

Petra Leutner

Anmerkungen zur Anästhetik in Science Fiction-Filmen

Im folgenden soll die These vertreten werden, dass es in Science Fiction-Filmen auf elementarer Ebene Momente des Anästhetischen gibt. Diese Momente werden einerseits aufgezeigt, andererseits geht der Text der Frage nach, unter welchen Umständen sie gerade im Zusammenhang von Science Fiction Bedeutung erlangen können. Dabei geht es weniger um eine film- oder medientheoretische Betrachtung als um semantische Aspekte von Filmhandlungen und um Fragen des darin auftretenden Designs. Im Vordergrund steht die Problematik der Modellierung von Figuren, vor allem durch Filmkostüme, die teilhaben an der Bildung oder auch der Auflösung visueller Stereotype, die von Filmtheoretikern seit einiger Zeit bezeichnet werden als „Visiotype“.¹

Zunächst ist allerdings festzuhalten, dass die Struktur der filmischen Darstellung generell durchaus auch eine erwähnenswerte Form von Anästhetik oder zumindest paradoxer Wahrnehmung mit sich bringt. Ein Film setzt sich bekanntlich zusammen aus isolierten Bildern, die aufeinanderfolgen. Er konstruiert in der Wahrnehmung des Betrachters durch deren schnelles Nacheinander fließende Abläufe, die auf der Ebene des Mediums aus statischen Einzelteilen zusammengesetzt sind. Die Bewegungen basieren auf einer Folge von bildlichen Elementen, die in Wirklichkeit Lücken aufweisen. Diese Intervalle werden durch die Wahrnehmung des Betrachters übersprungen, da die Wahrnehmungsprozesse für ihre Identifizierung zu langsam ablaufen und das Gehirn zur vereinfachenden Gestaltbildung tendiert. Schon der Gestaltpsychologe Max Wertheimer hat diese Mechanismen anhand des Phänomens der „Scheinbewegungen“ beschrieben.² Durch optische Täuschung wird folglich eine organische, einheitliche Bewegung suggeriert, die faktisch nicht gegeben ist. Der Philosoph Maurice Merleau-Ponty hat in dem bekannten Text *Das Kino und die neue Psychologie* auf die zudem erfolgreiche Gestaltbildung durch den Filmschnitt hingewiesen, ein

weiterführendes Thema, das an dieser Stelle lediglich erwähnt werden kann.³ Die filmische Wahrnehmung setzt sich also zusammen aus Wahrnehmung und Nicht-Wahrnehmung, wobei letztere vom Gehirn gleichsam übersprungen wird. Man könnte von einer „Anästhesie“ sprechen, die paradoxerweise die visuelle Wahrnehmung in besonderer Weise in Aktion versetzt, indem sie die Situation nicht vorhandener Reize überbrückt. Die motorische Aktivität und damit normalerweise einhergehende äußere und innere Wahrnehmung werden aufgrund von stillgestellter Motilität auf dem Kinositz und eingeschränkter Wahrnehmungsfähigkeit in der Dunkelheit des Kinosaals zusätzlich anästhetisch gebrochen, auch durch diesen Umstand wird die Aufnahmefähigkeit des Betrachters beeinflusst und auf ein Ziel hin fokussiert und gesteigert.

Diese Voraussetzungen gelten für jeden Film, doch in der Gattung Science Fiction entspricht diese Besonderheit des Mediums zudem der „Künstlichkeit“ der konstruierten Welten, die durch viele Tricks hergestellt und perfektioniert werden.⁴ Designspezialisten wie Syd Mead (*Blade Runner*, *Alien*) oder Ralph McQuerie (*Star Wars*) sind berühmte Gestalter fiktiver Arrangements. Sie haben Erfahrung mit Industriedesign oder machten sogar Illustrationen für tatsächliche NASA-Missionen, ihre Design-Entwürfe für Science Fiction-Filme werden hoch gehandelt.⁵ Mit der Science Fiction wurde auch die technische Entwicklung des Mediums Film befördert. Der *Star Wars*-Regisseur George Lucas erfand das neue THX-Lautsprechersystem und gründete das eigene Unternehmen „Industrial Light and Magic“.⁶ Die Science Fiction macht durch Zeichentrick-Elemente, technische Effekte und Animationen auf die generelle Technizität des Mediums aufmerksam. Insofern ergibt sich eine strukturelle Verwandtschaft zwischen dem Medium Film und der Gattung Science Fiction, die sich wechselseitig ergänzen. Wenden wir uns nun den anästhetischen Momenten

auf der Ebene der Filmhandlung zu. Es geht um zwei Formen des Anästhetischen, die in Science Fiction-Filmen zur Geltung kommen. Die erste bezieht sich auf die Inszenierung des psychischen 'Nicht Fühlens'. Sie betrifft das visualisierte Design der Seele von Science Fiction-Protagonisten, die als künstliche Wesen, vom Menschen geschaffen, diesem als Antipoden gegenübergestellt werden. Sie werden untersucht anhand des Films *Blade Runner* von Ridley Scott.⁷ Eine zweite Form des Anästhetischen wird kreiert, wenn das, was angeblich vor dem modernen, designorientierten Leben liegt, gezeigt werden soll, nämlich etwas 'Ursprüngliches', möglicherweise sogar 'Unschuldiges'. Dies wird erläutert anhand des Films *Star Trek: Der Aufstand*.⁸ Beide Formen sind mit filmischen Handlungskonstellationen verbunden und werden durch Verhaltensweisen der entsprechenden Figuren, vor allem aber durch Kleidung, Werkzeuge, Kulissen usw. zur Darstellung gebracht. Man könnte eine weitere Form des Anästhetischen außerdem in Versuchen entdecken, bestimmte menschliche Eigenheiten durch Übertreibung zu persifizieren. Wie sich zeigen wird, werden auch in solchen Zusammenhängen Kostüme und Requisiten benutzt, die anästhetische Aspekte zur Geltung bringen.⁹

Wesen, die nicht fühlen

Der Film *Blade Runner* von Ridley Scott aus dem Jahre 1982 war zunächst wenig erfolgreich, bis er zu einem so genannten Kultfilm avancierte und Vorbildfunktion für das ganze Genre bekam. An dem Film *Das fünfte Element* von Luc Besson aus dem Jahre 1997, in den Hauptrollen Mila Jovovich und Bruce Willis, sind beispielsweise entsprechende Einflüsse deutlich erkennbar.¹⁰ Dieser Film erlangte besondere Berühmtheit durch das ausgefallene Kostümdesign von Jean-Paul Gaultier.¹¹

Für die Handlung von *Blade Runner* ist es wichtig, Menschen von künstlich erzeugten Wesen, so genannten Replikanten, unterscheiden zu können. Der Film spielt 2019 in Los Angeles. Das Drehbuch orientiert sich an dem Roman *Do Androids Dream of Electric Sheep?* von Philip K. Dick.¹² Die Handlung wird übertragen in den damals zeitgenössischen Stil des Cyberpunk. Charles Knode und Michael Kaplan wurden mehrfach für ihr Kostümdesign ausgezeichnet;

der Film gilt als Inspirationsquelle für Modedesigner wie Alexander McQueen und John Galliano.¹³

Die Handlung sei kurz referiert. Replikanten sind künstlich hergestellte Arbeitssklaven, die rein äußerlich von Menschen nicht zu unterscheiden sind. Sie wurden als Arbeiter auf einem anderen Planeten eingesetzt. Doch einige von ihnen sind zur Erde zurückgekehrt, um bei ihren 'Erzeugern' Aufklärung über sich selbst und längere Lebenszeiten einzufordern. Sie gelten als gewalttätig und gefährlich und werden von so genannten „Blade Runnern“ gejagt, die sie zur Strecke bringen sollen. Harrison Ford spielt als Hauptdarsteller die Rolle des Blade Runners Deckard. Er soll die entflohenen Replikanten im Auftrag der Herstellerfirma töten. Um erkennen zu können, ob es sich bei einem Wesen um einen Replikanten oder um einen Menschen handelt, wurde ein Testverfahren entwickelt: der Voight-Kampff-Test. Die Unterscheidung Mensch / hybride Maschine erfolgt anhand dieses Emotionstests, wobei im Film die These vertreten wird, dass die Augenbewegungen besondere Aussagekraft besitzen, um echte Gefühle zu erkennen. Den Figuren konnten mechanische Wahrnehmungsfunktionen eingesetzt werden, ebenso rudimentäre Erinnerungen sowie menschliche Reaktionsfähigkeit, aber angeblich keine Emotionen. Da gemäß der Filmhandlung die Gefühle am Auge erkennbar sind, sehnen sich die Replikanten danach, menschliche Augen zu bekommen und suchen Mittel und Wege, sich solche zu beschaffen. In Anbetracht des Verhaltens der hybriden Wesen drängt sich dem Zuschauer des Films natürlich die Frage auf: Haben die Roboter nicht längst Gefühle entwickelt, sind sie nicht auf ihre Art ebenso 'lebendig' und 'human' wie die Menschen?

Doch wer keine Gefühle und keine aussagekräftigen und glaubwürdigen Erinnerungen besitzt, ist in der Logik der im Film dargestellten Macht in Form eines allmächtigen Konzerns folglich kein richtiger Mensch und wird ausgesondert. Die Anspielungen auf rassistische Praktiken spielen in der Handlung eine wichtige Rolle. Im Verlauf des Films werden die Kriterien für das Menschsein immer zweifelhafter, so dass sich der Zuschauer am Ende fragen muss, ob der Blade Runner Deckard selbst überhaupt ein Mensch ist.

Nicht fühlen zu können, ist für die Hersteller der Replikanten dem Menschsein absolut entgegengesetzt und

bleibt ein typisches Attribut der hybriden künstlichen Wesen, die sie selbst geschaffen haben und die sie deshalb fast vollständig beherrschen können. Mensch und Emotion bilden angeblich eine physisch-psychische Einheit, wobei hier die humanistische Ideologie lediglich der Macht dazu dient, ihre Arbeitssklaven zu kontrollieren und ihre Profitinteressen zu sichern. Die Machthaber definieren, welche Zustände als 'echte' Emotionen gelten dürfen und entscheiden damit über die Zugehörigkeit zur oder den Ausschluss aus der Menschheit. Der Film wirft die Frage auf, wer solche Ausschlusskriterien festlegen kann und wohin es führt, wenn willkürlich darüber entschieden werden darf, wer das Recht auf menschliche Behandlung hat und wer nicht.

Der hier geschilderte Fall einer Inszenierung des partiellen seelischen Nicht-Fühlens ist sicherlich ein Grenzfall der Anästhetik. Erstaunlich dabei ist, dass das Design des Films – gerade die Kostüme der Replikanten – ästhetisch und formal sehr anspruchsvoll sind. Als Zeichen der Endzeit bringt der Regisseur alle kostümhistorischen Phasen gleichzeitig ins Spiel, das heißt, diachrone Abläufe werden in einer synchronen Einheit dargeboten. Indem er Kostüme aus unterschiedlichen historischen Epochen gleichzeitig tragen lässt, wird die Geschichtslosigkeit des zukünftigen Zustands markiert. Visuelle Stereotype werden damit zugleich dekonstruiert, denn die Kostüme führen vor, wie die Wahrnehmung normalerweise durch standardisierte, jeweils zeitgemäße Moden geprägt und automatisiert wird.

Die Replikantin Rachel, in die sich Deckard verliebt, trägt ins Zeitlose gesteigerte, elegante Kleider und Frisuren der 1950er Jahre. Ein schwarzes Kostüm, eine hochgeschlossene Bluse mit Schleife, einen Pelzmantel mit riesigem Kragen.

Der von Rutger Hauer gespielte Replikant und Gegenspieler Deckards hüllt sich, wie viele Bösewichte des Westerns und der Science Fiction,¹⁴ in eine wichtige vestimentäre Requisite, nämlich in einen langen, schwarzen Ledermantel; er hat wasserstoffblonde Haare und blaue Augen. Seine Geliebte Pris trägt zerrissene schwarze Strumpfhosen und ein zur Drehzeit des Films aktuelles, provozierendes Punk-Outfit. Eine Besonderheit ihrer Körperlichkeit besteht darin, dass sie sich häufig auf Händen fortbewegt, nämlich durch

das aus der Gymnastik bekannte Schlagen von Rädern. Die Replikantin Zhora dagegen trägt einen modisch-eleganten, durchsichtigen Plastikregenmantel der 1960er Jahre. Der Replikantenbastler Sebastian hat ein clownartiges grünes Ensemble mit Weste an. Die Kostüme der Protagonisten werden heute im Filmmuseum aufbewahrt. Für den Zuschauer stellt sich das Problem, ob das ausgefallene Design nicht einen Widerspruch zur Konstruktion der Figuren darstellt – ob es denn überhaupt möglich ist, dass man ohne Emotionen ästhetische Empfindungen haben kann, die zu derart gewählter und geschmackvoller individueller Kleidung führen. Man könnte mit der Filmhandlung antworten, dass vielleicht auch die Outfits der Replikanten von den Herstellern der Figuren der Firma geschaffen wurden, oder dass der gute Geschmack der Replikanten eine zielgerichtete Konstruktion war. Dennoch ergibt sich an dieser Stelle eine Paradoxie, die dem Regisseur des Films möglicherweise entgangen ist, die aber auf eine grundlegende Problematik der Ästhetik generell verweist. Ästhetizistische Auffassungen wie etwa die des L'art pour l'art oder des Dandytums – kalt, gefühllos, aber perfekt gestylt – leben von derselben Paradoxie.¹⁵ Gleichsam anästhetische Gefühlskälte wird sogar zuweilen als Voraussetzung der Hervorbringung vollendeter ästhetischer Werke gesehen, und wenn man sich an die Poetiken von Charles Baudelaire, Stéphane Mallarmé oder Stefan George erinnert, so geht die viel beschworene Gabe, sich nicht rühren zu lassen, gerne mit der Schönheit Hand in Hand.¹⁶

Das 'Leben' der Replikanten ist schließlich ebenfalls ein reines Design-Produkt – und in diesem Sinne gleichsam die wörtlich genommene Realisierung der Utopie des Dandytums, nämlich das Leben zum Kunstwerk zu machen, sowie die ausdrückliche Einheit der Paradoxie von Nicht-Fühlen und Stil. Man erkennt, wie in einer ausgeprägten ästhetizistischen Pose unlösbar Ästhetik und Anästhetik miteinander verbunden sind.

Design des Ursprungs als anästhetische Fiktion

Science Fiction-Figuren, zumal künstliche oder außerirdische Wesen, fallen sowohl aus dem Raum als auch aus der Zeit. Die Zukunft ist ebenso atypisch

wie ahistorisch. Das zukünftige Gesicht der Welt sowie das mögliche Leben auf unbekanntem Galaxien sind unbestimmbar. Die nicht-menschlichen Science Fiction-Gestalten unterliegen also weder den üblichen Bedingungen von Raum und Zeit, noch der Logik vom ausgeschlossenen Dritten oder der Unterscheidung von ja und nein. Sie entsprechen nicht einmal der klaren Opposition von tot und lebendig. Um der Filmhandlung willen verkörpern sie allerdings einen Gegensatz in der Regel sehr deutlich, nämlich den von gut und böse. Um diese Opposition zu visualisieren, ist die Gestalt als Bedeutungsträger besonders wichtig. Aussagekräftige Details finden sich dementsprechend wiederum auf der Ebene der Kostüme.

Sofern Kleider getragen werden, bildet sich eine Einheit von Kleid und Körper, auch wenn es sich um keinen menschlichen Körper handelt.¹⁷ Häufig sind die eigentlich fremdartigen Figuren Überzeichnungen der menschlichen Realität, entweder im Sinne eines Rückgriffs auf archetypische Vorstellungen oder im Sinne einer Typisierung durch die Figuration einzelner psychischer oder moralischer Zustände. Es gibt unter den nicht-menschlichen Wesen zum Beispiel Typen wie Sexidole, Bürokraten, Gewalttäter oder Gestaltwerdungen der Macht.

Für unseren Zusammenhang wichtig ist nun eine interessante Figurierung des Guten, die auf den Bereich der Anästhetik zurückgreift: Es ist die Gestaltwerdung des Ursprünglichen. Um dieses darstellen zu können, bedienen sich die Regisseure meist eines bekannten, stereotypen visuellen Stilmittels: Sie stellen die Figuren unmodisch und völlig ungestylt dar. Diese fallen damit aus den historischen und ästhetischen Rahmungen einer jeden Zeit, sie sind gleichsam achronistisch und dokumentieren den Versuch, eine Ästhetik zu konstruieren, die vor dem Beginn jeglicher ästhetischen Stilisierung steht. Wenn eine solche Vorzeit zum Ausdruck kommen soll, werden häufig ungefärbte Baumwollhemden, Lederwesten und wallende Kleider aus festen Stoffen oder Fellmäntel getragen. Es sind meist als 'gut' markierte Wesen, die in diesen Kostümen auftreten. Ein Beispiel findet sich in *Star Trek: Der Aufstand*. Die Handlung besteht darin, dass der dem Star Trek-Team angehörende Roboter „Data“ eine eigene Kontrollstation angreift, während er sich auf einem fremden Planeten befindet. Es stellt sich

heraus, dass die dort lebenden Wesen, nämlich der friedliche Stamm der „Ba'ku“ von dieser Kontrollstation angegriffen und umgesiedelt werden sollen, und zwar vom Stamm der So'na, die gemeinsam mit der Union der Galaxien jene Kontrollstation betreiben, was Data herausbekommen hatte. Die Ba'ku hatten sich dazu entschieden, ein einfaches, ursprüngliches Leben zu führen. Was sie dabei unterstützte war die Tatsache, dass ihr Lebensraum Strahlungen und Energievorkommen birgt, die vor Alterung schützen. Diese Energien möchte sich jedoch jenes kriegerische Volk der So'na sichern. In einem Kampf, in dem die Star Trek-Mannschaft die Ba'ku unterstützt, werden jene jedoch vertrieben, und die Ba'ku können auf ihrem Planeten in Ruhe ewig weiterleben.

Die Umgebung der Ba'ku wird als arkadische Landschaft gezeichnet. Die naturverbundenen, ursprünglich lebenden Wesen haben sich von der Technik abgewandt, akzeptieren die Zivilisation aber zumindest insoweit, als sie selbst Kleider tragen. Diese bestehen aus einfachen, weiten Röcken, langen Kleidern, Hosens, Lederwesten und Baumwollhemden in bräunlichen Naturtönen. Die Haare werden ohne aufwendige Frisuren getragen. Es gibt keine 'Mode' und keine ästhetischen Stylings. Der Zustand des Designs liegt diesseits jeglicher Ästhetisierung. Er ist insofern anästhetisch, als er sich nicht etwa als eine zugespitzte Mode begreift, sondern sich offensichtlich von Ästhetisierung generell unterscheiden und distanzieren will. Das Design der so entworfenen Welt wirkt kitschig, im Gegensatz zu dem Film *Blade Runner* wird an bekannte Visiotypen angeschlossen. Man inszeniert anästhetische Klischees, die aus einer modernen Sicht auf die unbestimmte Sphäre vor jedem Design verweisen sollen. Die Kleider sind nicht zeitlos, sondern vielmehr in Farbe und Form ohne Design. Unterschwellig wird die Wertung mitgeteilt, dass anspruchsvolles Design potentiell als verführerisch oder dekadent gilt. Elemente solcher positiv besetzter anästhetischer Gestaltung finden sich etwa auch in den Star Wars-Filmen. Man denke etwa an die Kapuzen-Sportjacke von Joda oder an weitere, anspruchslos gekleidete und damit als 'gut' und 'ursprünglich' markierte Wesen.¹⁸ Anästhetische Elemente können im Design von Filmen folglich eine deutliche und signifikante Codierung erhalten. Das Beispiel von *Blade Runner* zeigt, wie gera-

de eine ästhetizistische Haltung mit anästhetischen Aspekten kontaminiert sein kann, während andererseits anästhetische Momente, zum Beispiel bei der Darbietung von Ursprünglichkeit, leicht als Visiotype zum Kitsch geraten können.

Wie schon angedeutet, können anästhetische Momente auf der Ebene von Kostümen selbstverständlich auch für Komik eingesetzt werden. Als ein Requisit hierfür sei der Bademantel genannt. Der Bademantel signalisiert einen Übergangszustand: zwischen Nacktheit und Angezogenensein, zudem einen Zustand zwischen privater und öffentlicher Sphäre. In dieser labilen Situation, in der die durch Kleidung erzeugte Identität noch nicht als Maske inszeniert ist,¹⁹ ist der Mensch besonders hilflos, aber auch unfreiwillig komisch. Dies zeigt sich in dem Science Fiction-Klassiker *Per Anhalter durch die Galaxis* von 2005. Die Hauptfigur wird, da der Weltuntergang droht, von einem Freund, der sich als Außerirdischer entpuppt, im Bademantel auf eine rettende Reise in fremde Galaxien mitgenommen. Er ist also in keiner Weise für eine Reise gerüstet, am wenigsten durch seine Kleidung. Die Komik ergibt sich aus dieser Diskrepanz: Eine ästhetisch in keiner Weise stilisierte, sondern sich noch in anästhetischem Zustand befindliche Figur begibt sich auf die größte Reise ihres Lebens.

Endnoten

1. Dagmar Hoffmann, *Sinnliche und leibhaftige Begegnungen – Körper(ästhetiken) in Gesellschaft und Film*, in: dies. (Hg.), *Körper(ästhetiken) – Filmische Inszenierung von Körperlichkeit*, Bielefeld 2010, S. 11-34, hier S. 24.
2. Vgl. E. Bruce Goldstein, *Wahrnehmungspsychologie*, Zweite deutsche Ausgabe, hg. von Manfred Ritter, Heidelberg / Berlin 2002, S. 190f.
3. Maurice Merleau-Ponty, *Das Kino und die neue Psychologie*, in: Ralf Konersmann (Hg.), *Kritik des Sehens*, Leipzig 1997, S. 227-246, hier S. 237f.
4. Vgl. dazu die Ausführungen in: Claus Richter, *Dreams Are My Reality. Hollywoods Science Fiction-Filmwelten und ihre Rekonstruktion durch Fans*, in: Petra Leutner, Hans Peter Niebuhr (Hg.), *Bild und Eigensinn. Über Modalitäten der Anverwandlung von Bildern*, Bielefeld 2006, S. 71-86, insbes. S. 72ff. Zu den neuen Technologien des Bildes im Science Fiction-Film vgl. auch Stephan Doesinger, *Der veröffentlichte Raum*, Berlin 2012, insbes. S. 42f.
5. Richter 2006, *Dreams Are My Reality*, S. 74.
6. Richter 2006, *Dreams Are My Reality*, S. 75.
7. Ridley Scott, *Blade Runner* (dt.: *Blade Runner*), USA 1982, 112 Min.
8. Jonathan Frakes, *Star Trek: Insurrection* (dt.: *Star Trek: Der Aufstand*), USA 1998, 103 Min.
9. Die Ästhetik des Ekels und Schreckens, die bei der Darstellung außerirdischer Wesen auch zum Einsatz kommen kann, soll hier nicht untersucht werden.
10. Luc Besson, *Le Cinquième Élément; The Fifth Element* (dt.: *Das fünfte Element*), Frankreich 1997, 121 Min.

11. Vgl. zum Thema des Modedesigns in diesem Film auch: Daniel Devoucoux, *Mode im Film. Kulturanthropologie zweier Medien*, Bielefeld 2007, S. 226.
12. Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, New York 1968.
13. Vgl. Devoucoux 2007, *Mode im Film*, S. 226.
14. Vgl. Ebd.
15. Vgl. dazu Hiltrud Gnüg, *Kult der Kälte. Der klassische Dandy im Spiegel der Weltliteratur*, Stuttgart 1988.
16. Vgl. dazu die Äußerung Baudelaires: „Der Schönheitscharakter des Dandy besteht vornehmlich in dem Aussehen von Kälte, das dem unerschütterlichen Entschlusse entstammt, durch nichts erregt zu werden“. Zitiert nach: Gnüg 1988, *Kult der Kälte*, S. 48.
17. Man denke an die Vogonen in dem Film *Per Anhalter durch die Galaxis* von Garth Jennings. Die Vogonen sind elefantenähnliche Außerirdische, die sich immer in Anzug und Krawatte oder in Lederjacke und weißem Hemd kleiden. Garth Jennings, *The Hitchhiker's Guide to Galaxy* (dt.: *Per Anhalter durch die Galaxis*), Großbritannien 2005, 110 Min. (nach dem gleichnamigen Roman von Douglas Adams).
18. Der Modetheoretiker Devoucoux weist darauf hin, dass Kostüme von Science Fiction-Filmen gegen alle Erwartung meist „leicht durchschaubar“ seien; insbesondere sei abgesehen von den berühmten Kleidern der Königin „Amidala“ das Kostümdesign der Star Wars-Filme wenig einfallsreich; er vergleicht die Anzüge der Männer mit „Kartoffelsäcken“; Devoucoux 2007, *Mode im Film*, S. 223. Es sei angemerkt, dass der Film *Avatar* von James Cameron ein ausgereifteres Design zur Darbietung ursprünglicher Elemente benutzt, das wie der Film *Blade Runner* an zeitgenössische Entwicklungen in Kunst und Mode anknüpft. James Cameron, *Avatar* (dt.: *Avatar – Aufbruch nach Pandora*), USA 2009, 161 Min.
19. Zur Inszenierung dieser „Maske“ vgl. J. C. Flügel, *Psychologie der Kleidung*, in: Silvia Bovenschen (Hg.), *Die Listen der Mode*, Frankfurt am Main 1986, S. 208-263, hier S. 209.

Bibliographie

- Silvia Bovenschen (Hg.), *Die Listen der Mode*, Frankfurt am Main 1986
- Daniel Devoucoux, *Mode im Film. Kulturanthropologie zweier Medien*, Bielefeld 2007.
- Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, New York 1968.
- Hiltrud Gnüg, *Kult der Kälte. Der klassische Dandy im Spiegel der Weltliteratur*, Stuttgart 1988.
- E. Bruce Goldstein, *Wahrnehmungspsychologie*, Zweite deutsche Ausgabe, hg. von Manfred Ritter, Heidelberg / Berlin 2002.
- Dagmar Hoffmann (Hg.), *Körper(ästhetiken) – Filmische Inszenierung von Körperlichkeit*, Bielefeld 2010.
- Ralf Konersmann (Hg.), *Kritik des Sehens*, Leipzig 1997.
- Petra Leutner, Hans Peter Niebuhr (Hg.), *Bild und Eigensinn. Über Modalitäten der Anverwandlung von Bildern*, Bielefeld 2006.

Zusammenfassung

Der Beitrag erörtert, welche für das Genre typischen Formen des Anästhetischen in Science Fiction-Filmen auftreten. Anästhetisches wird zunächst auch als Anästhesie im Sinne von „Fühllosigkeit“ aufgefasst; in dieser Hinsicht sind es meist künstlich geschaffene Wesen oder Hybride zwischen Mensch und Maschine, die dem vermeintlich gefühlvollen Menschen gegenübergestellt werden und sich schließlich als die „sensibleren“ Wesen erweisen. Zudem wird ein Zustand diesseits kulturell ausgeprägter ästhetischer Muster als Anästhetizismus aufgefasst, der sich wiederum in der vestimentären Inszenierung von menschlichen oder außerirdischen Wesen widerspiegelt, die sich noch in einer Art vorkulturellem „Urzustand“ befinden. Sie werden als Figuren vor jeder Formung durch Kultur oder gar Dekadenz gezeichnet, ihre anästhetische Kleidung und Inszenierung markiert eine moralisch gewendete Negation von Form.

Autorin

Petra Leutner, seit 2006 Professorin für Modetheorie und Ästhetik an der Akademie Mode und Design Hamburg, Fachbereich Design der Hochschule Fresenius. Davor Gastprofessorin an der Hochschule für Gestaltung Offenbach sowie Lehre und Projektarbeit an der Goethe-Universität Frankfurt am Main, der TU Darmstadt, der TU Karlsruhe und der Gesamthochschule Siegen. Studium der Literaturwissenschaft, Philosophie und Soziologie sowie Promotion an der Goethe-Universität Frankfurt am Main. Publikationen (Auswahl): *Wege durch die Zeichen-Zone. Stéphane Mallarmé und Paul Celan*, Stuttgart/Weimar 1994; *Das verortete Geschlecht* (hg. mit Ulrike Erichsen), Tübingen 2003; *Bild und Eigensinn* (hg. mit Hans-Peter Niebuhr), Bielefeld 2006. Zahlreiche Aufsätze zu den Arbeitsschwerpunkten Ästhetizismus, Mode, Wahrnehmung, poetische Sprache.

Titel

Petra Leutner: Anmerkungen zur Anästhetik in Science Fiction-Filmen, in: kunsttexte.de, Themenheft 4: *Strategien des Anästhetischen in Kunst, Design und Alltagskultur*, Gora Jain / Sabine Bartelsheim (Hgg.), 2014, www.kunsttexte.de