



BACHELORARBEIT

IM STUDIENGANG AUDIOVISUELLE MEDIEN

MIT DEM TITEL

**KLANGWELTEN DES CYBERPUNK:
SOUNDDESIGN IN BLADE RUNNER UND BLADE RUNNER 2049**

VORGELEGT VON

ZOE SOFIE MÜLLER

MATRIKEL-NR.: 41772

AM 16. MAI 2025

HOCHSCHULE DER MEDIEN STUTTGART

ZUR ERLANGUNG DES AKADEMISCHEN GRADES BACHELOR OF ENGINEERING (B.ENG)

ERSTPRÜFER: PROF. OLIVER CURDT

ZWEITPRÜFER: TILO EHMANN

Ehrenwörtliche Erklärung

Hiermit versichere ich, Zoe Müller, ehrenwörtlich , dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel:

„Klangwelten des Cyberpunk: Sounddesign in *Blade Runner* und *Blade Runner 2049*“ selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen wurden, sind in jedem Fall unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Ich habe die Bedeutung der ehrenwörtlichen Versicherung und die prüfungsrechtlichen Folgen (§26 Abs. 2 Bachelor - SPO (6 Semester), § 24 Abs. 2 Bachelor - SPO (7 Semester) , § 23 Abs. 2 Master - SPO (3 Semester) bzw. § 19 Abs. 2 Master - SPO (4 Semester und berufsbegleitend) der HdM) einer unrichtigen oder unvollständigen ehrenwörtlichen Versicherung zur Kenntnis genommen."

Ort,Datum Stuttgart, 16.05.25

Unterschrift: Z. Müller

Kurzfassung

In der vorliegenden Arbeit „Klangwelten des Cyberpunk: Sounddesign in Blade Runner und Blade Runner 2049“ wird die Frage behandelt, inwiefern sich die beiden Filme Blade Runner - erschienen 1982, behandelt wird der Final Cut von 2007 - und Blade Runner 2049 im Sounddesign unterscheiden und wie beide Filme den Klang des Cyberpunk-Genres weiterentwickelt haben. Hierfür werden zuerst die Grundlagen und die Geschichte des Sounddesigns in der Filmgeschichte behandelt. Im Anschluss wird ein kurzer Einstieg in das Genre des Cyberpunks gegeben, auf den eine Vorstellung der Filme folgt. Danach erfolgt eine vergleichende Analyse zweier Filmszenen beider Filme. Dabei wird auch auf die Rolle des Synthesizers eingegangen. Schließlich wird der Frage nachgegangen, inwiefern diese Filme das Cyberpunk Genre beeinflusst haben und wie die Zukunft des Cyberpunk-Genres aussieht.

Abstract

In this Bachelor's thesis „Sound worlds of cyberpunk: sound design in Blade Runner and Blade Runner 2049“, the question is addressed as to how the two films Blade Runner - released in 1982, the final cut from 2007 is the one being examined - and Blade Runner 2049 differ in their sound design and how both films have further developed the sound of the cyberpunk genre. For this purpose, the basics and history of sound design in film history will be discussed first. This is followed by a brief introduction to the cyberpunk genre, after which the films are presented. Next, a comparative analysis of two film scenes from both films is carried out. The role of the synthesizer is also discussed. Finally, the question of the impact these films have had on the cyberpunk genre and what the future of the cyberpunk genre looks like will be explored.

Inhaltsverzeichnis

Ehrenwörtliche Erklärung	2
Kurzfassung	3
Abstract	3
Inhaltsverzeichnis	4
1. Einleitung	6
2. Sounddesign	8
2.1 Definition	8
2.2 Grundlagen	8
2.3 Entwicklung in der Filmgeschichte und technologische Einflüsse	9
2.3.1 Übergang vom Stummfilm zum Tonfilm	10
2.3.2 Entwicklung des Mehrkanaltons	11
2.4 Elektronische Klänge	13
2.5 Kreative Entwicklung Sounddesign in der Filmgeschichte	14
2.6 Elemente Sounddesign	18
3. Cyberpunk	20
3.1 Definition und Ursprung	20
3.2 Merkmale des Genres	21
3.3. Klangliche Merkmale des Cyberpunk	23
4. Blade Runner : Überblick	24
4.1 Ursprung und Bezug zum Buch	24
4.2 Entstehung der Filme	24
4.3 Inhalt	27
4.4 Komponisten	29
4.5 Bedeutung für das Cyberpunk-Genre	31
5. Analysemethodik	33
5.1 Vorgehensweise und Methodik nach Chion	33
5.2 Persönliche Methodik	36
6. Analyse	37
6.1 Schlüsselmerkmale des Sounddesign in beiden Filmen	37
6.1.1 Rolle des Synthesizers	40
6.2 Analyse der Szenen: Bild-Ton-Beziehung	42

6.2.1 Szene 1: Blade Runner (1982)	42
6.2.2 Szene 1: Blade Runner 2049	45
6.2.3 Vergleich der beiden Eröffnungsszenen	49
6.3 Analyse von Szene 2	50
6.3.1 Szene 2: Blade Runner (1982)	50
6.3.2 Szene 2: Blade Runner 2049	53
6.3.3 Vergleich der beiden Szenen	56
7. Fazit	58
7.1 Auditiver Einfluss der Filme auf das Cyberpunk-Genre	58
7.2 Ausblick auf die Zukunft von Cyberpunk	59
8. Quellen	61
9. Filmverzeichnis	65

1. Einleitung

Wie klingt das Sounddesign einer Zukunft, die noch unbekannt ist? Und wie entwickelt sich das Sounddesign eines Films weiter, der die Fortsetzung eines 45 Jahre älteren Films ist? Blade Runner war 1982 der erste Film, der das Cyberpunk-Genre bekannt machte. Er war Pionier in einer Reihe von Filmen, die nicht nur eine entfernte Zukunft zeigen wollten, sondern eine realistische Weiterentwicklung der Gegenwart darstellen sollte, die die gesellschaftlichen Probleme unserer Zeit zuspitzte: düster, dystopisch, keine glänzende Zukunft, sondern ein Spiegel der Zeit. Der Film entwickelte sich zum Kultklassiker und beschäftigt Generationen Filmliebhabern. Mittlerweile wurde der Film von der Realität eingeholt und auch wenn nicht alles so eingetreten ist, ist seine Thematik aktueller denn je.

Blade Runner 2049 musste in dessen große Fußstapfen treten und die Geschichte weitererzählen, aber auch den Nerv der heutigen Zeit treffen. Darüber hinaus hat sich in der Zeit nach dem ersten Blade Runner die Filmindustrie verändert, die Techniken der Bearbeitung und des Sounddesigns weiterentwickelt.

Wie beeinflusste dieser Hintergrund das Sounddesign von Blade Runner 2049 und wie unterscheidet es sich von Blade Runner (1982)? Wie entwickeln beide Filme den Klang des Cyberpunk weiter?

Der erste Teil dieser Arbeit widmet sich dem Sounddesign - von den Grundlagen über die technischen Entwicklungen des Tons in der Filmgeschichte bis hin zur kreativen Entwicklung des Sounddesigns. In diesem Zusammenhang wird auch auf die Entwicklung elektronischer Klänge behandelt, da beide Filme stark vom Einsatz des Synthesizers geprägt sind.

Anschließend erfolgt eine Einführung in das Genre Cyberpunk, wobei sowohl Hintergründe zur Geschichte als auch die charakteristischen Merkmale erläutert werden. Gesondert werden die klanglichen Merkmale des Cyberpunks betrachtet.

Daraufhin wird ein Überblick über die Blade Runner - Filme gegeben mit Einbeziehung des Entstehungsprozesses, des Inhalts und der Vorstellung der Komponisten. Dabei wird die Bedeutung der Filme für das Cyberpunk-Genre im Hinblick auf ihre narrativen Inhalte herausgearbeitet.

Im Anschluss beginnt der umfangreichste Teil der Arbeit: die Analyse. Zunächst werden gängige Analysemethoden vorgestellt, bevor die persönliche Methodik vorgestellt wird, die für die Szenenanalyse in dieser Arbeit angewandt wird. Bevor die eigentliche Szenenanalyse beginnt, werden die wichtigsten Schlüsselmerkmale des Sounddesigns in beiden Werken vergleichend betrachtet, wobei ein eigener Abschnitt dem Synthesizer Yamaha CS-80 gewidmet ist.

Daraufhin folgen die vergleichenden Analysen von jeweils zwei Szenen aus beiden Filmen, bevor im Fazit die Ergebnisse zusammengefasst werden und ihr auditiver Einfluss auf das Cyberpunk-Genre vertieft wird. Abschließend gibt es einen kurzen Ausblick auf die Zukunft von Cyberpunk.

2. Sounddesign

In diesem Abschnitt geht es darum, eine Grundlage für eine darauffolgende Analyse des Sounddesigns zu schaffen. Deswegen ist es wichtig, Sounddesign als Begriff zu definieren, sowie dessen Grundlagen zu vermitteln. Im weiteren Verlauf wird auf die technischen Entwicklungen des Tons in der Filmgeschichte und die damit verbundene Entwicklungen des Sounddesigns eingegangen.

2.1 Definition

Für die Betrachtung von Sounddesign, ist es wichtig ganz vorne zu beginnen. Generell besteht Sounddesign aus den Elementen Sound und Design. Sound ist auf deutsch zu übersetzen mit Klang, Geräusch, Ton, Laut oder Schall (Morat et al., 2018). Das Wort ist aber mittlerweile auch eingedeutscht und laut Duden ein „für einen Instrumentalisten, eine Gruppe oder einen Stil charakteristischer Klang“ bzw. eine „charakteristische Klangfarbe“ (Dudenredaktion, o. J., „Sound“). Es handelt sich also eine Eigenschaft eines Klangs. Das zweite Element Design findet sich im Duden als „formgerechte und funktionale Gestaltgebung und daraus sich ergebende Form eines Gebrauchsgegenstandes o. Ä.“ (Dudenredaktion, o. J., „Design“). Es handelt sich also um die Gestaltung und Verformung eines Gegenstandes. Aus diesen Definitionen kann man sich die Bedeutung von Sounddesign erschließen als Gestaltung und gegebenenfalls auch Veränderung eines Klangs, mit dem Ziel eine bestimmte Eigenschaft zu erzeugen.

2.2 Grundlagen

Wie bereits festgestellt bezeichnet man als Sounddesign generell die Gestaltung von Tönen, Klängen und Geräuschen (Lensing, 2018, S. 85). Der Begriff tauchte erstmals im Zusammenhang mit der New-Hollywood Bewegung in den 1970ern auf: In den Filmcredits wandelte sich die Bezeichnung vom ursprünglich handwerklich geprägten Tonschnitt bzw. Sound Editing hin zu Sound Montage and Design- erstmals so benannt in *Apocalypse Now* (Coppola, 1979) . Damit wird der Wandel vom Handwerk zur Kunst deutlich (Görne, 2017, S. 11). Lange Zeit galt Realismus als oberstes Prinzip des Filmtons. Erst mit der Entwicklung des Sounddesigns begann sich dieses Verständnis zunehmend in Richtung kreativer Freiheit zu verschieben (Beil et al., 2016). Dennoch bleibt Sounddesign laut Görne ein Spannungsfeld „zwischen Technik und Kunst“ . Görne schreibt weiter: „In der Praxis der Filmtongestaltung findet man sowohl die rein künstlerisch-intuitive als auch die rein technisch-handwerkliche Herangehensweise“ (Görne, 2017, S. 11).

Im Produktionsprozess eines Films gehört das Sounddesign zur Postproduktion und umfasst sämtliche akustischen Elemente eines Films – Dialog (O-Ton), Geräusche, Atmos, Effekte, Stille

und Musik (Beil et al., 2016). Zwar wird oft zwischen Musik und Nicht-Musik unterschieden, jedoch verläuft diese Trennlinie in der Praxis häufig fließend. Diese Aufteilung findet man auch in den unterschiedlichen Produktionsgewerken wieder: O-Ton Aufnahme am Filmset, Dialogschnitt, Dialogsynchronisierung (engl. ADR - Automated Dialogue Response), Geräuschaufnahme (engl. Foley), das Nutzen von Atmo- und Effektarchiven und die elektronische Klangerzeugung, Soundeffekt Aufnahme im Studio, die Musikproduktion und zuletzt die Filmmischung (Görne, 2017, S. 19).

Im Zuge dieser Arbeitsschritte entstehen verschiedene Berufsfelder wie Dialogue Editor, Foley Editor, Geräuschemacher oder Foley Artist, Nachsynchron-Editor (arbeitet am ADR, kurz für Automatic Dialogue Replacement), Sound Editor (zuständig für Atmos, Effekte, ggf. auch für SFX), Music Editor, Komponist und Mischtonmeister. Je nach Größe und Budget der Produktion fallen mehrere dieser Produktionsgewerke auf die gleiche Person (Lensing, 2018, S. 85).

In der Mischung werden nur noch Entscheidungen über das Zusammenspiel und das Verhältnis der einzelnen Elemente getroffen, d.h über die harmonische Abstimmung, die akustische Perspektive (Raumklang und Hall/Echo), sowie die Position der Klangobjekte im Raum (engl. Panning) (Görne, 2017, S. 20). Damit es glaubhaft ist, muss das Produkt so gestaltet sein, dass es den Zuschauer vollständig in eine fiktive Welt hineinzieht. Ziel ist es, eine Wahrnehmungserfahrung zu schaffen, in der Bild und Ton so präzise aufeinander abgestimmt sind, dass die Grenze zwischen Realität und Inszenierung verschwimmt. Die Zuschauer sollen nicht nur hören und sehen, sondern glauben – unbemerkt getäuscht, verfallen sie der Illusion vollständig.

Schließlich entstehen mehrere Mischungen je nach Zweck:
eine 5.1. – Kinomischung, eine 5.1. – TV – Mischung (für das Heimkino),
ein Stereo Downmix fürs kleinere Kinos, ein stereophoner TV-Downmix und ein Dynamik-reduzierter Downmix für das Streaming (Görne, 2017, S. 20).

Des Weiteren muss bei Filmen, die für den internationalen Markt erstellt werden noch eine internationale Tonspur erstellt werden, kurz IT (engl. Musik & Effects), die keinen Dialog enthält. Der Dialog wird dann auf der fremden Sprache im Studio aufgenommen, was man dubbing nennt (Beil et al., 2016, S. 163).

2.3 Entwicklung in der Filmgeschichte und technologische Einflüsse

Ein grundlegendes Verständnis der Entwicklung des Sounddesigns erfordert einen kurzen Blick auf die Geschichte des Tonfilms. Die filmhistorische Entwicklung als solche bleibt dabei außen vor – stattdessen stehen zunächst die technologischen Innovationen im Vordergrund, bevor im Anschluss zentrale gestalterische Entwicklungen in den Blick genommen werden.

Bis der Tonfilm und damit auch das Sounddesign auf dem heutigen Stand war, benötigte es einige technologische Entwicklungen in der Audiotechnik.

2.3.1 Übergang vom Stummfilm zum Tonfilm

Bevor Filmen Ton hinzugefügt wurde, hat sich über dreißig Jahre eine große Industrie um Stummfilme gebildet, die Erfolg hatte (Jossé, 1984).

Auch der Stummfilm wurde schon immer von Ton begleitet: Musikalische Begleitung gab es durch das Piano, das Harmonium oder ganzen Orchestern. Größere Kinos hatten auch teilweise Geräuschmaschinen und Lumière und Méliès versuchten es mit Dialogsprechern hinter der Leinwand, jedoch erfolglos (Beil et al., 2016). Grund war, dass schon früh verstanden wurde, dass komplette Stille Angst erregt: Der Raum der Filmrealität und der tatsächlichen Realität musste überbrückt werden (Bullerjahn, 2022, S.157).

Die Geschichte des Tons startet 1877, mit Edisons Phonograph, der 1877 die erste Tonaufnahme machte (Speckert, 2023). 1884 produzierte William Kennedy Laurie Dickson, ein Assistent Edisons, durch Kombinieren von Kinetoscope und Phonograph einen Experimental-Tonfilm (Hagener & Pantenburg, 2020, S. 84). Er zeigte sogar frühen Erfolg: bereits 1900 war der Tonfilm auf der Weltausstellung 1900 in Paris vertreten und hatte großen Erfolg beim bürgerlichen, gehobenen Publikum. Damals wurde noch von Tonbildern gesprochen. Am beliebtesten war das Phono-Cinéma-Théâtre, in dem Tonbilder gezeigt wurden, unter anderem Theaterstücke wie „Hamlet“ und „Don Juan“, aber auch Tanzszenen und Gesangsvorläufe (Jossé, 1984, S. 58f.) Diese Phase der Tonbilder dauerte jedoch nur kurz an und endete schon kurz nach der Weltausstellung. Es lag u.a. an schlecht entwickelten Aufnahme- und Wiedergabetechnik, an der Eigenart des Tonfilms, die beim Publikum noch keinen Anklang fand, aber auch an den Produzenten, deren Ziel es hauptsächlich war, ein Spektakel für die Weltausstellung zu finden und darüber hinaus kein Interesse an der Entwicklung hatten (Jossé, 1984, S. 64).

Schließlich entwickelten sich zwei Verfahren zur Synchronisierung von Ton: Das Nadeltonverfahren und das Lichttonverfahren. Beim Nadeltonverfahren erfolgt die Synchronisierung über einen Plattenspieler, der mit dem Filmprojektor verbunden ist und die Musik parallel zum Ton abspielt (Jossé, 1984). Beim Lichttonverfahren werden akustische in elektrische Signale umgesetzt, die dann auf dem gleichen Streifen mit dem Bild aufgezeichnet werden können (Beil et al., 2016).

In Deutschland entwickelte Oskar Meßter 1903 ein erstes Nadeltonverfahren, er nannte es Biophon-Tonbilder: er bot ein Nischenprogramm von Opern, Tanz- und Revuedarbietungen bekannter Sänger und Solisten an und hatte damit einige Jahre Erfolg (Rabenalt, 2014, S. 22). Ab 1905 wurden Experimente am Lichttonverfahren gemacht.

Das erste erfolgreiche Lichttonsystem war das Triergon-System (1919), das sich jedoch erst 10 Jahre später durchsetzen konnte (Beil et al., 2016, S. 160).

Der erste Tonfilm war *The Jazz Singer* (Crosland, 1927). Er nutzte noch das Nadeltonverfahren, genauer das Vitaphone-System, das Warner Brothers gehörte (ebd.).

Die vollständige Dominanz des Lichttonsystems entstand 1929, mit der Entstehung des Movietone-Systems, das in den USA 1927 entwickelt wurde (Martin, 1998).

In den 1930ern eröffnete der Magnetton neue Qualitätsmaßstäbe und vereinfachte den Mischvorgang, scheiterte aber zunächst an den hohen Produktionskosten (Martin, 1998). Eines der frühen Systeme war CinemaScope, das zu den magneto-optischen 4-Kanal-Systemen gehörte: Dieser Magnetton besaß bereits vier Kanäle, deren Verteilung uns noch heute bekannt ist: : drei Kanäle für links, Mitte, rechts und einen Effektkanal für Surround (Flückiger, 2023, S. 47; Beil et al., 2016, S. 161).

Direkt positiv aufgenommen wurde der Tonfilm nicht, denn allein in Deutschland bedrohte der Tonfilm über 2000 Arbeitsplätze von Kinomusikern, ebenso waren ästhetische Bemängelungen der Regisseure ein wichtiger Punkt (Rabenalt, 2014, S. 75). Auch Filmproduzenten standen dem Tonfilm kritisch gegenüber, standen sie doch neuen Erfindungen generell vorsichtig gegenüber, da sie als Geschäftsleute auf schnellen und sicheren Verdienst aus waren. Die schlechte Qualität früherer Tonfilmversuche und die hohen Kosten einer Umstellung der Kinos schreckten sie ab (Jossé, 1984, S. 190f.).

Ein weiteres Problem waren die oft schlechten akustischen Standards in den Kinosälen, deren Raumakustik vielerorts noch auf dem Stand der 1930er Jahre war. Trotz technischer Alternativen blieb das Lichttonverfahren für Kinovorführungen über viele Jahrzehnte hinweg das dominierende System, da es wirtschaftlich und langlebig war. Es wurde zudem technisch stetig verbessert: Das Frequenzspektrum erweiterte sich von etwa 100–4.000 Hz im Jahr 1928 auf 80–10.000 Hz bis 1938, was die Klangqualität deutlich steigerte. Diese Qualität änderte sich jedoch vielerorts bis in die 1970er nicht (Martin, 1998).

2.3.2 Entwicklung des Mehrkanaltons

Frühe Experimente mit Stereoton führten die Bell Laboratories bereits in den 1930ern durch. Das erste Mehrkanalsystem war Disneys Fantasound für *Fantasia* (Algar & Armstrong, 1940), bei dem mehrere Audiokanäle als optische Tonspur (Photogramm) auf einen separaten Filmstreifen übertragen werden. Dieser Filmstreifen wird synchron zum eigentlichen Film abgespielt (Beil et al., 2016, S. 161).

Ab 1948 wurde der Magnetton in Hollywood eingeführt und von Aufnahme bis zur Mischung verwendet, aber wegen Schwierigkeiten beim Schnitt und den hohen Kosten für Kinos blieb Lichtton für die Montage und Aufführung noch eine Zeit lang Standard (Flückiger, 2023, S. 40). In den 1950er/60er Jahren stieg mit der Einführung der Mehrspurtechnik in der Popmusik der Druck auf die Filmindustrie, das Kinoerlebnis zu verbessern (Martin, 1998). Die Konkurrenz durch das Fernsehen verstärkte diesen Wandel (Flückiger, 2023, S. 47). Das führte zur Einführung des Breitwandformats und der Stereotonspur. Dabei wurde auf dem Filmstreifen zusätzlich ein Oxidstreifen befestigt, auf den magnetisch die Tonspur geschrieben werden konnte (Beil et al., 2016, S.161).

Die Kombination zwischen Magnetton und Mehrkanalton führte zu einer technischen Perfektion und eindrucksvollen Klangräumen, sodass sich der Magnetton schließlich durchsetzte (Flückiger, 2023, S. 40).

Die hohen Kosten für magnetische Tonbänder und Equipment für die Kinos waren jedoch weiterhin ein Problem und trugen in den 1970er-Jahren zur wirtschaftlichen Krise der Filmindustrie bei. Die Einführung von Ray Dolbys Rauschunterdrückung ab 1966 verbesserte die Qualität des günstigen Lichttons deutlich und war daher sehr willkommen (Beil et al., 2016, S. 161).

Der eigentliche Durchbruch des Mehrkanaltons gelang 1977 mit dem 4-Kanal-Dolby-Stereo-System und dem Erfolg von *Star Wars* (Lucas, 1977). Dolby kombinierte ökonomische Vorteile des optischen Verfahrens mit hoher Klangqualität und ermöglichte Surround Sound im Kino. 1986 brachte Dolby Stereo SR eine weitere Qualitätssteigerung mit um 20 dB verbesserter Dynamik (Martin, 1998). 1990 entstand das erste digitale Tonsystem, das CDS (Cinema Digital Sound), es blieb zunächst jedoch erfolglos. Die Durchsetzung gelang mit dem Dolby System SR-Digital, da es flexibler blieb und alternativ weiterhin analoge Nutzung erlaubte (Beil et al., 2016, S.161).

Mit der Einführung von Mehrkanal-Systemen in den 1970ern begann sich der Ton polydirektional auszubreiten. Kino konnte nun als Attraktion für spektakuläre Schau- und Hörerlebnisse sorgen. Klangereignisse konnten durch den ganzen Raum des Kinos gelenkt werden, indem Kinolautsprecher über den ganzen Raum verteilt sind. Der Ton war also nicht mehr auf die Leinwand beschränkt, sondern konnte sich über die Grenzen der Leinwand ausbreiten. Der Zuschauer wurde zunehmend zum Teil des Geschehens und die Grenzen

zwischen Leinwand und Zuschauersaal verschwammen. Betrachteten Kinobesucher zu Beginn der Filmentwicklung noch den Film distanziert, ist der heutige Kinobesucher vollkommen vom Film umgeben, wird verwoben mit dem Geschehen. Der von George Lucas eingeführte THX-Standard für Kinos sorgte zusätzlich für einheitliche Wiedergabequalität und Saalarchitektur (Hagener & Pantenburg, 2020, S.94).

2.4 Elektronische Klänge

Durch die Entwicklung der elektronischen Klangsynthese eröffneten sich neue Möglichkeiten der Klanggestaltung (Görne, 2017, S.14). Als erstes elektromechanische Instrument gilt das Telharmonium, das von Thaddeus Cahill 1897 zum Patent angemeldet wurde.

Es funktionierte mit einem elektromechanischem System von rotierenden Zahnrädern, die elektrische Signale auslösten und deren einfache Wellenformen zu musikalischen Klängen kombinierte – ein früher Ansatz von Klangsynthese (Jenkins, 2019, S.46). Jedoch war es so groß, dass es einen ganzen Raum ausfüllte und war dementsprechend laut.

Mit einem ähnlichen System arbeitete auch die Hammond-Orgel (1929), die ebenfalls Zahnräder verwendet, die durch Schieberegler kombinierbar waren. Im Unterschied zum Telharmonium verfügt sie jedoch über elektromagnetische Tonabnehmer, statt mechanischer Kontakte und waren somit kompakter und leiser, was eine Nutzung im privaten Bereich ermöglichte. In den folgenden Jahrzehnten entstanden weitere elektroakustische Instrumente wie das Theremin (1919), das völlig ohne Berührung funktioniert, die Ondes Martenot (1928) oder das Trautonium (1930) (Jenkins, 2019, S.46f.). Diese frühen elektronischen Instrumente fanden nicht nur in der experimentellen Musik Anwendung, sondern kamen auch in der Filmmusik zum Einsatz. Als Beispiel gilt Oskar Salas Einsatz des Trautonium in *The Birds* (Hitchcock, 1963), in dem er natürliche Krähengeräusche mit elektronischen Trautonium Klängen unterlegte, um deren Krächzen besonders unheimlich zu gestalten (Martin, 1998, S. 29). Darüber hinaus in Science Fiction Klassikern wie *It Came from Outer Space* (Arnolds, 1953), in der das Theremin als Schlüsselklang eingesetzt wird. Eine Schwachstelle hatten diese ersten elektronischen Instrumente jedoch: wirkliche Freiheit boten sie nicht und ihre Klänge waren eher charakteristisch für das Instrument mit wenigen klanglichen Variationen (Görne, 2017).

Wahre Freiheit der elektronischen Klangerzeugung kam erst in den 1960ern: Es entstanden Synthesizer mit einer praktisch unendlichen Freiheit an Klangerzeugung und Manipulation. 1964 der modulare Synthesizer von Moog und nachfolgend Buchla (1967), ARP (1970) und E-mu (1972). Diese waren ausgestattet mit Generatoren, Filtern und Hüllkurvenformern, sowie mit nichtlinearen Elementen wie Ringmodulatoren und Zufallssteuerung. Zu späterer Zeit kamen noch Vocoder hinzu (Görne, 2017).

Das Aufkommen des Moog ermöglichte eine breitere Benutzung des Synthesizers unter Musikern und Komponisten. Wendy Carlos benutzte den modularen Synthesizer, um in *A Clockwork Orange* (Kubrick, 1971) üppige elektronische Versionen von klassischen Stücken zu erzeugen und damit den Großteil des Soundtracks synthetisch zu erzeugen (Vangelis' film score for *Blade Runner*, o. J.).

Diesen analogen Entwicklungen muss man auch die Entwicklungen der digitalen Klangerzeugung gegenüberstellen. Diese begann in den späten 1950er Jahren zunächst mit Experimenten im Labor. Vorantreiber waren die Klanglabore in den Bell Laboratories, im Massachusetts Institute of Technology (MIT, Cambridge) und im IRCAM (Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique, Paris), die Musiksoftware zur Verarbeitung und Programmierung von Audiosignalen entwickelte: Musik V (Bell Labs 1967/68), Csound (MIT 1987) und Max/MSP (IRCAM 1991).

Ab den 1970er Jahren kamen zusätzlich computerbasierte Musikinstrumente dazu: Synclavier (1976) und Fairlight CMI („Computer Musical Instrument“, 1979) (Görne, 2017, S. 14).

Der Computer ermöglicht breite Möglichkeiten der Bearbeitung. Dazu gehören digitale Verfahren zur Klangsynthese und Klangformung wie Sampling, Wavetable-Synthese, granulare Synthese bzw. Zerlegung bzw. Resynthese oder Mathematical Modeling. Darüber hinaus können die oben genannten analogen Techniken der Synthesizer auch auf dem Computer nachgeahmt werden (Görne, 2017).

Es dauerte jedoch noch bis in die späten 1980er Jahre, dass die Möglichkeiten der digitalen Klangmanipulation des Computers aus dem Labor in die Hände der Kreativschaffenden in Musik und Sounddesign gelangten. Kraftwerk nutzte für ihr Album *Computerwelt* (1981) noch analoge Klangerzeuger (Görne, 2017). Diese Verbindung von historischer Technik und futuristischem Klangideal prägte die elektronische Musik bis heute. Jean-Loup Dierstein, französischer Pionier der Synthesizer-Entwicklung, bringt es auf den Punkt: „Mit Maschinen aus der Vergangenheit den Klang der Zukunft schaffen, das steckt hinter der elektronischen Musik. So entstand in den 80er Jahren der Techno“ (Irgendwas mit ARTE und Kultur, 2023). Tatsächlich wurde die Techno-Bewegung der 1980er-Jahre maßgeblich durch das kreative Recycling analoger Synthesizer und Drum Machines geprägt, die nun zu Ikonen eines neuen, digitalen Zeitalters wurden.

2.5 Kreative Entwicklung Sounddesign in der Filmgeschichte

Das Aufkommen des Tonfilms führte zunächst zu einem rückwärtsorientierten Prozess: Die Vielfalt der akustischen Inszenierung, die sich während der Stummfilmphase entwickelte,

wurde zerstört: „die Steigerung des Realitätseindrucks durch den Einsatz von Geräuschen und Stimmen, ebenso wie die Betonung des illusionären Charakters durch begleitende Musik“ (Hagener & Pantenburg, 2020). Die Berufsfelder, die sich rund um die auditive Begleitung der Filme entwickelt hatten, wie Geräuschemacher, Filmerzähler, Kinopianisten, Filmorganisten, hatten für ein aktives und dynamisiertes Filmerlebnis gesorgt. Mit dem Wechsel zum Tonfilm und dem Obsoletwerden dieser Berufszweige, stand nun das Gegenteil an der Tagesordnung: einer möglichst originalgetreuen Synchronisierung von Bild und Ton (Hagener & Pantenburg, 2020). Dadurch stammen auch teilweise bis heute gängige Standpunkte, dass Bild dem Ton unterlegen ist, weil er weniger kreative Freiheit ermöglicht. Der Filmkritiker Béla Balász formulierte 1949 folgendes:

„Wenn zwei Kameraleute verschiedener künstlerischer Eigenart dasselbe stürmische Meer photographieren, dann werden dessen beide visuelle Bilder sehr verschieden ausfallen. Aber die akustische Darstellung des stürmischen Meeres bleibt im Wesentlichen die gleiche. Es werden sich bestenfalls solche Unterschiede zeigen, die aus technischen Ursachen entstanden sind. Der Tonoperateur hat nicht die Möglichkeit, den gleichen Ton, seiner künstlerischen Persönlichkeit entsprechend, auf verschiedene Art darzustellen“ (Balász, 1949, S. 211).

Die festgefahrenen Vorstellungen von Ton haben sich heutzutage geändert und es steht schon lange nicht nur die perfekte originalgetreue Wiedergabe, was zu sehen ist, im Vordergrund, sondern auch die gestalterische Möglichkeit den Raum zu erweitern, Atmosphären zu erstellen, die den Zuschauer emotional beeinflussen oder die Bedeutung der Bildebene erweitern.

Die Entwicklungsgeschichte des Hollywood-Sounds lässt sich laut Peter Rabenalt grob in drei Etappen einteilen:

Erste Phase:

Zu Beginn des Tonfilms, zwischen 1933 und 1945 in der sogenannten Hollywood-Klassik, klang der Ton ziemlich standardisiert. Die Tatsache, dass in kontrollierter Studioumgebung gedreht wurde, bei der O-Ton quasi nicht vorhanden war, führte zu einem nüchternen Ton, der im Studio nachbearbeitet werden musste (Flückiger, 2023, S.120). Der Zusammenhang waren noch fehlende, qualitative portable Aufnahmetechniken.

Deswegen spielte die Filmmusik noch eine größere Rolle, die neben der emotionalen Beeinflussung auch deskriptiv viele Geräusche repräsentieren musste. Ein beliebtes Hollywood Sprichwort war: „Birdie sings, music sings“ (Rabenalt, 2014, S. 151). Der Ton wurde, damit alles eindeutig war, funktional statt kreativ genutzt und nur spärlich wurden Geräusche eingebunden (Flückiger, 2023, S.135f.).

Zweite Phase:

Mit der Entwicklung portabler Bandmaschinen wie der Nagra (ab 1951) wurde es möglich, an Originalschauplätzen mit natürlichem Ton zu arbeiten. Geräusche konnten die Realität immer detailgetreuer abbilden. Dadurch traten sie stärker in den Vordergrund und standen zunehmend in Konkurrenz zur Filmmusik, die gezielt zur emotionalen Unterstützung eingesetzt wurde. Diese Konkurrenz führte dazu, dass Geräusche und Musik nicht nur nebeneinander existierten, sondern sich mitunter gegenseitig überlagerten oder sogar verdrängten, was den Soundtrack gelegentlich künstlich oder überladen wirken ließ (Rabenalt, 2014, S.163; Flückiger, 2023, S. 122).

Dritte Phase:

Mit dem Aufkommen von Dolby Stereo, sowie digitaler Soundtechnologien wandelte sich die Rolle des Geräusches in vielen modernen Filmproduktionen grundlegend. Besonders im Thriller- und Fantasygenre übernahmen Geräusche zunehmend emotionale und dramaturgische Funktionen, die zuvor ausschließlich der Musik zugeschrieben wurden. Dazu gehören auch viele syntaktische und semantische Funktionen: Syntaktisch können Geräusche Kontraste und Zäsuren markieren, semantisch können sie Spannung erzeugen (Martin, 1998). In den 1990er-Jahren nähert sich das Sound Design einer vollständig künstlichen Realität an (Martin & Butzmann, 2018, S. 258).

Durch modernes Sounddesign können Klänge heute unmittelbare emotionale Wirkungen erzeugen – etwa durch tieffrequente, teils nicht mehr hörbare Schwingungen im Subwoofer-Bereich, die auf Körperorgane und Teile des Tastsinnes einwirken. In Filmen wie *Matrix* (The Wachowskis, 1999) wird diese Wirkung gezielt eingesetzt, um das Thema der Realitätsskepsis auch akustisch zu unterstreichen. Gleichzeitig spiegeln elektronische Musikelemente, z. B. aus Techno und House, zeitgenössische Jugendkulturen wider und verschmelzen mit dem filmischen Klangraum (Rabenalt, 2014).

Im Folgenden werden Entwicklungen und Hintergründe, die zum heutigen Stand des Sounddesigns führten, vertieft.

Der Einfluss der sogenannten Neuen Musik oder Avantgarde-Musik der 1950er-Jahre auf den Film sind vielfältig, wenngleich nicht immer offensichtlich. Klar zu beobachten ist, wie Techniken der Musique concrète, der Elektronischen und der Elektroakustischen Musik eine ständig wachsende Anwendung auch in der Filmtongestaltung gefunden haben (Martin & Butzmann, 2018, S. 259). Dazu kam die zunehmende Popularität der Rockmusik und der Einfluss der französischen Nouvelle Vague. Dies führte zum Entstehen von New-Hollywood in den 1970ern und deutlich komplexeren Tonspuren. Aus der Avantgarde-Musik kam auch die zunehmende Auflösung der Grenzen zwischen Musik und Geräusch (Flückiger, 2023).

Ein weiterer Fortschritt erfolgte durch Walter Murch und George Lucas, die für den Film *THX 1138* (Lucas, 1970) das Konzept der „used future“ entwickelten: Erstmals stellten sie sich gegen die bis dato gängige Tradition, in Science Fiction sich größtenteils elektronischer Klangelemente zu bedienen und banden natürliche Geräusche mit ein. Auch George Lucas sah das ähnlich und wünschte sich in *Star Wars* (1977) eine „organische“ Tonspur, statt einer künstlichen, er suchte nach einer Welt, die rostig, verdreckt, glaubhaft wirken sollte (Flückiger, 2023). Die weitere technologische Entwicklung sorgte für einfachere Arbeitsprozesse, die eine angenehmere Arbeit ermöglichen.

Das Komponieren mit Geräuschen ging ursprünglich auf die italienischen Futuristen Anfang des 20. Jahrhunderts zurück: Sie begannen die Geräusche der modernen Stadt zu romantisieren: Maschinen- und Eisenklänge, Lärm und das Rauschen der Fahrzeuge auf den Straßen und lehnten die traditionelle, sinfonische Musikästhetik ab. Russolo entwickelte einen künstlichen Geräuscherzeuger „Intonarumori“, ein großer mechanisch-akustischer Klangerzeuger, mit dem er ähnliche Geräusche erzeugen konnte und mit dem er komponierte (Flückiger, 2023, S.264).

Diese Ästhetisierung des Hässlichen, Lauten, Rohen findet sich später in der elektronisch verzerrten Rockmusik (1960er), aber auch in metallisch geprägten zeitgenössischen Science Fiction Filmen wieder (ebd.).

Die Ideen der Futuristen beeinflussten auch die *Musique Concrète*, die von dem französischen Komponisten Pierre Schaefer begründet wurde. Pierre Schaefer machte 1946 Klangexperimente, die den Zweck hatten den Realitätsbezug von Geräuschen, ihre kausale Bedeutung zu verbergen oder weitmöglichst zu eliminieren und somit Geräusche als reines Klangmaterial wahrzunehmen (Martin & Butzmann, 2018, S. 258). Beschreiben lässt es sich als „Kunstform, in der die Grenzen zwischen Klangkunst, elektronischem Experiment, experimenteller und elektro-akustischer Musik verschwinden“ (Görne, 2017). Es geht darum, elektronische Klänge, aufgezeichnete Instrumentenklänge, inklusive gegenständlicher Klänge zu kombinieren, indem man sie manipuliert und sie in eine musikalische Struktur bringt.

Pierre Schaeffer stellt in der „*Musique Concrète*“ das Mikrofon als Mittel zur Tongestaltung dar und nennt den Einsatz von Filter, Equalizer und Hall als kreative Werkzeuge. Darüber hinaus zählt er weitere Werkzeuge auf, die heute in den Werkzeugkisten der kreativen Tongestaltung in Film gehören und die damals schon zu den Techniken der *Musique Concrète* gehörten: Die zeitliche Manipulation durch Verlangsamung, Beschleunigung und Invertierung von Aufzeichnungen, die Nutzung von spannungsgesteuerten Verstärkern zur Manipulation natürlicher Klänge. In dieser Hinsicht hat sich nicht viel verändert im Vergleich zum heutigen Sounddesign für Filme (Görne, 2017, S.12). Pierre Schaefer schreibt z.B. „wie man [...] durch variable Mischung zweier Mikrofone die rhythmische Atemwirkung bestimmter

langschwingender Metallklänge verstärkt, indem man nach und nach die dunkelgefärbten, tiefen Komponenten und dann die hohen Obertöne heraushebt“ (Schaeffer, Häusler & Chion, 1974, S. 61).

Heute ist die Produktion von Sounddesign und Musik deutlich einfacher und komfortabler geworden mit der Möglichkeit in-the-box in DAWs (Digital Audio Workstations), digitalen Musik- und Audiosoftwares zu arbeiten. Programme wie Avid Pro Tools, Ableton Live oder Cubase ermöglichen einen zentrierten Arbeitsprozess und einfache Tonmischung, sowie Bearbeitung.

2.6 Elemente Sounddesign

Die Elemente des Sounddesigns umfassen: Musik, Sprache (Dialog) und Geräusche.

Die Musik hat verschiedene Funktionen.

Ihre wichtigste Funktion ist die Illustrierung und die Kommentierung des Geschehens.

Darüber hinaus hat sie die Aufgabe, je nach Zusammenhang eine bestimmte Emotion beim Zuschauer hervorzurufen. Dazu gehört auch die Kontrapunktierung: Dem kontrastierenden Einsatz von Musik im Vergleich zum filmischen Geschehen (Beil et al., 2016, S.164)

Eines der zentralen Mittel der Emotionalisierung ist die Mood-Technik, die Fähigkeit der Musik, einer Szene eine stimmungsvolle Grundfärbung zu verleihen. Musikalisch erzeugte Stimmungen verbinden sich so mit den visuellen, atmosphärischen Eindrücken und verstärken die emotionalen Assoziationen beim Publikum (Bakels, 2017, S. 12f.).

Gleichzeitig hat sie eine syntaktische Funktion: Sie ordnet und strukturiert den Film, was sowohl die Trennung zwischen zwei Handlungssträngen betrifft, als auch die Übergänge zwischen zwei Sequenzen (Beil et al., 2016, S.164).

Filmmusik kann sich auch der Leitmotivik bedienen. Diese kompositorische Technik schildert das Zuschreiben von kurzen musikalischen Phrasen zu Figuren, Schauplätzen, Wünschen oder Geschehnissen, die daraufhin im richtigen Zusammenhang wiederholt werden (Hagener & Pantenburg, 2020, S.103).

Auch wenn diese Technik bereits zuvor angewendet wurde, wird der Begriff vor allem mit Wagner verbunden, der Überlegungen zur Oper als Musikdrama anstellt und die Idee des Gesamtkunstwerks entwickelte (Bakels, 2017, S. 14). Ihre wichtigste Eigenschaft ist ihre Wiedererkennbarkeit, die durch charakteristische Instrumentation erzeugt wird (Beil et al., 2016, S.164f.)

Darüber hinaus gibt es den Dialog bzw. die Sprache, den Beil folgendermaßen einteilt:

„(1) den Dialog im engeren Sinne

(2) den inneren Monolog, bei dem die Stimme einer Figur, die in Nah- oder Großaufnahme im Bild zu sehen ist, aus dem Off zu hören ist, und

(3) den Erzählerkommentar, d.h. die Kommentierung des Filmgeschehens aus dem Off durch

eine Erzähler-Stimme einer Figur, die entweder am Geschehen beteiligt ist oder außerhalb steht (Beil et al., 2016, S.164f.).

Bei den Geräuschen ist grundsätzlich zwischen diegetischen und nicht-diegetischen Geräuschen zu unterscheiden:

Diegetische Geräusche meint die Geräusche, die zur Filmwirklichkeit gehören, somit auch von den Figuren hörbar sind und nicht-diegetisch meint Geräusche, die nur vom Publikum wahrnehmbar sind, somit nicht Teil der Filmwirklichkeit sind und der Verstärkung der Emotionen oder der Spannungsvermittlung dienen (diese Einteilung gilt auch für die Musik).

Darüber hinaus gibt es eine genauere Einteilung in:

(1) natürliche Geräusche, die jeweils einen Synchronisationspunkt haben im Bild, mit dem sie übereinstimmen

(2) Hintergrund-Geräusche, d.h. Atmos, die den Drehort charakterisieren (Vogelzwitschern, Verkehrslärm, etc.)

(3) künstliche Soundeffekte (SFX), Geräusche, die es so in der Natur nicht gibt und von einem Foley Artist produziert werden müssen (Laserpistolen, Raumschiffantriebe, etc.)
(Beil et al., 2016, S.164f.).

Chion spricht davon, dass der Film ein voco-und verbo-zentriertes Medium ist. Das bedeutet, dass die Stimme und die Sprache im Geschehen schon allein aus Gründen der Verständlichkeit im Vordergrund stehen und alle anderen Elemente dahinter rücken (Chion, 2012, S.17).

Ein weiteres Element ist die Stille, die durch den Kontrast zum Lärm entsteht. Sie konnte erst ab den 1960ern aufgrund verbesserter Verfahren genutzt werden (Martin, 1998, S.30). Stille wird meist negativ, als Antizipation einer Gefahr oder als Todessymbol aufgenommen.

Physikalisch gibt es jedoch keine Stille, es ist immer nur eine empfundene Stille, da es zu jedem Zeitpunkt ein Raum-Rauschen gibt (Görne, 2027, S.143).

3. Cyberpunk

3.1 Definition und Ursprung

Der Begriff "Cyberpunk" setzt sich aus den Wörtern "Cyber" und "Punk" zusammen. "Cyber" verweist auf Hochtechnologie und Computertechnik, während "Punk" für eine rebellische, unangepasste Haltung steht, ein Hinweis auf die erste Generation Teenager, die "Computer sprechen". Die Wortschöpfung geht auf den Autor Bruce Bethke zurück, der in seiner Kurzgeschichte „Cyberpunk“ (1983) jugendliche Hacker thematisierte. Der Begriff wurde populär, als das Genre in den 1980er Jahren als Antwort auf die traditionelle Science-Fiction aufkam (Gözen, 2012, S. 87).

Generell kann man Cyberpunk als ein Subgenre von Science-Fiction bezeichnen.

Cyberpunk entwickelte sich in einer Zeit des technologischen Umbruchs, als neue Medien und visuelle Kultur zunehmend den Alltag prägten. In Kunsthistoriker Nikolas Mirzoeff Worten: „it is the visual crisis of culture that creates postmodernity, not its textuality“ (Mirzoeff, 1999, S. 2). Gesellschaft und Kultur wenden sich hin zu visuellen Medien. Die Verbreitung des persönlichen Computers und der Zugang zum Internet eröffneten neue Vorstellungen einer vernetzten Welt – eines globalen Dorfs, das von ständiger Konnektivität geprägt ist. Gleichzeitig erkennt man reale Verbindungen zu Plänen hyperkapitalistischer Konzerne oder übermächtigen Nationen. Die gesellschaftliche Relevanz Cyberpunks ist auch in den Medien der Zeit sichtbar: Die Wahl des Time Magazine zum "Mann des Jahres" 1982 fiel erstmals auf ein unbelebtes Objekt: den persönlichen Computer. Apples Werbespot für den Macintosh (1984) gedreht von Ridley Scott war eine dystopische Anspielung auf George Orwells „1984“ (1949; Murphy & Schmeink, 2018, S. 22).

Der Literaturkritiker Fredric Jameson bezeichnet Cyberpunk als eine Weiterentwicklung des Spätkapitalismus und der Postmoderne, die sich auf alle Lebensbereiche auswirkt (Luckhurst, 2005, S.198). Das Genre wird oft als Erstes mit einer literarischen Bewegung der 1980er Jahre assoziiert, deren zentrale Autoren – darunter William Gibson und Bruce Sterling – die konventionelle Science-Fiction als trivial und realitätsfern kritisierten. Sie wollten stattdessen Schlüsselphänomene des Zeitalters der Postmoderne in die nahe Zukunft extrapoliieren und ihre Auswirkungen auf Gesellschaft und Individuum analysieren (Gözen, 2012, S. 9).

Der wichtigste Vertreter des Genres ist William Gibson, dessen Roman „Neuromancer“ (1984) die prägenden Elemente des Cyberpunk etablierte: Megastädte, fortschrittliche Technologie, soziale Ungleichheit, ein globales digitales Kommunikationsnetz, mächtige Konzerne, künstliche Intelligenzen und Kybernetik (Murphy & Schmeink, 2018).

Cyberpunk lässt sich nur schwer eindeutig definieren. Einige Theorien verorten seinen Ursprung bereits in der Gothic-Literatur, insbesondere in Mary Shelleys „Frankenstein“ (1818), das sich bereits mit künstlichem Leben und den Grenzen der Wissenschaft auseinandersetzt

(Thierbach-McLean, 2019, S. 106f.) Andere Definitionen konzentrieren sich auf narrative Elemente wie den Hacker als Antihelden, der die Kontrolle mächtiger Konzerne herausfordert, oft mithilfe kybernetischer Körpermodifikationen (Thierbach-McLean, 2019, S. 106f.). Eine weitere Perspektive betrachtet Cyberpunk als eine ästhetische Kategorie, die Punk-Mode, Hightech und visuelle Elemente der Gothic-Subkultur kombiniert (Thierbach-McLean, 2019, S.106f.). Der Einfluss der Ästhetik zeigt sich auch in seinem Auftreten in Comics, Videospielen, Film, Fernsehen und digitaler Kunst. Tatsächlich ist Cyberpunk eine visuelle Konstruktion unserer sozialen Realität und in seiner Bildsprache so ikonisch, dass es vielmehr als visuelle Ästhetik statt als literarisches Genre wahrgenommen werden kann (Murphy & Schmeink, 2018, S. 132).

3.2 Merkmale des Genres

Im Gegensatz zur klassischen Science-Fiction, die oft in ferner Zukunft spielt und Technologie als magische, abstrakte Kraft darstellt, verortet Cyberpunk seine Geschichten in einer nahen Zukunft mit direkter gesellschaftlicher Relevanz. Cyberpunk zeigt Welten mit Menschen, deren Leben vollständig geprägt wird von der Hochtechnologie, wodurch sich ihre Sichtweise auf die Welt verändert (Gözen, 2012, S. 99f.). Laut Fredric Jameson ermöglicht Science-Fiction „the estrangement and renewal of our own reading present“ (Jameson, 1991, S.285). Das Genre nutzt fremde Welten als Spiegel der Gegenwart und kritisiert diese durch eine dystopische Linse (Gözen, 2012, S. 88f.). Cyberpunk setzt diese Methode der Distanzierung ein, um Themen wie Konsumismus, Umweltzerstörung, Gedankenkontrolle und den Verlust individueller Identität zu behandeln (Thierbach-McLean, 2019). Besonders charakteristisch ist dabei das Verschwinden der Grenzen zwischen Mensch und Maschine (Gözen, 2012, S. 102). Stilistisch wurde Cyberpunk stark von Film Noir, rauen Detektivromanen und Science-Fiction-Comics der Zeit beeinflusst (Thierbach-McLean, 2019, S. 108).

Besonders die expressionistische Ästhetik des Film Noir mit dunklen Gassen, kontrastreichem Licht-Schatten-Spiel und überfüllten Großstädten prägte das Genre. Durch die Verbindung der Film-Noir-Ästhetik der 1940er Jahre mit Neonlichtern, die für die Zukunftsvisionen der 1980er stehen, entsteht im Cyberpunk eine retrofuturistische Bildsprache, die nostalgische Elemente des urbanen Nachtlebens mit futuristischen Vorstellungen verschmilzt (Murphy & Schmeink, 2018, S. 147). Cyberpunk adaptiert nicht nur die Ästhetik des Film Noir, sondern auch seine narrativen Strukturen.

Bereits im Film Noir spiegelte die Stadt Einsamkeit wider: Trotz der Enge der Großstadt entsteht kein echtes Kollektiv, sondern Anonymität und Entfremdung bestimmen die Gesellschaft (Bukatman, 1997, S. 48f.). Cyberpunk überträgt diese Thematik in die digitale Welt, in der sich die klassische Großstadt durch virtuelle Räume erweitert, die ähnlich isolierend wirken. Es spielt in einem Umfeld, sowohl urban als auch high-tech, überfüllt und somit

verwirrend, aber auch aufregend. Es ist gekennzeichnet durch eine hohe Informationsdichte, in der Kommunikation- und Massenmedien das Leben beherrschen. Das Stadtbild weicht dem "Cyberspace", und

die Erzählungen werden zu einer Hybridform aus Krimi und Science-Fiction (Bukatman, 1997, S. 48f.). Außerdem wurde die Ästhetik des Genres von französischen Sci-Fi Comics inspiriert, insbesondere Métal Hurlant, das bereits futuristische, überladene Stadtbilder zeigte. Ebenso prägte die japanische Ästhetik das Genre nachhaltig, da sich viele Animes der Cyberpunk Ästhetik bedienen. Japan galt in den 1980er Jahren als technologische Supermacht, was dazu führte, dass Cyberpunk zahlreiche Motive, Namen und Symbole aus der japanischen Kultur übernahm (Thierbach-McLean, 2019, S. 107f.). Diese Einflüsse ziehen sich bis heute durch das Genre.

Ein weiteres Merkmal ist die obsessive Detailverliebtheit: Exakte Beschreibungen von Objekten, Kleidung, Markennamen und urbanem Chaos inklusive Imperfektionen zeichnen Cyberpunk aus (Gözen, 2012, S. 95f.). Dies steht im starken Kontrast zur klassischen Science-Fiction, die oft sterile, idealisierte Zukunftsvisionen präsentierte. Cyberpunk hingegen bewegt sich auf „Straßenlevel“ und zeigt die Realität einer chaotischen, technologisierten Welt (Bukatman, 1997, S. 49).

Neben diesen stilistischen und ästhetischen Einflüssen gibt es zentrale thematische Motive, die das Genre definieren. Vorherrschende Themen sind die Spannung zwischen sozialer (Un-)Ordnung, Fragen der Wahrnehmung sowie die Erschließung des Weltalls und weitläufige, bedrohliche Megacities. Cyberpunk spielt in einer Welt, die von wenigen mächtigen Unternehmen beherrscht ist, und handelt von marginalisierten Figuren als romantische, postmoderne Hauptfiguren. In vielen Cyberpunk-Geschichten wird der „Held“ auf einen Kampf gegen die Macht übermächtiger Unternehmen geschickt – nicht aus moralischen, sondern mehr aus egoistischen Gründen (Bukatman, 1997, S. 49). Es entstanden Charaktere wie der Hacker, der als Underdog gegen die Corporate-Welt kämpft, oder der Einsiedler, der griesgrämig seinen Alltag bestreitet. Im Gegensatz dazu handeln klassische Science-Fiction-Geschichten oft von Forschern (moralisch integre Held*innen aus der wissenschaftlichen Oberschicht), sich aufopfernden Helden und deren Bösewichten oder Prinzessinnen, die gerettet werden müssen (Gözen, 2012, S. 95). Auch archetypische Figuren wie der Wahrheitssucher (Detektiv oder Gesetzeshüter), der Gejagte (Außenseiter) und die Femme Fatale finden sich in Cyberpunk wieder (Silver et al., 2004).

Cyberpunk beleuchtet zudem tiefgreifende existenzielle Fragestellungen und die Entfremdung des Individuums, die durch die fortschreitende Integration von Mensch und Technologie entstehen. Dazu zählen Eingriffe in den Körper – Prothesen, Implantate oder genetische Veränderungen – und in den Geist – Gehirn-Computer-Kopplungen oder Neurochemie. Die Frage des Menschseins wird dadurch komplexer (Murphy & Schmeink, 2018, S. 20). Der

Mensch als Subjekt in dieser neuen Umgebung, zunehmend auch dem virtuellen Cyberspace und seine Erfahrungen im Rahmen wirtschaftlicher, politischer, mythischer und religiöser Gegebenheiten stehen im Zentrum vieler Erzählungen (Gözen, 2012, S. 107). Technologie wird nicht nur im positiven Licht gezeigt, sondern auch in ihren destruktiven Auswirkungen thematisiert (Thierbach-McLean, 2019, S. 106).

3.3. Klangliche Merkmale des Cyberpunk

Aus historischen Gründen werden elektronische Klänge seit jeher mit Fremdheit, überirdischer Gestalt und einer Verkörperung des technischen Fortschritts verbunden. Im klassischen Science Fiction dienen sie dazu, die Klänge von Robotern, Raumschiffen oder futuristischen Soundscapes zu gestalten. Der erste komplett synthetisch erstellte Score war „*Forbidden Planet*“ (1956), der ein weites Spektrum an seltsamen Klangeffekten enthält. Später findet man sie beim Sound der Roboter und Kreaturen in *Star Wars* (Lucas, 1977) oder den Klängen des Raumschiffs in *Alien* (Scott, 1979) (Hannan & Carey, 2004, S.151f.).

Deshalb sind elektronische Klänge auch in Cyberpunk Filmen nicht wegzudenken. Tatsächlich zeigt sich die Detailverliebtheit des Cyberpunks darin, dass jedes Interface, Gerät, Fahrzeug, Maschine oder Hologramm eine eigene Soundidentität braucht - es summt, piept, blinkt, flimmert oder rattert. Die oft düstere, dystopische Grundstimmung der Filme findet sich auch im Klang wieder mit dunklen Bassflächen und dissonanten Klängen. Jeder Ort bekommt einen bestimmten Sound, der seine Atmosphäre prägt. Jede Szene bekommt Zeit zum Atmen, durch leise Langsamkeit oder im Kontrast dazu, laute, dynamische Action.

Ein Element, das Cyberpunk auszeichnet, ist der Cyberspace, ein ausschließlich artifizielles Gefüge. Die visuelle Gestaltung variiert je nach Film und entsprechend auch das aurale Klanggefüge: fallender Code in *Matrix* (The Wachowskis, 1999), ein unendliches Labyrinth in *Tron* (Lisberger, 1982) oder auch das physische Abtauchen (Deep Dive) der Hacker in den Cyberspace in *Ghost in the Shell* (Sanders, 2017). Diese visuelle Vorstellung eines virtuellen Orts muss auditiv verstärkt werden, zum Beispiel durch stereotypisches Code-beepen oder Glitches. Häufig wird sich dabei einer Mischung aus realistischen und synthetischen Geräuschen bedient. Bekannte Instanzen, wie natürliche Umgebungsgeräusche, helfen, sich in einer unbekannten Welt zurechtzufinden und so Realität und Fremdheit zu verbinden (Fang, 2024, S. 2). So bleibt die audio-visuelle Illusion glaubhaft.

Cyberpunk Filme sind außerdem durch flächige Soundscapes bzw. Klangteppiche ausgezeichnet, in denen Musik und Geräusche nahtlos verschmelzen. Diese Klangteppiche dienen sowohl der glaubhaften akustischen Gestaltung urbaner Räume, als auch der Verdeutlichung der emotionalen Stimmung der Charaktere. Musik wird dabei zunehmend synthetisch produziert und trägt zur einzigartigen Atmosphäre des Genres bei.

Ein weiteres Element ist das Mischen verschiedener kultureller Einflüsse. Besonders auffällig ist der starke japanische Einfluss, der sich seit den Anfängen des Cyberpunk durchzieht und durch die Rezeption und Adaption bekannter Anime-Produktionen verstärkt wurde. Dieser Einfluss zeigt sich häufig in Sprache, Kultur und Ästhetik der dargestellten Welten.

4. Blade Runner : Überblick

4.1 Ursprung und Bezug zum Buch

Der Film Blade Runner (1982) basiert lose auf Philip K. Dick's Roman von 1968 „Do Androids dream of Electric sheep?“ Dick war einer der brillantesten und produktivsten Science Fiction Autoren und beschäftigte sich sehr früh mit Zukunftsperspektiven, als auch mit furchteinflößenden wie innovativen Ideen.

Im Buch beschäftigt er sich, mit den Unterschieden zwischen Mensch und Maschine, von denen er überzeugt war, daß diese Liebe und Mitgefühl sind. Das Buch wurde veröffentlicht in Zeiten des Vietnam-Kriegs, in Dick's Worten: „written during a time when I thought we had become as bad as the enemy“ (Sammon, 2017, S. 18).

Die Fragen über Menschlichkeit, die er aufwirft, waren demzufolge auch verbunden mit dem Gedanken, ob das Töten des Feindes uns nicht auf die selbe Stufe mit ihm stellt. Außerdem etablierte er eine Schaf-Metapher, die er so erklärte: „sheep stemmed from my basic interest in the problem of the differentiating the authentic human being from the reflexive machine, which I call an android. In my mind android is a metaphor for people who are psychologically human but behaving in a nonhuman way“ (Whitehead, 2017).

1974 wurden die Rechte zu dem Buch verkauft, es wurde aber lange Zeit nichts produziert, trotz vieler Versuche (Bukatman, 1997).

4.2 Entstehung der Filme

Blade Runner (1982)

„The irony is that Philip K. Dick never got to see Blade Runner“ (Bukatman, 1997, S. 13), jedoch sah er einen der ersten Entwürfe, über den er sagte: „this is not like anything we have ever seen...it isn't like anything, that has ever been done“ (Whitehead, 2017).

Ridley Scott wurde als Regisseur des Films engagiert.

Er war früher Set Designer für den BBC und hatte Regie für Episoden des britischen Fernsehen geführt, bevor er Regisseur für Werbefilme wurde. Sein zweiter Spielfilm *Alien* (Scott, 1979) stand gerade kurz vor dem Erscheinen (Bukatman, 1997, S.14).

Als Komponist wurde Vangelis engagiert, der bereits zahlreiche Erfahrung mit elektronischer Musik hatte und ein Virtuose auf dem Synthesizer war.

Während *Blade Runner* noch im Vorbereitungsprozess war, kam *Star Wars* im Mai 1977 in die Kinos, der ein sofortiger Erfolg wurde und das Science Fiction Genre beliebt machte.

Für die visuelle Gestaltung ließ sich Ridley Scott stark von den Comics des französischen Magazins *Métal Hurlant* inspirieren, insbesondere von den düsteren, detailreichen Stadtlandschaften Moebius' und Philippe Druillet's (Bukatman, 1997, S. 17). Über den Stil betont er: „[Blade Runner] is set fourty years hence, made in the style fourty years ago“ (Bukatman, 1997, S. 19). Somit übernahm der Film Elemente aus dem Privatdetektiv-Genre und orientiert sich dabei an den Film-Noir-Traditionen der 1940er- und 50er-Jahre. Außerdem legte er Wert darauf, eine eigene Begrifflichkeit im Film zu etablieren, um der futuristischen Welt des Films zusätzliche Fremdheit und Tiefe zu verleihen: „detective, bounty hunter and androids were overly familiar terms, no longer evocative enough“ (Bukatman, 1997, S. 17). So kam es zu den Begriffen „Blade Runner“ und „Replicant“, die bewusst von gängigen Bezeichnungen wie „Kopfgeldjäger“ oder „Android“ abweichen.

Die Produktion von *Blade Runner* war von zahlreichen Herausforderungen geprägt. Bereits in der Drehbuchphase kam es zu kreativen Differenzen zwischen Drehbuchautor Hampton Fancher und Ridley Scott, insbesondere wegen Scotts Detailverliebtheit und Fanchers Bestehen auf der narrativen Komplexität. Deswegen wurde zwei Monate vor Drehbeginn David Peoples hinzugezogen (Bukatman, 1997, S.17).

Blade Runner sollte von einer kleinen Produktionsfirma namens Filmways Pictures, mit kleinem Budget von 13 Mio Dollar produziert werden. Wegen beständig steigenden Produktionskosten wechselte die Produktionsfirma bereits nach Beendigung des Drehbuchs und die Finanzierung bestand ab diesem Zeitpunkt aus mehreren Parteien.

Darüber hinaus war das Arbeitsklima am Set äußerst angespannt: Ridley Scotts autoritärer Regiestil führte zu zahlreichen Konflikten mit Crew und Cast. Besonders das Verhältnis zwischen ihm und Hauptdarsteller Harrison Ford war von Spannungen geprägt. Auch zwischen Ford und seiner Kollegin Sean Young herrschte eine schwierige Dynamik, sodass die Zusammenarbeit für alle Beteiligten belastend war (Bukatman, 1997, S. 30).

Der Film war schon nach Shooting Ende fünf Millionen Dollar über Budget und ein Abschluss des Projekts war nicht in Sicht. Schließlich übernahm die zuständige Produktionsfirma die finalen Entscheidungen über die Beendigung des Film und Scott musste die kreative Kontrolle abgeben. Die Produktionsfirma sorgte u.a. für das Hinzufügen einer Voice Over Narration Deckards, um das Verständnis der Handlung zu erleichtern, sowie für ein versöhnliches Happy End (Bukatman, 1997, S. 33).

Als *Blade Runner* 1982 erschien, war der Film zunächst ein Misserfolg, entwickelte sich jedoch später zum Kultklassiker. Es folgten mehrere Schnittfassungen:

1992 erschien ein Director's Cut basierend auf einer überarbeiteten Workprint-Version, der jedoch noch nicht Ridley Scotts endgültiger Vision entsprach. Erst der Final Cut von 2007, der in dieser Thesis behandelt wird, bei dem Scott volle kreative Kontrolle hatte, enthält überarbeitetes Bildmaterial und eine neu abgemischte Tonspur.

Blade Runner 2049

Das Projekt wurde aus einer Idee des ursprünglichen Blade Runner Schreibers Hampton Fancher entwickelt, der zusammen mit Michael Green das Drehbuch schrieb.

Ridley Scott war auch Teil des Projekts, jedoch als Executive Producer, denn sein Zeitplan erlaubte es ihm nicht Regie zu führen (Sammon, 2017, S. 482).

Schließlich wurde Denis Villeneuve in einem sehr geheimen Meeting gefragt, ob er Regie führen würde, seine erste Reaktion war „[that] it was a fantastic bad idea“ (Flicks And The City Clips, 2017). Villeneuve war ein großer Fan des ersten BR Films, er hatte ihn als Teenager geprägt und wesentlich dazu beigetragen, seinen Traum Regisseur zu werden, in die Realität umzusetzen. BR (1982) war seine erste VHS-Kassette, die er immer wieder anschaut, bis sie zerstört war (Flicks And The City Clips, 2017). Harrison Ford konnte erneut als Deckard gecastet werden.

Komponist war zuerst der isländische Komponist Johann Jóhannsson, der jedoch das Projekt verließ, sodass Hans Zimmer und Benjamin Wallfisch übernahmen (Sammon, 2017, S.483).

Bevor Villeneuve das Projekt begann, stand er vor der Entscheidung, ob er eine direkte Fortsetzung des ersten Films drehen oder die Geschichte 30 Jahre später aus heutiger Perspektive, weitererzählen wollte. Schließlich entschied er sich dazu, dem ersten Film treu zu bleiben, das alternative Universum des ersten BR Films weiter in die Zukunft fortzuführen, um eine Kontinuität zwischen den Filmen zu schaffen (Leatham, 2024). Aus diesem Grund gibt es auch nicht heutige Marken wie Apple oder Tesla und es wird auch nicht mit Handys kommuniziert.

In den Straßen von Los Angeles findet sich viel russische Werbung, ein Hinweis, dass die Sowjetunion statt der USA in dieser Parallelwelt einen großen Einfluss hat (Leatham, 2024). Villeneuve beschreibt seine Herangehensweise in einem Interview folgendermaßen: "There was a melancholia in the first movie, a nostalgic feeling of loneliness and existential doubt. A kind of inner paranoia about yourself that I wanted to keep alive in the second movie. I wanted to keep the Film Noir aesthetic alive, as well. That was very important.

And a certain kind of pacing too, which I deeply love in the first movie. It's still made in the rhythm of [today's] movies, but I tried my best to keep that tension alive. Ridley told me that it touched him because I was able to extend that atmospheric quality, that the first movie had" (Giroux, 2017). Der Sounddesigner Mark Mangini erklärte, dass er eigens neue immersive Regenaufnahmen auf sieben Kanälen anfertigte: Um das Gefühl zu erzeugen, mitten im Regen

zu stehen, bildete er einen Rig, der die Mikrofone schützte, sodass man die Tropfen nicht auf den Mikrofonen hören würde. Dazu nutze er das Holophone H1 und einen eigenen Rig mit Schoeps CCM Mikrofonen (SoundWorks Collection, 2017). Außerdem ließ er sich von Vangelis' atmosphärischen, schwer greifbaren Klangflächen inspirieren: „I created these sonic noodling that were made from musical textures, things like wind chimes, guitars, saxophones, but you won't know them as those sounds, when you hear the film, but you get the sense, that there is a brooding tone, that creates an atmosphere, a mood and you don't know what it is. It just fills the scene with a kind of feeling“ (ebd.).

Die Stimmung am Set war gut, im Gegensatz zum Vorgängerfilm. Regisseur Denis Villeneuve war aufgrund seines warmen, aber trotz alledem direkten Regiestils beliebt. Der Hauptdarsteller Ryan Gosling und Harrison Ford hatten ein harmonisches Verhältnis und kamen gut miteinander aus. Gleichzeitig war es für viele Cast- und Crewmitglieder ein Herzensprojekt, denn sie waren große Fans des ersten *Blade Runners* (Sammon, 2017).

Auch die Produktionsfirmen waren sehr supportiv und enthusiastisch für das Sequel. Das zeigte sich auch an der großen Promotion des Films auf der San Diego Comic-Con International im Juli des Jahres 2017. Es entstanden eigene Freizeitattraktionen mit BR 2049 virtual reality Achterbahn, Requisiten des Films zur Schau, Essensständen, Schauspielern im Kostüm von Replikanten, „Street Punks“ und Polizisten (Sammon, 2017, S. 484).

Blade Runner 2049 kam 2017 in die Kinos und erschien sowohl in 2D, als auch in 3D. Parallel zum Film erschienen 3 Kurzfilme als Prolog, die Denis Villeneuve angeregt hat, um die Geschichte zwischen den Filmen zu erzählen.

4.3 Inhalt

Der Film „*Blade Runner* (Scott, 1982) spielt in Los Angeles in der Zukunft des Jahres 2019. „*Blade Runner 2049*“ (Villeneuve, 2017), sein Nachfolger, spielt 2049, 30 Jahre später, in einer Zukunft, die zwar noch einige Gemeinsamkeiten hat, aber doch anders wie die Welt in *Blade Runner* 2019 ist. Man kann sagen die Filme sind Produkte ihrer Zeit: Die Themen in *Blade Runner* 2019 sind die Stadt, Überbevölkerung und die große asiatische Einwohnerzahl, während in *Blade Runner* 2049 der zusätzliche Verfall der Natur und Umweltverschmutzung eine große Rolle spielt.

Von nun an wird für *Blade Runner* die Kurzbezeichnung „BR (1982)“ und für *Blade Runner 2049* die Kurzbezeichnung „BR 2049“ verwendet.

BR (1982)

Blade Runner spielt im Jahr 2019, in der eine nicht klar definierte globale Katastrophe zu einer Umweltkatastrophe führte. Fremde Planeten, „off-world“ Kolonien wurden gegründet und die Bevölkerung wird ermutigt die Erde zu verlassen, um dort zu leben. Um diese neuen Off-World Kolonien bewohnbar zu machen, werden Sklaven, sogenannte Replikanten eingesetzt, die die Kriege für die Menschen in den Kolonien ausfechten.

Diese Replikanten werden von der einflussreichen Firma, Tyrell Corporations produziert, es sind im Labor gezüchtete, optimierte Humanoide, fast identisch, sogar besser wie Menschen.

Im Vorspann des Films werden sie als „[...] a being virtually identical to a human known as a Replicant“ (Scott, 2007, 0:02:15) bezeichnet.

Vier entflohenen Replikanten mit der Modellnummer NEXUS 6, halten sich jedoch illegal auf der Erde auf, nachdem sie eine Rebellion initiiert haben und sollen „ausgeschaltet“ werden.

Zuständig dafür sind sogenannte Blade Runner, wie der Hauptcharakter Rick Deckard. Sein Auftrag ist, diese entflohenen Replikanten Nexus 6 ausfindig zu machen und zu töten, wobei es als „retirement“ umschrieben wird.

Im Laufe des Films verliebt sich Deckard selbst in die Replikantin Rachael. Diese ist laut dem Hersteller Tyrell ein weiter entwickeltes Experiment einer Replikantin ist, ohne dass sie es weiß. „[We] gift them with memories, they are easier to control“, sagt Tyrell über sie. „More human than human, is our motto“ (Scott, 2007, 0:22:07) .

Dadurch wird Deckard vor folgende ethische Fragen gestellt: Was zeichnet einen Menschen aus? Was ist Identität und Realität? Dürfen Replikanten töten, um mehr Leben zu erlangen? Darf er, Deckard, Replikanten töten, nur weil sie leben wollen? (Whitehead, 2017). Damit stellt er seine eigene Arbeit infrage und zweifelt schließlich ob seiner eigenen Menschlichkeit.

BR 2049

Blade Runner 2049 führt die Geschichte des ersten *Blade Runner* Films 30 Jahre später weiter. Nach blutigen Aufständen der Replikanten, die in einem Blackout gipfelten - was sämtliche elektronischen Datensysteme lahm legte - wurde die Herstellung und Weiterentwicklung der Replikanten gesetzlich untersagt. In der Folge ging die Tyrell Corp. in den Bankrott.

Der Kollaps des Ökosystems in den 2020er Jahren führte zum Aufstieg des Industriellen Niander Wallace, Inhaber der Wallace Corporation, dessen bahnbrechende Erfindungen und Fortschritte in synthetischer Landwirtschaft eine Hungersnot verhinderte. Wallace kaufte alle Anteile von Tyrell Corp. und begann, neue Replikanten-Modelle zu fertigen, die widerstandslos Gehorsam leisten. Die neuen Modelle haben Erinnerungen eingepflanzt bekommen, die sie noch menschlicher machen sollen, vor allem empathischer. Zuständig für das Erstellen von künstlichen Erinnerungen ist Dr. Ana Stelline, die freischaffend für die Wallace Corporation arbeitet.

Dieser neuen Generation Replikanten gehört die Hauptperson K an, Seriennummer KD6-3.7, der als Blade Runner des LAPD (Los Angeles Police Department) den Auftrag hat, unerwünschte alte Replikanten der Modellnummer NEXUS 8 auszulöschen. In seiner Wohnung, führt er eine perfekte Beziehung mit seiner holographischen Freundin Joi, die ebenfalls ein massenproduziertes Produkt der Wallace Corporation ist.

K findet in seiner neuen Mission die Überreste einer weiblichen Replikantin, von der sich herausstellt, dass es Rachael aus dem ersten Film ist. Bei seiner weiteren Recherche findet er heraus, dass sie bei der Geburt ihres Kindes gestorben ist, womit erstmals der Beweis erbracht ist, dass sich Replikanten reproduzieren können. Das gefährdet jedoch den Status quo massiv, weshalb K von seiner Chefin beauftragt wird, dieses Kind aufzuspüren, zu töten und alle Hinweise zu vernichten.

Im Laufe des Films bekommt K jedoch Grund zu glauben, er sei das Kind der Replikantin. Damit muss er, im Gegensatz zu Deckard im ersten Film, mit der Möglichkeit umgehen, dass er eventuell doch kein Replikant, sondern ein Mensch sein könnte und stellt sich ebenfalls die ethische Frage, was uns menschlich macht. Seine holographische Freundin gibt ihm deshalb den Namen Joe, denn Replikanten haben keine Namen, sondern nur Modellnummern. Der Film beschäftigt sich, angepasst an die heutige Zeit, zunehmend mit Umweltthemen wie Naturverschmutzung. So wird zu Beginn eine Protein Farm gezeigt, womit dem Welthunger entgegen gewirkt werden konnte oder eine rießige Mülldeponie.

4.4 Komponisten

Vangelis (Komponist BR (1982))

Vangelis, bürgerlicher Name Evangelos Odysseas Papathanassiou (*1943 in Volos) war ein griechischer Komponist, Synthesizer-Pionier und Produzent. Das Musizieren und Komponieren brachte er sich autodidaktisch bei, traditionellen Unterricht lehnte er ab (Duncan, 1982). Er machte sich zunächst in der griechischen Musikszene einen Namen - sowohl als Produzent als auch als Teil mehrerer Bands u.a. der psychedelischen Rock Band Aphrodite's Child (Sammon, 2017, S. 313).

Vangelis konnte sich durch seinen Erfolg als Pop Sänger ein unabhängiges Aufnahmestudio namens Nemo Studios in London aufbauen, in dem er zwischen 1975 and 1987 seine Musik aufnahm, auch den Soundtrack zu BR (1982) (Duncan, 1982).

Sein Durchbruch in Hollywood gelang ihm mit dem vollständig synthetisierten Score zu *Chariots of Fire* (Hudson, 1981), für den er einen Oskar gewann (Hayward, 2004, S.151).

In seinem Studio standen 10 Synthesizer, u.a. der Yamaha CS-80 (Duncan, 1982).

Seinen Arbeitsprozess beschreibt er als „ Spontaneously, always spontaneously. I follow the inspiration of the moment. I record everything that I compose, and I always keep the first tracks“ (Bédard, 1982).

Hans Zimmer (Komponist BR 2049)

Hans Zimmer (* 1957 in Frankfurt/Main) ist deutscher Filmkomponist und Produzent.

Nachdem er in seiner frühen Karriere Synthesizer-Programmierer und Keyboarder für New-Wave-Bands wie Buggles und Ultravox war, begann er seine Karriere in der Filmmusik als Assistent vom englischen Filmkomponisten Stanley Myers.

Seinen Durchbruch feierte er mit *Rain Man* (Levinson, 1988), der ihm eine Oscar-Nominierung einbrachte. Heute zählt Zimmer zu den bekanntesten Komponisten der internationalen Filmmusikszene, bekannt etwa für seine Arbeiten an *Gladiator* (Scott, 2000) oder *Inception* (Nolan, 2010). Zu seinem Markenzeichen gehört der hybride Mix zwischen traditionellen Orchester und hochmodernen elektronisch- digitalen Klängen (Eberhart, 2024).

Außerdem arbeitet er gerne mit eingängigen musikalischen Motiven („melodic hooks“) und minimalistischen Ideen, wie er selbst betont: „A single note can be a performance“ (Shepherd & Devine, 2015, S. 324).

1989 gründet er mit seinem Produktionspartner Jay Rifkin die Musikproduktionsfirma Remote Control Productions in Santa Monica. Sie bietet sowohl professionelle Infrastruktur als auch ein kreatives Umfeld, in dem junge Komponist*innen von Zimmers Arbeitsweise lernen können. Aus diesem kreativen Netzwerk gingen bereits zahlreiche erfolgreiche Filmkomponisten hervor, unter ihnen auch Benjamin Wallfisch, Zimmers Co-Komponist bei *Blade Runner 2049* oder *Game of Thrones* Komponist Ramin Djawadi.

Zimmer arbeitet oft mit anderen Komponisten seines Teams zusammen, insbesondere bei Großprojekten wie „*Blade Runner 2049*“ (ebd.).

Benjamin Wallfisch (Komponist BR 2049)

Benjamin Wallfisch (* 1979 in London) ist ein britischer Filmkomponist und Dirigent.

In jungen Jahren arbeitete er als Assistenten-dirigent renommierter Orchester, bevor er 2005 mit dem Film *Dear Wendy* (Vinterberg, 2005) den Einstieg in die Filmmusik fand.

Es folgten langjährige Kollaborationen, unter anderem mit Dario Marianelli, für den er als Dirigent und Orchestrator tätig war.

Seit 2016 ist Wallfisch als eigenständiger Filmkomponist erfolgreich, u. a. mit den Horrorfilmen *Annabelle: Creation* (Sandberg, 2017) und *It* (Muschietti, 2017).

Mit Hans Zimmer arbeitete er bereits zuvor an *Hidden Figures* (Melfi, 2016), gemeinsam mit Pharrell Williams – für die Musik des Films wurden sie für einen Golden Globe nominiert (Benjamin Wallfisch, o. J.).

4.5 Bedeutung für das Cyberpunk-Genre

Im Abschnitt „3. Cyberpunk“ wurde bereits festgestellt, dass William Gibson mit „Neuromancer“ als prägendster Autor des Cyberpunk gilt.

Interessanterweise erschien der Film Blade Runner bereits zwei Jahre zuvor, während Gibson noch an seinem Buch schrieb. In einem Interview sagte Gibson über den Film „Ich stürmte aus dem Kino, den Tränen nahe, weil alles [in Blade Runner] so war, wie ich es mir [für meine Neuromancer-Welt] in meinem Kopf ausgemalt hatte. Es war sogar besser als alles, was ich mir vorgestellt hatte“ (Fortsch, 2025). Gibson befürchtete daraufhin, sein Roman könne als bloße Nachahmung des Films wahrgenommen werden, da die visuelle Ästhetik von Blade Runner so prägend und innovativ war. Anhand dieser Aussage erkennt man die Bedeutung des Films. Blade Runner kann also durchaus als Vorreiter des Cyberpunks bezeichnet werden, auch, wenn ein wichtiges Merkmal des Cyberpunk fehlt und zwar die Thematisierung des Cyberspace (Fanjul, 2024).

Was Blade Runner allerdings schaffte, war die Ästhetik des Cyberpunks zu prägen: Mit seinen von Neonreklamen dominierten Hochhauslandschaften, dem ständigen Regen, dem Fehlen natürlichen Lichts, der kulturellen Durchmischung und einer lebensfeindlichen, technologisierten Welt setzte Blade Runner Maßstäbe für das urbane, dystopische Zukunftsbild des Cyberpunk.

Hinzu kommen die erkennbaren Elemente aus dem Film Noir: der desillusionierte Wahrheitssucher Deckard, die ambivalente Femme Fatale Rachel, die Voice-Over-Narration der Kinoversion und das düstere urbane Milieu. Auch die Stimmung, deutlich geprägt durch Musik und Sounddesign strahlt Nostalgie und Weltverdrossenheit aus. Die Replikanten, insbesondere Roy, stellen zudem klassische Motive in den Mittelpunkt, bekannt aus Frankenstein, wie den Aufstand der Geschöpfe gegen ihre Schöpfer und werfen ethische Fragen nach Menschlichkeit und Identität auf. Blade Runner (1982) verzichtet auf klare Gut-Böse-Gegensätze und konfrontiert das Publikum mit moralischer Ambivalenz und existenziellen Zweifeln, was auch den zunächst verhaltenen Erfolg erklärt (Bukatman, 1997). Dennoch wurde der Film zum stilbildenden Vorreiter des Cyberpunk und beeinflusste zahlreiche spätere Werke in Ästhetik, Themenwahl und Atmosphäre.

Blade Runner 2049 gelang es, die Perspektiven des Cyberpunk-Genres deutlich zu erweitern und trotzdem der Geschichte und den stilistischen Grundlagen von BR (1982) treu zu bleiben. Der Film rückt neue gesellschaftliche und ökologische Themen in den Vordergrund, etwa die Folgen des Klimawandels, die zentrale Rolle künstlicher Landwirtschaft und die Problematik der Müllentsorgung auf gigantischen Deponien. Die Darstellung der desolaten, lebensfeindlichen Umwelt wird durch Szenen wie die Arbeit von Kindern an ausgedienten Elektronikplatten in einem Kinderheim verstärkt. Der Blick geht damit über die Grenzen der

Stadt hinaus und greift gesellschaftliche Fragestellungen auf, die über die gesellschaftlichen Themen der 1980er hinaus gehen (Thierbach-McLean, 2019, S. 121). Des Weiteren gibt es ein völlig neues Produkt, eine holografische Freundin Joi, die als künstliche Intelligenz neue Dimensionen von Beziehung und Identität in einer technisierten Welt aufzeigt. Die neuen Replikanten werden genauer thematisiert und gezeigt, dass sie noch näher an Menschen sind: durch eingepflanzte Erinnerungen, sind sie fähig Gefühle zu entwickeln. Die Fokussierung auf verschiedene Replikanten-Modelle – etwa den Blade Runner als Replikant oder das Vergnügungsmodell – unterstreicht die zunehmende Integration der Replikanten in die Gesellschaft und lässt die Grenze zwischen Natürlichkeit und Künstlichkeit weiter verschwimmen. Diese Entwicklung spiegelt den technologischen Fortschritt wider, bei dem Roboter und künstliche Intelligenzen immer mehr Aufgaben und Rollen des Menschen übernehmen. Bereits in den 1960er-Jahren formulierte der Philosoph Marshall McLuhan *“all media are extensions of some human faculty—psychic or physical”* (McLuhan et al., 2001, S. 26) und antizipierte damit die wachsende Bedeutung und Dominanz von Medientechnologien, wie sie im Kontext von Replikanten besonders deutlich wird. Mit dem verlassenen Kasino in Las Vegas gibt es zudem ein Element der Nostalgie, das die Sehnsucht nach einer „guten alten Zeit“ mit dem Fortschreiten der Technisierung und der allgegenwärtigen Virtualisierung verbindet – sichtbar etwa in den holografischen Darstellungen vergangener Unterhaltungskultur.

Was die gewählten typischen Hauptfiguren betrifft, spielt wieder die Figur des ambivalenten, wahrheitssuchenden Polizisten K und die Femme Fatale Joi mit, sowie die bösen Gegenspieler Luv und ihr Chef, der Industrielle Wallace.

5. Analysemethodik

5.1 Vorgehensweise und Methodik nach Chion

Der wichtigste Autor, der sich mit Ton und Analyse beschäftigt, ist Chion, Schüler von Pierre Schaeffer, Vertreter der „musique concrète“, der mit seinem Werk „traité des objects musicaux“ (1966), ein Grundstein für das theoretische Verständnis von Klang legte.

Michael Chion, selbst Komponist und Filmtheoretiker, nutzte seine Überlegungen als Grundlage und übertrug sie systematisch auf die audio-visuelle Analyse.

Viele der folgenden Überlegungen basieren auf Chion's Theorien im Buch „Audio-Vision“ (2012).

Chion prägt viele neue Begriffe, die für das Verständnis wichtig sind und deswegen werden die wichtigsten an dieser Stelle kurz aufgeführt.

Die Kunst des Films ist es, dass die Illusion der Filmwelt funktioniert und diese Illusion ist eine audio-visuelle Illusion. Bei der audio-visuellen Illusion meint Chion die Bild-Ton Beziehung - die Kombination aus Bild und Ton - die funktionieren muss, damit der Film glaubwürdig ist.

In diesem Zusammenhang fällt auch der Begriff „Valeur ajoutée“, ein „sensorieller, informativer, semantischer, narrativer, struktureller oder expressiver Wert, der uns dazu bringt, einen in der Szene hörbaren Ton auf das Bild zu projizieren, was in diesem einen Eindruck entstehen lässt, den wir in Wirklichkeit „audio-visionieren““ (Chion, 2012, S. 173). Es beschreibt den hinzugefügten Mehrwert, durch den wir eine sofortige Beziehung zwischen Bild und Ton erstellen können. Einen dieser Mehrwerte, den es gilt genauer zu betrachten ist die Verzeitlichung: Ton zeigt nicht nur die Bewegung eines Objektes an (zeitliche Animation), sondern erzeugt auch eine Folgerichtigkeit der aneinandergereihten Bilder (zeitliche Linearisierung), sowie eine zeitliche Erwartungshaltung (Vektorisierung) (Chion, 2012, S. 23).

Der „Valeur ajoutée“ arbeitet mit Gegenseitigkeit, so wie der Ton seine Bedeutung auf das Bild übertragen kann, kann auch das Bild seine Bedeutung auf den Ton übertragen. Eng verbunden damit ist die Synchrèse, die das Phänomen beschreibt, das Zusammentreffen „eines punktuellen Tonereignisses und eines punktuellen visuellen Ereignisses als ein einziges und gleiches Phänomen wahrzunehmen.“ (Chion, 2012, S. 176). Einzige Bedingung dafür ist ihre Simultanität.

Man hört etwas, sieht aber nicht, was es verursacht: das ist akusmatisches Hören, das Wahrnehmen eines Klangs, dessen Quelle nicht sichtbar ist. Wird die Quelle des Klangs sichtbar gemacht, spricht man von Deakusmatisierung; bleibt oder wird sie wieder unsichtbar, handelt es sich um Re-Akusmatisierung (Chion, 2012, S. 179). Diese Wechsel können besondere Spannung erzeugen, da „überraschte Hörer nervös und unruhig werden, wenn sie die Ursache eines Klangs (inklusive Musik) oder Geräuschs nicht erkennen oder verstehen können“ (Martin & Butzmann, 2018, S. 258).

Chion schlägt folgende Analyse als Vorgehensweise vor:

Um die unabhängige Beurteilung der beiden Medien Bild Ton zu bewerkstelligen, schlägt er die Abdeckmethode vor: Zuerst wird Bild, dann wird Ton abgedeckt, was zur Aufdeckung des artifiziell konstruierten Bild-Ton Gefüges führt (Chion, 2012, S. 151). Außerdem schärft es die Wahrnehmungsfähigkeit von Auge und Ohr (Tieber, 2017, S. 107).

Daraufhin schlägt er die sogenannte „Zwangsehe“ vor, bei dem es darum geht, den Originalton mit einer anderen Musikunterlagerung zu vergleichen.

Sie hat den Zweck, das Bild anders wahrzunehmen und die Phänomene des *valeur ajoutées*, der Synchrèse und der Bild-Ton Beziehung zu verstehen und somit die Illusion für einen Moment zu lüften. Im Anschluss legt man wieder die Originalmusik unter und nimmt sie dadurch völlig anders wahr.

Diese Methode der Zwangsehe ist allerdings schwer für diese Arbeit reproduzierbar und wird deswegen nicht für die Analyse verwendet.

Für die Analyse stellt er einen 4-Punkte-Plan vor, nach der ein Vorgehen möglich ist:

Zunächst ist es wichtig eine generelle Liste über das Vorkommen der unterschiedlichen klanglichen Elemente zu erstellen - Rede, Musik, Geräusche.

Im Anschluss werden die Dominanten bestimmt, was sich auf die Konsistenz des Soundtracks bezieht, „die Art, in der die unterschiedlichen Klangelemente - Stimmen, Musik, Geräusche - angeordnet sind, ob mehr oder weniger in einem globalen Teig, in eine Textur eingearbeitet, oder ob vielmehr jedes Element für sich getrennt deutlich hörbar ist“ (Chion, 2012, S. 152). Gibt es ein generelles ähnliches Lautstärke-Niveau, Maskierungen durch Töne in gleichen Frequenzlagen oder ein starkes Echo, das klangliche Umrisse verwischt?

Daraufhin werden die Synchronisationspunkte gesucht, welches besonders hervorstechende Punkte der Bild-Ton-Synchronität sind, bzw. ein Moment, „in dem der Synchrèse- Effekt ausgeprägter ist, was einen Unterstreichungs- und Skandierungseffekt erzeugt“ (Chion, 2018, S. 225)

Schließlich findet der Bild-Ton-Vergleich statt, bei dem hohle Klänge (wenn das Bild eine Klangquelle suggeriert, aber kein Ton hörbar ist) und negative Bilder (wenn ein Ton zu hören ist, dessen Quelle jedoch nicht im Bild erscheint) identifiziert werden können. Leitfragen hierzu sind: „Was sehe ich von dem, was ich höre?“ und „Was höre ich von dem, was ich sehe?“ (Chion, 2012, S. 154).

David Neumeyer ergänzt die Analyse von Filmton und Musik um eine differenzierte, fünfteilige Systematik, die verschiedene Funktionen und Einsatzmöglichkeiten beschreibt (Neumeyer & Buhler, 2015, S. 63):

1. Balance der narrativen Ebenen:

Ton und Musik können die Handlung eindeutig unterstützen, indem sie eine realistische akustische Umwelt abbilden, oder sie können bewusst davon abweichen und so eine ambivalente Wirkung erzeugen.

2. Präsenz im Vorder- oder Hintergrund:

Die einzelnen Elemente des Soundtracks – Musik, Geräusche, Sprache – können unterschiedlich stark in den Vordergrund treten oder dezent im Hintergrund bleiben.

3. Diegetizität:

Ton und Musik können entweder diegetisch, also innerhalb der Filmwelt verortet, oder nicht-diegetisch, also außerhalb der erzählten Welt angesiedelt sein.

4. Synchronität und Kontrapunkt:

Ton und Musik können synchron zum Bild verlaufen oder kontrapunktisch eingesetzt werden. Im kontrapunktischen Fall stehen Bild und Ton in einem bewussten Gegensatz zueinander (Beil et al., 2016).

5. Emphatischer und anempathetischer Einsatz:

Die Verbindung von Bild und Ton kann emphatisch sein, das heißt, Ton und Musik verstärken die Bildaussage. Beim anempathetischen Einsatz hingegen bleibt der Ton gegenüber dem Bildgeschehen gleichgültig – wie etwa das weiterlaufende Duschgeräusch in Hitchcocks „Psycho“ (Hitchcock, 1960), das eine ironisch-distanzierte Beziehung zwischen Bild und Ton herstellt.

5.2 Persönliche Methodik

Chion stellt fest, dass für das Herangehen an eine Analyse bestimmte Fähigkeiten an das Hören gestellt werden müssen. Diese teilt er in 3 Hörmodi ein:

1. kausales Hören (ursächlich)
 2. semantisches Hören (auf Code oder Sprache bezogen)
 3. reduziertes Hören (der Klang wird zum Untersuchungs-Gegenstand, passende Worte finden)
- (Chion, 2012, S. 32f.)

Diese Hörmodi im Hinterkopf helfen bei der Analyse von Filmszenen. Für die vorliegende Arbeit wird Chions Vorgehen mit Neumeyers Systematik verbunden, dessen Punkte in die Analyse miteinbezogen werden. Das ermöglicht noch eine präzisere Einteilung. Des Weiteren wird ein mehrstufiges Vorgehen vorgeschlagen, das sowohl objektive als auch subjektive Aspekte berücksichtigt.

Die einzelnen Schritte lauten wie folgt:

1. Bild ohne Ton (objektiv)

Isolierte Analyse der visuellen Ebene, ohne akustische Begleitung.

2. Ton ohne Bild (objektiv)

Isolierte Analyse der auditiven Ebene, ohne visuelle Begleitung.

3. Erster Eindruck, Overall Mood

Subjektive Erfassung der atmosphärischen Wirkung beim ersten Gesamteindruck von Bild und Ton.

4. Bild - Ton - narrativ

Analyse der narrativen Funktion der Tonspur. Dabei wird auf Punkte wie die Balance (Unterstützt der Ton die Narrative?), die Beziehung und Dominanz der Elemente (Dialog, Musik, Geräusche), auf Synchronisationspunkte, sowie den Bild-Ton Vergleich (negative Bilder, hohle Klänge) eingegangen.

5. Bild - Ton - perzeptiv

Detaillierte subjektive Wahrnehmung und emotionale Wirkung der Szene. Hier steht im Fokus, wie Bild und Ton gemeinsam auf das Publikum wirken und welche Assoziationen oder Empfindungen sie auslösen.

6. Analyse

6.1 Schlüsselmerkmale des Sounddesign in beiden Filmen

Zunächst erfolgt eine Übersicht der zentralen Gemeinsamkeiten und Unterschiede, bevor ausgewählte Aspekte vertiefend analysiert werden.

Die auffälligsten intertextuellen Gemeinsamkeiten der beiden Filme sind die Musik als Klangteppich, die Mood-Technik, die Leitmotive, der Regen und die Stadt und ihre Sprachenvielfalt.

Dazu kommen Film Noir Elemente, wie das Verschmelzen von Musik und Geräuschen, die Langsamkeit und auditive Dynamik, sowie der Fokus auf subjektive Wahrnehmung.

Die auffälligsten Unterschiede zwischen den beiden Filmen zeigen sich darin, dass Blade Runner (1982) in der Musik stark mit klassischen Film Noir-Elementen arbeitet, während Blade Runner 2049 diese Assoziation deutlich zurücknimmt und stattdessen eine modernere, abstraktere Klangsprache bevorzugt.

Was in BR 2049 massiv eingesetzt wird, ist die Verwendung des tieffrequenten Bass im Subwoofer-Bereich, der die Spannung auf die Spitze treibt. Außerdem setzt er eine eine stärkere Lautstärke-Dynamik ein.

Beide Filme verwenden die Mood-Technik, um Szenen emotional aufzuladen. Die musikalischen Stimmungsbilder verleihen den Bildern ihren unterliegenden Charakter: Es werden Klangteppiche eingesetzt, deren Aufgabe es ist, Emotionen hörbar zu machen. „In Blade Runner [...] music serves a much more restrainend and traditional funktion, acting simply as an unobtrusive background to help set the mood of each scene“ (Stiller, 1991, S. 196). Darüber hinaus eröffnet die Musik gemeinsam mit den Geräuschen eine weitere Bedeutungsebene: Als Deckard in BR (1982) auf seinem Balkon über die Stadt blickt, erklingt eine nostalgische Film-Noir-Musik (0:36:00). Im Anschluss wird die Replikantin Pris gezeigt, wie sie auf der Straße nach Obdach sucht. Die Musik setzt sich fort, während gleichzeitig Umgebungsgeräusche hinzukommen, die die rauen Lebensbedingungen auf der Straße eindrücklich verdeutlichen. So entsteht eine klangliche Kontinuität zwischen den beiden Situationen – Deckards privilegiertem Leben „oben“ und Pris' prekärem Dasein „unten“. Damit wird das Prinzip der vertikalen Gesellschaft im Cyberpunk anschaulich gemacht, in der soziale Unterschiede nicht nur räumlich, sondern auch akustisch erfahrbar werden. Ein Beispiel für die Mood-Technik in BR 2049 ist Ks Rettung durch eine Widerstandsgruppe und die Aufklärung im Gespräch durch deren Anführerin. In dieser Szene sind musikalische Flächen im Hintergrund, die subtil die emotionale Bedeutung verdeutlichen (02:06:00).

Auch Leitmotive gilt es hervorzuheben: So gibt es in BR (1982) das Leitmotiv der Schlangenschuppe, die K zu Zhora führt: Als K in der Stadt eine Schlangenschuppe untersuchen lässt, erklingt arabischer Gesang, unterlegt mit exotischen Instrumenten (Scott, 2007, 0:46:05). Dieser ertönt ein zweites Mal, wenn K die Schlangenschuppe mit Zhoras Kostüm vergleicht (0:54:05) und gegen sie kämpft. Er dient als auditiver Hinweis, der die Spur der Schlangen-Schuppe mit dem Auffinden der Gesuchten verbindet.

In Blade Runner 2049 fällt das Leitmotiv von K am meisten auf, das sich auch in der Titelmusik „2049“ findet: Ein heller Synthesizer steigt in Tonhöhe langsam auf und ist mit einem vibrierenden Echo versehen. Dieses Motiv tritt immer dann auf, wenn K ein weiteres Puzzleteil seiner Identitätssuche findet und sich die Frage stellt, ob er ein Mensch ist. Das erste Mal, wenn bei der Untersuchung von Rachael's Knochen ihre Seriennummer auftaucht (0:26:17), das zweite Mal, wenn er eine Jahreszahl auf dem Baumstamm findet (0:49:10) und das letzte Mal, wenn er Dr. Ana Stelline nach der Echtheit seiner Erinnerung befragt (2:08:13), was jeweils Momente sind, in der er der Wahrheit ein Stück näher kommt.

Eine wichtige Gemeinsamkeit beider Filme ist die markante Nutzung von Regen in der Atmo. Dieser passt zur Düsterkeit, Bedrücktheit und Nostalgie von Film Noir und Cyberpunk Filmen. Außerdem trennt er Drinnen von Draußen. In beiden Filmen regnet es die meiste Zeit und hat verschiedene Wirkungen, er vereinheitlicht die Stimmung und fällt deswegen auch häufig in den Hintergrund. Für Joi in BR 2049 stellt es einen magischen, „echten“ Moment dar, das erste Mal Regen zu erleben. Der Einsatz des Regens in den Schlusszenen verstärkt die Dramaturgie. In BR (1982) deutet der Replikant Roy vor seinem Tod Regen als Zeichen der Vergänglichkeit: „All those moments will be lost, like tears in rain“ (01:46:50). Damit bringt er Regen auch mit Replikanten in Verbindung, die eine kurze Lebenszeit haben. Zum Regen kommt in BR 2049 der Schnee dazu, der sowohl fällt, als K zu glauben beginnt Mensch zu sein, als auch, wenn K stirbt: Dabei steht er für Menschlichkeit und die persönliche Entwicklung, denn Ks Opfer ist der ultimative Akt der Menschlichkeit.

Im Stadt-Sounddesign von Blade Runner (1982) fällt auf, dass orientalische Musik genutzt wird, um den Wechsel zwischen den verschiedenen Stadtteilen zu verdeutlichen, entweder im asiatischen oder im arabischen Stil. Sie verstärken die Atmosphäre des Fremden, sowie die kulturelle Durchmischung der Menschen, die auf der Erde zurückgeblieben sind (Hayward, 2004, S.152). Dazu kommt ein Durcheinander an Stimmen verschiedener Sprachen (Walla), unterschiedlicher Tierlaute, flackernde Neonschilder oder verhallte Händlerrufe. Ein weiteres Element ist das Luftschild, das lautstark Webung für die Off-World macht. Im belebteren Stadtteil kommen noch Ampeln („Cross Now“), Autohupen und Motoren dazu, die zusammen ein wirres Klanggemisch ergeben, sodass es wie eine Collage ständig wechselnder

Geräuschschnipsel wirkt. Vangelis' Soundtrack und das Sounddesign verschmelzen so eng, dass oft unklar bleibt, wo Musik endet und Geräusch beginnt.

Die Stadt von BR 2049 ist auch von verschiedenen Sprachen, Fahrzeugen und Pfeifen sowie asiatischer Musik durchzogen. Neu hinzu kommen jedoch die markanten, elektronischen und basslastigen Ambient-Flächen, die von Hans Zimmer und Benjamin Wallfisch komponiert wurden und das urbane Grundrauschen bestimmen, sowie Bildern und Geräuschen von neonleuchtenden Snackautomaten oder tanzenden Hologrammen. Bereits der erste Blick auf die Stadt zeigt Parallelen zum Vorgänger, denn es wird laustark Werbung für die Off-World präsentiert, nun gekoppelt mit neuen Versprechen wie der Joi-Werbung (0:15:20). Das Sounddesign passt zur multikulturellen, dystopischen Großstadt und das Bild-Ton Gefüge führt zu einer sensorischen Überreizung.

In beiden Filmen zeigt sich die ausgeklügelte Detailverliebtheit des Cyberpunk: jedes Gerät und jeder Ort hat einen bestimmten Sound oder eine typische Atmosphäre.

Durch den multilingualen Aspekt in beiden Filmen, bekommt man das Gefühl, dass Los Angeles von allen Ethnien der Welt bewohnt ist. In BR (1982) spricht der Charakter „Gaff“ einen City Speak, eine Mischung aus europäischen und asiatischen Sprachen (Hayward, 2004, S.153) und auch in BR 2049 sprechen die Nebencharaktere unterschiedliche Sprachen.

In Blade Runner (1982) wird die düstere Film-Noir Atmosphäre häufig unterstützt durch ein Saxophon, das die Intimität der Szenen durch Blues- und Jazz-artige Klänge unterstreicht. Der Synthesizer ist hier Deckmantel, um die nostalgische, typisch Film-Noir-artige Musik in futuristischer Art darzustellen. Diese Verwendung zeigt sich besonders in der romantischen Szene zwischen Deckard und Rachael (ab 1:07:00), in der ein echtes Saxophon und Piano eingesetzt werden, sowie im Tod von Zhora (0:58:00), dessen Wirkung durch ein nostalgisches Synthesizer Motiv, Zeitlupe, Herzschlag, sowie viel Hall verstärkt wird.

Charakteristisch für den BR 2049 ist außerdem die Experimentierfreudigkeit beim Sounddesign.

Sounddesigner Mark Mangini beschreibt, wie er „einen Subwoofer in das Auto seiner Frau, einen alten Honda, einbaute, Metall- und Kunststoffteile darin zum Vibrieren brachte und das Ganze in 7-Kanal-Technik aufnahm: [...] so that whenever we're inside the spinner you're inside of this kind of rattling vibrating thing“ (SoundWorks Collection, 2017). Auch mit ungewöhnlichen Instrumenten wie tibetischen Berghörnern wurde experimentiert, deren Aufnahmen stark verlangsamt und mit Hall und Delay bearbeitet wurden (Avid, 2023). Sie zeigt die Nutzung von natürlichen Geräuschen und lässt die Grenzen zwischen echt und synthetisch verschwimmen.

6.1.1 Rolle des Synthesizers

Aufgrund der Dominanz der Synthesizer wird kurz explizit auf den Yamaha CS-80 eingegangen, Vangelis Lieblings-Synthesizer, der in beiden Filmen verwendet wurde.

Zwar nutzte Vangelis noch weitere Synthesizer, doch der CS-80 nimmt aufgrund seines charakteristischen Klangs und seiner Vielseitigkeit eine Sonderstellung ein.

Der Yamaha CS-80 ist ein analoger Synthesizer der Firma Yamaha, der 1977 auf den Markt kam. Es ist eines der ersten kommerziell vertriebenen polyphonen Geräte und gilt als Meilenstein in der Entwicklung elektronischer Synthesizer (Lösener, 2017).

Der CS-80 besitzt achtstimmige Polyphonie, wobei jede Stimme mit zwei unabhängigen Oszillatoren ausgestattet ist. Dies ermöglicht komplexe und kombinierbare Klangschichtungen. Zur Ausstattung gehören die gewichtete Tastatur, 22 fest programmierte Presets - darunter Streicher, Blechbläser und eine Art synthetisiertes „Clavinet“ („Funk“)- sowie vier frei programmierbare Speicherplätze, die über Schieberegler unter einer Abdeckung eingestellt werden können. Weitere Merkmale sind der polyphone Aftertouch, ein Ribbon Controller für stufenlose Pitch-Bends, Pulsweitenmodulation; sowie einer Auswahl an Filtern und Oszillatoren und reicher Chorus-, Tremolo- und Ringmodulator- Effekte (Jenkins, 2019, S. 77).

Eine Auffälligkeit ist, dass der Synthesizer immer leicht verstimmt klingt, da es kein Auto-Tuning der Voice Boards gibt, was ihn aus künstlerischer Sicht besonderen Reiz verleiht (Bloderer, 2020). Vangelis erwarb mindestens sechs Exemplare, um Ausfällen vorzubeugen (Jenkins, 2019, S. 78).

Er schätzte die Arbeit mit dem Synthesizer, weil sie ihm die Freiheit gibt, spontan symphonische Arbeiten zu leisten (Vangelis' film score for Blade Runner, o. J.). Typische Sounds, die er für den Score erzeugte, waren weiche synthetische Blechbläser-Texturen, lang gezogene Swoops und metallische, ringmodulierte Effekte (Jenkins, 2019, S. 78). Dafür bot sich der Ribbon Controller an, mit dem er seinen Noten einen Pitchbend geben konnte, sowie der polyphone Aftertouch, mit dem er den Klang jeder Note variieren konnte, je nachdem, wie viel Druck er auf die Taste ausübte (Vangelis' film score for Blade Runner, o. J.).

Die erzeugte Musik besitzt eine starke, räumliche und emotionale Qualität, auch weil Vangelis meist keine rhythmischen Elemente nutzte. Sie ist langsam, regungslos, ohne ein starkes Gefühl von Puls oder Metrizität (Hayward, 2004, S.152). Seine Musik besteht aus Texturen, die an der Grenze zwischen Musik und Sounddesign liegen, die Stimmung der Szene festlegen und sich nahtlos mit dem Sounddesign vermischen.

Nicht außer Acht lassen darf man die Verwendung von Hall: Vangelis nutzte viel Hall und verwendete den Lexicon 224, um der Musik Tiefe und Raum zu verleihen und die Weite der

futuristischen Landschaften in Blade Runner zu verstrken. Besonders in der romantischen Szene zwischen Deckard und Rachael spielt der Hall bei der Emotionalisierung der Szene eine groe Rolle (Game-Lopata, 2012, S.43). Der dominante Hall erzeugt eine enorme Wirkung von Gre, mysteri er Paranoia und Distanz zwischen Gegenwart und Erinnerung.

Der Score von BR 2049 sollte Vangelis Score Respekt zollen, weswegen erneut der CS-80 verwendet wurde und die beiden Scores sehr miteinander verflochten sind. Es gab Versuche mit einem Orchester zu arbeiten, doch laut Wallfisch erlaubte es der Film nicht und der CS-80 musste der Star des Films sein (Gold Derby, 2017). Laut Zimmer schtzen sie die Improvisation des CS-80, besonders den After Touch, der es ermglicht von einem Moment zum anderen komplett verschiedene Stimmungen zu erzeugen (SoundWorks Collection, 2017). Des Weiteren ermglicht der CS-80 kraftvolle, sphrische Klnge, die den Film untersttzen. Auch Regisseur Villeneve meint, dass er sich im Bild Freiheiten nahm, aber Sound und Musik konsistent bleiben mussten: „As much as I wanted to be free from the first movie, there were some elements that I insisted, that will be very familiar with the first one, sound and music“ (SoundWorks Collection, 2017).

Wrend die meiste Musik eine lockere Referenzierung ist, ist das letzte Stck des Films „Tears in the Rain“ eine direkte Replikation des gleichnamigen Stckes in BR (1982). Die Platzierung des Stcks wurde strategisch gesetzt, im emotionalen Hhepunkt des Films. Der Wiedererkennungswert ist also gewnscht, auch der narrative Zusammenhang ist hnlich: Beide Replikanten werden in ihrem Tod begleitet, ihre selbstlosen Aktionen haben eindrucksvoll gezeigt, dass Menschlichkeit nicht an Menschsein gebunden ist. Die sich langsam ausbreitenden Flchen des CS-80 zusammen mit der weichen, zerbrechlichen Melodie des Stcks untermalen die Szenen eindrcklich und erhhen sie emotional.

6.2 Analyse der Szenen: Bild-Ton-Beziehung

Im folgenden Abschnitt werden zwei Szenen aus beiden Filmen nach eigener Vorgehensweise analysiert, siehe Punkt 5.2. und anschließend verglichen.

6.2.1 Szene 1: Blade Runner (1982)

Nun wird die Eröffnungssequenz von BR (1982), die den Flug über die Stadt bis zur Auseinandersetzung im Büro beinhaltet, analysiert (00:03:00 - 00:07:00).

Bild ohne Ton

Der Film startet mit einem Blick über die nächtliche Skyline der futuristischen Stadt. Im Vordergrund erheben sich die Hochhäuser, während sich die Stadt im Hintergrund durch tausende punktuelle Lichter zeigt. Mehrere Feuerexplosionen schießen aus den Türmen empor, am Horizont schlägt ein Blitz ein und fliegende Autos - im Film „Spinner“ genannt - durchkreuzen den Himmel, von denen zwei näher heranrücken, um dann aus dem Bild, in der Ferne zu verschwinden.

Die Kamera nähert sich langsam den Hochhäusern, aus deren Türmen noch immer Flammen und Rauch aufsteigen. Am Horizont erscheinen zwei massive, pyramidenartige Gebäude. Es folgt ein kurzer Schnitt auf ein Auge, in dem sich die Stadt spiegelt. Während sich die Kamera dem Bauwerk weiter annähert, flackern kurze Einschübe auf: das Auge, ein Blick ins Innere, dann wieder eine Außenansicht – jedes Mal ein Stück näher. Schließlich zeigt die Außenansicht den Bereich unmittelbar vor dem Raum, in dem die folgende Szene spielt. Danach verbleibt die Kamera im Inneren.

Ein Mitarbeiter steht in einem Büroraum und raucht. Ein zweiter Mann, der Replikant Leon tritt ein und setzt sich ihm gegenüber. Eine kleine Kamera wird aufgeklappt, die das Auge des Replikanten vergrößert auf einem Monitor zeigt. Es beginnt ein Gespräch, eine Art Test, während die Kamera zwischen den Blickpunkten der beiden Männer sowie dem Auge auf dem Bildschirm wechselt. Leon entwickelt einen starren Blick, zieht plötzlich eine Waffe und schießt. Sein Gegenüber stürzt samt Stuhl durch die Wand.

Ton ohne Bild

Eine Explosion leitet den Film ein, begleitet von einem harfenähnlichen, aufsteigenden Glissando und zwei Trommelschlägen, während ein brodelndes Rauschen durchgehend präsent bleibt.

Die weitere Atmosphäre ist geprägt von weiteren Explosionen mit viel Nachhall, einem tiefen, sägenden Synthesizer und einem hohen, langgezogenen Padton. Ein fliegendes Auto zischt vorbei, für eine Unterbrechung sorgt ein elektrisch rauschender Blitzeinschlag, der abgelöst wird von einer weiteren Feuerexplosion. Der Einsatz eines lauten Synthesizers übertönt eine dezent surrende Sirene.

Es startet die Titelmelodie, eine viertönige, aufsteigende Melodie, die in hoher Tonlage als synthetischer Streicherklang erklingt: Der erste Ton hat einen schwachen Anschlag und wird langsam lauter, während die folgenden Töne klar und deutlich im Vordergrund stehen. Ein harfenähnliches, aufsteigendes Glissando sowie mehrere sanfte, metallische Schläge – an Beckenschläge erinnernd – erklingen, bevor sich die Melodie fortsetzt und den Beginn der Sequenz weiterführt.

Eine weitere Explosion ertönt, und die Geräusche der vorbeifliegenden Autos vermehren sich und werden lauter. Zum Ende der Melodie klingt sie in einem metallisch-heulenden Synthesizerklang aus.

Ein wiederkehrender Sirenenton, dunkles Rauschen, kombiniert mit einem glitzernden Klangspiel und einem elektronischen, regelmäßigen Piepen – fast wie bei einem Herzschlaggerät – etabliert einen neuen Raum. Eine elektronische Durchsage, eingeleitet durch ein verhalltes Signal, kündigt „Kowalski, Leon“ an; die Stimme bleibt als Hintergrundelement bestehen. Ein Klopfen ist zu Hören. Mechanisches Surren, Klicken, Rattern, hohes Piepsen und elektronische Mischklänge verdichten die akustische Kulisse, die ansonsten von Stille durchzogen ist.

Zwei Männer führen ein Gespräch; der Mitarbeiter führt einen Voight-Kampff-Test durch, der Replikanten identifizieren soll, oder wie er erklärt „It's a test, designed to provoke an emotional response“ (0:06:57). Leon, der getestet wird, reagiert zunehmend gereizt und unterbricht ihn mehrfach. Im Verlauf setzt ein Herzschlag ein, der sich mit wachsender Spannung verstärkt, während die Stimme des Mitarbeiters künstlich verhallt und die Klänge diffuser werden. Nach einer Frage nach seiner Mutter antwortet dieser: „My mother, let me tell you about my mother“ (00:07:13). Währenddessen kehrt das elektronische Piepen zurück, nun unterlegt mit einem dumpfen Bass. Ein wuchtiger Schuss in fortissimo durchbricht die Szene, begleitet von einem hellen Riser, einem Stoß und berstendem Glas. Ein zweiter Schuss folgt, begleitet von weiterem Zersplittern.

Erster Eindruck und Overall Mood

Der erste Eindruck ist überwältigend und geheimnisvoll – die Einführung in eine fremde, neue, dystopische Welt. Die Stimmung wirkt melancholisch, fast poetisch, doch durch die Dunkelheit,

sowohl in Bild als auch in Ton und die funkelnden Lichter entsteht zugleich eine unbestimmte, erwartungsvolle Spannung, die im Büro weiterhin in der Luft liegt.

Bild - Ton Vergleich - narrativ

In dieser Szene sind Bild und Ton eng miteinander verzahnt. Der Ton unterstützt die narrative Struktur, indem er die Atmosphäre des Stadtflugs und die wechselnde Dynamik im Raum präzise akzentuiert. Musik, Geräusche und visuelle Dramaturgie sind so aufeinander abgestimmt, dass ein geschlossenes Spannungsgefüge entsteht.

Einige Ausnahme bildet Übergang vom Flug über die Stadt in das Gebäudeinnere, bei dem Außen- und Innenraum mehrmals im Schnitt wechseln. In diesem Abschnitt ist die Klanggestaltung – vor allem durch die Musik – bewusst ambivalent gehalten, sodass Bild und Ton nur lose narrativ verbunden sind.

Zu Beginn dominiert die non-diegetische Musik, die aus atmosphärischen Flächen besteht. Die einzigen diegetischen Geräusche – Autos und Explosionen – verschmelzen mit der Musik und unterstützen so die visuelle Weite und Bewegung der Stadtlandschaft. Während die Kamera sich der Stadt auf einer horizontalen Ebene nähert, bringt die Musik eine vertikale Ebene hinzu (Chion 2012, S. 40f.): Das Aufsteigen des Synthesizers sowie die übereinanderliegenden hohen und tiefen Flächen suggerieren eine Bewegung im Raum nach oben und unten und erzeugen so eine klangliche Dreidimensionalität. Dies entspricht dem, was Chion als „Superfeld“ bezeichnet: Der Ton überschreitet die Grenzen des visuell begrenzten Raums und erweitert ihn (Chion 2012, S. 121f.).

Sobald das Geschehen im Raum beginnt, hört die Musik auf, die Sprache fällt in den Vordergrund, lediglich die Lautsprecherdurchsage bleibt im Hintergrund. Dahinter liegen eine Vielzahl elektronischer Geräusche, deren Quellen teils sichtbar (z.B. Computerbildschirm, Kamera), teils nicht eindeutig zuzuordnen sind. Das Übereinanderliegen dieser Klänge erzeugt eine Komposition aus Geräuschen.

Zu einer markanten Änderung führt der Einsatz des Herzschlags, der durch seine aufsteigende Lautstärke langsam den Dialog übertönt.

Wichtige Synchronisationspunkte sind die Explosionen, der Blitz und die Autos im Stadtpanorama sowie der Schuss im Büro.

Eine weitere Bild-Ton-Beziehung zeigt sich beim Einblenden des Auges in Kombination mit der musikalischen Gestaltung, die einen „valeur ajoutée“ bildet, verstärkt noch durch den Synchronisationspunkt der Explosion, deren Spiegelung im Auge sichtbar ist.

Der Schuss ist das klanglich dominante Element der Szene, während die vorherige Klanggestaltung insgesamt zurückhaltend und dezent bleibt.

Beispiel für ein negatives Bild ist die Lautsprecherdurchsage – sie verlangt kein Bild und bleibt rein akustisch präsent.

Bild-Ton - perzeptiv

Die atmosphärische, orchestrale Musik sorgt für eine eindrucksvolle Stimmung und überhöht die Szene, gleichzeitig wird die Weite der Stadt verdeutlicht.

Der Einsatz der Melodie wird als willkommene Begrüßung wahrgenommen.

Die Weiterführung der Melodie wirkt äußerst hoffnungsvoll und erhaben, durchdrungen von kraftvoller Intensität – sie erscheint majestatisch und überwältigend. Es entsteht der Eindruck eines Helden, der eine neue Welt entdeckt. Das Abklingen der Melodie wirkt bedrohlich. Dieser plötzliche Wandel lässt den Zuschauer Gefahr wittern und erinnert eindringlich an den Ernst der Lage.

Der gefühlsbetonte Einsatz des Sounddesign, das hier von der Musik getragen wird, steht für das Phänomen der „Wiedergabe“, statt der alleinigen „Reproduktion“. Der Ton wird passender wahrgenommen durch die Wiedergabe der dazu gehörenden Gefühle (also der Wahrnehmung der Bewegung), statt der originalgetreuen Wiedergabe des Klangs (Chion, 2012, S.93).

Die Bild-Ton-Beziehung beim Motiv des Auges hebt die Szene auf eine symbolische Ebene. Das Auge ist in Blade Runner ein zentrales Motiv und Symbol für Wahrnehmung, Erkenntnis und Identität. Der Blick auf die Stadt im Spiegelbild des Auges stellt eine visuelle Verbindung zwischen Individuum und urbanem Raum her und verweist auf die zentralen Themen des Films.

Das Aussetzen der Musik im Innenraum und der alleinigen Verwendung von Geräuschen, die durch ihre Zusammenstellung zeitweise musikalisch wirken, sorgen für Nervosität und verstärken die Unruhe der Stille. Besonders die Kombination von dominantem Herzschlag, hallender Stimme und dissonanten Soundeffekten erzeugen den Eindruck eines subjektiven Erlebens aus Leons Perspektive, geprägt von Nervosität. Dazu kommt ein dumpfer Bass, der für Unruhe und Spannung sorgt und vorwegnimmt, dass gleich etwas passieren wird.

Der Schuss ertönt lautstark und der Kontrast zwischen leise und laut verstärkt dessen Wirkung – der Zuschauer erschrickt.

6.2.2 Szene 1: Blade Runner 2049

Die Eröffnungssequenz von BR 2049, die den Flug über die Landschaft bis zum Kampf zwischen K und Morton umfasst (00:01:48–00:08:18), wird im Folgenden analysiert. Wegen der Länge der Szene erfolgt die Betrachtung bis zum Abschluss des ersten Kampfabschnitts.

Bild ohne Ton

Der Film beginnt mit einer Nahaufnahme eines sich öffnenden Auges. Anschließend folgt ein Flug über eine künstliche, dystopische Landschaft aus kreisförmig angeordneten Feldern von Sonnenkollektoren, die sich um turmartige Strukturen reihen und bis zum Horizont reichen. Die

Szenerie wird aus verschiedenen Perspektiven gezeigt, bevor ein fliegendes Auto über das Bild gleitet und am Horizont verschwindet. In der rechten unteren Ecke erscheint der Hinweis „Californien 2049“. Dann wechselt der Blick ins Innere eines „Spinners“ der Los Angeles Police, wo ein schlafender Pilot zu sehen ist. Der Fokus richtet sich erneut auf landwirtschaftliche Felder, die beim Näherkommen grau und künstlich wirken, bevor das Fahrzeug in eine karge, braune Landschaft fliegt.

Eine Hand fischt Larven aus dem Wasser, dann wird ein Mann im Schutzanzug in seiner Arbeitsumgebung gezeigt: einer Proteinfarm. Er blickt auf und sieht ein Auto tief über dem Dach der gewächshausartigen Anlage fliegen und landen.

K steigt aus, blickt sich um, läuft auf ein nahegelegenes Haus zu und tritt ein. Mehrere Blickwinkel zeigen das Innere: Es ist düster, ein Wassertopf kocht in der Küche. Der Schnitt wechselt zum Mann im Schutzanzug, der draußen seinen Helm abzieht und das Auto, sowie eine kreisende Drohne sieht. Er betritt das Haus, stellt seine Gummistiefel ab und wäscht sich in der Küche die Hände - in einer Totale sieht man K in der Ecke sitzen. Es beginnt ein Gespräch zwischen dem Replikanten Sapper Morton und K, begleitet von wechselnden Einstellungen beider Seiten. Sapper holt Larven und legt sie vor K. Das Gespräch geht weiter und wird durch Einstellungen des kochenden Kochtopfs, sowie Sappers Tasche ergänzt. Nach einer Weile holt K seine Pistole heraus und legt sie auf den Tisch vor ihm. K holt zusätzlich ein kleines Gerät heraus, während Sapper ein Messer zieht. Ein hitziger Kampf geht los, K kann das Messer abwehren, wird von Sapper gegen eine Wand gestoßen, schließlich stürzen beide hindurch und Sapper würgt K am Hals.

Ton ohne Bild

Der Beginn der Szene wird von einem stotternden Bass-Sweep eingeleitet, überlagert, von sich ausbreitenden, höheren Frequenzen. Zeitgleich erklingen metallische Streicherpads, unterlegt von tiefen, dröhnenden Basstönen und einem windigen Sweep im Hintergrund. Ein fliegendes Auto rattert vorbei, während die Streicherklänge in mehreren Akkorden weiterklingen und sich langsam fortsetzen. Begleitet werden sie von einem oszillierenden, anschwellenden, hauchigen Bass und einem einzelnen Trommelschlag. Eine Sprechanlage knackt und rauscht.

Die Streicherpads klingen langsam ab, ein einzelner hallender Trommelschlag ertönt. Im Abklingen folgen Gurgeln und Wasserplätschern, dann ein tiefes, sonores, ratterndes Motorengeräusch, das sich nähert. Luftzug, Landen und das Abschalten des Motors werden hörbar. Fußschritte, eine Tür und brodelndes Wasser folgen. Ein lautes Zischen, wie entweichende Luft, unterbricht die Stille, jemand zieht einen luftdichten Schutzanzug aus.

Weitere Schritte, erneut die sich öffnende Tür, brodelndes Wasser, dann entfernen sich die Schritte, ein Wasserhahn läuft. Die Stimme von K durchbricht die Stille: "I hope you don't mind me taking the liberty... I was careful not to drag in any dirt" (00:05:43). K befragt Sapper Morton nach seinem Namen und seiner Tätigkeit. Im Gespräch erklingen weitere Küchengeräusche, der brodelnde Kochtopf ist abwechselnd im Vordergrund und im Hintergrund hörbar. Im Verlauf des Gesprächs wird deutlich, dass K ihn töten wird. Ein zischendes Geräusch ertönt, ein Gerät schaltet sich ein, begleitet von einem dezenten Klang einer Messerschneide. Als K das Gerät an Sapper verwenden will ("If you could look up and to the left, please" (00:08:00), beginnen plötzlich Kampfgeräusche: Stöhnen und dumpfe, harte Schläge gegen eine Wand. Diese variieren in der Dumpfheit, schließlich hört man Bröckeln einer Wand und die Resonanz des Raumes.

Erster Eindruck und Overall Mood

Der erste Eindruck ist ernst, mysteriös und von Leere durchzogen. Die weiten, menschenleeren Felder erzeugen eine bedrückende, bedrohliche Einsamkeit – verstärkt durch dissonante Klänge, die der Stimmung einen melancholischen Unterton verleihen. Im weiteren Verlauf sorgt die Stille für spürbare Anspannung.

Bild - Ton Vergleich - narrativ

Musik, Ton und Sprache sind in dieser Szene harmonisch auf die Handlung abgestimmt und verstärken die narrative Wirkung. Anfangs dominiert die nicht-diegetische Musik, außer der nur wenige Geräusche erklingen: ein vorbeizischendes Auto und die Autosprechchanlage.

Der Flug über die Landschaft wird aus vielfältigen Kameraperspektiven inszeniert: Die Kamera bewegt sich nicht nur vorwärts, sondern wechselt zwischen Vogelperspektive, seitlichen Bewegungen und dynamischen Schwenks, wodurch ein vielschichtiges Panorama entsteht. Die Musik, bestehend aus Tiefen und Höhen und einer fortschreitenden Melodie verleiht dem Panorama zusätzlich eine vertikale Dimension, verstärkt die Räumlichkeit und schafft eine zeitliche Linearisierung, die die einzelnen Einstellungen narrativ miteinander verbindet.

Im Anschluss übernehmen die Geräusche, es erklingt keine Musik mehr. Das Anfliegen und Landen des „Spinners“ ist in seinem dröhnenden Bass markant. Danach ertönen lediglich leise Umgebungsgeräusche, draußen bestehend aus Wind und in der Wohnung bestehend aus Wasserkocher und Raumton, während die Schritte hervortreten. Sobald der Dialog beginnt, übernimmt die Sprache die Dominanz.

Die markanten Synchronisationspunkte sind das Anschalten des Geräts, das Messerzücken, sowie die massiven Stöße gegen die Wand.

Das sich öffnende Auge erhält durch das gleichzeitig ertönende Arpeggio einen *valeur ajoutée*.

Auffällig sind die zahlreichen Schnitte während des Gesprächs, die für Dynamik sorgen und deren Wechsel vor allem am Wasserkocher bemerkbar sind: Dieser hält sich im Großteil des Gesprächs im Hintergrund und dominiert akustisch immer dann, wenn er im Vordergrund sichtbar ist. Außerdem ist die Erzählweise prägnant geführt, sie führt das Auge des Zuschauers: Wichtige Objekte werden in Nahaufnahme gezeigt und mit akustischem Geräusch hervorgehoben (Larven, Gerät, Messer).

Darüber hinaus wechselt die Bild-Perspektive während des Kampfes von einer Seite der Wand auf die andere und wechselt darum auch die Hörperspektive. Dieser Wechsel wird durch eine Veränderung im Klangbild deutlich: Die Schläge klingen nun dumpfer. Die Bild-Ton-Beziehung wird gezielt eingesetzt, denn während die Quelle des Kampfes auf der anderen Seite nicht mehr sichtbar ist, bleiben die Auswirkungen – die dumpfen Schläge und die langsam brechende Wand – wahrnehmbar.

Dadurch entsteht eine Vektorisierung im Sinne Chions, also eine zeitliche Erwartungshaltung, die sich im weiteren Verlauf erfüllt.

Bild-Ton - perzeptiv

Das sich öffnende Auge als Einstieg fungiert als zentrales Motiv und erzeugt den Eindruck, dass das Auge zum Leben erwacht - zugleich spiegelt dieser erste Blick den Moment wider, in dem auch der Zuschauer erstmals in die Welt des Films eintaucht.

Der heulende Klang der Streicher in Verbindung mit dem hauchigen Bass schafft eine beklemmende Atmosphäre, die die Kargheit und Monotonie der Landschaft akustisch unterstreicht. Trotz ihrer beklemmenden Wirkung entfaltet die Musik eine beeindruckende Klanggewalt, die die Szene atmosphärisch auflädt und das Publikum unmittelbar in die filmische Welt hineinzieht.

Das Wasserkochen in der Anfangsszene von Blade Runner 2049 erzeugt ein Gefühl von Zeit und Alltäglichkeit. Dieses scheinbar banale Geräusch hebt die Normalität des Moments hervor und betont zugleich, dass K ein Fremder in dieser Umgebung ist. Die alltägliche Handlung lullt den Zuschauer in eine trügerische Ruhe und verstärkt so die Erwartung, dass etwas Ungewöhnliches oder Bedrohliches geschehen wird. Das Wasserkochen schafft damit eine subtile Spannung und unterstreicht Ks Rolle als Eindringling in einer ansonsten routinierten, menschlichen Welt.

Das akustische Hervorheben der wichtigen visuellen Hinweise, gibt dem Zuschauer Zeit nachzuvollziehen, was für das weitere Geschehen wichtig ist. Die Bild-Ton-Beziehung wird auch im Dialog genutzt: Das Ablegen der Waffe ergänzt den gesprochenen Text und ermöglicht es dem Zuschauer, das Bevorstehende selbst zu erschließen („If taking you in is an option, I'd much prefer that to the alternative“ (00:07:28)). Der Perspektivwechsel beim Kampf, verstärkt

den Effekt des Kampfes und macht die Kraft des Kampfes deutlich. Das Fehlen der Musik an der Stelle lässt das Geschehen für sich sprechen und erzeugt ein Gefühl von Unmittelbarkeit. Dazu kommt der Kontrast zu der Stille vorher, wodurch die lauten Kampfgeräusche umso eindringlicher wirken.

6.2.3 Vergleich der beiden Eröffnungsszenen

Anhand der Eröffnungssequenzen zeigt sich eine klare Korrelation zwischen den beiden Filmen: Die Musik nimmt Bezug auf den Vorgänger, greift die Weite der Landschaft auf und vermittelt ein Gefühl von Überwältigung und Staunen. Charakteristisch sind markante Trommelschläge, gezügelte Synthesizer-Klänge und eine prägnante Titelmelodie. Gleichzeitig ist die Musik trotzdem auf die unterschiedliche Landschaft angepasst: Während Blade Runner (1982) melancholische Monumentalität ausdrückt, vermittelt Blade Runner 2049 die bedrückende Leere der Landschaft. Der Einsatz des CS-80 unterstützt in beiden Filmen die improvisatorische Gestaltung. In Blade Runner 2049 wirken die tiefen, getragenen Klangflächen voller und organischer und erzeugen dadurch eine eindringlichere Tiefe, während der Originalfilm tendenziell synthetischer klingt. Die Musik intensiviert die emotionale Wirkung der Bilder und trägt durch ihre vertikale Ausgestaltung zur Dreidimensionalität der Szenen bei. Zudem erzeugt 2049 mit seinem Sub-Bass eine körperlich spürbare Präsenz, während der Bass im Originalfilm dezenter ist und die Musik insgesamt heller klingt. Weitere Gemeinsamkeit ist die perfekte Abstimmung der Musik mit der Landschaft und dem Geschehen, sodass die wenig vorkommenden „echten“ Geräusche sich perfekt eingliedern, was zu einer Verschmelzung der Grenzen zwischen Musik und Sounddesign führt.

Beim Start der Handlung arbeiten beide Szenen mit einer Reduktion des Sounddesigns. BR (1982) schafft dabei eine unruhige Stille durch überlagerte elektronische Effekte und setzt auch einen subjektiven Standpunkt ein, der zu einem unwirklichen Moment führt, bevor es zum Höhepunkt kommt.

BR 2049 hingegen setzt tatsächlich nur diegetische Sounds ein und spielt mit gezielter audiovisueller Platzierung bestimmter Objekte und dem brodelnden Wassertopf als konsistentes Klangobjekt. Es wird somit in beiden Fällen eine trügerische Ruhe geschafft, die jeweils unterschiedlich gestaltet ist. Beide Kampfangriffe führen durch die Dynamik der Lautstärke von piano zu fortissimo zu einem Überraschungsmoment.

Außerdem gibt es das Motiv des Auges: Ein visuelles Motiv, das in Blade Runner 2049 neben der bereits genannten Wirkung eine klare Anspielung an BR (1982) ist, ein Hinweis, dass die Blade Runner-Welt zurück ist und die Reise losgeht.

Die beschriebenen musikalischen und klanglichen Mittel sind typisch für Blade Runner und dienen dazu, die emotionale Wirkung der Szenen zu intensivieren und die Wahrnehmung des Zuschauers gezielt zu steuern.

6.3 Analyse von Szene 2

6.3.1 Szene 2: Blade Runner (1982)

Im Folgenden wird der dramatische Höhepunkt aus BR (1982), ab Deckards Flucht aufs Dach bis zu seiner Rettung durch Roy, analysiert (01:43:00 - 01:46:00).

Bild ohne Ton

Es ist Nacht, und es regnet in Strömen. Deckard klettert angestrengt über eine Dachkante eines Hochhauses. Als er es schafft, bleibt er für einen Moment liegen. Ein Zwischenschnitt zeigt den Replikanten Roy, der ihn verfolgt. Schließlich richtet Deckard sich mühsam auf und blickt dich suchend um – er braucht einen Ausweg um sich vor Roy zu retten. Der Schnitt zeigt abwechselnd Deckards Flucht und das andere Ende des Dachs, zu dem er fliehen will – eine filmische Andeutung seines nächsten Schritts. Er hält abrupt an, als sich die Dachluke öffnet und Roy auf das Dach tritt. Deckard wendet sich ab, rennt in die entgegengesetzte Richtung und springt auf das Nachbardach. Der Sprung gelingt ihm jedoch nicht vollständig; er kann sich nur an einer hervorstehenden Stahlstrebe festklammern. Die Kamera nähert sich seinem Gesicht, bis es in Nahaufnahme zu sehen ist.

Die Kamera wechselt in die Froschperspektive: Roy steht in voller Größe auf der gegenüberliegenden Dachkante über ihm. Dann folgt ein Schnitt zu Deckard, der sich weiter an der Strebe festhält. Dieser Wechsel zwischen den beiden Perspektiven wiederholt sich mehrfach.

Roy steht nun ruhig mit einer Taube in seinen verschränkten Armen, er dreht sich schließlich um und nimmt Anlauf. Roy springt – und landet sicher auf der anderen Seite.

Er erscheint erneut in Froschperspektive, diesmal als Over-the-Shoulder-Shot aus Deckards Sicht. Deckards Kräfte schwinden, seine Hände rutschen von der Stahlstrebe ab. In einer Nahaufnahme beginnt Roy einen kurzen, intensiven Monolog. Als Deckard den Halt endgültig verliert und zu stürzen droht, schießt Roys Hand hervor und ergreift sein Handgelenk. Mit einer Hand zieht er ihn langsam hoch und lässt ihn dann auf das Dach fallen. Deckard weicht rücklings zurück, bis er gegen eine Säule stößt. Roy tritt langsam näher – nur seine Beine sind zu sehen, wie sie auf Deckard zugehen.

Ton ohne Bild

Die Szene beginnt mit mehrmaligem Glockenschlag, kombiniert mit einem dissonanten Synthesizer, worauf ein markantes Grollen ertönt, dem weiteres Donnergrollen mit tieffrequentem Nachhall folgt. Dazwischen erklingen hallende Schritte, die sich klanglich absetzen. Die anfangs etablierte akustische Atmosphäre geht weiter mit kräftigen Regen und ein regelmäßiges Quietschen von Metall, in Kombination mit einem tiefen mechanischen Klopfen. Es donnert einmal und mehrmals hört man windartige Sweeps. Im Hintergrund erklingt kurz diegetische Musik: asiatische hohe Flötenmusik, die aus der Stadt kommen muss. Dazu kommt dumpfes, rhythmisches Donnerschlagen. Währenddessen hört man Schritte durch Pfützen laufen und durch die Szene hindurch durchgehend Deckards Atmen. Seine Schritte sind zu hören, als er zu rennen beginnt. Ein metallischer Schlag erklingt, gefolgt von einem Paukenschlag und einanschwellender Synthesizer. Man hört wieder Schritte sich rennend entfernen, bis sie stoppen. Die Aktion wird von einem Synthesizer begleitet, der anschwellt und verzerrt wieder abschwellt, sowie Glockenschlägen.

Die elektronische Titelmusik startet aufsteigend und verzerrt, während man ein ringendes Atmen hört. Die Musik bricht kurz darauf wieder ab. Anschließend ertönt mehrmals ein Glockenschlag, die Titelmusik beginnt wieder, und es setzt ein grummelnder Bass ein. Ein anschwellender Trommelwirbel endet in einem markanten Schlag eines Crashbeckens. Ein hoher vibrierender Synthesizer eröffnet sich. Deckards Atmen ist wieder hörbar. Ray verkündet: „Quite an experience to live in fear, isn't it? That's what it is to be a slave“ (01:45:15), das aufsteigende Ringen des Synthesizers geht weiter. Der hohe Synthesizer wird immer markanter und schwingt weiter, bis er kulminiert in einem klimpernden, tiefen Schlag, fast wie ein Schluss. Deckard wimmert. Die Titelmelodie steigt wieder auf, während die Glocken ertönen. Man hört einen Fall eines Körpers und das Atmen wird ruhiger. Dabei bricht die Titelmusik zügig ab.

Erster Eindruck & Overall Mood

Der erste Eindruck ist unheimlich und angespannt, vor allem durch das zurückhaltende Sounddesign mit den vereinzelten Quietschgeräuschen. Die mehrfach einsetzende Titelmusik wirkt dabei zugleich düster und heroisch.

Bild - Ton Vergleich - narrativ

Bild und Ton greifen in dieser Sequenz eng ineinander. Die Balance ist eindeutig, der Ton unterstützt die Narrative und strukturiert die Szenenübergänge.

Die Dominanz innerhalb der Tonspur wechselt je nach dramaturgischem Fokus zwischen Umgebungsgeräuschen, musikalischer Untermalung und Sprache. Markant ist die non-diegetische Titelmusik, die immer wieder in Verbindung mit den Glocken ertönt. Sie entspricht der musikalischen Eröffnung des Films, wenngleich verzerrt.

Zu Beginn überwiegen die non-diegetischen Glockenschläge in Verbindung mit der synthetischen Untermalung. Die Atmo fällt in den Hintergrund, nur der Donner ist markant. Anschließend überwiegen die natürlichen Geräusche auf dem Dach, von denen vor allem der Regen im Vordergrund steht. Das Quietschen des Metalls in Verbindung mit dem tiefen Klopfen wird am Anfang etabliert, und ist später nur noch vereinzelt zu hören. Sobald die Musik beginnt, rücken die Geräusche in den Hintergrund. Immer wieder übernimmt die Titelmelodie, die jedoch immer nur in Bruchstücken angeschnitten wird. Dominant ist außerdem Deckards Atmen, das im Kontrast zur Musik immer wieder in den Vordergrund rückt. Auffällig ist, dass im Kontrast zu Deckards Atmen, Roys Atmen nicht merklich zu hören ist, was besonders beim Hochziehen Deckards bemerkt wird. Man hört außerdem Deckards Zurückweichen, nachdem er wieder Boden unter den Füßen hat, nicht bzw. nur geringfügig. Markante Synchronisationspunkte sind das Öffnen der Dachluke, das auffällig visuell und akustisch inszeniert wird. Auch der misslungene Sprung Deckards wird durch eine Kombination aus Bild, natürlichen Geräuschen und abfallender non-diegetischer Musik hervorgehoben. Roys Landung wird primär auditiv markiert, die Kamera zeigt nicht vordergründig seine Landung, der Fokus liegt auf Deckards Reaktion. Roys Monolog ist durch die Nahaufnahme deutlich in Szene gesetzt, dazu tritt akustisch die Musik in den Hintergrund, wodurch der Dialog in den Vordergrund rückt. Der auffälligste Synchronisationspunkt ist Deckards Fallen, das unnatürlich dominant durch den lauten Schlag in Szene gesetzt wird.

Bild-Ton - perzeptiv

Die Glockenschläge zu Beginn der Szene, in Verbindung mit dem dissonanten Synthesizer, wirken wie ein schlechtes Omen, was noch durch den warnenden Donner verstärkt wird. Der Zwischenschnitt von Roy, sorgt dafür, dass der Zuschauer an die Gefahr durch den Verfolger erinnert wird.

Die Szene geht weiter mit leisen, reduzierten Sounddesign, das vorrangig aus Umgebungsgeräuschen besteht. Diese ‚Stille‘ sorgt für eine gespannte Atmosphäre und für eine Wachsamkeit auf das folgende Geschehen. Besonders das Quietschen und Böllern der Räder macht nervös. Ein sich im Hintergrund haltender Donnerschlag steigt mehrmals an markanten Stellen ein und sorgt für einen unterbewussten Stress.

Mit dem Paukenschlag bei Roys Erscheinen, wird dieser als Feind stereotypisiert und sorgt auf der anderen Seite dafür, dass man mit Deckard mitfeiert. Roys Inszenierung sowohl in den Kameraeinstellungen, als auch im Ton, setzt ihn als überlegenes Raubtier in Szene. Die wechselnden Kameraeinstellung auf die Gesichter Deckards (Panik) und Roy (Überlegenheit) sorgen für eine stärkere Personifizierung mit den Charakteren, sowie eine ständige Erinnerung an die bedrohliche Situation, die auditiv untermalt wird.

Der Sprung Deckards auf das rettende Dach wirkt, in Verbindung mit den Glocken und der verzerrten Musik wie ein schicksalhafter Schlag, denn Deckard schafft es tatsächlich nur zu einem Dachpfosten, an dem er sich festklammert. Das Symbol der Glocke wird assoziiert mit Schicksal und Vergänglichkeit, sowie im Christentum mit der Signal- und Alarmglocke

(Görne, 2017, S. 132f.). Die Glocke zieht sich durch die ganze Szene durch und tritt auch immer wieder in Kombination mit der Musik auf, was die Szene als schicksalhaft markiert. Im Vergleich zu Deckards Sprung wird bei Rays Sprung mit dem Einsatz des Trommelwirbels eine ganz andere Erwartungshaltung gesetzt, die er schließlich auch erfüllt, als er es ohne Probleme auf das gegenüberliegende Dach schafft. Das schwelende Crescendo in der Musik führt zu einer Erwartungshaltung, dass Deckard bald abstürzen wird. Ein klanglicher Spannungsbogen, der - nach Chion - als zeitliche Fluchlinie gelesen werden kann, also ein klanglicher Verlauf, der eine klare Richtung in der Zeit vorgibt (Chion, 2018, S. 224). Das Eintreten von Deckards Absturz ist somit keine Überraschung, wohl aber seine plötzliche Rettung durch Ray. Das Erklingen der non-diegetischen Titelmelodie bei dieser Rettungsaktion erhöht Rays Figur und lässt ihn trotz der Gefahr, die immer noch von ihm ausgeht, heldenhaft wirken.

Der abrupte Rückzug der Musik, nach dem Höhepunkt wirkt wie ein akustischer Abschluss und lässt den Zuschauer schnell wieder in der Gegenwart ankommen.

6.3.2 Szene 2: Blade Runner 2049

Abschließend wird der dramatische Höhepunkt aus BR 2049, vom Kampf zwischen K und Luv, bis zu Luvs Tod, analysiert (2:22:40 - 2:25:40). Wegen ihrer Länge wird ein Ausschnitt aus der Kampfsequenz genommen.

Bild ohne Ton

Die Szene findet außerhalb Los Angeles statt, an der „Sea Wall“, einer rießigen Befestigungsmauer, die nach unten hin abrupt im Meer endet. Deckard ist im wellenumschlungenen „Spinner“ angekettet, welcher von der Mauer abzurutschen und unterzugehen droht. Luv und K kämpfen davor im Wasser um Leben und Tod, Luv zieht ein Messer, K weicht dem Messer aus. Es kommt zu einem Handgemenge und Luvs gewinnt nur die Überhand, indem sie ein zweites Messer zieht und K in den Rücken sticht. Luv drückt K einen Kuss auf den Mund, entfernt sich rückwärts und schwimmt zum „Spinner“. Deckard droht zu ertrinken und kämpft deswegen mit seinen Handschellen.

Luv erreicht schwimmend Deckard im „Spinner“, nimmt sein Gesicht in ihre Hände und spricht ein paar Worte zu ihm. In diesem Moment kommt K von hinten und reißt sie zurück. Es bricht ein weiterer Kampf auf Leben und Tod aus. Schließlich tötet K Luv durch Ertränken.

Im Schnitt wird dieser Kampf mit schnell wechselnden Perspektiven ausgedrückt: Nahaufnahmen der Personen über Wasser, unter Wasser, von vorne, als auch von hinten mit Blick zur Wasseroberfläche. Dazu kommt Deckards Überlebenskampf, den Kopf über Wasser zu halten, sowie ein Blick von oben aus Drohnenperspektive auf den Spinner im Wellengang des Meeres. Es endet mit finalen Perspektivwechsel, Ks Blick auf die tote Luv und Luvs lebloses Gesicht auf K.

Ton ohne Bild

Die Szene beginnt mit einem sich wiederholenden, wuchtigen und dröhnenden Bass, der in der Szene immer wieder an markanten Stellen auftritt.

Zu Beginn wechselt sich dieser wuchtige Bass mit den Geräuschen und Sounds von Faust-Schlägen, einem hohen Riser, Wellenbrechen, Gischt, Meeresrauschen, sowie Synthesizer Flächen im Hintergrund, ab.

Kampfgeräusche sind hörbar, eine metallische Messerschneide blitzt auf, und wechselt sich mit Kampfstöhnen ab. Es folgt flächig aufsteigende Synthesizer-Musik, gefolgt von Trommelschlägen, was kulminiert in Luvs Statement „I'm the best one“ (2:23:26).

Deckards Überlebenskampf wechselt sich ab mit schnappartigen Atmengeräuschen und gurgelnden Wassersounds, sowie metallischem Knarzen und Wellen, die sich brechen.

Währenddessen erklingt keine Musik, stattdessen sind die natürlichen Geräusche des stürmischen Meeres hörbar.

Darauf folgt wieder der aufsteigende helle Synthesizer, worauf Luv „Off-world is waiting“ (2:24:09) ankündigt. Abrupt ertönt der dröhnende Bass, man hört Erwürgen, Schnappatmen, erstickendes Gurgeln unter Wasser, was in zwei nervtötenden hohen künstlichen Risern endet. Die Kampfsequenz sowohl unter Wasser als auch über Wasser springt zwischen den Hörperspektiven hin und her, man hört erstickendes Gurgeln unter Wasser und nach Luft ringendem Atem über Wasser. Als das Gurgeln abbricht, das heißt Luv stirbt, übernimmt die atmosphärische Musik (heller Synthesizer und dunkler Bass) den Sound und die natürlichen Geräusche (Wind, Wellen) treten in den Hintergrund.

Erster Eindruck & Overall Mood

Der erste Eindruck ist extrem dramatisch und angsteinflößend, sowie klaustrophobisch. Die wuchtigen Wassergeräusche und gezielten Trommelakzente wirken bedrohlich und intensivieren das Gefühl von Konfrontation und Übermacht.

Bild - Ton - narrativ

Die Bild-Ton Beziehung greift in dieser Szene ineinander. Musik, Geräusche und visuelle Dramaturgie sind eng aufeinander abgestimmt und erzeugen ein geschlossenes Spannungsgefüge. Der Ton folgt dem Bildschnitt, was vor allem ersichtlich wird, wenn die Perspektivänderungen im Schnitt stattfinden: Mit jeder neuen Kameraeinstellung verändert sich die Höelperspektive, was sich durch angepasstes Sounddesign zeigt. Kamera und Bild erzählen somit eine Subjektivierung. Görne erklärt dies so: „Subjektivierungen können ebenso als ‚Point of Listening‘ die filmische Welt aus der Position eines Protagonisten erklingen lassen“ (Görne, 2017, S. 219). Diese präzise Tonbearbeitung sorgt trotz der Vielzahl an Geräuschen für Klarheit. Vordergründig dominiert der Bass, darunter liegt die Musik, die nur an den dramaturgisch wichtigsten Stellen in den Vordergrund rückt. Die Wassergeräusche sind allgegenwärtig und treten an bestimmten Punkten in den Vordergrund. Während des Kampfes sind die Kampfgeräusche (Stöhnen, Messerbewegungen) deutlich vernehmbar, die Schritte hingegen fehlen. Der Bass und die Musik setzt lediglich aus, wenn die Perspektive bei Deckard liegt und Luv am „Spinner“ eintrifft, in diesem Moment sind ausschließlich Umgebungsgeräusche hörbar. Auch im zweiten Kampf bleibt die Musik gleichwertig mit den Geräuschen (Erwürgen, Luftholen). Luvs mehrmaliges unter Wasser nach Luft schnappen, steht im Kontrast zur Stille, nach ihrem letzten Atemzug. Lediglich nach Luvs Tod übernimmt die Musik. Die Elemente variieren somit an Varianz und verschiedene Atmosphären gehen ineinander über.

Markante Synchronisationspunkte sind das Messerzucken, das als scharf platzierte akustischer Akzent besonders auffällt, sowie auch im Bild platziert ist. Jede darauffolgende Messerbewegung ist gleichermaßen auditiv mit einem schimmernden Klang unterlegt, der die visuelle Geste einprägsam unterstützt.

Besonders deutlich wird dies beim Einstechen des Messers in den Rücken, das als Abfolge von Bild und Ton dargestellt wird: zuerst erklingt das Geräusch des Einstechens (bassig, schimmernd), dann folgt die Stichstelle und letztlich erklingt nochmal ein heller Klang beim Hochziehen des Messers. Auch das Rausziehen des Messers ist ein auditiv und visuell synchronisierter Moment (schimmernder Klang, sichtbare Wunde mit Blut).

Ein besonderer Höhepunkt ist der Moment, in dem K im „Spinner“ Luv attackiert: In diesem Moment erklingt ein rasierender Bass, der diesem Moment eine besondere Wichtigkeit zuschreibt.

Bild - Ton - perzeptiv

Die Szene ist von Beginn an geprägt durch ein vielschichtiges Sounddesign, das aus, sich überlagernden Sounds besteht. Dies führt schon generell zu einem Gefühl von Chaos und Stress. Das permanente Tosen des Wassers erzeugt eine unmittelbare körperliche Präsenz von Gefahr und drückt mit seiner peitschenden Wucht ein Gefühl von Auswegslosigkeit aus.

Besonders in Verbindung mit dem untergehenden Fahrzeug entwickelt der Zuhörer beklemmende, klaustrophobische Angstzustände - die Wellen können jeden Moment das Auto verschlingen.

Die häufigen Perspektivwechsel zwischen K und Luv intensivieren diese Wahrnehmung: Sie sorgen sowohl für Verwirrung und Stress, als auch für eine psychologische Nähe zu den Figuren. Der konstante, tiefe Bass sorgt für unaufhörliche Unruhe und dem Gefühl von Gefahr. Im Kino wird das Erlebnis auch insofern verstärkt, dass dieser körperlich spürbar wird. Damit verstärkt er die emotionale Wirkung und vermittelt eine besondere Dringlichkeit.

Das Einsetzen der Musik nach der ersten Konfliktphase, in Verbindung mit einem subtilen Trommeln im Hintergrund, lässt den Zuschauer ein Gefühl von Aussichtslosigkeit fühlen und verstärkt den Effekt des Verlustes. Der starke Kontrast zwischen tiefen und hohen Frequenzen, oft gleichzeitig eingesetzt, verstärkt die emotionale Spannung unterschwellig.

Besonders eindrucksvoll eingesetzt ist der Moment des zweiten Konflikts zwischen K und Luv, bei dem der plötzliche Einsatz des rasierenden Bass beinahe wie aus einem Horrorfilm wirkt - noch verstärkt durch den nervlich aufreibenden Effekt des dissonanten Risers. Der Überraschungsmoment funktioniert besonders gut, indem vorher relative Stille herrscht. Die einsetzenden hohen Synthesizer Flächen nach Luvs Tod symbolisieren, daß die Gefahr gebannt ist - die Dramatik ist aufgelöst und die Spannung fällt ab, zumindest für eine kurze Atempause.

6.3.3 Vergleich der beiden Szenen

Auffällig ist der Einsatz von Kontrast zwischen Stille und Lärm (Dynamik) in beiden Filmen, die für Überraschungsmomente sorgen. Darüber hinaus ist der Einsatz von Musik zur emotionalen Verstärkung der Szene in beiden Filmen vorhanden. Das Nutzen von subtilen, sowie auffälligen Basstönen, zur Verstärkung der Unruhe ist auch festzustellen.

Abgesehen davon lassen sich starke Kontraste in der Klangdramaturgie der beiden Filme feststellen: Die Szene aus BR (1982) arbeitet mit Reduktion, leisem atmosphärischem Sounddesign und dem gezielten, plakativen Einsatz der Musik, die aber immer wieder von akustischen Leerräumen unterbrochen wird. Die Anspannung entsteht durch die Stille. Dazu kommt es zu Überraschungsmomenten.

Im Gegensatz dazu ist die Szene in BR 2049 überlagert von Geräuschen und Musik. Dazu kommt der starke Bass, der ständig eingesetzt wird. Die Spannung entsteht somit aus der akustischen Überwältigung. Trotzdem gelingt es durch plötzliche Dynamiksprünge für Überraschungsmomente zu sorgen.

Musikalisch nutzen beide Filme Musik zur emotionalen Verstärkung. In BR (1982) sorgt die fragmentierte Musik jedoch für emotionale Akzente, statt als ständiges emotionales Druckmittel

wie in BR 2049. Die Wahl der Titelmusik in BR (1982) ist bewusst getroffen – sowohl im Hinblick auf Wiedererkennbarkeit als auch zur emotionalen Überhöhung der Szene. Die Musik zitiert die klassische Film-Noir-Ästhetik und verleiht der Szene durch ihre melodische Überzeichnung eine nostalgisch-emotionale Färbung, fast theatral.

Ein weiterer Punkt ist die körperliche Wirkung, die die Szenen ausstrahlen: In BR (1982) wird die Spannung durch den Ton nie körperlich, sondern wirkt durch die subtile Soundästhetik und Einsatz von symbolischer Tongestaltung (Glocken) psychologisch. Die Tongestaltung von BR 2049 hingegen zielt direkt auf den Körper ab, der Bass ist physisch spürbar, wodurch das Stresslevel deutlich erhöht ist.

Auch in der Figureninszenierung zeigen sich Unterschiede: Roy wird regelrecht auf eine mythische Ebene erhöht - als tragische Überfigur mit existentieller Tiefe - akzentuiert durch die Froschperspektive, den Paukenschlag und eine pathetisch anmutende Musik. Luv hingegen erscheint als eine brutale, kontrollierte Gewalt, deren Selbstbild sich aus Stolz auf ihre Überlegenheit speist - erzeugt durch harte Schnitte in der Montage, tiefen Bass und den Einsatz eines hohen, dissonanten Risers.

Zusammenfassend setzt BR (1982) somit auf Reduktion, zielgesetzten Einsatz von Musik zur Überhöhung, sowie Symbolik, was die Szene fast schon theatral wirken lässt. BR 2049 setzt in dieser Szene auf sensorische Überwältigung, unmittelbare Bedrohung und intensive audiovisuelle Präsenz.

7. Fazit

7.1 Auditiver Einfluss der Filme auf das Cyberpunk-Genre

Abschließend lässt sich festhalten, dass die Blade-Runner-Filme mit ihrer akustischen Gestaltung das Cyberpunk-Genre maßgeblich geprägt haben – im Folgenden werden die zentralen auditiven Merkmale und deren Einfluss zusammengefasst.

Blade Runner (1982) setzte mit seinem rein synthetischen Score neue Maßstäbe und demonstrierte, wie sich die emotionale Tiefe eines klassischen Hollywood-Orchesters allein mit Synthesizern erzeugen lässt. Die Klangästhetik verbindet verschiedene musikalische Stile – von romantischen Orchesterpassagen über Ambient und Jazz bis hin zu asiatisch oder arabisch anmutenden Klängen – und spiegelt so den kulturellen Mix wider, der das Cyberpunk-Genre definiert. Die elektronische Simulation musikalischer Klänge und die Verwischung der Unterscheidung zwischen Musik und Effekten weisen Parallelen zu der Beziehung zwischen Menschen und menschlichen Maschinen in Blade Runner auf: „It is sometimes difficult to tell whether a musical sound is made by a 'real' instrument or is otherwise synthesised“ (Hayward, 2004, S.160).

Beide Filme setzen mit ihrem innovativen Einsatz des Synthesizers, der Verschmelzung von Musik und Sounddesign sowie der gezielten Nutzung natürlicher Geräusche, wie Regen, neue Maßstäbe. Die daraus resultierende Klangästhetik – geprägt von elektronischen Texturen, Leitmotiven und einer multikulturellen Geräuschkulisse – wurde zum stilbildenden Merkmal des Cyberpunk-Genres. Besonders die körperlich spürbare, basslastige Atmosphäre, die starke Dynamik zwischen laut und leise, sowie die Experimentierfreude im Sounddesign von Blade Runner 2049 zeigen, wie sich das Genre technisch und künstlerisch weiterentwickelt hat. Dabei wurde bewusst darauf geachtet, die ikonischen Klangmotive des Originals zu ehren, ohne sie einfach zu kopieren.

Außerdem sind die klassischen Neo-Noir-Elemente im Sound zurückgenommen zugunsten einer dichten, elektronisch dominierten Klangwelt, die durch Surround- und 3D-Tonformate besonders immersiv wirkt.

Diese akustische Handschrift hat das Cyberpunk-Genre nachhaltig beeinflusst. In der Serie *Altered Carbon* (Kalogridis, 2018-2019) etwa zeigt sich die Inspiration durch *Blade Runner* nicht nur visuell, sondern auch auditiv: schwebende Synthesizerflächen, dichte elektronische Klangtexturen, experimentelles Sounddesign und Augenblicke der Stille erzeugen eine ähnliche dystopische Tiefe. In *Ghost in the Shell* (2017) wiederum sind es metallisch-kirrende Synthesizer, weitläufiger Hall und eine multikulturelle Klangästhetik, die – ganz im Sinne von *Blade Runner* – ein Gefühl von Fremdheit und Entrückung vermitteln.

7.2 Ausblick auf die Zukunft von Cyberpunk

Cyberpunk hat sich zu einem umfassenden kulturellen Phänomen entwickelt, das weit über Literatur und Film hinausgeht und Popkultur, Musikrichtungen wie Techno, Videospiele, Mode, Grafikdesign sowie Subkultur-Sprachen geprägt hat.

Der Einfluss des Kultfilms *Blade Runner* (1982), verstärkt durch das Erscheinen von *Blade Runner 2049* wird noch weiterhin spürbar sein.

Er inspirierte dazu noch weitere Produktionen im *Blade Runner* Universum herzustellen. Im Jahr 2021 erschien die japanisch-amerikanische Anime-Serie *Blade Runner: Black Lotus* (2021) und für Ende des Jahres 2025 wird die 6-teilige Miniserie *Blade Runner 2099* auf Amazon Prime erwartet (Stroh, 2025).

Genügend Material für Cyberpunk Filme gibt es: *Blade Runner* (1982) wurde schon von der Gegenwart eingeholt und die darin präsentierte Zukunft, ist aktueller denn je: Der rasante Fortschritt in den Bereichen Künstliche Intelligenz, Virtual Reality, Überwachungstechnologie, soziale Isolation sowie die wachsende Macht globaler Konzerne zeichnen heute eine Realität, die dem Zukunftsbild von *Blade Runner* immer näherkommt. Die mediale Selbstinszenierung auf Plattformen wie Instagram oder TikTok lässt zudem Fragen nach Echtheit, Identität und Wirklichkeit auftreten – zentrale Themen des Cyberpunk.

Dazu kommen die heutigen Themen Klimawandel, Nahrungsknappheit, Umweltverschmutzung, Privatsphäre und Bedrohung der Demokratie. In vieler Hinsicht ist die Zukunft bereits Gegenwart.

Letztlich sind Cyberpunk Filme nicht nur eine Dystopie einer dunklen Zukunft, sondern auch warnende Gesellschaftskommentare. Sie stellen drängende Fragen: Wie weit wollen wir als Gesellschaft gehen? Was ist der Preis technologischen Fortschritts – und riskieren wir dabei, unsere Menschlichkeit zu verlieren?

So wie *Cyberpunk 2049* das schon begonnen hat, muss Cyberpunk, um relevant zu bleiben sich dem Lauf der Zeit anpassen und neue Entwicklungen mit einbeziehen. Schließlich war es die Ur-Idee der Cyberpunk-Autoren, einen Spiegel der Gegenwart zu bieten und durch eine dystopische Linse Kritik auszuüben – genau darin unterscheidet sich Cyberpunk von klassischer Science Fiction und erfüllt eine zentrale gesellschaftliche Rolle.

Dabei muss ein Film heutzutage nicht mehr zwangsläufig in der Zukunft spielen, um die Themen von Cyberpunk wirksam aufzugreifen: Serien wie *Mr. Robot* (Esmail, 2015) zeigen, dass auch in der Gegenwart zentrale Themen des Genres – etwa der Kampf des Einzelnen gegen mächtige Konzerne – relevant und wirksam erzählt werden können. Das beweist die Wandelbarkeit der Themen im Genre, die längst andere Genres beeinflusst.

Obwohl Cyberpunk die Zukunft darstellt, bleibt seine Ästhetik retrofuturistisch: Elemente wie Film-Noir-Stil, neonbeleuchtete Stadtlandschaften und der Kontrast zwischen Hightech und urbanem Verfall sind im Genre fest etabliert. Gerade diese stilistische Mischung aus nostalgischen und futuristischen Elementen macht die anhaltende Faszination und Eigenständigkeit des Cyberpunk aus.

Cyberpunk ist zudem ein Experimentierfeld für visuelle und auditive Innovationen.

Dazu kommt, dass es mit KI immer einfacher wird, Soundeffekte oder auch Musik erstellen zu lassen. Dies eröffnet sowohl neue kreative Spielräume, wirft aber zugleich fundamentale Fragen nach Autorschaft, Originalität und künstlerischer Integrität auf. KI kann den kreativen Arbeitsprozess unterstützen, beim Mixing und Mastering helfen, aber auch eigenständige Kompositionen kreieren und Kompositionen imitieren. Was bedeutet es für die kreative Praxis, wenn Maschinen Klangräume gestalten, die vormals Ausdruck individueller Handschrift waren? Und können KIs überhaupt echte Emotionen vermitteln? (Tonspion Redaktion, 2025) Weitere Fortschritte im räumlichen Audio oder 3D Sound können das Erleben noch umfassender machen.

Auch in der Musikbranche findet man retrofuturistische Synthesizer Elemente, die an Cyberpunk erinnern: Synthwave, Retrowave oder in Subgenres vom EDM findet sich die Ästhetik wieder. Auch hier verschwimmen die Grenzen zwischen Nostalgie, Fortschritt und Fiktion. Virtuelle Konzerte, holografische Visuals und KI-gestützte Performances sind erste Vorboten eines sich wandelnden Musikerlebnisses, das verstärkt auf Immersion und Interaktivität setzt. Eine Szene wie aus Blade Runner 2049, in der holografische Musiker auftreten, ist seit 2022 Realität: Mit der virtuellen ABBA-Show erscheinen digitale Avatare der Band auf die Bühne, die ABBA im jungen Alter von 1979 zeigen (Savage, 2022).

Videospiele erweisen sich als besonders wirksame Medien für die interaktive Auseinandersetzung mit der Cyberpunk-Ästhetik und spekulativen Zukunftstechnologien. Videospiele wie Cyberpunk 2077 (2020), Deus Ex (2000) und Ghostrunner (2020) sind Paradebeispiele für Cyberpunk-Videospiele. Durch die persönliche Erfahrung mit zukünftigen Technologien, geben sie die Möglichkeit Chancen und Risiken einzuschätzen zu können und zu technologischen Zukunftdebatten anzuregen (Bordallo López & Álvarez Casado, 2025).

Cyberpunk bleibt somit nicht nur Spiegel technologischer Entwicklungen, sondern auch ein aktiver Treiber ästhetischer und gesellschaftlicher Diskurse. Seine Zukunft liegt in der Fähigkeit, sich ständig neu zu erfinden – medial, klanglich und konzeptuell – und dabei die brennenden Fragen unserer Gegenwart weiter durch eine dystopische Linse zu verhandeln.

8. Quellen

- Altman, R. (Hrsg.). (1992). *Sound theory, sound practice*. Routledge.
- Avid. (2023, Dezember 4). *Sound design for Blade Runner 2049 with Mark Mangini INDEPTH Sound Design* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JswWvB5wlts>
- Bakels, J.-H. (2017). *Audiovisuelle Rhythmen: Filmmusik, Bewegungskomposition und die dynamische Affizierung des Zuschauers*. De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110488319>
- Balász, B. (1949). *Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst*. Globus. 1961.
- Bédard, G. (1982, November). *An Interview with Vangelis*. Hi-Fi Sound. <https://www.nemostudios.co.uk/vangelis/interviews/hf/hf.htm>
- Beil, B., Kühnel, J., & Neuhaus, C. (2016). *Studienhandbuch Filmanalyse: Ästhetik und Dramaturgie des Spielfilms* (2. aktual. Aufl.). Wilhelm Fink.
- Benjamin Wallfisch*. (o. J.). laut.de. Abgerufen 21. April 2025, von <https://laut.de/benjamin-wallfisch>
- Bethke, B. (1983). Cyberpunk. *Amazing Stories*.
- Bloderer, T. (2020, Dezember 23). Yamaha CS-50 / CS-60 / CS-80—Der japanische Urknall. *GreatSynthesizers*. <https://greatsynthesizers.com/testberichte/yamaha-cs-50-cs-60-cs-80-der-japanische-urknall>
- Bordallo López, M., & Álvarez Casado, C. (2025). A Cyberpunk 2077 perspective on the prediction and understanding of future technology. *Entertainment Computing*, 54, 100952. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2025.100952>
- Bukatman, S. (1997). *Blade Runner*. British Film Institute.
- Bullerjahn, C. (2022). *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik* (5., unveränderte Auflage). Wißner-Musikbuch.
- Chion, M. (2012). *Audio-Vision: Ton und Bild im Kino* (J. U. Lensing, Hrsg.; 1. Auflage). Schiele & Schön.
- Dudenredaktion. (o. J.-a). *Design, das*. In Duden online. Abgerufen 14. April 2025, von <https://www.duden.de/rechtschreibung/Sound>
- Dudenredaktion. (o. J.-b). *Sound, der*. In Duden online. Abgerufen 14. April 2025, von <https://www.duden.de/rechtschreibung/Sound>
- Duncan, A. (1982, November). *Mechanic of Music*. Sunday Telegraph. <https://www.nemostudios.co.uk/vangelis/interviews/ts82/ts82.htm>
- Eberhart, M. (2024). *Symphonie eines Lebens: Hans Zimmer Biografie: Welten erschaffen, Punkt für Punkt*. Independently published.

- Fang, Z. (2024). *A Functional Study of Film Sound Design in Science Fiction Films*. SHS Web of Conferences, 183, 01005. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202418301005>
- Fanjul, S. C. (2024, Dezember 13). *40 years of cyberpunk: A dystopian future that seems all too real today*. El País. <https://english.elpais.com/culture/2024-12-13/40-years-of-cyberpunk-a-dystopian-future-that-seems-all-too-real-today.html>
- Flicks And The City Clips. (2017, September 28). *Blade Runner 2049 Interview—Denis Villeneuve* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=G-B10rmUs9Q>
- Flückiger, B. (2023). *Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films* (7. Aufl.). Schüren Verlag. <https://doi.org/10.23799/9783741002472>
- Förtsch, M. (2025, Februar 23). *Das Echo von Neuromancer: Das Cyberpunk-Epos wird 40 Jahre alt*. 1E9. <https://www.1e9.community/magazin/das-echo-von-neuromancer-das-cyberpunk-epos-wird-40-jahre-alt>
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. Ace Books.
- Giroux, J. (2017, Juli 27). „*Blade Runner 2049*“ Director Denis Villeneuve On Creating The Future [Interview]. SlashFilm. <https://www.slashfilm.com/552359/blade-runner-2049-denis-villeneuve-interview/>
- Görne, T. (2017). *Sounddesign: Klang, Wahrnehmung, Emotion*. Hanser.
- Gözen, J. E. (2012). *Cyberpunk Science Fiction: Literarische Fiktionen und Medientheorie*. transcript Verlag.
- Hagener, M., & Pantenburg, V. (Hrsg.). (2020). *Handbuch Filmanalyse*. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-13339-9>
- Hannan, M. F., & Carey, M. (2004). Ambient soundscapes in Bladerunner. In P. Hayward (Hrsg.), *Off the planet: Music, sound and science fiction cinema* (S. 149–164). John Libbey in association with Perfect Beat Publications.
- Hayward, P. (2004). *Off the planet: Music, sound and science fiction cinema*. J. Libbey.
- Irgendwas mit ARTE und Kultur. (2023, Februar 8). *In der Werkstatt des Synthesizer-Magiers | Kultur erklärt—Flick Flack | ARTE* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zsF1dJAwmP4>
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Jenkins, M. (2019). *Analog Synthesizers: Understanding, Performing, Buying: From the Legacy of Moog to Software Synthesis* (2. Aufl.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429453991>
- Jossé, H. (1984). *Die Entstehung des Tonfilms: Beitrag zu einer faktenorientierten Mediengeschichtsschreibung*. K. Alber.

Leatham, T. (2024, Februar 7). *Political detail Denis Villeneuve added to „Blade Runner 2049“*. Far Out Magazine.

<https://faroutmagazine.co.uk/geopolitical-detail-denis-villeneuve-blade-runner-2049/>

Lensing, J. U. (2018). Sounddesign. In D. Morat & H. Ziemer (Hrsg.), *Handbuch Sound* (S. 85–88). J.B. Metzler.

https://doi.org/10.1007/978-3-476-05421-0_16

Lösener, B. (2017, Dezember 24). *Love The Machines: Yamaha CS-80*. SOUND & RECORDING. <https://www.soundandrecording.de/equipment/love-the-machines-yamaha-cs-80/>

Luckhurst, R. (2005). *Science fiction* (Bd. 7). Polity.

Martin, J. (1998). Von Clair zu Cameron: Die Emanzipation der Geräusche. *epd Film*, 7(98), 26–33.

Martin, J., & Butzmann, F. (2018). Sound Design. In F. Hentschel & P. Moormann (Hrsg.), *Filmmusik* (S. 247–275). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-11237-0_11

McLuhan, M., Fiore, Q., & Agel, J. (2001). *The medium is the message: An inventory of effects*. Gingko Press.

Melfi, T. (Regisseur). (2016). *Hidden Figures* [Film]. Chernin Entertainment; Levantine Films; Fox 2000 Pictures.

Mirzoeff, N. (1999). *An introduction to visual culture* (Bd. 274). Routledge London.

Morat, D., Ziemer, H., & Rutz, R. (Hrsg.). (2018). *Handbuch Sound: Geschichte, Begriffe, Ansätze*. J.B. Metzler Verlag.

Murphy, G. J., & Schmeink, L. (Hrsg.). (2018). *Cyberpunk and visual culture*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315161372>

Muschietti, A. (Regisseur). (2017). *It* [Film]. New Line Cinema, Lin Pictures, Vertigo Entertainmen, KatzSmith Productions.

Neumeyer, D., & Buhler, J. (2015). *Meaning and interpretation of music in cinema*. Indiana university press.

Orwell, G. (1949). *1984*. Secker & Warburg.

Rabenalt, P. (2014). *Der Klang des Films: Dramaturgie und Geschichte des Filmtons* (Originalausgabe). Alexander Verlag.

Sammon, P. M. (2017). *Future Noir Revised and Updated Edition: The Making of Blade Runner* (1st ed). HarperCollins Publishers.

Savage, M. (2022, Mai 26). *Abba Voyage: The band's virtual concert needs to be seen to be believed*. <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-61592104>

Schaeffer, P. (1966). *Traité des Objects musicaux*. Éditions du Seuil.

Schaeffer, P., Häusler, J. & Chion M. (1974). *Musique concrète: Von den Pariser Anfängen um 1948 bis zur elektroakustischen Musik heute*. Klett.

- Shelley, M. (1818). *Frankenstein*. Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones.
- Shepherd, J., & Devine, K. (Hrsg.). (2015). *The Routledge Reader on the Sociology of Music* (0 Aufl.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203736319>
- Silver, A., Ursini, J., & Duncan, P. (2004). *Film Noir* (1. Aufl.). Taschen.
- SoundWorks Collection. (2017, Oktober 20). *The Sound of Blade Runner 2049 with Director Denis Villeneuve* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=b07U7DtAflY>
- Speckert, G. A. (2023). *Filmmusik: Vom Stummfilmpianisten bis zum digitalen Mega-Orchester: ein historischer Rückblick*. kopaed.
- Stiller, A. (1991). The Music in Blade Runner. In *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?* (S. 196–211). University of Wisconsin Press.
- Stroh, E. (2025, Mai 9). *Blade Runner geht als Serie bei Amazon weiter: Alles zu Handlung, Start und Besetzung der Sci-Fi-Fortsetzung*. moviepilot.de. <https://www.moviepilot.de/news/blade-runner-geht-als-serie-bei-amazon-weiter-alles-zu-handlung-start-und-besetzung-der-sci-fi-fortsetzung-1152138>
- Thierbach-McLean, O. (2019). *A familiar otherness: The trope of Asia in cyberpunk movies since the 1980s* [Text/html,application/pdf;text/html]. <https://doi.org/10.5169/SEALS-869555>
- Tieber, C. (2017). Musik im Film, Musik für den Film: Analysefelder und Methoden. In M. Hagener & V. Pantenburg (Hrsg.), *Handbuch Filmanalyse* (S. 1–15). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-13352-8_6-1
- Tonspion Redaktion. (2025, April 26). KI Musik: Pro und Kontra für die Musikproduktion mit künstlicher Intelligenz. *Tonspion*. <https://www.tonspion.de/news/ki-musik-pro-und-kontra-fuer-die-musikproduktion-mit-kuenstlicher-intelligenz>
- Vangelis' film score for Blade Runner*. (o. J.). nemostudios. Abgerufen 8. Mai 2025, von <https://www.nemostudios.co.uk/bladerunner/>
- Villeneuve, D. (Regisseur). (2017). *Blade Runner 2049* [Film]. Alcon Entertainment, Scott Free Productions, Warner Bros., Columbia Pictures.
- Whitehead, J. W. (2017, Oktober 12). BLADE RUNNER: WHAT IT MEANS TO BE HUMANS IN THE CYBERNETIC STATE. *Scraps from the Loft*. <https://scrapsfromtheloft.com/movies/blade-runner-what-it-means-to-be-humans-in-the-cybernetic-state/>

9. Filmverzeichnis

- Algar, J., & Armstrong, S. (Regisseur). (1940). *Fantasia* [Film]. Walt Disney.
- Arnolds, J. (Regisseur). (1953). *It came from Outer Space* [Film]. Universal Pictures.
- Coppola, F. F. (Regisseur). (1979). *Apocalypse Now* [Film]. Omni Zoetrope.
- Crosland, A. (Regisseur). (1927). *The Jazz Singer* [Film]. Warner Bros.
- Esmail, S. (Idee). (2015, 2019). *Mr. Robot* [Fernsehserie]. USA Network.
- Hitchcock, A. (Regisseur). (1960). *Psycho* [Film]. Shamley Productions.
- Hitchcock, A. (Regisseur). (1963). *The Birds* [Film]. Universal Pictures.
- Hudson, H. (Regisseur). (1981). *Chariots of Fire* [Film]. Allied Stars/Enigma Productions.
- Kalogridis, L. (Idee). (2018). *Altered Carbon* [Fernsehserie]. Virago Productions, Mythology Entertainment, Phoenix Pictures, Skydance Television.
- Kubrick, S. (Regisseur). (1971). *A Clockwork Orange* [Film]. Warner Bros.
- Levinson, B. (Regisseur). (1988). *Rain Man* [Film]. United Artists, MGM.
- Lisberger, S. (Regisseur). (1982). *Tron* [Film]. Walt Disney Productions.
- Lucas, G. (Regisseur). (1977). Star wars episode IV: A new hope [Film]. 20th Century Fox.
- Nolan, C. (Regisseur). (2010). *Inception* [Film]. Warner Bros. / Legendary Pictures.
- Sandberg, D. F. (Regisseur). (2017). *Annabelle: Creation* [Film]. New Line Cinema, RatPac-Dune Entertainment, Atomic Monster Productions, The Safran Company.
- Sanders, R. (Regisseur). (2017). *Ghost in the Shell* [Film]. Paramount Pictures, DreamWorks Pictures.
- Scott, R. (Regisseur). (1979). *Alien* [Film]. Twentieth Century Fox.
- Scott, R. (Regisseur). (1982). *Blade Runner* [Film]. Warner Bros.
- Scott, R. (Regisseur). (2000). *Gladiator* [Film]. DreamWorks Pictures/Universal Pictures.
- Scott, R. (Regisseur). (2007). *Blade Runner: Final Cut* [Film]. Warner Bros.
- The Wachowskis (Regisseur). (1999). *The Matrix* [Film]. Warner Bros.
- Vinterberg, T. (Regisseur). (2005). *Dear Wendy* [Film]. Lucky Punch, Nimbus Film, Zentropa Entertainments, TV2 Dänemark.