

Lektüre-Ansätze zu WESTWORLD unter besonderer Berücksichtigung der Fragen zur Genrehybridität, die der Film aufwirft¹

von Peter Scheinpflug

(Version: 16.08.2009)

1. Lektüreschlüssel:

Michael Crichton, der Regisseur von WESTWORLD, bezeichnet sich selbst als Minimalist und will als Regisseur einen möglichst großen Effekt mit möglichst wenig Technik bewirken. Daher ist seiner Meinung nach die Narration privilegiert. Desweiteren stellt er daher zur Frage des wissenschaftlichen Realismus in Science-Fiction-Filmen fest: „Movies cannot be scientifically accurate“, da Filme primär über „good story“ spannend und unterhaltsam sein sollen. Die Genre-Regeln sind also für einen Erfolgsfilm bedeutsamer als die ‚Wirklichkeitstreue‘ der inszenierten wissenschaftlichen Möglichkeiten: „Verisimilitude in a narrative is more important than veracity.“ Crichton verweist folgerichtig darauf, dass der Film vollständig fiktional ist und allein dazu dient, eine ‚gute Geschichte‘ zu erzählen ohne Anspruch auf Referenzialisierbarkeit auf den Alltag / die soziale Realität. Dass es keine Realität oder Realismus im Film im ontologischen Sinne gibt, schließt er aus dem Prinzip der Montage: „These stories frequently do not occur in front of the camera. They occur in the editingroom.“ (Diese Annahme verwundert kaum, ist sie doch hinlänglich etwa von Eisenstein und Eco diskutiert worden.)

Nimmt man diese Selbstaussagen als Lektüreansatz ernst, ergibt sich u. a. die spannende Frage, wie WESTWORLD eine reine Zeichenhaftigkeit und Notwendigkeit einer klassischen Narration im Dialog mit Genre-Regeln inszeniert.

2.1. Diverse Ansätze

2.1.1. Mit Baudrillard lässt sich West-World wie folgt lesen: Die medialen Inszenierungen gleichen Mythen, indem sie konsensuelle Vorstellungen vom Westen prägen.

2.1.2. Paranoia: verlorene Kontrolle über eigene Schöpfungen [Frankensteinkomplex] und zugleich verlorene Kontrolle über eigene Existenz, da kapitalistische Konzerne Kontrolle über Menschen

¹ Die folgenden Notizen und Lektüreansätze zu WESTWORLD entstanden 2007 in Vorbereitung zur Sitzung zum Film im Rahmen des Workshops „Der phantastische Film“ (vgl. <http://www.peterscheinpflug.de/workshops.html>).

und Maschinen ausüben [dies besonders in „FUTUREWORLD“, der die Paranoia intensivierend fortschreibt].

2.1.3. Produktion der Zeichenhaftigkeit der Zeichen, da Zeichen [Bsp.: Gunslinger] als Funktion ohne Signifikat offengelegt wird.

2.1.4. Biopolitik nach Foucault: Der Mensch ist von Maschine - zumindest in der Erscheinung und in seiner Funktion im Produktionsdiskurs - hier des Genres - kaum zu unterscheiden, so dass sie austauschbar werden und Biomachine Mensch selbst zu Kapital wird und in Industrie eingebunden wird. Dieser marxistische Angsttraum wird über die Motive der Marionette und des Doppelgängers vor allem in FUTUREWORLD verhandelt.

2.1.5. WESTWORLD und JURASSIC PARK verhandeln Freizeitpark-Thematik: Dies war zur Produktionszeit besonders aktuell, da der größte aller Disneyland-Vergnügungsparks 1971 in Florida eröffnet wurde, nachdem das Themenparkgeschäft seit der Gründung des ersten Disneylands 1955 in Kalifornien zu einer der rentabelsten Subunternehmen der Disney Corporation geworden war.

2.1.5.1. Neben diversen Freizeitparks al à Disneyland oder gar Movieworld erinnert WESTWORLD auch an die Installation „World of Tomorrow“ der Weltausstellung. Allerdings zeigt WESTWORLD nicht die Zukunft, sondern durch Zukunftstechnik die Vergangenheit. Eine geradezu paradigmatische Voraussicht, die sich mit STAR WARS im Blockbuster realisiert.

2.1.5.2. WESTWORLD ist selbst zu einem Phänomen der Populärkultur geworden, wie die SIMPSONS-Episode zeigt, in der in Itchy&Scratchy-Land die Roboter Amok laufen.

2.2. Spezieller Ansatz: Genre

„Der Science-Fiction-Film wird vor allem als Hintergrund für andere Filmgenres herangezogen. So finden sich neben Kreuzungen mit dem Horrorfilm (*Alien*), dem Actionfilm (*Terminator*), Komödien (*Meine Stiefmutter ist ein Alien*) oder dem Drama (*Enemy Mine*) auch für die meisten andere Filmgenres eine Reihe von Beispielen, in denen fremde Genremuster vor einen Science-Fiction-Hintergrund gestellt werden.“²

Obwohl Zitate aus Wikipedia verpönt sind, finden sich hier in einer populären Praxis der Wissensproduktion und -Distribution Aussagen wieder, die sich etwas differenzierter auch in der

² <http://de.wikipedia.org/wiki/Science-Fiction-Film>, zuletzt eingesehen: 08.12.2007. Dieses Zitat findet sich auch beinahe drei Jahre später noch immer in dieser Version mit lediglich einer weiteren Ergänzung eines Beispiels, doch keiner kritischen Erörterung.

Filmwissenschaft finden lassen. So schreibt etwa Knee über den Science-Fiction-Film der 50er: „Science fiction in a sense functions both as a genre and as a mode of generic discourse, a rendering of other generic forms.“

Mit Altmans Genre-Konzept der syntaktischen, semantischen und pragmatischen Dimensionen der Genredefinition lässt sich für den Science-Fiction-Film attestieren, dass er pragmatisch relativ eindeutig definiert ist, da er ähnlich wie der Western primär über Ikonographie und Handlungsort bzw. Handlungszeit im Diskurs zwischen Produzenten und Rezipienten identifiziert wird. Dies bedeutet aber auch, dass zwar einerseits die semantische Dimension relativ eindeutig ist [zukünftige Technologie, Aliens, Androiden, Weltraumreisen etc.], doch dem Genre keine spezielle Sinn konstruierende Syntax eigen ist und stattdessen diese aus anderen Genres entstammt. Damit ist jeder Science-Fiction-Film immer ein Hybrid. Bei einigen Genres bietet sich dies geradezu an, da die Frontierthematik des US-Westerns beispielsweise in der Besiedlung des Weltalls seine Entsprechung im Science-Fiction findet.

Auch der Film WESTWORLD ist von Beginn an ein Genre-Hybrid,³ doch dient Science-Fiction hier explizit lediglich als Rahmen, um andere Genres in einem speziellen Kontext zu generieren. Diese Binnengenres sind alle wiederum voneinander als eindeutig distinkt inszeniert. Dabei wird Science-Fiction zunehmend in den Hintergrund der Narration gedrängt und erscheint immer nur als aus Funktionen bestehende Schablone, auf der andere Genres in ihren populärsten Konventionen abgebildet werden. Zugleich wird diese abgeschlossene Struktur jedoch zunehmend aufgeweicht, da neben den distinkten Narrationen der Binnengenres das Rahmenggenre Science-Fiction eine eigene Narration entwickelt. Erst als die Narrationen sich überschneiden und damit Science-Fiction die anderen Genres aktiv penetriert und deren originäre Narration irritiert, tritt dies als Fehlerhaftigkeit in deren Geschlossenheit auf. Science-Fiction dient von da an eher als Methode der Hybrisierung denn als autonomes Genre, da der Protagonist alle Genres durchstreifen muss auf der Flucht vor der Science-Fiction-Störung seines Genres und um populäre Markierungen der Genres aufzusammeln, um erneut eine geschlossene Erzählung herzustellen. Wie die Programme der Erlebniswelten sind die Genres strukturell vorprogrammiert, doch wenn an zentralen Stellen unvorhergesehene Abweichungen auftauchen [Das Böse stirbt nicht], wird die Geschlossenheit des Genres aufgebrochen und es müssen neue Lösungsvarianten aus anderen Genres importiert werden, woraus

³ Diverse Studien erwähnen zwar WESTWORLD als populären Genre-Hybriden, doch keiner der mir bekannten Texte analysiert im Detail, wie der Film diese Hybridität inszeniert und dadurch allgemeine Fragen zur Genrehybridität und zum Genre Science-Fiction aufwirft. Vgl. z. Bsp.: Neale, Steve: Genre and Hollywood. Routledge. London 2000. Und: King, Geoff/ Krzywinska: Science Fiction Cinema. From outerspace to cyberspace. (Short Cuts 03). Wallflower. London 2000.

Genre-Hybridität resultiert. Westworld inszeniert so exemplarisch den generischen Austauschprozess, der in jedem ‚nicht reinen Genrefilm‘⁴ stattfindet.

Interessanterweise werden die anderen Genres aber ihrerseits auch nur in ihren populärsten Konventionen als quasi-ikonische Genre-Markierungen inszeniert. Diese unzusammenhängende Reihung der semantischen Determinanten des Genres stellt fast parodierend deren willkürliche Organisation in einer Genre konstituierenden Syntax und damit deren konsensuelle Konstruiertheit aus. Unter Berücksichtigung des historischen Produktionskontextes fällt auf, dass dies Engells Konzept der Verwendung populärer Zeichen in New Hollywood entspricht: Die ikonischen Zeichen, die hier generisch und pseudo-historisch sind, werden dekonstruktiv dekontextualisiert und desorganisiert und somit als Zeichen und Zeichen ihrer Zeichenhaftigkeit vorgeführt.

Im Film ist das Genre-Problem des Science-Fiction vervierfacht durch die Auswahl der am Film primär beteiligten Genres:

1. Science-Fiction
2. Sandalenfilm
3. Ritterfilm
4. Western

Alle diese Genres werden hauptsächlich durch Handlungsort bzw. vor allem die unterschiedliche Handlungszeit und Ikonographie differenziert und definiert. Diese generische Ähnlichkeit, wobei die verschiedenen Genres eher als durch ihre Handlungszeit motivierte Variation voneinander gedacht werden können, äußert sich u. a. im Film darin, dass alle drei Binnengenres eine fast identische Narration haben [Eindeutig markierte Protagonisten- und Antagonisten-Positionen, Kampf Gut gegen Böse, entscheidendes Duell, Romantic Interest etc.] und deren Geschlossenheit an derselben Genre-Markierung [Sieg des Guten über das Böse] versagt bzw. fehlfunktioniert. Da jedoch in einem einzelnen Genre kein eindeutiger Sieg des Guten über das Böse erzielt werden kann und das Böse als funktionale Leerstelle im Text demaskiert wird, wenn das Gesicht des Gunslingers abgelöst wird von der reinen Mechanik des Funktionen produzierenden Science-Fiction-Genres, wird die Sinnhaftigkeit und Glorie selbst infrage gestellt und als lediglich *eine* Möglichkeit, die Geschlossenheit des Mythos herzustellen, offen gelegt.

Entsprechend werden die vermeintlichen Helden selbst auch dekonstruiert, da sie anfangs weder edel noch moralisch integer sind [Bsp.: Spaß an Genre-Spektakeln ohne narrative Funktion und damit Legitimität wie Saloonprügelei, Sklaven und Duell], da die Genre-Konventionen ihnen in der Position der Guten den Sieg zu garantieren scheinen. In der Erfüllung dieses reduzierenden Schematismus wird auch mit der Zeichenhaftigkeit des Gunslingers gespielt: Als Gunslinger in schwarzer Montur entspricht er der idealisierten Genre-Konvention des Antagonisten, die als überdeterminiertes quasi-ikonisches Zeichen allerdings im Western bei weitem nicht so oft vorzufinden ist, wie in populären und idealisierten Genre-Konzepten behauptet wird. Zugleich wird

⁴ So es diesen außer als heuristische Annahme denn tatsächlich geben sollte.

dieses Zeichen jedoch dadurch ironisch gebrochen, dass es um das Starimage Yul Brynners ergänzt ist, der ähnlich ikonisch wie seine Rolle in WESTWORLD am prominentesten ist für seine Heldenrollen in Western – allen voran natürlich THE MAGNIFICENT SEVEN. Star und Rolle müssen hier beim genre-erfahrenen Rezipienten als Widerspruch wahrgenommen werden. Durch die Umkodierung in den – zuerst – siegreichen Antagonisten werden somit konträre Genre-Erwartungen enttäuscht und zugleich erfüllt. Konsequenterweise kann diese konfliktreiche Ambivalenz des Zeichens erst durch die Zerstörung von Yul Brynners Gesicht also die Reduzierung des Zeichens aufgelöst werden. Ebenso kann der Held erst als solcher wieder rekonstruiert werden, da in einer Harmonisierung der Genre-Hybridität die gemeinsamen Funktionen ‚sinnvoll‘ zur Anwendung kommen und narrative Geschlossenheit entsteht – Bsp.: Der Held rettet die Jungfrau in Nöten und besiegt den Gegenspieler und damit die Störung der Ordnung. Darauf, dass in der Schlusssequenz des Films zunehmend auch Elemente des Genres Horrorfilm an der Hybridität beteiligt sind, kann hier nicht mehr eingegangen werden.

Auch das Verhältnis von Rezipient, medialem Apparat bzw. Diskurs und Genre werden intradiegetisch reflektiert in der Position, die die Protagonisten einnehmen, die sich im Freizeitpark WESTWORLD in eine fiktive Realität begeben, die entsprechend filmischer Genres und den dadurch geprägten Erwartungen der Besucher gestaltet ist. Beispielsweise erwarten Zuschauer und Protagonisten im Genre Western-World populäre Genre-Markierungen wie die Saloonschlägerei und das Duell, was das Programm wie das Genre liefern müssen. Dieser spezielle Freizeitpark bietet also weniger singuläre – oftmals theatralische – Spektakel – wie eine Seeschlacht im Disneyland-Florida – als vielmehr eine ganze Gruppe Genre konstituierender Spektakel. Als die Genre-Konventionen jedoch gebrochen werden und die Hybridität als gegenseitige Beeinflussung der Genres offen gelegt wird, suchen der aktive Rezipient und dessen intradiegetischer Stellvertreter, der Protagonist, gleichsam generisch blind in ihrer Reise durch die diversen Genre-Hybriden der Diegese neue Anschlusspunkte um eine geschlossene Erzählung zu rekonstruieren. Vielleicht motiviert aber auch gerade diese Unsicherheit bei der Rezeption die oben bereits erwähnten Elemente des Horror-Genres, die zu Ende des Films zunehmen.