

Paloma Ortiz-de-Urbina (Ed. / Hrsg.)

German Expressionism in the Audiovisual Culture

Myths, Fantasy, Horror, and Science Fiction

Der deutsche Expressionismus in den Audiovisuellen Medien

Mythen, Fantasy, Horror und Science-Fiction

Popular Fiction Studies 7

narr
ranck
eatte
mpto

German Expressionism in the Audiovisual Culture /
Der deutsche Expressionismus in den Audiovisuellen Medien

Popular Fiction Studies

edited by Eva Parra-Membrives (†) and Albrecht Classen

volume 7

Paloma Ortiz-de-Urbina (Ed./Hrsg.)

German Expressionism in the Audiovisual Culture

Myths, Fantasy, Horror, and Science Fiction

Der deutsche Expressionismus in den Audiovisuellen Medien

Mythen, Fantasy, Horror und Science-Fiction

narr\f
ranck
e\atte
mpto

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.



RECEPTION
Research Group



Die Publikation dieses Bandes erfolgte mit Unterstützung des Drittmittelprojekts „Estrategias de Innovación en Mitocrítica Cultural“ (AGLAYA, H2019/HUM-5714), gefördert durch die Comunidad de Madrid und den Europäischen Sozialfonds und dank der folgenden Institutionen: Universidad de Alcalá (UAH), Forschungsgruppe der UAH „Estudios de Recepción“ (RECEPTION, CHH2010/R24), Ministerio de Universidades (spanische Regierung) und Fonds Next Generation (Europäische Union).

DOI: <https://doi.org/10.24053/9783823395454>

© 2022 · Narr Francke Attempto Verlag GmbH + Co. KG
Dischingerweg 5 · D-72070 Tübingen

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Alle Informationen in diesem Buch wurden mit großer Sorgfalt erstellt. Fehler können dennoch nicht völlig ausgeschlossen werden. Weder Verlag noch Autor:innen oder Herausgeber:innen übernehmen deshalb eine Gewährleistung für die Korrektheit des Inhaltes und haften nicht für fehlerhafte Angaben und deren Folgen. Diese Publikation enthält gegebenenfalls Links zu externen Inhalten Dritter, auf die weder Verlag noch Autor:innen oder Herausgeber:innen Einfluss haben. Für die Inhalte der verlinkten Seiten sind stets die jeweiligen Anbieter oder Betreibenden der Seiten verantwortlich.

Internet: www.narr.de
eMail: info@narr.de

Satz: typoscript GmbH, Walddorfhäslach
CPI books GmbH, Leck

ISSN 2197-6392
ISBN 978-3-8233-8545-5 (Print)
ISBN 978-3-8233-9545-4 (ePDF)
ISBN 978-3-8233-0398-5 (ePub)



MIX
Papier aus verantwortungsvollen Quellen
FSC® C083411

Contents

Acknowledgements	11
<i>Paloma Ortiz-de-Urbina</i>	
Introduction – The Reception of German Cinematic Expressionism: A Multidisciplinary, International and Contemporary Phenomenon	13
1 EXPRESSIONISM, CINEMA, AND LITERATURE	
<i>Carmen Gómez García</i>	
The debate over cinema in expressionist literature	27
<i>Julia Magdalena Piechocki-Serra</i>	
Utopie und Dystopie in <i>Die andere Seite</i> (1909) von Alfred Kubin und <i>Midsommar</i> (2019) von Ari Aster	40
<i>Cristina Zimbroianu</i>	
Alfred Döblin’s <i>Berlin Alexanderplatz</i> in Francoist Spain	48
2 EXPRESSIONISM, CINEMA, AND MUSIC	
<i>Magda Polo Pujadas</i>	
<i>Begleitungs</i> musik zu einer Lichtspielszene op. 34 by Arnold Schönberg – Programmatic music conceived as pure music?	67
<i>Jesús Ferrer Cayón</i>	
The “expressionist impact” of <i>Die Teufel von Loudun</i> (Krzysztof Penderecki, 1969) in the <i>film-opera</i> for TV, by Joachim Hess and Rolf Liebermann . .	76
3 EXPRESSIONISM IN AUDIOVISUAL MEDIA	
<i>María Carmen Gómez-Pérez</i>	
Homage to German Expressionist Cinema: von Sternberg’s Proposal ...	91
<i>Celia Martínez García</i>	
The long shadow of German Expressionism in <i>Die Mörder sind unter uns</i>	101

<i>Manuel Maldonado-Alemán</i> Simulation, Überwachung und fremdbestimmte Identität – Die urbane Dystopie in <i>Dark City</i>	112
<i>Carlo Avventi</i> Moderne Abgründe – Die dämonische Leinwand des David Lynch	127
<i>Luis N. Sanguinet</i> Von Caligari zu Mr. Robot: Das selbstreferenzierende und verdoppelnde Erbe des expressionistischen Kinos	138
4 EXPRESSIONIST MYTHS IN THE AUDIOVISUAL CULTURE	
4.1 The Myth of the Vampire. The legacy of Murnau's Nosferatu	
<i>Ingrid Cáceres-Würsig</i> <i>Nosferatu</i> als ästhetisches und kosmogenetisches Muster für Vampir- Serien in Streaming-Diensten	153
<i>Jorge Marugán Kraus</i> Vampires, Oral Fixations and their Connection with Sexuality in Two Films: <i>Nosferatu: a Symphony of Horror</i> by Friedrich Wilhelm Murnau (1922) and <i>Bram Stoker's Dracula</i> by Francis Ford Coppola (1992)	165
<i>Francisco Javier Sánchez-Verdejo Pérez</i> The <i>femme fatale</i> in Victorianism and the <i>fin-de-siècle</i> : feminine vampiric duality	176
4.2 The Myth of the Golem and the Artificial Intelligence	
<i>Roland Innerhofer</i> Der künstliche Mensch im Expressionismus – Zur Faszination einer Filmfigur	189
<i>María Jesús Fernández-Gil</i> Conflicting Narratives – The Otherness within Expressionist Approaches to the Golem vs Cynthia Ozick's Affirmation of the Myth's Jewishness	200

4.3 *The Myth of Faust*

Emilio Sierra García

Faust in Murnau and Sokurov – From Cinema to the Sense of Myth... 217

5 *THE EXPRESSIONIST AESTHETIC OUTSIDE EUROPE*

Montserrat Bascoy & Lorena Silos

Expressionistic Trends in *Persepolis*: The Role of Fantasy in Narratives of Memory 229

Satoru Yamada

The Failure of the Diffusion of German Expressionist Cinema in Japanese Cinema by *Benshi* through *The Cabinet of Dr. Caligari* 245

Contributors 255

Bibliography 265

Simulation, Überwachung und fremdbestimmte Identität

Die urbane Dystopie in *Dark City*

Manuel Maldonado-Alemán

Die Großstadt und die Kultur der Indifferenz

In seinem 1903 erschienenen Aufsatz „Die Großstädte und das Geistesleben“, mit dem in Deutschland die soziologische Auseinandersetzung mit der modernen Stadt beginnt¹, thematisiert der Soziologe und Philosoph Georg Simmel die Stadt aus soziologischer und kultureller Perspektive in erster Linie unter den Aspekten der urbanen Lebensweise und des sozialen Wandels. Simmel betrachtet die Stadt als einen Ort, wo „die Entstehung des modernen Sozialcharakters“² deutlich zum Ausdruck kommt. Die Großstadt ist für Simmel „das Labor, die Werkstatt und der Schauplatz der Moderne zugleich“³; sie erscheint als Ort der Indifferenz, Distanziertheit und Intellektualität. Die Wechselwirkungen zwischen der Größe und dem Tempo des großstädtischen Lebens, den technischen Erfordernissen „eines reibungslosen Funktionierens der Stadt“⁴, der Arbeitsteilung und nicht zuletzt der Geldwirtschaft prägen die urbane Lebens-

1 Siebel, Walter (2018). Eine Soziologie der Stadt. In: Lautmann, Rüdiger/Wienold, Hanns (Hrsg.) Georg Simmel und das Leben in der Gegenwart. Wiesbaden: Springer VS, 111–126, 112. Allerdings, wie Rolf Lindner bemerkt, „Simmel als Stadtsoziologen zu bezeichnen käme vielmehr einer Verkennung seines Werkes gleich; letztlich geht es bei ihm um kulturphilosophische Reflexionen über das Schicksal der Persönlichkeit in der Moderne, das sich exemplarisch in der modernen Großstadt vollzieht“. Lindner, Rolf (2011). Georg Simmel, die Großstadt und das Geistesleben. In: Mieg, Harald A./Sundsboe, Astrid O./Bieniok, Majken (Hrsg.) Georg Simmel und die aktuelle Stadtforschung. Wiesbaden: VS Verlag, 29–37, 29. Unter „Geistesleben“ verstand Georg Simmel „die geistig-seelische Disposition und Formation des Großstädtlers“. Lindner (2011: 32).

2 Siebel (2018: 112).

3 Lindner (2011: 33).

4 Siebel (2018: 114).

form, die sich „zu einem Gebilde von höchster Unpersönlichkeit“⁵ gestaltet. In der von der Großstadt bewirkten „Steigerung des Nervenlebens“⁶, die „aus dem raschen und ununterbrochenen Wechsel äußerer und innerer Eindrücke hervorgeht“⁷, sah Simmel die psychologische Grundlage, auf der sich „der Typus großstädtischer Individualitäten“ erhebt⁸. In der Großstadt – so Simmel – muss sich das Individuum gegen „die rasche Zusammendrängung wechselnder Bilder“ bzw. „die Unerwartetheit sich aufdrängender Impressionen“⁹ wehren. Nur die Ausbildung des Intellekts als Distanzorgan und Reizschutz, und die „Abstumpfung“, die das „Wesen der Blasiertheit“ ist¹⁰, können dem Großstädter „als der Inkarnation des modernen Subjekts“¹¹ gegen das Übermaß an Eindrücken helfen. Simmel charakterisiert deshalb die großstädtische Mentalität als distanziert, gleichgültig, reserviert, blasiert und intellektualisiert, typische Eigenschaften der großstädtischen Verhaltensweise, die als mentale Schutzvorrichtung gegen die Reizüberflutung und die Zunahme der rastlosen Mobilität notwendig sind, sonst „würde man sich innerlich völlig atomisieren und in eine ganz unausdenkbare seelische Verfassung geraten“¹². Die „Herausbildung der modernen Kultur der Indifferenz“¹³ ist aus diesem Grund eine Schutzreaktion infolge der Überreizung und der Übermacht der Metropole, d. h. „ein Präservativ des subjektiven Lebens gegen die Vergewaltigungen der Großstadt“¹⁴.

Die Großstadt als Schauplatz der Versachlichung des sozialen Verhaltens des modernen Menschen ist für Simmel eine Bedrohung der Individualität. Die Dynamik der Großstadt bringt ein Übergewicht des objektiven Geistes über den subjektiven hervor, ein „Überwuchern der objektiven Kultur“¹⁵ – wie Institu-

5 Simmel, Georg (1903). Die Großstädte und das Geistesleben. In: Georg Simmel Gesamtausgabe, hrsg. von Otthein Rammstedt, Band 7. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1995, 116–131, 121.

6 Simmel (1903: 116). Kursiv im Original.

7 Simmel (1903: 116).

8 Simmel (1903: 116).

9 Simmel (1903: 117).

10 Simmel (1903: 121). Blasiertheit – vom französischen Wort *blasé*, was unempänglich und gleichgültig bedeutet – ist laut Rolf Lindner (2011: 34) „die Unempänglichkeits für Reize und die Gleichgültigkeit gegenüber Unterschieden“.

11 Müller, Lothar (1988). Die Großstadt als Ort der Moderne. Über Georg Simmel. In: Scherpe, Klaus R. (Hrsg.) Die Unwirklichkeit der Städte. Großstadtdarstellungen zwischen Moderne und Postmoderne. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 14–36, 23.

12 Simmel (1903: 122 f.).

13 Müller (1988: 23).

14 Simmel (1903: 118).

15 Simmel (1903: 129). Wie es Harald A. Mieg erklärt, mit „dem Begriff ‚objektive Kultur‘ bezieht sich Simmel auf den Gesamtbestand an materieller und immaterieller Kultur in

tionen oder Werte – über die personal-subjektive Kultur, welchem das Individuum nicht gewachsen ist. Selbst wenn die moderne Stadt die Entfaltung individueller Freiheit ermöglichen kann, führt die Nivellierungstendenz der „über alles Persönliche hinauswachsenden Kultur“¹⁶ zur „Atrophie der individuellen durch die Hypertrophie der objektiven Kultur“¹⁷, d. h. zu einer Entwertung der persönlichen Eigenart des Individuums, welche die großstädtische Form der Entfremdung ausmacht. Aufgrund dessen veranschaulicht sich in der Großstadt ein typisches Grundmotiv: „der Widerstand des Subjekts, in einem gesellschaftlich-technischen Mechanismus nivelliert und verbraucht zu werden“¹⁸. Die Metropole zeigt, wie sich die „tiefsten Probleme des modernen Lebens“ aus dem Anspruch des Individuums ergeben, „die Selbständigkeit und Eigenart seines Daseins gegen die Übermächte der Gesellschaft, des geschichtlich Ererbten, der äußerlichen Kultur und Technik des Lebens zu bewahren“¹⁹.

Vor dem Hintergrund von Simmels Überlegungen zur modernen Kultur der Indifferenz und zur großstädtischen Entwertung des Individuellen wird im Folgenden die Inszenierung der urbanen Dystopie in Alex Proyas' Science-Fiction-Film *Dark City* (USA/Australien, 1998) untersucht, der das Motiv der Simulation von Realität aufnimmt. Dabei wird vor allem auf den Zusammenhang zwischen uneigentlicher Realitätswahrnehmung und fremdgesteuerter Konstruktion von Identität eingegangen.

Dark City und die dystopische Stadt

Science-Fiction ist häufig mehr als Unterhaltung oder Technik. In Science-Fiction-Romanen und -Filmen geht es auch vielfach um Reflexion und Kritik. Seit der industriellen Revolution „begleitet Science Fiction mal affirmativ, mal kritisch die gesellschaftliche Entwicklung“²⁰. Insbesondere erweist Science-Fiction ein durchaus kritisches Potential in Bezug auf die Verdinglichung

Form von Gütern, Leistungen, Institutionen etc.“. Mieg, Harald A. (2011). Simmel – Milgram – Sassen: Metropolen als Orte der Zivilisationsproduktion. In: Mieg/Sundsboe/Bieniok (Hrsg.) (2011: 41–52, 49).

16 Simmel (1903: 130).

17 Simmel (1903: 130).

18 Simmel (1903: 116).

19 Simmel (1903: 116).

20 Fuhse, Jan A. (2003). Das Andere der Gesellschaft – Science Fiction als Kritische Theorie. *Soziale Welt* 54:3, 223–239, 223. Bekannte Beispiele der kritischen Tradition von Science-Fiction sind Mary Shelleys *Frankenstein* (1818), Aldous Huxleys *Brave New World* (1932) und George Orwells *Nineteen Eighty-Four* (1949). Vgl. dazu auch Fuhse, Jan (2008). Die Repräsentation der Massenmedien in der Science Fiction – von der Manipulation über die

moderner – sowohl industrieller wie postindustrieller – Gesellschaften. Durch die Darstellung dystopischer Zukunfts- und Alternativwelten und ihrer negativen Auswirkungen auf das Individuum warnt Science-Fiction vor sozialen Fehlentwicklungen und ihren drohenden Konsequenzen²¹. Häufige Themen der Science-Fiction wie das Verhältnis zwischen Mensch und Technik, die Vermischung von Wirklichkeit und Simulation oder die Konstruktion von Identität und Realität werfen Fragen über die unscharf gewordene Demarkationslinie zwischen virtuellen und nichtvirtuellen Welten, über die Folgen der Technik oder die Auflösung des Selbst in der gegenwärtigen Gesellschaft auf²². Die kritische Darstellung künftiger Gesellschaftsformationen, die zum Nachdenken auffordert, impliziert „philosophical questions about the nature of personal identity, moral agency, and what it means to be human“²³. Auch *Alternative Futures*-Filme, die auf düstere Zukunftsversionen weisen – wie *Blade Runner* (1982), *Dark City* (1998), *The Matrix* (1999) oder *The 13th Floor* (1999) – üben im Rahmen des Genres der Science-Fiction scharfe Kritik an den Herrschaftsverhältnissen und der Entwicklung einer sich selbst entfremdeten Gesellschaft. In ihnen erscheint oft in verschiedenen Varianten das soziale Leben als eine

Dopplung zur Simulation der Gesellschaft. In: Fuhse, Jan A. (Hrsg.) *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*. Berlin: Lit, 125–144.

- 21 Nach Li Zhang, „Dystopia, the antithesis of utopia, or utopia that has gone wrong, is a distinct, popular genre of literature and film in modern Western societies. It is often manifested in an imagined or future society completely controlled by an oppressive and corrupt government, or by forces of technologies beyond the original intention of human designers (such as in *Dark City* and *Blade Runner*)“. Li Zhang (2010). *Postsocialist Urban Dystopia?* In: Prakash, Gyan (Hrsg.) *Noir Urbanisms. Dystopic Images of the Modern City*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 127–149, 128. Gerade „der utopische Rest der Dystopie liegt in ihrer Funktion, durch die ausführliche Schilderung einer negativen Gesellschaft und ihrer Auswirkungen auf das Individuum vor gegenwärtigen Entwicklungen zu warnen, um zu verhindern, dass die Prognose Wirklichkeit wird“. Kuon, Peter (2013). *Utopie/Dystopie*. In: Brittnacher, Hans R./May, Markus (Hrsg.) *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart/Weimar: Metzler, 328–335, 334.
- 22 Ein charakteristisches Merkmal der Science-Fiction als Genre der Literatur, des Films und der bildenden Kunst ist die Plausibilität der skizzierten Zukunfts- und Alternativwelten. Im Unterschied zur Phantastik wird in der Science-Fiction „davon ausgegangen, dass die andere Welt [...] mit den Naturgesetzen der bekannten Welt kompatibel ist. An die Stelle des für die Phantastik im engeren Sinn kennzeichnenden »Risses in der Wirklichkeit« [...] tritt in der SF die Brücke der suggerierten wissenschaftlichen Plausibilität. Spielt die Phantastik im engeren Sinn mit dem Einbruch des Unmöglichen ins Wirkliche, so richtet die SF ihren Ehrgeiz darauf, die Möglichkeit selbst des auf den ersten Blick als unmöglich Erscheinenden zu erweisen“. Innerhofer, Roland (2013). *Science Fiction*. In: Brittnacher/May (Hrsg.) (2013: 318–328, 318).
- 23 Sanders, Steven M. (2008). *An Introduction to the Philosophy of Science Fiction Film*. In: Sanders, Steven M. (Hrsg.) *The Philosophy of Science Fiction Film*. Lexington: The University Press of Kentucky, 1–18, 5.

Simulation, hinter der die gesellschaftliche Realität zunächst unsichtbar bleibt. *Dark City* inszeniert in diesem Zusammenhang auf exemplarischer Weise das Motiv der Simulation von Gesellschaft und veranschaulicht zugleich, wie die unwirkliche Realitätswahrnehmung zur absoluten Entfremdung und Entnaturalisierung des Individuums führt.

Im Mittelpunkt des Science-Fiction-Films *Dark City*, der auch dem Genre Neo-Noir²⁴ und dem Cyberpunk²⁵ zugeordnet wird, steht eine mysteriöse, namenlose Stadt, wo immer Nacht ist. Der Protagonist John Murdoch, dargestellt von Rufus Sewell, wacht ohne Erinnerungen in der Badewanne eines Hotelzimmers auf. Neben ihm befindet sich eine ermordete Prostituierte mit einem blutigen Spiralmuster auf ihrem Körper eingeritzt. Er weiß nicht, wer er ist oder was mit ihm passiert ist; auch nicht wie er dort hingekommen ist. Er findet nur wenige Hinweise auf seine Identität: ein paar Schlüssel, einen Koffer und die Postkarte eines sonnigen Orts namens Shell Beach. Er wird von dem Psychiater Dr. Daniel Schreber, gespielt von Kiefer Sutherland, angerufen, der ihn auffordert, das Hotel sofort zu verlassen. Auf der Flucht vor dem Polizeinspektor Frank Bumstead, dargestellt von William Hurt, der ihn als mutmaßlichen Serienmörder von Prostituierten sucht, versucht Murdoch seine verlorene wahre Identität herauszufinden. Er gerät an die Nachtclub-Sängerin Emma, gespielt von Jennifer Connelly, die behauptet seine Frau zu sein. Zugleich wird er von seltsamen Männern in langen schwarzen Mänteln verfolgt, die „Strangers“, die übermenschliche psychokinetische Kräfte besitzen, das sog. „Tuning“, eine Gabe, über die Murdoch auch verfügt, wie es sich herausstellen wird. Das Auftreten der Fremden ist militärisch, auch ihre Kostüme und ihr Gruppenverhalten. Sie bewohnen den Untergrund und bleiben verborgen.

24 Als *Neo Noir* gelten Filme, die auf visuelle Konzepte, Muster und narrative Techniken des Film Noir der 1940er und 1950er Jahre zurückgreifen, wie „tiefenscharfe Fotografie, extremen Hell-Dunkel-Stil (*Chiaroscuro*), kontrastreiche Beleuchtung (*low-key lighting*), Schattenbilder und subjektive, schräge Kameraeinstellungen. Narrative Techniken sind häufige Ruckblenden und die kommentierende Erzählung durch die Stimme des Protagonisten aus dem *Off*. [...] Archetypische Figuren sind der desillusionierte Einzelgänger – häufig ein Privatdetektiv, ein zu Unrecht Verdächtigter oder ein Verbrecher – und die verhängnisvolle *Femme fatale* bzw. die in Gefahr geratende *Femme fragile*“. Schmidt, Mirko F. (2007). Film Noir. In: Burdorf, Dieter/Fasbender, Christoph/Moennighoff, Burkhard (Hrsg.) (2007) Metzler Lexikon Literatur. Begriffe und Definitionen. 3., völlig neu bearbeitete Auflage. Stuttgart/Weimar: Metzler, 242.

25 Cyberpunk, der eine Subgattung der Science-Fiction ist, „is associated with a dark vision of the near future on Earth, where humans are under the influence of electronic, informational, genetic, and other technologies, making it virtually impossible to distinguish between the real and the artificially replicated“. Knight, Deborah/McKnight, George (2008). What Is It to Be Human? *Blade Runner* and *Dark City*. In: Sanders (Hrsg.) (2008: 21–37, 22).

Murdoch beginnt langsam die unsichtbare Wirklichkeit zu enthüllen. Er stellt fest, dass in der Stadt merkwürdige Ereignisse vor sich gehen, die in Zusammenhang mit den Fremden stehen. Die Stadtbewohner fallen immer um 12 Uhr in tiefen Schlaf, die Zeit bleibt dann stehen und unterdessen, dank ihrer Fähigkeit zu „tunen“, verändern die Fremden die Architektur und das Erscheinungsbild der Stadt: Straßen, Bauten und ganze Häuserblöcke werden verschoben; Fußwege verschwinden; neue Gebäude tauchen aus dem Untergrund auf, während sich die alten zurückziehen und mutieren; Wohnungen werden umgestaltet. Mit Schrebers Hilfe, der aufgrund seiner gründlichen Kenntnisse über die menschliche Natur im Dienst der Fremde steht, werden den Menschen erfundene bzw. gestohlene Erinnerungen eingepflanzt („imprinted“), die zu anderen Individuen gehörten. Die Stadtbewohner erhalten dann, abrupt und unbewusst, eine neue persönliche und soziale Identität. Wenn sie wieder erwachen, haben sie Erinnerungen an Erfahrungen, die sie nie erlebt haben, und spielen eine ganz andere soziale Rolle. Selbst persönliche Gegenstände wie Fotoalben werden völlig neu gestaltet. Murdoch jedoch wachte unerwartet während der Implantation von Erinnerungen eines Serienmörders auf und blieb ohne Erinnerungen zurück.

Es stellt sich heraus, dass die Fremden eine grenzenlose Kontrolle über Raum und Zeit besitzen. Sie können die Vergangenheit, das Gedächtnis und die Identität der Stadtbewohner nach eigenen Interessen verwandeln. John Murdoch, der Zeuge der unheimlichen Umgestaltungen ist, scheint der Einzige zu sein, der gegen die Manipulation der Fremden resistent ist. Er bemerkt, dass die Stadtbewohner sich an den sonnigen Ort Shell Beach erinnern, von dem Murdoch schwache Kindheitserinnerungen hat; niemand aber erinnert sich an den Weg dorthin. Shell Beach lässt sich in der Tat nicht erreichen. Die Stadt, wie es scheint, kann nicht verlassen werden. Die Bewohner sind in ihr gefangen, ohne dass jemand sich überhaupt Gedanken darüber macht.

Aufgrund der Entmenschlichung des urbanen Umfelds und der Versachlichung der sozialen Umgebung ist der Alltag der Stadtbewohner funktional und unpersönlich. Die Bürger von *Dark City* bilden eine amorphe, willenlose Masse. Sie zeigen eine blasierte, indifferente Haltung ihrer Umwelt gegenüber. Die Mehrheit hat nicht einmal einen Charakter. In der Anonymität des urbanen Lebens sind sie an menschlichen Beziehungen grundsätzlich nicht interessiert und interagieren nicht. Sie sind die Verkörperung des blasierten, entfremdeten Großstadtmenschen: „comprised of faceless, unremarkable individuals, who are both uninterested and uninvolved“²⁶. Ihre vollkommene Entfremdung und

26 Gerlach, Neil/Hamilton, Sheryl N. (2004). Preserving Self in the City of the Imagination: Georg Simmel and *Dark City*. *Canadian Review of American Studies* 34:2, 115–134, 124.

Apathie erweisen sich als Konsequenz der Manipulation ihrer Erinnerungen und ihrer Identität.

Nur der ehemalige Polizeidetektiv Eddie Walensky, dargestellt von Colin Friels, der aufgrund seiner beunruhigenden Verdächtigungen über die wahre Natur der Stadt in den Wahnsinn getrieben wurde, stellt sich Fragen über seine Vergangenheit:

Walensky: You think about the past much, Frank?

Bumstead: Much as the next guy.

Walensky: See, I've been trying to remember things, clearly remember things from my past. But the more I try to think back, the more it all starts to unravel. None of it seems real. It's like I've just been dreaming this life, and when I finally wake up, I'll be somebody else, somebody totally different.

Bumstead: You saw something, didn't you, Eddie. Something to do with the case.

Walensky: There is no case! There never was! It's all just a big joke! It's a joke!²⁷

Raum, Erinnerung, Identität

Die architektonische Umgestaltung der Stadt in *Dark City* verdeutlicht, dass Raum, Erinnerung und Identität in einer Korrelation stehen. Die Filmhandlung beruht auf der Annahme, dass der Raum für menschliches Leben und Erleben, Denken und Handeln sowie für die Konstruktion von Erinnerung und Identität von außerordentlicher Bedeutung ist. Mit Recht gehen die Fremden davon aus, dass das menschliche Gedächtnis in seiner Aktualisierung in der Erinnerung von Räumen strukturiert wird. Wie die Architektur der Stadt, die als Zeugnis menschlichen Lebens ein wichtiger Erinnerungsträger ist, fungieren im Film andere Orte und Räume als Sinnträger, die Erinnerungen auslösen bzw. Erinnerungsinhalte vermitteln. Außen- und Innenräume verkörpern die Gegenwart der Vergangenheit und sind für die Konstruktion – bzw. Manipulation – der Erinnerungen der Stadtbewohner von besonderem Belang.

Genauso wie die Erinnerung ist die Identität nicht einfach vorgegeben. Sie ist „eine kulturelle Konstruktion und ein biographisches Projekt“²⁸. Dank der Information von Dr. Schreiber sind die Außerirdischen genau darüber im Bilde, dass der Mensch seinen Orientierungssinn, seine Sozialisierung, seine Persönlichkeit, seine Imagination und sein Gedächtnis innerhalb bestimmter räumlicher Strukturen entwickelt. Sein Selbst hat sich ausgeprägt durch das, was das Individuum in einem bestimmten Raum und in einer bestimmten Zeit

27 Proyas, Alex (1998). *Dark City*. USA/Australien: New Line Cinema, 00:33:08–00:33:54.

28 Assmann, Aleida (2006). Einführung in die Kulturwissenschaft. Grundbegriffe, Themen, Fragestellungen. Berlin: Eich Schmidt, 217.

erfahren hat. Der Mensch ist also, was er war und gewesen ist im Bereich seiner Bindung an ein bestimmtes kulturelles Raumkonstrukt. Das bedeutet aber auch, dass an der Konstitution des Ich die Vergangenheit entscheidend mitbeteiligt ist. „Sie liefert uns täglich neu die Bewertungsraster, mit deren Hilfe wir die Gegenwart erkennen, analysieren, vielleicht sogar bewältigen können, und in diesem Sinne sind wir sogar in gewisser Weise determiniert.“²⁹ Die effektive Kontrolle der menschlichen Identität impliziert somit, wie *Dark City* vorführt, die Manipulation von Raum und Erinnerung, die „frequently leads to the manipulation of reality itself, leading to the formation of a kind of false consciousness, a bogus universe in which the individual is secretly controlled by unknown forces“³⁰.

Dark City zeigt in radikaler Weise, wie fragil und brüchig die Attribute der Zugehörigkeit sein können. Das Konzept einer homogenen, fixierten, statischen Identität, die ein und für allemal gegeben ist, wird im Film grundsätzlich in Frage gestellt und sogar demontiert. Die Vorstellung von einer eindeutigen, stabilen Identität zeigt sich als Illusion. Identität ist keine Essenz, kein für immer festgelegtes Wesen, keine „beharrliche Einheit, die in den Fluten der Veränderung ewig dieselbe bleibt“³¹, sondern eine sich stets wandelnde Größe. Identität ist „ein stetig veränderliches Produkt vielfältiger Konstruktionsprozesse“, ein „dynamisches, netzartiges Gebilde, das sich aus unterschiedlichen Bezugsgrößen“ generiert.³² Die Bürger der nächtlichen Stadt besitzen kein überdauerndes, starres, monolithisches Ich. Durch das Eingreifen der „Strangers“ entstehen ununterbrochen neue Identitäten. „Here, identity is constructed and multiple in the strongest of senses“³³. Die Identität der Stadtbewohner ist flüssig, im Transit, beweglich, mutabel und flexibel. Ihr fluides Selbst ändert sich andauernd und erscheint als „ein ständiges Sich-neu-Einbetten in be-

29 Koopmann, Helmut (1995). Geschichte, Mythos, Gleichnis: Die Antwort des Exils. In: Holzner, Johann/ Wiesmüller, Wolfgang (Hrsg.) Ästhetik der Geschichte. Innsbruck: Institut für Germanistik (= Innsbrucker Beiträge zur Kulturwissenschaft. Germanistische Reihe 54), 77–98, 77.

30 Meehan, Paul (2008). Tech-Noir. The Fusion of Science Fiction and Film Noir. Jefferson, NC: McFarland, 15.

31 Schiller, Friedrich (1999). Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. In: Schiller, Friedrich. Theoretische Schriften. Köln: Könemann, 282.

32 Lübecke, Alexandra (2009). Enträumlichungen und Erinnerungstopographien: Transnationale deutschsprachige Literaturen als historiographisches Erzählen. In: Schmitz, Helmut (Hrsg.) Von der nationalen zur internationalen Literatur. Transkulturelle deutschsprachige Literatur und Kultur im Zeitalter globaler Migration. Amsterdam/ New York: Rodopi, 77–97, 79.

33 Milner, Andrew (2004). Darker cities. Urban dystopia and science fiction cinema. *International Journal of Cultural Studies* 7:3, 259–279, 272.

stimmte Strukturen, Funktionen und Umgebungen³⁴. In dieser Welt also „reality is contingent and mutable; memories, manipulable; identity, uncertain“³⁵.

Atrophie des Individuums

Die Konsequenzen der absoluten Übermacht der fremden, unsichtbaren Kräfte offenbaren in *Dark City* was personale Atrophie in der Großstadtgesellschaft bedeutet, d. h. wie die Menschen sind, wenn sie ihr wahres Selbst verlieren. Die Atrophie des Individuums wird durch die strukturelle Hypertrophie einer von Maschinen und technologischer Überwachung dominierten Umwelt hervorgerufen, die den Menschen durch die ständige Kontrolle seiner Erinnerungen und seiner Identität fremdbestimmt und verdinglicht. „There’s no escape. The city is ours, we made it [...]. We fashioned this city on stolen memories: different eras, different pasts, all rolled into one. Each night we revise it, refine it, in order to learn“³⁶, erklärt einer der Fremden. Die Außerirdischen verkörpern eine ernsthafte Bedrohung des individuellen menschlichen Willens und Begehrens. Das Motiv gestohlener, gelöscht und eingepflanzter Erinnerungen macht in diesem Zusammenhang auf die unbewusste kollektive Gedankenmanipulation, Überwachung und Unterdrückung des freien Willens aufmerksam, die von verborgenen Mächten zur Herrschaftssicherung in modernen und postmodernen Gesellschaften vollzogen werden.

Die Atrophie der individuellen Subjektivität, die sich nicht autonom konstituieren kann, wird in *Dark City* anhand der wiederkehrenden Figur der Spirale symbolisiert. Sie erscheint im Spiralgekritzel an den Wänden des Zimmers des ehemaligen Detektivs Walensky, in dem von den Fremden konstruierten spiralförmigen Stadtmodell, in Murdochs Fingerabdrücken oder im Dr. Schrebers kreisförmigen Labyrinth, in dem er mit dem Verhalten von Mäusen experimentiert. Eine Spirale wird auch in den Körper der ermordeten Prostituierten eingeritzt.

Die Spirale verbildlicht die allumfassende Omnipotenz der Stadt über die Individuen und die Unmöglichkeit, aus ihr herauszukommen. Die spiralförmige Struktur der Stadt gestattet nur eine eingeschränkte Bewegung im Kreis ohne Verbindung zu einem Ausgang. Wie Walensky behauptet: „I’ve just been

34 Zschocke, Martina (2005). *Mobilität in der Postmoderne. Psychische Komponenten von Reisen und Leben im Ausland*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 133.

35 Gerlach/Hamilton (2004: 120).

36 Proyas (1998: 01:07:52–01:08:08).

spending time in the subway, riding in circles. Thinking in circles. There's no way out"³⁷. „You can't get out of the city. Believe me, I've tried"³⁸. Die zentrale Szene des Versuchs mit der Maus im Labyrinth repräsentiert als pars pro toto die geschlossene, isolierte Welt von *Dark City*. Die Stadt ist wie ein auswegloses Labyrinth, in dem die „panoptische Macht“³⁹ der Außerirdischen die Individualität der Menschen vollkommen entwertet hat. Der Autonomie- und Kontrollverlust der Stadtbewohner korreliert „mit der Erfahrung der Fragmentierung und Dekontextualisierung des Subjekts“⁴⁰.

Die Simulation von Realität

Die Fremden verkörpern die geheimen Mechanismen der Manipulation in der gegenwärtigen Welt und Medienkultur. Sie erweisen sich als eine Art „*genius malignus*, der die absichtliche Täuschung des Menschen betreibt, um eine Erkenntnis der wahren Bedingungen des Seins zu verhindern“⁴¹. Die Feststellung der fremdgesteuerten Kontrolle und Manipulation führt bei Murdoch zur skeptischen Hinterfragung der ontologischen Authentizität der bislang wahrgenommenen Welt. Zusammen mit dem Inspektor Bumstead zwingt er den dubiosen Dr. Schreber, die Geheimnisse der unbekanntenen Mächte zu offenbaren. Die „Strangers“ sind, so Schreber, eine außerirdische, aussterbende Spezies, die Leichen von Menschen bewohnen und eine Aversion gegen Licht und Wasser haben. Mit Hilfe einer anthropomorphen Maschine, „that allow them to focus their telepathic energies“⁴², kontrollieren sie unbemerkt die Stadt. Sie sind auf

37 Proyas (1998: 00:32:42–00:32:49).

38 Proyas (1998: 00:54:23–00:54:25).

39 Döring, Melanie (2010). Die Karte als Experiment. Zur Raum – und Sujetstruktur in DARK CITY. In: Döring, Melanie. Filme lesen. Mediale Reflexion literaturwissenschaftlicher Theorien. München: Akademische Verlagsgemeinschaft, 32–51, 46.

40 Müller, André (2010). Film und Utopie. Positionen des fiktionalen Films zwischen Gattungstradition und gesellschaftlichen Zukunftsdiskursen. Münster: Lit, 329. Obwohl Alex Proyas auf Konzepte und Techniken des Film Noir zurückgreift, die er mit dem Genre der Science-Fiction verbindet, nimmt *Dark City* bei der filmischen Darstellung der Allmacht der Stadt, der Technologie und der Maschine deutlich Bezug auf Filme des deutschen Expressionismus, insbesondere auf *Metropolis* (1927) von Fritz Lang, aber auch auf Friedrich Wilhelm Murnaus *Nosferatu* (1922) und Robert Wiens *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920). *Metropolis* liefert Vorlagen für Design und Architektur der Stadt. Allerdings, im Unterschied zu *Metropolis*, geht in *Dark City* der Widerstand gegen die sozialen Macht- und Herrschaftsstrukturen von einem Individuum aus, während Fritz Lang an die Solidarität der unterdrückten Masse appelliert.

41 Müller (2010: 326).

42 Proyas (1998: 01:23:16–01:23:18).

der Suche nach dem gemeinsamen Element, das die differenzierende menschliche Individualität hervorbringt, wie sie sich in den Erinnerungen manifestiert. Im Gegensatz zu den Menschen bilden sie eine Nicht-Individualität: „They share one group mind“⁴³. Sie sind mit einem Kollektiv-Geist ausgestattet und besitzen keine personale Identität.

Dr. Schreiber: First, there was darkness. Then came the Strangers. They abducted us and brought us here. This city, everyone in it is their experiment. They mix and match our memories as they see fit, trying to divine what makes us unique. One day, a man might be an inspector. The next, someone entirely different. When they want to study a murderer, for instance, they simply imprint one of their citizens with a new personality. Arrange a family for him, friends, an entire history even a lost wallet. Then they observe the results. [...]

Bumstead: Why are they doing all this?

Dr. Schreiber: It is our capacity for individuality, our souls that makes us different from them. They think they can find the human soul if they understand how our memories work. All they have are collective memories. They share one group mind. They're dying. Their entire race is on the brink of extinction. They think we can save them.

Murdoch: Where do I fit in?

Dr. Schreiber: You're different, John. You resisted my attempt to imprint you⁴⁴.

Die Stadt ist also ein großes Labor, wo die Simulation die herkömmliche Realität ersetzt hat. Die Außerirdischen experimentieren mit den Menschen und greifen in ihr Leben ein, um herauszufinden, was Menschen menschlich macht. Denn als aussterbende Spezies mit einem Kollektivbewusstsein benötigen sie individuelle Eigenschaften, die es ihnen erlauben, unter den Menschen unauffällig zu leben und somit als Spezies zu überleben.

Murdoch jedoch kann nicht akzeptieren, dass sein Leben nur Simulation und seine Erinnerungen bloß eine Lüge sind. Insbesondere will er herausfinden, ob Shell Beach, an dem er in seiner Kindheit gewesen zu sein glaubt und der die erste Phase seines Lebens vermeintlich repräsentiert, wirklich existiert. Zusammen mit Bumstead und Schreiber versucht er zu dem mysteriösen Ort zu gelangen. An der Grenze der Stadt, die von einer Mauer umgeben ist, stoßen sie zu einem Shell Beach-Plakat vor und schlagen ein Loch in die Mauer hinter dem Plakat, um der Stadt zu entkommen. Völlig unerwartet erscheint dann im Loch der leere Weltraum, das Vakuum. Die Stadt existiert abseits der Erde. Alles, an das sie glaubten, ist eine Illusion, eine „fabrication“⁴⁵. Das, was die Stadtbewohner für die Realität halten, ist ein Simulakrum, die Figuration einer Irrealität, eine Täuschung. Die Realität, wie sie sie erkennen, ist bloße Simu-

43 Proyas (1998: 01:22:47).

44 Proyas (1998: 01:21:25–01:23:00).

45 Proyas (1998: 01:24:28).

lation⁴⁶. Shell Beach existiert nur in der Erinnerung und die Stadt, in der sie gefangen sind, ist ein im Weltraum schwebendes Konstrukt. Kein Weg führt hinaus. „There is no ocean, John. There’s nothing beyond the city. The only place home exists is in your head“⁴⁷, sagt Dr. Schreber zu Murdoch.

Shell Beach, der im krassen Gegensatz zur nächtlichen Stadt steht⁴⁸, erweist sich als ein imaginärer Nicht-Ort, als ein leeres Zeichen ohne Referenten. Es gibt kein Signifikat jenseits des Signifikanten⁴⁹. Shell Beach existiert nur auf Postkarten und Anzeigen. Er bezeichnet nichts, genauso wie die persönlichen Fotos und Gegenstände, die zu keinem Signifikat führen. Sie sind „a ‚spatial other’, an object of retrogressive desire (nostalgia) or progressive desire (utopia), always defined by its absence, deferral, or unattainability“⁵⁰. Und dennoch spielt Shell Beach eine bedeutende Rolle in *Dark City*, denn „this place has become a collective dream“⁵¹. Er fungiert als „Illusion von Freiheit und Projektionsfläche von Sehnsüchten“⁵²:

it symbolises the fundamental fantasy that any authoritarian regime employs so that the oppressed remain subdued. When the inhabitants are given the illusion of participation in a sunny setting that expands beyond the ideological control of the dark city, they are bound to remain docile⁵³.

Am Ende des Films, dank seiner Gabe zu tunen und mit Hilfe von Dr. Schreber gelingt es Murdoch, die Kontrolle über die Maschine der Fremden zu übernehmen und diese zu besiegen. Nun besitzt Murdoch eine grenzenlose Macht über die von den Außerirdischen erfundene Welt. Er kann die Realität nach seinem Willen modellieren, obwohl diese im Weltraum schwebende Welt nicht verlassen werden kann. Murdoch erschafft Shell Beach und bringt Sonnenlicht in die dunkle Stadt. Er trifft Emma wieder, die bereits als Anna „geprägt“ wurde

46 Schein statt des Seins ist in diesem Kontext das wesentliche Charakteristikum der Simulation.

47 Proyas (1998: 01:26:01–01:26:14).

48 Wegen seiner scheinbaren geographischen Lage am Meer ist es in Shell Beach vermutlich hell und grenzenlos. Vgl. Döring (2010: 45).

49 Vgl. Daskalaki, Maria (2012). Ideology and the Urban Experience in Alex Proyas’ *Dark City*. *Art History Supplement* 2:6, 5–28, 14. Abrufbar unter: https://www.academia.edu/3423974/Ideology_and_the_Urban_Experience_in_Alex_Proyas_Dark_City (Stand: 02/02/2022).

50 Hantke, Steffen (2005). Encapsulated Noir: Hybrid Genres and Social Mobility in Alex Proyas’ *Dark City*. *Scope. An Online Journal of Film and Television Studies* 3. Abrufbar unter: <https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2005/october-2005/hantke.pdf> (Stand: 02/02/2022).

51 Fitch, Alex (2019). *Dark City and The Truman Show. Surveillance and the Destabilization of Identity*. *Film Criticism* 43:2, 57–74, 69.

52 Müller (2010: 326).

53 Daskalaki (2012: 16).

und sich nicht mehr an Murdoch erinnert, und beide brechen zusammen nach Shell Beach auf.

Als „Durchbrecher des Herrschaftsapparats“⁵⁴ ist Murdoch ein Musterbeispiel des revolutionären Charakters im Sinne Erich Fromms:

Der revolutionäre Charakter ist ein Humanist, sofern er in sich die ganze Menschheit erfährt und ihm nichts Menschliches fremd ist. Er liebt das Leben und achtet es. In ihm sind Skepsis und Glaube. Skeptiker ist er, weil er die Ideologien verdächtigt, unerwünschte Realitäten zu verschleiern. Glaubender ist er, weil er an das glauben kann, was erst potenziell ist, ohne schon ganz geboren zu sein. Er kann „nein“ sagen und ungehorsam sein, eben weil er „ja“ sagen kann und jenen Grundsätzen gehorcht, die in Wahrheit seine eigenen sind. Er befindet sich nicht im Halbschlaf, sondern nimmt in voller Wachheit die persönlichen und gesellschaftlichen Realitäten um sich wahr. Er ist unabhängig; was er ist, verdankt er seinen eigenen Bemühungen, er ist frei und keines Menschen Diener⁵⁵.

Als Einzelheld, der gegen den Versuch rebelliert, „in einem gesellschaftlich-technischen Mechanismus nivelliert und verbraucht zu werden“⁵⁶, leistet Murdoch einen erfolgreichen Widerstand gegen die Macht- und Herrschaftsstrukturen der Außerirdischen. Es gelingt ihm, „die Selbständigkeit und Eigenart seines Daseins gegen die Übermächte der Gesellschaft, des geschichtlich Ererbten, der äußerlichen Kultur und Technik des Lebens zu bewahren“⁵⁷, wie es Georg Simmel 1903 ausdrückte. Dank der Hervorhebung seiner Individualität und der Betonung seiner Willensstärke kann Murdoch die oppressiven sozialen Strukturen durchschauen, das Verborgene hinter der Realität enthüllen und sich von der herrschenden Simulation und der Tyrannei der „Strangers“ befreien. Die absolute Entfremdung der Stadtbewohner, die in der ständigen Veränderung ihrer Erinnerungen und ihrer Identität verankert ist, wird voraussichtlich zum Ende kommen.

Allerdings, obwohl nach der Vernichtung der Fremden eine optimistische Zukunft angedeutet wird, liegt nun die ganze Macht ausschließlich bei John Murdoch, der die Realität neu, nach seinen Bedürfnissen, Vorstellungen und Wünschen gestalten kann. „He can do this only because he too has mastered the ultimate technology, the ability to alter physical reality by will alone, in short, because he has already mutated into something posthuman“⁵⁸. Darüber hinaus,

54 Fuhse (2003: 233).

55 Fromm, Erich (1999). Gesamtausgabe in zwölf Bänden, hrsg. von Rainer Funk. Bd. IX: Sozialistischer Humanismus und humanistische Ethik. München: Deutsche Verlags-Anstalt/Deutscher Taschenbuch Verlag, 353.

56 Simmel (1903: 116).

57 Simmel (1903: 116).

58 Milner (2004: 274).

auch wenn der (posthumane) Protagonist, dessen individuelle Entscheidungsfreiheit heroisiert wird, aus der simulierten Welt der „Strangers“ ausbricht und die gesellschaftliche Wirklichkeit erkennt, bleibt es letztlich offen, ob die Realität hinter der Simulation für die Mehrzahl der Stadtbewohner weiterhin unsichtbar bleibt. Es wird in *Dark City* angedeutet, dass die Welt nur aus Simulation besteht. Der Mensch existiert einzig und allein in der Simulation. Alles, was er ist und was ihn umgibt, ist simuliert.

So lassen sich bemerkenswerte Koinzidenzen zwischen *Dark City* und der postmodernen Simulationstheorie des französischen Philosophen und Soziologen Jean Baudrillard feststellen. Denn nach Baudrillard ist die Welt in der Massen- und Mediengesellschaft von der Simulation beherrscht. Die neuen Technologien und Medien erzeugen eine Hyperrealität, in der zwischen authentischen und simulierten Vorgängen und Ereignissen nicht mehr unterschieden werden kann. Durch die „Agonie des Realen“ entsteht eine Welt der Simulation, in der das, was in ihr für „das Reale“ gehalten wird, „nicht mehr das Reale ist“⁵⁹. Die Formen bisher bekannter und vertrauter Realität werden dabei aufgelöst. Reales wird nicht einfach imitiert bzw. re-produziert, sondern massenmedial simuliert. In der so verformten (Hyper-)Realität verschwindet die Möglichkeit von Referenzialität. „Die Simulationen oder Zeichenwelten interagieren mit anderen Simulationen, nicht aber mit Referenten.“⁶⁰ Die Signifikanten sind ohne Bezug zu einem Signifikat. Die Zeichen sind nur noch Simulation, „Simulakra“ von Realität. Sie stehen nicht in einem Referenz-Verhältnis zu Realem und sind selbstreferenziell geworden.

Das Realitätsprinzip hat sich mit einem bestimmten Stadium des Wertgesetzes gedeckt. Heute kippt das ganze System in die Unbestimmtheit, jegliche Realität wird von der Hyperrealität des Codes und der Simulation aufgesogen. Anstelle des alten Realitätsprinzips beherrscht uns von nun an ein Simulationsprinzip. [...] es gibt nur noch Simulakren⁶¹.

Wie bei Baudrillard steht in *Dark City* die philosophische Frage im Mittelpunkt, inwieweit Simulationen Realität erzeugen können. Der Film veranschaulicht wie eine Hyperrealität im Sinne Baudrillards entsteht, in der alles durch den Verlust des Signifikats hinter dem Signifikanten ein Teil der Simulation geworden ist.

59 Baudrillard, Jean (1978). Agonie des Realen. Aus dem Franz. v. Lothar Kurzawa und Volker Schaefer. Berlin: Merve, 25.

60 Runge, Evelyn (2014). Ökonomie: Markt der Bilder. In: Günzel, Stephan/Mersch, Dieter (Hrsg.) Bild. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart/Weimar: Metzler, 143–150, 144.

61 Baudrillard, Jean (1982). Der symbolische Tausch und der Tod. Aus dem Franz. v. Gerd Bergfleth, Gabriele Ricke und Ronald Voullié. München: Matthes & Seitz, 8.

Fazit

Im Rahmen des Genres der Science-Fiction übt *Dark City* scharfe Kritik an einer entnaturalisierten Gesellschaft, die die Realität nur noch simuliert und den Menschen fremdbestimmt und manipuliert. Durch die Darstellung einer dystopischen Zukunftswelt warnt *Dark City* vor sozialen Fehlentwicklungen und ihren drohenden Konsequenzen. Der Film veranschaulicht wie die verzerrte, uneigentliche Realitätswahrnehmung zur fremdgesteuerten Konstruktion von Identität und zur absoluten Entfremdung des Individuums führt. Das Reale verschwindet in Simulation, hinter der die Herrschaftsverhältnisse, die soziale Wirklichkeit und die Auflösung des Selbst verborgen bleiben. Es herrschen ausschließlich Scheinwirklichkeit und Scheinselbstständigkeit als Konsequenz der absoluten Hypertrophie einer von Maschinen und technologischer Überwachung dominierten Umwelt, die den Menschen kaum Entscheidungsfreiheit ermöglicht und seine Individualität vollkommen entwertet. Die Identität des Menschen ist fragil, brüchig und mutabel. Wegen der Atrophie der individuellen Subjektivität, die sich nicht autonom konstituieren kann, sind die Menschen nicht in der Lage, die gesellschaftliche Realität und ihre eigene Fremdbestimmtheit zu erkennen. Der Mensch befindet sich in einem ihm vorgegebenen Leben gefangen, aus dem er nicht ausbrechen kann. Gegen die hyperreale Welt der Simulation und der Verdinglichung des Individuums können nur, wenn überhaupt, wie *Dark City* betont, die individuelle Freiheit als Unabhängigkeit des Einzelnen erfolgreich sein. Deshalb rückt der individuelle Held in den Mittelpunkt des Films. Dank seiner Willenskraft kann er das überpersönliche System, das ihn unterdrückt, besiegen. Allerdings bleibt die Frage offen, inwieweit die hyperreale Simulationsgesellschaft weiterhin bestehen bleibt.