



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 59, Nr. 4, 2021
doi: 10.21243/mi-04-21-06
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Im Rausch der Bilder:
Mehr als Augenlust.
Mediendidaktische Anmerkungen
zur Anziehungskraft von (Film-)Bildern
insbesondere anhand des Films
Valerian – Die Stadt der tausend Planeten

Ulrich Kumher

„Das fünfte Element“
(FR/UK/US 1997, Director: Luc Besson)

„Ich war reiner Blick geworden.“
(Umberto Eco: Baudolino)

„Liebe ist viel mächtiger als alles andere, Valerian.
Sie bricht alle Regeln und Gesetze und überwindet jede Armee
oder Regierung. Sieh sie dir doch an. Versetz dich eine Sekunde in
ihre Lage. Sie hat ihr ganzes Volk verloren und ihr Kind. Sie ist
trotzdem bereit zu vergeben. Das ist wahre Liebe.
Das Vertrauen, das wir in einen Menschen setzen und ...
ich dachte, ich könnte dieser Mensch vielleicht für dich sein.“
(*Valerian – Die Stadt der tausend Planeten* [01:52:43–01:53:07])

Für Elisabeth Thiede-Kumher und Marius Kumher

Der Beitrag beleuchtet Filmbilder und ihre Anziehungskraft anhand des Films Valerian – Die Stadt der tausend Planeten, um für die Bildungsrelevanz dieses Themas zu sensibilisieren. Nach einer Einleitung (1.) fokussiert der Beitrag das Thema Aufmerksamkeit und ihre Erregung (2.). Dann wird anhand von Beispielen auf den Film Valerian – Die Stadt der tausend Planeten und seine Schau- und Showwerte eingegangen (3.). Der Schlussteil des Beitrags resümiert und liefert weitere Hinweise, wozu und wie sich der Film Valerian – Die Stadt der tausend Planeten in Bildungszusammenhängen einsetzen lässt (4.).

The contribution highlights film images and their attraction using the film Valerian and the City of a Thousand Planets in order to raise awareness of the educational relevance of this topic. After an introduction (1.), the article focuses on the topic of attention and its arousal (2.). Then, using examples, the film Valerian and the City of a Thousand Planets and its image values and entertainment values will be discussed (3.). The final part of the article sums up and provides further information on what for and how the film Valerian and the City of a Thousand Planets can be used in educational contexts (4.).

1. Einleitung

Der Film ist ein audiovisuelles Medium. Seine Anziehungskraft kann demnach mit Ton und Bild und mit ihrer Kombination zu tun haben. Der vorliegende Beitrag fokussiert insbesondere auf das Visuelle und sensibilisiert exemplarisch für Möglichkeiten, wie Filmbilder ihr Publikum zu fesseln vermögen. Vollständigkeit auf diesem Gebiet wird allerdings nicht angezielt.

In Bildungszusammenhängen hat eine solche Sensibilisierung im Zuge der Förderung von Medienkompetenz und speziell im Zuge der Förderung von Spielfilmkompetenz (Abraham 2009: 25–46) und Filmbildkompetenz unter anderem Relevanz, weil es hier darum geht, sich gegenüber Filmen und ihrer Anziehungskraft verhalten zu lernen (Schambeck 2011). Die Fähigkeit, gegenüber Filmbildern eine reflexive Distanz gewinnen zu können, ist auch deshalb wichtig, weil gerade Bilder eine große Macht und Anziehungskraft entfalten können und weil in diesem Zusammenhang Attraktivität gezielt hergestellt wird, wobei hoher technischer Einsatz und professionelles Können eine Rolle spielen (Franck 2007: 172–173). Im Zuge der Entwicklung bestimmter Formate ist die Arbeit an ihrer Attraktivität vorangetrieben worden und wird weiter vorangetrieben, so dass es vermehrt zu problematischen Erscheinungen (beispielsweise Binge Watching) auf der Seite ihrer Rezipientinnen und Rezipienten kommen kann.

Eine intellektuelle Auseinandersetzung in dieser Sache dient dazu, Medienkritik zu fördern, um selbst auf das problematische Erheischen von Aufmerksamkeit aufmerksam zu werden. Sie dient wei-

terhin dazu, Medien kriteriengeleitet beurteilen zu können und das eigene Konsumverhalten bewusst steuern zu können. Nicht zuletzt geht es darum, Filme als Kunstwerke und Bilderausstellungen wahrnehmen zu können, bei der Filmrezeption mehr intellektuellen Genuss zu ermöglichen sowie Filmbilder auf ihre Lebensrelevanz befragen zu können.

Die Filmbilder, die in diesem Beitrag gezeigt werden, stammen aus dem Film *Valerian – Die Stadt der tausend Planeten* (FR/CN/BE/DE/AE/US/CA/NZ/SG/UK/TH 2017), der als Blockbuster konzipiert ist und bei dem Luc Besson die Regie geführt hat. Die Wahl dieses Films als Bildspender lässt sich damit begründen, dass der Film einen Rausch der Bilder entfesselt: Er liefert imposante Schau- und Showwerte.

Diese Einschätzung liegt in der Richtung einer Kritik, wie sie bzgl. früherer Filme von Luc Besson geäußert worden ist (Mioc 2000: 253–254).

Der Beitrag hat in verschiedenen Hinsichten mit dem Thema *Data Literacy* zu tun. Zunächst ist der hier besprochene Film eine Vorlage dazu, um für relevante Aspekte in Zusammenhang mit Data Literacy zu sensibilisieren: So geht es im Film beispielsweise um die Macht der Daten, insofern diese dazu geeignet sein können, etwas in Richtung Aufklärung auszutragen und heilvoll Verhältnisse zu verändern. Zudem kommt das Thema der Macht über Daten in den Blick bzw. der Zugriffsrechte auf Daten. Außerdem stimmt die emanzipatorische Sinnlinie des vorliegenden Beitrags mit der Rolle von „media and data literacy“ überein: „The role of media

and data literacy is threefold: 1) to empower the individual; 2) to protect the individual; and 3) to ensure that the individual has the choice and space to act“ (Audenhove/Broeck/Mariën 2020: 4).

2. Zum Thema: Aufmerksamkeit

Die Anziehungskraft von (Film-)Bildern hängt damit zusammen, dass es ihren Schöpferinnen und Schöpfern gelungen ist, durch sie Aufmerksamkeit zu stimulieren und zu binden. Mit dem Wort *Aufmerksamkeit* ist ein Thema berührt, für dessen Bedeutung Georg Franck (2007) mit seinem Buch *Ökonomie der Aufmerksamkeit* sensibilisiert hat. Aus diesem Grund werden die Ausführungen von Georg Franck zur Aufmerksamkeit im Folgenden gewählt, um der Anziehungskraft von (Film-)Bildern auf die Schliche zu kommen.

2.1 Medienästhetik

In seinem Buch führt Georg Franck (2007: 174) unter anderem aus, dass Medienästhetik „die Ästhetik der hochleistenden Attraktion“ ist. Des Weiteren schreibt er:

Der verbindliche Stil unserer Epoche ist eine Medienästhetik, weil alles, was öffentliche Geltung gewinnen will, entweder durch die Medien hindurch muß oder in der Konkurrenz mit der Attraktionskraft der Medien bestehen muß. Die Ästhetik, die der organisierte Kampf um die Aufmerksamkeit eines tendenziell weltweiten Publikums hervorbringt, ist weniger ein Kunst- als ein Überlebensstil. [...] Den Stil unserer Zeit prägt nicht das Stahl-, sondern das Blitzlichtgewitter. Und es ist keineswegs nur die von den Medien sel-

ber präsentierte Kultur, die da geformt, geschliffen und fit gemacht wird. Zu den Dingen, die im Windkanal der medial entfalteten Reizflut Gestalt und Aussehen annehmen, gehören auch Kleider, Autos und Architektur. (Franck 2007: 174)

Die Ausführungen von Georg Franck sind für die Besprechung der Anziehungskraft von Filmbildern sehr erhellend, unter anderem deswegen, weil sie dafür sensibilisieren, dass es Kräfte gibt, die darauf dringen, Kunst etc. so zu formen bzw. zu formatieren, dass sie möglichst viel Aufmerksamkeit erregt, worunter die Kunst möglicherweise vielfältig leidet. Auf dieser Linie liegen die Stahl- und Blitzlichtgewitter nicht weit voneinander entfernt – und fallen möglicherweise zusammen, denn die Konkurrenz und der damit verbundene Überlebensstil können letztlich zu einem Blitzkrieg um Aufmerksamkeit entarten, der sowohl Überleben als auch Eroberung anzielt, was eine sehr explosive Mischung zu sein vermag.

In Zusammenhang mit Blockbustern ist das Wort *Blitzkrieg* im Übrigen sehr passend, ist es doch dazu geeignet, auf die militärische Herkunft des Wortes Blockbuster zu verweisen (Blanchet 2003: 254). Außerdem ist das Wort Blitzkrieg an dieser Stelle passend, weil es bei bestimmten medialen Formaten im Zuge eines Kampfes um Aufmerksamkeit (Franck 2007: 67) darum geht, diese zu erobern – und zwar von Beginn an und möglichst schnell: blitzartig. Niederlage und Erfolg beim Blitzkrieg können entscheidende Auswirkungen auf viele Existenzen haben.

Das Wort Blitzkrieg eignet sich dafür, um darauf hinzuweisen, dass der Kampf um Aufmerksamkeit an das knappe Gut

(Lebens-)Zeit, an Zeitfenster gebunden ist. Außerdem gemahnt der Begriff an die Gräuel, die mit einem Krieg unweigerlich zusammenhängen, unter anderem an die Bedrohung und Zerstörung unschuldigen Lebens. Ein Blitzlichtgewitter bzw. der Blitzkrieg der Paparazzi, der um der Attraktion willen geführt wird, kann einen Menschen, dessen Loyalität und Rechtschaffenheit judikativ bestätigt wird, sein Amt bzw. seinen Beruf, seinen Ruf und seine Familie, seine private und berufliche Zukunft etc. bedrohen und hinterlässt womöglich schwerwiegende Schäden, die nicht wiedergutzumachen sind (wie im Fall des ehemaligen deutschen Bundespräsidenten Christian Wulff). Menschen, die vom Blitzlichtgewitter verfolgt werden, können Opfer dieses Blitzkrieges sein und an seinen Folgen bzw. an der Verfolgungsjagd sterben: Lady Diana, Princess of Wales († 31. August 1997 in Paris).

Georg Franck merkt weiterhin an, dass man Massen nur dann zuverlässig auf die Beine bringt,

wenn man sehr genau beachtet, was das breite Publikum lesen, sehen, hören will. Will man die Attraktion im großen Maßstab betreiben, dann muß gezielt die Sensationslust bedient, dann müssen eigens Blickfänger hergerichtet werden, dann müssen bewußt Ohrwürmer ausgesetzt werden. (Franck 2007: 148)

Die Blätter und die Bildschirme müssen soziale Wirklichkeit werden; sie müssen der unvermittelten Sicht der Wirklichkeit Konkurrenz machen; sie müssen sich eine feste Haushaltsstelle in den Budgets der Aufmerksamkeit erobern. Das tun sie nur, wenn das Medium zuverlässig bringt, was den Leuten gefällt. (Franck 2007: 149)

Mit diesen Ausführungen macht Georg Franck nicht nur auf mediale Gefälligkeit aufmerksam, die häufig angezielt wird, um ein möglichst großes Publikum zu erreichen und zu fesseln, denn die andere Seite der Medaille *Gefälligkeit* mag das Unvermögen sein zu irritieren, mehr zu entdecken, gängige, beliebte Klischees und Meinungen zu hinterfragen. Möglicherweise droht in der Folge von Gefälligkeit und dem angesprochenen Unvermögen nur noch das zu gefallen, was dem gängigen Mainstream, der mehrheitsfähigen Meinung und dem verbindlichen Stil der Medienästhetik entspricht.

2.2 Überbietungslogik

Eine „Überbietungsstrategie“ (Vnuchko 2014: 293) bzw. eine Überbietungslogik kann bei verschiedenen Medien dafür in Gebrauch genommen werden, um im Kampf um Aufmerksamkeit bestehen zu können. Dies gilt häufig für Blockbuster-Filme, für die aktuellen Spitzenprodukte „des kommerziellen Filmwesens“ (Mikos 2008: 325). Filme lassen sich als Blockbuster bezeichnen, wenn sie einen besonders großen internationalen Erfolg eingefahren haben (Mikos 2008: 325) und/oder wenn sie dafür konzipiert sind, international besonders erfolgreich zu sein (Blanchet 2003: 254), und in diesem Sinne vermarktet werden.

Das riesige Budget, das Blockbuster häufig verschlingen, und eine mehrfache Steigerung (Klimax), die bei Blockbuster-Filmreihen nicht selten auffällt, sind Hinweise auf die angesprochene Überbietungslogik. Nicht immer bedingt die Überbietungslogik (nur) opulenter und imposantere (Film-)Bilder etc. Es geht bei ihr ins-

besondere um (noch mehr) Genialität um der Anziehungskraft des Endprodukts willen: um die Genialität der Schöpferinnen und Schöpfer des jeweiligen Films, die sich dann visuell und hörbar unterschiedlich äußern kann. Diese Genialität wird gewöhnlich in erster Linie für den (finanziellen) Erfolg in den Dienst genommen und eben gewöhnlich nicht in erster Linie für ein Mehr an Prosozialität, Tiefgang, Bildung etc.

Der Kampf um Aufmerksamkeit erfordert neben künstlerischer Hochleistung die Erforschung des Publikums, denn es spendet seine

Aufmerksamkeit nur, wenn es geboten bekommt, was es sehen und hören will. Herauszufinden, was das große Publikum erleben will, ist alles andere als einfach. Es fordert systematische Anstrengung, großen Einfallsreichtum und hohe Kreativität. Es müssen die verbreitetsten der geheimen Herzenswünsche erraten, es müssen Kandidaten ermittelt und aufgebaut werden, die das Versprechen glaubhaft verkörpern, einmal im Mittelpunkt der allgemeinen Aufmerksamkeit zu stehen. Der Aufwand, der hier getrieben werden muß, beschäftigt eine – zu Recht denn auch so genannte – Industrie. (Franck 2007: 168)

Das riesige Budget (und das damit verbundene Erfordernis, die Herstellungskosten zumindest wieder einzuspielen), die Verantwortung für Arbeitsplätze in der Filmindustrie, die Chance auf Fortsetzungsfilm bzw. Fortsetzungsaufträge, das Renommee der Verantwortlichen bzw. der Künstlerinnen und Künstler, ihr Ehrgeiz etc. bedingen den kategorischen Imperativ in der Blockbuster-Filmbranche: Handelt so, dass die Maxime eures Willens je-

derzeit das Bestreben ist, gemeinsam ein Meisterwerk zu erschaffen, das dazu geeignet ist, die größtmögliche Anziehungskraft zu entfalten und also Aufmerksamkeit zu erregen und zu binden, so dass mit dem Film möglichst viel Geld gemacht werden kann. Im Idealfall wird das Meisterwerk immer wieder gerne genossen und erhält damit einen Ehrenplatz in der *Hall of Fame* der Filmgeschichte. In der Perspektive der Erheischung von Aufmerksamkeit ist dies eine sensationelle, großartige Auszeichnung, denn ein Ehrenplatz in der Filmgeschichte bedeutet Ruhm und den Eingang eines Films ins (inter-)kulturelle Gedächtnis und damit bleibende, nachhaltige Aufmerksamkeit und dadurch in gewisser Weise vielleicht sogar Unsterblichkeit. „Der Ruhm ist die schönste der irdischen Belohnungen, weil er den Status des Großverdieners an Aufmerksamkeit noch über den Tod hinaus sichert“ (Franck 2007: 10). „Der Ruhm macht unsterblich in dem Sinne, daß der Strom der bezogenen Beachtung nie versiegt“ (Franck 2007: 118).

2.3 Werbeförmigkeit

Es spricht viel dafür, dass sich der verbindliche medienästhetische Stil unserer Zeit – zumindest häufig – als Werbestil charakterisieren lässt, weil Werbung unter anderem dafür konzipiert ist, Blicke auf sich zu ziehen und – im Falle eines Werbespots im Fernsehen, Kino, Radio, Internet – die Ohren zu spitzen. „Werbung ist die als käufliche Dienstleistung angebotene, professionell betriebene Attraktion anonymer Aufmerksamkeit“ (Franck 2007: 64). Es

gehört zum Wesen der Werbung, bemerkt werden zu wollen und nachhaltig Aufmerksamkeit zu erregen:

Ein Problem der Werbung ist die Erregung von Aufmerksamkeit als grundlegendes und unerlässliches Etappenziel werblicher Kommunikationsstrategien. Was nicht beachtet und wahrgenommen wird – dies ist trivial –, kann auch nicht weitere Wirkungen zeitigen. In dem ständig steigenden Informationsangebot moderner Gesellschaften wird es jedoch immer schwieriger, die notwendige, aber stark begrenzte Ressource Aufmerksamkeit für das eigene Werbekommunikat zu gewinnen. (Schierl 2005: 312)

So gesehen wird beispielsweise (Film-)Kunst womöglich werbeförderlich zugeschnitten, häufig dann, wenn viel Geld im Spiel ist, um auf dem (globalen) Markt bestehen zu können und um trotz hochkarätiger Konkurrenz um Aufmerksamkeit noch genug davon zu erlangen. Nicht nur aufgrund von Product-Placement (Schweiger/Schrattenecker 2017: 142–146) kommen gerade Blockbuster als lange Werbesendungen in Frage, denn jeder Blockbuster lässt sich auch als eine mehrfache Werbung verstehen: für bestimmte Firmen (inklusive bestimmter Techniken), für bestimmte Schauspielerinnen und Schauspieler im Speziellen und für bestimmte Künstlerinnen und Künstler im Allgemeinen, ggf. für bestimmte Orte und Filmreihen bzw. -marken etc. In ideologiekritischer Hinsicht sei an dieser Stelle angemerkt, dass Werbung entartet, wenn sie in Manipulation (bzw. Propaganda) umschlägt.

Manipulation liegt dann vor, wenn die Beeinflussung von Konsumenten nicht bewusst (willentlich) kontrolliert und durchschaut werden kann.

[...]

Es besteht [...] ein fließender Übergang zwischen Manipulation und Werbung. Zumeist enthält Werbung sowohl informative als auch suggestive Elemente. Inwieweit der Konsument dabei die Beeinflussungsabsicht willentlich kontrollieren und durchschauen kann, kann von Fall zu Fall unterschiedlich sein. (Schweiger/Schrattenecker 2017: 434)

2.4 Gehaltvolles und Wertvolles

Mit diesen kritischen Anmerkungen wird nicht bestritten, dass um Aufmerksamkeit bemühte Medienprodukte Wertvolles, weil für vielfältiges Leben Ersprießliches, zu transportieren vermögen und zwar mit Blick auf sehr viele Bürgerinnen und Bürger. Gerade in der Erhellung des Bemühens, die Aufmerksamkeit zu fesseln und das Herz zu treffen, liegt insbesondere eine mediendidaktische Chance. Diese Chance hat damit zu tun, dass häufig vieles in der Schwebelage bleibt und dass womöglich in künstlerischer Hinsicht etc. bestimmte (Film-)Aussagen zwar gefällig und kitschig sein mögen, jedoch Bedeutendes anstoßen und sich in Gebrauch nehmen lassen, um die Welt menschlicher zu gestalten.

Eine Filmoptik, die dazu geschaffen worden ist, möglichst viel Aufmerksamkeit zu erregen, kann gleichwohl Gehaltvolles, Tiefsinniges und Humanes bergen. Künstlerinnen und Künstler, die einen sehr teuren Film bzw. einen Blockbuster erschaffen, mögen ge-

wissen Anforderungen Folge leisten müssen (schon allein aufgrund des finanziellen Risikos). Es ist ihnen aber unter anderem möglich, in ihrem Werk Denkanstöße und Deutungsmöglichkeiten zu implementieren, die aufseiten des Publikums eine Vorlage dafür sind, auf bestimmte Zwänge speziell in der Blockbuster-Filmbranche etc. aufmerksam zu werden, und die ein Anreiz dafür sind, diese Zwänge und ihre Folgen kritisch zu reflektieren. Künstlerinnen und Künstler können in ihrem Werk subversive Elemente implementieren. In diesem Zusammenhang mag beispielsweise Mehrdeutigkeit eine Rolle spielen. Es lohnt sich, auf den Text und Subtext der (Film-)Bilder aufmerksam zu werden, um evtl. plausible subversive Deutungsmöglichkeiten zu entdecken.

Im Folgenden wird auf den Film *Valerian – Die Stadt der tausend Planeten* (FR/CN/BE/DE/AE/US/CA/NZ/SG/UK/TH 2017) eingegangen, um darauf aufmerksam zu werden, wie (Film-)Bilder so konzipiert werden können, dass sie möglichst attraktiv sind. Dies verspricht zugleich Aspekte einer Medienästhetik zu erhellen, die der „verbindliche Stil unserer Epoche ist“ (Franck 2007: 174), weil das Filmformat Blockbuster als Exempel dieses Stils in Frage kommt.

3. Laureline und Valerian

3.1 Allgemein

3.1.1 Vorlage

Der Film *Valerian – Die Stadt der tausend Planeten* (FR/CN/BE/DE/AE/US/CA/NZ/SG/UK/TH 2017), bei dem Luc Besson die Regie ge-

führt hat, basiert insbesondere auf zwei Ausgaben der Comic-Reihe *Valérian et Laureline* bzw. *Valérian et Veronique*, die Jean-Claude Mézières und Pierre Christin zu verdanken ist. Die Titel der beiden Comic-Ausgaben sind: *Im Reich der tausend Planeten* und *Botschafter der Schatten* (Mézières/Christin 2017).

Bei der Filmadaption ist mit der Comic-Vorlage sowohl detailverliebt als auch frei und kreativ umgegangen worden. Die Vorlage wird als Anregung aufgegriffen, eigenständig interpretiert und entwickelt. Aus geschlechtergerechter Perspektive und beim Thema Gender (Abraham 2009: 20–21) ist zu bemerken, dass die Filmadaption durch ihren Titel den Aufmerksamkeitsfokus auf Valerian richtet, wodurch die Bedeutung Laurelines aus dem Blick zu geraten droht. Eine solche Aufmerksamkeitslenkung entspricht nicht der Comic-Reihe bzw. nicht dem gleichberechtigten Verhältnis bzw. der Partnerschaft von Laureline und Valerian in dieser Reihe (Rheault 2018: 191). Insbesondere im Comic *Botschafter der Schatten* ist Laureline bzw. Veronique über eine beachtliche Strecke die handelnde Hauptfigur, was in der Filmadaption zugunsten der Rolle Valerians zurückgenommen worden ist. Allerdings bleibt Laureline auch in der Filmadaption eine selbstbewusste und mutige Frau. Darüber hinaus übt sie entscheidenden Einfluss auf Valerian aus, was der Geschichte zu einem guten Ausgang verhilft.

Möglicherweise treten bei Zuschauerinnen und Zuschauern, denen das *Star Wars*-Universum und der Film *Avatar* (US/UK 2009) bekannt sind, beim Genuss des Films *Valerian – Die Stadt der tausend Planeten* eigentümliche Wiedererkennungseffekte auf. Dies

könnte daran liegen, dass das *Star Wars*-Universum von der Comic-Reihe *Valerian et Laureline* bzw. *Valerian et Veronique* inspiriert ist (Christin 2015), ebenso wie der Film *Avatar* (US/UK 2009) von dieser Reihe beeinflusst sein könnte. Einige Beobachtungen sprechen zugleich dafür, dass der Film *Valerian – Die Stadt der tausend Planeten* auch von *Avatar* (US/UK 2009) und dem *Star Wars*-Universum inspiriert ist.

3.1.2 Gattungsmix

Beim Film handelt es sich um einen Gattungsmix, da er Elemente verschiedener Gattungen unter dem Vorzeichen von Fantasy-Science-Fiction miteinander vereint. Es finden sich Aspekte des Agentinnen- bzw. Agentenfilms, des Liebesfilms, des Abenteuerfilms, des Kriegsfilms, des U-Boot-Films (was hier wohl speziell eine Hommage an Jules Verne ist), des Musikfilms (Auftritt von Rihanna bzw. Robyn Rihanna Fenty als Bubble), der Komödie etc.

Der Film ist zudem ein Stadtfilm (Kumher 2021b), worauf schon der Titel des Films hinweist, und ein Film, in dem es um den Verlust und die Wiedergewinnung eines Paradieses geht. Damit steht der Film in einer langen Reihe von Paradiesgeschichten und lässt sich unter anderem als eine Art Neuauflage der Eva- und Adam-Geschichte begreifen. In dieser Variante helfen zwei Menschen, nämlich Laureline und Valerian, einer anderen Spezies, damit diese ihr Paradies wiedererlangen kann, wobei allerdings ein Mensch die Verantwortung dafür trägt, dass diese Spezies ihr Paradies verloren hat. Insofern ist es auch eine Variante der Geschichte(n) um Sündenfall, Wiedergutmachung und Erlösung.

Darüber hinaus handelt es sich bei *Valerian – Die Stadt der tausend Planeten* um eine medienübergreifende Gattungsmischung, denn mindestens eine Sequenz des Films [0:52:32–0:53:28] erinnert an ein Computerspiel: Valerian schlägt sich querfeldein durch verschiedene Bereiche der Stadt der tausend Planeten, was auch etwas von Jump 'n' Run hat, wobei er als eine Art Science-Fiction-Parzival in Erscheinung tritt (Nomen est omen.). Wie bei anderen Filmen ist die Gattungsmischung hier ein Bestandteil der Blockbuster-Konzeption (Mikos 2008: 325–331). Seine Zielgruppe ist ein internationales, globales Publikum.

3.1.3 Anmerkungen zum Soundtrack

Die Gattungsmischung zeigt sich zudem beim Soundtrack des Films. Besonders der *Bubble Dance* ist in dieser Hinsicht sowohl visuell als auch auditiv auffällig, denn er ist selbst ein Gattungsgemisch und eine Art Burlesque. Die Filmbilder von diesem Tanz zitieren unter anderem verschiedene Musicals (*Starlight Express*, *Cats* etc.), was auch musikalisch zu Gehör kommt: Je nach Verwandlung der Tänzerin (bzw. Bubbles) und des Tanzabschnitts bzw. je nach Zitat findet dasselbe Musikstück jeweils einen entsprechenden musikalischen Ausdruck.

Das Zitat ist mehr als eine bloße Formalität. Der Zitierende äußert die Verzichtsbereitschaft auf einen Teil der Aufmerksamkeit, die seine eigene Produktion verdient. Er erklärt sich damit einverstanden, daß der betreffende Teil auf das Konto des Zitierten überwiesen wird. (Franck 2007: 187)

Zugleich lässt sich das Zitieren bekannter und erfolgreicher Kunstwerke als eine Art Bemühen um Absicherung und Erfolg verstehen, denn es knüpft an die Qualität und den Erfolg des Zitierten an. Die Aufmerksamkeit, die das direkt oder indirekt Zitierte bereits erhalten hat und womöglich immer noch erhält, und der Glanz des Zitierten mögen dabei auf das eigene Kunstwerk übergehen.

Mit Bob Marley (*Jamming*) und David Bowie (*Space Oddity*) bietet der Soundtrack zudem Künstler an, die noch immer als Stars und Idole gefeiert werden und deren Lieder vielen Menschen bekannt sind, wobei einige von diesen Liedern für viele Menschen Evergreen-Status haben mögen, was auch bedeutet, dass sie sich an ihnen schwer oder gar nicht satt hören können (Franck 2007: 165). Der Soundtrack beinhaltet neben etwas Neuem etwas, das bereits weitbekannt ist und viel gefeiert worden ist bzw. noch immer gefeiert wird. Die Verwendung von Songs und Musikstücken, die bereits berühmt sind, in Zusammenhang mit neuen Filmbildern kann unter anderem den Effekt haben, dass sie einen speziellen Zugang zu den Filmbildern eröffnen, der zum Beispiel mit viel Sympathie verbunden ist. Die Klasse, die dem Sound bzw. der Musik zugestanden wird, und die Achtung und Wertschätzung, die den entsprechenden Künstlerinnen und Künstlern gezollt werden, mögen mit den Filmbildern in Verbindung gebracht werden. Im Allgemeinen interpretieren Ton und Musik die Filmbilder. Hierbei ist zudem an Liedtexte zu denken, die den Filmbildern ein inhaltliches Deutungsangebot begeben können.

Insgesamt eignet sich der Mix des Soundtracks wie auch der Gattungsmix der Filmbilder dafür, verschiedene Geschmacksvorlieben zu bedienen. Mit anderen Worten: Bei einer Mixtur ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass viele Vorlieben angesprochen werden, und zwar gerade dann, wenn die Mixtur speziell dafür erschaffen worden ist, vielen Menschen zu gefallen. Evtl. ist die Mixtur sogar im Vorhinein daraufhin getestet worden, ob sie viele Vorlieben zu bedienen vermag, und evtl. ist sie nach einem Test oder sogar nach mehreren Tests in Richtung eines Geschmacks korrigiert worden, der einer großen Mehrheit zu gefallen vermag.

3.1.4 Themen

Entsprechend seiner Konzeption als Gattungsmischung verhandelt der Film verschiedene Themen oder schneidet sie zumindest an. Von zentraler Bedeutung ist das Thema interkulturelle bzw. intergalaktische Begegnung bzw. „Vergegnung“ (Buber 1963: 2), worauf bereits der Titel des Films hinweist: *Valerian – Die Stadt der tausend Planeten*. Dabei stellen die unterschiedlichen Spezies zugleich Seinsmöglichkeiten dar und bieten diese an. Das Spektrum der Seinsmöglichkeiten wird insbesondere durch zwei Spezies markiert, wobei sich die eine Spezies als Spiegelbild der anderen begreifen lässt: Während die Pearls hochintelligent, lernfähig und friedliebend sind sowie im Einklang mit der Natur zu leben verstehen (edle Wilde), scheint das Volk auf dem Boulan Bathor-Territorium, das von Kaiser Boulan III. regiert wird, eher primitiv und kämpferisch zu sein. Außerdem probiert Kaiser Boulan III. viele

Speisen, erweist sich dabei als sehr verschwenderisch und ist sogar dazu bereit, einen Menschen für seine Genusssucht zu töten.

Begegnung findet im Film auch in einer anderen Dimension statt, wobei das Thema virtuelle Realität anklingt. Auf dieser Strecke des Films finden sich ebenfalls imposante, grandiose Schauwerte. Inhaltlich weist der Film dabei darauf hin, dass es einen Übergang zwischen Realitäten gibt, dass sie etwas miteinander zu tun haben und dass der Fall vorkommen kann, sich in einem Dazwischen zu befinden.

Das Thema Liebe durchzieht den Film, insbesondere deshalb, weil Valerian in Laureline verliebt ist, sie liebt und heiraten möchte. Es ist eine Love Story. Unter anderem das Thema Liebe lässt an einen früheren Film von Luc Besson denken: *Das fünfte Element* (FR/UK/US 1997).

3.2 Zum Filminhalt

Bei der Stadt der tausend Planeten handelt es sich um eine Raumstation, die im Orbit der Erde immer weiter ausgebaut wird. Sie fungiert als Ort interkultureller Begegnung und schließlich auch intergalaktischer Begegnung, als Außerirdische die Erde aufsuchen. Sie wird als intergalaktische Raumstation Alpha bezeichnet und ihr weiterer Ausbau führt schließlich zu einer Größe, die es notwendig macht, dass sie den Orbit der Erde verlassen muss. Als Botschaft des Friedens und der Einheit wird die Raumstation, die mittlerweile wie eine große Stadt bzw. wie ein kleiner Planet anmutet, in die Weiten des Weltraums gesteuert.

An einem anderen Ort des Universums, auf dem Planeten Mül, leben die Pearls friedlich und im Einklang mit der Natur. Ihre Lebensweise hängt eng mit Perlen zusammen, die eine immens hohe Energieladung tragen und die sie aus dem Wasser des Planeten bergen. Mit Hilfe spezieller Lebewesen, den sogenannten Transmutatoren, können sie diese Perlen vervielfältigen und geben Perlen zu bestimmten Zeiten dem Planeten zurück.

Als der Planet Mül durch die Folgen einer Weltraumschlacht, an der die Pearls nicht beteiligt gewesen sind, zerstört wird, gelingt es einer Gruppe dieser Spezies, den Planeten lebend zu verlassen. Eine Prinzessin dieser Spezies, Liho Minaa (gespielt von Sasha Luss), schafft es nicht mehr, in ein rettendes Raumschiffwrack zu gelangen. Wie bei den Pearls üblich sendet Liho Minaa im Angesicht des Todes alle Energie ihres Körpers in Form einer Welle in den Weltraum aus. Diese Welle kann auf einen gütigen Geist treffen, der dann als eine Art Wirtin oder Wirt bzw. Wächterin oder Wächter der Seele der Pearl-Existenz fungiert. Die Flüchtlinge gelangen schließlich in die Stadt der tausend Planeten. Hier arbeiten sie an einem Raumschiff und an dem Vorhaben, eine Heimat zu erschaffen, die ihrer alten Heimat entspricht.

Verantwortlich für die Zerstörung von Mül ist letztlich der Commander eines von Menschen bemannten militärischen Raumschiffs: Commander Filitt (gespielt von Clive Owen), der in der Folge der Ereignisse darum bemüht ist, die Zerstörung des Planeten Mül und den damit verbundenen Genozid zu vertuschen, weil er befürchtet, dass die Menschheit durch sein Vergehen große

Nachteile erleiden würde: unter anderem den Ausschluss aus der Stadt der tausend Planeten. Zudem wird deutlich, dass Filitt die Pearls nicht schätzt, und beim Bemühen um Vertuschung schreckt er nicht davor zurück, zu foltern und zu morden.

Laureline (gespielt von Cara Delevingne) ist eine Föderalagentin und Valerian (gespielt von Dane DeHaan) ein Föderalagent. Zusammen sind sie ein Team für besondere Einsätze. Sie befinden sich auf dem Raumschiff *Intruder*. Valerian ist in Laureline verliebt und möchte sie heiraten, was den Film wie ein roter Faden durchzieht. Valerian empfängt die Energiewelle Liho Minaas. Er nimmt die Energiewelle zwar als Bilder wahr, allerdings erfährt er erst später, von wem genau die Energiewelle stammt und dass er ab dieser Zeit der Wächter von Liho Minaas Seele ist. Laureline und Valerian erhalten von einem Minister (gespielt von Herbie Hancock) den Auftrag, einen Mül-Transmutator, bei dem es sich um das letzte Exemplar seiner Spezies handelt, zur Stadt der tausend Planeten zu bringen.

Laureline und Valerian gelingt es, den Transmutator vom Planeten Kyrian aus einer anderen Dimension an sich zu bringen und ihn sicher in die Stadt der tausend Planeten zu transportieren.

Als Laureline und Valerian die Stadt der tausend Planeten bzw. die intergalaktische Raumstation Alpha erreichen, hat diese nahezu 30 Millionen Einwohnerinnen und Einwohner. Es leben 3236 verschiedene Spezies aus allen Richtungen des Universums auf der Raumstation, die mittlerweile 700 Millionen Meilen von der Erde entfernt ist. Auf der Raumstation werden über 5000 Spra-

chen gesprochen und die Raumstation wird als Schmelztiegel der Kulturen und des Wissens bezeichnet.



*Abbildung 1: Die Stadt der tausend Planeten
Valerian (2017), Screenshot, Timecode: 00:59:29
© EuropaCorp etc.*

In der Stadt der tausend Planeten werden Laureline und Valerian damit beauftragt, als Leibwächter des Commanders Filitt zu fungieren. Trotzdem gelingt es den Pearls, den Commander zu entführen, womit sie die Wahrheit bzgl. ihres Schicksals ans Licht bringen wollen. Valerian bemüht sich darum, die Entführerinnen und Entführer einzuholen und verunglückt dabei. Laureline versucht, Valerian zu finden. Dies gelingt ihr im Rahmen eines eigenen kleinen Abenteuers aufgrund von Informationen, die sie von den sog. Doghan-Daguis erhält, aufgrund der Unterstützung durch einen U-Boot-Kapitän namens Bob (gespielt von Alain Chabat) und schließlich aufgrund einer sog. Kortexqualle. Kurz nach-

dem Laureline Valerian geholfen hat, wieder einsatzfähig zu sein, wird sie entführt. Mit Hilfe eines Glamopods, bei dem es sich um eine Art Gestaltwandlerin bzw. Gestaltwandler handelt und der sich als Bubble (gespielt von Rihanna) bezeichnet, schafft es Valerian, Laureline aus dem Boulan Bathor-Territorium zu retten, wobei Bubble tödlich verwundet wird und infolge der Verletzung stirbt.

Zusammen gelangen Laureline und Valerian in den Bereich der Stadt, den die Pearls bewohnen, weil Valerian durch Liho Minaa geleitet wird. Hier werden sie vom Kaiser der Pearls, Haban Limai (gespielt von Aymeline Valade), und der Kaiserin Aloï (gespielt von Pauline Hoarau) empfangen. Im Verlauf der Begegnung erfahren Laureline und Valerian, was in der Vergangenheit geschehen ist: die Zerstörung des Planeten Mül aufgrund eines Befehls von Commander Filitt und sein Bemühen, dies zu vertuschen. Valerian und Laureline erfahren zudem, dass die Pearls bereits früher wahrgenommen haben, dass Valerian der Hüter der Seele von Liho Minaa ist. Um den Pearls bei ihrem Unternehmen zu helfen und als Wiedergutmachung für das Leid, das sie erlitten haben, übergeben Laureline und Valerian ihnen eine Energieperle und den Transmutator, die für das Vorhaben der Pearls noch nötig gewesen sind. Die Kaiserin bewirkt, dass Liho Minaas Seele Valerian verlassen und in Frieden ruhen kann. Es droht allerdings noch ein Angriff auf die Pearls, da der Stellvertreter von Commander Filitt, General Okto-Bar (gespielt von Sam Spruell), noch immer davon ausgeht, dass die Entführung von Commander Filitt unrechtmäßig

ist und dass hinter der Entführung gefährliche Kräfte stehen. Laureline und Valerian gelingt es jedoch, mit General Okto-Bar Kontakt aufzunehmen und ihn aufzuklären, so dass der Angriff abgebrochen wird. Von Commander Filitt programmierte Kampfroboter gehorchen jedoch dessen Befehl und beginnen einen Kampf, bei dem sie auch keine Rücksicht auf die menschlichen Soldatinnen und Soldaten nehmen. Mit der Hilfe von Valerian werden die Kampfroboter jedoch ausgeschaltet und Sergeant Neza (gespielt von Kris Wu) verhindert in letzter Sekunde von der Kommandozentrale aus eine gefährliche Detonation am Bereich der Pearls. Den Pearls glückt es, die Stadt der tausend Planeten mit ihrem Raumschiff zu verlassen. General Okto-Bar gibt den Befehl, den von den Pearls zurückgelassenen Commander Filitt zu verhaften.

Am Ende des Films erwarten Laureline und Valerian ihren baldigen Urlaub. Sie befinden sich in einer Raumkapsel und Valerian macht Laureline einen Heiratsantrag, was dazu führt, dass sich die beiden küssen.

3.3 Hingucker – Bildbeispiele

Im Folgenden soll anhand des Films *Valerian – Die Stadt der tausend Planeten* für Möglichkeiten sensibilisiert werden, wie Filme ihr Publikum zu fesseln vermögen. Es handelt sich um Möglichkeiten, weil es keine Garantie dafür gibt, dass dies auch geschieht, was insbesondere mit individuellen Vorlieben, Sehgewohnheiten etc. zusammenhängt. Jedoch kann von Strategien die Rede sein, die das Ziel haben, möglichst viele Zuschauerinnen und Zuschauer anzuziehen.

Die Möglichkeiten, von denen im Folgenden die Rede ist, schließen sich nicht aus. Vielmehr hängen sie zusammen und können zusammen (bei ein und demselben Bild) von Bedeutung sein bzw. miteinander verflochten sein.

3.3.1 Heiratsantrag – die emotionale Ladung

Der Film ist auch eine Love Story, weil Valerian Laureline liebt. Er wirbt um Laureline, unternimmt Versuche, ihr einen Heiratsantrag zu machen, was schließlich zu glücken scheint und dann doch in der Schwebe gehalten wird.

Der Heiratsantrag folgt in der Regel einem bestimmten Skript, das unterschiedlich variiert und inszeniert werden kann (beispielsweise opulent, bescheiden, ungewöhnlich). Zentrale Elemente fehlen gewöhnlich nicht. Hierzu gehört eine Entscheidungsfrage, die wiederum variiert werden kann und die dazu geeignet ist, Spannung aufzubauen. Das Thema Heiratsantrag ist bei vielen Menschen emotional hoch besetzt, was nicht nur an der Entscheidungsfrage liegt, die unterschiedlich beantwortet bzw. aufgeschoben werden kann, sondern möglicherweise auch an Vorlieben, eigenen Erinnerungen und Hoffnungen etc. Der Heiratsantrag mag ein Höhepunkt des Films sein und kann sogar das Happy End bedeuten. Gewöhnlich wird in diesem Fall die Entscheidungsfrage – evtl. mit einem Kuss – bejaht. Gerade (Film-)Bilder von Heiratsanträgen vermögen zu emotionalisieren (Röhl 2005: 252).



Abbildung 2: Heiratsantrag

Valerian (2017), Screenshot, Timecode: 02:06:20

© EuropaCorp etc.

Im Fall des Films ist es bemerkenswert, dass die Bemühungen Valerians um Laureline in puncto Ehe für die Geschichte insgesamt nicht unbedingt notwendig sind. Auch wenn das Thema Heiratsantrag punktuell Einfluss über die Beziehung von Laureline und Valerian hinaus auf den Fortgang der Geschichte hat bzw. mit dem Haupthandlungsstrang verwoben ist, handelt es sich im Grunde um einen eigenen Erzählfaden, der das Filmgewebe durchdringt und an einigen Stellen hervortritt.

Es ist eine emotionale Bereicherung bzw. weitere emotionale Aufladung des Films, die bestimmte Vorlieben bedient und die deshalb zu fesseln vermag.

Der Heiratsantrag als Möglichkeit, einen Film emotional aufzuladen und auf diese Weise attraktiver zu machen, kann beispielhaft

für Situationen aufgeführt werden, die für Menschen emotional hoch aufgeladen sind. Dies liegt daran, dass diese Situationen für Menschen häufig von existenzieller Bedeutung sind, wie zum Beispiel eine Geburt und die Erfahrung des Todes. In dieser Perspektive kommen weitere Szenen des Films in den Blick: zum Beispiel der Tod Bubbles und die Zerstörung einer paradiesischen Welt.

Die erotische Note vieler Filmbilder kann der emotionalen Aufladung zugeordnet werden:

Ein Zeitstil, den der Kampf um die Aufmerksamkeit derart formt, muß ein inniges Verhältnis zur Erotik haben. Neben dem Neuen zählen nun einmal die Formen des anderen – oder, je nach dem, eigenen – Geschlechts zu den stärksten Blickfängern. Deshalb, und keineswegs nur, weil es die Chancen von Liebesabenteuern steigert, ist es so prima, sexy zu sein. Der Kult um die Attraktivität der eigenen Person kann nicht umhin, diesen Reiz zu kultivieren. Er kennt kein schöneres Lebensgefühl als das des wandelnden Blickfangs. (Franck 2007: 170)

Auf dieser Linie nimmt es nicht wunder, dass es sich bei der Laureline-Darstellerin, Cara Delevingne, um eine Schauspielerin handelt, die eine Vergangenheit als Model hat (vgl. auch Diane Kruger, vormals Diane Heidkrüger). Das Model kommt zugleich als Star in Frage, als „das verkörperte Versprechen, daß aller Augen auf ihn [bzw. sie] gerichtet sind“ (Franck 2007: 167).

Bilder im Allgemeinen und erotische Bilder bzw. Bilder mit einer erotischen Note im Speziellen können als Blickfang fungieren und damit Aufmerksamkeit erzeugen (Röhl 2005: 252).



*Abbildung 3: Laureline und Valerian
Valerian (2017), Screenshot, Timecode: 00:12:27
© EuropaCorp etc.*

Mithilfe von bestimmten Filmbildern und -szenen, die emotional hoch aufgeladen sind, kann also versucht werden, das Publikum zu fesseln. Bei diesen Filmbildern ist insbesondere an die Großaufnahme zu denken, die ein Gesicht mit einem speziellen Gefühl (wie Trauer, Freude etc.) zeigt. Gilles Deleuze bezeichnet die Großaufnahme als Affektbild: „*Ein Affektbild ist eine Großaufnahme, und eine Großaufnahme ist ein Gesicht*“ (Deleuze 1989: 123 [Hervorhebung im Original]). Dass ein Gesicht, das in Großaufnahme auf der Leinwand zu sehen ist und das eine bestimmte Emotion zeigt, eben diese Emotion bei den Zuschauerinnen und Zuschauern zu erregen vermag, hängt mit den menschlichen Spiegelneuronen zusammen.

Spiegelneuronen sind Nervenzellen, die angesichts von Handlungen, die andere ausführen, aktiviert werden: Es zeigt sich exakt die gleiche Gehirnaktivität, wenn das Lebewesen selbst eine zielorientierte Bewegung mit den Händen vollzieht (also etwa eine Greifbewegung macht) und wenn es eben diese Bewegung bei anderen Lebewesen beobachtet. [...] Denn Spiegelneuronen steuern nicht nur die motorische Imitation, den Schlüssel für das menschliche Lernen, sondern auch Empathie und Einfühlung, die wir für andere Menschen aufbringen können. (Elsaesser/Hagener 2011: 98–99)

Die Erregung derselben Emotion, wie sie auf der Leinwand zu sehen ist, ist dazu geeignet, ein Abtauchen bzw. ein Eintauchen in die jeweilige Geschichte – also Immersion – zu begünstigen.

Immersion ist offenbar immer dann möglich, wenn der Medientext einen hohen Grad an kognitiver und emotionaler Aktivität der Rezipienten hervorbringt, die sich mit einem zweckfreien Vergnügen am Text paart. (Mikos 2008: 185)

Mit Blick auf Aufmerksamkeit heißt dies: Die Aufmerksamkeit konzentriert sich (noch mehr) auf die Leinwand, durchbricht sie gewissermaßen, um an den Geschehnissen, die sie zeigt, von denen sie erzählt und von denen sie kündigt, noch mehr bzw. unmittelbarer teilhaben zu können. Gleichzeitig wird die Aufmerksamkeit für die Reize vor der Leinwand (im Kinosaal, vor dem Fernseher etc.) gegen null reduziert. Es geht hierbei um die stärkere Involvierung in die jeweilige Geschichte. Ein Kinosaal begünstigt gewöhnlich diese Art der Involvierung und des Eintauchens in die Filmgeschichte durch die Lichtregie etc. und durch gewisse Konventionen (die mehr oder weniger Beachtung finden).

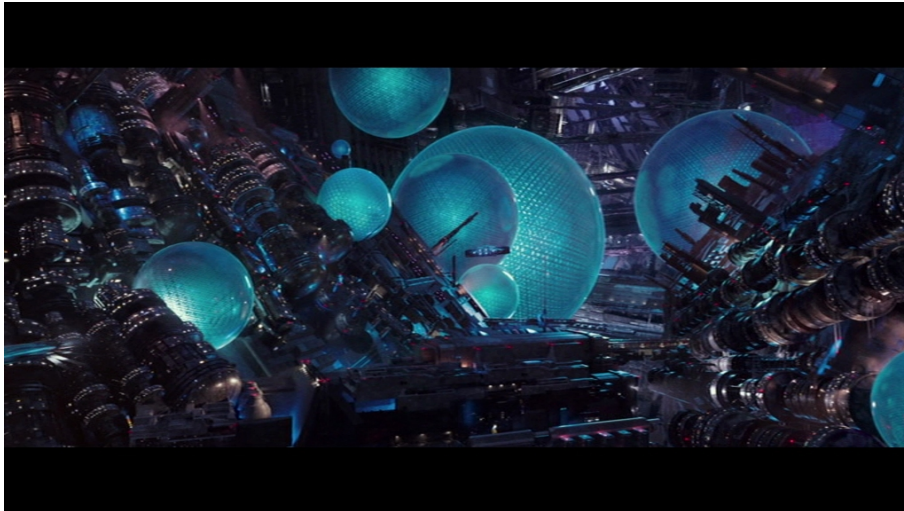
3.3.2 Die Stadt der tausend Planeten – Wiedererkennung und Neuigkeitswerte

Bei Filmen können sich Wiedererkennungseffekte einstellen, mit Blick auf das eigene Leben, mit Blick auf andere Medien etc., womit Intertextualität (Mikos 2008: 272–281) angesprochen ist. Es ist bereits erwähnt worden, dass Zuschauerinnen und Zuschauer, die das *Star Wars*-Universum und/oder den Film *Avatar* (US/UK 2009) kennen, beim Genuss des Films *Valerian – Die Stadt der tausend Planeten* evtl. etwas wiedererkennen, weil das *Star Wars*-Universum von der Comic-Reihe *Valerian et Laureline* inspiriert ist (Christin 2015), wie auch *Avatar* (US/UK 2009) von dieser Reihe beeinflusst sein könnte. Es ist möglich, dass diese Wiedererkennung anziehend wirkt, was unter anderem daran liegen kann, dass das Wiedererkannte gemocht wird, aber auch daran, dass Wiedererkennung intellektuell zu stimulieren vermag.

Für viele Zuschauerinnen und Zuschauer mag es zudem attraktiv sein, dass der Film große Neuigkeitswerte liefert, und Neuigkeitswerte können so beschaffen und gestaltet sein, dass sie „bewußte Zuwendung“ erheischen (Franck 2007: 49). So zeigt der Film außergewöhnliche bzw. außeralltägliche und fantasievolle Möglichkeiten und erzählt von diesen Möglichkeiten. Zu diesen Möglichkeiten gehören außerirdische Spezies, die möglicherweise auch das Universum bewohnen, und bestimmte Technologien. Zu diesen Möglichkeiten gehört eine Raumstation in der Erdumlaufbahn, die im Verlauf der Zeit immer weiter ausgebaut und zu einer Stadt im Weltraum wird. Große Neuigkeiten sind dem Film inhärent, insofern er die Geschichte der Gegenwart bis in eine ent-

fernte – mögliche – Zukunft verlängert: Der Film erzählt *Future History* und spiegelt dabei Ereignisse der Vergangenheit, beispielsweise die Zerstörung der Grundlage von Leben durch Krieg. Aus diesem Grund können die Neuigkeitswerte im Film mit Wiedererkennung in Zusammenhang stehen.

Die Stadt der tausend Planeten ist im Film von zentraler Bedeutung. Bei ihrer Ansicht treten womöglich Wiedererkennungseffekte ein, weil sie als Abbild der Erde begriffen werden kann, auf der verschiedene Kulturen zusammenleben. Die damit verbundenen Herausforderungen, Probleme und Chancen sind grundsätzlicher Natur und treffen offensichtlich auch für die Stadt der tausend Planeten zu. Für viele Zuschauerinnen und Zuschauer liefert der Film womöglich Neuigkeitswerte, weil er ins Utopische geht, schon allein was die Architektur der neuen Welt angeht (vgl. Abb. 4). In diesem Zusammenhang legt er eine Deutung nahe, dass es bei allen Problemen möglich ist, dass verschiedene Spezies in einer Stadt konzentriert zusammenleben und sich gegenseitig ergänzen, indem sie jeweils ihr Proprium einbringen. In dieser Sicht würde etwas Wichtiges, vielleicht sogar Lebensnotwendiges fehlen, wenn eine Spezies fehlt. Vor diesem Hintergrund kann die Stadt der tausend Planeten als eine Art *Eye opener* fungieren.



*Abbildung 4: Die Stadt der tausend Planeten
Valerian (2017), Screenshot, Timecode: 00:40:05*

© EuropaCorp etc.

Die Todessterne im *Star Wars*-Universum mögen als eine Art dystopische Spiegelbilder der utopischen Stadt der tausend Planeten in Frage kommen, unter anderem deshalb, weil sie von Uniformität geprägt sind, wohingegen sich die Stadt der tausend Planeten durch Pluriformität auszeichnet, und weil die Todessterne als militärische Massenvernichtungswaffen konzipiert sind, während die Stadt der tausend Planeten gerade als Botschaft des Friedens und der Einheit fungiert, wobei sie für viele verschiedene Spezies ein Zuhause ist.

3.3.3 Ein mögliches Paradies – Bildästhetik

In puncto Anziehungskraft des Films ist auch an die Bildästhetik zu denken. Hierbei fallen unter anderem Filmbilder auf, die eine bewohnte Landschaft zeigen, die stark dafür in Frage kommt, pa-

radiesisch anzumuten. Es handelt sich um Filmbilder, die einen überdeutlichen, fast schon hyperrealen Eindruck machen und sich als Gegenteil von Rest(selbst)bildern (Kumher 2021c) begreifen lassen. Die angesprochenen Bilder zeigen zudem unter anderem Sorglosigkeit, Wertschätzung und Lebensfreude.



*Abbildung 5: Paradies im Weltraum
Valerian (2017), Screenshot, Timecode: 00:06:11*

© EuropaCorp etc.

Bei der Erzeugung der Filmbilder, die eine Art Paradies zeigen, ist neben Kunstverstand und -gefühl in diesem Zusammenhang der Einsatz von Technik erwähnenswert, denn sie ermöglicht hier erst eine spezielle Art [!] von Bildern, die in ihren Bann zu ziehen vermögen. Eine technische bzw. bildästhetische Überzeichnung mag dabei im Dienst der Kenntlichmachung (Langenhorst 1999; Nehrllich 2013) stehen, und zwar unter anderem von dem, was häufig schon längst vor Augen liegt und was noch möglich sein könnte.

Zugleich kommt ein Hyperrealismus dafür in Frage, „mehr Aufmerksamkeit“ aus den Betrachterinnen und Betrachtern „herauszuholen“ (Franck 2007: 173).

Bilder von einer Art Paradies, wie sie im Film *Valerian – Die Stadt der tausend Planeten* zu sehen sind, eignen sich dafür, die These zu bestärken, dass die

gezielte Herstellung von Attraktivität [...] an unserer Empfindsamkeit und an den Wunschvorstellungen direkt an[setzt], die die Zuwendung und Fokussierung unserer Aufmerksamkeit lenken. Sie präsentieren nicht nur die Objekte der Begierden, sie laden die Bilder selber mit Attraktivität auf. Sie stellen eine Art Hyperrealismus für die Stielaugen her. (Franck 2007: 173)

In Sachen technischer und künstlerischer Entfesselung eines ästhetischen Sogs fallen bei dem Film viele weitere Filmbilder (Eye catcher) und Szenen auf, so zum Beispiel imposante Kamerafahrten, eine Szene stetiger Verwandlung (Bubble bzw. Rihanna) etc. sowie spektakuläre Actionsequenzen.



Abbildung 6: Laureline und Valerian flüchten vor einem Monster.

Valerian (2017), Screenshot, Timecode: 00:35:44

© EuropaCorp etc.

Ein solches Bild (Abb. 6) zeigt nicht nur einen imposanten, spannungsgeladenen Stunt, eine Art Last-Minute-Rescue bzw. Last-Second-Rescue, es mag darüber hinaus aufgrund einiger Beobachtungen als eine Art Umkehrung bzw. Spiegelung der Erschaffung Adams in der Sixtinischen Kapelle in Frage kommen und/oder als Motiv im Kontext einer barocken Himmelsvorstellung bzw. als dessen Verkehrung. Auch wenn dies im vorliegenden Fall nicht bewusst angezielt worden sein sollte, ist hiermit angesprochen, dass Filmbilder an bestimmte Bilder erinnern und in bestimmten Bildtraditionen stehen können bzw. dass ihre Schöpferinnen und Schöpfer bewusst frühere Bilder zitieren und transformieren können, dass die Filmbilder selbst als (hohe) Kunst in Frage kommen etc. In puncto Aufmerksamkeit ließe sich in diesem Zusammenhang vermuten, dass gerade Bildwerke aus der Kunstgeschichte,

die weitbekannt sind und einen hohen Popularitätsgrad haben und deshalb selbst zur populären Kultur gehören, häufig als Inspiration und Vorlage für Gegenwartskunst Verwendung finden, und zwar nicht nur, weil sie genial sein mögen, sondern schon allein deshalb, um ihre Bekanntheit und ihren Erfolg zu nutzen und mit Blick auf das eigene Werk zu wiederholen.

Mit der gezielten Auswahl von Bildern, die aus verschiedenen Epochen und Bildgattungen stammen, ist das Thema der Mehrfachkodierung berührt:

Blockbuster praktizieren [...] bewusst ein eklektisches Genre-Sampling, um möglichst viele Zuschauer anzuziehen und ihren Vorlieben gemäß ‚abzuholen‘. Sie beuten eine Vielzahl existierender Genres aus, um einen mehrfach kodierten Genrefilm herzustellen, der ohne emotionale Distanzierung genossen werden kann. Diese Genre-Multiplizität dient einer möglichst unbegrenzten Zirkulation des Blockbusters in verschiedenen sozialen und diskursiven Kontexten, weil jedes Genrelement ein anderes Publikum adressiert. Daher ist es das erklärte Ziel der Multi-Genre-Blockbuster, den ökonomischen Erfolg durch die Anziehung möglichst vieler Publikumsgruppen zu optimieren. (Mikos 2008: 328)

Gerade mit Blick auf Filmbilder, die durch Bilder aus der Kunstgeschichte inspiriert sein mögen, ließe sich darüber hinaus behaupten: Die Schöpferinnen und Schöpfer von Blockbustern beuten nicht nur Filmgattungen und Filmgeschichte aus, sondern die gesamte Kunst- und Musikgeschichte, wobei sie gerade nach solchen Kunstwerken fahnden, die besonders wirksam (gewesen) sind, insofern sie ihr Publikum (Menschen verschiedener Natio-

nen und Kulturen) faszinieren (bzw. fasziniert haben) und einen Platz im interkulturellen Gedächtnis einnehmen. Mehrfachkodierung kann in diesem Zusammenhang mehr als ein eklektisches Sampling bzgl. medialer Gattungen meinen: Filmbilder bzw. Filmsequenzen können bewusst so konzipiert sein, dass sie polysemer (Fiske 2001: 85–109) und polyvalenter sind. Damit sei hier ein bewusst angesteuerter Überschuss an Bedeutungen und an Beziehungsmöglichkeiten gemeint, der speziell die Chance anzielt, dass Filmbilder in verschiedenen Hinsichten (kunsthistorisch, philosophisch, religiös etc.) Anklang finden und goutiert werden können. Das Endprodukt ließe sich als Hybrid bezeichnen, das die Vorlieben verschiedener (Sub-)Kulturen und Milieus zu bedienen vermag, weil es (ganz) Verschiedenes (verschiedene Stile, verschiedene Sparten, Altes und Neues etc.) zusammenbringt und dabei Grenzen aufhebt (Hügel/Schönfelder 2014: 9–21). An dieser Stelle sei auf Ausführungen von John Fiske verwiesen:

Damit das Fernsehen populär sein kann, muss es eine enorme Vielfalt an Publika ansprechen, und damit es von diesen aufgenommen werden kann, muss es ein ‚offener‘ Text (Eco 1987) sein, der es den verschiedenen Subkulturen ermöglicht, aus diesem Text Bedeutungen zu generieren, die den Bedürfnissen ihrer eigenen subkulturellen Identitäten entsprechen. Es muss also polysem sein. (Fiske 2001: 86–87)

Die Authentizität der (Film-)Bilder und Szenen, die Außergewöhnliches oder sogar (bisher) Unmögliches zeigen, wird häufig von der sehr hohen Qualität ihrer technischen und künstlerischen Umsetzung gesichert. Der technische Trick liefert fotorealistische

Bilder und kommt (zumindest in den meisten Fällen) nur dadurch zu Bewusstsein, dass häufig etwas gezeigt wird, was in Wirklichkeit (noch) nicht möglich ist.

3.3.4 Uneindeutigkeiten und Mehrdeutigkeiten

Filmbilder, die auf den ersten Blick zunächst undeutlich bzw. uneindeutig sind, können eine besondere Anziehungskraft entfalten, denn sie erfordern eine erhöhte Aufmerksamkeit, ein genaueres Hinblicken. Sie entziehen sich einer sofortigen Entschlüsselung, weshalb von ihnen ein besonderer Reiz auszugehen vermag, sie und ihre Bedeutung zu enträtseln, einzuordnen und zu klären. Die Undeutlichkeit (bzw. Uneindeutigkeit) mag nicht unbedingt an einer visuellen Unklarheit (zum Beispiel aufgrund von Unschärfe, Dunkelheit) liegen. Sie kann auch beispielsweise damit zu tun haben, dass fraglich bleibt, in welcher Lage sich eine Person gerade befindet und was mit ihr im weiteren Verlauf der Handlung geschieht.

Im Film *Valerian – Die Stadt der tausend Planeten* kommt eine Szene vor, in der es um eine Art modische Vorbereitung Laurelines geht, wobei zunächst unklar bleibt, für welchen Anlass dies geschieht. Kurze Zeit später wird gezeigt, wie sie sich mit einem Tablett, auf dem eine Frucht liegt, und mit einer Art übergroßem Hut auf dem Kopf auf dem Weg zu einem Oberhaupt einer bestimmten Spezies bzw. zu Kaiser Boulan III. befindet. Eine Reihe von Untertanen hatte dem Kaiser bereits etwas zum Verkosten gebracht, weshalb der Eindruck entstehen kann, dass dies auch Laurelines Aufgabe ist. Im weiteren Verlauf der Szene zeigt sich

jedoch, dass Laureline selbst als Leckerbissen für den Kaiser vorgesehen ist, wobei diese Perspektive dem Publikum früher zu Bewusstsein kommen kann als Laureline zu Bewusstsein kommt, in welcher Situation sie sich tatsächlich befindet. Hierdurch erhält die Szene ihre besondere Spannung (suspense). Das Publikum kann also mehr als Laureline wissen; allerdings wird es einige Zeit im Unklaren gelassen, wobei bestimmte Indizien eine Rolle spielen, die mehrdeutig sind und die deshalb auch dazu geeignet sein mögen, eine Vorahnung bzgl. der Gefahr zu wecken, in der Laureline tatsächlich schwebt.

Mit den angesprochenen Filmbildern ist ein Fall von Mehrdeutigkeit angesprochen, insofern zunächst unklar bleibt, worauf Laureline modisch vorbereitet wird. Im weiteren Verlauf ist Zweideutigkeit bedeutsam: Zunächst erscheint die Deutung viel für sich zu haben, dass Laureline einen Leckerbissen serviert, gerade weil Untertanen des Kaisers dies auch getan haben. Dann jedoch wird klar, dass Laureline selbst als Leckerbissen vorgesehen ist, wobei die bisherigen Informationen auch im Licht dieses drohenden Ausgangs Sinn ergeben: Im Nachhinein klärt sich, wozu Laureline modisch vorbereitet worden ist, wozu die Frucht auf dem Tablett bestimmt gewesen ist etc.

Diverse Informationen, die in Zusammenhang mit einem möglichen Schicksal Laurelines gegeben werden, können also für verschiedene Deutungsmöglichkeiten in Gebrauch genommen werden, auch wenn zeitweise eine Deutungsmöglichkeit in den Vordergrund rücken und präferiert werden mag. Die damit verbun-

dene Offenheit und Schwebel sind offenbar bewusst angezielt worden, um Spannung zu erzeugen, Neugierde zu wecken und Aufmerksamkeit zu binden. Speziell bei dem Aufeinandertreffen von Laureline und dem Kaiser sind suspense und surprise miteinander verbunden, insofern das Publikum früher als Laureline von der Gefahr, in der sie schwebt, wissen kann, was – trotz möglicher Vorahnungen – eine Überraschung sein kann, die es für Laureline tatsächlich ist.

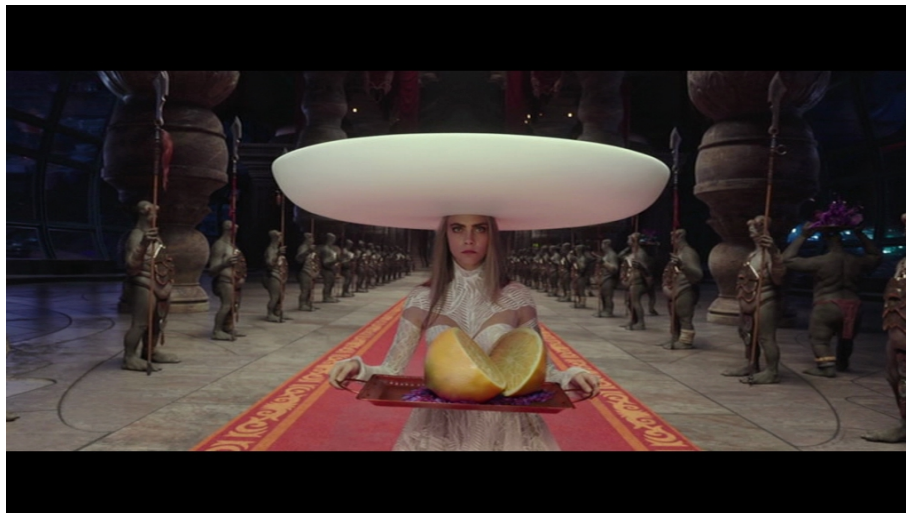


Abbildung 7: Laureline mit Tablett
Valerian (2017), Screenshot, Timecode: 01:29:19
© EuropaCorp etc.

Mit Blick auf einen medienpädagogisch verantworteten Einsatz des Films sei an dieser Stelle bemerkt, dass der Abschnitt des Films auf dem Boulan Bathor-Territorium gerade mit Blick auf ein jüngeres Publikum aus mehreren Gründen problematisch ist. Dass ein Mensch bzw. ein Teil von einem Menschen als Delikates-

se in Frage kommt und dass dieser Mensch deshalb brutal umgebracht werden soll, vermag zu verstören. Zudem tötet Valerian, um Laureline zu befreien, mehrere Lebewesen, was als heroisch und notwendig inszeniert ist und was mit einer gewissen Eleganz verbunden wird. Die Problematik liegt in diesem Kontext auch an einer Schwarz-Weiß-Malerei, in deren Logik Gewalt als einziges Problemlösungsmittel in Frage zu kommen scheint. Zudem trägt dieser Filmabschnitt komödiantische Züge, die das Ausmaß der Gewalt und der Todesfälle stark zu verharmlosen vermögen und die evtl. sogar dafür sorgen, dass die Brisanz dieses Filmabschnitts übersehen wird und nicht zu Bewusstsein kommt.

4. Resümee und Ausblick

4.1 Zuordnung

In diesem Beitrag ist auf mögliche Strategien aufmerksam gemacht worden, wie Filmbilder konzipiert sein können, um die Aufmerksamkeit von Zuschauerinnen und Zuschauern zu fesseln: Filmbilder lassen sich emotional aufladen, anhand von Bildern kann etwas wiedererkannt werden und Bilder können Neuigkeiten transportieren; anziehend mögen auch ihre künstlerische und technische Gestaltung sein sowie ihre Uneindeutigkeit und Mehrdeutigkeit.

Wenn die These korrekt ist, dass gerade Blockbuster häufig werbeförmig zugeschnitten bzw. konzipiert werden (vgl. 2.3), dann verspricht es für die Analyse ihrer Anziehungskraft und insbeson-

dere der Anziehungskraft ihrer Bilder vielversprechend zu sein, Erkenntnisse bzgl. der Konzeption von Werbung (Schweiger/Schrattenecker 2017) zu beachten, ohne dabei die mögliche Komplexität und den künstlerischen Anspruch von Medien und speziell Filmen aus dem Blick zu verlieren. Im Fall von *Valerian – Die Stadt der tausend Planeten* mag sich die Vermutung erhärten, dass der Regisseur des Films, Luc Besson, Wissen und Erfahrungen aus der Werbebranche für die Produktion dieses Films in Gebrauch genommen hat bzw. davon inspiriert worden ist, denn er selbst hat Werbespots gedreht (Mioc 2000: 257). Petra Mioc (2000: 257) vertritt die Meinung, dass Filmbilder eines weiteren Films von Besson (*Subway* [FR 1985]) stark von Werbeästhetik geprägt sind. Unter anderem folgende Bemerkungen von ihr in Zusammenhang mit dem Film *Subway* (FR 1985) sind ebenfalls mit Blick auf die bisherigen Ausführungen interessant, insofern sie die Emotionalisierung von Bildern anspricht und insofern sie den bisherigen Ausführungen etwas hinzufügt:

Bilder/Einstellungen werden mit Hilfe klarer Arrangements und verständlicher Symbole emotionalisiert; so sind es nicht mehr nur die Schauspieler, die Emotionen zum Ausdruck bringen, sondern es ist vielmehr die Wirkung der Gesamtkomposition, die ihre Emotionen reflektiert und dem Zuschauer vermittelt. (Mioc 2000: 257)

Dies sei hier mit Blick auf die Abbildungen 3, 5, 6 und 7 zitiert.

Auf der Linie, Erkenntnisse etc. bzgl. der Konzeption von Werbung für die Analyse der Anziehungskraft von Filmbildern fruchtbar zu machen, lässt sich feststellen, dass die hier besprochenen Mög-

lichkeiten, Aufmerksamkeit zu erregen und zu binden, Strategien zugeordnet werden können, die in der Werbung dafür Verwendung finden, mögliche Zielgruppen anzuziehen und zu aktivieren. In Zusammenhang mit der Bedeutung von Bildern für Werbung weist Thomas Schierl (2005: 313) unter anderem auf Folgendes hin:

Bilder haben für die Werbung darüber hinaus auch eine hohe Bedeutung, da sie in der Regel nicht nur zuerst und bevorzugt fixiert werden, sondern auch aufgrund der Tatsache, dass sie deutlich schneller erfasst werden als Texte, was in Zeiten hoher allgemeiner Werbekonkurrenz entscheidend für den Erfolg einer Kampagne sein kann.

Mit Blick auf Werbung machen Günter Schweiger und Gertraud Schrattenecker (2017: 275–283, 287–290) auf das Aktivierungspotenzial von Bildern aufmerksam, das sowohl mit ihrer inhaltlichen als auch formalen Gestaltung zusammenhängen kann (Schweiger/Schrattenecker 2017: 288).

Die emotionale Ladung (bzw. Aufladung) von Filmbildern und speziell Großaufnahmen, die bei der Auseinandersetzung mit dem Film *Valerian – Die Stadt der tausend Planeten* aufgefallen ist (vgl. 3.3.1), kann beispielsweise der Strategie in der Werbung zugeordnet werden, Schemabilder zu platzieren (Kindchenschema, Augenschema, Schemabilder zum weiblichen und männlichen Geschlecht [sekundäre Geschlechtsmerkmale] etc.), die starke emotionale Wirkungen auszulösen (Schweiger/Schrattenecker 2017: 276–283) und die die Aufmerksamkeit zu fesseln vermögen.

Das Spiel mit Wiedererkennung und Neuigkeiten (vgl. 3.3.2) findet sich bei der Werbung in dem Bemühen, „Konsistenz und Komplexität miteinander in Einklang zu bringen: Einerseits soll die Botschaft den Erwartungen entsprechen und vertraut sein, andererseits möglichst neu und überraschend wirken“ (Schweiger/Schrattenecker 2017: 263). Demnach braucht es eine geeignete Mischung aus Vertrautem und Abwechslung, um Aufmerksamkeit zu binden (Schweiger/Schrattenecker 2017: 263).

Der Hyperrealismus vieler Filmbilder bei *Valerian – Die Stadt der tausend Planeten* (vgl. 3.3.3) lässt an das Know-how und die Kunstfertigkeit in der Werbebranche denken, Bilder insbesondere unter *formalen* Gesichtspunkten (Schweiger/Schrattenecker 2017: 288) so zu konzipieren und zu gestalten, dass sie möglichst viel Aufmerksamkeit auf sich ziehen und fesseln.

Die Möglichkeit, bewusst uneindeutige bzw. mehrdeutige, ambivalente (Film-)Bilder zu zeigen, um Aufmerksamkeit zu fesseln (vgl. 3.3.4), kann dem Prinzip zugeordnet werden, nach dem sog. *Rätselwerbungen* (Schweiger/Schrattenecker 2017: 287) funktionieren:

Durch eine ungewöhnliche und unklare Gestaltung erhoffen sich Werbetreibende, dass der Empfänger neugierig wird und nach der Bedeutung des Rätsels sucht. Häufig werden zu diesem Zweck Bilder eingesetzt, die nicht direkt mit der Werbebotschaft in Verbindung stehen, sondern erst durch das Lesen des Textes einen sinnvollen Kontext ergeben.

Bei Rätselwerbungen wird also nicht ein schnelles oder sogar sofortiges Verständnis angezielt. Ihre Konzeption soll vielmehr dazu reizen, das jeweilige Rätsel zu lösen, um auf diese Weise Aufmerksamkeit zu binden und eine vertieftere Auseinandersetzung zu erreichen bzw. mehr Immersion zu begünstigen. Dabei sind „Techniken der Narration“ (Meyer 2010: 246) von Bedeutung,

welche die Lösung des Rätsels am Ende durch sukzessives Verfolgen der Geschichte allgemein zugänglich gestaltet. Die ebenfalls folkloristisch bedeutsame Gattung des Rätsels, wie sie etwa in der benachbarten Gattung des Märchens häufig integriert ist, will den Rezipienten nicht vor unlösbare Aufgaben stellen, da mit der korrekten Lösung des Rätsels fast stets auch eine Belehrung verbunden ist. [...] Die Werberätsel sind mehrheitsfähig, ihre Lösung soll nicht behindert, sondern sukzessive gefördert werden. Es überrascht von daher nicht, dass das Werberätsel zwar eine zeitliche Zäsur zwischen Aufgabenstellung und Auflösung braucht, die Auflösung sich dann meist als naheliegende und witzige Pointe entpuppt. (Meyer 2010: 246)

Eine Sensibilisierung dafür, dass Strategien der Bindung von Aufmerksamkeit in Zusammenhang mit Filmen Werbestrategien entsprechen können oder dass die letzteren Strategien evtl. sogar bei der Filmproduktion bewusst in Dienst genommen werden, kann im Rahmen ästhetischen Lernens (Hilger 2010: 334–343) ihren Platz haben. Die Arbeit mit einzelnen Filmbildern ist dabei eine Art der Verlangsamung (Hilger 2010: 342), die dazu geeignet ist, mehr sehen zu lernen. Inhaltlich kann es im Zuge ästhetischen Lernens unter anderem um Dimensionen und Funktionen von

Kunst gehen (Irritation, Provokation etc.), um ihre mögliche Instrumentalisierung (beispielsweise als Werbekunst, als Propaganda) sowie um die Möglichkeit, dass Kunst zweckfrei ist und sich einer Funktionalisierung und Instrumentalisierung verweigert.

Im Zuge der Förderung einer Sensibilität dafür, wie Filmbilder beschaffen sein können, um möglichst viel Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, lassen sich weitere Möglichkeiten entdecken, gerade mit Blick auf Werbung (Meyer 2010). Bildungsziel bleibt dabei, die gezielte Erregung von Aufmerksamkeit zu bemerken und zu durchschauen, um eine reflexive Distanz gegenüber dem Medium einnehmen zu können. Ggf. dient dies auch dazu, um wegsehen zu können, um sich nicht vereinnahmen zu lassen und um etwas Wichtigeres wahrnehmen zu können.

4.2 Weitere Verwendungsmöglichkeiten

Durch seine zum Teil spektakulären Bilder, die eine andere Dimension zeigen, vermag der Film für zweite bzw. andere Wirklichkeiten zu begeistern. In medienpädagogischer Hinsicht ist es aber eine bleibende und wichtige Aufgabe – ohne die vielfältigen Chancen virtueller Realität in Abrede zu stellen und ohne auf ihre Nutzung zu verzichten –, Lust auf die erste Wirklichkeit zu machen (Kumher/Wille 2012), nicht zuletzt deshalb, weil diese die Lebensgrundlage ist.

Im Zuge ethischen Lernens (Ziebertz 2010: 434–452) lassen sich die Überlegungen Georg Francks hinzuziehen, um das Thema Aufmerksamkeit in Zusammenhang mit Filmbildern zu ergründen

und mit Blick auf die eigene Person zu reflektieren (Franck 2007: 213–251). In dieser Perspektive kommt unter anderem Selbstaufmerksamkeit in den Blick:

Im Zusammentreffen des entwickelten Kapitalismus der Beachtlichkeit mit der östlichen Kultur der Selbstaufmerksamkeit kommen die beiden extremen Gegensätze des Umgangs mit der Aufmerksamkeit in Berührung. Die westliche Art und Weise, die Aufmerksamkeit zu ökonomisieren und zu monetarisieren, ist die höchstentwickelte Stufe des Umgangs mit der Aufmerksamkeit als knapper Ressource und begehrttem Einkommen. Der Weg der meditativen Einkehr und des kontemplativen Zu-sich-Kommens ist die am weitesten entwickelte Form des Umgangs mit der Aufmerksamkeit als Präsenz. (Franck 2007: 239)

Sein zentrales Thema empfiehlt den Film *Valerian – Die Stadt der tausend Planeten* insbesondere dafür, ihn für interkulturelle Bildungszusammenhänge fruchtbar zu machen (Kumher 2010a) und mit seiner Hilfe interkulturelle Kompetenz zu fördern. Sylvain Rheault (2018) sensibilisiert dafür, dass sich diese Empfehlung auch mit Blick auf die Comic-Reihe aussprechen lässt. Der Film ist zudem eine Vorlage dafür, die interkulturelle Bedeutung eines Lebens im Einklang mit der Natur in Bildungszusammenhänge einzubringen (Panikkar 1996; Kumher 2010b).

Nicht nur weil der Film eine mögliche Zukunft (Future History) entwirft und von ihr erzählt, wobei zahllose Leerstellen vorhanden bleiben, reizt er dazu, den Möglichkeitssinn zu fördern (Kumher 2021a) und im Zuge interkulturellen und imaginativen Lernens auszumalen, wie eine Entwicklung aussehen könnte, die zu

einer versöhnten bzw. verschwisterten Menschheitsfamilie führt, zu einer Art Stadt der tausend Planeten.

Die Bilder des Films sind zum Teil utopische Bilder bzw. Zukunftsbilder, die in die Herzen vordringen und hier ihre eigentümliche Kraft entfalten können. Sie – die Herzen und die Bilder – zeigen, dass eine Stadt der tausend Planeten eigentlich möglich ist und dass verschiedene Kulturen zusammenarbeiten und miteinander harmonisieren können: zum Wohl und Wachstum der Stadt bzw. des Planeten. Laureline und Valerian sind dabei Agent*innen der Liebe. Sie geraten auf die Spur der Liebe, letztlich in ihr Fahrwasser. Sie sind die neue Eva und der neue Adam, die neue Julia und der neue Romeo, die neue Cleopatra und der neue Antonius, die zu einem Happy End geleitet werden und finden:

„Aber noch viel wichtiger. [...]

Achte gut auf sie.

Liebe sie grenzenlos.

„Armselige Liebe, die sich zählen ließe.“

[William Shakespeare:

Antonius und Cleopatra, erster Akt, erste Szene]

(*Valerian – Die Stadt der tausend Planeten*

[01:36:21–01:36:34]).



*Abbildung 8: Valerian und Laureline beim Küssen
Valerian (2017), Screenshot, Timecode: 02:07:01
© EuropaCorp etc.*

Anmerkung

Die 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).

Audenhove, Leo Van/Broeck, Wendy Van den/Mariën, Ilse (2020): Data literacy and education: Introduction and the challenges for our field, in: Journal of Media Literacy Education 12(3), 1–5, online unter: <https://doi.org/10.23860/JMLE-2020-12-3-1> (letzter Zugriff: 28.07.2021).

Blanchet, Robert (2003): Blockbuster. Ästhetik, Ökonomie und Geschichte des postklassischen Hollywoodkinos, Marburg: Schüren.

Buber, Martin (1963): Autobiographische Fragmente, in: Schilpp, Paul Arthur/Friedman, Maurice (Hg.): Martin Buber, Stuttgart: Kohlhammer (Philosophen des 20. Jahrhunderts), 1–34.

Christin, Pierre (2015): George Lucas hätte mal „Merci“ sagen können. Pierre Christin im Welt-Interview. Beitrag von Martin Scholz , online unter: <https://www.welt.de/kultur/kino/article150218759/George-Lucas-haette-mal-Merci-sagen-koennen.html> (letzter Zugriff: 2.08.2021).

Deleuze, Gilles (1989): Das Bewegungs-Bild. *Kino 1*. Aus dem Französischen von Ulrich Christians und Ulrike Bokelmann, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Eco, Umberto (2001): Baudolino. Aus dem Italienischen von Burkhard Kroeber, München/Wien: Carl Hanser.

Eco, Umberto (1987): Lector in fabula: Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten. Aus dem Italienischen von Heinz-Georg Held, München/Wien: Hanser (Edition Akzente).

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

Fiske, John (2001): Fernsehen: Polysemie und Popularität, in: Winter, Rainer/Mikos, Lothar (Hg.): Die Fabrikation des Populären. Der John Fiske-Reader. Aus dem Englischen von Thomas Hartl, Bielefeld: transcript (Cultural studies I), 85–109.

Franck, Georg (2007): Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf, München: Deutscher Taschenbuch-Verlag.

Hilger, Georg (2010): Ästhetisches Lernen, in: Hilger, Georg/Leimgruber, Stephan/Ziebertz, Hans-Georg. Unter Mitarbeit von Matthias Bahr, Stefan Heil, Boris Kalbheim, Ulrich Kropač, Andreas Prokopf, Ulrich Riegel, Mirjam Schambeck und Herbert Stettberger: Religionsdidaktik. Ein Leitfaden für Studium, Ausbildung und Beruf, München: Kösel, 334–343.

Hügel, Hans-Otto/Schönfelder, Jan (2014): Einleitung, in: Hügel, Hans-Otto/Schönfelder, Jan (Hg.): Grenzen der Kunst – Autonomie der Werbung, Hildesheim: Universitätsverlag Hildesheim, 9–21.

Kumher, Ulrich (2021a): Die Rezeption des popkulturellen Films als Bildungsreise. Mediale Bildung als Förderung des Möglichkeitssinns, erscheint in: merz, Zeitschrift für Medienpädagogik 65(6).

Kumher, Ulrich (2021b): Hintergründe: Stadtansichten einer Geisterstadt. Mediendidaktische Anmerkungen zum Hintergrund im Film insbesondere anhand von *Ghost in the Shell*, in: Medienimpulse 59(3), online unter: <https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/6259> (letzter Zugriff: 12.12.2021).

Kumher, Ulrich (2021c): Spiegelungen: Rest(selbst)bilder und Remakes. Das Spiegelbild als Zugangsmöglichkeit zu Filmen anhand der Beispiele *Tron* (US 1982) und *Tron: Legacy* (US 2010), in: Medienimpulse 59(2), online unter: <https://doi.org/10.21243/mi-02-21-09> (letzter Zugriff: 01.12.2021).

Kumher, Ulrich (2010a): Von Menschen und Aliens. Intergalaktische Begegnungen in der Popkultur und ihr religionspädagogisches Potenzial für interkulturelle/interreligiöse Lernprozesse, in: cpb. Christlich pädagogische Blätter 123(3), 167–169.

Kumher, Ulrich (2010b): Ökosophie – eine überlebensnotwendige Perspektive für das 21. Jahrhundert, in: cpb. Christlich pädagogische Blätter 123(1), 8–13.

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

Langenhorst, Georg (1999): Verhüllung im Dienst der Kenntlichmachung. Patrick Roths literarische Annäherung an Jesus, in: DIAKONIA 30(3), 189–195.

Meyer, Urs (2010): Poetik der Werbung, Berlin: Erich Schmidt (Allgemeine Literaturwissenschaft – Wuppertaler Schriften 13).

Mézières, Jean-Claude/Christin, Pierre (2017): Valerian. Im Reich der tausend Planeten. Botschafter der Schatten, Hamburg: Carlsen.

Mikos, Lothar (2008): Film- und Fernsehanalyse, 2. Aufl., Konstanz: UVK (UTB 2415).

Mioc, Petra (2000): Jenseits der Normalität – Reisen zum Planeten des Luc Besson, in: Stiglegger, Marcus (Hg.): Splitter im Gewebe. Filmemacher zwischen Autorenfilm und Mainstreamkino, Mainz: Theo Bender, 253–263.

Nehrlich, Thomas (2013): Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird. Zu Geschichte, Wesen und Ästhetik von Superhelden, in: Immer, Nikolas/Marwyck, Mareen (Hg.): Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden, Bielefeld: transcript, 107–128.

Panikkar, Raimon (1996): Ökosophie, oder: Der kosmotheandrische Umgang mit der Natur, in: Kessler, Hans (Hg.): Ökologisches Weltethos im Dialog der Kulturen und Religionen, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 58–66.

Rheault, Sylvain (2018): Idéologie égalitaire et libération des habitants du ciel dans la série Valérien et Laureline, in: Voix Plurielles 15(1), 180–202.

Röhl, Klaus F. (2005): Rechtswissenschaft, in: Sachs-Hombach, Klaus (Hg.): Bildwissenschaft. Disziplinen, Themen, Methoden, Frankfurt am Main: Suhrkamp (Wissenschaft 1751), 247–256.

Schambeck, Mirjam (2011): Was bedeutet ‚religiös kompetent‘ zu sein? in: Katechetische Blätter 136(2), 132–140.

Schierl, Thomas (2005): Werbungsforschung, in: Sachs-Hombach, Klaus (Hg.): Bildwissenschaft. Disziplinen, Themen, Methoden, Frankfurt am Main: Suhrkamp (Wissenschaft 1751), 309–319.

Schweiger, Günter/Schrattenecker, Gertraud (2017): Werbung. Eine Einführung, 9. Aufl., UVK mit UVK/Lucius: Konstanz/München (UTB 1370).

Shakespeare, William: Antonius und Cleopatra, online unter: <http://www.william-shakespeare.de/antonius/anton11.htm> (letzter Zugriff: 16.07.2021).

Vnuchko, Marina (2014): Zerstreungs- und Aufmerksamkeitsregie in der ‚Vogue‘, Heft 3/2014, in: Hügel, Hans-Otto/Schönfelder, Jan (Hg.): Grenzen der Kunst – Autonomie der Werbung, Hildesheim: Universitätsverlag Hildesheim, 289–303.

Ziebertz, Hans-Georg (2010): Ethisches Lernen, in: Hilger, Georg/Leimgruber, Stephan/Ziebertz, Hans-Georg. Unter Mitarbeit von Matthias Bahr, Stefan Heil, Boris Kalbheim, Ulrich Kropač, Andreas Prokopf, Ulrich Riegel, Mirjam Schambeck und Herbert Stettberger: Religionsdidaktik. Ein Leitfaden für Studium, Ausbildung und Beruf, München: Kösel, 434–452.

Filme

Avatar – Aufbruch nach Pandora (US/UK 2009) James Cameron (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0499549/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 25.06.2021).

Das fünfte Element (FR/UK/US 1997) Luc Besson (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0119116/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 25.06.2021).

Subway (FR 1985) Luc Besson (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0090095/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 31.07.2021).

Valerian – Die Stadt der tausend Planeten (FR/CN/BE/DE/AE/US/CA/NZ/SG/UK/TH 2017) Luc Besson (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt2239822/?ref_=fn_al_tt_1
(letzter Zugriff: 1.06.2021).

Vgl. auch die Artikel zu den genannten Filmen auf:
<https://www.wikipedia.de>.