichen Gemächer erinnern.⁴² Diese liegen in einem Firmensitz, der durch seine übermenschliche Grösse auf die Rolle ihres Besitzers, respektive durch die Ausgestaltung seiner Aussenwände, die an Computerchips erinnern, auf die Natur der Replikanten verweist.

In ihrer Form gleichen die Bauten hingegen Pyramiden. Diese könnten auf das alte Ägypten verweisen und Tyrell somit mit den Pharaonen gleichsetzen, die in der Bibel als falsche Gottheiten und Sklavenhalter angeprangert werden.⁴³ Solche Bauwerke standen aber beispielsweise auch in der einst grössten mittelamerikanischen Stadt Teotihuacán, die später von den Azteken mit ihren Göttern und Schöpfungsmythen assoziiert worden ist⁴⁴. Bezeichnenderweise erinnert der Firmensitz also ebenfalls an Kulturen, deren religiöse Rituale Menschenopfer beinhalteten. Er könnte somit auf die Bedrohung der Menschheit durch die Replikanten oder den Verlust an Menschlichkeit in einer komplexen Welt hindeuten.

Das Ennis Brown House, das als Kulisse für Rick Deckards Wohnblock diente, gilt als Vertreter der *Mayan Revival*.⁴⁵ Diese Architekturströmung fand vor allem in den 1920er und 1930er Jahren ihre Inspiration in den alten lateinamerikanischen Kulturen. Entsprechend verweist das Design des Gebäudes im Film auch auf die Tyrell-Pyramiden und die Verbundenheit des Blade Runners zu dieser Firma.

Dies könnte bloss ein Verweis auf die Kontrolle sein, welche Tyrell auf Deckard und seinen Beruf ausübt. In Kombination mit der Einhornsequenz, welche seit dem *Director's Cut* 1992 wieder im Film ist, scheint es jedoch eher darauf hinzudeuten, dass Deckard selbst ein Replikant ist. Inmitten des Films wird gezeigt wie ein Einhorn durch grüne Felder springt, was spätestens seit dem *Final Cut* 2007 als Vision Deckards erkennbar wird. Weil sein Kollege Gaff ihm am Schluss des Films ein Origami-Einhorn vor die Türe legt, liegt die Vermutung nahe, dass er von diesem unwahrscheinlichen und persönlichen Traum seines Kollegen weiss. Entsprechend müsste diese Vision Deckard – wie dies bei den Erinnerungen der Replikanten der Fall ist – früher eingesetzt worden sein.

In diesem Wunschtraum könnte die Natur aber auch als Gegenstück zum dominanten urbanen Raum für die erhoffte Abkehr vom bisherigen Leben und Rückkehr zu ursprünglicheren, unschuldigeren Werten stehen.

⁴² Vgl. William M. Kolb: „*Blade Runner* Film Notes“. In: Judith B. Kerman (Hg.): *Retrofitting Blade Runner*. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press 1991, S. 158–177, S. 166.

⁴² Frank Schnelle: *Blade Runner*, S. 23.

⁴³ Konrad Kirsch: *Der zweite Blick*, S. 70.

⁴⁴ René Millon: "The Place Where Time Began: An Archaeologist's Interpretation of What Happened in Teotihuacan History". In: Kathleen Berrin und Esther Pasztor (Hg.): *Teotihuacan: Art from the City of the Gods*. New York: Thames and Hudson 1993, S. 16–43, S. 34.

⁴⁵ Dietrich Neumann: „*Blade Runner*“, S. 152.

Standortsuche

Fritz Lang⁴⁶ gab einst an, dass die Stadt in *Metropolis* aufgrund seiner eigenen Eindrücke von New York City entstanden sei. Ähnliches berichtet Ridley Scott⁴⁷ über die Ausgestaltung der urbanen Landschaft in *Blade Runner*, wobei die von ihm erlebte Reizüberflutung in der Metropole am Hudson für eine zukünftige Gemeinschaft von 100 Millionen oder mehr Einwohnern weitergedacht werden sollte, in der zwei heutige Metropolen, wie New York und Chicago oder Los Angeles und San Francisco zusammengewachsen sein würden.

Entsprechend sollte die Stadt im Film einst, als Anspielung auf die Entstehung dieser Megametropolen, San Angeles genannt werden.⁴⁸ Ein anderer Name, der ihr in der Planungsphase zugeordnet wurde, war Gotham City, was zugleich der Filmtitel hätte werden sollen.⁴⁹ Dieser Name hätte nicht nur an die düstere Welt Batmans erinnert, sondern auch einen Link zum Medium Comic geschlagen, welches in der Postmoderne an Bedeutung gewann⁵⁰. Auch wenn die Dreharbeiten in New York stattgefunden hätten, wäre bei der Ausgestaltung der Stadt in *Blade Runner* somit ein Schritt weg von den Idealen der Moderne angedacht gewesen. Da zudem der wechselnde Fokus dystopischer und utopischer Fantasien von New York nach Los Angeles oftmals mit der ästhetischen Verschiebung von der Moderne zur Postmoderne gleichgesetzt wird⁵¹, könnte die Verlegung des Drehortes als Zeichen für eine bewusste Abkehr von diesen Werten gewertet werden. Katy Haber⁵², eine Produzentin des Films, hielt aber fest, dass dies vor allem aus pragmatischen Gründen erfolgt sei, da ihnen die Burbank-Studios zugänglich gemacht wurden und sie in Los Angeles viele geeignete Schauplätze gefunden hätten. Wie oben dargelegt wurde, verweist aber gerade die Ausgestaltung dieser Gebäude in *Blade Runner* auf den postmodernistischen Charakter der Stadt in diesem Film.

Als Stadt der Engel könnte der Handlungsort Los Angeles auch auf den dort residierenden Schöpfer, Tyrell, hindeuten.⁵³ Zudem könnten die im letzten Kapitel besprochenen Bauwerke ein Hinweis dafür sein, weshalb

⁴⁶ Dietrich Neumann: „Vorboten und Folgen von *Metropolis*: Film und Architektur auf der Suche nach der modernen Stadt“. In: Dietrich Neumann (Hg.): *Filmarchitektur: Von Metropolis bis Blade Runner*. München 1996: Prestel, S. 33–38, S. 33 f.

⁴⁷ Paul M. Sammon: *Future Noir*, S. 75.

⁴⁸ Frank Schnelle: *Blade Runner*, S. 14.

⁴⁹ Scott Bukatman: *Blade Runner*, S. 71.

⁵⁰ Vgl. Jenny Northrup: *Toward a Postmodern Understanding: An Analysis of Comic Book Culture* (19.08.2007), <http://www.unk.edu/uploadedfiles/academics/gradstudies/ssrp/northrup%20i.pdf> (06.03.2014).

⁵¹ Scott Bukatman: *Blade Runner*, S. 71.

⁵² Paul M. Sammon: *Future Noir*, S. 75.

⁵³ Konrad Kirsch: *Der Zweite Blick*, S. 70.

Blade Runner in der kalifornischen Metropole spielt. Indem sie auf die grossen mittelamerikanischen Völker verweisen, könnten sie auf den demografischen Wandel der Stadt Los Angeles seit den 1970er Jahren hinweisen, bei dem der lateinamerikanische Bevölkerungsanteil jenen der weissen Protestanten zu überholen begann.⁵⁴ Dieser Umsturz spiegelt sich auch in einem neuen Rollenbild der kalifornischen Stadt in Katastrophen- und Sciencefiction-Filmen. Indem Hollywood sich die Angst weisser Amerikaner vor dem gesellschaftlichen Wandel zu eigen machte, wurde Los Angeles von der schützenswerten Metropole selbst quasi zum zu bekämpfenden Alien⁵⁵ und schliesslich auch zur am häufigsten zerstörten amerikanischen Stadt der Filmgeschichte⁵⁶. Dies liegt natürlich auch an der geografischen Lage der Stadt, die die Wahrscheinlichkeit verschiedener Naturkatastrophen erhöht. Gemäss Mike Davis⁵⁷ bekam die Vernichtung von Los Angeles aber plötzlich etwas lustvolles, egal ob diese durch Angriffe oder Naturkatastrophen geschah. Als Beispiel führt er unter anderem *Independence Day* aus dem Jahr 1996 auf, in welchem die Zerstörung New Yorks noch betrauert wird, jene von Los Angeles aber durch die New Age Anhänger, welche hoffnungsvoll auf die Aliens warten, parodiert wird.⁵⁸ Dieses neue Rollenbild wird in der dystopischen, multikulturellen Zukunft von *Blade Runner* angesprochen und kritisiert.

Schlussbemerkungen

Auch andere Gebäude, die in *Blade Runner* eine prominente Rolle einnehmen, würden sich für eine genauere Untersuchung anbieten. Besonders zwei Beispiele aus Los Angeles wären für diese Untersuchung von Interesse: das Pan Am Gebäude, das 1895 als Geschäftshaus erbaut wurde, während dem zweiten Weltkrieg als Sitz des mexikanischen Konsulats diente und im Film als Kulisse des Yukon Hotels fungierte, und die Union Station, welche 1939 im Kolonialstil mit maurischen und aztekischen Einflüssen erstellt und in *Blade Runner* zur Polizeiwache umfunktioniert wurde.

Die oben aufgeführten Beispiele dürften aber ausreichen, um darzulegen wie Ridley Scott seine Vorstellungen einer zukünftigen Grossstadt in seinem Film darstellt und einsetzt. Die detailreiche, mehrschichtige Ausgestaltung der Metropole und der darin enthaltenen Gebäude wird genutzt, um der Gesellschaft den Spiegel vorzuhalten und soziale Probleme aufzuzeigen, welche in einer globalisierten und technologisch hochgerüsteten Welt entstehen können.

⁵⁴ Mike Davis: *Ecology of Fear*, S. 325 f.

⁵⁵ Ebd., S. 282.

⁵⁶ Ebd., S. 276.

⁵⁷ Ebd., S. 282.

⁵⁸ Ebd., S. 277.

Entsprechend verweisen in *Blade Runner* der scheinbar grenzenlose urbane Raum, die permanente Beschallung in den Strassen und die zahlreichen Werbeträger, gleichermassen wie die hohe Mobilität der Bevölkerung, deren stete Überwachung durch einen Sicherheitsapparat im Interesse eines Grossunternehmens und die multikulturelle Innenstadt auf eine intensive Auseinandersetzung mit der Globalisierung, sowie deren Ursachen und Folgen. Antworten werden auf die angedeuteten Probleme aber keine gegeben, vielmehr wird angeregt sich mit diesen auseinanderzusetzen und über die eigene Welt nachzudenken.

Die visuelle Dichte der Szenographie mit den vielen ambivalent interpretierbaren Details wird eingesetzt, um gesellschaftliche Entwicklungen im ausgehenden 20. Jahrhundert zu kritisieren. Deshalb nimmt die Stadt Los Angeles in Ridley Scotts Werk auch eine derart zentrale Rolle ein, dass manchmal Handlung und Hauptdarsteller in den Hintergrund treten müssen. Der heruntergekommene urbane Raum und die sich darin befindlichen Gebäude bilden in *Blade Runner* einen Abgesang auf die Werte der Moderne, in denen sie entstanden sind. Entsprechend kann das wiederholte Zitieren der Vergangenheit nicht bloss als Pastiche angesehen werden, sondern als Hinweis darauf, wie die dystopische Welt in *Blade Runner* vor allem durch ihre Geschichte erschaffen wurde und weiterhin von dieser beeinflusst wird.

Die sozialen Fragen bieten zudem eine mögliche Erklärung dafür, weshalb *Blade Runner* in Los Angeles und nicht in der archetypischen modernen Stadt New York oder San Francisco spielt, wie in der Vorlage Philip K. Dicks. Schliesslich ist sie durch ihre geografische Lage dem demographischen Wandel, aber auch zahlreichen Naturkatastrophen stärker ausgeliefert, als andere Orte. Sie gilt darüber hinaus als Sinnbild für die Abkehr von der modernen Ästhetik und bot den Filmschaffenden die idealen, historischen Kulissen für die Erschaffung von *Blade Runner*.