



Medienimpulse  
ISSN 2307-3187  
Jg. 59, Nr. 2, 2021  
doi: 10.21243/mi-03-20-21  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Spiegelungen:  
Rest(selbst)bilder und Remakes.  
Das Spiegelbild als Zugangsmöglichkeit zu  
Filmen anhand der Beispiele *Tron* (US 1982)  
und *Tron: Legacy* (US 2010)

Ulrich Kumher

Für Elisabeth Thiede-Kumher und Marius Kumher

*The Tower Guardian:*  
*All that is visible must grow beyond itself*  
*and extend into the realm of the invisible.*  
*(Tron [US 1982; Director: Steven Lisberger])*

*Der Beitrag zeigt anhand der Filme Tron und Tron: Legacy, wie ertragreich es in mediendidaktischer Hinsicht sein kann, auf den Spiegel bzw. Spiegelungen als Interpretationsschlüssel für Filme aufmerksam zu werden, um deren Bildungspotenzial zu heben. Nach einer Einleitung (1.) folgen Inhaltsangaben der beiden Filme (2.). Der dritte Teil des Beitrags befasst sich mit dem Spiegelbild bzw. Spiegelungen in Zusammenhang mit Tron und Tron: Legacy, wobei verschiedene Spiegelungsmöglichkeiten in den Blick kommen, beispielsweise das Rest(selbst)bild (3.). Die Erträge dieses Teils sind eine Vorlage dazu, einer weiteren Spiegelungsart auf die Spur zu kommen: Der Fortsetzungsfilm Tron: Legacy kommt zugleich als eine Art Spiegelung, nämlich als Remake seines Vorgängerfilms Tron in Frage (4.).*

*Using the films Tron and Tron: Legacy, the article shows how productive it can be in terms of media didactics to become aware of the mirror or reflections as an interpretation key for films in order to raise their educational potential. An introduction (1.) is followed by the contents of the two films (2.). The third part of the contribution deals with the mirror image or reflections in connection with Tron and Tron: Legacy, whereby different reflections possibilities come into view, for example the residual (self-)image (3.). The proceeds of this part are a template for tracking down another type of mirroring: The sequel film Tron: Legacy can also be considered as a type of mirroring, namely as a remake of its predecessor film Tron (4.).*

## 1. Einleitung

Die Spiegelung ist eine Möglichkeit, sich Filmen anzunähern, um ihnen in verschiedenen Hinsichten auf den Grund zu gehen: Dabei ist an Filme zu denken, in denen Spiegel und Spiegelungen zu sehen sind, dabei ist aber auch daran zu denken, dass die Leinwand grundsätzlich als Spiegel in Frage kommt, als Spiegel einer

Zeit, einer Gesellschaft, des Publikums und einer einzigen Person, einer bestimmten Geisteshaltung etc.

Die Filme *Tron* und *Tron: Legacy* eignen sich in besonderem Maße dazu, das Spiegelbild – neben anderen Zugangsvorzeichen bzw. Perspektivendominanzen (Leinwand, Rahmen etc.) – als Zugangsmöglichkeit zu Filmen zu erhellen und dabei auf eine lange Reihe anderer Filme der Filmgeschichte aufmerksam zu werden, denn bei der Konzeption dieser Filme haben offenbar Spiegelungsmöglichkeiten eine sehr bedeutende Rolle gespielt. Hierbei geht es um verschiedene Spiegel (zum Beispiel Fenster, Wasser), Spiegelungsarten (zum Beispiel deskriptiv bzw. dokumentarisch, übersteigert, fiktiv/imaginativ) und deren Funktionen (zum Beispiel Sichtbarmachung, Vergewisserung) sowie um weitere Spiegelungsmöglichkeiten, so zum Beispiel darum, dass ein Film andere Geschichten zu spiegeln vermag. Unter dem Vorzeichen der Spiegelung bzw. der Spiegelmetapher lässt sich ein Film unter anderem in ästhetischer, philosophischer und religiöser Hinsicht begreifen, wobei die Perspektive aufscheinen mag, dass ein Spiegel durchlässig ist und/oder durchbrochen werden kann/muss.

In mediendidaktischer Perspektive bietet sich in diesem Zusammenhang die Chance, auf den Spiegel und das Spiegelbild als Interpretationsschlüssel für Filme aufmerksam zu machen und Medienkompetenz sowie speziell Filmbildkompetenz und Spielfilmkompetenz zu fördern (Abraham 2009: 25). Damit sei nicht nur die Kompetenz angesprochen, Spielfilme kriteriengeleitet beurteilen zu können, sondern auch das Vermögen, sie zu durchschau-

en, hinter Kulissen und Spiegel zu sehen, um Filmen Lebensrelevanz abzugewinnen. In religiöser Perspektive mag es hier gestattet sein, von einem mystischen Blick und von Epiphanie zu sprechen.

Die Filme *Tron* und *Tron: Legacy* sind eine Steilvorlage dazu, um über Digitalen Humanismus ins Gespräch zu kommen – wie dieser Beitrag zeigt. Dies hat mehrere Gründe. Allein die ästhetische Visualisierung einer digitalen Welt – wie sie *Tron* und *Tron: Legacy* vorstellen – ist dazu geeignet, um auf einem künstlerischen Kanal über Digitalen Humanismus zu reflektieren und um dies dann für andere Perspektivendominanzen fruchtbar zu machen. Unter dystopischem Vorzeichen lassen sich die Filme als Warnsignale interpretieren, die unter anderem vor Dehumanisierung in Form von Gleichschaltung, Verselbstständigung eines digitalen Systems (und seiner Strukturen und Mechanismen), (Massen-)Datenspeicherung und Überwachung etc. warnen, wobei daran zu denken ist, dass Computertechnik Bedeutendes zu steuern und zu formatieren vermag (beispielsweise Wahrnehmung und Kommunikation), dass sie von vielen Userinnen und Usern in verschiedenen Perspektiven weder durchschaut noch beherrscht wird und dass sie mit Machtasymmetrie verbunden ist. In utopischer Perspektive deuten die Filme an, was eine digitale Realität ausmachen könnte, die ein Mehr an Humanität begünstigt, und was aus dieser in konstruktiver Hinsicht erwachsen könnte (Horizontenerweiterung, Lösungen für diverse Probleme etc.). Die Filme berühren in dieser Spannweite anthropologische Aspekte und sind auch des-

halb dazu geeignet, danach zu fragen, wie das digitale Feld gestaltet werden kann, um ein ganzheitliches und erfülltes Menschsein zu ermöglichen.

Auch wenn die Filme dazu in Gebrauch genommen werden können, um auf Chancen und Gefahren von Technik aufmerksam zu werden, sind sie nicht neutral, unter anderem deshalb, weil sie eine bestimmte nationale Ladung haben und einen bestimmten Zugang auf das technische Feld eröffnen: Sie zeigen das digitale Feld bzw. den Cyberspace zu einem großen Teil als Computerspiel und zugleich als Spiegelbild bzw. als Restbild der Wirklichkeit außerhalb des Computers und lassen es daher als solche begreifen. Dieses Verständnis verspricht einerseits Einsichten und Erkenntnisse, wobei gerade das Rest(selbst)bild eine erhellende Denkfigur ist. Andererseits können dadurch diverse Unterschiede zwischen technischen Systemen (ihren Funktionsweisen etc.) und zwischenmenschlichen Beziehungen etc. möglicherweise aus dem Blick geraten; in diesem Zusammenhang sind beispielsweise die Begriffe Code, Schablone und Filter weiterführend. Letztlich suggerieren die Filme unter anderem Kontrollierbarkeit bzw. Beherrschbarkeit der Technik (auch im Sinne der Möglichkeit von Schadensbegrenzung). Dies alles sind weitere Gründe dafür, warum ihre kritische Hinterfragung und Besprechung mit Blick auf Digitalen Humanismus ertragreich zu sein verspricht.

## 2. Zu den Filminhalten

*Tron* und *Tron: Legacy* lassen sich im Allgemeinen zum Science-Fiction-Genre zählen, im Speziellen zu solchen Filmen, die sich mit virtueller Realität bzw. Cyberspace beschäftigen (Kumher/Wille 2012). In diesem Zusammenhang sei beispielsweise auf den Film *Welt am Draht* (DE 1973) hingewiesen. – Bei diesem Subgenre geht es nicht nur um mögliche und vermutlich unmögliche Möglichkeiten. Diese Möglichkeiten sind zum Teil auch Denkmöglichkeiten bzw. Denkfiguren. Und wenn die Umsetzung diverser Denkmöglichkeiten für Menschen auch unmöglich sein mag, so können die Denkmöglichkeiten eventuell dafür in Gebrauch genommen werden, den Cyberspace bzw. die digitale Wirklichkeit, die Wirklichkeit und eventuell sogar eine himmlische Wirklichkeit zu erhellen. Bei diesen Denkmöglichkeiten geht es unter anderem um die tatsächlichen Chancen und Gefahren virtueller Realität und der ersten Realität, wobei gewisse Möglichkeiten sowohl eine Chance als auch eine Gefahr sein können (Kumher/Wille 2012; Kumher 2015).

### 2.1 *Tron*

Kevin Flynn (gespielt von Jeff Bridges) ist ein Computerspezialist (software engineer), Ex-Mitarbeiter der Firma ENCOM und Betreiber einer Spielhalle mit Videospieleautomaten. Er versucht, sich in das Computersystem von ENCOM zu hacken, um an Daten zu kommen, die beweisen, dass er der eigentliche Erfinder und Schöpfer diverser Videospiele ist. Ed Dillinger (gespielt von David

Warner), der amtierende Präsident von ENCOM, hatte die Daten dieser Videospiele Kevin Flynn gestohlen und sich erfolgreich selbst als Programmierer der Spiele ausgegeben, was zu seinem Aufstieg in der Firma ENCOM geführt hat. Ed Dillinger ist aufgrund des sog. Master Control Programms in Kenntnis darüber, dass Kevin Flynn versucht, die brisanten Daten in seinen Besitz zu bringen. Das Master Control Programm (MCP) ist eine KI, die anscheinend maßgeblich von Ed Dillinger programmiert worden ist und die die Computerwirklichkeit von ENCOM beherrscht. Im Verlauf des Films zeigt sich, dass das MCP nicht mehr von Ed Dillinger kontrolliert werden kann und dass es außerdem die Weltherrschaft anstrebt. Zudem stuft das MCP Kevin Flynn als eine Bedrohung ein.

Lora (gespielt von Cindy Morgan), die Ex-Freundin von Kevin Flynn, und ihr Freund Alan Bradley (gespielt von Bruce Boxleitner), die beide bei der Firma ENCOM arbeiten, wollen Kevin dabei helfen, Dillingers Datendiebstahl und Betrug aufzudecken. Ein Sicherheitsprogramm – Tron –, das Alan entwickelt hat, soll dabei eine wichtige Rolle spielen, denn dieses Programm könnte unabhängig vom MCP operieren und das MCP sogar ausschalten, wenn es hierzu aktiviert und programmiert werden würde. Die Deaktivierung des MCPs würde die Möglichkeit eröffnen, an die angesprochenen Daten zu kommen. Das Vorhaben kann aufgrund der aktuellen Sicherheitslage bei ENCOM nur innerhalb des ENCOM-Gebäudes unternommen werden, weshalb Lora, Alan und Kevin zu später Stunde in das Gebäude eindringen.

Beim Versuch, in das Computersystem von ENCOM zu gelangen, wird Kevin Flynn allerdings vom Master Control Programm entdeckt. Das MCP digitalisiert ihn mittels eines speziellen Lasers und transportiert ihn in die Computerwirklichkeit der Firma, auf den sog. Raster. *Raster* bedeutet in *Tron* (und in *Tron: Legacy*) eine visualisierte digitale (Computer-)Welt, eine digitale Welt der Programme bzw. Informationscluster etc., die in der Filmfiktion als real existent dargestellt wird. Diese Welt erscheint durch ihre visuelle Darstellung als eine Art Cyberspace, der die Welt hinter dem Computerbildschirm zeigt. Die Programme in der Computerwirklichkeit haben jeweils einen Identitätsdiskus, der als Datenspeicher fungiert und der zugleich bei den Spielen, für die diverse Programme bestimmt sind oder zu denen sie gezwungen werden, zum Angriff und zur Verteidigung eingesetzt werden kann. Wenn ein Programm seinen Diskus verliert, folgt seine Löschung. Auch Kevin Flynn erhält einen solchen Diskus. Das Master Control Programm hat vor, Kevin Flynn auf dem Raster für Spiele trainieren und ihn dann bei einem solchen Spiel umkommen zu lassen. Kevin Flynn gewinnt jedoch Verbündete und es gelingt ihm, mit diesen Verbündeten vom Spieleraster zu fliehen. Bei den Verbündeten handelt es sich um die Programme *Ram* (gespielt von Dan Shor) und *Tron*, die als digitale Doppelgänger echter Menschen erscheinen: *Tron* hat das Aussehen seines Programmierers bzw. Users Alan Bradley.

Auf ihrem Weg zum sog. Input-/Output-Tower, bei dem Tron mit Alan Kontakt aufnehmen will, werden die Verbündeten voneinander getrennt und Ram wird ausgelöscht.



*Abb. 1: Ram, Kevin und Tron sehen den Input-/Output-Tower.*

*Tron (US 1982), Screenshot, Timecode: 00:46:02*

*© Walt Disney*

Es gelingt Tron allerdings zusammen mit dem Programm Yori, die als digitale Doppelgängerin von Lora in Erscheinung tritt, und mit ihrer Hilfe zum Tower Control Programm (Dumont bzw. The Tower Guardian) vorzudringen. Das Tower Control Programm tritt als digitaler Doppelgänger von Dr. Walter Gibbs (gespielt von Barnard Hughes) in Erscheinung, der ENCOM aufgebaut und Programme für das MCP geschrieben hatte. Das Tower Control Programm gewährt Tron Zutritt zum Input-/Output-Tower. Hier kann Tron mit Alan kommunizieren, der ihm mitteilt, dass er Trons Identitätsdiskus so programmiert, dass er das Master Control Programm damit ausschalten kann, wenn der Diskus in dessen

zentrale Schnittstelle eingesetzt wird. Tron und Yori werden verfolgt, es gelingt ihnen allerdings, ihren Weg zur zentralen Schnittstelle des Master Control Programms zu beginnen, wobei es zur Begegnung mit Kevin Flynn kommt, der sich ihnen anschließt und ihnen bei dem Vorhaben hilft. Auf dem Weg werden Yori und Flynn jedoch von Mitgliedern der Crew des Programms Sark bzw. des Commando Programms, beim dem es sich um den digitalen Doppelgänger von Ed Dillinger handelt, gefangen genommen; zuvor sind Yori und Kevin Flynn von Tron getrennt worden. Da Sark mit seinem Kommandoschiff und seiner Crew ebenfalls auf dem Weg zum MCP ist, wird die zentrale Schnittstelle des Master Control Programms allerdings von allen erreicht, denn Tron ist als blinder Passagier mit an Bord. Tron, der einer Gefangennahme entgangen ist, tritt beim MCP im Kampf gegen Sark an und überwindet ihn. Daraufhin wird Sark vom MCP mit dessen Funktionen ausgestattet, so dass Sark eine übergroße Erscheinung gewinnt. Tron versucht, den Schutz der zentralen Schnittstelle mit seinem Diskus zu durchbrechen, was misslingt, und muss seine Aufmerksamkeit daraufhin dem übermächtig erscheinenden Sark widmen, der sich schützend vor dem MCP aufstellt. Kevin und Yori entkommen unterdessen ihrem Gefängnis und Flynn springt von Sarks Kommandoschiff aus in den MCP-Beam, um Tron zu helfen. Durch seinen Sprung wird die Schnittstelle partiell freigegeben, so dass Tron nun seinen Diskus in die zentrale Schnittstelle werfen kann: Hierdurch wird zunächst Kevin Flynn in die Welt vor dem Bildschirm zurückbefördert, anschließend werden das Master Control Programm und Sark ausgelöscht, womit die Unterdrü-

ckung der Computerwirklichkeit durch das MCP ein Ende gefunden hat. Kevin Flynn wird rematerialisiert und erhält zudem eine Bestätigung, dass er der rechtmäßige Schöpfer eines Videospiele ist, als dessen Programmierer sich Ed Dillinger ausgegeben hatte bzw. das Dillinger (vor seiner Veröffentlichung) annektiert hatte. Der Film endet damit, wie Lora und Alan auf dem Dach eines Hochhauses (wohl des ENCOM-Gebäudes) Kevin erwarten, der sich in einem Hubschrauber im Anflug befindet. Dabei wird Kevin von Alan als der neue Chef (wohl von ENCOM) bezeichnet. Es kommt zur freudigen Wiederbegegnung: Kevin umarmt Lora und Alan. Die letzte Einstellung zeigt das Bild einer Stadt vom Hochhaus aus im Zeitraffer, wobei der Tag der Nacht weicht.

## 2.2 *Tron: Legacy*

Sam Flynn (gespielt von Garrett Hedlund) ist der Sohn von Kevin Flynn, der bereits während der Kindheit seines Sohnes spurlos verschwunden ist. Der Grund für sein Verschwinden liegt darin, dass er auf dem von ihm geschaffenen Raster, der sich als eine Art Cyberspace darstellt, gewissermaßen festgesetzt ist: Falls er versuchen sollte, den Raster zu verlassen, riskiert er es, dass das Programm Clu, seine Schöpfung und sein digitaler Doppelgänger, seinen Identitätsdiskus an sich bringt. Hierin besteht eine große Gefahr, weil Clu außer Kontrolle geraten ist, den Raster mittlerweile beherrscht und den ursprünglichen Auftrag Kevins, ein perfektes System zu schaffen, rigoros (miss-)interpretiert. Zudem hätte Clu mit dem Diskus von Kevin Zutritt zur Welt außerhalb der Computer, was Clus Vorhaben entspricht: Clu will über den Raster

hinaus expandieren und sich auch dort um die Schaffung eines perfekten Systems bemühen, was angesichts der unperfekten Menschenwelt fatale Folgen haben würde. – Clu ist es gelungen, das Programm Tron zu manipulieren, so dass dieses nun Clu gehorcht; das manipulierte Tron-Programm trägt den Namen Rinzler.

Sam kennt den Grund für das Verschwinden seines Vaters nicht. Er ist der größte Aktionär von ENCOM. Im Erwachsenenalter interessiert er sich offenbar nicht dafür, den Kurs der Firma als eines ihrer Vorstandsmitglieder mitzubestimmen, dennoch ist ihm der Kurs der Firma nicht gleichgültig: Als Erwachsener dringt Sam in die Firma ENCOM ein, um eine neue Version eines Betriebssystems der Firma in das Internet zu laden und damit als Freeware anzubieten, was vom Vorstand der Firma eigentlich nicht beabsichtigt gewesen ist. Bei seiner Flucht wird er von der Polizei gefasst und wieder freigelassen.

In der weiteren Folge der Ereignisse besucht ein alter Freund Sam in dessen Wohnhaus. Bei diesem Besuch handelt es sich um Alan Bradley (gespielt von Bruce Boxleitner), der Sam über eine Nachricht aus der stillgelegten Spielhalle Kevins in Kenntnis setzt. Sam besucht die Spielhalle und entdeckt, dass sich hinter einem Spielautomaten der Zugang zu einem Büro seines Vaters verbirgt. Bei der Arbeit am Computer in diesem Büro wird er digitalisiert und findet sich in einer digitalen Welt bzw. auf dem Raster wieder. Der Raster tritt auch als Abbild der Wirklichkeit in Erscheinung. Kurz nach seiner Ankunft in der digitalen Welt wird er gefangen ge-

nommen und zusammen mit anderen Gefangenen auf den Spieleraster gebracht. Hier muss er an Spielen teilnehmen. Bei den Spielen ist er zunächst erfolgreich, verliert dann jedoch gegen das Programm Rinzler (gespielt von Anis Cheurfa). Dieses Programm erkennt offenbar, dass er ein User ist. Sam wird aufgefordert, sich zu identifizieren, und dann zu Clu gebracht; es kommt zur Begegnung mit Clu und dann zu einem weiteren Spiel, an dem Sam teilnehmen muss: Rasterbike.

Im Endverlauf dieses Spiels rettet Quorra (gespielt von Olivia Wilde) Sam vom Spieleraster. Bei ihr handelt es sich um einen isomorphen Algorithmus. Die isomorphen Algorithmen hatte Kevin auf dem Raster entdeckt; er hält sie für etwas Außergewöhnliches und für etwas Heilvolles. Allerdings hatte Clu die isomorphen Algorithmen bis auf Quorra auf dem Raster gänzlich ausgelöscht – und zwar in seinem Bestreben nach einem perfekten System. Quorra bringt Sam zu einer Zufluchtsstätte, die Kevin und sie bewohnen. Hier kommt es zur Wiederbegegnung von Vater und Sohn, wobei Kevin seinem Sohn sein Ausbleiben in der ersten Wirklichkeit erklärt, ihn über Weiteres in Kenntnis setzt und hinter der Nachricht aus seiner Spielhalle Clu vermutet. Während Kevin nicht das Risiko eingehen möchte, sich auf den Weg zum Portal zur ersten Realität zu machen, ist Sam bereit, dieses Risiko einzugehen.

Quorra gibt Sam den Hinweis, dass ein Programm namens Zuse (gespielt von Michael Sheen) dabei behilflich sein könnte, zum Portal zu gelangen, um den Raster zu verlassen. Sam macht sich

auf den Weg, um dieses Programm in dessen Sektor aufzusuchen. Daraufhin verlassen auch Kevin und Quorra ihre Zufluchtsstätte, und zwar noch bevor diese von Clu und seinen Programmen besetzt wird. Clu hatte Sam dazu benutzt, um einen Weg zur Zuflucht seines Vaters zu finden.

Sam begegnet Zuse, der sich zunächst als *Castor* ausgibt, im *End of Line Club*. Zuse hat jedoch nicht vor, Sam zu helfen. Vielmehr will er Sam an Clu ausliefern. Dessen Programme stürmen den *End of Line Club*. Es kommt im *End of Line Club* zu kämpferischen Auseinandersetzungen: Offenbar leisten diverse Programme, die gegen Clus Regime sind und wohl auch an User glauben, den Programmen Clus Widerstand. Zudem greifen Quorra und Kevin Flynn in den Kampf ein, bei dem Quorra verletzt wird. Zuse gelingt es, in Besitz von Kevins Identitätsdiskus zu kommen. Kevin und Sam können jedoch mit der verwundeten Quorra flüchten. Zuse übergibt den gestohlenen Identitätsdiskus Clu, der Zuse und den *End of Line Club* daraufhin trotzdem auslöscht.

Auf der Flucht repariert Kevin Quorra; Kevin, Quorra und Sam versuchen, gemeinsam zum Portal zu gelangen.



*Abb. 2: Quorra, Kevin und Sam auf dem Weg zum Portal  
Tron: Legacy (US 2010), Screenshot, Timecode: 01:27:59  
© Walt Disney*

Bei einem Ablenkungsmanöver, das dazu dient, Sam und Kevin zu schützen, gerät Quorra allerdings in Gefangenschaft. Sam schafft es anschließend jedoch, den Identitätsdiskus seines Vaters zurückzuholen und Quorra mit ihrer Unterstützung zu befreien. In einem digitalen Flugzeug schlagen Quorra, Kevin und Sam erneut den Weg zum Portal ein. Auf diesem Weg werden sie von Clu und seinen Programmen verfolgt. Letztlich schaffen sie es, zum Portal zu gelangen, auch weil Rinzler sich im Angesicht von Kevin Flynn wieder an seine alte Tron-Identität zu erinnern scheint und Clu abfängt. Trotzdem schafft es Clu noch vor den Flüchtenden, sich vor dem Portal zu positionieren. Hier entwendet er Kevin den Identitätsdiskus, den dieser allerdings zuvor gegen den Quorras ausgetauscht hatte. Schließlich können Quorra und Kevin das Portal betreten. Kevin hindert Clu daran, dies ebenfalls zu tun und (wieder-)vereint sich mit Clu, wodurch es zu einer gewaltigen

Explosion und dann zu einer Implosion kommt, die den Raster in eine Art Urzustand zurückzuverwandeln scheint. Quorra und Sam können rechtzeitig das Portal nutzen, um die digitale Wirklichkeit zu verlassen, weil Sam den Identitätsdiskus seines Vaters in Gebrauch nimmt. In der Spielhalle Kevins begegnet Sam Alan und beauftragt ihn mit der Leitung des Firmenvorstands von ENCOM. Sam möchte nun offenbar den Kurs der Firma regulär bestimmen bzw. mitbestimmen. Die letzten Filmbilder zeigen, wie Quorra und Sam während einer Motorradfahrt einen anbrechenden Morgen erleben.

### 3. Spiegelbilder

#### 3.1 Spiegelbild

##### 3.1.1 Spiegel, Spiegelarten und Spiegelungsmöglichkeiten

Unter anderem die digitalen Doppelgänger\*innen [!] in *Tron* und in *Tron: Legacy* weisen darauf hin, dass sich Personen auf der Leinwand als Spiegelbilder begreifen lassen, womit ein Interpretationsschlüssel angesprochen ist, der im Speziellen bzgl. *Tron* und *Tron: Legacy* und im Allgemeinen für viele Bücher, Filme etc. (Herget 2009) und für die Filmtheorie (Elsaesser/Hagener 2011: 75–102) ertragreich und aufschlussreich ist: der Spiegel bzw. das Spiegelbild. Identifikationsfiguren kommen als Spiegelbilder, als Alter Egos in Frage, als „ein Konjunktiv des Ichs“ (Herget 2009: 230): Sie trauen sich womöglich etwas zu und unternehmen etwas Waghalsiges, was sich die Personen, die sich mit ihnen identifizieren, auch gerne (zu-)trauen würden. – Doppelgängerinnen

und Doppelgänger können unter anderem Klone und Zwillinge sein (Herget 2009), wobei Zwillinge äußerst unterschiedlich, ja sogar gegensätzlich in Erscheinung treten können (*Twins – Zwillinge* [US 1988]).

Für die folgenden Ausführungen sei wenigstens andeutungsweise auf Spiegel und Spiegelbilder eingegangen, um den Spiegel und das Spiegelbild als erhellende Metapher und als Interpretationsschlüssel nicht eindimensional engzuführen: Es gibt verschiedene Arten von Spiegeln, die je unterschiedliche Spiegelbilder liefern und unterschiedliche Funktionen erfüllen können. So kann ein Spiegel insbesondere dafür da sein, eine Person von vorne zu zeigen. Rückspiegel sind in erster Linie dafür bestimmt, eine Sicht nach hinten zu ermöglichen. Manche Spiegel sind dafür konzipiert, um um eine Ecke sehen zu können etc. – Und es ist bedeutsam, dass Spiegel aus verschiedenen Stoffen bestehen können, weil für die Interpretation des Gespiegelten und des Spiegelbildes der jeweilige Stoff, aus dem der Spiegel besteht (beispielsweise Wasser), seine Bedeutungen und Funktionen, die mit dem Stoff verbundene Eigenart des Spiegelbildes und diverse Geschichten, in denen dieser Stoff oder auch Gegenstand eine Rolle spielen, womöglich wichtige Hinweise liefern. So kommen beispielsweise ein Fenster und ein Bildschirm sowie ein See als Spiegel in Frage. In diesem Zusammenhang ist erwähnenswert, dass ein Fenster ein Spiegelbild zu liefern vermag, das dem Spiegelbild einen weiteren bzw. anderen Hintergrund gibt. Für die Interpretation kann es ebenfalls wichtig sein, dass das Fenster dem Spiegelbild einen

Rahmen gibt, dass es einen Durchblick gestattet, dass es zwischen einem Außen und einem Innen trennt etc. – Das Auge mag der Spiegel der Seele sein, womit angesprochen ist, dass Spiegel Hintergründiges, (zutiefst) Inneres zu zeigen, zu offenbaren vermögen.

Bei Büchern, Bildern, Filmen bzw. Leinwänden etc. handelt es sich möglicherweise bzw. potenziell um Spiegel, auch wenn sie die Körper der Leserinnen und Leser, Zuschauerinnen und Zuschauer etc. nicht spiegeln (Metz 2000: 46, zit. nach Elsaesser/Hagener 2011: 84). Speziell hinsichtlich des Films und der Filmtheorie formulieren in diesem Zusammenhang Elsaesser und Hagener (2011: 84):

Das Erkennen des Zuschauers, der einen Film sieht, ist stets ein Falsch-Erkennen, ein Verkennen. Der Blick in den Spiegel der Leinwand ähnelt also nicht mehr – wie noch bei Balázs – dem Erkennen eines Menschen durch einen anderen, sondern es handelt sich eigentlich um ein Missverständnis, als würde man einen anderen als sich selbst im Spiegel erkennen, wenn nicht sogar sich selbst als einen anderen. (Elsaesser/Hagener 2011: 84)

Bei Spiegeln ist nicht nur an herkömmliche und natürliche Spiegel zu denken, denn es gibt Spiegel in Märchen etc., die womöglich andere Orte, Zeiten und diverse (Zukunfts-)Möglichkeiten zeigen. Hier ist „von den magischen Eigenschaften des Spiegels“ (ibid. 97) die Rede: Ein Spiegel kann unter anderem „die Welt(ordnung) umdrehen und aus den Fugen heben“ (ibid. 97). Ein Spiegel kommt zudem als Portal in Frage (Herget 2009: 84), das Zutritt zu einer

anderen Welt gestattet und womöglich Wesen einer anderen Welt Zutritt in die eigene Welt ermöglicht.

Spiegel finden in unterschiedlichen Bereichen Verwendung: beispielsweise im Straßenverkehr, im kosmetischen und ärztlichen Bereich sowie in der Kunst (unter anderem in der Lichtkinetik), womit berührt ist, dass sie unterschiedliche Funktionen erfüllen können. So kann ein Spiegel abbilden (im Sinne einer visuellen Kopie) und das Spiegelbild kann einen deskriptiven bzw. dokumentarischen Charakter haben. Ein Spiegel vermag aber auch beispielsweise zu verzerren, zu verkleinern und zu vergrößern und sogar etwas Anderes als das zu zeigen, was vor dem Spiegel positioniert ist, womit insbesondere Märchenspiegel angesprochen sind.

Das Spiegelbild kann eventuell mehr zeigen und eine enthüllende, offenbarende Funktion haben, womit unter anderem eine psychologische Funktion gemeint sein kann (Elsaesser/Hagener 2011: 97). Es kann Tiefgründiges, Wahrhaftiges, Wahrhaftigeres zeigen. Ein Spiegel kann jedoch auch Einschränkung, eine eingeschränkte Sicht bedeuten, denn der Spiegel zeigt gewöhnlich nie alles, allein aufgrund seiner verschiedenen Begrenzungen bzw. Grenzen, weshalb ein Spiegelbild immer auch als Rest(selbst)bild in Frage kommt. So liefert ein Spiegel beispielsweise nur einen Ausschnitt und häufig nur eine bestimmte Ansicht. – Es ist möglich, dass ein Spiegel (gewollt) Distanz schafft, beispielsweise wenn sich zwei Personen nicht von Angesicht zu Angesicht anblicken, sondern

sich ihre Blicke in einem Spiegel treffen. In diesem Fall weist das Spiegelbild womöglich auf Entfremdung, Künstlichkeit etc. hin.

Ein Blick in den Spiegel kann gefährlich sein, denn es ist unter anderem möglich, trunken vom eigenen Spiegelbild in diesem zu ertrinken (Narziss), womit angesprochen ist, dass Spiegelbilder als Reduktionen, als Rest(selbst)bilder in Frage kommen, die eine spezielle Perspektive (über-)betonen und viele Informationen verschlucken. Ein Spiegelbild kann trügerisch sein: Evtl. wird es mit der Realität verwechselt und es verführt möglicherweise sogar zu dieser Verwechslung. Es kann aber auch konstruktiv und erhellend sein. Das Spiegelbild mag in verschiedenerlei Hinsicht eine Art Prüfung sein. Es gehört zum (normalen) Menschen: Wenn es (wie der Schatten) fehlt oder wenn es aus der Gleichzeitigkeit mit dem Original herausfällt (vgl. zum Beispiel bei Lucky Luke), ist damit Unnatürliches bzw. Übernatürliches angezeigt. Das Spiegelbild kann sich möglicherweise verselbstständigen.

Das Spiegelbild hat mehrere Dimensionen, so beispielsweise eine ästhetische, eine religiöse und eine philosophische. Dabei geht es um Selbsterkenntnis und Erkenntnis generell.

Spiegel und Spiegelbilder können in einem Film gezeigt werden, wobei auch an den aktiven Spiegelblick zu denken ist (vgl. 3.1.2). Darüber hinaus können in einem Film Filmbilder und ganze Szenen vorkommen, die innerhalb eines Films durch andere Filmbilder und Szenen gespiegelt werden (vgl. 3.1.2). Weiterhin kommt die Leinwand bzw. der Film als Spiegel in Frage, was insbesondere beim passiven Spiegelblick bedeutsam ist (vgl. 3.1.2 und 3.1.3).

Schließlich kann ein Film (partiell) eine andere Geschichte spiegeln, als deren (partielle) Spiegelung in Erscheinung treten (vgl. 3.1.4).

### 3.1.2 Spiegelbilder in den Filmen *Tron* und *Tron: Legacy* – Beispiele

Im Film *Tron* kommt das Spiegelbild als Interpretationsschlüssel unter anderem in einer Szene in Frage, in der Ed Dillinger in seinem Büro gezeigt wird [00:09:39] und gleich darauf sein Spiegelbild in einem Fenster des ENCOM-Gebäudes [00:09:45]. Dabei fällt auf, dass neben Filmbildern, die den Raster zeigen, auch Filmbilder als Restbilder (vgl. 3.2) in Frage kommen, die die erste Realität zeigen, nämlich beispielsweise Dillingers Spiegelbild, wobei unter Restbild hier ein Spiegelbild zu verstehen ist, das nur einen Rest der Wirklichkeit zeigt. In dieser Angelegenheit kommen weitere Filmbilder, die das Innere von ENCOM zeigen, als Restbilder in Frage, speziell Dillingers Bürobereich. Es lässt sich also in ästhetischer, aber auch zugleich in inhaltlicher Hinsicht eine Nähe zwischen Raster und ENCOM feststellen. – Restbilder mögen nur einen Abglanz, eben einen Rest der Wirklichkeit zeigen, dennoch können sie enthüllenden Charakter haben.

Speziell der Bildschirm [00:45:05–00:45:07] kommt durch eine Aussage von Kevin Flynn als Spiegel in Frage, womit *Alice hinter den Spiegeln* von Lewis Carroll zitiert sein mag: Vor dem Bildschirm liegt die erste Realität und ihr Spiegelbild ist der Raster. Unter anderem scheint das Kommandoschiff auf dem Raster eine Spiegelung des Hubschraubers der Firma ENCOM zu sein:



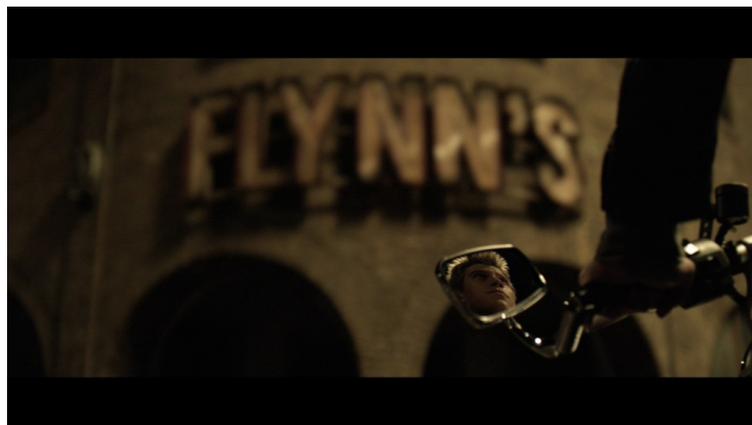
*Abb. 3: Hubschrauber der Firma ENCOM  
Tron (US 1982), Screenshot, Timecode: 00:08:20  
© Walt Disney*



*Abb. 4: Kommandoschiff auf dem Raster  
Tron (US 1982), Screenshot, Timecode: 00:30:36  
© Walt Disney*

Zum Teil kommen darüber hinaus Filmbilder vor, die die erste Realität als Spiegelung ihrer selbst begreifen lassen: So erscheint im Film *Tron* das bunte, freudige Chaos der Spielhalle Flynnns beispielsweise als eine Art Spiegelbild der im Allgemeinen auf wenige Farben beschränkten, geordneten und weitgehend freudlos wirkenden ENCOM-Realität. Gegen Ende des Films lassen sich Filmbilder, die Kevin Flynn zeigen, als Spiegelung von Filmbildern begreifen, die Ed Dillinger in seinem Büro zeigen, wobei dieser Sicht durch die Montage Vorschub geleistet wird – und inhaltlich dadurch, dass beide Personen dieselbe Nachricht erhalten, die für sie freilich je andere persönliche Folgen hat.

Auch in *Tron: Legacy* sind diverse Spiegelungen zu sehen, deren Analyse und Interpretation ertragreich zu sein verspricht, wobei sich der nähere und weitere Filmkontext der jeweiligen Film- bzw. Spiegelbilder in erhellender Weise berücksichtigen lässt.



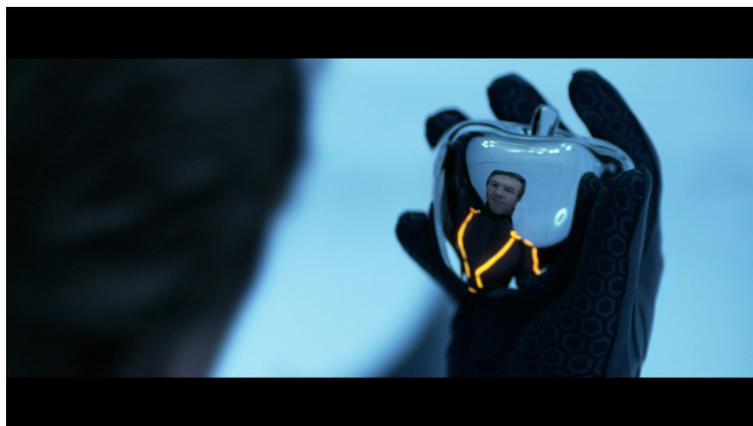
*Abb. 5: Sams Kopf im Motorradspiegel*

*Tron: Legacy (US 2010), Screenshot, Timecode: 00:18:08*

© Walt Disney



*Abb. 6: Quorras Spiegelbild und Quorra*  
*Tron: Legacy (US 2010), Screenshot, Timecode: 01:02:35*  
© Walt Disney



*Abb. 7: Clu spiegelt sich.*  
*Tron: Legacy (US 2010), Screenshot, Timecode: 01:11:03*  
© Walt Disney



Abb. 8: Kevin und Clu

*Tron: Legacy (US 2010), Screenshot, Timecode: 01:11:16*

© Walt Disney

Das Spiegelbild einer Person im Film kann danach fragen lassen, um wen es sich bei der Person (näherhin) handelt, wie sie einzuschätzen ist etc.; zudem ist es möglich, dass das Spiegelbild „das unterschwellige Gefühl eines imaginären Spiegelbildes unserer Selbst“ erzeugt, „das den Betrachter zur Selbstreflexion einlädt“ (Herget 2009: 236). Im Fall von Abbildung 5, die unter anderem Sams Spiegelung in einem Motorradrückspiegel zeigt, kommt Sam näherhin als Spiegelung seines Vaters, als sein Sohn in den Blick, zumal dessen Spielhalle die Kulisse hinter dem Spiegel stellt. Damit ist ein wichtiger Aspekt seiner Identität und der Filmgeschichte berührt (Vater-Sohn-Geschichte), der sich außerdem in weiteren Details zeigt: Beispielsweise fährt Sam wie sein Vater Motorrad. Der Motorradrückspiegel deutet zugleich einen Rückblick an, der angesichts der Spielhalle und ihres Betretens ansteht bzw. Sam bevorsteht. Darüber hinaus bietet Sams Spiegelung in

einem Motorradspiegel eine Identifikationsmöglichkeit mit ihm an, insofern er als (Wunsch-)Spiegelung bestimmter Zuschauerinnen und Zuschauer [Zuschauer\*innen], als ein mögliches Alter Ego in Frage kommen mag.

Abbildung 6 zeigt Quorras Spiegelbild und Quorra. Der Spiegel mag an eine Art Märchenspiegel erinnern und der Filmkontext legt nahe, dass es sich bei Quorra um etwas sehr Besonderes, um ein Vermächtnis, um ein Wunder handelt. Weiterhin ist beachtenswert, dass sich Quorra vor dem Spiegel in einer bestimmten (Entscheidungs-)Situation befindet: Es kommt darauf an, was sie in der Folge tun wird, was zugleich dafür geeignet ist, ihren Charakter weiter zu erhellen. Evtl. stellt der Spiegel bzw. ihr Spiegelbild Quorra in dieser Situation (unausgesprochene) Fragen: Wer bist du? Wer möchtest du sein? Ist es richtig, was du vorhast? Da Quorra in dieser Situation schon mit etwas begonnen hat, nämlich etwas aus einer Schublade geholt hat, wobei die Bedeutung dieser Handlung von der Filmmusik unterstrichen wird, lässt sich der Blick in den Spiegel als eine Art (Selbst-)Prüfung, als eine Art Vergewisserung begreifen, ob das Begonnene auch das Richtige ist. (Und die Schublade ist noch offen und das herausgenommene Etwas könnte auch sogleich wieder zurückgelegt werden.) Quorras Spiegelung lädt andererseits wieder die Zuschauerinnen und Zuschauer zur Selbstreflexion ein, was im Filmkontext unter anderem dazu führen könnte, sich selbst als etwas ganz Besonderes, als Vermächtnis, sogar als Wunder zu begreifen.

Abbildung 7 zeigt, wie sich Clu in einem Artefakt spiegelt, einem Apfel. Vor dem Hintergrund der biblischen Tradition (Gen 3) mag Clu hier als Frucht der Erkenntnis in Erscheinung treten, auch insofern er Kevins Schöpfung ist. Clu könnte sich auf dieser Linie daran erinnern, dass er sich Kevins Erkenntnissen verdankt und seine Schöpfung ist (was er auch tut, wie der weitere Filmverlauf zeigt). Das Filmbild lädt darüber hinaus das Publikum ein, sich im Anblick des Apfels und Clus zu reflektieren, in diesem Kontext Bedeutung zu generieren und sich zu positionieren.

Abbildung 8 steht in enger Verbindung mit Abbildung 7, weil sich Clu angesichts des Apfels und seines Spiegelbildes an das Ereignis zu erinnern scheint, von dem Abbildung 8 erzählt. Bei Abbildung 8 scheint es um die Erschaffung Clus durch Kevin auf dem Raster zu gehen, wobei eine Art Spiegel von Bedeutung ist. Kevin kreiert Clu als sein Ebenbild, als seinen Doppelgänger und gibt ihm einen Auftrag, was wiederum an die biblische Tradition denken lässt. Die Zuschauerinnen und Zuschauer können in diesem Fall unter anderem zur Reflexion herausgefordert werden, inwiefern es sich bei ihnen selbst um Schöpferin bzw. Schöpfer [Schöpfer\*in] und Geschöpf handelt, inwiefern sie selbst Urbild und Spiegelbild sind.

An dieser Stelle sei bemerkt, dass zwischen einem *aktiven* und *passiven Spiegelblick* unterschieden werden kann: Während der aktive Spiegelblick „den Zuschauer durch den Einsatz der subjektiven Kamera in die Rolle des Gespiegelten versetzt und dieser sich dadurch seinem Spiegelbild gegenüber sieht“, vollzieht der passive Spiegelblick „sozusagen einen ‚Seitenwechsel‘“ (Herget 2009: 238).

„Dabei wird der Zuschauer vom Gespiegelten in die Rolle des Spiegelbildes gedrängt. Der passive Spiegelblick erweckt den Anschein einer subjektiven Einstellung, ist aber keine, sondern die paradoxe Situation, welche die undurchlässige Leinwand zauberhaft in einen Spiegel verwandelt, der den Zuschauer im Kinosaal dem Spiegelreich zuweist“ (Herget 2009: 238). – Bei den angesprochenen Abbildungen wird ein aktiver Spiegelblick gezeigt. Bemerkenswert ist, dass die Abbildung 8 bzw. das Filmbild (Frame) in eine Szene eingebettet ist, in der die Kamera einen Seitenwechsel vollzieht: Zunächst wird die Perspektive Kevins gezeigt und im Folgenden wird in Richtung der Perspektive Clus gewechselt, wobei sich andeuten mag, dass Spiegelbilder ein Eigenleben entwickeln können, denn das, was anfänglich als Spiegelbild in Frage gekommen ist, fällt aus der Gleichzeitigkeit mit seinem Urbild heraus, auch wenn dies zunächst (nur) als Verzögerung in Erscheinung treten mag.

Die bisherigen Ausführungen und weitere Beobachtungen deuten insgesamt darauf hin, dass in *Tron* und in *Tron: Legacy* die zweite Realität als Spiegelung der ersten Realität begriffen werden kann, wobei die Möglichkeit nicht auszuschließen ist, dass die erste Realität als Spiegelung der zweiten Realität in Frage kommt (Damit ist unter anderem die Möglichkeit angesprochen, dass tatsächliche Ereignisse Spiegelbilder einer medialen Realität sein können bzw. dass diese Ereignisse von der medialen Realität vorweggenommen sein können.). Darüber hinaus sprechen die Beobachtungen dafür, dass es diverse Spiegelungen nicht nur innerhalb der ers-

ten Realität gibt (wie allseits bekannt), sondern dass sie auch innerhalb der zweiten Realität vorkommen können. Außerdem lässt sich der Glaube an die User in *Tron* und in *Tron: Legacy* unter anderem als Hinweis auf die Religiosität von Menschen verstehen, womit in den Blick kommen kann, dass es sich womöglich bei der ersten Realität um eine Spiegelung (und ein Restbild) einer weiteren, anderen Wirklichkeit handelt, die sich in religiöser Perspektive als metaphysisch bezeichnen ließe. Und mögliche Spiegelungen innerhalb der digitalen Realität deuten evtl. nicht nur auf die erste Realität hin, sondern auf eine weitere Spiegelungsebene, also auf eine weitere Realität, die evtl. ihrerseits ein Spiegelbild hat.

Diese Ausführungen sind insbesondere in philosophischer Hinsicht relevant und können unter anderem Anlass sein, danach zu fragen, ob es eine Realität (bzw. eine wirkliche Wirklichkeit) jenseits des Spiegels bzw. der Spiegel gibt, eine Realität, die sich tatsächlich *vor* dem Spiegel und allen Spiegeln befindet (womit auch Platons Höhlengleichnis angesprochen ist) und die sich zugleich womöglich in allen Spiegelungen wiederfindet.

### 3.1.3 Filme als Spiegel der Wirklichkeit

Weiterhin sei unter dieser Überschrift daran erinnert, dass *Tron* und *Tron: Legacy* fiktive Geschichten sind und als solche aber Wirklichkeit und digitale Wirklichkeit außerhalb der Filmgeschichten zu spiegeln vermögen.

Wenn von Wirklichkeit und digitaler Wirklichkeit die Rede ist, lässt sich also nochmals zwischen der Wirklichkeit bzw. der digitalen

Wirklichkeit innerhalb des Films und der Wirklichkeit bzw. der digitalen Wirklichkeit außerhalb des Films unterscheiden, wobei die Filme gewöhnlich darum bemüht sind, vergessen zu lassen, dass es sich bei ihnen um Fiktion handelt. Die Filmemacherinnen und Filmemacher [Filmemacher\*innen] wollen häufig und offensichtlich im Fall von *Tron* und *Tron: Legacy*, dass die Filmgeschichten als echt und authentisch erlebt und erfahren werden können. Bei vielen Filmen lässt sich demnach das Bemühen feststellen, die Grenze zwischen Realität und Fiktion zu verwischen, Fiktion zu verhüllen bzw. als Realität auszugeben etc. Auf dieser Linie können Filme einen mehr oder weniger ausgeprägten Hang haben, Wirklichkeit zu vereinnahmen.

Die Leinwand kann als Spiegel fungieren, im Fall von *Tron* und *Tron: Legacy* speziell als Spiegel US-amerikanischer Gesellschaft. Damit ist zugleich generell die Möglichkeit angesprochen, dass einzelne Personen des Publikums sich in den Figuren des Films (wieder-)erkennen. Dies meint nicht nur eine deskriptive Art der Wiedererkennung. Es ist zugleich die Möglichkeit berührt, die eigenen Möglichkeiten (Wunschvorstellungen, das eigene Potenzial etc.), die eigenen Fehler etc. in den Figuren auf der Leinwand zu entdecken und zu erkennen.

Als Beispiel für die Möglichkeit der Spiegelung von (digitaler) Wirklichkeit innerhalb des Films und (digitaler) Wirklichkeit außerhalb des Films mag die Firma ENCOM innerhalb der Filme *Tron* und *Tron: Legacy* dienen. Diese Firma kommt als Spiegelbild einer realen Firma (oder auch mehrerer realer Firmen) außerhalb der Fil-

me in Frage. Hiermit ist angesprochen, dass *Tron* und *Tron: Legacy* als Filme womöglich Vergangenes und Gegenwärtiges spiegeln, womit unter anderem diverse Ereignisse, Entwicklungen etc. angesprochen sind, und womöglich zudem zukünftige Möglichkeiten (außerhalb der Filme bzw. der Fiktion) vorwegnehmen.

Eine Serie wie *Black Mirror* (UK 2011–2019) mag als weiteres Beispiel dafür dienen, wie Fiktion Realität zu spiegeln vermag. Hierbei kann dafür sensibilisiert werden, welche Leistungen und Funktionen das Spiegelbild zu erfüllen imstande ist. So kann es gewisse (tatsächliche) Entwicklungstendenzen hochrechnen (Prognostik, Szenarios) und/oder künstlerisch Zukunftsbilder entwerfen, ohne von gewissen Realitäten, Bedingungen etc. abzusehen (utopische bzw. dystopische Methode etc.), sowie dabei unter anderem eine gesellschaftskritische (warnende) Funktion erfüllen. *White Mirrors* dienen in diesem Zusammenhang dafür, darauf aufmerksam zu machen, was konstruktiv ist und was in dieser Hinsicht möglich sein kann: Sie offenbaren das eigene Potenzial. Sie zeigen mögliche Ergebnisse von humanem Einsatz. Sie zeigen, wie es zu diesen Ergebnissen kommen kann. Insgesamt ermutigen sie und erfüllen mit Hoffnung. – In religiösen Traditionen finden sich spezielle *Weißer Spiegel*: Sie zeigen Bilder von Rettung, Heilung und Vollendung. Die Welt wird einem sehr guten Ende zugeführt. Im Kern bedeuten die Spiegelbilder dieser Weißen Spiegel unter anderem eine immense Entlastung, die dazu führen mag, dass sich Menschen der himmlischen Aussicht aus freiem Willen annähern. Weiße Spiegel zeigen in dieser Perspektive, wie Menschen das ih-

nen geschenkte Potenzial für sich und für andere Existenzen zum Blühen bringen. Rettung, Heilung und Vollendung sind dabei das Vorzeichen dieser Welt: Sie sind ein schon immer gegebenes Geschenk, das sich in seiner ganzen Größe und Schönheit erweisen wird und im Hier und Jetzt bereits erahnt, geschaut und gemeinsam gefeiert werden kann.

### 3.1.4 Filme als Spiegel (fiktiver) Personen und Geschichten

Abschließend sei bemerkt, dass eine Fiktion eine andere Fiktion spiegeln kann – wofür *Tron* und *Tron: Legacy* gute Beispiele sind. Beispielsweise spiegeln sich in beiden Filmen die biblischen Schöpfungserzählungen bzw. -mythen. Die göttliche Schöpfung findet ihr Spiegelbild in der Erschaffung des Rasters, der ein Werk des Menschen ist, wobei es Gemeinsamkeiten und Unterschiede gibt. So treten unter anderem die Programme als Ebenbilder von Menschen in Erscheinung; gegenüber den Möglichkeiten Gottes (in jüdisch-christlicher und islamischer Perspektive) erscheinen die menschlichen Möglichkeiten allerdings stark begrenzt. Zugleich setzt sich das göttliche Schöpfungswerk durch den Menschen fort. – Die vollständige Indatation (Reinders 2006: 35), die in beiden Filmen eine Rolle spielt und die sich als Singularität bezeichnen ließe, lässt an Avatare und Inkarnation sowie an vollständige Immersion denken.

Ein anderes Beispiel für die Spiegelung einer Geschichte und Person ist insbesondere das Programm *Tron*, insofern es als Cyberspace-Spiegelung bzw. digitale Spiegelung von Captain America begriffen werden kann. Einige Filminformationen lassen eine sol-

che Deutung als äußerst plausibel erscheinen. Hiermit ist die US-amerikanische Ladung der Filme angesprochen, wobei in diesem Zusammenhang einiges dafür spricht, dass bei der Konzeption von *Tron* und *Tron: Legacy* das Bemühen um Polyvalenz (Kumher 2016) am Werk gewesen ist.

### 3.2 Rest(selbst)bilder

Die Innenwelt des Computers, wie sie *Tron* und *Tron: Legacy* vorstellen, mutet einerseits in verschiedenen Hinsichten futuristisch an, insofern unter anderem Geschwindigkeit, Fortschritt und mögliche Zukunft bedeutsam sind und ihren ästhetischen Ausdruck finden, andererseits zugleich formalistisch, insofern das Formale und seine Betonung in ihr unübersehbarer sind. Die filmische Darstellung der Computerinnenwelt hat zugleich avantgardistische und traditionelle Züge.

Bei näherer Betrachtung lassen sich die Filmbilder der Computerinnenwelt auch als Rest(selbst)bilder der Wirklichkeit begreifen, denn als Spiegelbilder der Wirklichkeit haben sie in verschiedenen Hinsichten gegenüber der Wirklichkeit etwas verloren.

Der Begriff Restselbstbild (residual self-image) ist hier aus dem Film *Matrix* [US 1999] entlehnt: „Deine momentane Erscheinung nennen wir das Restselbstbild – die mentale Projektion deines digitalen Selbst.“ Der Begriff Matrix meint in diesem Film eine Simulation, die den Menschen ihre wahre Existenz verbergen soll. Das Restselbstbild lässt sich als (Selbst-)Repräsentation eines Menschen in der Simulation bzw. im Cyberspace begreifen. Der Be-

griff ist dazu geeignet, um auf tatsächliche Unterschiede zwischen virtueller Realität und einer Wirklichkeit, die nicht auf einer Computerleistung basiert, aufmerksam zu machen (Kumher 2015: 9).

Der Begriff Restbild findet sich auch in der Schachpsychologie (Suetin 1980: 97). Bei Suetin fällt dieser Begriff in Zusammenhang mit Sinnestäuschungen und meint

die unveränderte Übertragung der Bewertung einer vergangenen Stellung auf die neue Lage. Dadurch überlagert das Vergangene die tatsächlichen Verhältnisse, und das Sehvermögen wird gestört. [...] Das Restbild ist ein empfindlicher Mangel, der gerade beim Kombinieren Versehen sowie oft auch grobe Schnitzer verschuldet. (Suetin 1980: 97)

Eine solche Definition lässt sich mit dem Film *Matrix* [US 1999] vereinbaren, insofern die Matrix über tatsächliche Verhältnisse hinwegtäuscht und das Sehvermögen stört, ja außer Kraft setzt.

Der Verlust- bzw. Mangelcharakter des Rasters, wie er in *Tron* und *Tron: Legacy* bildlich zur Darstellung kommt, lässt sich anhand verschiedener Beobachtungen festmachen: Auf dem Raster herrschen (zumeist) formale, geometrische Strenge und Funktionalität. Die Farbenvielfalt der Wirklichkeit ist auf wenige Farben beschränkt. Es herrscht Sterilität. Und dies alles mag wenig verwundern, wenn im Cyberspace ein Master Control Programm herrscht. Die Computerwelt wirkt gleichgeschaltet und faschistoid; sie erscheint als eine Art Lager, wofür auch die Kleidung der Programme, die Aufseher und Recognizer sprechen. – Diese Beobachtungen stimmen mit den Inhalten der Filme überein, denn

was beispielsweise in der Spielhalle Spaß und Abenteuer bedeutet, nämlich das Spiel am Automaten, ist auf dem Raster bitterer Ernst, ja Kampf ums Überleben. Unter dem MCP in *Tron* und unter Clou in *Tron: Legacy* ist der Raster eine Art Gefängnis.

Der Verzicht auf Farben bei der Darstellung des Rasters gegenüber einer Wirklichkeit, die auch farbenfroh ist (beispielsweise Kevins Spielhalle in *Tron*), und das Vorkommen von Doppelgängerinnen und Doppelgänger lassen an den Film *Der Zauberer von Oz* bzw. *Das zauberhafte Land* (US 1939) denken – speziell an die unterschiedliche Darstellung von Kansas und Oz in puncto Farbe und an die Doppelgängerinnen und Doppelgänger, die im Film vorkommen, wobei in diesem Zusammenhang die Rede von Spiegelung erhellend ist. Eine unterschiedliche Einfärbung von Filmbildern, die unterschiedlichen Welten zuzuordnen sind (wirkliche Welt und Matrix), findet sich im Film *Matrix* (US 1999), wobei in diesem Film Spiegelungen ebenfalls von Bedeutung sind.

Und noch mehr fällt auf, wenn darauf geachtet wird, was in der Computerwelt fehlt, wie sie *Tron* und *Tron: Legacy* vorstellen. Vieles von dem, was fehlt, lässt sich auf einen Namen bringen: Hundertwasser (Friedrich Stowasser). Es fehlen nicht nur viele Farben, es fehlen auch viele Unregelmäßigkeiten. Es fehlen Baummieter im Speziellen und Natur im Allgemeinen, es fehlen eine ausgeprägte (Bio-)Diversität und Menschlichkeit.

*Tron* und *Tron: Legacy* liefern zudem Rest(selbst)bilder in weiterer Hinsicht, denn die formale Strenge und scheinbare Übersichtlichkeit der digitalen Datenautobahnen im Computer(netz) (die punk-

tuell allerdings auch an einen Irrgarten erinnern) kommen in keiner Weise mit der (bisher nahezu) undurchschaubaren Vernetzung des menschlichen Gehirns und seiner je individuellen Ausprägungen überein: Die (weitgehend) scheinbare Klarheit und Ordnung der Computerwelt stehen in einem gewissen Gegensatz zur Komplexität des menschlichen Gehirns, zu seinen – millionenfachen – Vernetzungen, die individuell unterschiedlich ausgeprägt und gestaltet sein können. Dies hat seine Folgen mit Blick auf die Leistungen des menschlichen Gehirns und des Computers.

Die vom Menschen geschaffene Computerwirklichkeit (virtuelle Realität) mag also als eine Art Restbild speziell des menschlichen Gehirns und des menschlichen Bewusstseins in Frage kommen und zugleich als eine Art Spiegelbild. Eine Gegenüberstellung von Streben nach Vollkommenheit bzw. Perfektion, die in eine dystopische Ordnung ausartet, und biodigitalem Chaos, die der Gegenüberstellung von Computer und Gehirn entsprechen könnte, findet sich in *Tron: Legacy*, wobei Kevin Flynn letztlich für das biodigitale Chaos votiert und letztlich mit Vollkommenheit nicht Fehlerlosigkeit zu meinen scheint. Vielmehr zeigt sich Vollkommenheit in seinen Augen (beispielsweise) als ein Kind, wobei er speziell seinen Sohn im Blick hat, der – wie jeder Mensch – nicht perfekt ist. Auf dieser Spur kommt Leben generell als Ausdruck von Vollkommenheit in Frage, auch wenn es noch so unvollkommen und verworren erscheint.

Es wäre jedoch eindimensional, die Rest(selbst)bilder von *Tron* und von *Tron: Legacy* generell auf eine Kritik an Computerwirklich-

keit und Cyberspace zu beschränken, denn diese Bilder sind dazu geeignet, verschiedene Aspekte zu erhellen und zu betonen. Auf dem Raster kann sich Bedeutendes ereignen, das aufgrund seiner Visualisierung konzentriert(er) zur Darstellung kommt. Ein Restbild mag sogar zugleich ein Bild des Überschusses sein, weil es (konstruktive) Möglichkeiten für die (erste) Wirklichkeit eröffnet und ihre vieldimensionale Schönheit offenbart. So manche Filmbilder des Rasters mögen den Wert der ersten Wirklichkeit in verschiedenen Hinsichten und der Freiheit auf eine ganz (ur-)eigentliche Weise (wieder-)entdecken lassen. Sie erzählen sehr viel davon. Hiermit seien Bilder in anderen Kontexten, in denen es um Freiheit und Befreiung geht, nicht abqualifiziert. Vielmehr geht es um eine gegenseitige Ergänzung. Und *Tron* und *Tron: Legacy* können hier ihren spezifischen Beitrag leisten.

### 3.3 Vorwegnahme

Bei *Tron* und *Tron: Legacy* ist mit der Spiegelung häufig die Vorwegnahme verbunden:

In *Tron* nimmt beispielsweise ein Gespräch zwischen Dillinger und Dr. Gibbs (erste Realität) Gespräche zwischen Sark und dem Tower Programm vorweg, wobei sich die Gespräche in der digitalen Realität als Spiegelung der Gespräche in der ersten Wirklichkeit begreifen lassen. Ein Gespräch zwischen Dr. Gibbs und Alan [00:15:11–00:15:21] nimmt eine Aussage des Programms Sark [01:10:53–01:10:57] in der digitalen Welt vorweg, wobei sich die Aussage Sarks als Fortsetzung und Spiegelung des Gesprächs begreifen lässt:

Dr. Gibbs: „Computer sind immerhin nur Maschinen und können nicht denken.“

Alan: „Manche Programme werden bald denken können.“

Dr. Gibbs: „Na, das wird ja fantastisch. Computer und Programme können denken und die Menschen hören ganz damit auf.“

An anderer Stelle formuliert Sark:

Sark [sagt zu einem anderen Programm]: „Lass das Denken. Das ist allein meine Sache.“

Dieses Beispiel erinnert daran, dass nicht nur Bilder gespiegelt werden können, sondern auch Gespräche bzw. Texte sowie darüber hinaus Töne, Soundeffekte, Musik und weitere Sinneseindrücke.

Das Zusammensein von Lora, Kevin und Alan (in der Spielhalle und im ENCOM-Gebäude) in der ersten Realität nimmt ihr Zusammensein als Yori, Kevin und Tron in der digitalen Welt vorweg, was sich wiederum als Spiegelung begreifen lässt.

In *Tron: Legacy* betritt Sam Flynn die Spielhalle und schaltet den elektrischen Strom an. Dies antizipiert und spiegelt das Betreten des digitalen Rasters, denn der elektrische Strom führt zum Aufleuchten bzw. Erwachen der (pensionierten bzw. in den Ruhestand versetzten) Spielautomaten. Ohnehin antizipieren und spiegeln viele Filmsequenzen mit Sam Flynn, die ihn in der realen Welt zeigen, die Filmsequenzen, die sein Abenteuer auf dem Raster zeigen: Ähnliche und punktuell auch dieselben Elemente, Handlungen, Orte etc. der ersten Realität finden sich in der digitalen

Welt wieder, wenngleich sie zum Teil gegenüber denen der ersten Realität verändert, gespiegelt etc. in Erscheinung treten mögen. So antizipiert die Motorradjagd im ersten Teil des Films die Fahrt der Lightcycles auf dem Raster und die Flucht von Quorra und Sam vom Spieleraster. Die Behausung Sams, die er mit seinem Hund Marvin teilt, entspricht der Zuflucht auf dem Raster, die Kevin und Quorra gemeinsam bewohnen. In beiden Fällen ist ein Motorrad bzw. Rasterbike von Bedeutung. Sam Flynn scheint mit seinem Hund Marvin ein einsames Leben zu führen, auch wenn er diese Einsamkeit selbst gewählt hat. Ebenso scheinen Kevin Flynn und Quorra ein Leben zu führen, das an eine Robinsonade, an Robinson und Freitag erinnert, auch wenn sie die Möglichkeit haben, die Zuflucht bzw. ihre Insel zu verlassen, womit sie sich allerdings einer Gefahr aussetzen würden.

Die Verhaftung Sams in der ersten Wirklichkeit durch die Polizei (womit er bereits einige Erfahrungen zu haben scheint) antizipiert seine Festnahme auf dem Raster, wobei die Festnahme auf dem Raster gleichzeitig eine Spiegelung seiner Festnahme durch die Polizei ist, was folgende Frames veranschaulichen:



*Abb. 9: Festnahme Sams in der Realität*  
*Tron: Legacy (US 2010), Screenshot, Timecode: 00:14:00*  
© Walt Disney



*Abb. 10: Festnahme Sams auf dem Raster*  
*Tron: Legacy (US 2010), Screenshot, Timecode: 00:22:55*  
© Walt Disney

Und es ist stark anzunehmen, dass die Spiele, die Sam gezwungenermaßen auf dem Raster zu bestreiten hat, ihre Entsprechung in den Computerspielen haben, die er als Kind oft gespielt haben dürfte: Schließlich ist sein Vater der Entwickler eben dieser Spiele gewesen und Sam erweist sich als Profi in diesen Spielen, was im Fall von Rasterbike auch seiner Übung im Motorradfahren in der ersten Realität geschuldet sein dürfte. Nur gegen Tron bzw. Rinzi verliert er, weil dieser ja gerade der Genius Loci auf dem Spielraster ist bzw. von diesem Genius zeugt: Tron ist das personifizierte Spiel selbst, die echte und virtuelle Hauptfigur dieser Spiele zugleich, die in diesem Fall das Werk von zwei Usern ist, nämlich von Alan Bradley, insofern er der Schöpfer von Tron ist, und Kevin Flynn, insofern er die Spiele programmiert und speziell das Spiel *Tron* geschaffen hat. – Der Fallschirmsprung Sam Flynns vom ENCOM-Gebäude findet seine Spiegelungen auf dem Raster, als Clu und seine Programme den *End of Line Club* besetzen, und seine Entsprechung, als Sam mit Quorra auf dem Raster einen solchen Sprung unternimmt. – Der *End of Line Club* entspricht der ENCOM-Zentrale: Der *End of Line Club* findet sich in einem Hochhaus und die ENCOM-Zentrale ist ein Hochhaus, wobei beide Orte als eine Schleuse für Programme bzw. Menschen in Erscheinung treten bzw. in Frage kommen. – Die Lichtrennerfahrt von Sam zum *End of Line Club* mag unter anderem die gemeinsame Motorradfahrt von Quorra und Sam in der ersten Wirklichkeit am Ende des Films vorwegnehmen, wobei die Fahrt auf dem Raster die Fahrt in der Wirklichkeit spiegelt, unter anderem insofern bei der Fahrt auf dem Raster Sam allein ist, offenbar Unfreiheit herrscht und es auf

dem Raster keine Sonne gibt; bei der Motorradfahrt in der Wirklichkeit herrscht hingegen offenbar Freiheit, Sam ist in der Gesellschaft von Quorra und die Sonne hat eine wichtige Bedeutung. In diesem Zusammenhang lässt sich die Fahrt zu Zuse und damit zum *End of Line Club* als Andeutung des baldigen Endes des totalitären Regimes von Clu begreifen, wobei schließlich dem Ende auf dem Raster das Aufbrechen eines neuen Tages während der Motorradfahrt in der Wirklichkeit entgegengesetzt wird. Es ist ein Neuanfang und evtl. der Beginn einer neuen Epoche in der Wirklichkeit. Vor diesem Hintergrund scheinen die Spiegelung und die Vorwegnahme Prinzipien zu sein, die bei der Konzeption von *Tron* und *Tron: Legacy* von großer Bedeutung gewesen sind.

Die Vorwegnahme vieler Ereignisse im ersten Teil von *Tron: Legacy*, die im zweiten Teil des Films auf dem Raster ihre eigentümliche Wiederholung bzw. Spiegelung finden, lässt generell an Möglichkeiten denken, etwas vorwegzunehmen (*Citizen Kane* [US 1941]), das Ende einer Geschichte an ihrem Anfang zu präsentieren (*Melancholia* [DK/SE/FR/DE 2011]) und eine Geschichte mit einer Situation zu beginnen, die ihren chronologischen Platz kurz vor dem Ende der Geschichte hat (*Otto – Der Film* [DE 1985], *Transcendence* [UK/CN/US 2014]) oder zumindest erst in ihrem späteren Verlauf, um dann zu klären, wie es zum Status quo kam und um daraufhin tatsächlich zu einem Ende zu finden. Die Vorwegnahme (vgl. Vorausblende, Prospektive, Flash-forward), die nicht unbedingt zu Beginn eines Films, ihren Platz haben muss, erfüllt eine dramaturgische Funktion, denn sie lässt danach fragen, wie

es zu bestimmten Ereignissen bzw. zum Status quo gekommen ist. – Bei *Tron* und *Tron: Legacy* hat die angesprochene Vorwegnahme diverser Ereignisse ihr Spezifikum darin, dass das Publikum beim ersten Schauen der Filme (ohne eine entsprechende Vorinformation) nicht wissen kann, dass es sich bei diversen Filmbildern und Szenen um Antizipationen folgender Ereignisse handelt. Die Erkenntnis, dass häufig mit Vorwegnahmen gearbeitet wird, erfordert bei *Tron* und *Tron: Legacy* eine besondere Sensibilität, die evtl. erst nach mehrmaligem Schauen der Filme etwas in dieser Richtung wahrnimmt, womit zugleich eine mögliche Qualität des (Blockbuster-)Films angesprochen ist.

Diese Beobachtungen (und die übrigen Beobachtungen im Rahmen dieses Beitrags) deuten im Allgemeinen auf die abysmalen Tiefen hin, die bei einer Filmkonzeption erreicht werden können, und im Speziellen legen sie nahe, dass bei *Tron* und *Tron: Legacy* häufig mit Vorwegnahmen gearbeitet worden ist und sich der (Computer-)Bildschirm als eine Art Spiegel verstehen lässt. Dies kann als Filmaussage begriffen werden: Das, was in der ersten Realität geschieht, findet (wenigstens zum Teil) in der zweiten Realität (der digitalen Welt) eine (variierte) Wiederholung, Entsprechung etc., wobei die Möglichkeit einer bidirektionalen Beziehung zwischen beiden Welten besteht, denn die User können (normalerweise) in die digitale Welt eingreifen und sie verändern und die digitale Welt kann Einfluss auf die reale Welt nehmen.

Der Cyberspace erweist sich in *Tron* und in *Tron: Legacy* als digitales Abbild bzw. Restbild der realen Welt, wobei es neben Ähnlich-

keiten und Gemeinsamkeiten auch Unterschiede zwischen beiden Welten gibt. Auf Entsprechungen und Gemeinsamkeiten zwischen realer Welt und virtueller Welt deutet die Montage der Filme hin. So sind in *Tron: Legacy* beispielsweise Filmbilder von (sich fortbewegenden) Informationsclustern bzw. Daten und Datenbahnen mit Filmbildern einer Stadt und deren Straßen verbunden. Die Erde, die in *Tron* als Globus in einem Büro und in *Tron: Legacy* in einem Kinderzimmer als Globus in den Blick kommt (was unter anderem eine Vorausdeutung bzw. Foreshadowing bzgl. der Bedeutung von Kindern im Allgemeinen und von Sam Flynn im Speziellen sein mag), findet demnach ihre digitale Entsprechung. Ein digitales Erdenrund ist bereits in *Tron* zu sehen und in *Tron: Legacy* ein digitaler Globus. Sowohl in *Tron* als auch in *Tron: Legacy* legen diverse Filmbilder die Ähnlichkeit zwischen der ersten Realität und der digitalen Realität nahe, wobei die erste Realität als Vorbild für die digitale Realität in Frage kommt. An dieser Stelle sei an die letzte Einstellung des Films *Tron* erinnert, die eine Stadt von einem Hochhaus aus zeigt – und zwar im Zeitraffer. Es wird allmählich dunkel und dann Nacht. Und gerade die nächtliche Stadt mit ihren Straßenschluchten etc. mag mit ihren Lichtern und den Lichtern der Verkehrsmittel an den Raster mit seinen Raster-Spalten und an die darin fließenden Datenströme denken lassen. Eine Vorlage für eine solche Interpretation, die sich noch vertiefen und differenzieren ließe, liefert Kevin Flynn, der, kurz bevor die End-einstellung zu sehen ist, Lora und Alan explizit als Programme begrüßt. Diese Begrüßung hat nicht nur humorvollen Charakter, sie ist auch seinen Erfahrungen auf dem Raster – speziell mit Yori

und *Tron* – geschuldet. Und diese Begrüßung lässt danach fragen, inwiefern die erste Realität der digitalen Realität ähnelt, evtl. inwiefern die erste Wirklichkeit bereits selbst digital ist und evtl. bereits selbst (wenigstens zum Teil) Abbild der digitalen Welt ist.

Letztlich sei hier bemerkt, dass Suetin (1980: 97–99) nicht nur vom Restbild schreibt, sondern auch vom vorweggenommenen Bild:

Wenden wir uns jetzt gewissermaßen dem Gegenstück des Restbildes zu, dem *vorweggenommenen Bild*. Bei ihm wird die Rolle des zukünftigen Partieverlaufs allzu hoch eingeschätzt. Dabei verdrängt manchmal der Wunsch die Wirklichkeit. Das kann sehr unangenehme Folgen haben. (Suetin 1980: 99)

Das Zitat ist in diesem Zusammenhang (Vorwegnahme) unter anderem dazu geeignet, für die prospektive Dimension der Filme zu sensibilisieren und diese zu problematisieren – auch mit Blick auf Digitalen Humanismus.

## 4. Fortsetzung und Remake

### 4.1 Fortsetzung

*Tron: Legacy* setzt die Handlung von *Tron* fort, was sich an verschiedenen Aspekten erkennen lässt. Insbesondere das dauerhafte Verschwinden von Kevin Flynn ist ein Ereignis, das wiederum Ereignisse innerhalb der Firma ENCOM in Gang setzt, worüber die Presse Bericht erstattet. Der Eindruck, dass es sich bei *Tron: Legacy* um eine Fortsetzung handelt, wird zudem dadurch unterstützt,

dass innerhalb der Filmgeschichte, näherhin in ihrem ersten Teil, viele Jahre vergehen. Dies wird insbesondere durch einen Zeitsprung erreicht: Während zu Beginn des Films Sam als kleiner Junge gezeigt wird, ist er wenig später als Erwachsener zu sehen, was gleichzeitig suggeriert, dass in der Zwischenzeit viel passiert ist. Die große Leerstelle wird im Nachhinein punktuell und andeutungsweise gefüllt. So erzählt Kevin, was auf dem Raster passiert ist, und bzgl. Sam erfährt das Publikum unter anderem, dass Alan eine Art Ersatzvater für ihn gewesen ist.

Bei der Fortführung der Geschichte ist *Tron: Legacy* mit Blick auf die Vorgängergeschichte verschiedentlich um Kontinuität bemüht. So findet *Tron* in *Tron: Legacy* als eine Art Gutenachtgeschichte Erwähnung, die der Vater Kevin Flynn seinem Sohn Sam Flynn erzählt. Damit wird *Tron* zu einem Märchen erhoben, das seine Eigenartigkeit unter anderem dadurch gewinnt, dass seine Handlung insbesondere im Cyberspace stattfindet. Das Märchen spielt also nicht – wie so häufig – in einer Art Mittelalter, sondern in einer digitalen Welt, die Anleihen aus der Vergangenheit (beispielsweise Antike) aufweist und zugleich gegenwärtig und zukünftig ist. Der Reiz dieses Märchens liegt zudem darin, dass es in der Filmfiktion wirklich passiert ist und dass es in der wirklichen Welt als Film tatsächlich zu sehen und zu hören war bzw. immer noch gesehen und gehört werden kann. Die Merchandising Artikel, die in *Tron: Legacy* zu sehen sind (beispielsweise Spielfiguren), bekommen dadurch eine besondere Note: Sie haben ihre Entsprechungen nicht nur im Film bzw. fiktive digitale Entsprechun-

gen, sondern auch wirkliche (digitale) Entsprechungen. – Dies alles mag dazu geeignet sein und soll vermutlich dazu dienen, die Filmfiktion wirklicher erscheinen zu lassen, was ihre Anziehungskraft zu steigern vermag. Die Gutenachtgeschichte bzw. das Märchen spielt nicht nur zu Beginn des Films *Tron: Legacy* eine Rolle. Das Märchen wird während des Films und durch den Film weiter erzählt: Der älter gewordene Kevin Flynn setzt seine (Märchen-)Erzählung – rückblickhaft – für seinen älter gewordenen Sohn fort und zwar im Rahmen ihrer Begegnung in der digitalen Welt. Und die weiteren Ereignisse, die zu hören und zu sehen sind, bilden wiederum eine Fortsetzung und einen (vorläufigen) Abschluss des Märchens bzw. einen in bestimmter Hinsicht offenen Ausgang.

Dass Sam Flynn die Geschichte seines Vaters fortsetzt bzw. dass er der Erbe der Geschichte seines Vaters ist, der sie zugleich fortführt, wird im Film an mehreren Stellen deutlich. So spielt der Vater seinem Sohn beispielsweise eine Münze zu (in diesem Zusammenhang für Videospieldautomaten) und der Sohn ist rechtmäßiger Erbe der Firma seines Vaters und seines Motorrades. – *Tron: Legacy* lässt sich als Vater-Sohn-Geschichte begreifen, sogar in mehrfacher Hinsicht, denn es geht nicht nur um Kevin Flynn als Vater von seinem Sohn Sam. Kevin kommt darüber hinaus als Vater von Clu bzw. als dessen Schöpfer in Frage und Alan Bradley als der Vater von Tron bzw. als dessen Schöpfer. Tron und Clu sind Kopfgeburten (vgl. Athene). – Und zudem stellt sich im ersten Teil des Films heraus, dass sich der Sohn von Ed Dillinger, also des

vormaligen Präsidenten der Firma ENCOM, im Aufsichtsrat dieser Firma befindet und eine Firmenpolitik betreibt, die auf der Linie seines Vaters liegen könnte.

Die Fortsetzung von *Tron* – also *Tron: Legacy* – ist unter anderem eine technische und ästhetische Fortentwicklung, was an dieser Stelle mithilfe von Filmbildern gezeigt werden soll, die das Spiel *Lightcycle* bzw. *Rasterbike* betreffen. Dieses Spiel ist als Videospiel in *Tron* und in *Tron: Legacy* aus der Perspektive der User bzw. der Menschen zu sehen, also aus einem Blickwinkel vor dem Bildschirm (außerhalb des Geräts).



Abb. 11: Videospilautomat: *Lightcycle* bzw. *Rasterbike*  
*Tron* (US 1982), Screenshot, Timecode: 00:01:06  
© Walt Disney

Das Spiel wird zudem in *Tron* und in *Tron: Legacy* innerhalb der Videospilwirklichkeit gezeigt, also gewissermaßen aus einem Blickwinkel, der sich hinter dem Bildschirm befindet. – Während sich die Videospilwirklichkeit im Film *Tron* folgendermaßen darstellt:

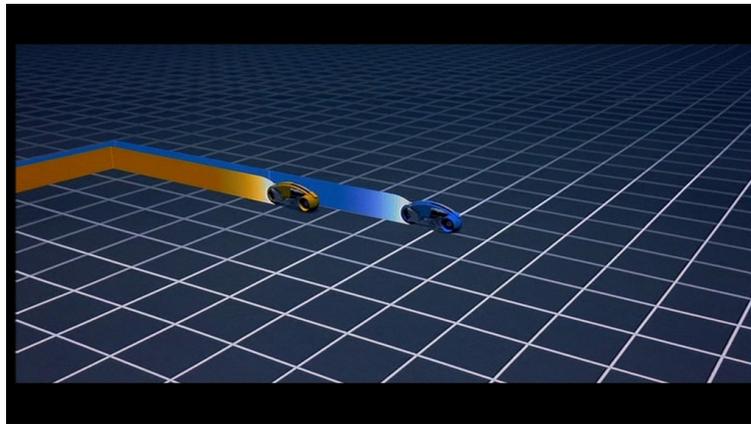


Abb. 12: Hinter dem Bildschirm: Lightcycle bzw. Rasterbike  
Tron (US 1982), Screenshot, Timecode: 00:01:26  
© Walt Disney

... sieht die Videospieldwirklichkeit in *Tron: Legacy* so aus:



Abb. 13: Hinter dem Bildschirm: Lightcycle bzw. Rasterbike  
Tron: Legacy (US 2010), Screenshot, Timecode: 00:43:02  
© Walt Disney

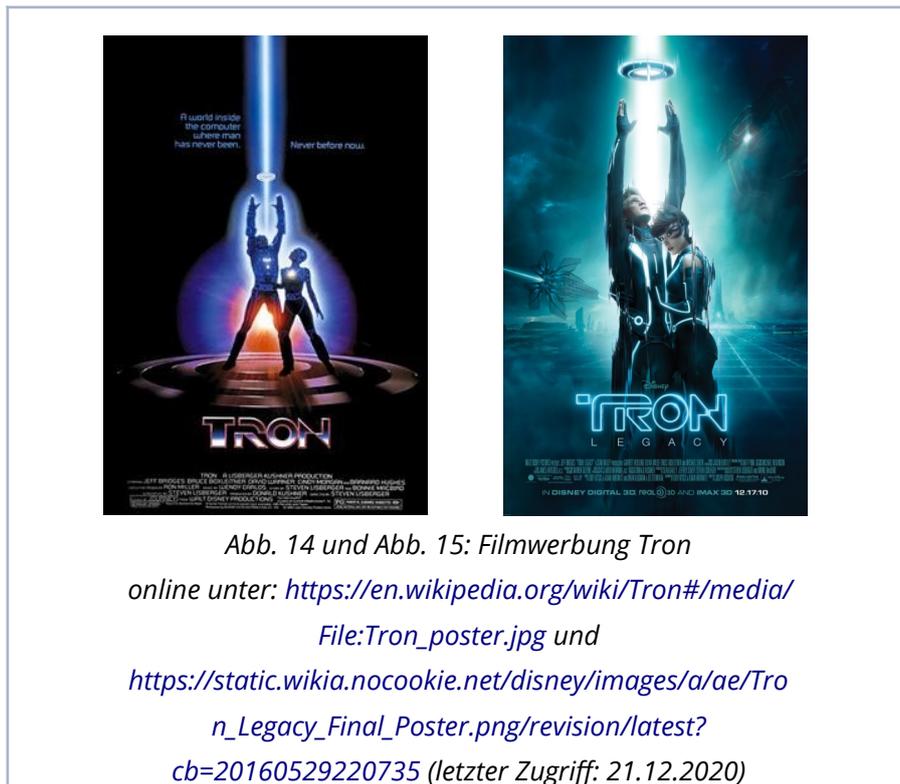
Die Unterschiede sind offensichtlich: Das Rasterbike-Spiel gewinnt in *Tron: Legacy* an Höhe und Tiefe und insgesamt mehr an Dynamik. Wie der weitere Filmverlauf zeigt, findet das Spiel eine Art Fortsetzung, denn es wird mittels passender Vehikel in die digitale Luft verlegt, wobei deutlich werden kann, dass es sehr fragwürdig ist, bestimmte Vorgänge auf dem Raster als Spiel zu bezeichnen und von einem Spieleraster zu sprechen.

Die angesprochene Fortentwicklung spiegelt zugleich die gesteigerten Möglichkeiten des Films und des Computers wieder, weshalb sie als Reflex der Film- und Computerentwicklung begreifbar ist und im Rahmen der Geschichte von Film und Computer verortet werden kann. Im Film selbst gibt es mehr als eine auffallende Vorlage für eine solche Deutung und Selbstreflexion: Das Programm, das die Namen Castor und Zuse trägt, erinnert durch den Namen Zuse an Konrad Zuse (1910–1995) und an das Frühstadium der Computerentwicklung. Zugleich imitiert bzw. zitiert das Programm Zuse an einer Stelle des Films insbesondere Charly Chaplin, also eine geschichtliche, legendäre Filmgröße, die unvergessen und noch immer präsent ist, weil seine Filme Meisterwerke sind und noch immer gesehen werden und weil sie noch immer Filmproduktionen inspirieren. Im Übrigen lässt sich das Zitat unter anderem so deuten, dass Zuse eine Art Charly Chaplin der Computerentwicklung gewesen ist.

#### 4.2 Remake – eine Art Spiegelung

Schon die Ähnlichkeiten von Filmwerbungen für *Tron* und *Tron: Legacy* legen den Verdacht nahe, dass es sich bei *Tron: Legacy*

nicht nur um eine Fortsetzung handelt, in der Sam Flynn die Geschichte seines Vaters fortführt, sondern zugleich um eine Art Remake von *Tron*.



Der Film *Tron: Legacy* wiederholt bzw. spiegelt zugleich die Film-story von *Tron* – und variiert sie, peppt die Filmbilder zum Teil zeitgenössisch auf und steigert sie nicht selten in gewisser Weise bzw. vergrößert sie im Sinne einer (ästhetischen etc.) Steigerung (Klimax). Der verwendete Spiegel ist hier mitunter ein Vergrößerungs- bzw. Steigerungsglas, das technologisch zur Zeit der Entstehung von *Tron: Legacy* möglich gewesen ist und das zur Zeit der Entstehung von *Tron* so noch nicht zur Verfügung gestanden hat.

Sam Flynn wiederholt die Geschichte seines Vaters teilweise, streckenweise mit ihm zusammen, und erweist sich dabei als das Ebenbild seines Vaters (Wagemut) bzw. als sein Kind. Es lassen sich einige Entsprechungen bzw. Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Filmen feststellen: beispielsweise das Sicherheitstor von ENCOM und der Zutritt zur Firma, die belebte Spielhalle in *Tron* und die stillgelegte Spielhalle in *Tron: Legacy* jeweils als Ort der Handlung, der Kampf auf dem Raster (Rasterbike), die Begegnung mit bestimmten Typen, beispielsweise mit dem Tower Programm und mit Zuse, die Fahrt auf einer Solar Sailor Simulation. – Kevin Flynn wird in *Tron* als etwas Besonderes bezeichnet [00:37:54–00:37:56] und in *Tron: Legacy* bemerkt ein Programm bzgl. Sam Flynn: „Er ist anders“ [00:26:56–00:26:57]. Diese Äußerungen fallen jeweils zu Beginn ihres Auftretens auf dem Raster. – Die Ansprache Clus an die Heerschar von Programmen in *Tron: Legacy* [01:32:59–01:34:17, 01:34:31–01:34:52, 01:35:28–01:35:57] weist auffällige (ästhetische) Ähnlichkeiten mit der Ansprache Sarks in *Tron* auf [00:33:52–00:34:48], die dieser an Programme richtet, die für den Spieleraster vorgesehen sind, wobei die Ansprache Clus unter anderem als eine ästhetische und rhetorische Steigerung der Ansprache Sarks in Erscheinung tritt. – Am Ende des Films *Tron* ist eine Stadtansicht zu sehen, die auch an das Innere einer Computerwirklichkeit erinnern mag. Am Anfang von *Tron: Legacy* münden Aufnahmen, die den Fluss von Daten zeigen, in eine Stadtansicht aus der Vogelperspektive. Während am Ende von *Tron* die Nacht (im Zeitraffer) hereinbricht, beginnt am Ende von *Tron: Legacy* ein neuer Tag. Auch hier finden sich Bilder einer

Stadt bzw. von Hochhäusern, was an eine Serverfarm oder Ähnliches erinnern mag. Zugleich bilden bei *Tron: Legacy* Filmanfang und Filmende eine Klammer, da am Ende von *Tron: Legacy* Quorra und Sam auf einem Motorrad auf Straßen unterwegs sind.

Künstlerische Spiegel bzw. Märchenspiegel haben ihre je eigene Logik bzw. ihre je eigene Rationalität. Sie sind nicht daran gehalten, exakte Kopien zu liefern, die darüber hinaus die Funktionalität, Chronologie etc. bestimmter Vorbilder wahren. Künstlerische Spiegel bzw. Märchenspiegel sind unter anderem so beschaffen, dass ihnen die Ästhetik einer Szene in einer Geschichte genügt, um sie in einer anderen Szene einer anderen (wenn auch möglicherweise verwandten etc.) Geschichte zu spiegeln und dabei neu zu interpretieren und neu auszumalen. In dieser Hinsicht seien folgende Filmbilder (Frames) angeführt:

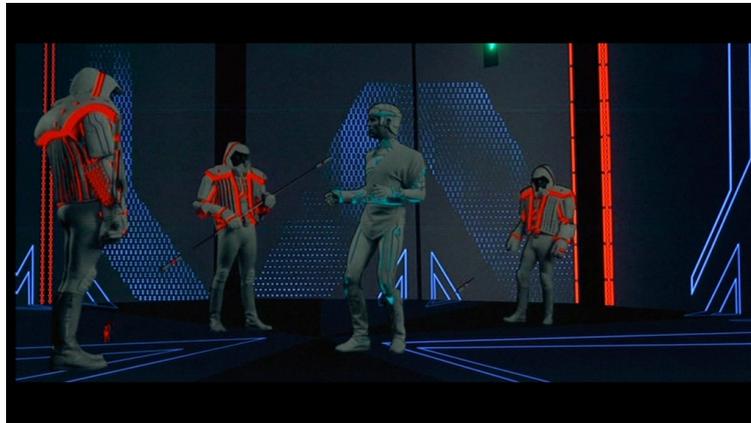


Abb. 16: Wachen und Kevin Flynn  
*Tron* (US 1982), Screenshot, Timecode: 00:30:25  
© Walt Disney



Abb. 17: Sirens und Sam Flynn  
*Tron: Legacy* (US 2010), Screenshot, Timecode: 00:26:26  
© Walt Disney

Während Abbildung 16 zeigt, wie Kevin Flynn im Film *Tron* auf dem Raster mit Wachen konfrontiert wird, die ihn abführen wollen, zeigt Abbildung 17 seinen Sohn Sam Flynn im Film *Tron: Lega-*

cy. Bei den Programmen bzw. Frauen handelt es sich nicht um Wachen. Ihre Funktion besteht vielmehr darin, Sam für den Spielereaster vorzubereiten. Die Ähnlichkeiten zwischen beiden Abbildungen lassen jedoch vermuten, dass es sich bei Abbildung 17 um ein Spiegelbild von Abbildung 16 handelt.

*Tron: Legacy* ist sicherlich einerseits eine Fortsetzung von *Tron*, andererseits zugleich aber auch – angesichts der auffälligen Gemeinsamkeiten zum Vorgängerkfilm – eine Art Remake bzw. eine Mischung aus Fortsetzung und Remake sowie eine Art Spiegelung, was an viele andere Fortsetzungen bzw. Remakes der Filmkultur denken lässt (beispielsweise an *Der Blade Runner* [US 1982] und *Blade Runner 2049* [US 2017]) und an Remakes bzw. Nachbilder, Adaptionen, Reinterpretationen, Coverversionen etc. in der Kunst- und Musikgeschichte im Allgemeinen. – Dass *Tron: Legacy* auch als Remake von *Tron* in Frage kommt, eröffnet in besonderer Weise die Chance, durch einen Vergleich der beiden Filme auf Zeichen der Zeit aufmerksam zu werden sowie auf Veränderungen in dieser Angelegenheit, die der Entwicklung, Änderung von Verhältnissen etc. geschuldet sind (Kumher 2007). Das Wissen darüber, was in einer Zeit besonders bedeutsam, prägend, richtungsweisend etc. ist, versetzt dazu in die Lage, das Richtungsweisende etc. zu beurteilen und sich zu ihm zu verhalten, es ggf. zu kritisieren und abzulehnen oder aber es als heilvoll zu erkennen.

*Tron: Legacy* hat unter der Überschrift *Retro-Remaking: The 1980s Film Cycle in contemporary Hollywood Cinema* Erwähnung gefunden (Loock 2016). Unter diesem Titel wird reflektiert, dass be-

stimmte Filme Remakes von Filmen sind, die aus einem bestimmten Zeitraum stammen. In diesem Kontext kann beobachtet werden, dass die Remakes darum bemüht sind, eine wahrnehmbare Relation zu den entsprechenden älteren Filmen herzustellen,

in order to both create and confirm the pop-cultural status of the earlier versions and canonize them as 1980s (cult) classics from which the film remakes of the 1980s cycle derive their own pop-cultural value. (Loock 2016: 286)

So nehmen diese Retro-Remakes explizit bestimmte Elemente auf, die bereits bei ihren Vorbildern eine Rolle gespielt haben (Loock 2016: 288). Im Fall von *Tron: Legacy* lässt sich dies beispielsweise anhand bestimmter Gegenstände und anhand bestimmter Handlungsorte belegen. Auch die Musik spielt in diesem Zusammenhang eine Rolle: In *Tron: Legacy* ist erneut die Band Journey zu hören. Der Song *Sweet Dreams* von Eurythmics, der in *Tron: Legacy* zu hören ist und der in *Tron* nicht vorkommt, ist ein Hinweis darauf, dass einem Retro-Remake zudem daran gelegen sein kann, die Entstehungszeit des Vorbildes aufzurufen, wobei es auch um vorangegangene Zeit und Folgezeit gehen kann: Der explizite Rekurs auf einen bestimmten Film und der Rekurs auf einen bestimmten Zeitraum können dazu dienen, Nostalgie (Loock 2016: 292–295) zu wecken, insbesondere die Sehnsucht nach einer Zeit (evtl. der eigenen Kindheit, Jugend), an die sich womöglich gerne erinnert wird, was daran liegen kann, dass die eigene Existenz in dieser Zeit (im Nachhinein) als (weitgehend) sorglos, glücklich, abenteuerlich etc. beurteilt wird. Damit ist gesagt, dass Remakes

die Sehnsucht nach einer bestimmten Zeit gezielt aufrufen und bedienen können und dass speziell Retro-Remakes dies bewusst tun. In dieser Perspektive kommen Filme in besonderem Maße als Zeitmaschinen und bestimmte (vergangene) Zeiten als utopisch (als eine Art Goldene Zeitalter) in Frage, weil diese Zeiten unerreichbar geworden sind (auch wenn sie erinnerbar und rekonstruierbar bleiben) und weil sie von Menschen (evtl. erst im Nachhinein) als ideal empfunden werden können. Hiermit mag etwas angesprochen sein, was Zygmunt Bauman (2016: 124) als *Retrotopia* bezeichnet hat:

Vor 500 Jahren schrieb Thomas Morus sein Werk ‚Utopia‘, den Entwurf eines Nirgendwolandes, eines Nochnichtlandes, eines besseren Platzes, der noch nicht Wirklichkeit geworden ist. Retrotopia ist ebenfalls ein Ort, den es nicht gibt, aber nicht, weil er noch nicht existiert, sondern bereits existiert hat. [...] In meiner Idee von Retrotopia hat der Engel der Geschichte sich um 180 Grad gedreht. Die Werte, die sich mit den beiden entgegengesetzten Richtungen von Vergangenheit und Zukunft verbinden, haben die Plätze auf der Zeitachse gewechselt. Die Enttäuschung wartet in der Zukunft. Statt einer sorgenfreien Zeit erleben wir eine Katastrophe nach der anderen: Terrorismus, Finanzkrise, Wirtschaftsstagnation, Arbeitslosigkeit, Prekarität. Die Idee des Fortschritts verheißt heute weniger die Hoffnung auf eine Verbesserung der persönlichen Lage als die Angst davor, zurückgelassen und abgehängt zu werden. Also wenden wir uns der Vergangenheit zu und bewegen uns dennoch blind voran.

Auf dieser Linie käme ein Film – auch – als eine Art *Retrotopia* in Frage und zugleich als Zugangsmöglichkeit zu dieser Art der Utopie bzw. als Zugangsmöglichkeit zu einer als ideal empfundenen Zeit, die bereits vergangen ist. – In dieser Hinsicht finden Filme wohl schon Einsatz (auch wenn dies nicht immer bewusst geschieht) und/oder sie werden seitens der Zuschauerinnen und Zuschauer dazu in Gebrauch genommen. Es besteht jedoch eine mehrdimensionale Problematik darin, das Heil in der Vergangenheit (sei diese real, fiktiv etc.) zu suchen, womöglich in die Vergangenheit zurückkehren zu wollen und Gegenwart und Zukunft als Vergangenheit gestalten zu wollen (Bauman 2016). – Die Filme *Tron* und *Tron: Legacy* halten selbst einen hoffnungsvollen Blick in die Zukunft wach. Insofern blickt der von Zygmunt Bauman (2016: 124) erwähnte *Engel der Geschichte* (Walter Benjamin) in *Tron: Legacy* in die Vergangenheit und in die Zukunft. Sowohl in *Tron* als auch in *Tron: Legacy* gibt es am Ende eine Rückkehr zur Normalität, wobei Utopisches aufscheinen mag. Die Filme können als Zugänge zu einer vergangenen Zeit in Gebrauch genommen werden, die in der Erinnerung als schön, glücklich, ideal etc. erlebt worden ist. – Es sei in diesem Absatz zuletzt erwähnt, dass Denkfiguren wie Engel der Geschichte, der Gegenwart und der Zukunft sehr erhellend für eine Filminterpretation in Gebrauch genommen werden können.

Die Grenze zwischen einer Fortsetzung und einem Remake ist wohl häufig eher fließend, was seinen Grund in der Natur der Sache haben mag, denn eine Fortsetzung will gewöhnlich als solche

erkennbar sein und wahrt schon allein auf dieser Linie Kontinuität (beispielsweise mit Blick auf bestimmte Figuren, Konstellationen, Orte etc.). Die mit der Kontinuität verbundene Wiedererkennbarkeit ist schon allein deshalb wünschenswert, wenn eine Geschichte viel Erfolg hatte und wenn folglich die Möglichkeit besteht, sich mit einer Fortsetzung an ihre Beliebtheit anzuhängen. – Zudem folgen viele Geschichten und ihre Fortsetzungen strukturell und bzgl. der maßgeblichen Figuren der sog. *Heldenreise* (Campbell 1978, Vogler 2010), was wiederum zu Entsprechungen und Gemeinsamkeiten führen kann, die als Wiederholungen in Erscheinung treten bzw. als solche interpretiert werden mögen. Variationen und Neues können dabei allerdings ganz unterschiedlich stark ausgeprägt sein, denn die *Heldenreise* ist modellierbar. Außerdem muss sich ein (Fortsetzungs-)Film auch nicht an der Reise eines Helden bzw. einer Heldin [Held\*in] orientieren bzw. muss er nicht auf diesem Schema (samt möglicher Figuren bzw. Archetypen) basieren. – *Tron* und *Tron: Legacy* lassen sich jeweils als *Heldenreise* begreifen, nicht zuletzt deshalb, weil es in beiden Fällen maßgeblich um eine Reise geht, nämlich um eine Reise durch den Cyberspace, bei der verschiedene (Reise-)Stationen vorkommen und spezielle Figuren bzw. Typen bedeutsam sind. Die Reise führt letztlich wieder aus dem Cyberspace hinaus – und sie ist eine Möglichkeitsreise, denn sie spielt mit zahlreichen Möglichkeiten, die den Möglichkeitshorizont des Publikums zu weiten vermögen, nicht zuletzt mit Blick auf die eigenen Möglichkeiten (Kumher 2021). Nicht nur in filmdidaktischer Hinsicht ist hier die

Chance angesprochen, den Möglichkeitssinn zu fördern (Kumher 2019; 2021).

Zuletzt sei unter dieser Überschrift die Möglichkeit erwähnt, dass ein Film mehr oder weniger Remakecharakter haben kann, obwohl er nicht explizit auf einen vorangegangenen Film Bezug nimmt bzw. obwohl er nicht explizit in dessen Tradition gestellt wird (beispielsweise durch seinen Titel). Die Ähnlichkeiten und Gemeinsamkeiten zwischen einem älteren und einem jüngeren Film können aber doch so auffallend sein, dass viel dafür spricht, den jüngeren Film als eine Art Remake zu bezeichnen, wenigstens Teilen eines jüngeren Films Remakecharakter zuzusprechen. In diesem Kontext geht es auch um Zitate und Spiegelungen, die so häufig auftreten können, dass es möglicherweise statthaft ist, einem jüngeren Film gegenüber einem älteren Film partiell Remakecharakter zu attestieren. Dies muss nicht in jedem Fall mit einer Abwertung im Sinne eines (billigen) Abklatsches verbunden werden. Die Wiederholung bestimmter Filminhalte etc. eines älteren Films und die damit verbundene Bezugnahme auf diesen Film können auch so geschehen, dass dadurch insbesondere der jüngere Film an Bedeutungspotenzial gewinnt. In diesem Zusammenhang ist an inhaltliche und ästhetische Gesichtspunkte zu denken, mit denen künstlerisch-kreativ verfahren wird, so dass der variierten Wiederholung unter anderem neue Sinnnuancen abgewonnen werden können. Vor diesem Hintergrund können die (partielle) Wiederholung und die (künstlerische) (Re-)Interpre-

tation eines älteren Films sowie die damit verbundene Bezugnahme auf diesen Film eine Hommage an diesen sein.

#### 4.3 Zum Florieren und zu möglichen Funktionen von Remakes

Das Florieren von Remakes hat wohl auch seinen Grund darin, dass sie Storys präsentieren, die sich bereits bewährt haben bzw. als beliebt und publikumswirksam erwiesen haben und deshalb erneut Erfolg versprechen. Die Variationen, die bei einem Remake mehr oder weniger vorgenommen werden, versprechen darüber hinaus Neues. So kann ein Remake zwei Grundbedürfnisse bedienen, nämlich das Bedürfnis, das beliebte und bewährte Alte erneut zu genießen, und das Bedürfnis, Neues zu erleben. Außerdem kann intellektueller Genuss aus dem Vergleich des Remakes mit einem Vorgängerfilm oder mit Vorgängerfilmen erwachsen. – Evtl. ist bei der Remakekultur das finanzielle Risiko geringer, das gerade bei Filmen, die sehr viel Geld kosten, eine bedeutende Rolle spielen kann. Außerdem können Remakes bewusst so konzipiert sein, dass sie neue Zielgruppen erreichen. Dies verspricht finanziellen Gewinn und ist außerdem dazu geeignet, eine bestimmte Story noch bekannter zu machen, sie in weiteren Lebensgeschichten zu beheimaten und ihr letztlich einen Platz im (inter-)kulturellen Gedächtnis (Assmann 2004) zu beschaffen oder in vielen Fällen diesen Platz noch zu festigen.

Vor diesem Hintergrund erscheinen viele Fortsetzungen (inklusive Prequels) – gerade von Filmreihen, die sehr teuer sind (*James Bond*, *Krieg der Sterne* bzw. *Star Wars*), häufig eher als Remakes. Auch wenn Bedrohungen, Mode etc. zeitgenössisch aktualisiert

werden, Actionsequenzen zum Teil noch imposanter und fotorealistic umgesetzt werden (wenn das überhaupt in vielen Fällen noch geht) etc. – die Struktur der Geschichten, bestimmte Inhalte Abläufe etc. ändern sich bei vielen Fortsetzungen nicht oder nur erstaunlich wenig, weshalb die Fortsetzungen eher als Remakes in Frage kommen. Es sind gewissermaßen Wiederholungen, die etwas perpetuieren. Innovationen sind ein Experiment, das risikoreich sein kann, weshalb das, was schon einmal oder sogar mehrmals funktioniert hat, lieber ein weiteres Mal etwas anders wiederholt wird (beispielsweise *Spider-Man* [US 2002], *The Amazing Spider-Man* [US 2012]), wobei in vielen Fällen Steigerung (zumindest ihr Versuch) eine Rolle spielt.

Das Remake hat wohl vonseiten der Filmindustrie außerdem eine gewisse Notwendigkeit und zugleich bestimmte Funktionen, denn es hält bestimmte Geschichten präsent und ermöglicht es, dass diese Geschichten, eben auch Vorläufergeschichten, wiedererkannt werden können. Und was wäre beispielsweise ein *James Bond*-Film ohne Wiedererkennungseffekte? Ein solcher Film würde wohl zumindest teilweise seinen Charakter verlieren, wenn nicht erkannt werden könnte, dass gerade bestimmte Elemente diese Filme bzw. Filmreihe ausmachen, die sich evtl. auch als *Identity Markers* bezeichnen ließen und die in den Augen vieler Fans wohl nicht fehlen dürfen. In dieser Hinsicht erscheint es von bestimmter Seite als Notwendigkeit, mehr als einen Film einer bestimmten Filmreihe gesehen zu haben, um das jeweils Typische bzw. um die Marke erkennen zu können, um es zu mögen, evtl.

sogar lieben zu lernen. So wie die Welt immer wieder James Bond braucht, um Bedrohungen abzuwenden – und das könnte in der Tat eine der problematischen Botschaften sein, die diese Filme transportieren –, so braucht es immer wieder einen neuen *James Bond*-Film, um die Marke *James Bond* lebendig zu erhalten und zu entwickeln. Mit der in Abständen vorgenommenen Fortsetzung bzw. Wiederholung einer bestimmten Geschichte ist nicht nur das Bemühen um Aktualisierung angesprochen, sondern auch das Bemühen, die Geschichte immer wieder neu zu inkulturieren, was mit Blick auf Blockbuster auch bedeutet, eine Geschichte in weiteren Kulturen zu beheimaten, ggf. weiter zu verankern. Mit anderen Worten: Die aktualisierte Wiederholung ist notwendig, um einer Exkulturation vorzubeugen, denn eine zunehmende Exkulturation bedeutet, dass die betreffende Geschichte an kultureller Vermittelbarkeit bzw. Kommunizierbarkeit zu verlieren droht und womöglich unter anderem unverständlicher wird und auch deshalb an Attraktivität verliert (Hervieu-Léger 2003). Es geht bei den Wiederholungen bzw. Remakes so gesehen auch um einen bewusst gesteuerten und gewollten Tradierungsprozess, der die Erfindung bzw. das Erbe etc. zeitgemäß und in kultureller Hinsicht vermittelbar sowie attraktiv hält. Gerade im Fall von Blockbustern sei dies mit Blick auf verschiedene Kulturen gesagt. Die Aktualisierungs- und Tradierungsbemühungen bzgl. einer bestimmten Geschichte können aber auch eine starke Affinität zu einer bestimmten Gruppe, einer bestimmten Nation etc. haben (*Das fliegende Klassenzimmer* [DE 1954, DE 1973, DE 2003]) und/oder mit einer bestimmten Religion und Kultur verbunden sein. In dieser Sache

ist zu bemerken, dass die Fortsetzung der Tradition, evtl. mit weiteren, anderen (erzählerischen, visuellen, musikalischen, technischen etc.) Mitteln und Ideen – womit die mögliche Erneuerung und Reform der Tradition angesprochen sind –, eine Überlebensfrage ist. – Es handelt sich hier um bewusste Traditionsbildung, wobei die jüngeren Filme gerade für ein jüngeres Publikum ein Anreiz dazu sein mögen, die bzw. eine bestimmte (Film-)Tradition für sich zu entdecken und zu erschließen. Für ein älteres Publikum stiften die Fortsetzungen bzw. Remakes Kontinuität. Es freut sich auf den nächsten Film der Reihe – und in manchem Fall mag eine bestimmte liebgewonnene Filmreihe das gesamte Leben ihres treuen Publikums begleiten und womöglich sogar verschiedentlich beeinflussen. Es kann in besonderem Maße zu einem Ritual werden, sich erneut mit denselben Freundinnen und Freunden [Freund\*innen] zu verabreden, um einen bestimmten Fortsetzungsfilm gemeinsam anzuschauen.

Mit diesen Ausführungen sei der Status diverser Filme als Kunst nicht angetastet, aber es handelt sich in mancherlei Hinsicht um problematische Kunst, die aus filmdidaktischer Sicht insbesondere Medienkritik erforderlich macht, um sich human und verantwortet dazu verhalten zu können. Mit diesen Ausführungen sei auch nicht gesagt, dass es keine innovativen Fortsetzungsfilme, Filmreihen, Remakes und Serien gäbe, denn es gibt sie (*Kampfstern Galactica* [US 1978-1979] und *Battlestar Galactica* [US/CA 2004-2009]).

#### 4.4 Filmdidaktische Chancen und Lebensrelevanz

Die Analyse einer Fortsetzung unter dem Verdachtsmoment, ob es sich dabei eigentlich nicht eher um ein Remake handelt, verspricht in filmdidaktischer Hinsicht ertragreich zu sein, denn diese Perspektive ist unter anderem besonders dazu geeignet, das Licht auf Neuerungen und Wiederholungen zu werfen. Eine abschließende Einschätzung in dieser Angelegenheit – Remake oder Fortsetzung? – mag nicht immer leicht fallen und kann möglicherweise äußerst differenziert ausfallen. Evtl. kommt ein Film als Remake und Fortsetzung zugleich in Frage. Eine Erörterung (schriftlicher Sprachgebrauch) und eine Debatte (mündlicher Sprachgebrauch) können sich in diesem Zusammenhang dafür eignen, um die Frage im Einzelfall systematisch einer abschließenden und begründeten Antwort zuzuführen. Dabei können verschiedene Elemente eine Rolle spielen und hinzugezogen werden (beispielsweise Frames, die auffällige Ähnlichkeiten oder Abweichungen zwischen Filmen zeigen). Bzgl. dieser Elemente geht es sowohl um Quantität wie auch um Qualität. Beispielsweise können bereits kleine Abweichungen wichtig sein. – Produktiv kann in filmdidaktischer Hinsicht die Überraschung sein, nämlich Fortsetzungen generell als Remakes zur Debatte zu stellen und dabei möglicherweise sogar zu erkennen, dass eine Fortsetzung eigentlich eher ein Remake ist, weil beispielsweise nichts (oder nur wenig) Neues über die Hauptfiguren in Erfahrung gebracht wird und Handlung sowie Ästhetik eigentlich nur eine leicht variierte Wiederholung darstellen und zudem die Gesamtstory eigentlich nicht vorangebracht wird. Mit anderen Worten: Teil 2 endet eigentlich da, wo

schon Teil 1 aufgehört hat. Und Teil 3 könnte jederzeit damit beginnen, womit auch schon Teil 1 und 2 ihren Anfang genommen haben. Hiermit sind auch viele Serien (nicht nur der Vergangenheit) angesprochen.

Die Ähnlichkeit zwischen einem Film und seiner Fortsetzung bzw. dem nächsten Teil der Reihe kann mit Hilfe der Sensibilität für Spiegelungen und Entsprechungen zu Bewusstsein kommen: Bei *Ghostbusters 2* (US 1989) erinnert die Freiheitsstatue, die durch die Straßen New Yorks gesteuert und zur Bewältigung der Bedrohung in Dienst genommen wird, an den überdimensionalen Marshmallow, der in *Ghostbusters – Die Geisterjäger* (US 1984) in den Straßen New Yorks eine Gefahr darstellt. Wie der Marshmallow in *Ghostbusters – Die Geisterjäger* (US 1984) eine wichtige mehrdimensionale Bedeutung hat, so ist auch die (gesteuerte) *Statue of Liberty* bzw. *Lady Liberty* in *Ghostbusters 2* (US 1989) mehrfach bedeutsam. Die Beschäftigung mit diesen Figuren ist sehr ergiebig, wenn es um die Erschließung der beiden Filme geht – gerade in Zusammenhang mit US-amerikanischer Kultur, denn beide Figuren können als Ausdrücke und Spiegelungen US-amerikanischer Identität verstanden werden. Zudem mag die eine Figur als Spiegelung der anderen Figur begriffen werden – und umgekehrt.

Darüber hinaus kann diese Perspektive für eine bestimmte Filmtradition bzw. Filmreihe und deren (mögliche) Komplexität sensibilisieren, wobei die Filmreihe evtl. selbst wieder auf einer Geschichte bzw. auf einem Roman, auf einem Comic etc. basiert. In

diesem Zusammenhang lässt sich der Fortgang einer Geschichte über mehrere Teile bzgl. Stagnation bzw. Wiederholung und wirklicher Innovation untersuchen. Auch weil die Tradition bestimmter Filmreihen (inklusive möglicher Vorläufer in anderer medialer Gestalt) sich mittlerweile über viele Jahrzehnte (bei Berücksichtigung möglicher Vorläufer in Schriftform über viele Jahrhunderte) erstrecken kann und einzelne Personen etwas davon gesehen, gehört oder gelesen haben, liegt es in diesem Kontext nicht fern, den Fragen nachzugehen, inwiefern Medien im Allgemeinen und bestimmte Medien im Speziellen in der eigenen Biografie eine Rolle spielen, inwiefern sie Menschen begleiten und womöglich auf sie Einfluss nehmen.

Die Frage, ob es sich bei einem Film um ein Remake und/oder eine Fortsetzung handelt, ist kein akademisches Glasperlenspiel und nicht nur in filmdidaktischen Bildungszusammenhängen relevant. Angesichts einer Remakeinflation – und hiermit sind Remakes gemeint, die explizit als solche ausgewiesen werden – ist es mehr als bedenklich, wenn sich außerdem bzw. noch dazu viele Fortsetzungen eher als Remakes identifizieren lassen, denn hiermit ist womöglich unter anderem eine Innovationsarmut angesprochen, die gravierende und verschiedene Folgen haben könnte, nicht zuletzt hinsichtlich des Publikums der Filme. In dieser Sache geht es unter anderem um eine mögliche Unterversorgung bzgl. neuer Ideen und Geschichten, um eine Gewöhnung an das Immergleiche, um die Gefahr, sich keine wirklichen Alternati-

ven zu bestimmten Geschichten (inklusive ihrer Muster etc.) mehr vorstellen zu können.

Eine solche Kritik an einer Remakekultur im Speziellen und populärer Kultur im Allgemeinen hat eine Vergangenheit bzw. Tradition, worauf hingewiesen worden ist (Klein/Palmer 2016: 2). Filmdidaktisch gesehen kann diese Kritik Anlass dafür sein, das Ausmaß der Remakekultur sowie ihre Gefahren und Chancen transparent zu machen, ihr kunsthistorisch nachzugehen und nach den Gründen für ihr Ausmaß zu fragen. Dabei können insbesondere folgende Bildungsziele leitend sein: für Remakekultur (auch für Remakes, die nicht gleich als solche in Erscheinung treten) und ihre möglichen Folgen sensibilisieren, Remakes mit Blick auf Innovation und Wiederholung reflektieren, Remakes und Remakekultur kriteriengeleitet und verantwortet einschätzen können, sich dazu verhalten können, über die Grenzen von Remakes hinausdenken und fantasievolle Alternativen dazu entwerfen können.

Die Kritik an Remakekultur darf andererseits ihre Chancen und gewisse Notwendigkeiten nicht außer Acht lassen. So kann es sich bei Remakes beispielsweise um Aktualisierungen handeln, die das Potenzial eines älteren Textes bzw. Films heben, um es mit Blick auf die Gegenwart fruchtbar zu machen. Hierbei lässt sich unter anderem an konstruktive Kritik bzgl. bestimmter – aktueller – Verhältnisse denken.

Die Analyse expliziter Remakes mag einen Einblick in die Komplexität bestimmter Tradierungsprozesse geben, denn es kann sein, dass ein Remake weniger Bezug auf den direkten Vorgängerkultur

nimmt, sondern auf einen Film, der dem direkten Vorläufer in zeitlicher Hinsicht noch vorausliegt, oder auf eine (Ur-)Geschichte bzw. auf ein Comic etc.

---

### Anmerkung

Der Timecode-Angaben sind gemäß VLC media player (Version 2.2.2) notiert.

---

### Literatur

Abraham, Ulf (2009): Filme im Deutschunterricht, Seelze-Velber: Kallmeyer und Klett (Praxis Deutsch).

Assmann, Jan (2004): Religion und kulturelles Gedächtnis. Zehn Studien, 2. Aufl., München: Beck (Beck'sche Reihe; 1375).

Bauman, Zygmunt (2016): „Nationalismus ist ein Ersatz“. SPIEGEL-Gespräch, in: Der Spiegel 36, 122–125.

Campbell, Joseph (1978): Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Elsaesser, Thomas/Hagener, Malte (2011): Filmtheorie zur Einführung, 3. Aufl., Hamburg: Junius (zur Einführung; 321).

Herget, Sven (2009): Spiegelbilder. Das Doppelgängermotiv im Film, Marburg: Schüren (Film im Kontext).

Hervieu-Léger, Danièle (2003): *Catholicisme. La fin d'un monde*, Paris: Bayard.

Klein, Amanda Ann/Palmer, R. Barton (2016): Introduction, in: Klein, Amanda Ann/Palmer, R. Barton (Eds.): *Cycles, Sequels, Spin-offs, Remakes, and Reboots. Multiplicities in Film*, Austin: University of Texas Press, 1–21.

Kumher, Ulrich (2021): Die Rezeption des popkulturellen Films als Bildungsreise. Mediale Bildung als Förderung des Möglichkeitssinns, erscheint in: *merz, Zeitschrift für Medienpädagogik* 65/4.

Kumher, Ulrich (2019): Dystopien und ihr religionspädagogisches Potenzial. Zur Förderung des Möglichkeitssinns, in: *RpB, Religionspädagogische Beiträge* 80, 100–110.

Kumher, Ulrich (2016): Ein Blockbuster als Gegenstand religiöser Bildung: „Jupiter Ascending“. Religiöse Polyvalenz als Chance für interreligiöses Lernen, in: *Theo-Web, Zeitschrift für Religionspädagogik* 15/2, 250–281, online unter: <https://theo-web.de/zeitschrift/ausgabe-2016-02/23.pdf> (letzter Zugriff: 28.01.2021).

Kumher, Ulrich (2015): Virtuelle Realität und die Wirklichkeit Gottes, in: *RpB, Religionspädagogische Beiträge* 72, 5–14.

Kumher, Ulrich/Wille, Florian (2012): Lust auf die erste Wirklichkeit. Virtuelle Realität im Unterricht, in: *merz. Zeitschrift für Medienpädagogik* 56/3, 63–70.

Kumher, Ulrich (2007): Der Science-Fiction-Klassiker „Battlestar Galactica“. Die Zeichen der Zeit im Fernsehen wahrnehmen und für Lernprozesse nutzen, in: *rhs, Religionsunterricht an höheren Schulen* 50/1, 45–54.

Loock, Kathleen (2016): Retro-Remaking: The 1980s Film Cycle in contemporary Hollywood Cinema, in: Klein, Amanda Ann/Palmer, R. Barton (Eds.): Cycles, Sequels, Spin-offs, Remakes, and Reboots. Multiplicities in Film, Austin: University of Texas Press, 277–298.

Metz, Christian (2000): Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino, Münster: Nodus (Original franz. 1975).

Reinders, Angela M. T. (2006): Zugänge und Analysen zur religiösen Dimension des Cyberspace, Münster: LIT (Literatur – Medien – Religion; 16).

Suetin, Aleksei (1980): Typische Fehler, Berlin: Sportverlag.

Vogler, Christopher (2010): Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. Aus dem Amerikanischen von Frank Kuhnke, 6. Aufl., Frankfurt am Main: Zweitausendeins.

## Filme und Serien

*Battlestar Galactica* (US/CA 2004-2009) Glen A. Larson, Ronald D. Moore (Directors), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: [https://www.imdb.com/title/tt0407362/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0407362/?ref_=fn_al_tt_1) (letzter Zugriff: 07.12.2020).

*Black Mirror* (UK 2011–2019) Charlie Brooker (Creator), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: [https://www.imdb.com/title/tt2085059/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt2085059/?ref_=fn_al_tt_1) (letzter Zugriff: 05.03.2021).

*Blade Runner 2049* (US 2017) Denis Villeneuve (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: [https://www.imdb.com/title/tt1856101/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt1856101/?ref_=fn_al_tt_1) (letzter Zugriff: 06.12.2020).

*Citizen Kane* (US 1941) Orson Welles (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: [https://www.imdb.com/title/tt0033467/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0033467/?ref_=fn_al_tt_1) (letzter Zugriff: 07.02.2021).

*Das fliegende Klassenzimmer* (DE 1954) Kurt Hoffmann (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: [https://www.imdb.com/title/tt0046986/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](https://www.imdb.com/title/tt0046986/?ref_=fn_al_tt_2) (letzter Zugriff: 31.12.2020).

*Das fliegende Klassenzimmer* (DE 1973) Werner Jacobs (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: [https://www.imdb.com/title/tt0070064/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0070064/?ref_=fn_al_tt_1) (letzter Zugriff: 31.12.2020).

*Das fliegende Klassenzimmer* (DE 2003) Tomy Wigand (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: [https://www.imdb.com/title/tt0311141/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_3](https://www.imdb.com/title/tt0311141/?ref_=fn_al_tt_3) (letzter Zugriff: 31.12.2020).

*Der Blade Runner* (US 1982) Ridley Scott (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: [https://www.imdb.com/title/tt0083658/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0083658/?ref_=fn_al_tt_1) (letzter Zugriff: 06.12.2020).

*Der Zauberer von Oz* bzw. *Das zauberhafte Land* (US 1939) Victor Fleming (Director), *nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: [https://www.imdb.com/title/tt0032138/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0032138/?ref_=fn_al_tt_1)* (letzter Zugriff: 30.11.2020).

*Ghostbusters – Die Geisterjäger* (US 1984) Ivan Reitman (Director), *nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: [https://www.imdb.com/title/tt0087332/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0087332/?ref_=fn_al_tt_1)* (letzter Zugriff: 10.01.2021).

*Ghostbusters 2* (US 1989) Ivan Reitman (Director), *nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: [https://www.imdb.com/title/tt0097428/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0097428/?ref_=fn_al_tt_1)* (letzter Zugriff: 23.11.2020).

*James Bond 007: Spectre* (UK/US/AT/MX/IT/MA 2015) Sam Mendes (Director), *nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: [https://www.imdb.com/title/tt2379713/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt2379713/?ref_=fn_al_tt_1)* (letzter Zugriff: 19.12.2020).

*Kampfstern Galactica* (US 1978-1979) Glen A. Larson (Creator), *nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: [https://www.imdb.com/title/tt0076984/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0076984/?ref_=fn_al_tt_1)* (letzter Zugriff: 07.12.2020).

*Krieg der Sterne* (US 1977) George Lucas (Director), *nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: [https://www.imdb.com/title/tt0076759/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0076759/?ref_=fn_al_tt_1)* (letzter Zugriff: 10.12.2020).

*Matrix* (US 1999) The Wachowskis (Directors), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

[https://www.imdb.com/title/tt0133093/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0133093/?ref_=fn_al_tt_1) (letzter Zugriff: 06.12.2020).

*Melancholia* (DK/SE/FR/DE 2011) Lars von Trier (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

[https://www.imdb.com/title/tt1527186/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt1527186/?ref_=fn_al_tt_1) (letzter Zugriff: 07.02.2021).

*Otto – Der Film* (DE 1985) Xaver Schwarzenberger, Otto Waalkes (Directors), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: [https://www.imdb.com/title/tt0089753/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0089753/?ref_=fn_al_tt_1) letzter Zugriff: 07.02.2021).

*Spider-Man* (US 2002) Sam Raimi (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

[https://www.imdb.com/title/tt0145487/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0145487/?ref_=fn_al_tt_1) (letzter Zugriff: 07.12.2020).

*The Amazing Spider-Man* (US 2012) Marc Webb (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

[https://www.imdb.com/title/tt0948470/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0948470/?ref_=fn_al_tt_1) (letzter Zugriff: 10.01.2021).

*Transcendence* (UK/CN/US 2014) Wally Pfister (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

[https://www.imdb.com/title/tt2209764/?ref\\_=vp\\_back](https://www.imdb.com/title/tt2209764/?ref_=vp_back) (letzter Zugriff: 23.02.2020).

*Tron* (US 1982) Steven Lisberger (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

[https://www.imdb.com/title/tt0084827/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](https://www.imdb.com/title/tt0084827/?ref_=fn_al_tt_2) (letzter Zugriff: 06.12.2020).

*Tron: Legacy* (US 2010) Joseph Kosinski (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

[https://www.imdb.com/title/tt1104001/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt1104001/?ref_=fn_al_tt_1) (letzter Zugriff: 06.12.2020).

*Twins – Zwillinge* (US 1988) Ivan Reitman (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

[https://www.imdb.com/title/tt0096320/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](https://www.imdb.com/title/tt0096320/?ref_=fn_al_tt_2) (letzter Zugriff: 5.03.2021).

*Welt am Draht* (DE 1973) Rainer Werner Fassbinder (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

[https://www.imdb.com/title/tt0070904/?ref\\_=fn\\_tt\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0070904/?ref_=fn_tt_tt_1) (letzter Zugriff: 20.12.2020).

Vgl. auch die Artikel zu den genannten Filmen und Serien auf:

<https://www.wikipedia.de>.