

Oliver Jahraus

Westworld: Der Mensch wird erst durch Gewalt zum Menschen. Die böse Anthropologie einer Fernsehserie 2017

<https://doi.org/10.25969/mediarep/22544>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Jahraus, Oliver: Westworld: Der Mensch wird erst durch Gewalt zum Menschen. Die böse Anthropologie einer Fernsehserie. In: *Medienobservationen*, Jg. 21 (2017). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/22544>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://www.medienobservationen.de/2017/jahraus-westworld-boese-anthropologie/>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Oliver Jahraus

Westworld: Der Mensch wird erst durch Gewalt zum Menschen. Die böse Anthropologie einer Fernsehserie

Abstract: Mit einer Problematisierung des Begriffs des quality tv versuchen die folgenden Überlegungen, dem Grundkonflikt der Fernsehserie Westworld auf die Spur zu kommen. Sie ordnen Westworld in eine Traditionslinie mit Matrix, The Truman Show, Inception, A.I., Eyes Wide Shut und Ex Machina ein und zeigen so durchgängige Muster, aber eben auch historische Neuerungen und Radikalisierungen. So liegt der Fokus auf einer dunklen Emanzipationsgeschichte, die damit überhaupt erst kritisierbar wird: Westworld führt vor, dass erst durch Gewalt der Mensch zum Menschen werde.

Wenn der Begriff des quality tv eine Bedeutung haben soll, dann wird man sie wohl weniger im Bereich der Filmhistoriographie finden und auch kaum im Bereich der Filmanalyse. Wohl schon wird der Begriff als diagnostisches Instrument einer Kulturkritik der Institution des Fernsehens dienen können, insbesondere dann, wenn es darum geht, sich von einem von Adorno initiierten oder wenigstens inspirierten verhängnisvollen Erbe der ästhetisch fundierten Kulturkritik zu befreien. Denn der Begriff kann auch auf neue Frontlinien im Bereich der Fernsehproduktion aufmerksam machen, die quer liegen zu den alten Unterscheidungskriterien, denen das Fernsehen selbst unterlag. Gemeint sind jene abwertenden Einschätzungen, die das Fernsehen als Teil der Kulturindustrie diffamierten und denen noch ein greiser Reich-Ranicki beredten Ausdruck verliehen hat – wohlgermerkt im Fernsehen. Nicht, dass es nicht schon früher Anstrengungen gegeben hätte, auch im Fernsehen, das als Institution an sich schon als niveaulos gegolten hätte, Niveau zu realisieren, zum Beispiel im Fernsehspiel oder im Fernsehfilm, die vom Theater oder vom Kino Auteurskonzepte übernommen hätten. Doch das ist nicht gemeint. Quality tv meint vielmehr, dass das Fernsehen gerade mit jenen Formaten und Genres, die seinerzeit sein Verhaftetsein an die Kulturindustrie exemplifizierten, nunmehr dazu angetreten sind, Qualität jenseits von U-und-E-Unterscheidungen zu verwirklichen. Dazu gehört in allererster Linie die Fernsehserie.

Dieser Vorspann sollte zeigen, dass solche Fernsehserien selbst unter einem gewissen historischen Druck stehen. Ihr Format öffnet nicht nur neue Formen des audiovisuellen Geschichtenerzählens, öffnet sich nicht nur kreativen Kräften, sondern zwingt sich auch zu einer Absetzbewegung lange Zeit hindurch konventionalisierter Formen. Quality tv ist nicht nur eine Freisetzung, sondern auch eine Selbstbehauptung. Quality tv in Form der Fernsehserie ist nicht nur ein kühner Akt innovativer Medienproduktion, sondern zugleich eine Absetzbewegung, die ihrerseits unter dem Gesetz der Serie steht. Solche Geschichten und Formate fallen nicht vom Himmel, sie müssen erarbeitet werden, und die Spuren ihrer Genese lassen sich auch daran ablesen, auf welchen Vorbildern sie aufbauen und welche sie auf welche Weise überschreiben.

Die soll am Beispiel der Serie *Westworld* kurz veranschaulicht werden.

Es ist ein relativ beliebiges, wenn auch ein sehr prominentes und zudem auch ein sehr aussagekräftiges Beispiel, dennoch ließen sich andere Beispiele nennen. So ist *House of Cards* bei Leibe nicht die erste Fernsehserie, die das amerikanische Präsidialsystem ins Serienformat bringt, ganz im Gegenteil, gerade dieser klar umrissene Sujetbereich des amerikanischen Präsidenten (bzw. der Präsidentin) hat zahlreiche Vorläufer, mal mehr, mal weniger deutlich der traditionellen Fernsehunterhaltung oder dem quality tv zuzurechnen. Aber mit *House of Cards* kommt dennoch wohl eine neue Dimension ins Spiel, nämlich die Verbindung einer spannenden politischen Story um den Aufstieg eines skrupellosen Abgeordneten, die jeder Zuschauer und jede Zuschauerin genüsslich mitverfolgen kann, mit grundlegenden Fragen einer politischen Philosophie nach den Bedingungen der Möglichkeit und Unmöglichkeit von staatlich organisierter Demokratie.

Nicht ganz so leicht ist es, einen Sujetkern bei *Westworld* auszumachen, der es erlaubt, die Serie in eine solche Serie – Tradition – einzuordnen, aus der dann ihre innovative Position herauszulesen wäre. Dabei ist die Serie selbst ein Sujetremake, gab es doch schon einen Spielfilm mit demselben Titel aus dem Jahr 1973, inszeniert von Michael Crichton. Und selbst dieser Film hat Remakes in zwei unterschiedlichen Formaten nach sich gezogen. 1976 hat Richard T. Heffron den Spielfilm *Futureworld* inszeniert; und 1980 schließlich hat man diesen Sujetkern schon zu einer fünfteiligen Fernsehserie *Beyond Westworld* ausgearbeitet. Es ist derselbe Sujetkern, der dann auch ab dem Jahr 2016 von HBO genutzt wurde, um eine erste Staffel der Fernsehserie *Westworld* zu inszenieren, für die unter anderem als prominentes Zugpferd Anthony Hopkins verpflichtet werden konnte. Die Invarianzen des Sujetkerns sind augenfällig. Menschen besuchen einen Vergnügungspark, in dem sie ihre Phantasie real mit menschenähnlichen Robotern ausleben können. Ja, mehr noch: In ihrer Phantasiewelt können sie all jenes tun, was ihnen in ihrer Welt nicht möglich ist: Sie können mit den Robotern (ihren Gegnern) kämpfen und diese töten. Dass sie selbst nicht getötet werden, dafür sorgt eine ausgefeilte Technik – und hier beginnt das Sujet. Denn all diese Ausprägungen, bis hin zu *Westworld* 2016, erzählen Geschichten, in denen die Voraussetzung dieser Phantasiewelt nicht mehr gilt. Nicht nur die Menschen sind gefährlich für die Roboter, sondern die Roboter sind nunmehr auch gefährlich für die Menschen. Es kommt zu Fehlfunktionen, durch die Menschen verletzt und getötet werden.

Dieser Sujetkern scheint flexibel zu sein. Schon im Jahr 1968 schrieb Philip K. Dick seinen Roman mit dem schönen Titel *Do Androids dream of electric sheep?*, der 1982 von Ridley Scott unter dem Titel *Blade Runner* verfilmt wurde. Hier ging es noch um Androiden, die Menschen so ähnlich geworden sind, dass man sie nicht mehr so leicht als Androiden identifizieren kann, was problematisch ist, da sie als Gefahr für die Menschen angesehen werden. Steven Spielberg greift im ursprünglich von Stanley Kubrick stammenden Projekt *A.I. (Artificial Intelligence)* dieses Motiv wieder auf, gibt ihm aber eine andere, auch receptionsästhetisch intensiviertere Wende. Dem Computergeschöpf mit dem Aussehen und dem Verhalten eines kleinen Jungen (David) gelingt es, die Unterschiede zwischen Mensch und Maschine in dem Maße verschwimmen zu lassen, indem er von seinen Mitmenschen, seiner ‚Familie‘ geliebt wird. Als Maschine hat er ein wesentliches Prinzip von

Subjektkonstitution begriffen, nämlich die Übertragung von Hegels Anerkennungstheorem auf die Liebe. Besser gesagt: Diese Auffassung von Liebe ist Teil seiner Programmierung: Nur wer liebt, hat Anspruch darauf, als Liebender geliebt zu werden. Dass also Mensch und Maschine potenziell ununterscheidbar werden, ist eben Teil jener Anlage, die nur die Maschine haben kann, nämlich ihrer Programmierung. Echte, unbedingte Liebe kann die Maschine (David) besser erfahren, geben und leben als der Mensch, der zu stupender Unmenschlichkeit in der Lage ist (die echte Mutter, die ihr Kind, David, und sei er nur eine Maschine, im Wald aussetzt!).

In beiden Fällen hat diese Ununterscheidbarkeit Auswirkungen auf die Rezeption, der Rezipient wird als direkte Adresse angesprochen, denn er muss sich auch fragen, ob der Android nicht doch ein Mensch ist. In beiden Fällen entsteht ein Spannungsfeld zwischen Alienation und Liebe: der Android als fremdes Liebesobjekt. Beide Motivelemente, die gefährliche und die emotionale Gleichartigkeit des Androiden mit dem Menschen, finden sich auch in *Westworld* wieder, beide werden immer wieder angesprochen, gehören aber dennoch nicht zum Sujetkern. In *Westworld* können Kunden eine Phantasiewelt betreten, in denen sie mit Robotern interagieren, die sich für sie kaum vom Menschen unterscheiden lassen. Daher heißen die Kunden, die (neu oder wiederholt) hierher kommen, *newcomer*, die Roboteer, die hier immer schon agieren und die Kunden ‚empfangen‘, *hosts*. Die *newcomer* können *hosts* töten, die *hosts* die *newcomer* nicht – ein solches Verhalten blockiert ihre Programmierung, wenn alles richtig läuft, ja, wenn... *Newcomer* geben offensichtlich viel Geld aus, dass sie *hosts* beliebig abknallen können. Es gibt aber einen anderen Erzählstrang, der nicht vom Töten, sondern vom Lieben erzählt und damit eine ganz andere Form der wechselseitigen Interaktion in Szene setzt. Wurde das Modell der Mutterliebe mit David in *A.I.* durchgespielt, so die erotische Liebesbeziehung mit Dolores in *Westworld*. Dolores zieht die Liebe des Mannes so auf sich, dass dieser gar nicht anders kann, als Dolores sich eben gerade nicht als *host* zu denken. Die Konzeption von *Westworld* geht jedoch über *A.I.* hinaus. Denn damit Dolores das Potenzial zur Liebe entfalten kann, muss sie sich von ihrem Dasein und Status als Roboter emanzipieren. Aber wie?

Noch einmal eine andere Variante derselben Struktur erschuf im Jahr 1990 Michael Crichton mit seinem Bestseller *Jurassic Park*, der 1993 von Steven Spielberg unter demselben Titel verfilmt wurde. Auch hier geht es um eine Phantasiewelt, einen Erlebnispark, in dem Besucher Dinosaurier erleben können, bis die Urwelttiere plötzlich nicht mehr unter Kontrolle zu halten sind. Das Problem besteht hier jedoch nicht in der Verwechslung, im Gegenteil: die Alienation des ungeheuren Dinosauriers ist Geschäftsgrundlage des Parks, aber die Domestikation des Anderen zu Geschäftszwecken scheitert. In beiden Fällen wird ein Erlebniszenerio in ein Schreckensszenario verwandelt, weil die Agenturen des Erlebnisses (Dinosaurier oder Roboter) nicht mehr richtig funktionieren.

Die Implikationen, die sich aus diesem facettenreichen Sujetkern ableiten lassen, liegen fast auf der Hand. Der Sujetkern dupliziert die Grenze zwischen Text und Welt und kopiert sie in den Text hinein. Daher lassen sich alle Phantasiewelten auch als Medienwelten begreifen – und in all den Geschichten wird ein Konflikt entfaltet, der darin be-

steht, dass die Medienwelt sich nicht mehr begrenzen lässt, sondern übergreift auf ihren Kontext, auf ihre Rezipienten. Daraus wird ein spannendes Sujet: Was Unterhaltung sein sollte, wird plötzlich zur Gefahr. Was inszeniertes Abenteuer sein sollte, wird plötzlich zu einer echten Bewährungsprobe. Damit bietet es sich an, diese Reduplikation nunmehr auf das Medienangebot, das solche Geschichten bringt, selbst zu übertragen. Was bedeutet es, sich über die entsprechenden Medienangebote in eine solche Phantasiewelt zu begeben? Das Sujet erlaubt also eine kritische Medienreflexion im Gewande einer spannenden Abenteuergeschichte.

Doch man müsste mit *Westworld* (2016) nicht von jener Problematik sprechen, die mit dem Begriff des quality tv zum Ausdruck gebracht wird, wenn hier nicht eine in der Tat neue Qualität mit ins Spiel käme. Insofern lässt sich hier eine andere Serie von Vorbildern benennen, die dann deutlich machen können, inwiefern mit *Westworld* tatsächlich ein Qualitätssprung gegeben ist. In dieser Serie wären Filme zu nennen wie *The Truman Show* aus dem Jahr 1998 von Peter Weir (dessen Film schon mit dem Hauptdarsteller Ed Harris mit *Westworld* verbunden ist), *Matrix* aus dem Jahr 1999 von den Wachowski Brüdern, *Eyes Wide Shut* aus dem Jahr 1999 von Stanley Kubrick, *A.I. (Artificial Intelligence)* aus dem Jahr 2001 von Steven Spielberg oder auch noch *Inception* aus dem Jahr 2010 von Christopher Nolan (dessen Bruder Jonathan Nolan, der auch mit Christopher Nolan in verschiedenen Filmprojekten zusammengearbeitet hat, als Drehbuchschreiber auch für *Westworld* verantwortlich zeichnet). Und in jüngster Zeit: *Ex Machina* aus dem Jahr 2015 von Alex Garland.

Was haben alle diese Filme gemeinsam und was bringt sie in eine Reihe mit *Westworld*? Ich will dies als Übertretung des metaleptischen Verbots bezeichnen und kurz erläutern. Das metaleptische Verbot gilt im Grunde genommen für jede Geschichte. Es besagt, dass keine Figur einer dargestellten Welt ein Bewusstsein dafür haben darf, dass sie nur eine Figur in dieser dargestellten Welt ist, während es jenseits davon noch eine andere Welt, gar eine reale Welt mit Autor und Leser, Zuschauer, Rezipient gibt. Die genannten Filme erzählen allesamt Geschichten, in denen diese ontologische Abgeschlossenheit der dargestellten Welt verletzt wird, die Figuren also ein Bewusstsein entwickeln, dass es Ebenen jenseits der Ebene geben könnte, die sie selbst bewohnen, die Figuren also den Rahmen ihrer eigenen Welt zumindest potenziell metaleptisch übersteigen können.

Dennoch wird dies auf sehr unterschiedliche Weise realisiert. In der fünften Folge von *Westworld* betreten die drei newcomer zusammen mit den lebensechten hosts eine gewaltige Orgie vieler anderer hosts. Die Szene erinnert sehr stark an die Orgie-Szene aus Kubricks *Eyes Wide Shut*. Kameraführung und Mise-en-scène unterstreichen noch diese Reminiszenz. Die newcomer haben es geschafft, nachdem sie andere Abenteuer in *Westworld* bestanden haben, zu diesem Zentrum des Vergnügungsparks zu kommen. Die Szenerie der Orgie stellt damit einen Raum mit eigener ontologischer Gültigkeit dar. Das gilt für Bill Harford aus Kubricks Film. Doch bei Kubrick wird diese Orgie und das Schloss, indem sie stattfindet und zu dem sich der Held nur mit Betrug Zugang verschaffen kann, noch nicht als ontologisch eigenständig, wohl aber als sozial eigenständig inszeniert. Das wird Bill Harford später von einer anderen Figur erklärt. Dennoch hat die soziale Abgrenzung für ihn

quasi-ontologische Gültigkeit: Er wird nie zu denjenigen gehören, die diesen Raum legitimerweise betreten können. Doch etwas ist anders für die Figuren, insbesondere für die hosts, in *Westworld*, denn am Ort der Orgie verstärkt sich ihre Ahnung, dass es noch eine Welt jenseits der Welt geben muss, in der sie als hosts fungieren.

Matrix und *Inception* erzählen eine Geschichte einer doppelten Ontologie. Es gibt die wahre Welt und die vorgespiegelte Welt (*Matrix*) bzw. es gibt die wahre Welt und den Traum (*Inception*). Beide Filme operieren mit der erwähnten Reduplizierung dieser Grenze. So wie die Helden (Neo in *Matrix*) zwischen der realen Welt und der vorgespiegelten Welt unterscheiden können, so wird auch der Zuschauer aufgefordert, seine reale Welt einmal als Matrix zu betrachten, hinter der es noch eine andere Welt geben könnte oder müsste. In *Inception* werden die unterschiedlichen ontologischen Ebenen mehrfach hintereinander geschaltet, so dass es Träume in Träumen in Träumen gibt (es gibt tatsächlich vier und potenziell unendlich viele Ebenen). Auch hier wird der Zuschauer aufgefordert, die Realität der Kinorezeption selbst als Traum aufzufassen und sich danach zu fragen, ob nicht seine Realität gleichermaßen gänzlich ein Traum ist, aus dem er bislang nur noch nicht erwacht ist.

Mit Rückgriff auf Arthur Schnitzlers *Traumnovelle* arbeitet Kubrick ebenso wie Nolan mit dem Traum als grundlegender Metapher, erstens für das Kino und zweitens für eine potenziell transzendierbare Realität. Wird der Traum bei Kubrick psychologisch als andere soziale Wahrnehmungsdiskposition begriffen, so ist der Traum bei Nolan Kino- und Filmmetapher. Gleichermaßen kann die Matrix bei den Wachowski-Brüdern als Filmmetapher verstanden werden, sie lässt aber auch eine religionstheoretische ebenso wie eine epistemologische Interpretation zu. Die übergeordnete Realität, die wahre Welt, ist nicht nur transzendent und übersteigt in jeder Hinsicht den Erfahrungshorizont der Figuren (bis es ihnen gelingt, in einer entsprechenden fiktionalen Konstruktion eben diesen Horizont als Grenze zu begreifen, die man tatsächlich überschreiten kann), sondern eben auch transzendental, benennt also die Möglichkeit, die von ihr eingekapselte Realität als abgeschlossene Erfahrungswelt *sui generis* zu begreifen. Geht es in *Matrix* und in *Westworld* darum, die übergeordnete Realitätsebene zu erfahren, so geht es in *Inception* eher darum, mit dem Träumen eine tiefere Realitätsebene zu betreten. Es liegen zwei unterschiedliche, entgegengesetzte Richtungskonzeptualisierungen (von unten nach oben, von oben nach unten) vor, die allerdings auch nicht streng durchgehalten werden. Auch in *Westworld* befinden sich die entscheidenden Werkstätten der Phantasiewelt unter der Erde, wenn auch die Controller *auf* ein Modell des Parks blicken. Als bedeutsam lässt sich aber immerhin ein topologisches Modell festhalten, das unterschiedliche Realitätsebenen mit ihrer Höhenlage diskriminiert.

Dass Traum immer auch als Kino- und Filmmetapher fungiert, steht außer Frage. Auch *Westworld* lädt zu dieser Medienkritik ein, indem der Erfahrungspark mit der Mediennutzung der Rezipienten der Serie überblendet wird. Grundsätzlich lädt jede Form dieser ontologischen und hierarchisch gestaffelten Realitätsverdoppelungen dazu ein, auf solche Filme (mitgemeint sind Serien) das Modell eines ‚Films im Film‘ zu projizieren, das sich medienkritisch interpretieren lässt. Der epistemologische und religiöse Diskurs über Transzendentalität und Transzendenz in *Matrix* überlagert diese Modell vielleicht noch, die Traummetapher in

Inception ist schon relativ deutlich. Und in *Westworld* wird nicht nur durch die globale Montage von Sequenzen im Park und von Sequenzen in der Steuerungszentrale, sondern auch durch explizite Begriffe, die diese Form der Steuerung bezeichnen, das Modell Film im Film so deutlich wie nirgends sonst nahegelegt: Von Geschichten, storylines, von Geschichten entwickeln, schreiben, erzählen ist die Rede, von scripts und Drehbüchern für die Abenteuer, die die Kunden im Park erleben können.

Am nächsten jedoch dürfte die Verwandtschaft von *Westworld* mit einem Film sein, in dem die Medienmetapher keine Metapher, sondern selbst Realität ist: *The Truman Show*. Truman lebt in einer Welt, die er für seine Realität hält, er weiß nicht, dass es jenseits dieser Welt eine übergeordnete Welt gibt, die seine Welt nur als Medienspektakel für Fernsehzuschauer – by the way – im Serienformat inszeniert. Erst die Erfahrung von Dysfunktionalität und Begrenzung seiner Existenz weckt in ihm die Ahnung einer Transzendenz, weckt in ihm die Ahnung, in den Worten von *Westworld* formuliert, dass er nur ein host in ‚seiner‘ Welt ist. *The Truman Show* erzählt eine Emanzipationsgeschichte – die Geschichte, wie sich Truman Burbank – im Wortsinn von Emanzipation – aus der kontrollierenden, inszenierenden Hand der Medien befreit.

Und erzählt *Westworld* auch eine Emanzipationsgeschichte? Was macht nun die neue Qualität von *Westworld* aus? Auch hier wird deutlich, dass die Rezeption mindestens auf zwei Ebenen oder Level stattfinden kann. An der Oberfläche wird das alte Medienparadigma der Unterhaltung befriedigt; es wird eine spannende Geschichte erzählt, in der nicht nur den Figuren die Transzendenz ihrer Realität als Rätsel erscheint, sondern auch der Zuschauer mit dem Rätsel um die Erschaffung dieser Welt konfrontiert wird. Doch das Problem, das eigentlich verhandelt wird, ist wesentlich fundamentaler. In *Westworld* geht es aber nicht primär um die Frage, ob hosts und newcomer, also Roboter und Menschen, unterschieden werden können und, wenn ja, was sie unterscheidet, es geht auch nicht primär um die Frage, wann ein host ein Bewusstsein dafür entwickelt, dass die Welt, in der er sich bewegt, in der er wohnt und in der er zu funktionieren hat, nicht alles ist und es noch eine Welt darüber hinaus geben muss. Die hosts jedenfalls sind so perfekt entwickelt, nicht nur physisch (was die Insertsequenz deutlich macht, die zeigt, wie ein solcher host so hergestellt wird, dass er auch von der körperlichen Konsistenz her sich nicht von einem Menschen unterscheidet), sondern eben auch kognitiv, dass die entscheidende Frage lautet: Wann ist ein Mensch ein Mensch, was macht einen Menschen zum Menschen? Und diese Frage wird an den hosts (an ausgewählten Exemplaren/Figuren) durchgespielt, also an jenen Figuren, die a priori keine Menschen darstellen, aber so entwickelt sind, dass sie genau an jener geheimnisvollen Schwelle stehen, jenseits derer sie Menschen wären.

Das ist das strukturell Neue von *Westworld*: Die Grenze zwischen Sphären unterschiedlicher ontologischer Provenienz ist zu einer anthropologischen Grenze, der Schwelle der Menschwerdung und des Menschseins, transformiert worden. Mensch und hosts sind verwechselbar – aber eben nicht nur wie in *Blade Runner* oder *A.I.* für die Umwelt und die Zuschauer, sondern sogar für sich selbst. An dieser Schwelle spielt die Serie verschiedene Möglichkeiten durch. Grundlegend ist dabei das Selbstbewusstsein, das die Figuren entwickeln. Ein

rudimentäres Selbstbewusstsein als operative Selbsterhaltung ist ihnen ohnehin implantiert. Sie wollen nicht sterben. Sie wissen, dass sie von Menschen ‚getötet‘ werden können, aber sie haben keine Ahnung, will sagen: kein Bewusstsein, dass sie – in der Regel – Menschen nicht töten können. Stand im Spielfilm *Westworld* aus dem Jahr 1973 noch die Fehlfunktion im Vordergrund der Sujetgestaltung, so sind die Fehlfunktionen hier lediglich Anzeichen dafür, dass die hosts doch so hoch entwickelt sind, dass sich ihre Funktion nicht mehr auf einen präreflexiven Bereich einschränken lassen. Sie stehen quasi vor der Ahnung einer übergreifenden Welt, sprich: transzendentalen Struktur, sie stehen kurz vor dem Selbstbewusstsein in seiner idealistischen Fassung, als Reflexivwerden ihrer eigenen Welterfahrung und ihres eigenen Status *als* hosts.

Im deutschen Idealismus wird diese Selbstbegründung des Menschen als transzendente Apperzeption (Kant), als Tathandlung des Bewusstseins (Fichte) beschrieben. Diese philosophische Dimension lässt sich nur kontextuell für die erzählten Strukturen in *Westworld* in Anschlag bringen. Eine andere Option ist zumindest kurz der Nachfrage wert. Es gehört zu den wesentlichen Argumentationszielen von Foucaults früherer Auseinandersetzung mit Sexualität, dass er sie als Alternative zum klassischen, idealistischen Modell der Selbstbegründung durch Selbstbewusstsein konzipiert. Der Mensch wird nicht durch sein Selbstbewusstsein, sondern durch seine Sexualität, ihre Disziplinierung, ihre Biopolitik und ihre Epistemologisierung zum Menschen. Da in *Westworld* die hosts jedoch in der Regel nur Sexualobjekte sind, steht ihnen diese Option, mit Hilfe ihrer Sexualität sich als eben mehr als nur ein Objekt zu erfahren, nicht zur Verfügung. Die Prostituierten – im Grunde genommen sind alle hosts Prostituierte – stellen auch ihre Funktion selbst nie in Frage, so oft sie sich auch darüber beklagen mögen. Es ist eher umgekehrt. Das verdeckt-anrühige Angebot einer Stewardess an den neuen Kunden (newcomer), ihm sexuell zur Verfügung zu stehen, bringt ihn dazu, sie danach zu fragen, ob sie echt (also ein Mensch) sei. Sexualität wäre also durchaus in der Lage, das Menschsein des Menschen zu bestätigen, aber nur, wenn der Sexualpartner selbst ein Mensch ist. Doch damit wiederholt sich die Hegelsche Struktur wechselseitiger Anerkennung nur im Bereich der Sexualität derjenigen, die sich ohnehin schon als Menschen verstehen und begreifen können.

Nein, *Westworld* wählt eine interessantere und bössere Variante. Die Waffen der hosts können Menschen nicht töten, und einige der hosts – wie die Hauptfigur Dolores – sind noch nicht einmal darauf programmiert, eine Waffe gegen einen ‚echten‘ Menschen richten und abfeuern zu können. Aber in dem Maße, wie ihre Entwicklung sie an die Schwelle des Menschseins heranführt, in dem Maße entwickeln sie – exemplarisch durchgespielt an Dolores – ein Bewusstsein ihrer Lebensgefährdung. Die Schwelle beginnen sie zu überschreiten, als sie die Bereitschaft und die Anlage entwickeln, sich selbst mittels ‚echter‘ Gewalt gegen ‚echte‘ Menschen zu schützen, und mehr noch, diese Gewalt auch gegen ‚echte‘ Menschen als Rache für empfangene Gewalt einzuschätzen. Ja, auch *Westworld* erzählt eine Emanzipationsgeschichte, und es führt uns Dolores als jüngere und – trotz aller Lieblichkeit – bössere Schwester von Truman Burbank vor. Dolores emanzipiert sich in der wechselseitigen Liebe vom host zum Menschen, und dieser Prozess beruht darauf, zu lieben und geliebt zu werden. Aber dazu ist Dolores

erst in der Lage, als sie in der Lage ist zu töten. Die Liebe kommt mit der Gewalt. Und die Gewalt macht den Host zum Menschen. Selbstbewusstsein heißt also: sich bewusst sein, getötet werden zu können und die Fähigkeit zu entwickeln, besser selbst zu töten als getötet zu werden. Es ist diesmal eine dunkle Emanzipationsgeschichte, wie man sie auch aus dem Prozess der Sklavenbefreiung in Amerika kennt. Erst als die Hosts in der Lage sind, Gewalt für ihre Rache zu instrumentalisieren, werden sie zu Menschen. Dass auch am Ende – Vorsicht: Spoiler – sich selbst noch diese Emanzipationsgeschichte als Geschichte erweist, spendet keinen Trost. Man kann sich nicht sagen, dass es ja nur eine Geschichte war, denn am Ende tötet sich wortwörtlich ihren Erzähler!

So radikal (so grundlegend und so böse zugleich) hat noch keine Fernsehserie die anthropologische Grundfrage aufgeworfen, was der Mensch sei und was ihn ausmache, so radikal hat noch keine Fernsehserie eine Antwort zu formulieren versucht. Das kann man als quality tv bezeichnen.