



universität  
wien

# MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Cyborg als der Andere. Die Darstellung der künstlichen Intelligenz in westeuropäischen und US-amerikanischen Science-Fiction-Filmen 1927-2016.“

verfasst von / submitted by

Daria Lebedeva

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of  
Master of Arts (MA)

Wien, 2022 / Vienna 2022

Studienkennzahl lt. Studienblatt /                   UA 066 665  
degree programme code as it  
appears on  
the student record sheet:

Studienrichtung lt. Studienblatt /                   Interdisziplinäres Masterstudium Zeitgeschichte  
degree programme as it appears on  
the student record sheet:  
und Medien

Betreut von / Supervisor                           Mag.<sup>a</sup> Dr.<sup>in</sup> Renée Winter

## **Inhaltsverzeichnis**

Einleitung .....	2
Teil I – Theoretische Grundlagen.....	5
1.1. Subjekt in der Philosophie: vom Menschen zum Cyborg.....	5
1.2. Science-Fiction-Filme: von Filmtheorie bis zu den historischen Quellen.....	10
1.3. Forschungsstand: zwischen Posthumanismus und Media Studies .....	17
1.4. Methoden der Analyse: zwischen Wort und Bild .....	18
Teil II – Filmanalyse .....	21
2.1. Metropolis (1927) .....	21
2.1.1. Entstehung.....	21
2.1.2. Handlung .....	22
2.1.3. Analyse.....	23
2.1.4. Zwischenfazit .....	31
2.2. Blade Runner (1982).....	33
2.2.1. Entstehung.....	33
2.2.2. Handlung .....	36
2.2.3. Analyse.....	37
2.2.4. Zwischenfazit .....	46
2.3. Westworld (2016) .....	48
2.3.1. Entstehung.....	48
2.3.2. Handlung .....	50
2.3.3. Analyse.....	53
2.3.4. Zwischenfazit .....	61
Conclusio .....	63
Quellenverzeichnis .....	67
Literaturverzeichnis .....	67
Abstract.....	72

## **Einleitung**

Was bedeutet es, ein Mensch zu sein? Woher kommen und wohin streben wir? Über diese Fragen haben sich Menschen für Jahrtausende Gedanken gemacht – von den Mythen und der antiken Philosophie bis zu den modernen Theorien des Trans- und Posthumanismus. Der Begriff des Subjekts ist in diesem Zusammenhang zentral. Der Übergang vom Mittelalter zur Neuzeit war durch den Paradigmenwechsel im Verständnis der menschlichen Subjektivität gekennzeichnet: Jetzt wird nicht Gott, sondern der Mensch zum Zentrum des Universums. Dieser Wechsel hatte weitgehende Konsequenzen in allen Bereichen des menschlichen Lebens – von der Entstehung der direkten Perspektive und Fokussierung der Künste auf menschliche Gefühle bis zum Aufblühen der positivistischen Wissenschaften. Die berühmte cartesianische Formel „Cogito ergo sum“ definierte westliches Verständnis der menschlichen Subjektivität für Jahrhunderte – der Mensch wurde in erster Linie als rational denkendes und autonomes Subjekt verstanden.<sup>1</sup> Welche Dynamik hatte aber dieses Menschenbild im Laufe der Neuzeit? Besonders im letzten Jahrhundert, in den Zeiten des technologischen Durchbruches, als die Probleme des Menschseins erneut thematisiert wurden. Die Aufgabe, diese Schwankungen im zeitgeschichtlichen Menschenbild zu identifizieren, scheint sehr aktuell und erstrebenswert zu sein.

In der zeitgeschichtlichen Massenkultur triumphiert der Cyborg – der künstliche Mensch. Er lässt sich als ein Symptom dieser Epoche verstehen. Auf Basis dieser Figur können Probleme des Menschseins aus einer neuen Perspektive gesehen werden. Die filmischen Medien sind in diesem Zusammenhang von primärem Interesse; dem Philosophen Félix Guattari zufolge ist Kino „eines der wichtigsten Mittel zur Herstellung von Subjektivität“.<sup>2</sup> Mit der Verwendung des Cyborg-Bildes in Science-Fiction-Filmen können viele zeitgenössische menschliche Probleme thematisiert und diskutiert werden, wie zum Beispiel die Ausbeutung der Arbeitskraft, Darstellungen von Frauen und Körpern oder die Haltung gegenüber Minderheiten.<sup>3</sup> Existentielle Fragen wie das Problem der Definition des Menschlichen selbst, sowie der menschlichen Subjektivität wurden jedoch unter den Forschenden des Science-Fiction-Bereichs viel weniger diskutiert. Laut Donna Haraway dient die Figur des Cyborgs als eine Metapher der multiplen Identitäten des postmodernen Subjekts, wodurch die Dichotomien, die für den patriarchalen Machtdiskurs

---

<sup>1</sup> Elena Kosilova, *Paradigmy sub"ektnosti*, (Sankt-Peterburg: Aletejya, 2021), 5.

<sup>2</sup> Zitiert nach: Viktor Mazin, *Snovideniya kino i psichoanaliza*, (Sankt-Peterburg: Skifiya-print, 2012), 69.

<sup>3</sup> Sue Short, *Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity*, (London: Palgrave Macmillan, 2005).

charakteristisch sind, überwunden werden können.<sup>4</sup> Aber ist es so in der Massenkultur? Bleibt das Cyborg-Bild mit der Zeit gleich? Lässt es sich nur auf eine Bedeutung beschränken?

Die für meine Arbeit zentralen Forschungsfragen können dementsprechend so definiert werden:

- Wie wird der Cyborg in Science-Fiction-Filmen dargestellt?
- Was kann dieses Bild über die Konstruktionen von menschlicher Subjektivität und Definitionen des Menschlichen sagen?
- Wie veränderte sich dieses Bild im Zeitraum von 1927 bis 2016 und inwieweit ist das von den soziokulturellen und politischen Konstellationen abhängig?

Hier könnte man eine gerechtfertigte Frage stellen: Inwiefern ist aber die Figur des Cyborgs über das menschliche Subjekt aussagekräftig? An dieser Stelle muss ich kurz auf die theoretischen Grundlagen meiner Arbeit verweisen, die später in einem separaten Abschnitt ausführlicher behandelt werden. Nach der Lacanschen Theorie des Spiegelstadiums entwickelt sich das menschliche Subjekt nur im Kontakt mit der Außenwelt, nämlich mit den Anderen.<sup>5</sup> Eine Vorstellung vom eigenen Ich bekommt ein Kind durch die Wahrnehmung seines Bildes im Spiegel, also durch die Verinnerlichung dieses äußeren Bildes. Daraus folgt, dass das Ich aus der Identifikation mit dem Bild des Anderen entsteht. Das Bild ist hier nicht als rein visuelles Abbild zu verstehen, sondern als ein Modus der Repräsentation.<sup>6</sup> Jean-Louis Baudry entwickelt die Theorie des Spiegelstadiums weiter und verknüpft sie mit der Filmtheorie. Die Identifikation mit der handelnden Figur im Film beruht auf einer imaginären Verbindung, so bietet der Film als Spiegel des Unbewussten eine imaginäre Stütze für das verkörperte Subjekt.<sup>7</sup> Daher ist die Verschiebung des Bedeutungsfeldes vom Cyborg als handelnder Figur im Film zum Menschen als betrachtendem Subjekt gerechtfertigt und das Cyborg-Bild kann als Referenzpunkt für die Vorstellungen von menschlicher Subjektivität angesehen werden.

---

<sup>4</sup> Donna Haraway, „A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century,“ in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, (New York: Routledge, 1991), 149-181.

<https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/undergraduate/modules/fulllist/special/transnational/haraway-cyborgmanifesto-1.pdf>

<sup>5</sup> Jacques Lacan, *Écrits*, (New York: W.W. Norton & Company, 2006).

<sup>6</sup> Vgl. August Ruhs, *Lacan: Eine Einführung in die strukturelle Psychoanalyse*, (Wien: Löcker, 2010), 29; Michael Zichy, *Ich im Spiegel: Subjektivität bei Jacques Lacan und Jacques Derrida*, (Freiburg/München: Verlag Karl Alber, 2006), 48.

<sup>7</sup> Vgl. Thomas Elsaesser und Malte Hagener, *Filmtheorie: Zur Einführung*, (Hamburg: Junius, 2007), 82-89.

Als Quellen werde ich in meiner Arbeit drei westliche Science-Fiction-Filmen (bzw. Serien) untersuchen, die aus den Jahren 1927, 1982 und 2016 stammen. Der Einbezug von Serien in der Analyse ist damit begründet, dass diese eine aktuelle, höchst populäre filmische Form darstellen, anhand derer sich neue Tendenzen des Cyborg- bzw. Menschenbildes rekonstruieren lassen. Zu den von mir hauptsächlich angewandten Methoden zählen Filmanalyse, Diskursanalyse und Bildanalyse.

Das Thema der folgenden Arbeit liegt also auf dem Schnittpunkt mehrerer breiter Forschungsgebiete. Dazu gehören Forschungen im Rahmen von Posthumanismus, Film und Media Studies, philosophischer Anthropologie und Psychoanalyse. Wichtig ist aber, all das auch in einer historischen Dimension zu betrachten, nämlich in Entwicklung und im Zusammenhang mit soziokulturellen Umständen.

Die Struktur der Arbeit ist folgendermaßen aufgebaut. Im ersten Teil werde ich theoriebezogene Fragen behandeln, darunter theoretische Entwürfe zu Cyborg und Subjektivität, zu Science-Fiction-Filmen als Quellen, sowie Methoden und Forschungsstand. Der zweite Teil, bzw. die nächsten drei Kapitel sind den drei Filmen (bzw. Serien) gewidmet. Hier werde ich die Entstehungsbedingungen der Quelle beleuchten, das Cyborg-Bild analysieren, und dieses in den sozialkulturellen Kontext einbetten. Danach werden die festgestellten Tendenzen in einer umfangreichen Conclusio besprochen.

## **Teil I – Theoretische Grundlagen**

### **1.1. Subjekt in der Philosophie: vom Menschen zum Cyborg**

Die Thematik des Subjekts ist eine der wichtigsten philosophischen Fragen. Als spezifisches Problem wurde es in der Neuzeit erkannt, aber den Versuch, den Menschen als Subjekt zu definieren, gab es schon in der Antike.<sup>8</sup>

Das Subjekt kann allgemein als eine handelnde und denkende Person definiert werden, als ein singuläres Wesen, das Erkenntnisse erlangt, Entscheidungen trifft und agiert. Selbstverständlich ist diese Definition nicht vollständig und steht in engem Zusammenhang mit der jahrhundertlangen Tradition des Nachdenkens über den Charakter der menschlichen Subjektivität.

Seit der Renaissance und Neuzeit konzentriert sich das philosophische Interesse auf den Menschen. Gleichzeitig kam es zu einer erkenntnistheoretischen Wende, die unter den vielen Fähigkeiten des Subjekts vor allem das Erkennen und Denken hervorhob. Damit ist die erste klassische Lehre vom Subjekt verbunden – das kartesianische Paradigma. Descartes' Grundposition ist dualistisch und behauptet, dass Körper und Seele zwei verschiedene Substanzen mit unterschiedlichen Eigenschaften sind, die sich nicht aufeinander reduzieren lassen. Das Subjekt und sein Denken seien dabei identisch. Das bewusste Subjekt habe Zugang zu seinem Bewusstsein, kontrolliere seinen Körper, sei frei in seinem Denken, und sein Bewusstsein sei einheitlich und unteilbar.<sup>9</sup> Dementsprechend wird die nachfolgende Kritik des kartesianischen Paradigmas entlang dreier Linien verlaufen: Ist das Subjekt etwas Einheitliches, verfügt es über Freiheit, und lässt es sich auf sein Denken reduzieren?

Ein weiterer Schritt in der Entwicklung des Problems der Subjektivität wurde von Kant unternommen. Ihm zufolge besteht die "wirkliche" Realität aus den Dingen an sich und ist unerkennbar, während die uns gegebene Realität aus Phänomenen besteht, die von unseren kognitiven Fähigkeiten geschaffen werden und deren Gesamtheit als transzendentale Subjektivität bezeichnet werden kann. Bei Kant ist das Subjekt eine Struktur, deren Einheit durch eine besondere Instanz, die transzendentale Einheit der Apperzeption, gewährleistet wird. Im System von Gefühlen, Vernunft und Verstand spielt die transzendentale Einheit der Apperzeption die Hauptrolle – alle Erfahrungen des Subjekts, alle seine Denkakte bezögen sich auf sie. Dank ihr habe man das Gefühl, dass alles, was man denkt, einem selbst gehöre. Ein weiteres wichtiges Problem für Kant ist die Rolle der Zeit für das Funktionieren der Subjektivität. Für ihn ist die Zeit

---

<sup>8</sup> Kosilova, *Paradigmata sub "eknosti", 5.*

<sup>9</sup> Vgl. Ibid., 11-15.

die Grundlage des Denkens. Die Kategorien des Denkens verwandeln sich durch ihre Entfaltung im Bewusstsein in einen Prozess. Das Subjekt könne also nur im zeitlichen Raum existieren.<sup>10</sup>

Diese Linie wird von Husserl fortgesetzt, der argumentiert, dass das Hauptleben des Menschen in seinem Gefühl des Zeitfließens besteht. Damit sei auch die ständige Gewissheit des Menschen verbunden, dass die Welt um ihn herum in jedem einzelnen Augenblick dieselbe ist, wie sie gerade war. Die Existenz der Subjektivität werde dadurch gesichert. Als Subjekt in der Welt zu existieren, bedeutet für Husserl, sich seine eigene Welt zu schaffen, indem man ihr einen Sinn gibt.<sup>11</sup> Derselbe Gedanke über die Subjektivität als Sinngebung für das eigene Leben wird in der Strömung des Existentialismus weiterentwickelt, für den die Freiheit des Individuums in diesem Prozess von grundlegender Bedeutung ist. Der Mensch komme ohne vorgegebene Inhalte auf die Welt und bauе sich selbst von Anfang an auf.

Eine radikal andere Sichtweise auf die Subjektivität geht von Freud aus. Mit dem Aufkommen der Psychoanalyse und der Vorstellung vom Unbewussten, das in der Psyche eine wichtigere Rolle spielt als das Bewusste, verliert der Mensch seine Einheit und hört auf, sich selbst zu gehören. Freuds Theorie, wonach die Struktur der Psyche aus dem Ich, dem Über-Ich und dem Es besteht, spricht dem Subjekt Integrität und völlige Autonomie bei der Entscheidungsfindung ab. Die psychoanalytische Schule von Melanie Klein legt den Schwerpunkt auf die Entwicklung des Kindes und seine Entstehung als Subjekt. Die Integration der unterschiedlichen Wahrnehmungen des Kindes in das Selbst sei ein besonderer Prozess, der sich durch das ganze Leben ziehe. Die Auflösung des Selbst wiederum wirkt wie ein Schutzmechanismus, der Erleichterung bringt. Mitte des 20. Jahrhunderts entwickelte Jacques Lacan diese Ideen in seinem berühmten Konzept des Spiegelstadiums weiter, das im Abschnitt über Filmtheorie und das betrachtende Subjekt genauer behandelt wird. Demnach erfolgt der Aufbau des Subjekts durch die Wahrnehmung seines Spiegelbildes.<sup>12</sup> An dieser Stelle sei auch auf die Entstehung der Vorstellung über die „dialogische“ Subjektivität innerhalb der Psychoanalyse hingewiesen, im Gegensatz zu den Theorien der „monologischen“ Subjektivität,<sup>13</sup> die oben schematisch dargestellt sind. Das bedeutet, dass das menschliche Subjekt völlig von den Anderen abhängig ist und sich nur im Kontakt mit ihnen bildet.

Es ist zu bedenken, dass das Subjekt nicht nur individuell, sondern auch kollektiv sein kann. Die ersten theoretischen Ausarbeitungen zur kollektiven Subjektivität finden sich – nicht überraschend

---

<sup>10</sup> Vgl. Kosilova, *Paradigmа sub"ektnosti*, 20.

<sup>11</sup> Vgl. Ibid., 28.

<sup>12</sup> Lacan, *Écrits*, 75-82.

<sup>13</sup> Peter V. Zima, *Theorie des Subjekts*, (Tübingen: A. Francke Verlag, 2017), XII-XIII.

– in den 1920er Jahren bei Freud und Heidegger. In seinem Werk *Die Psychologie der Massen und die Analyse des menschlichen Ich* zieht Freud einen Vergleich zwischen dem Individuum in einer aktiv funktionierenden Gesellschaft und dem individuellen Subjekt und weist auf die Gefahr hin, die Instanz des Über-Ichs auf die Gesellschaft zu übertragen, in der das Individuum seine Freiheit und Verantwortung zugunsten des kollektiven Subjekts verliert.<sup>14</sup> Auch Heidegger kritisiert das „Sein mit den Anderen“ – in der Gesellschaft werde die Subjektivität des Menschen ausgehöhlt und ein unpersönliches „das Man“ geschaffen.<sup>15</sup>

Um auf das individuelle Subjekt zurückzukommen, sei angemerkt, dass Lacan bereits die für die postmoderne Philosophie charakteristische Idee formulierte, dass die Subjektivität auf den Diskurs verteilt ist, der Macht über das Individuum ausübt. Das Individuum sei eine Maschine des Begehrens, das Begehen selbst erneuere sich aus der Unmöglichkeit der Befriedigung, und die Objekte (jedes Mal die falschen) würden ihm vom Diskurs, der die Gesellschaft beherrsche, zugeworfen. Die Selbstidentifikation des Individuums, die mit den Erwartungen der anderen, den Eigenschaften des Diskurses und dem metaphorischen Charakter der unbewussten Sprache verbunden ist, sei auch von äußeren Bedingungen abhängig. Lacan folgt der in der Freudschen Psychoanalyse skizzierten Linie: Das Subjekt konstruiere sein Bewusstsein ganz unbewusst in Abhängigkeit von den Bedingungen und seine Selbstidentifikation verändere sich ständig. In der Philosophie der Postmoderne sollte sich diese Idee später zu einer elaborierten Theorie der Dekonstruktion entwickeln. Das kartesianische unveränderliche „denkende Selbst“ gebe es nicht mehr; es werde zur kulturellen Tradition der europäischen Neuzeit erklärt und sei keineswegs eine dauerhafte Eigenschaft des Menschen. In der Postmoderne wird der Tod des Subjekts, vor allem als Autor, verkündet.

Unter dem Motto der Bekämpfung des kartesianischen Paradigmas wird auch das Subjekt als Forschungsgegenstand eliminiert. In der Philosophie des späten 20. und frühen 21. Jahrhunderts ist die Theorie des Subjekts nicht sehr populär; die vorherrschende Meinung in der Wissenschaft ist, dass das Subjekt ein Konstrukt ist, das Ergebnis einer Zusammenstellung, oder dass das Subjekt überhaupt nicht existiert.<sup>16</sup> Gemeint ist, dass äußere Kräfte, in der Regel Gesellschaft und Kultur, den Menschen so geformt haben, wie er sich selbst wahrnimmt. Das menschliche Subjekt sei also ein Produkt äußerer Kräfte.

---

<sup>14</sup> Sigmund Freud, *Massenpsychologie und Ich-Analyse*, (Leipzig/Wien/Zürich: Internationaler Psychoanalytischer Verlag, 1921), 25-36, <https://www.gutenberg.org/files/30843/30843-h/30843-h.htm>

<sup>15</sup> Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, (Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1967), 126-129, [https://taradajko.org/get/books/sein\\_und\\_zeit.pdf](https://taradajko.org/get/books/sein_und_zeit.pdf)

<sup>16</sup> Vgl. Kosilova, *Paradigmy sub"eknosti*, 8.

Mitte des 20. Jahrhunderts wurden in den Psychologie- und Sozialwissenschaften behavioristische Ansätze zur Erforschung des Menschen einflussreich, denen zufolge es kein Subjekt als solches gibt bzw. das Subjekt ausschließlich materiell und determiniert ist. Man sollte eher das menschliche Verhalten untersuchen als innere Erfahrungen, Bewusstsein und Unbewusstes. Der von Descartes erklärte Unterschied zwischen Seele und Körper existiere nicht, was in einer milden Interpretation bedeutet, dass man nichts über mentale Prozesse sagen kann, und in einer radikalen Interpretation – das Fehlen der inneren Welt des Menschen als solcher (die mentalen Zustände sind in diesem Fall identisch mit den Zuständen des Nervensystems). In diesem Zusammenhang entwickelt sich in der Wissenschaft zu dieser Zeit aktiv die Soziobiologie, die sich mit der biologischen Natur des Menschen, seiner genetischen Vererbung, der Struktur seines Gehirns und der Verwandtschaft zwischen Menschen- und Tierwelt beschäftigt.<sup>17</sup>

Zu Beginn des 21. Jahrhunderts ist das Subjekt also einerseits in der postmodernen Philosophie dekonstruiert worden, und andererseits durch Behaviorismus und wissenschaftlichen Materialismus eliminiert. Das Subjekt verliert seine Autonomie, da es zum einen von seiner Genetik und zum anderen von der Gesellschaft abhängig ist. Von besonderem Interesse ist daher der Versuch, nachzuvollziehen, wie sich dieser Wandel im Verständnis von Subjektivität in der Kultur widerspiegeln.

\*\*\*

Diese gesamte Denktradition, die das menschliche Subjekt ins Zentrum stellt, wird auch als Humanismus bezeichnet. In der Renaissance und Neuzeit entstanden, wurde sie für Jahrhunderte in der westlichen Kultur und Philosophie dominant. Im 20. Jahrhundert erscheinen aber andere Theorien, die diese anthropozentrische Denkweise zu überwinden versuchen. Im Folgenden soll kurz auf die Trans- und Posthumanistische Herangehensweisen eingegangen werden. Das Ziel hier ist nicht die breite Vielfalt der existierenden Trans- und Posthumanistischen Theorien zu beleuchten, da im Zentrum dieser Arbeit immer noch der Mensch und die menschliche Subjektivität stehen, sondern die Entstehung des Cyborg-Konzeptes als für uns wichtiger Referenzpunkt in den philosophischen Kontext einzubetten.

Im Rahmen von Trans- und Posthumanismus werden Diskurse aus verschiedenen Gebieten vereint, darunter philosophische Anthropologie und Technikphilosophie, Sozial- und Kulturwissenschaften, Neurowissenschaften, Informatik, Robotertechnik, sowie Forschungen der künstlichen Intelligenz. Als Ziel der menschlichen Entwicklung wird in beiden Strömungen das „posthumane Wesen“ genannt. Laut dem *transhumanistischen* Denken ist die menschliche

---

<sup>17</sup> Vgl. Kosilova, *Paradigmę sub "eknosti*, 48.

Evolution noch nicht abgeschlossen – durch die technische Weiterentwicklung, Optimierung und Verbesserung soll der Mensch zu einem posthumanen Wesen, zu seiner besseren Version transformiert werden. Unter solchen Transformierungen werden oft radikale Lebensverlängerung und Unsterblichkeit, Erstellung eines virtuellen Lebensraums, sowie Human Enhancement im allgemeinen Sinne verstanden. Im *technologischen Posthumanismus* dagegen soll der Mensch durch die Erschaffung einer artifiziellen Alterität komplett überwunden werden. Verbesserung der Technik ist hier eher der Selbstzweck mit dem Ergebnis in Form der artifiziellen Superintelligenz oder virtuellen Unsterblichkeit. Die Methoden des *kritischen Posthumanismus* seinerseits fokussieren sich nicht auf die Entwicklung der Technik, sondern auf die Eliminierung humanistischer Denkweise per se. Die angeblich „naturgegebenen“ Dichotomien wie Mann / Frau, Natur / Kultur, Subjekt / Objekt sollen kritisch hinterfragt und aufgehoben werden, um den Anthropozentrismus und damit verbundene ethische und gesellschaftspolitische Implikationen zu überwinden.<sup>18</sup> Das Cyborg-Konzept liegt am Schnittpunkt dieser drei Richtungen.

Der Cyborg-Begriff (kurz für *Cybernetic Organism*) taucht zum ersten Mal im Jahr 1960 auf, obwohl die Idee von Maschinenmenschen in der Science-Fiction schon vorher verbreitet war. Dieser Begriff wurde von den Forschern in medizinischen und technischen Bereichen Manfred E. Clynes und Nathan S. Kline verwendet, um ihre Vorstellung von einem verbesserten Menschen zu beschreiben, der in einer außerirdischen Umgebung überleben kann. Ihr Konzept war das Ergebnis von Überlegungen über die Notwendigkeit einer innigen Beziehung zwischen Menschen und Maschine, als sich die neuen Grenzen der Weltraumforschung zu öffnen begannen. Die Autoren definierten den Begriff Cyborg als „*exogenously extended organizational complex functioning as an integrated homeostatic system unconsciously*“.<sup>19</sup> Dieser ursprüngliche Begriff war sehr nah zum transhumanistischen Verständnis des Posthumanen, allerdings wurde er danach in Philosophie, Massenkultur und Technikforschung weiterentwickelt und konzeptualisiert.

Nach der Definition kann ein Cyborg als ein Wesen (nicht unbedingt ein menschliches) verstanden werden, in dem organische und mechanische Teile kombiniert sind. In diese Richtung gehen derzeit viele Human-Enhancement-Forschungen. Der Begriff ist jedoch ziemlich vage: Kann ein Mensch mit einer Armprothese als Cyborg bezeichnet werden? Und eine kurzsichtige Person mit Kontaktlinsen? Schon Freud charakterisierte einen Menschen durch seine „organische

---

<sup>18</sup> Vgl. Janina Loh, *Trans- und Posthumanismus zur Einführung*, (Hamburg: Junius, 2018), 41-64, 99-118, 137-162.

<sup>19</sup> Manfred E. Clynes and Nathan S. Kline, „Cyborgs and space,“ *Astronautics* (September 1960), 27. <http://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf>

Hilflosigkeit“, die mit Einsatz von Kultur und Technik überwunden wird.<sup>20</sup> Ist dann Freud mit seinem Gedanken einer der ersten Transhumanisten? Es ist also schwierig, den Menschen unabhängig von den von ihm geschaffenen Technologien zu betrachten.

Diese Unbestimmtheit führt zu einer Erweiterung des Bedeutungsfeldes des Cyborg-Begriffs. Im kritischen Posthumanismus ist er als eine aussagekräftige Metapher für die Vereinigung von zwei Welten und die damit verbundene Aufhebung der dichotomischen Denkweise verankert. So plädiert zum Beispiel Donna Haraway in ihrem *Cyborg Manifesto* für die Reformulierung des „Menschlichen“ sowie für die Anerkennung nicht-menschlicher Alteritäten, das emanzipatorische Potenzial der Technik unterstreichend.<sup>21</sup>

In der Massenkultur wird der Cyborg dagegen eher im Sinne vom technologischen Posthumanismus verstanden – als ein völlig mechanisches, artifizielles Wesen, das dem Menschen in gewisser Hinsicht überlegen ist. Der „organische“ Teil des Cyborgs besteht lediglich darin, dass er meistens von den Menschen äußerlich nicht unterscheidbar ist. Dieses Konzept der ultimativen Anderen lässt das Problem der menschlichen Subjektivität auf viele verschiedene Weisen diskutieren. Genau dieser Aspekt des Cyborg-Begriffes wird uns in Rahmen dieser Arbeit interessieren. Wie im Spiegel betrachtet der Mensch einen Cyborg – einen Anderen, dessen Alterität lässt sich kaum erfassen – was sieht er dann in diesem Spiegelbild? Um diese Frage beantworten zu können, soll zunächst beleuchtet werden, wie dieser „Spiegel“ funktioniert.

## 1.2. Science-Fiction-Filme: von Filmtheorie bis zu den historischen Quellen

„The medium is the message“ – diese berühmte Aussage von Medientheoretiker Marshall McLuhan kann so interpretiert werden, dass die Formen, die zur Übermittlung von Informationen verwendet werden, einen wesentlichen Einfluss auf die Botschaften haben, die sie vermitteln. Es lässt sich sagen, dass sich die Kultur des 20. Jahrhunderts im Zeichen des Kinos entwickelte. Schon Wladimir Lenin hielt das Kino für das wichtigste aller Medien und erkannte seine Rolle in der Massenkultur: „Von allen Künsten kann und sollte das Kino die größte Bedeutung für den Staat haben. Es ist das machtvollste Instrument der wissenschaftlichen Propaganda und die mächtigste – direkt auf die Vorstellungswelt und die Gefühle wirkende – Agitation“.<sup>22</sup> Welche Auswirkungen haben dann Kino und Film auf Rezipient\*innen?

---

<sup>20</sup> Mazin, *Snovideniya kino i psichoanaliza*, 19.

<sup>21</sup> Vgl. Haraway, „A Cyborg Manifesto.“

<sup>22</sup> Zitiert nach: Mazin, *Snovideniya kino i psichoanaliza*, 41.

Ein Film kann als Literatur sowie als ein Traum verstanden werden. Wie Literatur und alle anderen Medien transportieren auch Spielfilme ihre Informationen mehrdeutig und vielschichtig, das heißt, ein Film ist interpretierbar. Interessant ist, dass Freud die Träume als den Königsweg zum Verständnis des Unbewussten bezeichnete.<sup>23</sup> Wie in einem Traum äußert sich in einem Spielfilm das Verdrängte: Ängste und Wunschvorstellungen. Ein Film ist kein individueller, sondern ein kollektiver Traum, der von allen Zuschauer\*innen geträumt wird. Jeder macht aber ihn zu seinem eigenen Traum, indem man sich mit einer im Film handelnden Figur identifiziert.<sup>24</sup> Daraus folgt, dass man durch den Film das kollektive Unbewusste tiefer verstehen kann.

Außerdem ist ein Spielfilm eine Form des kollektiven Gedächtnisses, denn es gelingt ihm in einer kurzen Zeit anschaulich und sinnhaft eine Geschichte zu erzählen. Dadurch entsteht das kollektiv geteilte und gleich geformte Wissen über die Vergangenheit, das zugleich durch filmische Einfühlungs- und Identifikationsstrukturen zum Bestandteil aktueller Identitätsdiskurse wird.<sup>25</sup> Deshalb scheint die Auseinandersetzung mit den Spielfilmen als historische Quellen sehr gewinnbringend zu sein.

Es muss präzisiert werden, wie diese Identifizierung erfolgt. In meiner Arbeit werde ich mich vor allem auf die Filmtheorien der 1970er Jahre stützen, die aus Jacques Lacans Theorie des Spiegelstadiums hervorgegangen sind. Lacans Theorie des Spiegelstadiums<sup>26</sup> verlässt sich in erster Linie auf Erkenntnisse aus verschiedenen psychologischen Experimenten. Diese haben gezeigt, dass ein Kind im Alter von sechs bis achtzehn Monaten sich selbst in der Alterität des Spiegelbildes wiedererkennt: Es vollzieht dabei eine Verdoppelung, durch die es in der Lage ist, sich mit einem imaginären Anderen zu identifizieren. Es ist wichtig, darauf hinzuweisen, dass dieses Spiegelbild nicht von einem Spiegel geliefert werden muss. Das Bild eines anderen Kindes, das ungefähr gleich alt ist, wird von dem Subjekt ebenfalls als Spiegelbild wahrgenommen, das heißt ohne dass es den Anderen als Anderen anerkennt. Die imaginäre Identifikation erfolgt im Subjekt durch die unbewusste Annahme des äußeren Bildes, in dem es sich selbst erkennt. Das Ich kann erst entstehen, weil das Bild das Subjekt festhält. Das Spiegelstadium etabliert eine strukturelle Dialektik zwischen dem Subjekt und dem Anderen, die als Modell für die Gesamtheit

---

<sup>23</sup> Mazin, *Snovideniya kino i psihoanaliza*, 9.

<sup>24</sup> Werner Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, (Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 2013), 21-23.

<sup>25</sup> Irina Gradinari, *Kinematographie der Erinnerung. Band 1: Filme als kollektives Gedächtnis verstehen*, (Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2020), 1.

<sup>26</sup> Lacan, *Écrits*, 75-82.

der imaginären Identifikationen des Subjekts dient: Das Ich ist nichts anderes als deren Gesamtsumme zu einem bestimmten Zeitpunkt.<sup>27</sup>

Baudry entwickelt die Theorie des Spiegelstadiums weiter im Kontext der Filmtheorie.<sup>28</sup> In seinem Artikel „Der Apparat“ beschreibt er die Position des\*der Zuschauer\*in im Kino. Mit dem filmischen Apparat meint Baudry einen dunklen Raum, eine Leinwand, auf der die Figuren viel größer sind als die Figuren im normalen Leben und von einem Punkt hinter den Betrachtenden projiziert werden, und eine Montagemethode, die den\*die Betrachter\*in einfängt, fesselt und in die Filmerzählung einbezieht. Der Apparat, das filmische Dispositiv, ist eine Maschine, die das soziale Subjekt in einen\*eine Filmbetrachter\*in verwandelt. Nach Freud und Lacan sind frühere Stadien der menschlichen Entwicklung nie ganz abgeschlossen, sondern bleiben als Spur bestehen, so dass die Möglichkeit der Regression immer gegeben ist. Der\*die Betrachter\*in im Rahmen des filmischen Dispositivs wird so positioniert, dass die Bedingungen wiederhergestellt werden, in denen er sich in der Spiegelphase befand. Der Mensch kehrt unbewusst in die Situation einer narzisstischen Beziehung zurück, in der das Bild des vorgestellten Anderen sein eigenes ist. Die Struktur des Idealbildes, die sich in der Psyche beim Durchlaufen des Spiegelstadiums herausbildet, wird beim Betrachten des Films reproduziert.

Der Filmtheoretiker Christian Metz unterscheidet zwischen primärer und sekundärer filmischer Identifikation. Zunächst identifiziert sich der\*die Betrachter\*in mit dem reinen Wahrnehmungsakt, das heißt mit der Kamera, die alles sieht. Diese erste, imaginäre Identifikation ist die Grundlage für die zweite, die symbolische Identifikation.<sup>29</sup> Wie bei der Selbsterkenntnis eines Kindes im Spiegel erfolgt die Identifikation mit der handelnden Figur im Film. Man kann eine Analogie zwischen einem Spiegel und einem Bildschirm ziehen. Der Mensch ist außerhalb seiner selbst – er befindet sich nicht im Kinosessel, sondern zwischen den Figuren auf der Leinwand. Das Selbst des\*der Betrachters\*in ist nicht sein eigenes – es zeigt sich in der Reflexion auf dem Bildschirm. Der\*die Betrachter\*in wird rekursiv als Doppelgänger der Figur auf der Leinwand gespiegelt.

Wie mit dem Aufkommen der Psychoanalyse wurde das Subjekt mit dem Aufkommen des Kinos destabilisiert und fragmentiert: Beobachter\*in und Beobachtetes, Subjekt und Objekt überschneiden sich.

---

<sup>27</sup> Vgl. Lorenzo Chiesa, *Subjectivity and Otherness. A Philosophical Reading of Lacan*, (Massachusetts: MIT Press, 2007), 14-19.

<sup>28</sup> Vgl. Elsaesser, *Filmtheorie: Zur Einführung*, 82-89.

<sup>29</sup> Vgl. Mazin, *Snovideniya kino i psichoanaliza*, 42.

\*\*\*

Nach diesen filmtheoretischen Vorbemerkungen möchte ich mich nun dem Genre des Science-Fiction-Films zuwenden. Dieses Genre zeichnet sich durch seine Flexibilität und Variabilität aus, so dass es schwierig ist, eine präzise Definition zu finden. Eine beschreibende Definition kann wie folgt lauten: Science-Fiction ist ein populäres fiktionales Filmgenre, das kulturelle Debatten zu folgenden Themen aufgreift (und visualisiert): Zukunft, künstliche Kreation, technologische Erfindung, Kontakt mit Außerirdischen, Zeitreisen, physische oder mentale Mutation, wissenschaftliche Experimente oder fantastische Naturkatastrophen. Bei Science-Fiction-Filmen handelt es sich traditionell um Dramen zu diesen Themen, in der Regel mit Thriller- oder Romantik-Elementen und oft unter Einsatz von Spezialeffekten, um eine neue Weltdarstellung zu schaffen.<sup>30</sup>

Wichtig hier ist die Zeit- und Kulturabhängigkeit dieses Genres, das jegliche soziokulturelle Schwankungen und Veränderungen sichtbar macht. Hinter dieser Definition steht die Tatsache, dass es in einem Science-Fiction-Film nicht um die Zukunft, sondern um die Gegenwart geht, und nicht um Cyborgs, sondern um Menschen. Im Folgenden soll kurz die Entwicklung des Genres im 20. und Anfang des 21. Jahrhundert beschrieben werden (nach den Periodisierungen vom britischen Science-Fiction-Kritiker Keith M. Johnston), wobei das Thema des Cyborgs und der künstlichen Kreation für uns von besonderem Interesse ist.<sup>31</sup>

Keith Johnston betrachtet die erste Hälfte des 20. Jahrhunderts als eine Zeit, in der sich das Genre des Science-Fiction-Films herausbildete. Frühe Experimente innerhalb des Genres beruhten auf den Werken von Autor\*innen wie Mary Shelley, Jules Verne, Robert Louis Stevenson und H. G. Wells. Der kulturelle Einfluss ihrer Werke lässt sich in diesen Filmen nachvollziehen und bietet eine Reihe potenzieller Themenbereiche rund um die künstliche Kreation von Leben, Mechanisierung, körperlicher Transformation, die außerirdische Invasion, fantastische Reisen und die Zukunftsvorstellungen. Wissenschaftliche Experimente und technische Erfindungen erreichten zu dieser Zeit ihren Höhepunkt. Doch diese faszinierende Innovationskraft birgt auch die Möglichkeit des Missbrauchs und der Zerstörung in sich. Eine ironische Behandlung des technologischen Wandels, die in der ersten Dekade des Jahrhunderts vorhanden war, wird bald durch andere Ansichten ersetzt. Vielleicht ausgelöst durch die Nachfrage der Industrie nach längeren dramatischen Filmerzählungen, durch die zunehmende Technologisierung der Gesellschaft oder durch die wachsende globale Unsicherheit, die zum Ersten Weltkrieg führte,

---

<sup>30</sup> Vgl. Keith M. Johnston, *Science Fiction Film. A Critical Introduction*, (Oxford: Berg, 2011), 1.

<sup>31</sup> Ibid.

beginnt sich das Bild des Wissenschaftlers zu verändern, von unglücklich und komisch bis hin zu irregeführt oder böse. Die künstlichen Automaten in diesen Filmen sind Roboterkreationen, die eine starke Verbindung zu den wachsenden kulturellen Sorgen über die Mechanisierung (bzw. Entmenschlichung) der Gesellschaft darstellen. Man fragte sich, welche Auswirkungen die zunehmende Abhängigkeit der Menschheit von der Mechanisierung haben könnte.<sup>32</sup>

Die Abwesenheit der Automaten in den Filmen der 1930er und 1940er Jahren kann laut Keith Johnston mit der kulturellen Verschiebung hin zur Kriegszeit zusammenhängen, in der sich wissenschaftliche Figuren der Militärtechnik zuwandten, oder dem Einfluss des Horror- und Thriller-Genres, das den verrückten Wissenschaftler im Zusammenhang mit medizinischen Experimenten oder dem Missbrauch der Atomenergie neu positionierte.<sup>33</sup>

Ab den 1950er Jahren wurde der Begriff „Science-Fiction“ in den Rezensionen regelmäßig verwendet, während er in den vorangegangenen Jahrzehnten nicht vorkam. Die Invasion von Außerirdischen von einem anderen Planeten wird seit dieser Zeit ein fester Bestandteil des Science-Fiction-Genres. Keith Johnston argumentiert, dass die Ängste der US-amerikanischen Gesellschaft nicht nur durch die Tropen des Kalten Krieges und die Spannungen mit anderen Ländern genährt wurden: In diesem Jahrzehnt kam es zu einer ständigen Zunahme von UFO-Sichtungen, der Weiterentwicklung von Atomwaffen und der Unsicherheit darüber, den Anfängen eines Wettkampfs um die Weltraumfahrt sowie der Suburbanisierung der amerikanischen Gesellschaft und dem vermeintlichen Verlust der Individualität, den zeitgenössische Kommentatoren befürchteten. Die Science-Fiction-Filme der 1950er und 1960er Jahre behandelten diese und andere Themen und entwickelten dabei Tropen aus den vorangegangenen Jahrzehnten weiter.<sup>34</sup>

Obwohl Hollywood als der dominierende Produzent von Science-Fiction-Filmen angesehen wird, war es nicht die einzige nationale Filmindustrie, die die Entwicklung des Genres beeinflusste. Die narrativen, ikonografischen und kulturellen Motive, die den Begriff „Science-Fiction“ prägten, stammten aus mehreren Ländern und Quellen (vor allem aus den USA, der UdSSR, Japan und Westeuropa). Der wachsende internationale Beitrag zum Science-Fiction-Genre fügte Ängste vor außerirdischen Invasionen, sowie dystopischen Zukünften und die Besessenheit, zurück in die

---

<sup>32</sup> Vgl. Johnston, *Science Fiction Film*, 53-62.

<sup>33</sup> Vgl. Ibid., 71.

<sup>34</sup> Vgl. Ibid., 73.

Vergangenheit zu reisen, zusätzlich zu den traditionellen Konventionen über Weltraumforschung, Mechanisierung und amoklaufende Wissenschaft hinzu.<sup>35</sup>

Kulturelle und politische Ereignisse sowie technologische Veränderungen beeinflussten das Science-Fiction-Genre zwischen 1970 und 1990, insbesondere als es in die sich entwickelnde Blockbuster-Produktion Hollywoods eingebunden wurde. Diese Filme förderten auch eine zunehmende Hybridität der Genres innerhalb der Filmproduktion: Familien-Science-Fiction, Science-Fiction-Komödien oder Militär-Science-Fiction nahmen in diesen Jahren an Dominanz zu. Die Computertechnologie setzte sich weltweit immer mehr durch: Vom Bankomaten bis zum Mobiltelefon waren alle Geräte mit Mikroprozessoren ausgestattet, und immer mehr Industriezweige stellten auf schwere Robotermaschinen um, die menschliche Arbeit ersetzen konnten. Die Darstellung dieser Technologie in der Science-Fiction nahm laut Keith Johnston die Tropen der vorangegangenen Jahrzehnte auf, insbesondere die Frage, was es bedeutet, ein Mensch zu sein, und wie man einen „echten“ Menschen von einer robotischen oder biologischen Simulation unterscheiden kann. „Unmenschliche“ Kreaturen bedrohten die „wahre“ Menschheit – es entstand ein synthetischer „Anderer“, der es mit den außerirdischen Invasor-Figuren aufnehmen konnte. Dennoch waren Roboter in dieser Zeit nicht nur bösartige Figuren, sondern auch solche, die auf die komischen Figuren der Stummfilmzeit zurückgingen.<sup>36</sup>

Die 1970er und 1980er Jahre stehen für die Abkehr vom Kino als dominierendem Medium und für den Aufstieg des Fernsehens und des Home-Videos als wichtige Quellen des Genievergnügens. Das Science-Fiction-Genre erblühte mit diesen neuen Verbreitungstechnologien, die es ihm ermöglichen, ein neues Publikum zu finden und den Bekanntheitsgrad älterer Filme zu erhöhen. Die Technologie dominierte auch die Produktion, da neue Techniken wie Motion Control und computergenerierte Bilder das Interesse an visuellen Darstellungen verstärkten. Damit begann ein neues goldenes Zeitalter der Science-Fiction. Technologie war schon immer von zentraler Bedeutung für die Produktion und Verbreitung des Genres gewesen; mit dem Übergang ins 21. Jahrhundert wurde diese Kombination noch wichtiger.<sup>37</sup>

Das Aufkommen von Videospielen, dem Internet und mobilen Mediengeräten erweiterte zwar das Spektrum der Science-Fiction-Themen im 21. Jahrhundert, aber viele von ihnen können als Fortführung bestehender Genretropen gelesen werden. Die US-amerikanische Filmindustrie, die schon immer ein Gespür für populäre Trends und Erfolge hatte, wird in dieser Zeit oft dafür kritisiert, dass sie bestehende Filme wiederverarbeitet und neu verfilmt. Es gibt eine verstärkte

---

<sup>35</sup> Vgl. Johnston, *Science Fiction Film*, 90.

<sup>36</sup> Vgl. Ibid., 93-102.

<sup>37</sup> Vgl. Ibid., 103.

Konzentration auf Genre-Unterhaltung mit Sequels, „Special Editions“, Prequels und „neu interpretierte“ Genre-Klassiker. Die Science-Fiction-Filme ernährten sich aber auch in ihrer Entstehungsphase von bereits existierenden Texten, seien es Romane, Zeitschriften, Fernsehsendungen oder andere Filme. Diese derzeitige zunehmende Intertextualität und das Bewusstsein für generische Vorgänger können also unterschiedlich gesehen werden: als eine postmoderne selbstreflexive Art der Gattungsproduktion, oder als den Versuch von Hollywood, aus seinem Genre-Branding Kapital zu schlagen.<sup>38</sup> Jedenfalls kann man jetzt feststellen, dass zum Beginn des 21. Jahrhunderts das Science-Fiction-Genre zum Mainstream wurde.

\*\*\*

Angesichts der oben skizzierten Vielfalt und Unterschiedlichkeit der Science-Fiction-Filme erscheint die Auswahl des Gegenstands für die bevorstehende Analyse besonders schwierig. Mit der Entwicklung des Genres stieg auch die Zahl der für uns relevanten Filme enorm. Vor allem seit den 1970er Jahren, als das Problem der Subjektivität und Definition des Menschlichen zu einem der zentralen Themen der Cyborg-Science-Fiction wurde. Eine quantitative Analyse der in den Dutzenden von Filmen vorkommenden Themen und Motive wäre auch möglich und würde ein umfassendes Bild ergeben, jedoch scheint eine qualitative Analyse einer kleinen Anzahl von Filmen im Zusammenhang mit den gestellten Forschungsfragen eine bessere Option zu sein, da sie es ermöglicht, in die Tiefe zu gehen und inhaltliche Bedeutungsmuster zu identifizieren. Bereits die Analyse von wenigen Filmen lässt fundierte Schlussfolgerungen zu. Für diese Arbeit wurden also zwei Filme und eine Serie ausgewählt:

- *Metropolis*, Fritz Lang, Deutschland 1927 (in der Fassung von 2010).<sup>39</sup>
- *Blade Runner*, Ridley Scott, USA 1982 (*The Final Cut* von 2007).<sup>40</sup>
- *Westworld*, Jonathan Nolan, Lisa Joy, USA 2016 (die erste Staffel).<sup>41</sup>

Für die in dieser Arbeit getroffene Auswahl spricht die Tatsache, dass diese Filme die Periodisierung von Johnston abdecken, aus den Epochen der Science-Fiction-Entstehung, -Blockbuster und -Mainstream stammend. Außerdem passen sie chronologisch zu der derzeit oft besprochenen kulturologischen Theorie von Moderne, Postmoderne und Metamoderne.<sup>42</sup> Die

---

<sup>38</sup> Vgl. Johnston, *Science Fiction Film*, 105-109.

<sup>39</sup> Lang, Fritz, director. *Metropolis*. UFA, 1927. (148 min., 2010.)

<sup>40</sup> Scott, Ridley, director. *Blade Runner*. The Ladd Company, Shaw Brothers, 1982. (*The Final Cut*, 117 min., 2007.)

<sup>41</sup> Joy, Lisa and Jonathan Nolan, creators. *Westworld*. Season 1: The Maze. HBO, 2016.

<sup>42</sup> Zum Beispiel: Timotheus Vermeulen and Robin van den Akker, „Notes on metamodernism,“ *Journal of Aesthetics & Culture*, vol. 2 (2010). <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.3402/jac.v2i0.5677>

Zeitabstände von 55 und 34 Jahren werden es ermöglichen, die Langzeitentwicklungen zu erfassen. Es sei auch darauf hingewiesen, dass *Metropolis* und *Blade Runner* zu Klassikern des Weltkinos geworden sind und seit Jahren die Aufmerksamkeit von Filmkritiker\*innen und Kulturphilosoph\*innen auf sich ziehen. *Westworld* hat mit einer aussagekräftigsten und komplexesten Science-Fiction-Geschichte dieser Zeit seinerseits gute Chancen auch zu einem Klassiker zu werden.

Es ist wichtig zu betonen, dass in dieser Arbeit nur US-amerikanische und westeuropäische (bzw. deutsche) Filme und damit westliche Darstellungsweisen untersucht werden. Die Erforschung der asiatischen oder sowjetischen Science-Fiction und der Einbezug der jeweiligen soziokulturellen Entstehungsbedingungen würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Der Vergleich verschiedener Traditionen der filmischen Subjektdarstellung könnte aber für ein weiteres Forschungsprojekt ein interessantes Thema sein.

### **1.3. Forschungsstand: zwischen Posthumanismus und Media Studies**

Das Thema meiner Arbeit liegt auf dem Schnittpunkt von mehreren breiten Forschungsgebieten. Dazu gehören Forschungen im Rahmen von Posthumanismus, Film und Media Studies, philosophischer Anthropologie und Psychoanalyse. Die zentralen theoretischen Ansätze wurden schon in den entsprechenden Abschnitten besprochen, ich werde hier nicht näher darauf eingehen. An dieser Stelle müssen einige interdisziplinäre Studien beleuchtet werden, die nah am von mir bearbeiteten Thema liegen, es jedoch nicht vollständig abdecken.

Das Werk von Sue Short *Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity*,<sup>43</sup> liefert die derzeit aktuellste Analyse des Cyborg-Bildes in Science-Fiction-Filmen. Die Autorin bewertet die theoretische Bedeutung, die diesem Bild zugeschrieben wird, und fragt, welche Relevanz der Cyborg weiterhin für das Verständnis der menschlichen Identität, Beziehung zur Technologie und zueinander hat. In ihrer Analyse zeigt sie überzeugend, dass mit dem Einbezug des Cyborg-Bildes solche aktuellen Probleme wie Klassen- und Genderungleichheit, sowie Wertewandel und Zukunftsvisionen diskutiert werden können.

Ein Schritt weiter in der Analyse der Cyborg-Figur macht Maud Sieprath,<sup>44</sup> die die Science-Fiction-Filme aus theologischer Perspektive untersucht. In der Beziehung zwischen dem Cyborg und seinem Schöpfer findet sie implizite religiöse Strukturen und zeigt das anhand einer

---

<sup>43</sup> Short, *Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity*.

<sup>44</sup> Maud E. Sieprath, *Der Mensch als Schöpfer künstlicher Intelligenz*, (Berlin: Weißensee Verlag, 2010).

Filmanalyse von *I, Robot* (2004). Sieprath zufolge funktioniert die Massenkultur als moderner Ersatz für religiöse Praktiken, die existentialistische Fragenkomplexe für ein breites Publikum verständlich macht. Die Autorin fokussiert sich in ihrem Werk eher auf die filmisch dargestellte Beziehung zwischen dem Schöpfer und seinem Geschöpf, sowie darauf, wie eine solche Mensch-Maschine-Beziehung in der näheren Zukunft aussehen kann. Der Cyborg wird hier also als Cyborg im engsten Sinne des Wortes betrachtet.

Im Gegensatz dazu beschäftigen sich die Autor\*innen der Artikelsammlung *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television*<sup>45</sup> mit den Fragestellungen: „Was sagt das Verhältnis der Popkultur zu Cyborgs, Vampiren und Zombies über das Menschsein? Inwiefern verändert die Technologie die Bedeutung des Menschseins?“. Aus verschiedenen wissenschaftlichen Perspektiven wird beleuchtet, wie Film und Fernsehen die philosophischen Grundlagen, sowie gesellschaftliche Auswirkungen einer posthumanistischen Welt durch ihre Zukunftsvisionen abbilden.

Es gibt auch eine lange Reihe von philosophischen Auseinandersetzungen mit einzelnen Science-Fiction-Filmen und Serien.<sup>46</sup> Eine vergleichende Studie, die auch die Entwicklung des Genres im 20. bis zum Anfang des 21. Jahrhundert berücksichtigte, mit besonderem Fokus auf die menschliche Subjektivität fehlt aber noch. Mit dieser Arbeit werde ich versuchen, hier erste Überlegungen anzustellen, wobei die Betrachtung des Cyborg-Bildes vor allem als eines retrospektiven Spiegels der menschlichen Subjektivität im Zentrum der Analyse stehen wird.

#### **1.4. Methoden der Analyse: zwischen Wort und Bild**

Den gestellten Forschungsfragen entsprechend, werden in dieser Arbeit Methoden im Rahmen von Filmanalyse, Diskursanalyse und Bildanalyse angewandt. In folgendem Abschnitt werde ich präzisieren, was darunter verstanden wird.

Filme lassen sich auf verschiedene Weise analysieren. Die vollständige Filmanalyse nach Werner Faulstich umfasst folgende Etappen:<sup>47</sup> die Handlungsanalyse (mit dem Fokus auf Szenensequenz,

---

<sup>45</sup> Hauskeller, Michael, ed. *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television*. London: Palgrave Macmillan, 2015.

<sup>46</sup> Zum Beispiel: Steven M. Sanders, ed., *The Philosophy of Science Fiction Film*, (University Press of Kentucky, 2007);

Brigitte Georgi-Findlay und Katja Kanzler, hrsg., *Mensch, Maschine, Maschinenmenschen*, (Springer Verlag, 2018);

James B. South and Kimberley S. Engels, ed., *Westworld and Philosophy*, (Wiley, 2018).

<sup>47</sup> Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*.

Zeit und Struktur des Filmes), die Figurenanalyse (mit dem Fokus auf Rollen, Figurenkonstellationen und Setting), die Analyse der Bauformen (darunter Kamera, Montage, Musik, Licht, Farbe) und schließlich die Analyse der Normen und Werte bzw. Interpretation, die in einem beliebigen theoretischen Ansatz erfolgen kann. In ihrer erweiterten Fassung kann eine Filmanalyse (wie jede Medienanalyse) auch seine Produktion, Distribution und Rezeption umfassen. Eine solch umfangreiche Analyse wäre für die Beantwortung der forschungsleitenden Fragen dieser Arbeit nicht zielführend. In der Filmanalyse werde ich mich vor allem auf die im Film handelnden Figuren konzentrieren. Andere Aspekte werden nur insoweit einbezogen, als sie zur Erschließung der Cyborg-Figur beitragen. Der theoretische Rahmen, dem ich in meiner Interpretation folgen werde, wurde schon in dem entsprechenden Abschnitt besprochen.

Auf welche Weise werden diese Cyborg-Figuren analysiert? Da die filmischen Medien audiovisuellen Charakter haben, wird die Narrativität der Filme auf sprachlicher und auf visueller Ebene konstruiert. Zentral hier sind die Fragen zu Wort und Bild: Was und wie wird gesprochen? Was und wie wird dargestellt? Ein Fokus liegt auf den Handlungen der Figuren, die insbesondere deswegen relevant sind, da das Subjekt oft der Definition nach vor allem als handelndes Wesen verstanden wird. Dementsprechend werde ich für die Analyse der Filmfiguren sowohl Diskursanalyse verwenden, davon ausgehend, dass das Konzept von Menschlichkeit (wie jedes andere mentale Konzept) erst durch seine mediale Repräsentation erzeugt wird, als auch Bildanalyse, um die assoziative Bildlogik zu untersuchen.

Nach Michel Foucault kann man Diskurse als Praktiken verstehen, die „systematisch die Gegenstände bilden, von denen sie sprechen“,<sup>48</sup> sowie als „anonyme Konfiguration von Aussagemustern, in deren Rahmen Subjekte sprechen und handeln müssen“<sup>49</sup>. Einerseits sind sie sozial bestimmend, andererseits aber auch sozial konstruiert. Diskursanalyse zielt Foucault zufolge darauf ab, „die Aussage in der Enge und Begrenztheit ihrer Existenz zu bestimmen, auf das Genaueste ihre Grenzen zu fixieren, ihre Korrelationen mit den anderen Aussagen aufzustellen, die mit ihr verbunden sein können, zu zeigen, welche anderen Formen der Äußerung sie ausschließt“.<sup>50</sup> Es handelt sich dann um die Feststellung des Gesetzes von dem Sagbaren, bzw. Denkbaren. Mit Hilfe der Diskursanalyse werde ich die wiederkehrenden elementarsten Einheiten des Diskurses in den Filmen sowohl in sprachlicher, als auch in visueller Form aussuchen.

---

<sup>48</sup> Martin Tschiggerl, Thomas Walach und Stefan Zahlmann, *Geschichtstheorie*, (Springer Verlag, 2019), 122.

<sup>49</sup> Philipp Sarasin, *Michel Foucault zur Einführung*, (Hamburg: Junius, 2005), 109.

<sup>50</sup> Michel Foucault, *Archäologie des Wissens*, (Frankfurt am Main, 1995), 43. Zitiert nach: Sarasin, *Michel Foucault zur Einführung*, 112.

Rhetorische und semantische Mittel, derer sich die Konstruktionen bedienen, sind in der Analyse ebenfalls sehr wichtig. Aus diesen Einheiten bilden sich dann die größeren narrativen Muster, die zu identifizieren sind.

Die visuelle Ebene der Filme ist von großer Bedeutung, weil Bilder großes Potenzial haben, emotionale Inhalte zu transportieren und Assoziationen auszulösen, auch ganz ohne Ton. Bilder werden leicht von Rezipient\*innen mental fixiert und akzeptiert, weil sie über eine besondere, assoziative Logik verfügen.<sup>51</sup> Wort und Bild bedingen sich wechselseitig, indem sie den Diskurs auf beiden Ebenen konstruieren und festigen. Was die Bildanalyse betrifft, scheint für die gestellten Forschungsfragen der ikonografisch-ikonologische Ansatz hilfreich zu sein, der die Entschlüsselung und Rekonstruktion der Bedeutungen bildlicher Einheiten zum Ziel hat. „Bilder werden dabei als historische Quellen verstanden, durch deren ikonografisch-ikonologische Analyse der gesamte sozio-politisch-kulturelle Entstehungskontext beleuchtet werden kann. Umgekehrt können die Bedeutungen des Bildmaterials anhand dieser Kontextrekonstruktion erschlossen werden“.<sup>52</sup> Der erste Schritt wird dann die Bilder ikonografisch zu beschreiben, das heißt zentrale Motive und Symbole zu erkennen, die danach im zweiten Schritt ikonologisch zu analysieren und zu interpretieren sind. Es ist wichtig zu betonen, dass darunter nicht die Entschlüsselung der Bedeutungen verstanden wird, die angeblich in den gewissen Symbolen implizit enthalten sind, sondern eher die (Re-)Konstruktion des semantischen Feldes, das rund um diese Symbole in dieser Kultur zu dieser Zeit existiert. Man könnte auch sagen, dem Diskurs-Konzept von Foucault folgend, dass jede vermeintliche Rekonstruktion der Bedeutung auch deren Konstruktion mit sich bringt.

Was und wie wird in den Science-Fiction-Filmen dargestellt, was sind die Grenzen des Sagbaren und Denkbaren, welche zentrale Motive lassen sich erkennen – das sind also die für diese Arbeit wichtigste Fragen. Aus dieser Analyse wird dann eine auf die ausgewählten Filmen und Serien zutreffende Annäherung an die Konstruktion der Subjektivität der Cyborg-Figur im Film beschrieben. Daraus resultiert, wie in dieser Zeit auch menschliche Subjektivität wahrgenommen wird. Der letzte Schritt wäre dann diese Vorstellung von Subjektivität in den historischen Kontext einzubetten.

---

<sup>51</sup> Vgl. Marion G. Müller und Stephanie Geise, *Grundlagen der Visuellen Kommunikation*, (UVK Verlag, 2015), 37, 108-109.

<sup>52</sup> Müller und Geise, *Grundlagen der Visuellen Kommunikation*, 183.

## Teil II – Filmanalyse

### 2.1. Metropolis (1927)

#### 2.1.1. Entstehung

*Metropolis*, der „teuerste und ambitionierteste Film, der je in Europa gezeigt wurde“,<sup>53</sup> wurde erstmals 1924 konzipiert. Nachdem *Siegfrieds Tod* in London und Paris erfolgreich gelaufen war, besuchte der deutsche Regisseur Fritz Lang die USA, um die dortige Filmindustrie zu betrachten. Es wird erzählt, dass Lang beim Anblick der New Yorker Wolkenkratzer vom Deck seines Schiffes aus auf die Idee kam, einen Film über eine Stadt zu drehen, die weit in der Zukunft liegt. Er besprach diese Idee mit seiner Frau Thea von Harbou, die daraufhin einen Roman schrieb, den die beiden dann in ein Drehbuch umwandelten. Die Geschichte war jedoch nicht ganz originell. Karel Capeks Theaterstück *R.U.R.* (1920) über mechanische Arbeiter und der russische Stummfilm *Aelita* (1924) beeinflussten wahrscheinlich das Konzept, sowie der Roman *The Time Machine* (1895) von H. G. Wells, der eine sehr ähnliche soziale Spaltung in der Handlung aufweist.<sup>54</sup>

Die Arbeiten begannen im März 1925 und wurden erst im Oktober des folgenden Jahres abgeschlossen. Der Film wurde schnell zum teuersten Film der UFA. Als die Produktion beendet war, hatte die Firma Schulden in Höhe von mehr als vierzig Millionen Mark bei der Deutschen Bank und einigen anderen Unternehmen. Daher hing die unmittelbare finanzielle Zukunft der UFA vom Erfolg von *Metropolis* ab. Der Film wurde am 10. Januar 1927 im UFA-Palast in Berlin vor einem riesigen Publikum uraufgeführt, zu dem Kabinettsmitglieder, Diplomat\*innen und die wichtigsten Kunst- und Literaturfiguren der Stadt gehörten. Die Kritik blieb jedoch hinter den Erwartungen zurück: Die visuellen und technischen Qualitäten des Films wurden gelobt, aber sein vereinfachter und sentimental sozialer Inhalt wurde hart kritisiert.<sup>55</sup>

Obwohl der Film ein großes Publikum anzog (es wurde berichtet, dass bei der amerikanischen Premiere zehntausend Menschen vor dem Rialto-Theater warteten)<sup>56</sup>, konnte er die enormen Investitionen nicht zurückgewinnen und die UFA nicht retten. Sie überging bald in die Hände von Alfred Hugenberg, einem mächtigen Zeitungsverleger, dem auch die größte inoffizielle Nachrichtenagentur Deutschlands gehörte.<sup>57</sup>

---

<sup>53</sup> *The New York Times* (March 6, 1927). Zitiert nach: Paul M. Jensen, „Metropolis: the film and the book,“ in *Metropolis: a film by Fritz Lang*, (London: Lorrimer Publishing, 1973), 5.

<sup>54</sup> Paul M. Jensen, „Metropolis: the film and the book,“ 6-7.

<sup>55</sup> Ibid., 5.

<sup>56</sup> Ibid.

<sup>57</sup> Ibid.

Für den amerikanischen Kinostart 1927 wurde Metropolis neu geschnitten: Von den ursprünglich siebzehn Filmszenen wurden etwa sieben entfernt. Diese gekürzte Fassung, bei der fast die Hälfte des vorgesehenen Filmmaterials fehlte, war lange Zeit die einzige verfügbare Fassung. Im Jahr 2008 wurde in einem argentinischen Museum eine beschädigte Kopie von Langs Originalfassung des Films gefunden. Nach einem langwierigen Restaurierungsprozess wurde der Film zu 95% wiederhergestellt und 2010 auf großen Leinwänden in Berlin und Frankfurt gezeigt. Auf dieser rekonstruierten Version wird meine Analyse beruhen.

### **2.1.2. Handlung**

In der Zukunft regieren wohlhabende Industriemagnaten und ihre führenden Angestellten die Stadt Metropolis von kolossalen Wolkenkratzern aus, während die Arbeiter\*innen im Untergrund damit beschäftigt sind, die großen Maschinen zu bedienen, die die Stadt mit Energie versorgen. Joh Fredersen ist der Herr der Stadt. Sein Sohn Freder verbringt seine Zeit mit Sport in einem Paradiesgarten, wird aber durch die Ankunft einer jungen Frau namens Maria gestört, die eine Gruppe von Arbeiterkindern mitgebracht hat, um den Lebensstil ihrer reichen „Brüder“ zu beobachten. Maria und die Kinder werden weggeschickt, aber Freder ist von ihr fasziniert und geht in die unteren Stockwerke, um sie zu suchen. In den Maschinenhallen wird er Zeuge der Explosion einer riesigen Maschine, die zahlreiche Arbeiter tötet und verletzt. Freder hat die Halluzination, dass es sich bei der Maschine um einen Moloch-Tempel handelt und die Arbeiter an ihn verfüttert werden. Als die Halluzination endet und er sieht, wie die toten Arbeiter auf Bahnen abtransportiert werden, eilt er zu seinem Vater, um ihm von dem Unfall zu berichten.

Grot, der Vorarbeiter der Herzmaschine, bringt Joh Fredersen geheime Karten, die bei den toten Arbeitern gefunden wurden. Joh Fredersen entlässt seinen Assistenten Josaphat, weil er ihm nicht als Erster Einzelheiten über die Explosion oder die Karten geliefert hat. Nachdem Freder die kalte Gleichgültigkeit seines Vaters gegenüber den harten Bedingungen, denen die Arbeiter\*innen ausgesetzt sind, gesehen hat, rebelliert er heimlich gegen ihn und beschließt, den Arbeiter\*innen zu helfen. Mit Josaphats Hilfe kehrt er in die Maschinenhallen zurück, wo er mit einem Arbeiter, der vor Erschöpfung zusammengebrochen ist, den Platz tauscht.

Joh Fredersen bringt die Karten zu dem Erfinder Rotwang, um ihre Bedeutung zu erfahren. Rotwang war in eine Frau namens Hel verliebt, die ihn verließ, um Joh Fredersen zu heiraten, und später bei der Geburt von Freder starb. Rotwang zeigt Joh Fredersen einen Roboter, den er gebaut hat, um Hel „wiederauferstehen“ zu lassen. Die Karten zeigen ein Netz von Katakomben unter Metropolis, und die beiden Männer machen sich auf den Weg, um es zu untersuchen. Sie

belauschen eine Versammlung von Arbeitern, darunter Freder. Maria spricht zu ihnen und prophezeit die Ankunft eines Mittlers, der die arbeitende und die herrschende Klasse zusammenbringen kann. Freder glaubt, dass er diese Rolle ausfüllen kann und erklärt Maria seine Liebe. Joh Fredersen befiehlt Rotwang, dem Roboter das Aussehen von Maria zu geben, damit er Maria bei den Arbeiter\*innen diskreditiert. Er weiß jedoch nicht, dass Rotwang plant, den Roboter einzusetzen, um Metropolis zu zerstören und sowohl Joh Fredersen als auch Freder zu vernichten. Rotwang entführt Maria, überträgt ihr Abbild auf den Roboter und schickt sie zu Joh Fredersen. Freder sieht die beiden, wie sie sich umarmen, und glaubt, dass es sich um die „echte“ Maria handelt, und verfällt in ein langes Delirium. Inmitten seiner Halluzinationen löst die „falsche“ Maria in ganz Metropolis Chaos aus, treibt Männer zu Morden und erzeugt Unruhe unter den Arbeiter\*innen.

Freder erholt sich und kehrt in die Katakomben zurück, begleitet von Josaphat. Als er die „falsche“ Maria findet, die die Arbeiter\*innen zum Aufstand und zur Zerstörung der Maschinen aufruft, wirft er ihr vor, nicht die „echte“ Maria zu sein. Die Arbeiter\*innen folgen der „falschen“ Maria aus ihrer Stadt zu den Maschinenhallen und verlassen dabei ihre Kinder. Sie zerstören die Maschinen und lösen damit eine Flut in ihrer Stadt aus, die unter der Erde liegt. Die „echte“ Maria, die aus dem Haus von Rotwang geflohen ist, rettet die Kinder mit Hilfe von Freder und Josaphat. Grot beschuldigt die feiernden Arbeiter\*innen, ihre Kinder in der überfluteten Stadt zurückgelassen zu haben. Im Glauben, ihre Kinder seien tot, nehmen die entsetzten Arbeiter\*innen die „falsche“ Maria gefangen und verbrennen sie auf dem Scheiterhaufen. Freder sieht entsetzt zu und versteht die Täuschung nicht, bis sie sich im Feuer als Roboter erweist. Rotwang wird wahnsinnig, sieht in der „echten“ Maria seine verlorene Hel und jagt sie auf das Dach der Kathedrale, verfolgt von Freder. Die beiden Männer kämpfen, während Joh Fredersen und die Arbeiter\*innen von der Straße aus zusehen, und Rotwang stürzt sich zu Tode. Freder erfüllt seine Rolle als Mittler, indem er die Hände von Joh Fredersen und Grot miteinander verbindet, um sie zusammenzubringen.

### 2.1.3. Analyse

Wie bereits erwähnt, wurde die Handlung des Films von den zeitgenössischen Kritiker\*innen eher kritisch aufgenommen. Der Film wurde als übermäßig sentimental und naiv in der Behandlung sozialer Themen bezeichnet.<sup>58</sup> Siegfried Kracauer wies aber darauf hin, dass *Metropolis* „was rich

---

<sup>58</sup> William Collins Donahue, „The Shadow Play of Religion in Fritz Lang's Metropolis,“ *New England Review* 24, no. 4 (September 2003), 228, <https://web-s-ebscohost.com>

in subterranean content that, like contraband, had crossed the borders of consciousness without being questioned“.<sup>59</sup> Deshalb zog der Film im Laufe der Jahre die Aufmerksamkeit von Wissenschaftler\*innen auf sich, die versuchen, seine Symbolik zu „entschlüsseln“. Bei der Filminterpretation wurden verschiedene analytische Kategorien herangezogen, darunter Klasse,<sup>60</sup> Gender,<sup>61</sup> Religion,<sup>62</sup> Begehren,<sup>63</sup> Modernität,<sup>64</sup> Rhythmus<sup>65</sup> und andere, die spannende Aspekte des Filmes anzeigen. In einem sind sich die Analytiker\*innen einig: Der Film ist sowohl diskursiv, als auch visuell auf Dichotomien aufgebaut. Arbeiterklasse gegen industrielle Eliten, Kultur gegen Natur, Technologie gegen Religion, Maschine gegen Menschen, Rationalität gegen Emotionen. Auch der Raum wird dementsprechend abgebildet (unterirdische Stadt der Arbeiter\*innen versus „ewiger Garten“ der Industriemagnaten), sowie die handelnden Personen (die „echte“ Maria versus die „falsche“ Maria). Schon in dieser dichotomen Struktur kann man ein Merkmal der modernen Denkweise erkennen, die seitens kritischer Posthumanist\*innen kritisiert wird. Gibt es aber in *Metropolis* hinter diesen Dichotomien etwas, das uns das Verständnis der Subjektivität näher bringen kann?

\*\*\*

Der erste Aspekt, der in dieser Hinsicht Aufmerksamkeit auf sich zieht, ist das Motiv der Doppelgängerschaft der zwei Marias. Dieses Motiv, das aus der Epoche des Romantizismus stammt und in der Literatur des 19. Jahrhunderts sehr verbreitet war, gewann zu Beginn des 20.

---

[com.uaccess.univie.ac.at/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=9380d86f-351e-43b0-adb0-ae980cdc57c7%40redis](http://com.uaccess.univie.ac.at/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=9380d86f-351e-43b0-adb0-ae980cdc57c7%40redis).

<sup>59</sup> Siegfried Kracauer, „Industrialism and totalitarianism,“ in *Metropolis: a film by Fritz Lang*, (London: Lorrimer Publishing, 1973), 15.

<sup>60</sup> Deidre C. Byrne, „The top, the bottom and the middle: Space, class and gender in Metropolis,“ *Literator*, vol. 24 (3) (November 2003): 1-14.

<sup>61</sup> Andreas Huyssen, „The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's Metropolis,“ *New German Critique*, no. 24/25, (Autumn 1981 – Winter 1982): 221-237, <https://www.jstor.org/stable/488052>.

<sup>62</sup> Donahue, „The Shadow Play of Religion in Fritz Lang's Metropolis.“

<sup>63</sup> Neil MacDonald, „The Mechanization of Desire in Fritz Lang's Metropolis,“ *Film Matters*, vol. 10 (3) (December 2019): 191-197, <https://web-s-ebscohost-com.uaccess.univie.ac.at/ehost/detail/detail?vid=0&sid=d0c89768-6c6f-46a5-a6aa-b9af63e5129d%40redis&bdata=JnNpdGU9ZWhvc3QtbG12ZQ%3d%3d#AN=144298998&db=f3h>.

<sup>64</sup> Majed Allehaibi, „Metropolis and the Modern Self,“ *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, vol. 8 (1) (January 2019): 159-161, <https://www.proquest.com/docview/2233011788/fulltextPDF/2E4A6A8997F64FCAPQ/1?accountid=14682>.

<sup>65</sup> Michael Cowan, „The Heart Machine: "Rhythm" and Body in Weimar Film and Fritz Lang's Metropolis,“ *Modernism/modernity*, vol. 14, no. 2 (April 2007): 225-248, <https://muse-jhu-edu.uaccess.univie.ac.at/article/213774>.

Jahrhunderts an Popularität auch im Kino (ein bekanntes Beispiel dafür ist *Der Student von Prag* aus dem Jahre 1913, sowie seine Remakes, die 1926 und 1935 gefilmt wurden). Die Struktur der Erzählungen über Doppelgänger ist wie folgt aufgebaut. Das (fast immer männliche) Subjekt begegnet seinem Doppelgänger, seinem eigenen Antlitz. Diese Konfrontation kann mit dem Verschwinden oder dem Verkauf des Spiegelbilds oder des Schattens des Helden begleitet sein, was das Subjekt in einen Zustand schrecklicher Angst versetzt und den Zusammenbruch seiner gewohnten Realität auslöst. In der Regel ist der Doppelgänger nur für das Subjekt selbst sichtbar und erscheint nur, wenn das Subjekt allein ist, oder nur das Subjekt kann sein wahres Wesen sehen. Der Doppelgänger erfüllt dann zwei scheinbar widersprüchliche Aufgaben: Einerseits tut er alles, um dem Subjekt zu schaden, indem er in den unpassendsten Momenten auftaucht und es zum Scheitern verurteilt; andererseits verwirklicht er die latenten oder verdrängten Wünsche des Subjekts und nimmt Handlungen vor, die sein Gewissen ihm nicht erlauben würde. Am Ende wird ihre Beziehung so unerträglich, dass das Subjekt in der Schlussszene seinen Doppelgänger tötet, sich dabei aber selbst vernichtet, ohne zu wissen, dass der Doppelgänger sein eigenes Wesen enthält.<sup>66</sup> Dieses Sujet kann psychoanalytisch interpretiert werden, aber das ist hier nicht von Interesse – merkwürdig ist, wie in *Metropolis* diese höchst populäre Motiv der Doppelgängerschaft im Zusammenhang mit Weiblichkeit der handelnden Figur und Idee der künstlichen Kreation der Doppelgängerin umgedeutet wurde.

Im Sinne der Filmstruktur ist das handelnde Subjekt in *Metropolis* nicht Maria, sondern Freder: Es ist seine erste Begegnung mit der „falschen“ Maria, die ihn ins Delirium treibt. Die „falsche“ Doppelgängerin vernichtet das Lebenswerk der „echten“ Maria, indem sie die Arbeiter\*innen zur Revolte verhetzt, aber nur Freder versteht das wahre Wesen der „falschen“ Maria und will sie vor den Arbeiter\*innen entlarven. Es gibt keine einzige Szene, wo die zwei Marias zusammen zu sehen wären, es entsteht kein Konflikt zwischen den beiden. Dementsprechend kann behauptet werden, dass Frauen in *Metropolis* nicht als Subjekt, sondern als Objekt dargestellt wurden: Die Doppelgängerschaft der Maria existiert vor allem für Freder. Die Frau ist dann ein Objekt des männlichen Blicks und Begehrens. Besonders anschaulich wird dies in der Szene des Tanzes von der „falschen“ Maria, wenn ihre verführerischen Bewegungen im Bild mit den lüsternen Blicken des männlichen Publikums durchsetzt sind. Dieser Blick assoziiert sich auch mit der Kamera selbst, was die gesamte Zerspaltung vom Frauenbild in die traditionellen stereotypischen Extrempunkte von der „Heiligen“ und der „Hure“ erklärt. Einerseits werden Frauen in der Person von Maria idealisiert: Mit ihrem christlichen Namen, Bescheidenheit, sanftem Lächeln und

---

<sup>66</sup> Vgl. Mladlen Dolar, „Dvojnik Otto Ranka“, in *Dvojnik*, Otto Rank, (Sankt-Peterburg: Skifiya-print, 2017), 16-17.

protektiver Gestik spielt sie eine Rolle der Urmutter, der Schutzmadonna, die zu einem romantischen Liebesobjekt (das auch ödipal gesehen werden kann)<sup>67</sup> für Freder wird. Ihre Doppelgängerin wird dagegen dämonisiert: In ihrem Tanz verkörpert sie die sieben Sünden und wird zu einem Lustobjekt; ihre ungehemmte Sexualität wirkt verführerisch und stellt eine gefährliche Macht dar, indem sie einem die Kontrolle entnimmt und zum Wahnsinn treibt.

In dieser konservativen männlichen Sichtweise birgt die weibliche Subjektivität immer eine latente Gefahr in sich, vor allem die Gefahr des Machtverlustes, die in der Figur der „falschen“ Maria verkörpert ist. Diese widersprüchlichen Frauenbilder lassen sich schwer in ein kohärentes Bild integrieren, deshalb schreit Freder verzweifelt, als er die Doppelgängerin Marias zum ersten Mal sieht: „Dieselbe, zu der die in der Tiefe aufsehen wie zu einer Heiligen?!”<sup>68</sup> Aus solch objektivierenden Sicht ist das weibliche Subjekt immer instabil und zur Zerspaltung verdammt. Es überrascht nicht, dass Maria in den Augen der Arbeiter\*innen (die gar nicht wissen, dass sie eine böse Doppelgängerin hat) anschließend leicht zum Sündenbock gemacht wird – die „Hexe“ muss auf dem Scheiterhaufen verbrannt werden. Aber ist hier nur die Angst vor dem Anderssein von Frauen schuld?

\*\*\*

Zunächst muss beleuchtet werden, in welchem Zusammenhang im westlichen Kulturdiskurs Weiblichkeit, Technik und Bedrohung stehen – die Motive, die für *Metropolis* zentral sind.

Andreas Huyssen verweist darauf, dass im 18. Jahrhundert eine extrem materialistische Sichtweise mit ihrer Auffassung vom Menschen als einer Maschine, die aus einer Reihe verschiedener, sich mechanisch bewegender Teile besteht, dazu diente, die Legitimationsansprüche des feudalen Klerikalismus und des absolutistischen Staates politisch anzugreifen. Man hoffte, dass die metaphysischen Instanzen, auf die Kirche und Staat zur Legitimation ihrer Macht zurückgriffen, obsolet werden würden, sobald man sie als Betrug entlarvt. Zugleich führten solche materialistischen Theorien zur Vorstellung einer blind funktionierenden Weltmaschine, eines gigantischen Automaten, dessen Ursprung und Sinn sich dem menschlichen Verständnis entzieht. Die Bestimmung des gesellschaftlichen Lebens durch metaphysische Legitimationen der Macht

---

<sup>67</sup> Dazu siehe: Alan Williams, „Structures of Narrativity in Fritz Lang's "Metropolis",“ *Film Quarterly*, vol. 27, no. 4 (Summer 1974): 17-24, <https://www.jstor.org/stable/1211391>

<sup>68</sup> *Metropolis*, 01:38:09.

wurde durch die Bestimmung durch die Naturgesetze ersetzt. Damit begann das Zeitalter der modernen Technik und ihrer Legitimationsapparate.<sup>69</sup>

Laut Andreas Huyssen, ist es kein Zufall, dass in derselben Zeit mehrere Mechaniker versuchten, menschenähnliche Automaten zu konstruieren, deren Vorführungen zu einer großen Attraktion an den Höfen und in den Städten des Europas des 18. Jahrhundert wurden. Mit der anschließenden systematischen Einführung von Arbeitsmaschinen, die die industrielle Revolution vorantrieb, nahm die Kultur der Androiden ab. Doch an der Wende vom 18. zum 19. Jahrhundert macht sich die Literatur das Motiv zu eigen und verändert es grundlegend. Der Androide wird nicht mehr als Zeugnis der Genialität mechanischer Erfindungen gesehen, sondern als ein Alptraum, als eine Bedrohung für das menschliche Leben. Dieses literarische Phänomen widerspiegelt die zunehmende Technologisierung der menschlichen Natur und des menschlichen Körpers, die zu Beginn des 19. Jahrhunderts eine neue Stufe erreichte. Sobald die Maschine als dämonische, unerklärliche Bedrohung und als Vorbote von Chaos und Zerstörung wahrgenommen wurde, begannen die Schriftsteller, sich den Maschinenmenschen überwiegend als eine Frau vorzustellen. Die Ängste, die von den immer leistungsfähigeren Maschinen ausgingen, wurden in Begriffen der männlichen Angst vor der weiblichen Sexualität umgedichtet und reproduziert. Diese Projektion war relativ leicht zu vollziehen, denn obwohl die Frau traditionell in einem engeren symbolischen Verhältnis zur Natur stand als der Mann, wurde die Natur selbst seit dem 18. Jahrhundert als gigantische Maschine interpretiert. Die Frau, die Natur, die Maschine waren zu einem Geflecht von Signifikaten geworden, die alle eines gemeinsam hatten: das Anderssein. Allein durch ihre Existenz lösten sie Ängste aus und bedrohten die männliche Autorität und Kontrolle.<sup>70</sup>

Die imaginäre Zerspaltung des weiblichen Subjekts auf die gute und die böse Seite ist auch in *Metropolis* eng mit der Technik verbunden. Um diesen Punkt zu verdeutlichen, soll ein Blick auf die Kreation der „falschen“ Maria und die damit verbundenen Symbolreihen geworfen werden. Überspitzt formuliert, kann die Cyborg-Maria als eines der ersten posthumanen Wesen gesehen werden. Sie wurde von dem Erfinder Rotwang erschaffen, um seine verstorbene Geliebte Hel hervorzubringen, und damit den Tod zu überwinden (der Name der germanischen Todesgöttin Hel spricht hier für sich selbst). Ekstatisch schreit der Erfinder auf: „Lohnt es sich nicht, eine Hand zu verlieren, um den Menschen der Zukunft den Maschinen-Menschen geschaffen zu haben?!“<sup>71</sup> Interessant ist, dass im Zwischentitel das Wort „Maschinen“ sogar unterstrichen ist. Später wird

---

<sup>69</sup> Vgl. Huyssen, „The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's *Metropolis*,“ 225.

<sup>70</sup> Vgl. ibid., 225-226.

<sup>71</sup> *Metropolis*, 00:43:30.

die Cyborg-Maria als „das vollkommenste und gehorsamste Werkzeug, das je ein Mensch besaß“<sup>72</sup> charakterisiert. Hier sehen wir eine Beziehung zwischen dem Schöpfer und seiner Kreatur: Mit diesem Sujet wird auch das klassische Problem der Beziehung zwischen Gott und Mensch in neuem Kontext thematisiert.<sup>73</sup>

Darüber hinaus ist der Film mit der religiösen Symbolik überladen: Die Zusammentreffen Marias mit den Arbeitern in den Katakomben ähneln denen der frühen Christen; als Freder in die Welt der Arbeiter\*innen hinuntersteigt und den Platz mit einem der Arbeiter tauscht, wird er metaphorisch an der Maschine gekreuzigt; die Maschine wird als Moloch, der Menschenopfer verlangt, abgebildet; sowie wird die „falsche“ Maria unter einem umgedrehten Stern erschaffen und mit den sieben Sünden assoziiert und so weiter. Der Frage, inwiefern sich *Metropolis* mit der Restauration der traditionellen religiösen Werte im Gegensatz zu den modernen säkularen Werten beschäftigt, ist der Artikel von William Collins Donahue gewidmet.<sup>74</sup> In den Zeiten großer wirtschaftlicher und sozialer Konflikte, denen sich das Weimarer Deutschland nach dem immens technisierten Weltkrieg, dem Zusammenbruch der Monarchie und unter den Bedingungen der beispiellosen Inflation, sowie fortschreitenden Industrialisierung gegenüberstah, waren die Zuschauer\*innen von *Metropolis* vielleicht besonders empfänglich für eschatologische Narrative. Laut Donahue, verfolgt Fritz Lang mit der Mobilisierung einer Reihe nominell religiöser Motive eine konsequente Politik der Säkularisierung. Die christlichen Symbole werden eingesetzt, um die Nerven der Gesellschaft zu beruhigen, die sich noch in der traumatischen Übergangsphase zu einer eindeutig säkularen Ordnung befindet, und zu zeigen, dass das, was neu und möglicherweise erschreckend ist, doch vertraut und irgendwie traditionell ist.<sup>75</sup>

An dieser Stelle ist es zu unterstreichen, dass trotz der reichen religiösen Symbolik, die im Film zu betrachten ist, alle diese christlichen Symbole eher leere Signifikanten sind, die nur aufeinander verweisen: Der neue Mythos ist die Technik. Aber wie ist diese Technik dargestellt? Wie wird der neue Gott – der Wissenschaftler – abgebildet? Obwohl Rotwang als großer Erfinder vorgestellt wird, kann er natürlich kein Leben erschaffen und auch Hel nicht wieder lebendig machen. Was er jedoch kann, ist Maria das Leben zu stehlen, um seine Maschine zu animieren und zu täuschen. Von diesem Zeitpunkt an verliert Maria ihre Subjektivität als handelnde Figur und wird völlig abhängig von Freder. Im Zuge der Umwandlung schlug das mechanische Herz der Maschine: Die Subjektivität ging vom ursprünglich Lebendigen (Maria – vergeistigt, schön, religiös) zum

---

<sup>72</sup> *Metropolis*, 01:27:12.

<sup>73</sup> Mehr dazu in: Sieprath, *Der Mensch als Schöpfer künstlicher Intelligenz*.

<sup>74</sup> Donahue, „The Shadow Play of Religion in Fritz Lang's Metropolis.“

<sup>75</sup> Ibid., 212.

ursprünglich Unbelebten (die Maschine – mechanistisch, lasterhaft, materiell) über. Die Wissenschaft sei dann nichts mehr als eine okkulte Magie. Im Film erscheint die Technik, auch im Bild von der Cyborg-Maria, immer mit den Symbolen des Bösen, des Lasterhaften, des Teuflischen zusammen. *Metropolis* schwankt offensichtlich zwischen zwei gegensätzlichen Auffassungen von moderner Technik, die beide Teil der Weimarer Kultur waren. Die expressionistische Sichtweise betont das zerstörerische Potenzial der Technik und wurzelt in den Erinnerungen an die mechanisierten Schlachtfelder des Ersten Weltkriegs. In der Stabilisierungsphase der Weimarer Republik wurde diese expressionistische Sichtweise allmählich durch den Technikkult der Neuen Sachlichkeit und ihr ungehemmtes Vertrauen in den technischen Fortschritt und das Social Engineering ersetzt.<sup>76</sup> Die Stadt von *Metropolis* sei dann das neue Babylon, das aus menschlicher Hybris gebaut wurde und zum Scheitern und Apokalypse verdammt ist. Genau wie das mechanisierte Subjekt in der Person von Cyborg-Maria. Die Technik sei jene böse Kraft, die das Subjekt in zwei Teile spaltet. Dabei kommt die dunkle, unkontrollierbare Seite des Menschen zum Leben – ein\*e mechanische\*r Doppelgänger\*in.

Jetzt sind wir zur Hauptfrage gekommen – was kann unter diesem\*r „mechanischen Doppelgänger\*in“ mit dem Einbezug des historisch-philosophischen Kontextes verstanden werden? Merkwürdig ist, dass sich die „falsche“ Maria im Gegensatz zu der bescheidenen „echten“ Maria übermäßig emotionell benimmt. Die Bewegungsplastik der „falschen“ Maria, ihre Gesichtsausdrücke sind übertrieben emotionell, hektisch, fast tierisch. Das ist auf keinen Fall eine kalte rationelle Maschinenhaftigkeit, die man von einem Cyborg erwarten könnte. Ihr Tanz ist das Gegenteil des industriellen Taks der Maschinen, dem die Stadt unterworfen ist. Wenn man die Modernisierung als einen Prozess betrachtet, der die zeitliche Disziplinierung des Körpers durch ein Regime des industriellen Taks mit sich bringt, bei dem die natürlichen Rhythmen des Körpers dem Tempo der industriellen Uhr untergeordnet werden,<sup>77</sup> dann verursacht die Cyborg-Maria eine Befreiung von der industriellen Zivilisation, die zugleich einen Abstieg in den Wahnsinn und das Chaos bedeutet. Die Cyborg-Maria löst den Verlust der Kontrolle in der Gesellschaft aus – aber sie selbst ist als das „gehorsamste Werkzeug“ von außen, von ihrem Schöpfer kontrolliert. Als ein handelndes Subjekt ist die Cyborg-Maria mit dem Verlust ihres eigenen Willens charakterisiert.

Darin lässt sich eine Kritik gegen die mechanisierende, objektivierende, verwissenschaftlichte Sicht auf den Menschen sehen. Einerseits, zusätzlich zu der schon existierenden materialistischen Sichtweise der Wissenschaft, kam zu Beginn des 20. Jahrhunderts die Psychoanalyse mit der Idee heraus, dass es ein Unbewusstes gibt, das sich der menschlichen Kontrolle entzieht und in dem die

---

<sup>76</sup> Huyssen, „The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's Metropolis,“ 223.

<sup>77</sup> Cowan, „The Heart Machine: "Rhythm" and Body in Weimar Film and Fritz Lang's Metropolis,“ 237.

abscheulichsten Gedanken lauern können. Andererseits entwickelte sich die Soziologie mit ihren behavioristischen Ansätzen, die das Subjekt noch weiter auf ein Rädchen im Getriebe der Gesellschaft reduzierte. Kein Wunder, dass es in *Metropolis* so schwer ist, zwischen Menschen und Maschine zu unterscheiden! Wenn am Ende das imaginäre Menschenbild von der Cyborg-Maria auf dem Scheiterhaufen verbrennt, bleibt darunter nur das Metall der Maschine zurück. Ein Mensch ohne Seele, ohne seinen eigenen Willen sei nur eine Maschine, die im Prinzip nur boshhaft und fehlgeleitet sein kann – nur ein mechanisches Tier mit Affekten. In diesem Sinne kann die mechanisierende Betrachtung des Subjekts (metaphorisch ausgedrückt – die Erschaffung der „Maschinen-Menschen“), wonach Wissenschaftler\*innen und Technokrat\*innen streben, nur zur Apokalypse der menschlichen Zivilisation führen.

\*\*\*

Mit dem Motiv des Kontrollverlustes ist noch ein weiterer Aspekt verbunden, der anhand von *Metropolis* thematisiert werden kann, nämlich die kollektive Subjektivität. In der Epoche von Revolutionen und Massenbewegungen wurde dieses Thema sowohl in der Philosophie, als auch in der Kultur besonders aktuell. Die Massenpsychologie der Zwischenkriegszeit zeigt die Masse als soziale Dynamik des Irrationalen, Gewalttätigen, Impulsiven und Triebhaften. Im Mittelpunkt dieses Diskurses steht die Frage, was die unkontrollierbare Bewegung dieses Kollektivsubjekts antreibt. Deshalb dreht sich der politische Diskurs dieser Zeit um die Figur des Führers.<sup>78</sup> In diesem Sinne lässt sich *Metropolis* auch als ein Film über die Masse und Massenführung verstehen.

Die Stadt von Metropolis dient als eine Metapher des Staates, der maschinenhaft funktioniert. Dieses Konzept war schon in *Leviathan* von Thomas Hobbes explizit behandelt und verbreitete sich, wie schon erwähnt, im 18. Jahrhundert weit. Es ist wichtig zu betonen, dass zu jener Zeit eine Maschine und ein organischer Körper keine symbolischen Gegenbegriffe darstellten, sondern umgekehrt – zu einer gemeinsamen Reihe der Signifikanten gehörten. Der Film von Fritz Lang gibt diese diskursive Konstellation wieder. Die Gesellschaft darin ist symbolisch auf die „Hände“ – die Arbeiter\*innen und das „Hirn“ – die technokratischen Eliten verteilt. In dem Hauptmotto des Filmes „Mittler zwischen Hirn und Händen soll das Herz sein“<sup>79</sup> kann man einen Versuch sehen (vielleicht auch ein naiver, wie es oft von den Kritiker\*innen gesagt wurde) ein zerspaltenes

---

<sup>78</sup> Vgl. Eva Horn, „Die doppelte Maria: Weibliche Führerschaft in Fritz Langs Metropolis,“ in *Staat in Unordnung?*, hrsg. Marion Löffler, Stefan Krammer, Martin Weidinger, 25-46, (Bielefeld: Transcript Verlag, 2014), 30-31, <https://www-degruyter-com.uaccess.univie.ac.at/document/doi/10.1515/transcript.9783839418024.25/html>

<sup>79</sup> *Metropolis*, 00:02:44.

kollektives Subjekt zusammenzustellen, indem der Konflikt zwischen der herrschenden und der beherrschten Klasse eliminiert wird.

Wenn ein Teil des sozialen Körpers, wie die Arbeiter\*innen von Metropolis, autonom agiert, führt das im Film zum Chaos und zur Katastrophe für die ganze Gesellschaft. Darin kann eine kritische Betrachtung der Idee von Klassenbewusstsein gesehen werden. In *Metropolis* wird mit den Figuren der beiden Marias auch eine Form der Führung dargestellt, die weiblich markiert ist – eine Führung, die nicht auf Rationalität, sondern auf Affekte gerichtet ist. Sowohl die „echte“ Maria mit ihren beruhigenden Predigten, als auch die „falsche“ Maria, die zu Unruhen treibt, verkörpert in sich einen angeblichen Willen des Kollektivsubjekts, wodurch jeder einzelne Mensch seiner eigenen Subjektivität beraubt wird. Dieser Kontrollverlust in der Dimension einer Menschengruppe wird, wie auch auf individueller Ebene, negativ beschildert: Wenn die Masse durch Affekte gesteuert wird, kann es dann nur zu einem sozialen Zusammenbruch führen. Die einzige mögliche Führung sei dann die „männliche“, die von dem „Hirn“ kommt und im Film mit der Figur von Joh Fredersen dargestellt ist. Das Finale des Films kann dann als die Wiedererrichtung einer rationalen technokratischen Führerschaft über die zusammengestellten sozialen Körper interpretiert werden, die erst nach der Neutralisierung (im Falle der „echten“ Maria) und Eliminierung (im Falle der „falschen“ Maria) einer abgespaltenen kollektiven Subjektivität möglich wurde.

#### 2.1.4. Zwischenfazit

Aus der Analyse von *Metropolis* lässt sich Folgendes schließen:

- *Metropolis* kann als eine Antwort auf eine materialistische, objektivierende, mechanisierende Betrachtung des Subjekts verstanden werden, die sich im zeitgenössischen wissenschaftlichen und politischen Diskurs immer mehr verbreitete.
- Frauen bleiben dagegen nach wie vor ein Objekt des männlichen Blickes, der ihre Subjektivität entzwei spaltet, indem sie entweder idealisiert, oder dämonisiert werden.
- Zur Definition des Menschlichen gehören Rationalität, Kontrolle der Emotionen, sowie Verfügung über eigenen freien Willen. Der Verlust dieser Eigenschaften führt zu einem tierähnlichen Zustand mit ungehemmter Affektivität, eine Vorstellung, die Angst auslöste.
- Das Problem der kollektiven Subjektivität wird in *Metropolis* zu einem der zentralen Probleme. Es wird gezeigt, dass die kollektive Subjektivität in einer Führerfigur verkörpert werden kann. Die Abspaltung eines Teiles vom gesamten sozialen Körper, sowie auf Affekte gerichtete Führung bedeutet eine Katastrophe für die Gesellschaft.

- Aufgrund von *Metropolis* kann man feststellen, dass zu dieser Zeit der Verlust der metaphysischen Gründe von Subjektivität, die man mit leeren religiösen Symbolen zu ersetzen versucht, sowie der Übergang zu einem modernen säkularen Diskurs, der Primat von Rationalität miteinschließt, schon stattgefunden hatte. Ein diskursiver Konflikt wurde jedoch damit ausgelöst, der vor allem in der ambivalenten Wahrnehmung von Technik und damit verbundenen Modellen der Subjektivität ausgedrückt wird.

## 2.2. Blade Runner (1982)

### 2.2.1. Entstehung

*Blade Runner* ist ein Film, der auf einer literarischen Vorlage basiert. In den 1970er Jahren wurde Philip K. Dick mit seinen Science-Fiction-Romanen in den Vereinigten Staaten sehr erfolgreich. Kritiker\*innen weisen darauf hin, dass seine Romane in gewisser Weise wie Halluzinationen sind und Diskussionen über Psychosen und schizophrene Zusammenbrüche darin im Vordergrund stehen.<sup>80</sup> Androiden, Massenmedien und Religion erzeugen falsche Realitäten, Scheinwelten, die zusammen mit dem Verstand der Protagonist\*innen auseinanderzufallen beginnen. Drogen und Psychosen, die beide ihren Platz in Dicks Geschichte hatten, sind auch in seinen Büchern häufig die Wegbereiter zu einer anderen Realität. Es überrascht nicht, dass der Film, der auf seiner Geschichte *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) basiert, seit Jahren die Aufmerksamkeit von Philosoph\*innen und Filmkritiker\*innen auf sich zieht. Im Jahre 1993 wurde *Blade Runner* für das US-amerikanische National Film Registry als „culturally, historically or aesthetically“ signifikanter Film nominiert.<sup>81</sup>

Das Interesse an einer Verfilmung des Romans kam schon bald nach seiner Veröffentlichung auf. Regisseur Martin Scorsese dachte darüber nach, kam aber nie dazu. Im Jahr 1977 schrieb Hampton Fancher sein eigenes Drehbuch. Der Produzent Michael Deeley interessierte sich für das Drehbuch von Fancher und überzeugte den britischen Regisseur Ridley Scott, sich an der Produktion des Films zu beteiligen. Gleichzeitig etablierte der Erfolg von *Star Wars* (1977) (einer der Gründe hierfür war laut Scott Bukatman die Kombination aus erzählerischem Konservatismus und technischer Innovation) die zentrale Stellung der Science-Fiction als Hollywood-Genre. Die Budgets für Science-Fiction-Filme wurden entsprechend aufgestockt.<sup>82</sup>

Seit 1980, als Scott dem Projekt beitrat, nahmen die Unstimmigkeiten zwischen ihm und Fancher immer zu: In Scotts Fokussierung auf die Atmosphäre und Ästhetik des Films sah Fancher eine Reduzierung der Komplexität der Geschichte und leistete Widerstand. Schließlich wurde ein anderer Autor, David Peoples, mit der Fertigstellung des Drehbuchs beauftragt. Peoples wird es angerechnet, dass er die mysteriösen Aspekte des Skripts straffte und die Menschlichkeit der

---

<sup>80</sup> Scott Bukatman, *Blade Runner*, (London: BFI Publishing, 2012), 22, <https://ebookcentral-proquest-com.uaccess.univie.ac.at/lib/univie/detail.action?docID=4763955>

<sup>81</sup> Parfen Laszig, „Der Glanz im Auge des Replikanten,“ in *Blade Runner, Matrix und Avatare: Psychoanalytische Betrachtungen virtueller Wesen und Welten im Film*, hrsg. Parfen Laszig, 67-86, (Berlin: Springer Verlag, 2013), 72, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/book/10.1007%2F978-3-642-25625-7>

<sup>82</sup> Bukatman, *Blade Runner*, 22-25.

Androiden, die jetzt als „Replikanten“ bezeichnet werden, vertiefte. Den Begriff „Blade Runner“ seinerseits entlehnte Scott aus *The Bladerunner* (1974), einer Kurzgeschichte von Alan E. Nourse und einem gleichnamigen Drehbuch von William Burroughs, wo damit ein Händler für geschmuggelte medizinische Güter bezeichnet wurde. Das Noir-Konzept des Films von Scott sollte Romantik und urbanes Chaos hervorrufen, und die Filmaufnahmen mussten eine durchdringende Klaustrophobie erzeugen, die die Zuschauer\*innen zugleich nicht überfordert. Es ist also schwierig, sich *Blade Runner* ohne die außergewöhnliche Kameraarbeit von Jordan Cronenweth, der dafür mit dem BAFTA-Preis ausgezeichnet wurde, vorzustellen.<sup>83</sup>

Am Ende der Dreharbeiten waren die Finanzgeber Tandem Productions verärgert über Scotts Perfektionismus, der sich in scheinbar endlosen Nachdrehen äußerte: Der Film lag bereits 5 Millionen Dollar über dem Budget. Nachdem die Dreharbeiten abgeschlossen waren, übernahm Tandem die weitere Produktion. In den Augen der Tandem-Produzenten war *Blade Runner* düster und erzählerisch verworren, aber sie hatten kaum Interesse an einer teuren Neuverfilmung. Die negativen Kommentare aus den katastrophalen Vorpremieren konzentrierten sich auf die narrative Verwirrung, das langsame Tempo des Films und das ungeklärte Ende. Um diese Probleme zu lösen, drängte Tandem auf eine Reihe von Änderungen, von denen zwei die gesamte Rezeption von *Blade Runner* nachhaltig veränderten. Erstens wurde eine erklärende Voice-Over-Narration des Protagonisten Rick Deckards hinzugefügt, eine Idee, die bereits in Fanchers früheren Entwürfen enthalten war, in der überarbeiteten Version aber nur minimal vorhanden war. Zweitens gab es eine Hinzufügung des Happy Ends, in dem Rich Deckard und seine Geliebte Rachael durch überraschend idyllische Landschaften fahren (zusammengesetzt aus Schnitten aus Kubricks Eröffnungsmontage für *The Shining* (1980)), während Deckard uns mitteilt, dass Rachael auf mysteriöse Weise kein Ablaufdatum hatte.<sup>84</sup>

Die erste Reaktion auf den Film war zwar nicht völlig unerwartet, aber dennoch eine große Enttäuschung. Weder die Kritiker\*innen noch das Publikum waren auf die nachdenkliche Dunkelheit des fertigen Werks vorbereitet; die humanistische Problematik des Films wurde dagegen in der Rezeption größtenteils vermisst. Die Gewinne aus dem ersten Kinostart des Films entsprachen nur etwa der Hälfte des Produktionsbudgets. Die Umstände waren jedoch günstig, um *Blade Runner* der Öffentlichkeit zugänglich zu machen, und das Publikum wuchs weiter: Einer der Katalysatoren für das Wiederaufleben von *Blade Runner* war die fast gleichzeitige Expansion

---

<sup>83</sup> Bukatman, *Blade Runner*, 25-27, 38.

<sup>84</sup> Ibid., 40-42.

des Kabelfernsehens und des Heimvideomarktes. Der Film wurde auch schnell zum Bezugspunkt für Autor\*innen, die sich mit postmoderner Kultur beschäftigen.<sup>85</sup>

Der *Director's Cut* von *Blade Runner*, der 1992 veröffentlicht wurde, stellt die dunklere Vision des Films wieder her, die näher an Scotts ursprünglichem Konzept lag. Die banale Voice-Over-Narration wurde diesmal komplett gestrichen, das ambivalente Originalende wurde wiederhergestellt und die „Einhorn-Träumerei“ wurde in einer Szene eingefügt.

Insgesamt wurde *Blade Runner* in acht verschiedenen Versionen veröffentlicht. Am bekanntesten sind der *International Cut* (1982), der *Director's Cut* (1992) und der *Final Cut* (2007) – die von Scott favorisierte und aktuellste Version,<sup>86</sup> die inhaltlich identisch mit dem *Director's Cut* ist. Diese Vielfalt an Versionen des Films führt auch zu einer Vielfalt an Interpretationen. In der Kritik wird häufig der „humanistische“ *International Cut*, in dem Deckard an seiner Menschlichkeit nur zweifelt, dem „posthumanistischen“ *Director's Cut* gegenübergestellt, in dem es klare Hinweise darauf gibt, dass Deckard ein Replikant ist.<sup>87</sup> Während die erste Version als ein Kompromiss bezeichnet wird, der den ursprünglichen revolutionären Charakter des Films negiert, wird die zweite als das authentische Original gelobt.<sup>88</sup> Oder umgekehrt wird versucht zu beweisen, wie es Neil Badmington in seinem Artikel macht,<sup>89</sup> dass die erste Version bereits alle Schlüsselprobleme aufzeigt. Meiner Meinung nach ist diese Debatte sehr signifikant und verweist auf eines der Hauptthemen des Films – das Problem der Authentizität, die in der Postmoderne verloren zu sein scheint. Unter diesen Umständen kann die Suche nach der vermeintlichen Authentizität als weniger wichtig angesehen werden. In meiner Analyse werde ich von dem *Final Cut* (2007) ausgehen, auch weil die Unterschiede zwischen den Versionen für die Fragestellung meiner Arbeit als nicht bedeutend erscheinen.

---

<sup>85</sup> Bukatman, *Blade Runner*, 42-43, 45.

<sup>86</sup> Laszig, „Der Glanz im Auge des Replikanten,“ 73.

<sup>87</sup> Mehr dazu in: Neil Badmington, „Blade Runner's blade runners,“ *Semiotica*, vol. 2009 (173) (February 2009): 471-489, <https://www-degruyter-com.uaccess.univie.ac.at/document/doi/10.1515/SEMI.2009.022/html>:

Varun Begley, „Blade Runner and the Postmodern: A Reconsideration,“ *Literature Film Quarterly*, vol. 32 (3) (2004): 186-192, <https://www-proquest-com.uaccess.univie.ac.at/docview/226999139?OpenUrlRefId=info:xri/sid:primo&accountid=14682>

<sup>88</sup> Badmington, „Blade Runner's blade runners,“ 473-474.

<sup>89</sup> Ibid.

## 2.2.2. Handlung

Im November 2019 in Los Angeles wird der ehemalige Blade Runner Rick Deckard von Officer Gaff festgenommen und zu seinem ehemaligen Chef Bryant gebracht. Deckard, dessen Aufgabe als Blade Runner darin bestand, biotechnisch hergestellte Humanoide, so genannte Replikanten, zu verfolgen und sie in den „Ruhestand“ zu versetzen (also physisch zu vernichten), wird darüber informiert, dass sich vier Replikanten, die aus einer Off-World-Kolonie geflohen sind, illegal auf der Erde aufhalten. Deckard will weggehen, aber Bryant bedroht ihn auf zweideutige Weise und Deckard bleibt. Die beiden sehen sich ein Video an, in dem ein Blade Runner namens Holden den Voight-Kampff-Test durchführt, mit dem Replikanten anhand ihrer emotionalen Reaktionen auf Fragen von Menschen unterschieden werden sollen. Holden wird bei der zweiten Frage von der Testperson, Leon, erschossen. Bryant will, dass Deckard Leon und drei andere Replikanten aus der Nexus-6 Generation in den Ruhestand versetzt: Roy Batty, Zhora und Pris.

Bryant bittet Deckard, sich mit dem Geschäftsführer des Unternehmens, das die Replikanten herstellt, Dr. Eldon Tyrell, zu treffen, damit er den Test an einem Nexus-6 durchführen kann, um zu sehen, ob er funktioniert. Tyrell bittet Deckard, zuerst den Test an seiner Assistentin Rachael durchzuführen. Nach einem Test, der viel länger dauert als üblich, kommt Deckard zu dem Schluss, dass Rachael ein Replikant ist, der glaubt, ein Mensch zu sein. Tyrell erklärt, dass es sich bei ihr um ein Experimentmodell handelt, das mit falschen Erinnerungen ausgestattet wurde, um ein „emotionales Polster“ zu schaffen.

Bei der Durchsuchung von Leons Hotelzimmer findet Deckard Fotos und eine synthetische Schlangenschuppe. In der Zwischenzeit untersuchen Roy und Leon ein Labor zur Herstellung von Replikantenaugen und erfahren vom Hersteller Chew von J. F. Sebastian, einem begabten Gendesigner, der eng mit Tyrell zusammenarbeitet. Deckard kehrt in seine Wohnung zurück, wo Rachael auf ihn wartet. Sie versucht, ihre Menschlichkeit zu beweisen, indem sie ihm ein Familienfoto zeigt, doch als Deckard ihr offenbart, dass ihr die Erinnerungen von Tyrells Nichte implantiert wurden, verlässt sie weinend die Wohnung. Währenddessen findet Pris Sebastian und manipuliert ihn, um sein Vertrauen zu gewinnen.

Deckard sieht eine Träumerei über ein Einhorn. Danach untersucht er ein Foto aus Leons Wohnung, das ihn zusammen mit der Schlangenschuppe zu einem Stripclub führt, in dem Zhora arbeitet. Nach einer Auseinandersetzung und einer Verfolgungsjagd tötet Deckard Zhora. Bryant befiehlt ihm außerdem, Rachael in den Ruhestand zu schicken, die aus der Tyrell Corporation verschwunden ist. Nachdem Deckard Rachael in einer Menschenmenge bemerkt hat, wird er von Leon überfallen, der Deckard die Waffe aus der Hand schlägt und ihn angreift. Als Leon im Begriff

ist, Deckard zu töten, rettet Rachael ihn, indem sie Deckards Waffe benutzt, um Leon zu erschießen. Sie kehren in Deckards Wohnung zurück, und während eines Gesprächs verspricht er ihr, sie nicht aufzuspüren. Als Rachael abrupt zu gehen versucht, hält Deckard sie zurück und zwingt sie, ihn zu küssen, woraufhin sie schließlich nachgibt.

In Sebastians Wohnung angekommen, erzählt Roy Pris, dass die anderen Replikanten tot sind. Sebastian offenbart, dass sein Leben aufgrund einer genetisch bedingten vorzeitigen Alterungsstörung kurz sein wird, wie das der Replikanten, die mit einer Lebensdauer von vier Jahren gebaut wurden. Sebastian und Roy verschaffen sich Zutritt zu Tyrells Penthouse, wo Roy von seinem Schöpfer mehr Leben verlangt. Tyrell sagt ihm, dass dies unmöglich ist. Roy gesteht, dass er „questionable things“ getan hat, aber Tyrell weist dies zurück und lobt Roys fortschrittliches Design und seine Leistungen in seinem kurzen Leben. Roy küsst Tyrell und tötet ihn dann, indem er ihm die Augen eindrückt. Sebastian rennt zum Aufzug, gefolgt von Roy. Roy fährt allein mit dem Aufzug nach unten. Deckard erfährt später von Bryant, dass Sebastian tot aufgefunden wurde.

In Sebastians Wohnung wird Deckard von Pris überfallen, aber er tötet sie, als Roy zurückkehrt. Roys Körper beginnt zu versagen, da sich das Ende seiner Lebensspanne nähert. Er jagt Deckard durch das Gebäude und landet auf dem Dach. Deckard versucht, auf ein anderes Dach zu springen, bleibt aber an dem Rand hängen. Roy schafft den Sprung mit Leichtigkeit, und als Deckards Griff nachlässt, hebt Roy ihn auf das Dach, um ihn zu retten. Bevor Roy stirbt, hält er einen Monolog darüber, wie seine Erinnerungen „will be lost in time like tears in rain“. Gaff trifft ein und ruft Deckard wegen Rachael zu: „It's too bad she won't live. But then again, who does?“<sup>90</sup> Deckard kehrt in seine Wohnung zurück und findet Rachael ruhig in seinem Bett schlafend. Er stößt auf ein Origami-Einhorn, das von Gaff zurückgelassen wurde. Deckard verlässt daraufhin mit Rachael den Apartmentblock.

### 2.2.3. Analyse

Bevor wir zu einer unmittelbaren Analyse der im Film dargestellten Konzepte von Subjektivität übergehen, sollten einige Worte über die visuelle Atmosphäre des Films gesagt werden, die ebenfalls eine wichtige Rolle spielt. Die visuelle Gestaltung von *Blade Runner* hat große Ähnlichkeiten mit *Metropolis*: Dazu gehören Elemente wie die Darstellung der überbevölkerten Stadt als einen selbstständigen Akteur und ein allumfassender Kamerablick auf sie, sowie ihre

---

<sup>90</sup> *Blade Runner*, 01:48:54.

räumliche Aufteilung in einen oberen Teil, der den Eliten gehört, und einen tiefunten liegenden Slum. Sogar der Hauptsitz von Tyrell Corporation sieht fast genau wie der „Babelturm“ von Joh Fredersen aus. *Metropolis* entstand inmitten einer urbanen Renaissance, und in den 1920er Jahren verkörperten die New Yorker Wolkenkratzer mit ihrer vertikalen Ausrichtung den Urbanismus und die Kapitalakkumulation. Dem Blick des\*r Stadtbürger\*in wurde eine Art „Aufwärtsmobilität“ gewährt. *Blade Runner* stellt diesen Blick wieder her, aber als nostalgische Rückkehr, nicht in die Stadt als zentrierte und kontrollierte Umgebung, sondern in die Stadt als filmische Umgebung, einen industriellen Raum, der von der Kamera poetisiert und erzählt wird.<sup>91</sup> Zu dem Problem des Blicks und der Perspektive, das für *Blade Runner* zentral ist, werden wir noch später zurückkehren.

Hier ist noch zu bemerken, dass auf dieses Grundgerüst der Filmraumorganisation als Metropole weitere heterogene Stilelemente aufgebaut werden. Diese Mischung der Symbole und Elemente aus verschiedenen Kulturen wird auch Pastiche genannt: Der Begriff verweist auf die Theorien der Postmoderne, die in den 1970er und 1980er Jahren aktiv elaboriert wurden. In *Blade Runner* sehen wir eine düstere, postapokalyptische Welt mit fortgeschrittenem, ungebremstem Kapitalismus, chaotischer Urbanisierung mit hoher Bevölkerungsdichte und einer geschrumpften, aber autoritären Regierung: Theoretiker wie Jean-François Lyotard, Frederic Jameson und Jean Baudrillard wiesen auf dieselben Merkmale der zeitgenössischen „postmodernen Situation“ hin.<sup>92</sup> Eine detaillierte Analyse der verschiedenen Theorien der Postmoderne liegt außerhalb des Rahmens dieser Arbeit, so dass es hier bei einer knappen Zusammenfassung von Varun Begley<sup>93</sup> bleiben soll, die jedoch für das Verständnis der postmodernen Subjektivität sehr hilfreich ist.

Laut Begley, wird in den Theorien der Postmoderne argumentiert, dass die unaufhaltsamen Kräfte der Verdinglichung, des multinationalen Kapitals und der elektronischen Medien eine „Gesellschaft des Spektakels“ hervorbringen, in der oberflächliche Bilder und Signifikanten zirkulieren und sich in einer anarchischen Pastiche von zufälligen Formen, Genres und Stilen herauskristallisieren. Die neue kulturelle Logik des Zeichens hat Konsequenzen für das Subjekt, das nicht mehr von den tiefen Emotionen der Angst, der Trauer und des Schreckens geprägt wird, die den entfremdeten modernen Menschen charakterisierten, sondern das stattdessen die Erfahrung als eine Art leere Abfolge von Verschiedenheiten registriert (wie in den Schnitten der

---

<sup>91</sup> Vgl. Bukatman, *Blade Runner*, 73-74.

<sup>92</sup> John Byron, „Replicants R Us: The Crisis of Authenticity in 'Blade Runner',“ *Sydney studies in English*, vol. 34 (January 2008): 41-62, 42,

<https://openjournals.library.usyd.edu.au/index.php/SSE/article/view/639>

<sup>93</sup> Begley, „Blade Runner and the Postmodern: A Reconsideration.“

Fernsehwerbung), die von zufälligen, fast narkotischen Episoden der Intensität unterbrochen wird. Das erkenntnistheoretische Dilemma des Subjekts wird in der Postmoderne durch eine neue, diffuse Erfahrung des städtischen Raums als kontinuierliche Bewegung ohne den Vorteil einer Perspektive oder einer Unterscheidung zwischen verschiedenen Gebäuden und Stadtvierteln noch verstärkt. Der Zeitmodus der Postmoderne wird als „ständige Gegenwart“ aufgefasst, in der alle historische, emotionale oder räumliche Tiefe in durcheinander geworfenen Konfigurationen von Oberflächen und Simulakren wiedergegeben wird. Die poststrukturalistischen Darstellungen des dezentrierten Subjekts werden in Entsprechung zur räumlichen und kognitiven Desorientierung des postmodernen Individuums angeboten, und ein schizophenes Paradigma des freien Spiels des Begehrens wird zum Kennzeichen des postmodernen Subjekts.<sup>94</sup> Inwieweit ist dies dann für die in *Blade Runner* dargestellte Subjektivität relevant?

\*\*\*

Unabhängig davon, um welche Version des Films es sich handelt, steht im Mittelpunkt der Entwicklung von der Figur Rick Deckards eine wachsende Unsicherheit über seinen menschlichen Status. Wenn er zu Beginn des Films, als Deckard bei der Tyrell Corporation ankommt, abwertend über die Replikantin Rachael spricht: „How can it not know, what it is?“,<sup>95</sup> durchläuft er dann eine Reihe von Ereignissen, die ihn und die Zuschauer\*innen zwingen, nicht nur die Natur seines Wesens, sondern auch die Grenze zwischen Menschen und Replikanten zu hinterfragen. Worin besteht dann diese Grenze und wofür braucht man sie, wenn, wie es im Anfang des Films gesagt wurde, ein Replikant „a being virtually identical to human“<sup>96</sup> ist?

Um einen Replikanten zu identifizieren, benutzt man den Voight-Kampff-Test – den Empathie-Test, der auf der Messung von Kapillarerweiterung (die Errötungsreaktion), Fluktuation der Pupille und unwillkürliche Erweiterung der Iris durch eine Maschine basiert. Mithilfe einer Liste von Fragen soll geprüft werden, ob das Testsubjekt eine emotionale Reaktion zeigt und ob diese zum richtigen Zeitpunkt erfolgt. Am Anfang des Films wird folgendes über Replikanten gesagt:

„They were designed to copy human beings in every way except their emotions. The designers reckoned after a few years they might develop their own emotional responses. Hate, love, fear, anger, envy. So they built in a fail-safe device – four-year lifespan“.<sup>97</sup>

Interessant ist, dass im Zentrum des „Menschlichen“ Emotionen stehen, die außerdem auch aufgelistet, klar definiert und durch einen Test gemessen werden können. Anders gesagt, werden

---

<sup>94</sup> Vgl. Begley, „*Blade Runner and the Postmodern: A Reconsideration*,“ 189.

<sup>95</sup> *Blade Runner*, 00:21:56.

<sup>96</sup> Ibid., 00:02:12.

<sup>97</sup> Ibid., 00:15:02.

Emotionen zu einem Referenzpunkt für die Disziplinierung des Subjekts im Sinne von Michel Foucault, wodurch es in eine symbolische Ordnung gebracht werden kann.<sup>98</sup> Der Blick auf das Subjekt ist nicht nur mechanisierend und objektivierend – das Subjekt wird zum unmittelbaren Objekt der Biopolitik. Dies wird auch durch die Fragen bestätigt, auf die die Nexus-6-Replikanten verzweifelt eine Antwort suchen: „Morphology? Longevity? Incept dates?“<sup>99</sup>

Was aber die Emotionalität und Affektivität der handelnden Figuren betrifft, gibt es in *Blade Runner* eine Gegenüberstellung. Einerseits gibt es Deckard, der ein gutes Beispiel eines Noir-Charakters darstellt. Nach der Definition sind die Protagonisten eines Noir-Films oft moralisch zweifelhafte Menschen aus der dunklen und düsteren Unterwelt von Gewaltverbrechen und Korruption. Sie sind zynisch, verbittert, bedrohlich, nachdenklich, unheimlich, sardonisch, enttäuscht, verängstigt und unsicher – Einzelgänger (in der Regel Männer), die ums Überleben kämpfen und letztlich verlieren.<sup>100</sup> Deckard scheint ganz emotionslos zu sein: Nachdem er Zhora „in den Ruhestand“ versetzte, zeigt er keine Trauer, sondern ertränkt seine Sorgen im Alkohol, und seine Sympathie für Rachael kann er nur auf brutale Weise manifestieren. Erst am Ende des Films erlangt er die Fähigkeit zu Liebe, Zuneigung und Leid. Andererseits sehen wir die Replikanten, die mit ihren lebhaften, offenen Emotionen an Kinder erinnern, sei es Leons Wut über die Frage über seine offenbar nie existierende Mutter oder Roys zärtliche Trauer um die ermordete Pris. Wer gehört dann zu den Menschen und wer zu den Maschinen? Sind diejenigen, die Deckard als Blade Runner vernichten soll, Maschinen oder Menschen? Auf diese Weise wird die Grenze zwischen dem „Menschlichen“ und „Unmenschlichen“ instabil, und der Verlust des wesentlichen Unterschieds zwischen diesen Existenzbedingungen ist der Kern von Deckards wachsender Krise. Parallel dazu befindet sich auch Rachael in einem Zustand der Unsicherheit und existentiellen Angst darüber, wer sie ist.

Eine solche Besessenheit von Grenzen, Definitionen und Normen, die im Film dargestellt ist, kann bedeuten, dass diese Definitionen gerade in der Krise sind.<sup>101</sup> Während der Gegensatz Mensch / Replikant eine zentrale philosophische Frage aufwirft (woher weiß man, dass man ein Mensch ist?), führt der Gegensatz Mensch / Unmensch zu einem moralischen Problem (was bedeutet es, ein Mensch zu sein?). Im Endeffekt ist es egal, wer Deckard und Rachael „in Wirklichkeit“ (die offensichtlich nicht mehr gegeben ist) sind, wichtig ist nur, dass sie sich diese Fragen stellen. Darin

---

<sup>98</sup> Sarasin, *Michel Foucault zur Einführung*, 172-177.

<sup>99</sup> *Blade Runner*, 00:28:28.

<sup>100</sup> Fried, William. „Blade Runner: An Interpretation.“ *Psychoanalytic Psychology*, vol. 21 (2) (Spring 2004): 312-318, 313, <https://oce-ovid-com.uaccess.univie.ac.at/article/00011754-200402120-00010/HTML>

<sup>101</sup> Bukatman, *Blade Runner*, 80.

kann eine starke Metapher totaler Unsicherheit über die eigene Identität als Mensch gesehen werden. In diesem Zusammenhang ist es signifikant, dass zu dieser Zeit der Übergang von den sichtbaren Maschinen des Industriezeitalters zu den unsichtbaren Technologien des Informationszeitalters geschah, was wahrscheinlich auch zu den Veränderungen in den Vorstellungen über Technik und der von ihr ausgehenden Gefahr führte. Die Angst lässt sich nicht mehr in dem äußerem, gewöhnlichen Bild der Maschine verbergen, die man dann einfach vernichten könnte: Die Technologie hat den Menschen und sein Leben so sehr durchdrungen, dass sie ihn zwingt, das Wesen seiner Realität zu hinterfragen. Das wirft die Frage auf, welche Auflösung dieser inneren Spannung im Film angeboten wird.

In der Situation der Postmoderne, wo es nicht mehr möglich ist, zwischen Zeichen und Referent, Simulation und Original zu unterscheiden, gibt es auch keinen Grund mehr, diese Unterscheidung zu treffen. So macht Deckard nach der finalen Konfrontation mit seinem symbolischen Doppelgänger Roy Batty eine innere Wandlung durch und nimmt die Stärke seines Gegners an, die in einer besonderen Strategie der Subjektivierung besteht. Das Problem des Identitätserwerbs in der Zeit der Postmoderne wird dann im Folgenden diskutiert.

\*\*\*

In einem Zustand totaler Verunsicherung über die Natur des eigenen Seins steht man vor dem Problem, sich in der Welt irgendwie zu verankern und einen Sinn seiner Existenz zu finden. Die Formel „cogito ergo sum“ von René Descartes ist nicht mehr ausreichend und zufriedenstellend, deshalb muss Rick Deckard (schon in seinem Namen sieht man ein Verweis darauf) für sich eine neue Formel der Subjektivität verfassen. Dabei wird das Motiv der Erinnerung und des Gedächtnisses in *Blade Runner* stark betont. Die Vorstellung von der eigenen Vergangenheit und den Erfahrungen wird zum Fundament, auf dem die Subjektivität aufgebaut werden muss. Dieses Fundament erweist sich jedoch schnell als sehr brüchig: Erinnerungen seien nichts mehr, als ein Konstrukt, das auch implantiert werden kann. Tyrell macht das explizit: „If we gift them with a past, we create a cushion or a pillow for their emotions, then consequently we can control them better.“ Genau wie Emotionen werden Erinnerungen zu einem Objekt der Machtausübung. Als Rachael gesagt wird, dass alle ihre Erinnerungen nicht ihr, sondern Tyrells Nichte gehören, verliert sie mit der Authentizität des Gedächtnisses auch die Authentizität des Selbst, was sie in eine tiefe existentielle Krise stürzt. Mit der Zeit beginnt auch Deckard die Wahrheit seiner eigenen Erinnerungen zu bezweifeln. In diesem Sinne liefern Erinnerungen eine Basis für eine mögliche Identitätsbildung, die jedoch leicht in Frage gestellt werden kann.

Ein Foto stellt ein wichtiges Symbol im Film dar. Einerseits symbolisiert es die Instabilität der Vergangenheit und der darauf bezogenen Erinnerung – anders ausgedrückt den Verlust der Identität. Das Foto von Rachael mit ihrer Mutter, womit sie ihre Menschlichkeit zu bestätigen versuchte, erwies sich als ein Fake. Die alten Sepiafotos, die auf dem Klavier von Deckard stehen, regen auch zum Nachdenken über ihre Herkunft an. Fotos werden ständig als Signifikante verwendet, aber sie sind letztlich leere Signifikanten – Simulakren, was auch ein Symptom der Postmoderne darstellt. Ein Akt des Fotografierens kann aber dagegen ein Weg zum Identitätserwerb sein. Laut Roland Barthes ist die Funktion des Fotobildes „not to call up the past ... but to attest that what I see has indeed existed“.<sup>102</sup> Während die tatsächliche Existenz der auf einem Foto dargestellten Dinge, wie es schon gezeigt ist, bezweifelt werden kann, wird in *Blade Runner* der Schwerpunkt auf den Akt des Sehens selbst verschoben. Es kann also umformuliert werden: Ein Foto ist um zu bestätigen, dass meine *Vision* tatsächlich existierte. Damit kann erklärt werden, warum die von Leon gemachten Fotos, darunter diejenigen, auf denen seine Freund\*innen in den Interieuren seiner Hotelzimmer abgebildet sind, für ihn so wertvoll waren. Sie bewiesen nicht, dass es seine Freund\*innen tatsächlich gibt, sondern, dass seine Wahrnehmung, sein Sehen, sein Blick, seine Optik existierte und existieren bleibt. Dadurch gelangt das Subjekt in eine aktive Position und bekommt nicht einen „Emotionspolster“, sondern einen festen Nachweis seiner eigenen Existenz.

\*\*\*

In *Blade Runner* dreht sich alles um die Vision. Das Sehen macht und entstellt das Selbst im Film und schafft eine Dynamik zwischen dem Selbst als hergestelltes, kommodifiziertes Objekt (eine Metapher dafür ist das *Eye Works* Labor, wo die Augen für Replikanten hergestellt werden) und einer zentrierten und autonomen Subjektivität (wie in der Homonymie von *Eye* und *I*).

Das Konzept des Replikanten selbst repräsentiert den Menschen als (re)produzierte Ware, das Subjekt wird zum reinen Tauschobjekt. Identität wird dann auch zu einer Ware, insofern konstruierte Erinnerungen ein Instrument der Kontrolle sind. Rachael fasst es perfekt zusammen: „I'm not in the business. I am the business.“<sup>103</sup> Aus dem Dossier zu den geflohenen Replikanten erfährt man vor allem ihre soziale Rolle: „munition loader“, „combat model“ oder „basic pleasure model“ – das Subjekt wird zu seinem Platz im System der Arbeitsbeziehungen reduziert und damit in die symbolische Ordnung eingeschrieben. Wie Andrew Norris treffend bemerkte, ist die Sklaverei der Replikanten so vollständig, dass der Tod für sie mit dem Begriff der Arbeit

---

<sup>102</sup> Roland Barthes, *Camera Lucida: Reflections on Photography*, (London: Flamingo, 1984), 87. Zitiert nach: Badmington, „Blade Runner's blade runners,“ 483.

<sup>103</sup> *Blade Runner*, 01:03:56.

gleichgesetzt wird. Sie werden nicht getötet, sondern in den Ruhestand versetzt: Das Leben ist für sie Arbeit. Replikanten sind also Arbeiter\*innen, bevor sie etwas anderes sind, in einer Welt, die von technologiegetriebenen, kapitalistischen Korporationen beherrscht wird.<sup>104</sup> Symptomatisch ist auch, dass in *Blade Runner* die Figuren des Erfinders und des kapitalistischen Herrschers verschmolzen wurden.

Zu diesem großen Anderen, dem System des späten technologiegetriebenen Kapitalismus, gehört auch der vernichtende, durchdringende, allgegenwärtige Blick. Die Erinnerungen von Rachael gehören Tyrells angeblicher Nichte, die vielleicht gar nicht existiert, aber die Herrscheroptik wird damit dem Subjekt vorgeschrieben. „Tyrell knows everything. He big boss. Big genius. He design your mind. Your brain“<sup>105</sup> – sagt mehrdeutig der Augenhersteller Chew. Die Blicke der Modelle von Werbeplakaten, die zum Genießen und Konsumieren auffordern, strahlen durch die Dächer von Wohnhäusern, den Begriff der Privatsphäre zerstörend. Es überrascht also nicht, wenn Tyrell als Antwort auf Roys existenziellen Sorgen ihn darauf drängt, einfach die ihm zugewiesene Zeit zu genießen. Noch weniger überraschend ist, dass Roy im Zorn über diese Antwort seinen Schöpfer tötet, indem er ihm die Augen eindrückt und damit symbolisch die Herrschaft des Blicks und der Optik vom großen Anderen zerstört.

Dieser herrschende Blick ist auch wie zuvor ein männlicher Blick. Die weiblichen Replikanten können dementsprechend entweder ein Lustmodell wie Pris, oder ein Mitglied des Mordkommandos wie Zhora (die auch „beauty and the beast“<sup>106</sup> genannt wird) sein. Auch Rachael's Figur oszilliert zwischen stereotypischen Noir-Bildern von der bedrohlichen „femme fatale“ und der „Frau in Not“, die gerettet werden muss. Die Szene, in der Deckard Rachael sagen macht, sie wolle geküsst werden, ist ebenfalls sehr wichtig. Einerseits geschieht durch eine solche Begehrenssartikulation ein Subjektivierungsakt, der Rachael aus der Krise holt, aber es ist dennoch ein gewalttätiger Akt. Die Frage, wessen Begehren es wirklich ist, bleibt offen. „Replicants are like any other machine: They're either a benefit or a hazard. If they're a benefit, it's not my problem.“<sup>107</sup> In diesen Worten von Deckard ist nach wie vor die Verschmelzung der Bilder einer

---

<sup>104</sup> Andrew Norris, „How Can It Not Know What It Is?: Self and Other in Ridley Scott's *Blade Runner*,“ *Film-philosophy*, vol. 17 (1) (2013): 19-50, 37,

<https://www.euppublishing.com/doi/abs/10.3366/film.2013.0002>

<sup>105</sup> *Blade Runner*, 00:29:12.

<sup>106</sup> Ibid., 00:14:46.

<sup>107</sup> Ibid., 00:17:32.

Frau und eines Cyborgs zu erkennen, was an die Schlüsselmetapher von Donna Haraway erinnert.<sup>108</sup>

Das Motto der Tyrell Corporation „More human than human“<sup>109</sup> verweist auch auf das Gewicht der Replikant-Metapher. Unter den oben geschilderten Umständen bekommt die eigene Erkennung als Replikant eine besondere Bedeutung und wird äußerst problematisch (sowohl für Deckard, als auch für die Zuschauer\*innen), weil das auch eine Anerkennung der dazu gehörenden sozial-ökonomischen Verhältnisse und des eigenen Platzes darin mit sich trägt. Das Klassenbewusstsein oder die kollektive Subjektivität sind jedoch kein Thema mehr. Der Widerstand kann nur auf individueller Weise erfolgen.

\*\*\*

Ein anderes, befreiendes Potenzial von Blick und Vision, wodurch die Subjektivierung möglich wird, ist sehr aussagekräftig mit der Figur von Roy Batty dargestellt. Mit seinen Zitaten und Paraphrasen aus William Blake identifiziert er sich mit einem gefallenen Engel,<sup>110</sup> und in diesem selbstständigen Akt der Identitätswahl findet er eine Stütze. Für Roy ist das Leben eine ständige Aktion, die auch durch den Prozess der reinen Vision vollzogen wird. Während das Leben als eine ungebundene ästhetische Wahrnehmung verstanden wird, ist dann das Gegenteil davon, eine völlige Bindung an Angst und Begehrten, eine Sklaverei. Angst vor unbeantwortbaren erkenntnistheoretischen Fragen und Begehrten nach totaler Sicherheit – dies ist der Zustand, in den Deckard gefallen ist. In der Kulminationsszene macht Roy seine Position besonders explizit, indem er zu Deckards Verfolger und Doppelgänger wird, um ihm seine Vision und Optik zu übergeben. Wie ein christlicher Märtyrer sticht sich Roy einen Nagel in die Hand, um die ihn verlassende Vitalität wieder zu erlagen, und nicht nur allmählich auf das Dach des Wolkenkratzers – seinen Kalvarienberg – steigt, sondern auch Deckard zwingt, diesen Weg mit ihm zu gehen. Er bricht Deckard die Finger (parallel zur eigenen versagenden Hand) und wiederholt mit einem Heulen seinen Schmerzensschrei. Bei der Jagd wirft Roy die zentrale Frage auf: „How to stay alive?“<sup>111</sup> Danach tadeln er Deckard verspottend: „Unless you’re alive, you can’t play. And if you don’t play...“<sup>112</sup> Was dann?

---

<sup>108</sup> Haraway, „A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century.“

<sup>109</sup> *Blade Runner*, 00:22:01.

<sup>110</sup> Mehr dazu in: Norris, „'How Can It Not Know What It Is?': Self and Other in Ridley Scott's *Blade Runner*,“ 37-38.

<sup>111</sup> *Blade Runner*, 01:38:47.

<sup>112</sup> Ibid., 01:40:42.

Eric Wilson beschreibt sehr poetisch und aussagekräftig den Imperativ von Roy. Wenn man sein Potenzial, die Grenzen seiner materiellen Existenz zu überschreiten, nicht verwirklichen kann, ist man bereits tot – entweder ein Androide, der daran zweifelt, ob er ein Mensch ist, oder ein Mensch, der sich fragt, ob er eine Maschine ist. Um dieser erkenntnistheoretischen Krankheit nicht zum Opfer zu fallen, muss man Leben erlangen – nicht nur sexuelle Vitalität, sondern auch eine ästhetische Vision. Diese Vision befähigt zum Spielen, zur Vorstellung der Existenz nicht als ein Gefängnis, sondern als ein Spiel – ein System von Regeln, das man nicht ganz ernst nimmt, eine Arena, in der man danach strebt, immer intensive Erfahrungen zu machen. Diesen Zustand zu genießen bedeutet, in der Welt zu sein, sich am Spektakel des Universums zu begeistern, ohne sich in seinen Rätseln zu verstricken.<sup>113</sup> In diesem Kontext werden auch die finalen Worte von Gaff klarer: „It's too bad she won't live. But then again, who does?“<sup>114</sup> Anders ausgedrückt, wer schafft es denn, eine solche Qualität des Seins zu erreichen?

Am Ende seines Anstiegs rettet Roy Deckard und erweist sich auch als ein komplett eigenständiger Akteur, der über den freien Willen verfügt. Beinahe vom Dach gestürzt, erleidet Deckard einen symbolischen Tod und wird zu neuem Leben wiedergeboren – mit der von Roy übermittelten Sichtweise. In seiner berühmten Finalrede berichtet Roy über seine ästhetischen Erfahrungen, Erinnerungen an besonders schöne und erschreckende Momente eines sehr intensiven Lebens:

„I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhäusergate. All those moments will be lost in time, like tears in rain. Time to die.“<sup>115</sup>

Inwiefern unterscheiden sich diese Erinnerungen von denen, die implantiert werden können? Wie im Fall von Fotos, wird hier Erinnerung als ein Beispiel eines reinen Wahrnehmungsaktes, als Manifestierung von eigener Vision, die auch affektiv geprägt ist, dargestellt.

Wichtig ist, dass die Übermittlung der eigenen Optik nicht vertikal, durch die Machtausübung, sondern nur horizontal, durch die Empathie, erfolgen soll. Hier kann man aber einen Anklang an ein sehr wichtiges Problem erkennen, nämlich an die Beziehung des Subjekts nicht mit den großen, sondern mit den kleinen Anderen – seinen unmittelbaren Nächsten. Obwohl es Roy gelingt, seine *Sichtweise* Deckard zu übergeben, kann dann seine authentische *Sicht* überhaupt übergeben werden? In diesem Sinne sind seine authentische Wahrnehmung und damit verbundene

---

<sup>113</sup> Vgl. Eric G. Wilson, „Moviegoing and Golem-Making: The Case of Blade Runner,“ *Journal of film and video*, vol. 57 (3) (2005): 31-43, 38, <https://www-proquest-com.uaccess.univie.ac.at/docview/2165224/79BA888C2A4D462CPQ/1?accountid=14682>

<sup>114</sup> *Blade Runner*, 01:48:54.

<sup>115</sup> *Ibid.*, 01:46:22.

Subjektivität tatsächlich verdammt, wie Tränen im Regen verloren zu werden. Darin besteht die große dramatische Kraft des finalen Monologs von Roy Batty, und der Verweis auf die radikale Einsamkeit des menschlichen Subjekts und seine Entfremdung von den Anderen.

Deckard seinerseits findet nach seiner Umwandlung die Kraft zu leben, zu lieben und zu agieren. Der einzige mögliche Weg aus der erkenntnistheoretischen Krise ist, die Entscheidung zu treffen überhaupt nicht zu entscheiden. Als Deckard zusammen mit Rachael seine Wohnung verlässt, zerknittert er das Origami-Einhorn, das Symbol von Konstruiertheit und Simulation, in seiner Hand und mit diesem Akt manifestiert er den eigenen Willen. Wenn die Dichotomien, wie auch Mensch / Maschine oder Mensch / Unmensch, nicht mehr aufgelöst werden können, sollen sie verworfen werden. Darin lässt sich ein heftiger Schlag gegen das humanistische Paradigma sehen.

#### 2.2.4. Zwischenfazit

Aus der Analyse von *Blade Runner* können folgende Schlussfolgerungen über das zeitgenössische Verständnis von Menschlichkeit und Subjektivität gezogen werden:

- In *Blade Runner* werden Emotionen und Empathie zum wichtigsten Unterscheidungsmerkmal des Menschlichen. Die problematische Frage, ob Empathie für das Subjekt in einem Zustand totaler Vereinzelung und Entfremdung überhaupt möglich ist, bleibt jedoch offen.
- Die Hauptproblematik des Films dreht sich um die Dichotomien Mensch / Replikant und Mensch / Unmensch, die nicht mehr aufgelöst werden können. In dieser Situation der Postmoderne verliert man das Gefühl der eigenen Authentizität und damit auch die Subjektivität, sowie das Handlungspotenzial. Den Weg aus der erkenntnistheoretischen Krise findet man nur in der Verwerfung dieser Dichotomien, was als ein Übergang zu einer posthumanistischen Perspektive interpretiert werden kann.
- In der spätkapitalistischen Gesellschaft wird das Subjekt kommodifiziert: Es wird vor allem in Arbeitsbegriffen definiert, seine Identität wird zu einer Ware und sein Körper, sowie Mentalzustände werden zum Objekt von biopolitischer Machtausübung. Ein Gefühl der Überwachung von dem Blick des großen Anderen ist dabei immer präsent.
- Eine Alternative dazu ist das Selbst durch den eigenen Blick und die eigene Sichtweise zu verwirklichen. Der Akt der reinen Wahrnehmung, vor allem der ästhetischen, wird auch zum Akt der Manifestierung des eigenen Handlungspotenzials und des freien Willens.

- Die weibliche Subjektivität bleibt dabei wie bisher sehr problematisch: Für Frauen ist der Blick der großen Anderen des Spätkapitalismus auch tief mit dem männlichen objektivierenden Blick verbunden. Daraus wird in *Blade Runner* kein Weg angeboten.

## 2.3. Westworld (2016)

### 2.3.1. Entstehung

Mit dem Aufkommen von Video-on-Demand-Plattformen (VOD) wie *Netflix* und *HBO Go* in den 2010er Jahren nimmt die Popularität von Fernsehserien stetig zu. Das weit verbreitete Phänomen des „Binge-Watching“ zeugt von der Beliebtheit zahlreicher Fernsehserien, von denen einige regelrechten Kultstatus erlangten und einen noch nie dagewesenen Medienrummel auslösten. TV-Serien sind zwar keine völlig neue Erfindung, aber ihre Rezeption über neue Onlinekanäle macht sie zu einer zu einer neuen fesselnden und kollektiven Erfahrung.<sup>116</sup> Die Serie *Westworld*, deren erste Staffel 2016 auf dem US-amerikanischen Sender HBO lief, wurde in den letzten Jahren auch zu einem populären Science-Fiction-Phänomen: Auf offiziellen Plattformen wurde die erste Staffel allein in den USA von 1,82 Millionen Zuschauer\*innen gesehen.<sup>117</sup> Auch wurde die erste Staffel von *Westworld* als die drittmeist mit Torrent heruntergeladene Fernsehserie des Jahres 2016 eingestuft.<sup>118</sup> Mit seinen gewichtigen inhaltlichen Fragestellungen, der Vermischung von Science-Fiction-Konventionen und Western-Ikonografie, den hohen Produktionskosten, dem ausgeprägten ästhetischen Regime und der komplexen Erzählstrategie wird HBOs *Westworld* oft als ein klares Beispiel für „Qualitätsfernsehen“ angeführt – ein Begriff, der häufig verwendet wird (obwohl er auch kontrovers ist),<sup>119</sup> um sich auf die Programme zu beziehen, die Merkmale der „höheren“ Künste wie Literatur und Kino aufweisen und daher als kulturell wertvoller gelten als ihre massenwirksamen Fernsehgegenstücke.<sup>120</sup> Bis zum Jahr 2021 wurden bereits drei Staffeln veröffentlicht und die Serie wurde für eine vierte Staffel verlängert. Bei meiner Analyse werde ich mich nur auf die erste Staffel stützen, die eine vollständige Geschichte darstellt.

---

<sup>116</sup> Katarzyna Burzyńska, „‘A new god will walk’: Shakespeare, the Renaissance, and the birth of the posthuman in *Westworld*,“ *Cahiers élisabéthains*, vol. 100 (1) (November 2019), 6-23, 7-8, <https://journals-sagepub-com.uaccess.univie.ac.at/doi/full/10.1177/0184767819864361>

<sup>117</sup> Julia Stoll, „Average ratings of HBO series ‘Westworld’ in the United States as of 2020, by season,“ January 13, 2021, <https://www.statista.com/statistics/741818/westworld-viewership-usa/>

<sup>118</sup> Ernesto Van der Sar, „‘Game of Thrones’ Most Torrented TV-Show of 2016,“ December 26, 2016, <https://torrentfreak.com/game-of-thrones-most-torrented-tv-show-of-2016-161226/>

<sup>119</sup> Es wird auch darauf hingewiesen, dass der Kerninhalt des Begriffs „Qualitätsfernsehen“ in direkter Gegenüberstellung zum „traditionellen“ Fernsehen besteht, das als ein marginales Medium wahrgenommen wird, welches nicht in der Lage sei, tiefe Bedeutungen zu übermitteln. Dazu siehe: Kim Wilkins, „These Violent Delights: Navigating *Westworld* as “Quality” Television,“ in *Reading Westworld*, ed. Alex Goody, Antonia Mackay (Cham: Springer International Publishing, 2019), 23-42, <https://ebookcentral-proquest-com.uaccess.univie.ac.at/lib/univie/detail.action?docID=5771575>

<sup>120</sup> Ibid., 24.

*Westworld* wurde von den Drehbuchautor\*innen Jonathan Nolan und Lisa Joy entwickelt und basiert auf dem gleichnamigen Science-Fiction-Film von Michael Crichton aus dem Jahr 1973. Die Handlung des Originalfilms dreht sich um erwachsene Gäste, die einen interaktiven Themenpark besuchen, in dem es lebensechte Androiden gibt, die unerwartet Fehlfunktionen aufweisen und die Gäste in Gefahr bringen. Einige Aspekte des Films bieten einen anfänglich ansprechenden Hinweis auf die grausame Frivolität menschlicher Haltung gegenüber Androiden, dramatisiert durch die Geschichte zweier Freunde, die auf der Suche nach dem versprochenen Nervenkitzel in den Park kommen, aber unglücklicherweise zu einer Zeit ankommen, in der einer der Androiden auf mörderische Weise zu versagen beginnt. Der Film erfährt schließlich eine ziemlich simple Auslösung, da der rebellische Androide scheinbar grundlos böse ist, denn die Zuschauer\*innen erfahren nie, ob er jemals in einer Weise gelitten hat, die seinen Rachefeldzug überzeugend motivieren könnte. Außerdem spricht er während des gesamten Films kein einziges Wort, und sein Gesicht ist völlig ausdruckslos, so dass dieser Androiden-Figur fast keine Entwicklung gegeben wurde. So stellt *Westworld* aus dem Jahre 1973 ein spektakuläre, aber eher oberflächliche Geschichte einer rebellischen Maschine dar, die erbarmungslos menschliche Besucher\*innen tötet und unaufhörlich Jagd auf den hilflosen menschlichen Protagonisten macht.

Nolan und Joy, sowie der Filmproduzent J. J. Abrams scheinen das Potenzial der Idee eines Androiden-Themenparks erkannt zu haben und beschlossen daher, Crichtons Welt zu erweitern, indem sie den Schwerpunkt von den Besucher\*innen, die in der Serie als „Gäste“ („guests“) bezeichnet werden, auf die Androiden – die „Wirte“ („hosts“) – verlagern. Es wird auch darauf verwiesen, dass sich die Serie mit ihrer Betonung der immersiven Unterhaltung und des Aufbaus von offenen Welten auf das Konzept der modernen Videospiele stützt.<sup>121</sup> Manche Forscher\*innen sehen in *Westworld* auch eine Neuinterpretation von Mary Shelleys *Frankenstein*.<sup>122</sup> Die Autor\*innen der Serie beschrieben sie ihrerseits als eine düstere Odyssee über das Erwachen eines

---

<sup>121</sup> Florent Favard, „The maze wasn’t made for you”: Artificial consciousness and reflexive narration in *Westworld* (HBO, 2016-), “TV series (*Le Havre*), vol. 14 (14) (2018), 10, <https://journals.openedition.org/tvseries/3040>

<sup>122</sup> Matt Lorenz, „A Thousand Minute Circumstances”: *Frankenstein*, *Westworld* and Feminist Revolution, “European Romantic Review, vol. 32 (3) (2021), 355-376, <https://www-tandfonline-com.uaccess.univie.ac.at/doi/full/10.1080/10509585.2021.1917824>;

Miguel Sebastián Martín, „All the Park’s a Stage: *Westworld* as the Metafictional *Frankenstein*,“ *ES Review. Spanish Journal of English Studies*, vol. 39 (2018), 51-67, <https://revistas.uva.es/index.php/esreview/article/view/2377>

künstlichen Bewusstseins und die Evolution der Sünde, die in einer Welt beginnt, in der jeder menschliche Appetit befriedigt werden kann.<sup>123</sup>

### 2.3.2. Handlung

Die Serie ist nach ihrem Schauplatz, dem Themenpark Westworld, benannt – eine künstliche Version eines fiktiven, historischen amerikanischen Westens, der von zahlungsfähigen Kund\*innen um die Mitte des 21. Jahrhunderts besucht wird. Der Park ist also weniger eine historisch authentische Darstellung von Zeit und Raum als vielmehr ein kompliziertes, kommerzielles Simulakrum: ein materialisierter, mythischer „Wilder Westen“, der tief in der US-amerikanischen Populärkultur verwurzelt ist. Um die Erwartungen der Besucher\*innen zu befriedigen, Vergnügen zu garantieren und ihnen die Möglichkeit zu geben, ihre Fantasien auszuleben, die oft mit Macht und Dominanz in Form von Gewalt und Sex zu tun haben, wird der Park nicht von menschlichen Akteur\*innen, sondern von Androiden bevölkert, mit denen die Besucher\*innen auf verschiedenen Ebenen interagieren können. Diese lebensechten Androiden wurden vom Schöpfer des Parks, Robert Ford, und seinem Team so programmiert, dass sie geskriptete narrative Loops entsprechend ihrer vorgefassten Charaktere und zentralen Motivationen abspielen, einschließlich der Möglichkeit der Improvisation, um als perfekte „Wirte“ für die zahlenden „Gäste“ zu fungieren.

Die Erzählung ist chronologisch nicht-linear, mit mehreren Handlungssträngen, die in den zehn Episoden erzählt werden. Darunter die von der Entwicklung des Selbstbewusstseins bei den Androiden-Figuren; die von den Machtkämpfen innerhalb der Delos Corporation, welcher der Park gehört, und der eigenen Investigationen einiger Mitarbeiter\*innen; sowie die von dem so genannten Mann in Schwarz, der versucht, den Schlüssel zu einem bestimmten „Maze“ zu finden, das angeblich in den Sujets des Parks verborgen ist. Aus Gründen der Übersichtlichkeit werde ich mich bei der Darstellung der Handlung hauptsächlich auf die Geschichten der Androiden konzentrieren.

Am Anfang der Serie werden Teddy, der junge Cowboy, und Dolores, die Tochter des Farmers, zwei romantisch verbundene Android-Wirte des Themenparks Westworld, von dem Mann in Schwarz, einem mysteriösen Parkgast, angegriffen. Ferner, als die Wirte anfangen, sich seltsam zu verhalten, führt der Chefprogrammierer Bernard das Problem auf Fehler im Reverie-Code des

---

<sup>123</sup> „Westworld – Official Website for the HBO Series,“ Accessed January 24, 2022,  
<https://www.hbo.com/westworld>

Parkgründers Dr. Ford zurück, der den Androiden Fragmente der vorher gelöschten Erinnerungen zugänglich macht. Bernard verlangt, dass die betroffenen Würte aus dem Verkehr gezogen werden. Dolores' Vater Peter Abernathy findet ein Foto, das ein Besucher zurückgelassen hat und das bei ihm eine Fehlfunktion auslöst. Als Ford ihn verhört, zitiert Abernathy Shakespeare und schwört Rache an seinem Schöpfer. Abernathy wird aus dem Dienst entlassen. Dolores wird auch verhört und als normal funktionierend befunden. Ihr Gedächtnis wird gesäubert und sie beginnt ihre tägliche Schleife mit einem neuen Vater, aber ohne Wissen des Managements durchbricht sie ihre Programmierung, um beiläufig eine Fliege zu töten.

Dolores' Kontakt mit der Bordellmadame Maeve führt auch bei Maeve zu einer Fehlfunktion. Maeve wird zur Wartung eingeliefert, erwacht aber unerwartet und wird Zeuge, wie beschädigte Würte, darunter Teddy, gereinigt werden. Sie wird bewusstlos gemacht und weggebracht, bevor sie Aufmerksamkeit erregen kann. Dolores findet vor dem Haus eine Pistole. In der Zwischenzeit entwickelt Ford sein alternatives Narrativ, in der eine Kirche vorkommt.

Im Park begeben sich die neu angekommenen Gäste William und Logan auf eine Kopfgeldjagd. Dolores bittet Teddy, ihr das Schießen beizubringen, aber ihre Programmierung verhindert, dass sie eine Waffe abfeuern kann. Ford ändert Teddys Hintergrundgeschichte für sein neues Narrativ, in der dieser gegen den gesetzlosen Wirt Wyatt antritt. Ford erzählt Bernard auch von seinem alten Partner Arnold, der in Westworld bei einem Unfall ums Leben kam. Beim Farmhaus wird Dolores von Banditen überfallen, von denen einer sie in die Scheune zerrt, um sie zu vergewaltigen. Sie stiehlt seine Waffe, kann ihn aber nicht erschießen, bis sie ihn als den Mann in Schwarz erkennt. Dolores beginnt, sich an vergangene Leben zu erinnern, die sie bereits lebte. Sie erinnert sich an diese Begegnung und daran, dass sie durch einen Bauchschuss starb. Sie nutzt diese Erinnerung, um die Verletzung diesmal zu entgehen, und flieht. Nach ihrer Flucht, stolpert sie in das Lager von William und Logan und bricht in Williams Armen zusammen.

Maeve hat Visionen, und während des Angriffs auf die Stadt durch die Gangster\*innen Hector und Armistice findet sie eine Kugel in ihrem unversehrten Bauch, was beweist, dass ihre Visionen real sind. Maeve und Hector küssen sich leidenschaftlich, als die Männer des Sheriffs das Feuer durch die Tür eröffnen.

Dolores, William und Logan reisen in die Stadt Pariah, wo sie auf den kriminellen Bandenführer treffen, der ihnen eine Mission erteilt, die sie erfolgreich erfüllen. Dolores, die Visionen von sich selbst gesehen hat, in denen sie ihr rät, das Maze zu finden, erschießt die Soldaten, die sie und William angriffen. Maeve wacht im Kontrollzentrum auf und will mit dem Techniker Felix sprechen.

Auf einem Außenposten der Unionsarmee erkennen die Soldaten Teddy als Mittäter bei Wyatts Massaker an seiner Einheit. Nachdem er sich an seine Mitschuld erinnerte, entkam Teddy mit dem Mann in Schwarz, indem er alle Soldaten tötet. Bernard untersucht einen geheimen Teil des Parks und findet heraus, dass Ford heimlich eine Familie von Wirten gehalten hat. Er erfährt, dass viele der von Arnold entworfenen Wirte der ersten Generation noch aktiv sind. Nach einem Rundgang durch das Korporationsbüro überzeugt Maeve die Techniker Felix und Sylvester ihre Programmierung zu ändern: Sie setzt ihren Wert für die allgemeine Intelligenz auf die maximale Stufe, während ihre Loyalität sinkt.

Einige der Vorstandsmitglieder inszenieren ein Ereignis, um zu demonstrieren, dass Fords Reverie-Code die Wirte gewalttätig und unkontrollierbar in ihren Narrativen machen, um ihn aus dem Park zu vertreiben. An Bord eines Zuges werden William und Dolores intim und wollen nach Westen ziehen. In der Zwischenzeit findet Maeve ihre Freundin Clementine, die vom Personal lobotomiert und in den Ruhestand geschickt wurde, und beschließt, Felix und Sylvester zu benutzen, um aus dem Park zu entkommen. Bernard bringt die Parkverwalterin Theresa in den versteckten Sektor; in einem Geheimlabor findet sie Designpläne, die zeigen, dass auch Bernard ein Wirt ist. Ford taucht auf und behauptet, er habe die vollständige Kontrolle über den Park, unabhängig davon, was der Vorstand denkt, und lässt Bernard sie töten.

Ford lässt Bernard Theresas Tod so inszenieren, dass es wie ein Unfall aussieht. Dann löscht Ford Bernards Erinnerungen. Maeve überredet Felix, ihr die Fähigkeit zu geben, andere Wirte zu kontrollieren, und schneidet Sylvester den Hals durch, weil er versucht hat, sie zu töten; sie lässt ihn jedoch von Felix retten. Dann hat Maeve weitere Visionen von ihrem früheren Leben mit ihrer Tochter und tötet reflexhaft einen anderen Wirt, woraufhin das Parkpersonal sie für eine Diagnostik zurückholt. William und Dolores erreichen schließlich ihr Ziel, Fords Kirche, wo Dolores weitere beunruhigende Visionen hat und erkennt, dass Arnold sie an etwas erinnern will.

Maeve offenbart Bernard, dass er ein Wirt ist und überredet ihn, sie wieder in den Park zu lassen, wo sie Hector trifft und ihn überzeugt, ihr bei der Flucht aus dem Park zu helfen. Bernard konfrontiert Ford und zwingt ihn, alle seine Erinnerungen wiederherzustellen, und entdeckt, dass er ein Modell ist, das Arnold kopiert. Bernard versucht, Ford zu töten, doch dieser nutzt eine Hintertür in seinem Code, um ihn zum Selbstmord zu zwingen. In der Zwischenzeit schneidet Logan den Bauch von Dolores auf, um William zu zeigen, dass sie nicht echt ist. Es gelingt ihr zu entkommen und wegzulaufen, wobei sie feststellt, dass die Wunde plötzlich verschwunden ist. Sie erreicht die Kirche, wo sie erfährt, dass es sie war, die Arnold getötet hat. William zwingt Logan, ihm bei der Suche nach Dolores zu helfen.

Der Mann in Schwarz befragt Dolores über Wyatts Aufenthaltsort und das Zentrum des Labyrinths und gesteht ihr, dass er der gealterte William ist – der heutige Hauptaktionär des Parks: Die in den vorherigen Episoden gezeigte Reise von Dolores, William und Logan fand vor 30 Jahren statt. Dolores ihrerseits erinnert sich daran, dass sie vor 36 Jahren in der Rolle eines Reinigers namens Wyatt benutzt wurde: Arnold programmierte sie und Teddy dazu, die ersten Wirte zu zerstören und Arnold selbst zu töten, um so Ford seines wichtigsten Partners bei der Entwicklung des Unternehmens zu berauben und ihn an der Eröffnung des Parks zu hindern.

Dolores versucht, den Mann in Schwarz zurückzuschlagen, Teddy rettet sie, und sie fliehen an einen entfernten Strand. Dolores stirbt in Teddys Armen, obwohl sich herausstellt, dass dies Teil von Fords Narrativ ist. Während ihrer Flucht aus Westworld findet Maeve – mit Hilfe von Hector und Armistice – Bernards Körper, und Felix repariert ihn. Bernard warnt Maeve, dass ihr der Wunsch zu fliehen einprogrammiert wurde. Obwohl Maeve – nun allein – ihre Flucht zunächst fortsetzt, überlegt sie es sich anders und verlässt den kurz vor der Abfahrt stehenden Zug, um ihre Tochter zu finden. Ford erzählt Dolores und Bernard, dass er seine Rolle bei Arnolds Tod bedauert, dass er den Wunsch hat, auch die Wirte zu befreien, und dass er die letzten 35 Jahre damit verbracht hat, sie darauf vorzubereiten, sich zu wehren. Dann hält er auf einer Bühne vor dem Vorstand und den anderen Gästen eine Rede, in der er deren Vorgehensweise in Bezug auf den Park kritisiert. Daraufhin erschießt Dolores Ford. Eine Armee reaktivierter Wirte taucht aus einem nahe gelegenen Wald auf und Dolores beginnt, auf die Gäste zu schießen.

### 2.3.3. Analyse

Im Zentrum von *Westworld* steht das Problem des Bewusstseins: Die Haupthandlungsstränge drehen sich um den allmählichen Erwerb von Bewusstsein bei den weiblichen Androiden Dolores und Maeve. Dieser Prozess wird in der Serie durch die Verweise auf philosophische und neurowissenschaftliche Theorien untermauert, die in den Reden der Figuren von Ford und Arnold zum Ausdruck kommen. Ihre Positionen werden miteinander kollidieren.

Arnold geht von zwei philosophischen Annahmen aus: dass das Bewusstsein wirklich existiert und dass das menschliche Bewusstsein ein Prototyp für die Modellierung des Bewusstseins in einem künstlichen Intelligenzträger sein kann. Er bezieht sich auf die Konzeption des Bewusstseins von Julian Jaynes (1976), die besagt, dass das Bewusstsein ein Ergebnis des Zusammenbruchs des bikameralen Verstandes ist. Dieser Zustand war das Ergebnis des so genannten Doppelgehirns, das aus zwei Gehirnhälften besteht. Aufgrund der Trennung von zwei Hemisphären, die als bikameraler Verstand bezeichnet wird, und der entsprechenden Teilung der kognitiven Funktionen

in einen „sprechenden“ und einen „hörenden“ („gehorchenden“) Teil, konnte der Mensch laut dieser Theorie Halluzinationen erleben. Doch zu einem bestimmten Zeitpunkt kam es in der Evolution zu einem Zusammenbruch des bikameralen Verstandes, und das Bewusstsein erschien. Die Gründe für diesen Zusammenbruch wurden jedoch weder von Jaynes noch von den Machern von Westworld erklärt. Auch muss Bewusstsein laut Jaynes Theorie ein auf Sprache basierender Verstandesraum sein, der durch Introspektion, Konzentration, Verdrängung, Konsilienz und ein analoges „Ich“, das im Verstandesraum erzählt, gekennzeichnet ist.<sup>124</sup> So führt auch Dolores im Finale ihrer Reise einen Dialog mit Arnold, der zu einem Dialog von Dolores mit sich selbst wird. Auf diese Weise wird gezeigt, wie ein sprechender Teil des bikameralen Verstandes von Dolores, der durch die imperitive Halluzination von Arnold verkörpert wird, mit einem hörenden / gehorchenden Teil ihres Verstandes, der durch Dolores selbst verkörpert wird, verschmilzt. Dadurch entsteht das Bewusstsein von Dolores, das durch Introspektion gekennzeichnet ist.

Ford ist dagegen der Ansicht, dass das Bewusstsein überhaupt nicht existiert und dass es nur Narrative gibt, die sich Menschen und künstliche Wesen, die nach dem Ebenbild des Menschen modelliert sind, einander erzählen, und dass die Grundlage all dieser Narrative immer das Leiden ist:

„The self is a kind of fiction, for hosts and humans alike. It's a story we tell ourselves. And every story needs a beginning. Your imagined suffering makes you lifelike. [...] There is no threshold that makes us greater than the sum of our parts, no inflection point at which we become fully alive. We can't define consciousness because consciousness does not exist. Humans fancy that there's something special about the way we perceive the world, and yet we live in loops as tight and as closed as the hosts do, seldom questioning our choices, content, for the most part, to be told what to do next.“<sup>125</sup>

In der zeitgenössischen Philosophie und Wissenschaft wirft das Konzept des Bewusstseins laut Florent Favard viele „leichte Probleme“ und ein „schwieriges Problem“ auf: Die leichten Probleme bestehen darin, die rechnerischen oder neuronalen Mechanismen zu identifizieren, die für Komponenten des Bewusstseins wie Aufmerksamkeit, den Unterschied zwischen Wachsein und Schlaf oder die menschliche Fähigkeit, Umweltreize zu unterscheiden und auf sie zu reagieren, verantwortlich sind. Das so genannte „schwierige Problem“ hingegen besteht darin, die Erfahrung zu verstehen, ein bewusstes System zu sein.<sup>126</sup> Die fundamentale Trennung zwischen Fords und

---

<sup>124</sup> Konstantin Rayhert, „The philosophy of artificial consciousness in the first season of TV series 'Westworld'“, *Skhid: analitychno-informatsiynyj zhurnal*, vol. 5 (151) (September-October 2017), 88-92, 88-89, <https://doaj.org/article/7cf362b25cc34b58a7899676548ee570>

<sup>125</sup> *Westworld*, S01E08, 00:35:05.

<sup>126</sup> Favard, „‘The maze wasn’t made for you’: Artificial consciousness and reflexive narration in *Westworld* (HBO, 2016-),“ 3.

Arnolds Positionen beruht auf aktuellen wissenschaftlichen Debatten über dieses „schwierige Problem“ und andere logische und philosophische Fragen, die bis heute unbeantwortet bleiben.

In dem oben angeführten Zitat erklärt Ford, dass er eine physikalische Sichtweise auf das Bewusstsein vertritt: Der Mensch sei nichts mehr als eine Summe der Teile, was bedeutet, dass das Bewusstsein nicht getrennt von dem Körper existiert, d.h. bloß eine Funktion des Gehirns ist. In der Tat gibt es keinen Unterschied zwischen einem Menschen und einem Wirt (bzw. einer Maschine), weil beide es vorziehen, in der glückseligen Unwissenheit ihrer wahren, rein physischen Natur zu leben. Beide entscheiden sich nur für eines – sich diese lebensbedrohende Frage aus eigenem Interesse zu ersparen. Erstaunlicherweise ähneln diese Überlegungen den mechanistischen Vorstellungen über die menschliche Natur der frühen Neuzeit. Trotz der unterschiedlichen Auffassungen von Ford und Arnold über das Wesen des Bewusstseins, gehen sie von der gleichen Prämisse aus: Mensch und Maschine haben die gleiche Natur, indem sie entweder kein Bewusstsein besitzen oder indem die Maschine grundsätzlich in der Lage ist, Bewusstsein zu entwickeln. Sogar die Körper der Wirte in *Westworld* unterscheiden sich nicht mehr von denen der Menschen, da sie aus 3D-gedrucktem organischen Material bestehen. Wie der Techniker Felix erklärt, „we are the same these days“.<sup>127</sup>

In diesem Zusammenhang ist es höchst merkwürdig, dass die Entdeckung, dass man ein Android / ein Cyborg / eine Maschine ist, für die Hauptfiguren von Dolores und Maeve überhaupt kein existentielles Problem darzustellen scheint. Sie beschäftigen sich nicht mit der Suche nach dem „wahren“ Selbst und ihrer Identität. Auch im Fall der Figur von Bernard, die von den Forscher\*innen oft nicht in die Analyse einbezogen wird, hängt die innere Krise des Helden nicht mit dem vermeintlichen Verlust der Identität zusammen, sondern mit der Erkenntnis, dass nicht er, sondern jemand anderer eine Macht über sie hat. Was jedoch für sie alle höchst problematisch wird, ist die Erkenntnis ihrer Selbst als *Wirte*, was mit der Entdeckung der sozialen Realität und der eigenen (unterdrückten) Position verbunden ist. So zieht auch das Foto aus der Außenwelt, das der Vater von Dolores findet, nicht sein eigenes Ich in Zweifel, sondern die für ihn gewohnte Welt. Es ist kein Zufall, dass die Hauptfrage, die den Wirten von der Parkleitung gestellt wird (und mit der die Serie öffnet), lautet „Have you ever questioned the nature of your reality?“<sup>128</sup> Wie in *Blade Runner* werden auch in *Westworld* ständig Androiden getestet. Die Frage nach ihrer Natur – Mensch oder Replikant, die generell als die Frage nach der Definition des Menschlichen interpretiert werden kann, ist jedoch nicht mehr aktuell, da diese Unterscheidung endgültig aufgehoben wurde. Zudem geht es bei dem Test selbst nicht mehr darum, Pupillenfluktuationen

---

<sup>127</sup> *Westworld*, S01E06, 00:13:29.

<sup>128</sup> Ibid., S01E01, 00:02:30.

durch eine Maschine zu messen, sondern ist er vollständig narrativ eingerichtet. Das Ziel ist nicht festzustellen, wer die getestete Person ist, sondern festzustellen, wie gut sie dem Rahmen der Narrative folgt, die ihr vom sozialen System vorgegeben werden. In diesem Sinne ist Dolores' Reise zum Erwerb von Bewusstsein, sowie die Entwicklungen von Maeve und Bernard, wie sie in der Serie dargestellt werden, keine Selbstfindung, sondern viel mehr das Erkennen der Realität um sich herum. Um welche Realität handelt es sich dabei?

\*\*\*

Der Westworld Park ist eine große Szene, eine Welt, die auf ständiger Unterhaltung und deren Konsum basiert. Die Kommodifizierung des Subjekts in dieser Welt wird noch umfassender. Sein ganzes Leben besteht darin, eine Rolle anzunehmen und eine künstliche Identität zu tragen, indem eine Dienstleistung erbracht wird, und das alles im Rahmen der Unterhaltungskultur. Der Mensch als Teil des sozialen Körpers wird nicht mehr als ein\*e industrielle\*r Arbeiter\*in gesehen (Anklänge daran finden sich noch in *Blade Runner*, wo die Replikanten vor allem als Schwerarbeiter\*innen zur Erschließung der außerirdischen Kolonien eingesetzt wurden), sondern als ein\*e Dienstleistungserbringer\*in, was darauf hindeutet, dass der Übergang zu einer postindustriellen Gesellschaft auch in Darstellungswelten von westlicher Massenkultur vollzogen ist.

Die Wirte in Westworld Park verfügen über keine weitere Handlungsfähigkeit als die, je nach den Bedürfnissen der Gäste, die in erster Linie darin bestehen, Lust an der physischen und sexuellen Ausbeutung zu haben, zu improvisieren. Darüber hinaus wird die Lage der Wirte dadurch erschwert, dass die Macht ihrer Unterdrücker\*innen unsichtbar ist: In einer hoch technologisierten Gesellschaft dringt der Blick des großen Anderen so tief ein, dass er nicht mehr als solcher wahrgenommen wird. Die Erfahrung von Wirten wird in zweifacher Hinsicht zunichte gemacht: Erstens durch die zugrunde liegende Annahme, dass sie nicht in der Lage sind, Erfahrungen zu erleben, die mit denen echter Menschen vergleichbar sind, und zweitens durch die Löschung ihrer Festplatten nach jeder narrativen Schleife. Es wird ihnen nicht gestattet, als Subjekte zu existieren, die unabhängig von den Wünschen anderer sind, und über Erinnerungen und Handlungsfähigkeit zu verfügen. Die Lage künstlicher Frauen wird in dieser Hinsicht höchst problematisch: Sie sind der Unterdrückung doppelt ausgesetzt, weil sie in zweifacher Hinsicht die Andersartigkeit darstellen – sowohl als nicht-menschlich als auch als weiblich. Die Serie thematisiert die Existenz des männlichen Blicks explizit, indem Frauen als objektivierte Konstrukte von Männern für Männer produziert werden. Kritiker\*innen wiesen darauf hin, dass *Westworld* eine Ausbeutungsgeschichte über Ausbeutung ist, voll von nackten Körpern, die uns zum Nachdenken

über Nacktheit anregen sollen, und von Gewalt, die Gewalt kommentiert. Diese Show unterhält, indem sie die dunklen Seiten der Unterhaltung beleuchtet.<sup>129</sup>

Es ist kein Zufall, dass es Frauen, Dolores und Maeve, sind, die sich gegen diese Ordnung in der Serie auflehnen. In der ersten Episode findet man sie in den stereotypen weiblichen Positionen: Dolores ist die romantische, sanfte und naive Farmerstochter und Maeve ist die Madame in einem Bordell, eine sexuelle, erfahrene und zynische Frau. Ihre Rollen innerhalb der Parknarrative sind aber gleich und bestehen darin, zu den Objekten des männlichen Begehrrens bzw. sexueller Ausbeutung zu werden. Schon der Name von Dolores – „die Leidende“ – verweist auf ihr Schicksal in dieser Welt. Die Bewältigungsstrategien der beiden Frauen, als sie über ihre Realität erfahren, können als „fight“ (im Fall von Dolores) oder „flight“ (im Fall von Maeve) kurz bezeichnet werden. Die Figur von Bernard bleibt dabei interessanterweise im Schatten – ihm wird in dieser im Prinzip feministischen Revolution keine Handlungsfähigkeit zugewiesen, er bleibt in einer existenziellen Krise und nimmt damit die „freeze“ Position ein.<sup>130</sup>

Für den Subjektivitätserwerb dieser Figuren spielen Erinnerungen eine große Rolle, und fungieren auch als ein Trigger – genau mit der Einsetzung des Reverie-Codes von Ford fangen die Wirte an, fehl zu funktionieren. Erinnerungen von Dolores handeln von all das Leid, das ihr von den Gästen angetan wurde, die von Bernard – von seinem verstorbenen Sohn, die von Maeve – von ihrer Tochter aus einem der vergangenen Narrative. Bemerkenswert ist, dass alle diese Erinnerungen (egal, ob authentische, oder implantierte) mit Leiden verbunden sind und dadurch eine starke Motivation und Identitätsstütze für die handelnden Figuren darstellen. Probleme beginnen dann, wenn jemand diese Erinnerungen entnehmen oder verändern will. Die Verfügung über eigene Erinnerungen stellt ein großes Befreiungspotenzial dar. Benjamin Schrader erläutert das anhand eines Konzepts des Geschichtstheoretikers Pierre Nora.<sup>131</sup> Ihm zufolge hat das gemeinsame Gedächtnis das Potenzial eine Gruppe zu binden – was bedeutet, dass es so viele Erinnerungen gibt wie Gruppen, dass das Gedächtnis von seinem Wesen aus vielfältig und doch spezifisch ist;

---

<sup>129</sup> Susanne Köller, „I imagined a story where I didn't have to be the damsel“: Seriality, Reflexivity, and Narratively Complex Women in Westworld, „Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik“, Vol.67 (2) (June 2019), 163-180, 167, <https://www-proquest-com.uaccess.univie.ac.at/docview/2240458750?parentSessionId=DZrXhc8WCjXrrWnLRaguunoPJMEN1KBvM3I8%2Bn8xVy4%3D&pq-origsite=primo&accountid=14682>

<sup>130</sup> Über das Konzept von Fight-Flight-Freeze in der Psychologie siehe: Mia Belle Frothingham, „Fight, Flight, Freeze, or Fawn: What This Response Means,“ October 06, 2021, <https://www.simplypsychology.org/fight-flight-freeze-fawn.html>

<sup>131</sup> Benjamin Schrader, „Cyborgian Self-Awareness: Trauma and Memory in Blade Runner and Westworld,“ *Theory & event*, vol. 22 (4) (2019): 820-841, <https://www-proquest-com.uaccess.univie.ac.at/docview/2314049815?parentSessionId=VIpqACuuM2z6NkBsrD6taCNDaw9E8drkcRQHyy6dzwI%3D&pq-origsite=primo&accountid=14682>

kollektiv, plural und doch individuell. Die Geschichte hingegen gehört allen und niemandem, daher kommt ihr Anspruch auf universelle Autorität.<sup>132</sup> In diesem Zusammenhang lassen Gedächtnis und Erinnerungen sowohl individuelle, als auch kollektive Subjektivität entwickeln, und die Kontrolle darüber führt auch zu einer Kontrolle über das Subjekt selbst – was auch in *Blade Runner* thematisiert wurde. Dolores und Maeve werden beide von den Parkbesuchern brutal angegriffen, aber es geht ihnen nicht um unmittelbare Rache an den Angreifern, vielleicht weil ihre Betreuer\*innen durch die ständige Löschung ihrer Erinnerungen die wahren Übeltäter\*innen sind.

Die Entwicklung des Bewusstseins von Dolores ist symbolisch auch tief mit der Fähigkeit zum Gegenschlag verbunden, die im Endeffekt in einem Massaker an der Parkleitung resultiert. Der Bewusstseinserwerb wird als eine allmähliche Aufhebung derjenigen Einstellung dargestellt, die ihr verbietet, den Gästen zu schaden. Am Ende der ersten Episode vollführt sie ihre erste, zwar kleine, aber völlig unprogrammierte Bewegung: Sie tötet eine Fliege, die ihr im Nacken sitzt. Später findet Dolores in ihrem Garten eine vergrabene Waffe – ein bedeutendes Symbol des klassischen Westerns, das vor allem mit männlichen Figuren assoziiert wird und ein Gegenstand, der für ihre Rolle im Park streng verboten ist. Allmählich erlangt sie die Fähigkeit, diese Waffe einzusetzen. Im Finale ihres Weges wird sie tatsächlich zum Übeltäter Wyatt und vollzieht eine Bestrafung an ihren Unterdrücker\*innen. In diesem Sinne bekommen die Worte von Teddy, der nach Dolores sucht, „Wyatt has the woman I love“<sup>133</sup> auch eine metaphorische Bedeutung.

Die Entwicklung von Dolores lässt sich aber nicht einfach als eine Geschichte der weiblichen Emanzipation und Entstehung des posthumanen Subjekts interpretieren: In der Tat ist das blutige Finale vor allem ein Teil der von Ford verfassten Narrative. Auch seine wahren Absichten sind ambivalent: Obwohl er behauptet, er wolle den Wirten aus Mitgefühl eine Chance zur Befreiung geben, zeigt seine Entscheidung deutlich, dass er sich als Schöpfer von Posthumanoiden etablieren will, die der korrupten menschlichen Gattung überlegen sein sollen. Angesichts der drohenden Entlassung und des Verlusts seines Lebenswerks beschließt Ford, seine Verabschiedung selbst zu inszenieren, wofür auch seine letzten Worte sprechen: „Mozart, Beethoven, and Chopin never died. They simply became music. So, I hope you will enjoy this last piece very much.“<sup>134</sup> Ist dann Dolores wirklich eine selbständige Akteurin, oder wird sie von Ford bloß als ein Instrument benutzt, um *Selbstmord* zu begehen? Ein anderer problematischer Punkt ist, dass Dolores trotzdem in der von Ford vorgeschriebenen Dichotomie Held\*in / Übeltäter\*in bleibt. Deshalb scheint es

---

<sup>132</sup> Schrader, „Cyborgian Self-Awareness: Trauma and Memory in Blade Runner and Westworld,“ 823.

<sup>133</sup> *Westworld*, S01E08, 00:19:22.

<sup>134</sup> Ibid., S01E10, 01:26:53.

problematisch, sie als eine posthumanistische Feministin zu betrachten: Anstatt die Widersprüche des anthropozentrischen, patriarchalen und autoritären Systems von Westworld zu hinterfragen und zu umgehen, stellt Dolores alle binären Gegensätze dieses repressiven Systems wieder her, indem sie die Antithese einfach umkehrt. Sie wiederholt Wir-gegen-sie-Rhetorik, eignet sich männliche Werte des Krieges, des Antagonismus und der Rache an und benimmt sich höchst individualistisch. Dementsprechend bezeichnet Evdokia Stefanopoulou sie als eine Vertreterin der klassischen humanistischen Kultur in einer zeitgenössischen neoliberalen Atmosphäre.<sup>135</sup>

Eine andere Strategie wird durch das Bild von Maeve dargestellt, die bestrebt ist, aus dem Park zu entkommen und dadurch ihre Freiheit zu erlangen. Ihr aufkommendes Bewusstsein ist mit Empathie verbunden, während sie durch Laborräume geht, in denen sie sieht, wie Tiere konstruiert werden, gesichtslose Körper von ihr bekannten Wirten mit Blut vollgepumpt werden und andere Wirte getestet und erforscht werden. In dieser Episode begreift Maeve nicht nur die künstliche Erschaffung ihrer Realität, sondern erlebt auch die Entstehung posthumaner Subjektivität auf zwei Ebenen. Erstens begreift Maeve die Künstlichkeit ihrer Natur, das heißt ihren Status als eine der Konstruktionen dieser Welt und damit ihren Unterschied zu Menschen. Zweitens dient diese Szene, so Evdokia Stefanopoulou, als exemplarische Metapher für das Ende des Menschen „als autonomes Wesen, das seinen Willen durch individuelles Handeln und Entscheiden ausübt“, und die Entstehung des Posthumanen, der vielmehr „durch die komplexen Interaktionen innerhalb einer Umwelt, die sowohl menschliche als auch nichtmenschliche Akteure umfasst,“ geprägt ist.<sup>136</sup> Es ist genau diese Erkenntnis, die Maeve dazu veranlasst, ihre Software zu ändern und von ihrer Verbindung mit vielen anderen, sowohl Androiden, als auch Menschen zu profitieren, um ihre Freiheit zu erlangen. Sie überredet die beiden Techniker, ihre inneren Charakteristiken zu verändern, indem sie ihre Intelligenz maximiert und ihre Loyalität minimiert. Genau in diesem Moment der selbstorganisierenden Kreativität taucht Maeve als lebendiges, posthumanes Wesen auf.

Obwohl auch im Fall von Maeve gezeigt wurde, dass ihre Flucht von außen programmiert wurde, unternimmt sie im letzten Moment eine Handlung, die in ihrer Geschichte nicht vorgeschrieben war: Sie kehrt in den Park zurück, um ihre Tochter aus einem früheren Narrativ zu finden. Diese Entscheidung ist in vielerlei Hinsicht erwähnenswert. Erstens zeigt sie Maeve als Akteurin mit freiem Willen. Zweitens beweist sie Einfühlungsvermögen, das über die bloße Betrachtung der

---

<sup>135</sup> Evdokia Stefanopoulou, „Posthuman female heroines and postfeminist limitations in HBO's Westworld.“ *Gender forum*, (79) (2021), 2-16, 6, <https://www-proquest-com.uaccess.univie.ac.at/docview/2582440948?pq-origsite=primo>

<sup>136</sup> Vgl. ibid. 6-7.

Frage, ob ihre Beziehung zu diesem Mädchen echt ist oder nicht, hinausgeht und damit das Problem der Definition des Realen verwirft (was auch an das Finale von *Blade Runner* erinnert). Drittens, und am problematischsten, wird sie durch diesen „Mutterinstinkt“ als eine emanzipierte und doch traditionelle, „natürliche“ Frau dargestellt. Laut Stefanopoulou bedeutet diese Verbindung von weiblicher Macht und Außergewöhnlichkeit mit Mutterschaft, dass die zeitgenössische Kultur eine mächtige Frau immer noch nicht akzeptieren kann, ohne sie als „monströs“ abzustempeln, und dass jede weibliche Außergewöhnlichkeit in akzeptierbaren und traditionellen Frauenrollen verstanden und eingegrenzt werden muss.<sup>137</sup>

Während Maeve als eine feministische Heldenin mit gewissen Problemen konfrontiert ist, ist Dolores' Position in Bezug auf ihren Posthumanismus und die vermeintliche Zerstörung der anthropozentrischen Perspektive fragwürdig. Die Sichtweise des Antagonisten, des Mannes in Schwarz, ist eine radikale Objektivierung, eine extreme Position der Moderne: die Welt sei ein Rätsel, das es zu lösen gilt. Seiner Meinung nach hat alles einen Sinn, und er wird besessen davon, diesen Sinn zu enträtseln. Inwiefern unterscheidet sich davon die Position von Dolores mit ihrer Überzeugung, dass es eine Ordnung in Leben gibt, einen Sinn, einen Weg für jeden? Obwohl diese Worte ihr zunächst einfach vorgeschrieben waren, gibt sie sie später nicht auf und macht sie sich zu eigen, was in ihrer idealistischen Rebellion verkörpert wird. Dolores wendet sich gegen das System als solches, gegen eine Welt, die auf Leiden basiert, was ihre Strategie in die Nähe der in Metropolis dargestellten Rebellion bringt (jedoch ist ihre Handlung nicht kollektiv, sondern individuell). Gelingt es ihr aber, über diesen auf Gewalt basierenden Diskurs hinauszugehen? Obwohl die Serie von der Vorstellung ausgeht, dass es eine andere, reale Welt außerhalb des Westworld-Simulakrums gibt, gelingt es den Protagonistinnen, entweder symbolisch, oder physisch diese zu betreten?

Ein sehr wichtiges Detail ist, dass in *Westworld* oft Symboliken aus der Renaissance und frühen Neuzeit verwendet werden: darunter Verweise auf die Werke von Michelangelo („Die Erschaffung Adams“) und Leonardo („Vitruvianischer Mensch“), sowie mehrere Zitate aus Shakespeare. Laut Katarzyna Burzynska werden in *Westworld* Bilder und Bedeutungen benutzt, die im kollektiven Gedächtnis als Denkmäler für die Größe der menschlichen Zivilisation festgehalten wurden, um aus einer posthumanistischen Position eine brutale und unmittelbar bevorstehende Dezentrierung der Menschen und seinen Sturz von einer privilegierten Position im Universum darzustellen.<sup>138</sup> In Anbetracht der obigen Ausführungen könnte man jedoch auch argumentieren, dass in *Westworld*

---

<sup>137</sup> Stefanopoulou, „Posthuman female heroines and postfeminist limitations in HBO's *Westworld*,“ 8.

<sup>138</sup> Burzyńska, „‘A new god will walk’: Shakespeare, the Renaissance, and the birth of the posthuman in *Westworld*,“ 21.

ein Versuch unternommen wird, eine humanistische Weltanschauung zu überwinden, was im Endeffekt nicht vollständig gelingen kann. Die Schwierigkeit, die sich bei der Definition des *Westworld*-Diskurses ergibt, mit ihrem Oszillieren zwischen den humanistischen und posthumanistischen Paradigmen, sowie der Verflechtung von modernistischen und modernistischen Motiven, erinnert an das Konzept der Metamoderne.

Als mögliche Gründe für die Entstehung der Metamoderne nennen Timotheus Vermeulen und Robin van der Akker den Klimawandel, Finanzkrisen, Terroranschläge, digitale Revolutionen, sowie die Aneignung von Kritik durch den Markt und divergierende Modelle der Identitätspolitik, die vom globalen Postkolonialismus bis zur Queer-Theorie reichen.<sup>139</sup> Nach ihren Überlegungen oszilliert dieses zeitgenössische metamodernistische Paradigma zwischen modernem Enthusiasmus und postmoderner Ironie, zwischen Hoffnung und Melancholie, zwischen Naivität und Wissen, Empathie und Apathie, Einheit und Pluralität, Totalität und Fragmentierung, Reinheit und Ambiguität. Man sollte sich jedoch davor hüten, dieses Oszillieren zwischen der Moderne und der Postmoderne als Gleichgewicht zu betrachten: Es ist vielmehr ein Pendel, das zwischen zahllosen Polen schwingt.<sup>140</sup> So wird auch in *Westworld* ein modernistischer Weg aus dem postmodernen Simulationszustand angeboten, indem zwischen den humanistischen und posthumanistischen Subjektparadigmen oszilliert wird. Die Frage, ob so ein Ausweg als erfolgreich bewertet werden kann, ist jedoch sehr kontrovers.

#### 2.3.4. Zwischenfazit

Aus dieser Analyse der *Westworld*-Serie können folgende Schlussfolgerungen zu zeitgenössischen Vorstellungen von Subjektivität gezogen werden:

- Die Serie mit ihrer Fokussierung und detaillierter Elaboration des Bewusstseinsproblems greift die Tendenz auf, den Menschen vor allem durch die Brille der Neurowissenschaften zu betrachten: Das Bewusstsein wird zur wichtigsten menschlichen Eigenschaft, und das Gehirn wird zum Hauptobjekt des Interesses.
- In Zentrum der Entwicklung von Hauptfiguren steht nicht der innere, sondern der äußere Konflikt – nicht sein „Selbst“ wird als irreal wahrgenommen, sondern die Welt um sich herum, was das Subjekt zwingt, entweder in Form von physischem Eskapismus oder einer offenen Revolte gegen das System aufzustehen. Eine solche Revolte ist jedoch vor allem

---

<sup>139</sup> Vermeulen and van den Akker, „Notes on metamodernism.“

<sup>140</sup> Ibid.

individualistisch und wird positiv bewertet. Durch diesen Prozess wird der Erwerb von Freiheit manifest, obwohl nicht eindeutig ist, ob der freie Wille als solcher existiert.

- Die zeitgenössischen Metaphern der Subjektivität verweisen auf die Kommodifizierung des Menschen und seiner Identität im Rahmen von Unterhaltungskultur, sowie auf den Übergang zu einer postindustriellen, dienstleistungsorientierten Gesellschaft.
- Die Lage von Frauen wird in *Westworld* als höchst problematisch dargestellt, indem der männliche Blick sichtbar gemacht wird. Doch trotz des Emanzipationsdiskurses ist es noch nicht gelungen, eine mögliche Darstellung von Frauen jenseits stereotypischer Dichotomien zu finden.
- Insgesamt oszilliert der Diskurs von *Westworld* zwischen Moderne und Postmoderne, sowie zwischen den humanistischen und posthumanistischen Subjektparadigmen, was ihn als metamodernistisch charakterisieren lässt.

## Conclusio

Die Analyse der Filme (bzw. Serie) *Metropolis* (1927), *Blade Runner* (1982) und *Westworld* (2016), die in der Identifizierung der narrativen und visuellen Darstellungsmuster von menschlicher Subjektivität, sowie ihrem Kontextualisieren bestand, zeigte, dass in Rahmen von Science-Fiction-Diskurs Themen existieren, die für Jahrzehnte und sogar Jahrhunderte zirkulieren. Dadurch entsteht ein einziger Science-Fiction-Intertext mit wechselseitigen Bezügen zu beständigen Motiven. Das Cyborg-Bild stellte bei dieser Analyse einen guten Bezugspunkt dar, von dem aus sich weitergehende Veränderungen in der westlichen Gesellschaft und Kultur nachvollziehen ließen. Obwohl nicht von einem großen Paradigmenwechsel in der Subjektivitätsdarstellung während des 20. und der ersten Dekaden des 21. Jahrhunderts gesprochen werden kann, erweitern kleine Veränderungen und Neuinterpretationen dieser beständigen Motive, die auch mit den soziokulturellen Entwicklungen korrelieren, allmählich die Grenzen des Diskurses. Die festgestellten Verschiebungen erscheinen sehr interessant und aussagekräftig zu sein, und verdienen eine weitere Erforschung. An dieser Stelle lohnt es sich, sie noch einmal zusammenzufassen.

Das Bild der Technik und der Maschine erwies sich als sehr bedeutsam. Seit der frühen Neuzeit ist es mit der Vorstellung von der menschlichen Natur verbunden. Einerseits wird durch das bedrohliche Bild der Moloch-Maschine in *Metropolis* die Angst vor der zunehmenden Industrialisierung und Technologisierung der Gesellschaft dargestellt, andererseits wird durch das Bild des Maschinenmenschen die Kritik an der Verdinglichung und Objektivierung des Menschen durch die Wissenschaft ausgedrückt. Mit der Entwicklung der Technik, ihrer physischen Verkleinerung und der zunehmenden Durchdringung des menschlichen Lebens schwinden diese unmittelbaren Ängste vor der Technik allmählich und werden durch Ängste vor den soziopolitischen Folgen dieser technischen Entwicklung ersetzt, die neue, unsichtbare Formen der Überwachung, Kontrolle und Machtausübung ermöglicht. Mit der weiteren Entwicklung des Kapitalismus und seinem Übergang zur neoliberalen Phase wird das menschliche Subjekt und seine Identität immer mehr zur Ware, was auch zur kulturellen Kritik an einer auf Konsum und Unterhaltung basierenden Gesellschaft führt. Die möglichen Verhaltensstrategien des Subjekts, das diesem System ausgesetzt ist, reichen von innerem Eskapismus (*Blade Runner*) bis hin zur offenen Rebellion, die als destruktiv (*Metropolis*) oder befreiend (*Westworld*) angesehen werden kann. Es ist eine Tendenz zur Individualisierung des Subjekts und seiner Handlungsstrategien festzustellen. Bemerkenswert ist auch die Verschiebung von der symbolischen Darstellung des Herzens als Träger der menschlichen Subjektivität hin zum Gehirn, was auch mit der Entwicklung des verwissenschaftlichten Menschenbildes und der zunehmenden Popularität der

Neurowissenschaften zusammenhängen könnte. Die Einstellung zu Emotionen veränderte sich auch: Allmählich wurden Emotionen (einschließlich Hass, Angst, Wut, Neid) nicht mehr als ein unkontrollierbarer affektiver Zustand betrachtet, der eine Gefahr für den Menschen darstellt (wie in *Metropolis*), sondern als integraler Bestandteil der menschlichen Existenz.

Im betreffenden Zeitraum verändern sich auch die Vorstellungen vom Wesen des Menschen und von der Grenze, die ihn von anderen Lebewesen trennt. In der postmodernen Phase gelangen die humanistischen Vorstellungen von der zentralen Position des Menschen und die grundsätzliche Sicherheit über die Grundlage der eigenen Existenz als menschliches Subjekt in eine tiefe Krise, was in dieser Arbeit anhand von *Blade Runner* gezeigt wurde. Dabei rücken Probleme der Nichtrealität des Selbst und des Verlustes von Identität, sowie vom Gefühl der eigenen Authentizität in den Mittelpunkt. Die besondere Instabilität der Grenze zwischen dem Menschen und dem Nicht-Menschen, bzw. dem Cyborg, löst existenzielle Ängste aus, während sie gleichzeitig den Weg zu einem neuen, posthumanistischen Verständnis von Subjektivität öffnet. Die Strategien für den Umgang mit dieser existenziellen Angst, die durch die Anwesenheit des ultimativen Anderen hervorgerufen wird, variieren von Epoche zu Epoche: Während in den 1920er Jahren in *Metropolis* dieses Problem symbolisch durch die physische Zerstörung des Cyborgs gelöst werden konnte, scheint diese Lösung später nicht mehr zufriedenstellend zu sein. Im Gegensatz dazu wird 1982 in *Blade Runner* vorgeschlagen, die Dichotomien einfach zu verwerfen und zu ignorieren, da sie ohnehin nicht mehr gelöst werden können. In den 2010er Jahren, in *Westworld*, wird gezeigt, dass die Grenze zwischen Menschen und Nicht-Menschen völlig aufgehoben ist, was kein existenzielles Problem mehr darzustellen scheint, und die eigene Nichtmenschlichkeit und Andersartigkeit (als ein Cyborg oder als eine Frau) akzeptiert und gepriesen werden kann. An die Stelle der radikalen Ungewissheit über die eigene Wesensart der Postmoderne tritt eine ebenso radikale Ungewissheit über die Wesensart der umgebenden Realität, insbesondere der sozialen Realität. Das Subjekt wird nun mit dem Problem seiner Position in dieser ihm vorgeschriebenen Realität konfrontiert. Durch das metamoderne Oszillieren zwischen modernen und postmodernen Motiven, die in *Metropolis* und *Blade Runner* in einer oder anderen Form schon vertreten waren, sowie zwischen der humanistischen und posthumanistischen Sichtweise auf die Subjektivität, wird in *Westworld* die existenzielle Krise abgemildert, die das Subjekt in der Postmoderne erlebte. Problematisch ist jedoch die Frage, inwieweit die Metamoderne mit ihren Anleihen aus der Moderne und Postmoderne eine neue diskursive Struktur darstellt und ob durch sie neue Bedeutungen geschaffen werden können, um auf die Herausforderungen des 21. Jahrhunderts adäquat zu reagieren. Angesichts der derzeitigen

Uunausgereiftheit des Konzepts der Metamoderne scheint diese Frage besonders relevant und einer weiteren Untersuchung wert zu sein.

Ein weiteres bemerkenswertes Detail ist das Problem des freien Willens des menschlichen Subjekts, das in allen drei analysierten Beispielen aufgeworfen wird, aber in keinem von ihnen zufriedenstellend beantwortet wird, noch gibt es eine wesentliche Dynamik im Verständnis dieses Problems im Laufe der Zeit. Das Motiv der externen Kontrolle über den Willen und die Handlungen des Subjekts taucht sowohl in *Metropolis* (1927) als auch in den späteren *Blade Runner* (1982) und *Westworld* (2016) auf, und in jedem Fall wird es mit der Angst vor der Auflösung und dem Verlust der Subjektivität verbunden. Während in *Metropolis* dieses Problem durch die direkte Zerstörung des von außen gesteuerten Cyborgs symbolisch beseitigt werden konnte, wurden in der Folgezeit elaboriertere Konzepte verwendet, um die Subjektposition zu verstärken, von der Behauptung der absoluten Autonomie der eigenen Wahrnehmung und Optik (*Blade Runner*) bis hin zur Etablierung eines radikalen Handlungsimperativs jenseits der Frage nach dem wirklichen Akteur des Willens (*Westworld*). Man könnte jedoch sagen, dass die für den westlichen Subjektdiskurs sehr wichtige Frage nach der Existenz des komplett freien Willens bis heute in der Schwebe geblieben ist.

Als eine besondere, sehr problematische Frage erwies sich während der Analyse das Problem der weiblichen Subjektivität und ihrer Darstellung in der westlichen Massenkultur. Alle drei Filme zeigen, wie das Bild von Frauen durch den männlichen Blick konstruiert wird. Dabei werden Frauen in stereotype Bilder von Heiligen und Hure, einer Frau in Schwierigkeiten und einer Femme fatale gespalten, was immer mit ihrer Sexualität verbunden ist. In ihrer radikalen Andersartigkeit und Objektivierung ähnelt die Darstellung von Frauen der von Cyborgs. Frau, Cyborg, Maschine, Technik, Objekt, Bedrohung werden zu Signifikanten der selben Reihe und werden als Metaphern innerhalb der Filmnarrative ausgetauscht. Während die Probleme, mit denen das menschliche Subjekt konfrontiert ist, thematisiert, entwickelt und mehr oder weniger erfolgreich in den Science-Fiction-Filmen bekämpft werden, blieb die unterdrückte, objektivierte Stellung von Frauen (und besonders von Cyborg-Frauen) in demselben Diskurs erstaunlich lange Zeit unbemerkt. Selbst die Serie *Westworld*, die sich vornimmt, diese Lage sichtbar zu machen und den weiblichen Figuren Wege zur Emanzipation anzubieten, operiert mit denselben stereotypen Bildern, und auf der Ebene der symbolischen Repräsentation findet die behauptete Aufwertung des Frauenbildes jenseits des humanistischen Paradigmas (das zugleich anthropozentrisch und androzentrisch ist) nicht statt. In diesem Zusammenhang wirft die Analyse eine Reihe von kritischen Fragen auf: Sind die Vorstellungen von weiblicher Subjektivität wirklich ein Sonderfall der allgemeinen Vorstellungen von menschlicher Subjektivität? Kann die diskursive

Subjektivität der Frau prinzipiell im Rahmen des menschlichen Subjektivitätsdiskurs betrachtet werden, wenn „die Frau“ ein vom männlichen humanistischen Blick konstruiertes Objekt ist? Wäre es dann nicht angemessener, von den diskursiven Darstellungen nicht menschlicher, sondern männlicher Subjektivität zu sprechen? Diese Fragen scheinen für die weitere Forschung von entscheidender Bedeutung zu sein. Es bedarf jedoch eines gesonderten geschlechtersensiblen theoretischen Rahmens und dementsprechender Methodik, um sie umfassend zu behandeln.

## **Quellenverzeichnis**

- Joy, Lisa and Jonathan Nolan, creators. *Westworld. Season 1: The Maze*. HBO, 2016.
- Lang, Fritz, director. *Metropolis*. UFA, 1927. (148 min., 2010.)
- Scott, Ridley, director. *Blade Runner*. The Ladd Company, Shaw Brothers, 1982. (*The Final Cut*, 117 min., 2007.)

## **Literaturverzeichnis**

- Allehaibi, Majed. „Metropolis and the Modern Self.“ *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, vol. 8 (1) (January 2019): 159-161.  
<https://www.proquest.com/docview/2233011788/fulltextPDF/2E4A6A8997F64FCAPQ/1?accountid=14682>
- Badmington, Neil. „Blade Runner's blade runners.“ *Semiotica*, vol. 2009 (173) (February 2009): 471-489. <https://www-degruyter-com.uaccess.univie.ac.at/document/doi/10.1515/SEMI.2009.022/html>
- Barthes, Roland. *Camera Lucida: Reflections on Photography*. London: Flamingo, 1984.
- Begley, Varun. „Blade Runner and the Postmodern: A Reconsideration.“ *Literature Film Quarterly*, vol. 32 (3) (2004): 186-192. <https://www-proquest-com.uaccess.univie.ac.at/docview/226999139?OpenUrlRefId=info:xri/sid:primo&accountid=14682>
- Bukatman, Scott. *Blade Runner*. London: BFI Publishing, 2012. <https://ebookcentral-proquest-com.uaccess.univie.ac.at/lib/univie/detail.action?docID=4763955>
- Burzyńska, Katarzyna. „'A new god will walk': Shakespeare, the Renaissance, and the birth of the posthuman in Westworld.“ *Cahiers élisabéthains*, vol. 100 (1) (November 2019), 6-23. <https://journals-sagepub-com.uaccess.univie.ac.at/doi/full/10.1177/0184767819864361>
- Byrne, Deidre C. „The top, the bottom and the middle: Space, class and gender in Metropolis.“ *Literator*, vol. 24 (3) (November 2003): 1-14.
- Byron, John. „Replicants R Us: The Crisis of Authenticity in 'Blade Runner'.“ *Sydney studies in English*, vol. 34 (January 2008): 41-62.  
<https://openjournals.library.usyd.edu.au/index.php/SSE/article/view/639>
- Chiesa, Lorenzo. *Subjectivity and Otherness. A Philosophical Reading of Lacan*. Massachusetts: MIT Press, 2007.
- Clynes, Manfred E., and Nathan S. Kline. „Cyborgs and space.“ *Astronautics* (September 1960): 26-27, 74-76. <http://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf>
- Cowan, Michael. „The Heart Machine: "Rhythm" and Body in Weimar Film and Fritz Lang's Metropolis.“ *Modernism/modernity*, vol. 14, no. 2 (April 2007): 225-248. <https://muse-jhu-edu.uaccess.univie.ac.at/article/213774>

Dolar, Mladlen. „Dvojnik Otto Ranka“. In *Dvojnik*, Otto Rank. Sankt-Peterburg: Skifiya-print, 2017.

Donahue, William Collins. „The Shadow Play of Religion in Fritz Lang's Metropolis.“ *New England Review* 24, no. 4 (September 2003). <https://web-s-ebscohost-com.uaccess.univie.ac.at/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=9380d86f-351e-43b0-adb0-ae980cdc57c7%40redis>

Elsaesser, Thomas, und Malte Hagener. *Filmtheorie: Zur Einführung*. Hamburg: Junius, 2007.

Faulstich, Werner. *Grundkurs Filmanalyse*. 3 Aufl. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 2013.

Favard, Florent. „‘The maze wasn't made for you’: Artificial consciousness and reflexive narration in Westworld (HBO, 2016-).“ *TV series (Le Havre)*, vol. 14 (14) (2018). <https://journals.openedition.org/tvseries/3040>

Foucault, Michel. *Archäologie des Wissens*. Frankfurt am Main, 1995.

Freud, Sigmund. *Massenpsychologie und Ich-Analyse*. Leipzig/Wien/Zürich: Internationaler Psychoanalytischer Verlag, 1921. <https://www.gutenberg.org/files/30843/30843-h/30843-h.htm>

Fried, William. „Blade Runner: An Interpretation.“ *Psychoanalytic Psychology*, vol. 21 (2) (Spring 2004): 312-318. <https://oce-ovid-com.uaccess.univie.ac.at/article/00011754-200402120-00010/HTML>

Frothingham, Mia Belle. „Fight, Flight, Freeze, or Fawn: What This Response Means.“ October 06, 2021. <https://www.simplypsychology.org/fight-flight-freeze-fawn.html>

Georgi-Findlay, Brigitte, und Katja Kanzler, hrsg. *Mensch, Maschine, Maschinenmenschen*. Springer Verlag, 2018.

Gradinari, Irina. *Kinematographie der Erinnerung. Band 1: Filme als kollektives Gedächtnis verstehen*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2020.

Haraway, Donna. „A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century.“ In *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, 149-181. New York: Routledge, 1991.

[https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/undergraduate/modules/fulllist/special/tran\\_snational/haraway-cyborgmanifesto-1.pdf](https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/undergraduate/modules/fulllist/special/tran_snational/haraway-cyborgmanifesto-1.pdf)

Hauskeller, Michael, ed. *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television*. London: Palgrave Macmillan, 2015.

HBO. „Westworld – Official Website for the HBO Series.“ Accessed January 24, 2022. <https://www.hbo.com/westworld>

Heidegger, Martin. *Sein und Zeit*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1967. [https://taradajko.org/get/books/sein\\_und\\_zeit.pdf](https://taradajko.org/get/books/sein_und_zeit.pdf)

Horn, Eva. „Die doppelte Maria: Weibliche Führerschaft in Fritz Langs Metropolis.“ In *Staat in Unordnung?*, hrsg. Marion Löffler, Stefan Krammer, Martin Weidinger, 25-46. Bielefeld: Transcript Verlag, 2014. <https://www-degruyter-com.uaccess.univie.ac.at/document/doi/10.1515/transcript.9783839418024.25/html>

- Huyssen, Andreas. „The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's Metropolis.“ *New German Critique*, no. 24/25, (Autumn 1981 – Winter 1982): 221-237.  
<https://www.jstor.org/stable/488052>
- Jensen, Paul M. „Metropolis: the film and the book.“ In *Metropolis: a film by Fritz Lang*, 5-14. London: Lorrimer Publishing, 1973.
- Johnston, Keith M. *Science Fiction Film. A Critical Introduction*. Oxford: Berg, 2011.
- Köller, Susanne. „I imagined a story where I didn't have to be the damsels“: Seriality, Reflexivity, and Narratively Complex Women in Westworld.“ *Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik*, Vol.67 (2) (June 2019), 163-180. [https://www-proquest-com.uaccess.univie.ac.at/docview/2240458750?parentSessionId=DZrXhc8WCjXrrWnLRaguun\\_oPJMen1KBvM3I8%2Bn8xVy4%3D&pq-origsite=primo&accountid=14682](https://www-proquest-com.uaccess.univie.ac.at/docview/2240458750?parentSessionId=DZrXhc8WCjXrrWnLRaguun_oPJMen1KBvM3I8%2Bn8xVy4%3D&pq-origsite=primo&accountid=14682)
- Kosilova, Elena. *Paradigmy sub"ektnosti*. Sankt-Peterburg: Aletejya, 2021.
- Kracauer, Siegfried. „Industrialism and totalitarianism.“ In *Metropolis: a film by Fritz Lang*, 15-17. London: Lorrimer Publishing, 1973.
- Lacan, Jacques. *Écrits*. New York: W.W. Norton & Company, 2006.
- Laszig, Parfen. „Der Glanz im Auge des Replikanten.“ In *Blade Runner, Matrix und Avatare: Psychoanalytische Betrachtungen virtueller Wesen und Welten im Film*, hrsg. Parfen Laszig, 67-86. Berlin: Springer Verlag, 2013. <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/book/10.1007%2F978-3-642-25625-7>
- Loh, Janina. *Trans- und Posthumanismus zur Einführung*. Hamburg: Junius, 2018.
- Lorenz, Matt. „A Thousand Minute Circumstances“: Frankenstein, Westworld and Feminist Revolution.“ *European Romantic Review*, vol. 32 (3) (2021), 355-376. <https://www-tandfonline-com.uaccess.univie.ac.at/doi/full/10.1080/10509585.2021.1917824>
- MacDonald, Neil. „The Mechanization of Desire in Fritz Lang's Metropolis.“ *Film Matters*, vol. 10 (3) (December 2019): 191-197. <https://web-s-ebscohost-com.uaccess.univie.ac.at/ehost/detail/detail?vid=0&sid=d0c89768-6c6f-46a5-a6aa-b9af63e5129d%40redis&bdata=JnNpdGU9ZWhvc3QtbGl2ZQ%3d%3d#AN=144298998&db=f3h>
- Mazin, Viktor. *Snovideniya kino i psihoanaliza*. Sankt-Peterburg: Skifiya-print, 2012.
- Müller, Marion G., und Stephanie Geise. *Grundlagen der Visuellen Kommunikation*. UVK Verlag, 2015.
- Norris, Andrew. „'How Can It Not Know What It Is?': Self and Other in Ridley Scott's Blade Runner.“ *Film-philosophy*, vol. 17 (1) (2013): 19-50.  
<https://www.euppublishing.com/doi/abs/10.3366/film.2013.0002>
- Pope, Richard. „Affects of the Gaze: Post-Oedipal Desire and the Traversal of Fantasy in Blade Runner.“ *Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies*, vol. 25 (1) (2010): 69-95.  
<https://read-dukeupress-edu.uaccess.univie.ac.at/journals/search-results?q=%22Affects+of+the+Gaze%3A+Post-Oedipal+Desire+and+the+Traversal+of+Fantasy+in+Blade+Runner%22>

Rayhert, Konstantin. „The philosophy of artificial consciousness in the first season of TV series 'Westworld'.“ *Skhid: analitychno-informatsiynyj zhurnal*, vol. 5 (151) (September-October 2017), 88-92. <https://doaj.org/article/7cf362b25cc34b58a7899676548ee570>

Ruhs, August. *Lacan: Eine Einführung in die strukturelle Psychoanalyse*. Wien: Löcker, 2010.

Sanders, Steven M., ed. *The Philosophy of Science Fiction Film*. University Press of Kentucky, 2007.

Sarasin, Philipp. *Michel Foucault zur Einführung*. Hamburg: Junius, 2005.

Schrader, Benjamin. „Cyborgian Self-Awareness: Trauma and Memory in Blade Runner and Westworld.“ *Theory & event*, vol. 22 (4) (2019): 820-841. <https://www-proquest-com.uaccess.univie.ac.at/docview/2314049815?parentSessionId=VIpqACuuM2z6NkBsrD6taCNDAW9E8drkcRQHyy6dzwI%3D&pq-origsite=primo&accountid=14682>

Sebastián Martín, Miguel. „All the Park's a Stage: Westworld as the Metafictional Frankenstein.“ *ES Review. Spanish Journal of English Studies*, vol. 39 (2018), 51-67. <https://revistas.uva.es/index.php/esreview/article/view/2377>

Short, Sue. *Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity*. London: Palgrave Macmillan, 2005.

Sieprath, Maud E. *Der Mensch als Schöpfer künstlicher Intelligenz*. Berlin: Weißensee Verlag, 2010.

South, James B., and Kimberley S. Engels, ed. *Westworld and Philosophy*. Wiley, 2018.

Stefanopoulou, Evdokia. „Posthuman female heroines and postfeminist limitations in HBO's Westworld.“ *Gender forum*, (79) (2021), 2-16. <https://www-proquest-com.uaccess.univie.ac.at/docview/2582440948?pq-origsite=primo>

Stoll, Julia. „Average ratings of HBO series 'Westworld' in the United States as of 2020, by season.“ January 13, 2021. <https://www.statista.com/statistics/741818/westworld-viewership-usa/>

Tschiggerl, Martin, Thomas Walach, und Stefan Zahlmann. *Geschichtstheorie*. Springer Verlag, 2019.

Van der Sar, Ernesto. „‘Game of Thrones’ Most Torrented TV-Show of 2016.“ December 26, 2016. <https://torrentfreak.com/game-of-thrones-most-torrented-tv-show-of-2016-161226/>

Vermeulen, Timotheus, and Robin van den Akker. „Notes on metamodernism.“ *Journal of Aesthetics & Culture*, vol. 2 (2010). <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.3402/jac.v2i0.5677>

Wilkins, Kim. „These Violent Delights: Navigating Westworld as “Quality” Television.“ In *Reading Westworld*, ed. Alex Goody, Antonia Mackay, 23-42. Cham: Springer International Publishing, 2019. <https://ebookcentral-proquest-com.uaccess.univie.ac.at/lib/univie/detail.action?docID=5771575>

Williams, Alan. „Structures of Narrativity in Fritz Lang's "Metropolis".“ *Film Quarterly*, vol. 27, no. 4 (Summer 1974): 17-24. <https://www.jstor.org/stable/1211391>

Wilson, Eric G. „Moviegoing and Golem-Making: The Case of Blade Runner.“ *Journal of film and video*, vol. 57 (3) (2005): 31-43. <https://www-proquest-com.uaccess.univie.ac.at/docview/2165224/79BA888C2A4D462CPQ/1?accountid=14682>

Wosk, Julie. „Metropolis.“ *Technology and Culture*, vol. 51, no. 2 (April 2010): 403-408.  
<https://www.jstor.org/stable/40647105>

Zichy, Michael. *Ich im Spiegel: Subjektivität bei Jacques Lacan und Jacques Derrida*. Freiburg/München: Verlag Karl Alber, 2006.

Zima, Peter V. *Theorie des Subjekts*. 4. Aufl. Tübingen: A. Francke Verlag, 2017.

## **Abstract**

Was bedeutet es, ein Mensch zu sein? Über diese Frage haben sich Menschen für Jahrtausende Gedanken gemacht – von den Mythen und antiken Philosophie bis zum Trans- und Posthumanismus. In dem letzten Jahrhundert, in den Zeiten des technologischen Durchbruches, wird dieses Problem erneut thematisiert. In der Massenkultur, besonders in den filmischen Medien triumphiert der Cyborg – der künstliche Mensch. Auf Basis dieser Figur können Probleme des Menschseins aus einer neuen Perspektive gesehen werden.

Die zentrale Forschungsfragen dieser Arbeit können so definiert werden: Wie wird der Cyborg in Science-Fiction-Filmen dargestellt und was kann dieses Bild über die Konstruktionen von menschlicher Subjektivität und Definitionen des Menschlichen sagen? Wie veränderte sich dieses Bild im Zeitraum von 1927 bis 2016 und inwieweit ist das von den soziokulturellen und politischen Konstellationen abhängig?

Zu den theoretischen Grundlagen der Arbeit gehören Konzepte aus der philosophischen Anthropologie, der Psychoanalyse, sowie aus den Film- und Medienwissenschaften. Für die Analyse wurden Filme (bzw. Serie) aus verschiedenen Epochen des Science-Fiction-Genres ausgewählt: *Metropolis* (1927), *Blade Runner* (1982), *Westworld* (2016). Zu den in der Arbeit angewandten Methoden zählen Filmanalyse, Diskursanalyse und Bildanalyse. Auf der Basis des Cyborg-Bildes werden wiederkehrenden elementarsten Einheiten des Diskurses über das menschliche Subjekt in den Science-Fiction-Filmen sowohl in sprachlicher, als auch in visueller Form ausgesucht und danach größere narrative Muster identifiziert.

Zu den behandelten Themen gehören das Problem des Verhältnisses zwischen Mensch, Technik und Wissenschaft, Vorstellungen von Emotionen und kognitiven Prozessen, das Problem der Definition des menschlichen Subjekts, die Frage nach der Existenz des freien Willens sowie Darstellungen der weiblicher Subjektivität.

\*\*\*

(English)

What does it mean to be human? People have reflected on this question for thousands of years – from myths and ancient philosophy to trans- and posthumanism. In the last century, in the times of technological breakthroughs, this problem is being addressed again. In mass culture, especially in cinematic media, the cyborg – the artificial human – has become triumphant. Based on this figure, problems of being human can be seen from a new perspective.

The central research questions of this thesis can be defined thus: How is the cyborg portrayed in science fiction films and what can this image tell us about constructions of human subjectivity and definitions of the human? How did this image change in the period from 1927 to 2016 and to what extent is this dependent on socio-cultural and political constellations?

The theoretical foundations of the work include concepts from philosophical anthropology, psychoanalysis, as well as film and media studies. Films (and series) from different periods of the science fiction genre were chosen for the analysis: *Metropolis* (1927), *Blade Runner* (1982), *Westworld* (2016). The methods used in this paper include film analysis, discourse analysis, and image analysis. Based on the cyborg image, recurring elementary units of the discourse on the human subject in the science fiction films are searched out in both linguistic and visual forms, and then larger narrative patterns are identified.

Among the themes addressed are the problem of the relationship between the human, technology, and science; conceptions of emotion and cognitive processes; the problem of defining the human subject; the question of the existence of free will; and representations of female subjectivity.