



Retro/Repro

Zur Reproduktionslogik des Retro-Remaking in BLADE RUNNER 2049

Kathleen Loock, Berlin

Spätestens seit der Jahrtausendwende sind die 80er-Jahre in Hollywood zum kreativen Fundus der Filmproduktion avanciert. Über 30 Spielfilme und Fernsehserien dieses Jahrzehnts, die zumeist noch fest im Mediengedächtnis der Zuschauer*innen verankert sind, wurden bislang, neuverfilmt, auf die Leinwand gebracht. Der Trend begann Mitte der 2000er Jahre mit Neuauflagen von MIAMI VICE, THE FOG, PROM NIGHT, FAME und FRIDAY THE 13TH. Im Jahr 2010 – vom amerikanischen *Time*-Magazin als „The Year of '80s Remakes“ bezeichnet – folgten CLASH OF THE TITANS, A NIGHTMARE ON ELM STREET, THE KARATE KID, TRON: LEGACY und THE A-TEAM. Wie sich schnell herausstellte, blieb 2010 aber kein Ausnahmejahr in Hollywood, denn auch danach wurden immer wieder aus den 80er-Jahren bekannte Titel auf aktuelle Produktionspläne gesetzt, darunter FOOTLOOSE, CONAN THE BARBARIAN, THE THING, 21 JUMP STREET, RED DAWN, EVIL DEAD und ROBOCOP, sowie zuletzt MAD MAX: FURY ROAD, GHOSTBUSTERS und BLADE RUNNER 2049.¹

Wie vielleicht zu erwarten war, reagierte die Filmkritik mit einer Mischung aus Wut, Bitterkeit und ungläubigem Staunen darauf, dass Hollywood sich ausgerechnet auf die 80er-Jahre stürzte. „Synthesizer-Musik, mittelmäßige Filme, schlechte Frisuren, absurde Mode und unsympathische Regierungschefs“, fasste David Gritten das Jahrzehnt im *Daily Telegraph* zusammen und stellte anschließend die Frage: „Wer will denn an so eine Zeit erinnert werden?“² Doch abgesehen von der Tatsache, dass die Wiederaufbereitung publikumserprobter Stoffe für Hollywood aufgrund verkürzter Herstellungszeiten und wirtschaftlicher Risikominimierung grundsätzlich lukrativ ist, muss die imposante Rückkehr der 80er-Jahre in das zeitgenössische Kino auch vor dem Hintergrund einer inzwischen fast alle Bereiche der kulturellen Produktion umfassenden „Retromanie“ verstanden werden. Gemeint ist damit eine

¹ Aus Platzgründen ist es nicht möglich, alle Filme hier aufzulisten. Weitere Titel befinden sich zudem in unterschiedlichen Entwicklungsstadien, sodass derzeit noch nicht mit einem Ende der 80er-Jahre-Welle in Hollywood zu rechnen ist. Zu John Milius' CONAN THE BARBARIAN (1982) und zur Welle der Barbarienfilme in den 1980er-Jahren siehe auch den Beitrag von Marcus Stiglegger in dieser Ausgabe.

² Gritten 2010, Übersetzung aus dem Englischen von K.L. Siehe auch Loock 2014.

nostalgisch verklärte Besessenheit mit kulturellen Artefakten aus der unmittelbaren Vergangenheit.³ In Film und Fernsehen, wo der Rückgriff auf die Populärkultur der 80er-Jahre aktuell in Serienrevivals und Retro-Shows wie *THE AMERICANS* (FX, 2013–2018) oder *STRANGER THINGS* (Netflix, seit 2016) seinen Ausdruck findet,⁴ verspricht der Retro-Trend ein gesteigertes Sehvergnügen durch das (Wieder-)Erkennen popkultureller Zitate, vergangener Stile und vermeintlich überholter Bildästhetiken. Solche Verweise auf die 80er-Jahre aktivieren beim Publikum eine Retro-Sensibilität, indem sie diffuses Wissen um die Dekade sowie bruchstückhafte, mediatisierte Erinnerungen aufrufen. Sie zielen darauf ab, eine sentimentale Verbundenheit mit bekannten Erzählwelten, fiktiven Figuren, die diese Erzählwelten bevölkern, und mit den Stars, welche die fiktiven Figuren verkörpern, zu wecken.⁵

Die meisten Filme der aktuellen 80er-Jahre-Welle sind als Remakes ihrer Vorgänger angelegt, sehr viel seltener handelt es sich um Prequels und Sequels. Wie ich im Folgenden zeigen werde, ist diese Unterscheidung ausschlaggebend für die Reproduktionslogik, die etwa einer Fortsetzung wie *BLADE RUNNER 2049* zugrunde liegt, selbst wenn es sich in allen Fällen um eine „Wiederholungskunst“ handelt, wie Umberto Eco sie beschreibt.⁶ Mit ‚Retro-Remaking‘ habe ich bereits einen Begriff vorgeschlagen, der den aktuellen Retro-Trend als eine besondere Ausprägung solch einer „Wiederholungskunst“ fasst. Denn die hier genannten Filme schöpfen ihre „eigene kulturelle Legitimation explizit aus dem Bezug zur Vergangenheit und dem (Kult-)Status des Originals“.⁷ Dabei bewegen sie sich freilich auf einem breiten Spektrum der postmodernen Doppelkodierung im Spannungsverhältnis zwischen selbstreferenziell-distanzierter Ironie und nostalgischer Reverenz.⁸

In diesem Artikel möchte ich die Praxis des Retro-Remaking erneut in den Blick nehmen und insbesondere der Frage nachgehen, inwiefern sich der explizite Bezug zur Vergangenheit auf die Reproduktionslogik der aktuellen Filme auswirkt. Wie werden – auch hinsichtlich Profit versprechender Wiedererkennungswerte sowie vor dem Hintergrund gewachsener inter- und metatextueller Kompetenzen auf Seiten des Kinopublikums – vertraute Plots narrativ weiterentwickelt und filmästhetische Codes wieder aufgegriffen? Welche Bedeutungen ergeben sich aus dem Wechselspiel zwischen Original und Neuauflage? Mein besonderes Augenmerk gilt dem Film *BLADE RUNNER 2049*, der 35 Jahre, nachdem Ridley Scotts düsterer, auf Philip K. Dicks Roman *Do Androids Dream of Electric Sheep?* basierender Science-

³ Reynolds 2011: xvii–xviii; Loock/Verevis 2012: 1.

⁴ Zu amerikanischen Serienrevivals siehe Loock 2018; *STRANGER THINGS* wird z.B. in Wetmore 2018 behandelt. Siehe hierzu auch den Beitrag von Christian Stöcker in dieser Ausgabe.

⁵ Mit dem Thema habe ich mich bereits in zwei weiteren Publikationen beschäftigt. Dabei geht es zum einen um die Kategorisierung der Filme als „80er-Jahre-Remakes“ und deren diskursiven Konstruktion als Filmzyklus (Loock 2014) und zum anderen um die kulturelle Arbeit, die diese Filme verrichten (Loock 2016).

⁶ Eco 2005: 85.

⁷ Loock 2014: 185.

⁸ Vgl. Jencks 1991; Eco 2002; Blanchet 2003.

Fiction-Film *BLADE RUNNER* (1982) in die Kinos kam, die Dystopie um künstlich hergestellte Menschen, den sogenannten „Replikanten“, fortsetzt.

Der erste Film spielt im verregneten Los Angeles des Jahres 2019, wo der Polizeibeamte Rick Deckard (Harrison Ford) vier Replikant*innen ausfindig machen und ausschalten soll. Diese künstlichen Menschen der Serie Nexus-6 sind unerlaubterweise aus den Weltraumkolonien auf die Erde gekommen, um ihren ‚Schöpfer‘ und CEO der Tyrell Corporation, Eldon Tyrell (Joe Turkel), dazu zu zwingen, ihre vorprogrammierte Lebensdauer von vier Jahren zu verlängern. Deckard lernt bei seinen Ermittlungen Rachael (Sean Young) kennen, einen neuen Prototypen mit implantierten Erinnerungen. Sie wird sich ihres eigenen Status als Replikantin erst im Laufe des Films bewusst. Während Deckard die abtrünnigen Replikant*innen nacheinander tötet, am Ende aber doch gemeinsam mit Rachael flieht, werden ethische Fragen nach der Bedeutung von Erinnerung, Identität und dem Menschsein an sich aufgeworfen.

In der Fortsetzung, die im Jahr 2049 angesiedelt ist, spürt LAPD-Polizist K (Ryan Gosling) im Verborgenen lebende Replikant*innen des Typs Nexus-8 auf, um sie zu eliminieren. Er selbst ist ein Modell der neueren, gefügigeren Nexus-9-Serie, welche nun zusammen mit den Menschen auf der Erde leben, aber von ihnen nicht als gleichwertig anerkannt, vielfach diskriminiert und offen angefeindet werden. Als K bei einem Einsatz auf eine Kiste mit sterblichen Überresten stößt, stellt sich anhand einer auf den Knochen eingravierten Seriennummer heraus, dass es Rachael's Skelett ist und sie vor knapp 30 Jahren bei der Geburt ihres Babys verstarb. Damit beginnt die Suche nach dem wundersamen Replikantenkind. K hat den Auftrag, es zu töten, um so einen Aufstand der Replikant*innen und möglichen Kriegsausbruch zu verhindern. CEO Niander Wallace (Jared Leto), der die Herstellung künstlicher Menschen nach dem Konkurs der Tyrell Corporation übernommen hat, zeigt ebenfalls Interesse an dem Kind und schickt seine Assistentin Luv (Sylvia Hoeks) auf die Suche nach ihm. Er wittert das wirtschaftliche Potenzial zeugungsfähiger Replikant*innen. Als K den Spuren folgt, die ihn schließlich auch zu Deckard, dem Kindesvater, führen, beginnt er seine (implantierten) Kindheitserinnerungen und eigene Identität zu hinterfragen. Wie sich jedoch herausstellt, ist nicht er Rachael und Deckard's Kind, sondern die Erinnerungsjournalistin Dr. Ana Stelline (Carla Juri). Der Film endet mit der Familienzusammenführung von Vater und Tochter.

BLADE RUNNER 2049 sticht zwischen den anderen Filmen, die momentan die 80er-Jahre im Kino wiederaufleben lassen, hervor. Wie sein Vorgänger handelt er von einer möglichen *Zukunft*. Inhaltlich weicht die in den 80ern verankerte Sorge um Amerikas schwindende Bedeutung in der globalen Ordnung im ersten Film nun aktuellen Fragen, wie mit den Folgen des Klimawandels und der fortschreitenden Zerstörung der Erde umgegangen werden kann. Wegen seiner Darstellung der überbevölkerten Megastadt, aufgebrauchter Ressourcen und einer hoffnungslos verseuchten Umwelt wurde *BLADE RUNNER 2049* mit Cli-Fi-Filmen wie *SNOWPIERCER* und *INTERSTELLAR* in Verbindung gebracht; aus feministischer Perspektive sind Vergleiche zu Reproduktionsdystopien wie *THE HANDMAID'S TALE* und *CHILDREN OF*

MEN gezogen worden.⁹ Beide Lesarten sind durchaus berechtigt und sollen auch in meine Auseinandersetzung mit der Fortsetzung einfließen. Formal spricht bereits der erste Film mit einer Bilderflut futuristischen Designs, das zugleich eine abgenutzte, alte Zukunft evoziert, sowie mit nostalgischen Film-Noir-Elementen eine gewisse Retro-Sensibilität des Publikums und deren filmhistorisches Vorwissen an, was für andere Filme der 80er-Jahre-Welle nicht unbedingt gilt. Einzig *BLADE RUNNERS* Klangkulisse mit der Synthesizer-Musik von Vangelis wird im Sequel von Hans Zimmer und Benjamin Wallfischs Kompositionen erneut als historisch-ästhetisches Versatzstück der 80er-Jahre heraufbeschworen. Trotz dieser inhaltlichen und formalen Abweichungen gegenüber Filmen aus dem 80er-Fundus verspricht die Perspektive des Retro-Remaking aber besonders produktiv zu sein, wenn es um *BLADE RUNNER 2049* geht und die Frage, wie Vergangenheit und Gegenwart ineinander hineinwirken.

Die lange Pause zwischen den beiden Filmen ist bedeutsam, weil *BLADE RUNNER 2049* im Gegensatz zu den meisten anderen Filmen der 80er-Jahre-Welle nicht als Remake, sondern als Sequel konzipiert ist. Ich definiere das Sequel als die auf Wiederholung basierende Fortsetzung bzw. Erweiterung eines abgeschlossenen (oder teilweise abgeschlossenen) Narrativs. Sie zeichnet sich durch wiederkehrende Figuren, eine festgeschriebene chronologische Beziehung zum vorherigen Film und narrative Kontinuität aus: Die Ereignisse des Sequels finden also *nach* den Ereignissen des früheren Films statt, und was im früheren Film passiert ist, bleibt auch in der Fortsetzung relevant.¹⁰ Grundsätzlich ist das Sequel an ein lineares Zeitverständnis gebunden, was im Fall von *BLADE RUNNER 2049* den Weg für eine generationenübergreifende Entwicklung der Story ebnet. Indem aber bekannte und neue Figuren nebeneinander auftreten und der Film auf der Erzählebene deren reproduktive Verwandtschaftsbeziehungen suggeriert, werden wesentliche Annahmen und Einstellungen des ersten Films in der Fortsetzung außer Kraft gesetzt. Reproduktion ist als zentrales Konzept zwar in beide *BLADE RUNNER*-Filme eingeschrieben, geht es doch darum, wie Menschen und Erinnerungen künstlich hergestellt werden können und was Mensch und Maschine letztendlich voneinander unterscheidet. In *BLADE RUNNER 2049* wird dieses Verständnis von Reproduktion aber sowohl durch das Fortsetzungsformat des Films als auch durch seine Fortpflanzungsthematik erheblich kompliziert. Wie ich zeigen werde, bedeutet dies auch, dass *BLADE RUNNER 2049* reproduktive Identitäts- und Zeitkonzepte nicht wie der erste Film in Frage stellt, sondern gegen heteronormative Vorstellungen von Familie und biologischer Reproduktion eintauscht. Für das Retro-Remaking typische Verweise auf die Vergangenheit sind in den Thriller-Plot des Sequels eingebettet und helfen, die Zeitlogik der Fortsetzung im Sinne eines „reproduktiven Futurismus“ (Lee Edelman)¹¹ zu etablieren. Um dieses Argument

⁹ Vgl. Backe 2017; Bady 2017.

¹⁰ Loock 2017: 94. Zur Definition des Sequels siehe auch Simonet 1987: 169, Budra/Schellenberg 1998: 7, Jess-Cooke 2009: 3–4, Forrest 2008: 5–7, Weber/Junklewitz 2011: 337–356, Henderson 2014: 3–5.

¹¹ Edelman 2004.

zu entfalten, will ich BLADE RUNNER 2049 zunächst ausführlicher im Trend des Retro-Remaking verorten und auf die medienspezifische Reproduktionslogik unterschiedlicher Remaking-Formate eingehen.

Retro-Remaking

Bekannterweise gilt das Vorwissen des Publikums vielen Filmstudios und den riesigen Konglomeraten, denen sie inzwischen angehören, heute als Erfolgsgarant und ist oft ausschlaggebend dafür, ob ein Filmprojekt grünes Licht bekommt oder nicht. Waren bestimmte Stoffe in einem anderen Medium bereits kommerziell erfolgreich, wie etwa die Romanreihen *Harry Potter*, *Twilight* oder *The Hunger Games*, die Superheldenabenteuer der Marvel und DC Comics und sogar Spielzeuglinien wie Transformers und G.I. Joe, sind sie durch ihren hohen Wiedererkennungswert auch für das Kino prädestiniert. Neben solchen Filmadaptionen wird das Remaking als ein äußerst bewährtes Mittel angesehen, um das volatile Filmgeschäft insbesondere auf dem globalen Markt besser planbar zu machen, vor allem, wenn es sich um hoch budgetierte Blockbuster, sogenannte *tentpoles*, handelt.

Remaking ist dabei als ein weit gedachtes Konzept zu verstehen. Es beschreibt ein medien-spezifisches Verfahren, bei dem produktions- und marketingstrategisch Filme hergestellt werden, die auf *pre-sold properties*¹² basieren. Das heißt: Filme, mit deren Geschichten, Protagonist*innen, Stars oder Erzählwelten das Publikum bereits vertraut ist und die sich schon in der Vergangenheit an den Kinokassen bewährt haben, werden im Zuge des Remaking neu erzählt, fortgesetzt oder revidiert. Daniel Herbert hat kürzlich den Begriff ‚industrielle Intertextualität‘ vorgeschlagen, um zu beschreiben, wie unterschiedlichste Formate – nicht nur das Remake, sondern auch Sequels und Prequels – mit bereits existierenden Texten zusammenhängen und wie die Filmindustrie diese Beziehungen heutzutage mit viel Kalkül nutzt, um ihren Franchises eine profitable, transmediale Zukunft zu sichern.¹³ Im Zentrum dieses Businessmodells steht, was in den Adaptation Studies auch als ‚knowing spectators‘¹⁴ oder ‚knowing audience‘¹⁵ bezeichnet wird. Es geht um ein Publikum, das Vorgängerfilme entweder selbst gesehen hat oder über das kulturelle Gedächtnis von ihnen weiß. In jedem Fall floriert das Remaking in der globalen Film- und Medienlandschaft aktuell durch die Gratifikation intertextuellen Wissens – und das auch generationenübergreifend. Jeder neue Film generiert weitere Bedeutungsschichten und (re-)aktiviert auf diese Weise eine relativ verlässliche Publikumsbindung, wie wir sie eher von kürzer getakteten, seriellen Formaten in anderen Medien kennen.¹⁶

¹² Vgl. Wyatt 1994: 13 u. 129–133.

¹³ Herbert 2017: 8–9.

¹⁴ Grant 2002.

¹⁵ Hutcheon 2006.

¹⁶ Vgl. Kelleter/Loock 2017: 129.

Mit dem Retro-Remaking setzt Hollywood in mehrfacher Hinsicht auf die Bekanntheit seiner Filme, sei es dadurch, dass sie als Kultfilme der 80er-Jahre gegenwärtig noch immer zirkulieren und popkulturelle Ikonizität erlangt haben oder so offensichtlich ein Produkt der 80er-Jahre sind, dass ihre Entstehungsdekade selbst als Anziehungsfaktor mit Kultstatus fungiert. Ridley Scotts *BLADE RUNNER* etwa gilt als stilbildend für den Science-Fiction-Film und als Kultobjekt mit Vermächtnis.¹⁷ Die Darstellung der dystopischen Stadtlandschaft im Dauerregen mit ihren schmutzigen Straßenschluchten und leuchtenden Reklametafeln, die Mischung von Science-Fiction mit Elementen des Film Noir und die tiefgründigen Themen, die der Film behandelt, haben ebenso zu *BLADE RUNNER*s produktivem Nachleben beigetragen wie die verschiedenen Versionen, die von dem Film im Umlauf sind.¹⁸ Bei *FOOTLOOSE* und *FAME* hingegen verankert die Mode und vor allem der Soundtrack mit eindringlichen Hits wie *Let's Hear It for the Boy*, *Holdin' Out for a Hero*, *Fame* und *Out Here on My Own* die Filme fest in den 80er-Jahren, und sie aktivieren vielmehr eine an die Dekade gebundene Retro-Sensibilität.

Der Zusatz ‚retro‘ in Retro-Remaking betont die offenkundige Rückbindung der Filme an ihre Vorgänger aus den 80er-Jahren und deutet auf die Art und Weise hin, wie sie deren narrative und ästhetische Codes erneut mobilisieren. ‚Retro‘ widerspricht somit auch der von Thomas Leitch postulierten Annahme, Remakes begegneten ihren Vorgängern mit einer Haltung des „disavowal“, bei der Anerkennung und Ablehnung für ein Original aufeinander träfen und die Eigenständigkeit des neuen Films hervorheben.¹⁹ Stattdessen verhalten sich die Remakes der 80er-Jahre-Welle ihren Vorgängern gegenüber ganz anders. Im Bewusstsein, dass das Publikum die alten Filme erkennen soll, kann und wird, stehen Wiederholung und explizite Verweise auf die Vergangenheit im Vordergrund. Wie ich an anderer Stelle bereits gezeigt habe, reichen Strategien des Retro-Remaking von nostalgisch angelegten Werbekampagnen und Merchandising im Produktions- und Marketingbereich bis zum „pastichehafte[n] Rückgriff auf Frisuren, Accessoires, Titelmusik und Zitate mit eindeutigen Wiedererkennungswert“ sowie zur selbstreferenziellen Auseinandersetzung mit dem Original, den 80er-Jahren und sogar der Praxis des Remaking auf der Filmebene.²⁰

Was für Remakes gilt, trifft weitestgehend auch auf Prequels und die hier im Vordergrund stehenden Sequels zu, selbst wenn, wie ich im nächsten Abschnitt erläutern werde, die Reproduktionslogik der einzelnen Formate unmittelbar beeinflusst, welchen konkreten Ausdruck der Umgang mit der Vergangenheit beim Retro-Remaking findet. In dem Prequel *THE THING* etwa spielen sowohl das Setting als auch der damit verbundene Retro-Look eine entscheidende Rolle für die Positionierung des Films im populärkulturellen Dunstkreis von John Carpenters *THE THING* aus dem Jahr 1982. Carpenters als Kultklassiker und Meilenstein des

¹⁷ Vgl. Brooker 2005; Hills 2011.

¹⁸ Darunter die Arbeitskopie, US-Kinoverision und internationale Kinoverision von 1982, der Director's Cut von 1991 und der Final Cut von 2007.

¹⁹ Leitch 1990: 53.

²⁰ Loock 2014: 185; Loock 2016.

Horrorfilms geltendes Remake ist der zentrale Bezugspunkt für das Prequel, dessen Handlung ebenfalls im Jahr 1982 in jener norwegischen Forschungsstation angesiedelt ist, von der aus das Unheil in Carpenters vorher entstandenen, aber zeitlich später spielendem *THE THING* seinen Ausgang nimmt. Im Fall des Sequels *TRON: LEGACY* hatten knapp drei Jahrzehnte Abstand zum Original wenig Einfluss auf die Gestaltung der Marketingkampagne, in der es eindeutig um die 80er-Jahre ging. Dreh- und Angelpunkt war *ElecTRONica*, eine mehrere Monate andauernde Party im Disneyland Resort, die mit klassischen Arcade-Automaten und Spielen wie *Tron*, *Space Invaders*, *Donkey Kong* und *Pac-Man* sowie Musik, Mode und Frisuren das Jahrzehnt wieder auferstehen ließ, um Interesse an der späten Fortsetzung von *TRON* zu wecken.²¹ Es geht beim Retro-Remaking also darum, den Kultstatus existierender Filme möglichst umfassend auszuschöpfen und das neue Produkt zugleich an die aktuelle Nostalgiewelle zu binden.

Reproduktionslogik

Remakes inszenieren eine bereits bekannte Geschichte noch einmal, wobei ein neues Schauspielensemble, eine zeitgenössische filmästhetische Gestaltung, die eng mit den sich stetig verändernden technologischen Möglichkeiten des Kinos verwoben ist, sowie die inhaltliche Bearbeitung des Materials vor dem Hintergrund des aktuellen kulturellen, politischen und sozialen Produktions- und Rezeptionskontextes den Reiz der Wiederholung ausmachen. Im Gegensatz zu den Remakes lassen Prequels ihre(n) Vorgänger weitestgehend unangetastet, wobei auch diese Spielart der Wiederholung stets die Lesarten früherer Filme retrospektiv verändert, vermeintlich abgeschlossene Werke wieder öffnet und sie in seriellen Abfolgen anordnet.²² Prequels unterscheiden sich insofern von Remakes, als dass sie die *Vorgeschichte* einer existierenden Story erzählen. Einerseits unterliegt ihre Reproduktionslogik somit narrativen Kontinuitätswängen – das Prequel muss den schon bekannten Film *zur Folge* haben –, schafft aber gleichzeitig Freiräume für die kreative Umsetzung, was etwa Cast und Plot, die Wahl des Settings und die filmische Darstellung betrifft. Beide Formate, Remake und Prequel, scheinen sich für die Wiederbelebung von 80er-Jahre-Titeln besonders zu eignen, da sie in keinem Erklärungszwang für die zwischen den Filmen vergangenen Jahrzehnte stehen, sich im Kontext der aktuellen Retrowelle aber dennoch auf die alten Filme beziehen können.²³

²¹ Loock 2014: 184.

²² Diese grundsätzlichen Überlegungen zur Wiederaufnahme bekannter Stoffe als ‚retrospektiver Serialisierung‘ habe ich 2013 bis 2016 gemeinsam mit Frank Kelleter in einem Teilprojekt der DFG-Forschergruppe ‚Ästhetik und Praxis Populärer Serialität‘ entwickelt. Siehe Kelleter/Loock 2017; Loock 2014a.

²³ Einige der 80er-Jahre-Remakes fungieren als sogenannte Reboots, wenn sie einen oder mehr Fortsetzungsfilm nach sich ziehen und somit einem schlafenden oder tot geglaubten Franchise einen ‚Neustart‘ verschaffen. Die Kinoadaption der Fernsehserie *21 JUMP STREET* (Fox, 1987–1991), die Schauspieler Johnny Depp zum Durchbruch verhalf, war 2012 so erfolgreich, dass 2014 die Fortsetzung *22 JUMP STREET* in die Kinos kam. Der Kinofilm *THE A-TEAM* hingegen, der ebenfalls auf der gleichnamigen Fernsehserie (NBC, 1983–1987) basierte und zum Ende des Films die Voraussetzungen für ein mögliches Sequel schaffte, scheiterte aufgrund schlechter Einspielergebnisse als Reboot. Vgl. Loock 2014; Loock 2016.

Anders verhält es sich jedoch bei den Sequels, die Geschichten von damals nach rund dreißig Jahren Pause weitererzählen. In solchen Fällen schlüpfen (bislang fast ausschließlich männliche) Schauspieler zurück in ihre alten Rollen. Das ist bereits bekannt von langlebigen Film-Franchises wie *Rocky*, *Rambo*, *Terminator*, *Die Hard* und *Indiana Jones*, die nach Pausenzeiten von zehn bis zwanzig Jahren weiter fortgesetzt wurden. Die letzte STAR WARS-Trilogie (Episoden VII–IX) lässt die direkt zuvor veröffentlichten Prequels (Episoden I–III) außen vor und knüpft stattdessen an die ersten drei Filme (Episoden IV–VI) an, was auch zur Rückkehr von Luke Skywalker (Mark Hamill), Prinzessin Leia Organa (Carrie Fisher) und Han Solo (Harrison Ford) führte. Dass die beliebten, wenngleich merklich gealterten Schauspieler*innen nach fast vier Jahrzehnten ihre Rollen abermals übernahmen, begünstigte die strategisch geplante Neuausrichtung des STAR WARS-Franchise, nachdem Disney 2012 die Rechte für vier Milliarden US-Dollar von Lucasfilm erworben hatte. Trotz ihres finanziellen Erfolgs hatten die Prequels viele Filmkritiker*innen und Fans enttäuscht, so dass es Disney darum ging, die Begeisterung für STAR WARS wieder neu zu entfachen und den profitablen Fortbestand des Franchise zu sichern.²⁴ Aus diesem Grund brachte STAR WARS: EPISODE VII – THE FORCE AWAKENS nicht nur Han Solo, Prinzessin Leia und Luke Skywalker zurück auf die Leinwand, sondern bediente sich auch an Plot, Themen und sogar den Kulissen von STAR WARS: EPISODE IV – A NEW HOPE.²⁵ Diese starke Verbindung zu Episode IV resultierte schließlich in einer auffallend nostalgischen filmischen Inszenierung.

Entscheidend ist, dass sich die Rückkehr der Besetzung nach so langer Zeit direkt auf die Reproduktionslogik des Sequels auswirkt. Einerseits kann der zeitliche Abstand zwischen den Filmen nicht einfach ignoriert, sondern muss erklärt und in die Story integriert werden, um dem Kontinuitätsgebot des Sequels gerecht zu werden. Bis sich die digitale Verjüngung von Schauspieler*innen mit Hilfe aktuellster Technologien als Standard durchsetzt, schreibt also das tatsächliche, biologische Altern eines Harrison Ford auch entsprechende Kontinuitäten für seine ikonisch gewordenen Rollen in *BLADE RUNNER* und den *STAR WARS*- und *INDIANA JONES*-Filmen vor. Andererseits erfordert dies intertextuelle Erinnerungsstützen: die vergangenen Filme müssen in der Gegenwart wieder aufgerufen werden. Das ist zwar selbst bei kurz getakteten Sequels keine Seltenheit, wo Rückverweise auf das vergangene Filmgeschehen in Form von Flashbacks sowie gezielten Wiederholungen narrativer Elemente und filmischer Stilmittel der Orientierung dienen und den Eindruck temporaler Linearität vermitteln sollen. Bei längeren Pausenzeiten zwischen den Filmen werden diese notwendigen Bezüge zum Vorgänger allerdings intensiviert und sehr viel stärker nostalgisch aufgeladen. So mobilisiert *THE FORCE AWAKENS* zum Beispiel durch die Bündelung narrativer

²⁴ Vgl. Herbert 2017: 13.

²⁵ Robertson 2016: 482.

und ästhetischer Wiedererkennungserlebnisse STAR WARS-Codes, die ganz gezielt Erinnerungen an das Franchise und seine Vergangenheit wecken sollen.²⁶ Auch außerhalb der fiktionalen Ebene werden auf diese Weise temporale Markierungen gesetzt, die lebensweltliche Erfahrungen des Publikums mit der Abfolge der STAR WARS-Filme zu synchronisieren vermögen.²⁷

Diese Überlegungen treffen auch auf TRON: LEGACY und BLADE RUNNER 2049 zu, die zu den wenigen Sequels gehören, die einen einzelnen, lange als abgeschlossen geltenden Film aus den 80er-Jahren weiterführen. Interessanterweise greifen beide Filme auf ähnliche Strategien zurück, um die Fortsetzung ihrer Geschichten zu motivieren und in einen dynamischen Dialog mit dem jeweiligen Vorgänger zu setzen. Sowohl in TRON: LEGACY als auch in BLADE RUNNER 2049 bleiben die einstigen Protagonisten, Kevin Flynn (Jeff Bridges) und Rick Deckard, zwar von zentraler Bedeutung für die Entfaltung der Geschichte, aber diese dreht sich nicht länger um die Männer, sondern um deren Kinder, Sam (Garrett Hedlund) und Ana Stelline bzw. K, der lange annimmt, er sei Deckards Sohn. Der Abstand zwischen den Filmen favorisiert somit einen Generationenwechsel, der in ein Narrativ der biologischen Nachfolge eingebettet ist und die Aufmerksamkeit des Films sowie die Sympathie des Publikums auf das Kind als rechtmäßigen Erben des Vaters überträgt. Die Figur des Kindes verkörpert zugleich die inzwischen vergangene Zeit, sie fungiert sinnbildlich „as mode of timekeeping“²⁸. Die Suche nach dem abwesenden Vater – Sam macht den seit 20 Jahren verschwundenen Flynn in der virtuellen Welt ausfindig, und K spürt den untergetauchten Deckard im radioaktiv verseuchten Las Vegas auf – wird in beiden Filmen zum Erzählmotor mit Spannungsgarant. Die Quest ermöglicht es, bekannte Szenarien zu wiederholen und dabei die Involviertheit des Publikums ob des bevorstehenden Wiedersehens mit Flynn/Bridges und Deckard/Ford allmählich zu steigern. Denn der Reiz der Sequels ist trotz aller Neuerungen und Überbietungen im Sinne seriellen Wettbewerbs in besonderem Maße an die bereits vertrauten Figuren geknüpft.²⁹

TRON: LEGACY und BLADE RUNNER 2049 heben dieses Element der Publikumsbindung auf fast schon unheimliche Weise hervor, indem sie Vergangenheit und Gegenwart ganz buchstäblich gegenüberstellen. Als sich Sam in TRON: LEGACY unvermittelt in der virtuellen Welt des „Grid“ wiederfindet, stößt er zunächst auf das einst von Flynn geschaffene Computerprogramm CLU (Jeff Bridges), das sich als ein jung gebliebenes, digitales Alter Ego seines Vaters entpuppt. Erst später findet er den eigentlichen, wesentlich gealterten Flynn, der versteckt am Rande des „Grid“ lebt. Mit ihm plant er die Flucht zurück in die reale Welt.

²⁶ Um nur ein Beispiel zu nennen: Han Solo und Chewbacca (Peter Mayhew) nehmen in THE FORCE AWAKENS den Millennium Falcon, der ihnen gestohlen worden war, wieder in Besitz. Als sie das Raumschiff betreten, sagt Solo: „Chewie ... we're home.“ Als sie an Bord auf Rey (Daisy Ridley) und Finn (John Boyega) stoßen, erkennt Rey Solo sofort und ruft zugleich erstaunt und in ehrfürchtiger Fan-Manier, die bis in die extrafiktionale Wirklichkeit zurückhallt: „This is the Millennium Falcon? You're Han Solo?!“

²⁷ Vgl. Henderson 2014: 166.

²⁸ Sheldon 2016: 3.

²⁹ Zur seriellen Überbietung siehe Sudmann 2018, Looock 2017, Jahn-Sudmann/Kelleter 2012.

Jeff Bridges spielt hier zusammen mit einer digital verjüngten Version seiner selbst: Es handelt sich um in der Postproduktion nachbearbeitete Bilder, die Filmmaterial von Bridges aus *AGAINST ALL ODDS* verwenden. Der visuelle Effekt ist mehr als eine optische Spielerei. Er dient der narrativen Kontinuität, indem er die Dauer von Flynns Gefangenschaft in der virtuellen Welt veranschaulicht und zugleich die Vergänglichkeit des menschlichen Daseins aufzeigt. Flynns Jugend ist nach all den Jahren ebenso verloren wie die Zeit, die er unter anderen Umständen als Vater mit seinem heranwachsenden Sohn hätte verbringen können.

Auch in *BLADE RUNNER 2049* treffen Alt und Jung aufeinander. Allerdings ist es hier der gealterte Deckard, der von Wallace mit einer seit dem ersten Film scheinbar unveränderten Rachael konfrontiert wird. Im Gegensatz zu Jeff Bridges, spielt Sean Young aber nicht im Sequel mit, sondern nur eine komplett digital hergestellte junge Version ihrer selbst, die auf eine andere Schauspielerin projiziert und von einer weiteren gesprochen wurde. Luv, die K gefolgt ist, hat Deckard in Las Vegas gefangen genommen und zu Wallace gebracht. Dieser will wissen, wo sich das Replikantenkind befindet, und versucht, Deckard mit einer Kopie von Rachael zum Reden zu bringen. Wie aus einem Grab steigt Wallaces geklonte Rachael empor und geht auf den konsternierten Deckard zu. Die Auferstehung ist aber nur von kurzer Dauer, denn Deckard scheint zu erkennen, dass eine exakte Rekonstruktion der Vergangenheit, ihre Wiederbelebung in der Gegenwart, unmöglich ist. „Her eyes were green“, teilt er Wallace nach kurzem Zögern mit und verhängt somit auch das Todesurteil für diese hyperkünstliche Rachael, die darauf sofort von Luv hingerichtet wird. Dabei ist Rachael in *BLADE RUNNER 2049* bereits von Beginn an tot: ihre sterblichen Überreste treiben die Story an, weil sie Spuren einer Geburt aufweisen und die Suche nach dem Replikantenkind in Gang setzen. In der Szene, in der Deckard auf den fast identischen Klon von Rachael trifft, muss sie dann abermals sterben. Für einen Film, der augenscheinlich nicht als Kopie seines Originals gelten will, obwohl er diesem zweifelsohne tief verpflichtet ist, wirft der Umgang mit der künstlichen Frau und Mutter Rachael – ihre simultane Entkopplung von der Story und unbedingte Notwendigkeit für deren Entwicklung – nicht zuletzt durch die so zentrale Figur des Kindes komplexe Fragen hinsichtlich der Reproduktionslogik von *BLADE RUNNER 2049* auf. Wie ich abschließend zeigen will, potenziert der Prozess des Retro-Remaking die Bedeutung von ‚Reproduktion‘ dahingehend, dass nun das Fortsetzungsformat des Sequels, das Thema der biologischen Fortpflanzung und die kulturelle Erneuerung heteronormativer und hetero-patriarchalischer Modelle zusammengedacht werden müssen.

Retro/Repro: BLADE RUNNER 2049

Als Sequel setzt *BLADE RUNNER 2049* die Story von *BLADE RUNNER* fort, aber reproduziert zugleich bereits Geschehenes und Gesehenes in gesteigerter Form: die unverwechselbare Stadtlandschaft der Zukunft, Science-Fiction-Technologie vom fliegenden Auto bis zu Ks holografischer Lebensgefährtin Joi (Ana de Armas), die Detektivgeschichte im Stil eines Film Noir, spannungsreiche Verfolgungsjagden und Actionszenen. Das ist gewissermaßen in die

DNA des Sequels eingeschrieben, bei dem es trotz der Weiterentwicklung von Handlungssträngen in erster Linie um die Wiederholung und Überbietung des Bekannten geht. Wegen des großen zeitlichen Abstands der beiden Filme kommt neben einer visuell überwältigenden Retro-Ästhetik zusätzlich das Element der Generationalität ins Spiel, was wiederum das für das Sequel typische Wiederholungsmuster in ein Narrativ des „reproduktiven Futurismus“ einbettet.

Aus der Forschungsperspektive der Queer Studies beschreibt Lee Edelman mit dem Konzept des „reproduktiven Futurismus“ an die Institutionen Familie, Heterosexualität und Reproduktion gekoppelte Vorstellungen von Identität und Zeitlichkeit, die die bestehende soziale Ordnung in der Gegenwart bestätigen und für die Zukunft bewahren.³⁰ Dabei wird jegliche Form der Queerness als Gefahr für den Status Quo wahrgenommen, als unvereinbar mit dem allgemeinen Konsens. Der „reproduktive Futurismus“ ist zentraler Bestandteil politischer Diskurse und informiert Erzähltraditionen, die sich „Entwicklung und Entfaltung, den Logiken der Evolution und Abstammung, dem Auseinander-Hervorgehen, der Vermehrung, der Weitergabe von Erbgut, der Generation und Tradition, der Verbesserung und Vermehrung, des (Lebens-)Ziels, des Weiter- oder Überlebens verpflichten“³¹ und dabei zumeist die Figur des Kindes in den Vordergrund stellen. Das Kind selbst verkörpert entsprechend eine Logik der Wiederholung, die die soziale Ordnung und Identitäten für die Zukunft fest schreibt. Wie Rebekah Sheldon erklärt, steht die Figur des Kindes für eine Zukünftigkeit, die der Zukunft alles nimmt außer der Wiederholung und dennoch darauf besteht, dass es sich bei der Wiederholung um Fortschritt handelt.³²

Allen Klimakatastrophen und dystopischen Endzeitszenarien zum Trotz ist *BLADE RUNNER 2049* durch die zentrale Rolle von Rachael und Deckards Kind der Zukunft verpflichtet, einer Zukunft, die heteronormative Vorstellungen von Familie und Fortpflanzung propagiert. Das hat nicht nur Folgen für die Weiterentwicklung der Themen des ersten Films, sondern bietet retrospektiv auch neue, unverfängliche Lesarten für *BLADE RUNNER* an. In Zeiten, in denen in den USA ein Mann, der sich öffentlich mit sexuellen Übergriffen auf Frauen gebrüstet hat, in das Amt des Präsidenten gewählt wurde und in denen der Missbrauchsskandal um den Filmproduzenten Harvey Weinstein die #MeToo-Debatte um Sexismus und sexualisierte Gewalt angestoßen hat, deutet *BLADE RUNNER 2049* zum Beispiel eine unangenehm in der Grauzone zwischen Verführung und Vergewaltigung angesiedelte Szene mit Rachael und Deckard aus dem ersten Film nachträglich um. In *BLADE RUNNER* befinden sich beide in Deckards Wohnung. Er versucht sie zu küssen, aber sie schreckt zurück und will aus der Wohnung fliehen. Deckard folgt Rachael und schlägt wütend die Wohnungstür mit der Faust zu, packt sie und stößt sie gegen ein Fenster. Dann drängt er sie, „Kiss me“ zu sagen, bis Rachael sich ihm schließlich fügt und mit der Ausblendung der Szene

³⁰ Edelman 2004.

³¹ Stewen 2018: 85–86.

³² Vgl. Sheldon 2016: 36.

ins Schwarze von der kühlen *Femme fatale* in Deckards Geliebte verwandelt. In der Fortsetzung spielt Deckards physische Gewalt angesichts des gemeinsamen Babys keine Rolle mehr. Im Gegenteil: Wallace redet Deckard sogar ein, Rachael sei damals eigens mit dem Ziel hergestellt worden, dass Deckard sich in sie verlieben und mit ihr ein Kind zeugen würde. Damit werden nicht nur letzte Zweifel an der Einvernehmlichkeit der Liebesszene ausgeräumt, sondern auch Rachael's selbstbestimmte Handlungsfähigkeit (*agency*) rückwirkend negiert.

Waren Replikant*innen in BLADE RUNNER noch von jedweden Prozessen der biologischen Fortpflanzung losgelöst einzig mit dem eigenen Überleben über das programmierte Verfallsdatum hinaus befasst, wird Rachael durch die Geburt des Babys nun zum mythischen Symbol mit Strahlkraft. Ihr Kind ist das erste einer neuen Art künstlicher Menschen, ein Wunder der posthumanen Evolution, auf das in der trostlosen Welt von BLADE RUNNER 2049 eine Gruppe im Untergrund lebender Replikant*innen ihre Hoffnung für eine bessere Zukunft projiziert und das Anlass zur Revolution gibt. Nach dieser Logik (die auch Stoff für weitere Fortsetzungen bietet) machen nicht mehr nur Erinnerungen und Empfindungen die Menschlichkeit der Replikant*innen aus. Vielmehr ist es die Fähigkeit zur biologischen Reproduktion. K's romantische Beziehung zur holografischen Joi, die ihm fernab jeder Realität die Illusion einer heterosexuellen Partnerschaft mit archaischen Geschlechterrollen vorspielt – die Künstliche Intelligenz tritt als devote Hausfrau im Stil der 50er-Jahre auf, die K zu Klängen von Frank Sinatra das Essen serviert und sich als erotische Gespielin inszeniert –, bleibt zwar nicht sex-, aber kinderlos. Doch auch für K ist es die leibliche Geburt, die die Existenz einer Seele ausmacht und daher signalisiert, dass Replikant*innen den Menschen ebenbürtig sein könnten. Wallace, der sich durch die biologische Reproduktionsfähigkeit ein gutes Geschäft erhofft, fetischisiert derweil den weiblichen Schoß seiner Kreationen. In einer Szene, nimmt er den nackten Körper einer neuen Replikantin in Augenschein und sticht ihr dann mit einem Messer in den Unterleib, weil sie unfruchtbar ist und er als Schöpfer mit ihr sein Ziel noch nicht erreicht hat. Wie Shama Rangwala treffend feststellt, betont diese Szene „the desired (and, frankly, transphobic) future based on reproduction in the womb“³³, der sich BLADE RUNNER 2049 verschrieben hat.

In der desolaten BLADE RUNNER-Welt, die bereits im ersten Film ihrem Ende geweiht schien und in der drei Jahrzehnte später weder Pflanze noch Tier gedeihen, sind Kinder durch das Fortpflanzungsthema plötzlich allgegenwärtig – und mit ihnen das Versprechen einer Zukunft, in der sich die Gegenwart unaufhörlich reproduziert. „BLADE RUNNER 2049“, bemerkt Aaron Bady, „has shown us a world which has achieved, by horrible necessity, a dystopic form of sustainability“.³⁴ Proteinfarmen züchten Maden als Grundlage für die Lebensmittelversorgung auf der Erde, während der Traum von einem besseren Dasein in den Off-World-Kolonien in der Fortsetzung offenbar ausgeträumt ist. Die Figur des Kindes steht in diesem Kontext für Kontinuität durch Generationalität und ist gekennzeichnet durch die

³³ Rangwala 2017.

³⁴ Bady 2017.

von Rebekah Sheldon beobachtete Refokussierung von Narrativen im Zeitalter des Anthropozäns: vom Kind, das beschützt und gerettet werden muss, hin zum Kind, das rettet und erlöst.³⁵ Rachael und Deckards Nachwuchs treibt die Story an und verschafft der Figur des Kindes dadurch auffällige Präsenz in *BLADE RUNNER 2049*.

Ks Spurensuche befördert diverse Erinnerungsgegenstände zu Tage, die direkt an das mysteriöse Replikantenkind gebunden sind: eine Babysocke, ein Foto, auf dem eine Frau ein Baby im Arm hält, und ein hölzernes Spielzeug mit eingraviertem Geburtsdatum. Diese Objekte triggern Ks Kindheitserinnerungen und führen ihn, in dem Glauben, er selbst könnte Rachael und Deckards Sohn sein, zu einem inmitten einer endlosen Müllhalde gelegenen Waisenhaus, in dem ein paar hundert kahlgeschorene, verwahrloste Kinder Schrott sortieren. Wie sich später herausstellt, hat K die Kindheit, die er erinnert, aber nicht selbst erlebt. Es handelt sich um Implantate, die auf den Erfahrungen von Dr. Ana Stelline beruhen, die als Kind in dem Waisenhaus versteckt wurde und dort unentdeckt und im Unwissen um ihre eigentliche Identität aufwuchs. Abgeschirmt von der Umwelt konstruiert Ana nun als *memory maker* Erinnerungen für Wallaces industriell hergestellten Replikant*innen. Als K sie im Rahmen seiner Ermittlungen aufsucht, fertigt Ana eine Erinnerung an einen Kindergeburtstag an, die mit vielen Details darstellt, wie sich Kinder erwartungsvoll um einen Tisch drängen und zuschauen, wie das Geburtstagskind die Kerzen auf der Torte auspustet. „If you have authentic memories, you have real human responses“, erklärt sie K den Vorgang, der vor allem dazu dient, ein stabiles Produkt auf den Markt zu bringen. Doch die Erinnerungen, die Ana schafft, haben nichts mit der Welt von *BLADE RUNNER 2049* zu tun.³⁶ Wie Rachael und Joi dient auch Ana letztendlich dazu, anachronistische Vorstellungen gesellschaftlichen Zusammenlebens, die um Familie, Heterosexualität und Reproduktion kreisen, für die Zukunft bereitzustellen. Die sinnstiftende Umdeutung der Vergangenheit (Rachael), digitale Simulation einer heteronormativen Paarbeziehung (Joi) und prophetischen Erinnerungen, die die Figur des Kindes einmal mehr in den Mittelpunkt rücken (Ana) dienen der Normalisierung und unterstreichen zugleich die nostalgische Positionierung des Sequels im Hinblick auf *BLADE RUNNER* und vertraute Genderskripte.

Der Fokus auf „reproduktiven Futurismus“ in *BLADE RUNNER 2049* scheint sich nur schwer mit den tiefgründigen philosophischen Fragen von *BLADE RUNNER* vereinbaren zu lassen. Biologische Fortpflanzung und die Figur des Kindes sind ebenso wenig Bestandteil der einst in *BLADE RUNNER* etablierten Erzählwelt wie Verweise auf die Populärkultur des 20. Jahrhunderts. Frank Sinatra taucht mit dem Song *One for My Baby (and One More for the Road)* in einer Hologramm-Jukebox in Las Vegas wieder auf, wo auch 3D-Projektionen von Marilyn

³⁵ Sheldon 2016: 6.

³⁶ Als K bei Ana eintrifft, arbeitet sie an der Erinnerung eines Waldes, dessen saftiges Grün im starken Kontrast zum restlichen Farbschema des Films steht. Der einzige echte Baum in *BLADE RUNNER 2049* ist tot, aber selbst als solcher eine selten gesehene Rarität.

Monroe und Elvis Presley noch immer als Unterhaltungsprogramm über die Bühne flimmern. Der für das Retro-Remaking so wichtige Bezug zur Vergangenheit wird in *BLADE RUNNER 2049* auf mehreren Ebenen realisiert und thematisiert die im Sequel vordergründige Schwierigkeit, zwischen Wirklichkeit und Simulation zu unterscheiden. Sinatra, Monroe und Presley bieten dem Publikum zusätzliche Wiedererkennungserlebnisse, welche die *BLADE RUNNER*-Zukunft vertrauter machen, während sie die popkulturelle Reichweite des Sequels signalisieren. Diese Rückwärtsgewandtheit hat allerdings Konsequenzen. „[S]cience fiction is about how the present continues forever“, schreibt Aaron Bady mit Blick auf *BLADE RUNNER 2049*: „The biggest change between 1982 and 2017 is that we don’t even *remember* what the future used to look like“.³⁷ Wie ich gezeigt habe, folgt das Retro-Remaking hier wegen der Reproduktionslogik des Sequels zusätzlichen Parametern, um die chronologische Abfolge und narrative Kontinuität der Filme sicherzustellen. Sowohl *BLADE RUNNER 2049* als auch *TRON: LEGACY*, die beide Storys aus den 80er-Jahren fortsetzen, haben sich vor diesem Hintergrund reproduktiven Identitäts- und Zeitkonzepten verschrieben und werfen kritische Fragen danach auf, welche Bedeutungen sich durch diese so tief mit der Vergangenheit verbundenen generationellen Zugehörigkeiten ergeben und welche Vorstellungen, Normen und Werte sie dadurch letztendlich perpetuieren.

Über die Autorin

Kathleen Loock, Dr. phil., ist Dahlem Postdoc Fellow an der Freien Universität Berlin. Am John-F.-Kennedy-Institut für Nordamerikastudien erforscht sie die Kulturgeschichte des Remaking im Hollywood-Kino. Zu ihren Publikationen zählen der Sammelband *Film Remakes, Adaptations and Fan Productions: Remake | Remodel* (hg. mit Constantine Verevis; Palgrave Macmillan, 2012), die Themenhefte „Serial Narratives“ für *Literatur in Wissenschaft und Unterricht* (hg., 2014), „Exploring Film Seriality“ für *Film Studies* (hg. mit Frank Krutnik, 2017) und „American TV Series Revivals“ für die Zeitschrift *Television & New Media* (hg., 2018).

Filme und Serien

21 JUMP STREET (USA 2012, Phil Lord/Chris Miller)

AGAINST ALL ODDS (Gegen jede Chance, USA 1984, Taylor Hackford)

THE AMERICANS (TV-Serie, FX, USA 2013–2018)

THE A-TEAM (DAS A-TEAM – DER FILM, USA 2010, Joe Carnahan)

BLADE RUNNER (USA 1982, Ridley Scott)

³⁷ Bady 2017 (Hervorhebung im Original).

BLADE RUNNER 2049 (USA 2017, Denis Villeneuve)
CHILDREN OF MEN (UK/USA 2006, Alfonso Cuarón)
CLASH OF THE TITANS (KAMPF DER TITANEN, USA 2010, Louis Leterrier)
CONAN THE BARBARIAN (CONAN, USA 2011, Marcus Nispel)
CONAN THE BARBARIAN (CONAN, DER BARBAR, USA 1982, John Milius)
EVIL DEAD (USA 2013, Fede Alvarez)
FAME (USA 2009, Kevin Tancharoen)
THE FOG (THE FOG – NEBEL DES GRAUENS, USA 2005, Rupert Wainwright)
FOOTLOOSE (USA 2011, Craig Brewer)
FRIDAY THE 13TH (FREITAG DER 13., USA 2009, Marcus Nispel)
GHOSTBUSTERS (USA 2016, Paul Feig)
THE HANDMAID'S TALE (THE HANDMAID'S TALE – DER REPORT DER MAGD, TV-Serie, Hulu, USA 2017)
INTERSTELLAR (USA 2014, Christopher Nolan)
THE KARATE KID (KARATE KID, USA 2010, Harald Zwart)
MAD MAX: FURY ROAD (USA 2015, George Miller)
MIAMI VICE (USA 2006, Michael Mann)
A NIGHTMARE ON ELM STREET (USA 2010, Samuel Bayer)
PROM NIGHT (USA 2008, Nelson McCormick)
RED DAWN (USA 2012, Dan Bradley)
ROBOCOP (USA 2014, José Padilha)
SNOWPIERCER (Südkorea/USA/Frankreich/Tschechien 2013, Bong Joon-ho)
STAR WARS: EPISODE IV – A NEW HOPE (KRIEG DER STERNE, USA 1977, George Lucas)
STAR WARS: EPISODE VII – THE FORCE AWAKENS (STAR WARS: DAS ERWACHEN DER MACHT, USA 2015, J. J. Abrams)
STRANGER THINGS (TV-Serie, Netflix, USA seit 2016)
THE THING (USA 2010, Matthijs van Heijningen Jr.)
THE THING (DAS DING AUS EINER ANDEREN WELT, USA 1982, John Carpenter)
TRON: LEGACY (USA 2010, Joseph Kosinski)
TRON (USA 1982, Steven Lisberger)

Literatur

- Backe, Emma Lousie (2017): „Replicants and Reproduction. BLADE RUNNER 2049 and Sci-Fi's Obsession with Motherhood“. In: *The Geek Anthropologist*, veröffentlicht: 19.10.2017, <https://bit.ly/2TJhjGh> (15.06.2018).
- Bady, Aaron (2017): „You'll Never See the Northern Lights“. In: *The New Inquiry*, veröffentlicht: 08.10.2017, <https://bit.ly/2Sx9o2o> (15.06.2018).
- Blanchet, Robert (2003): *Blockbuster. Ästhetik, Ökonomie und Geschichte des Postklassischen Hollywoodkinos*. Marburg: Schüren.
- Brooker, Will (Hg., 2005): *The BLADE RUNNER Experience. The Legacy of a Science Fiction Classic*. London/New York: Wallflower Press.
- Budra, Paul/Schellenberg, Betty A. (1998): „Introduction“. In: Paul Budra/Betty A. Schellenberg (Hg.): *Part Two: Reflections on the Sequel*. Toronto: University of Toronto Press, S. 3–18.
- Eco, Umberto (2005): „Serialität im Universum der Kunst und Massenmedien“. In: ders.: *Streit der Interpretationen*. Hamburg: Philo & Philo, S. 81–111.
- Eco, Umberto (2002): „Intertextual Irony and Levels of Reading“. In: ders.: *On Literature*. Orlando, FL: Harcourt, S. 212–235.
- Edelman, Lee (2004): *No Future. Queer Theory and the Death Drive*. Durham/London: Duke University Press.
- Forrest, Jennifer (2008): „Introduction“. In: dies. (Hg.): *The Legend Returns and Dies Harder Another Day. Essays on Film Series*. Jefferson, NC: McFarland, S. 1–19.
- Grant, Catherine (2002): „Recognizing BILLY BUDD in BEAU TRAVAIL. Epistemology and Hermeneutics of an Auteurist ‚Free Adaptation‘“. In: *Screen* 43:1, S. 57–73.
- Gritten, David (2010): „Leave the '80s in the Past, Hollywood“. In: *Daily Telegraph*, veröffentlicht: 23.4.2010, <https://bit.ly/2SNCHgm> (24.8.2018).
- Henderson, Stuart (2014): *The Hollywood Sequel. History and Form, 1911–2010*. London: BFI.
- Herbert, Daniel (2017): *Film Remakes and Franchises*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Hills, Matt (2011): *BLADE RUNNER*. London/New York: Wallflower Press.
- Hutcheon, Linda (2006): *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- Jahn-Sudmann, Andreas/Kelleter, Frank (2012): „Die Dynamik serieller Überbietung: Amerikanische Fernsehserien und das Konzept des Quality TV“. In: Frank Kelleter (Hg.): *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript, S. 205–224.
- Jencks, Charles (1991 [1977]): *The Language of Post-Modern Architecture*. New York: Rizzoli.
- Jess-Cooke, Carolyn (2009): *Film Sequels. Theory and Practice from Hollywood to Bollywood*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Kelleter, Frank/Loock, Kathleen (2017): „Hollywood Remaking as Second-Order Serialization“. In: Frank Kelleter (Hg.): *Media of Serial Narrative*. Columbus, OH: Ohio State University Press, S. 125–147.
- Leitch, Thomas (1990): „Twice-Told Tales. The Rhetoric of the Remake“. In: *Literature/Film Quarterly* 18:3, S. 138–49.
- Loock, Kathleen (2014): „Das Comeback der 80er. Zum Remake-Zyklus im aktuellen Hollywood-Kino“. In: *montage AV* 23:1, S. 177–193.
- Loock, Kathleen (2014a): „The past is never really past. Serial Storytelling from *Psycho* to *Bates Motel*“. In: Kathleen Loock (Hg.): *Serial Narratives*. Themenheft von: *LWU: Literatur in Wissenschaft und Unterricht* 47:1/2, S. 81–95.

- Loock, Kathleen (2016): „Retro-Remaking. The 1980s Film Cycle in Contemporary Hollywood“. In: Amanda Ann Klein/Barton R. Palmer (Hg.): *Cycles, Sequels, Spin-Offs, Remakes and Reboots. Multiplicities in Film and Television*. Austin, TX: University of Texas Press, S. 277–298.
- Loock, Kathleen (2017): „The Sequel Paradox. Repetition, Innovation, and Hollywood’s Hit Film Formula“. In: *Film Studies* 17:1, S. 92–110.
- Loock, Kathleen (Hg., 2018): *American TV Series Revivals*. Themenheft von: *Television & New Media* 19:4.
- Loock, Kathleen/Verevis, Constantine (2012): „Introduction. Remake | Remodel“. In: Kathleen Loock/Constantine Verevis (Hg.): *Film Remakes, Adaptations, and Fan Productions. Remake | Remodel*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, S. 1–15.
- Rangwala, Shama (2017): „BLADE RUNNER 2049. No Future“. In: *Pyriscence*, veröffentlicht: 03.11.2017, <https://bit.ly/2tloSHz> (15.06.2018).
- Reynolds, Simon (2011): *Retromania. Pop Culture’s Addiction to Its Own Past*. London: Faber and Faber.
- Robertson, Benjamin J. (2016): „It is just us now“. Nostalgia and STAR WARS EPISODE VII: THE FORCE AWAKENS“. In: *Science Fiction Film and Television* 9:3, S. 479–488.
- Sheldon, Rebekah (2016): *The Child to Come. Life after the Human Catastrophe*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Simonet, Thomas (1987): „Conglomerates and Content. Remakes, Sequels and Series in the New Hollywood“. In: Bruce A. Austin (Hg.): *Current Research in Film. Audiences, Economics and Law*. Bd. 3. Norwood: Ablex, S. 154–162.
- Strewen, Christian (2018): „Ceding/Succeeding Images. Reproduktive und queere Zeitverhältnisse des Animationsfilms“. In: Julia Eckel/Erwin Feyersinger/Meike Uhrig (Hg.): *Im Wandel ... Metamorphosen der Animation*. Wiesbaden: Springer, S. 83–102.
- Sudmann, Andreas (2018): *Serielle Überbietung: Zur televisuellen Ästhetik und Philosophie exponierter Steigerungen*. Stuttgart: J. B. Metzler.
- Weber, Tanja/Junklewitz, Christian (2011): „Die Cineserie. Geschichte und Erfolg von Filmserien im postklassischen Kino“. In: Robert Blanchet et al. (Hg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien*. Marburg: Schüren, S. 337–356.
- Wetmore, Jr., Kevin J. (Hg. 2018): *Uncovering STRANGER THINGS. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*. Jefferson, NC: McFarland.
- Wyatt, Justin (1994): *High Concept. Movies and Marketing in Hollywood*. Austin, TX: University of Texas Press.