

PDF hosted at the Radboud Repository of the Radboud University Nijmegen

The following full text is a preprint version which may differ from the publisher's version.

For additional information about this publication click this link.

<http://hdl.handle.net/2066/199565>

Please be advised that this information was generated on 2019-06-25 and may be subject to change.

Westworld: Die Musikalische DNA des Posthumanismus

Frank Mehring¹

Zusammenfassung

Westworld schafft eine komplexe, affektive Verbindung zwischen synthetischen Klängen und Motiven aus der Popmusik über ein altmodisches Player-Piano oder ein leierndes Grammophon. So positioniert der Soundtrack die vertrauten analogen Klänge von Instrumenten in einer künstlichen akustischen Umgebung, die dem Visuellen eine weitere Abstraktionsebene hinzufügt. Tatsächlich kommt der Musik eine Schlüsselfunktion im Dechiffrieren der posthumanen Suche nach Identität zu. Im Verlauf der Serie spielt der iranisch-deutsche Komponist Ramin Djawadi virtuos mit der musikalischen Erinnerung der Zuschauer*innen: Er versteckt Hinweise auf den digitalen Code des Bewusstseins in subtil verfremdeten Versatzstücken der Klassik (etwa Georges Bizets *Carmen Suites*, Claude Debussys „*Rêverie*“ oder Frédéric Chopins *Nocturnes*) sowie der Pop-Musik (von den Animals via Rolling Stones bis Radiohead und Soundgarden). Wie verändern sich die Narrative und Affekte, mit denen Kino und Film das spannungsgeladene Verhältnis von Mensch und Maschine ausloten? Wenn die Tonspur die Hälfte des filmischen Erlebens bestimmt, wie dies beispielsweise der Filmeditor und Autor Vincent LoBrutto bekräftigte (S. xi), gibt es dann einen bestimmten Sound, eine Art Klangsignatur der Maschinenmenschen? In diesem Artikel werde ich der musikalischen DNA von Maschinenmenschen im Hollywood-Kino nachspüren, um die Neuakzentuierung des Soundtracks von *Westworld* herauszuarbeiten.

1 Eine frühere Fassung dieses Artikels erschien unter dem Titel „Der Sound der Roboter“ in der Zeitschrift *filmdienst* (09, 2017) mit freundlicher Genehmigung der Herausgeber.

Der israelische Historiker Yuval Noah Harari erklärt in seinem Ausblick auf die posthumane Evolutionsstufe *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow*, dass der *Homo sapiens* zum Aussterben verurteilt sei, sobald moderne Technologien es uns erlauben, menschliches Denken durch künstliche Intelligenz zu erzeugen. Damit werde ein Prozess in Gang gesetzt, den man sich kaum vorstellen könne (2016, S. 46). Aber was ist so befremdlich daran, sich eine post- oder transhumane Zukunft auszumalen, in der die Biomedizin den menschlichen Körper auf eine neue Entwicklungsstufe befördert (siehe Fukuyama 2004, S. 42)? Hollywood-Filme und insbesondere die jüngste Generation von TV-Serien mit ihren virtuos durchdeklinierten Handlungssträngen vermögen dem vermeintlich Unvorstellbaren über die Fiktion audiovisuell Gestalt zu geben. So zeichnet sich beispielsweise im Genre des Science-Fiction-Films ein thematischer Wandel ab. Immer häufiger stellt das Genre die Frage: Wie werden die Begegnungen zwischen Menschen und Maschinen mit künstlicher Intelligenz in Zukunft aussehen, und wie lassen sie sich medien-spezifisch inszenieren? Dabei scheint die geografische Nähe zwischen der Traumfabrik Hollywood und dem Silicon Valley – dem Tal der digitalen Visionen – auch den Sound des „American Dream“ vom neuen Zeitalter des Posthumanismus zu beeinflussen: Dem Klang und der Musik kommt dabei eine ganz besondere Bedeutung zu. Er trägt entscheidend dazu bei, dem Posthumanismus eine menschliche Note zu verleihen, die über die Radikalität der Neuakzentuierung hinwegtäuscht.² Musik sei, wie der französische Soziologe und Wirtschaftswissenschaftler Jacques Attali auf dem Einband seines Buches *Noise: The Political Economy of Music* erklärt, „not simply a reflection of culture, but a harbinger of change, an anticipatory abstraction of the shape of things to come“ (1985).

Westworld (2016–), die neue HBO-Erfolgsserie, ist ein beeindruckendes Beispiel für „things to come“ – so genannte posthumanistische Szenarien. Die Story dreht sich um menschenähnliche Roboter, die es den zahlungskräftigen Besuchern eines Vergnügungsparks ermöglichen, jedwede Gewalt- und Sex-Fantasie auszuleben. Doch bei einigen Robotern löscht der anschließende *reset* nicht alle Erinnerungen an die Erniedrigungen – und langsam kommt ein bemerkenswerter Prozess der Selbstwahrnehmung in Gang. Bereits die Titelsequenz der Serie stellt nicht nur bildhaft, sondern vor allem auch musikalisch die philosophische Kernfrage nach dem, was menschliches Bewusstsein von der Selbstwahrnehmung von Maschinenmenschen unterscheidet. Die bestechende Ästhetik visualisiert die Kreation von

2 Die Analyse der musikalischen DNA des Maschinenmenschen zeigt, dass das „allzu Menschliche“, das Rosi Braidotti als Kritik gegen die grandiosen Versprechungen des Posthumanismus in Stellung bringt, keineswegs als Mangel im Sinne eines radikal neuen Selbstverständnisses von Subjekten und Identität verstanden werden sollte (2006, S. 197).

künstlichem Leben, indem ein gigantischer 3D-Drucker filigrane Fäden zu einem künstlichen Menschen verwebt. Die Bilddramaturgie suggeriert, dass die Sehnen der im Entstehen begriffenen Maschinenmenschen wie zarte Saiten über ein Klavier gezogen werden. Auf der akustischen Ebene verbinden sich Synthesizer-loops mit den vom Klavier erzeugten Tönen. Doch die Bilddramaturgie zeigt anhand von Roboterhänden über der Klaviatur, dass auch die analog anmutenden Klänge einen doppelten Boden besitzen. Was als Klang traditionell mit dem musikalischen Genie von Virtuosen der Klassik und Romantik in Verbindung gebracht wird, erweist sich als Täuschung. Auf welche Erkennungsmerkmale kann man sich noch verlassen, wenn die Grenzen zwischen Mensch und Maschine verwischen? Musik, so wird sich zeigen, avanciert zu einem multimedialen Schlüssel, um die Türen zum Bewusstsein bei Menschen und intelligenten Maschinenmenschen zu öffnen.

Die Verbindung von synthetischen Flächenounds mit einem Klaviermotiv positioniert die vertrauten analogen Klänge des klassischen Instruments in einer künstlichen Umgebung. Im weiteren Verlauf der Serie spielt der deutsch-iranische Komponist Ramin Djawadi virtuos mit der musikalischen Erinnerung der Zuschauer*innen: Er versteckt Hinweise auf den digitalen Code des Bewusstseins in subtil verfremdeten Versatzstücken der Klassik (etwa Georges Bizets *Carmen Suites*, Claude Debussys „*Réverie*“ oder Frédéric Chopins *Nocturnes*) sowie der Pop-Musik (von den Animals via Rolling Stones bis Radiohead und Soundgarden). Wie verändern sich hierbei die Narrative und Affekte, mit denen das Kino das spannungsgeladene Verhältnis von Mensch und Maschine auslotet? Wenn die Tonspur die Hälfte des filmischen Erlebens bestimmt, wie dies beispielsweise der Filmeditor und Autor Vincent LoBrutto bekräftigte (2001, S. xi), gibt es dann einen bestimmten Sound, eine Art Klangsignatur der Maschinenmenschen? Im Folgenden werde ich der musikalischen DNA von Maschinenmenschen im Hollywood-Kino nachspüren, um die Neuakzentuierung des Soundtracks von *Westworld* herauszuarbeiten.

Die filmische DNA der Maschinenmenschen

Im Science-Fiction-Film bricht sich die Sehnsucht nach Entgrenzung von Raum und Körperlichkeit Bahn. Zwischen den hyperrealen Bildern des „Wilden Westens“ und den Klanggewittern des Aufstands der Maschinen liefert das Hollywood-Kino die globale Narrative für Utopien wie auch für Dystopien. Was die genretypischen Variationen der Begegnung des Menschen mit seinem künstlichen Gegenüber betrifft, fand bereits zu Beginn der 1980er Jahre eine Zäsur statt, die bis heute

nachwirkt. In der Literatur öffnete William Gibson mit *Neuromancer* (1984) das Tor zum Cyberpunk, digitale Spielkonsolen traten ihren weltweiten Siegeszug an, Steve Jobs und Bill Gates begannen mit der Konstruktion von Computern für jedermann. Im Kino brach sich die digitale Revolution ebenfalls neue Bahnen: Zum einen mit *Tron* (1982) – in Form vermenschlichter Software-Programme, die in Vektorlandschaften des Computerinneren agieren – zum anderen mit dem Film *Blade Runner* (1982), welcher die Verselbstständigung von Maschinen dank künstlicher Intelligenz imaginiert. Computergesteuerte Spezialeffekte befreiten die Kamera und ermöglichten bis dahin ungeahnte visuelle Illusionen. Diese Zäsur fiel mit der Verbreitung posthumanistischen Denkens zusammen: Menschen müssten sich ihrer biologischen Determiniertheit durch den evolutionären Zufallsprozess von Variation und Adaption entledigen, um eine neue Stufe als Spezies zu erreichen. Biotechnologie, Biomedizin und künstliche Intelligenz versprechen eine schöne neue Welt der Entgrenzung.

Solche Visionen brach Paul Verhoeven in *RoboCop* (1987) noch ironisch, indem er seine Dystopie auf einen US-amerikanischen *law-and-order*-Staat, der von Großkonzernen und intelligenten Polizeirobotern kontrolliert wird, mit Werbeclips über den Wandel vom Konsumenten zum Produkt (Telotte 2001, S. 167) ad absurdum führte. Hier wurden künstliche Organe wie Konsumartikel mit hohlen Botschaften inklusive sofortiger Finanzierungsangebote beworben: „*You pick the heart!*“ Was passiert, wenn wir unsere sinnliche Begegnung mit unseren künstlichen Doppelgängern von der Macht der Bilder separieren? Um der Frage nachzugehen, inwieweit Hollywood seine Zuschauer*innen emotional auf das posthumanistische Zeitalter einstimmt, lohnt eine Analyse der musikalischen DNA von Maschinenmenschen im Kino.

Von unbequemen Klängen für die Zuschauer bis zum Sound entkörperlichter Maschinen

In Zukunftsvisionen fungiert der Computer nicht selten als Mutterfigur, als sexuelles Lustobjekt oder auch als Partner. Ridley Scotts *Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt* (1979) ist paradigmatisch für die Dystopie solcher Rollenspiele. Komponist Jerry Goldsmith inszenierte das All, das Raumschiff *Nostromo* und die Begegnung mit dem techno-organischen Alien als eine Albtraum-Version von Stanley Kubricks *2001 – Odyssee im Weltraum* (1968). Der Film eröffnet mit einer Klangkultur, die sich maßgeblich vom C-Dur-Akkord von *Also Sprach Zarathustra* (1896) in Kubricks Film unterscheidet: Statt harmonischer Dreiklänge schichtet

Goldsmith verminderte Terzen übereinander, was eine unangenehme, irritierende Dissonanz erzeugt. Später identifiziert er das Alien mit dem Tritonus, einem extremen Missklang, den Komponisten der Romantik als so genannten Teufelsklang vermieden, bevor er gegen Ende des 19. Jahrhunderts kreativ als Effekt eingesetzt wurde³ – etwa von Camille Saint-Saëns in seinem Klanggedicht „Danse Macabre“ (1874). Die Werbezeile auf dem US-amerikanischen *Alien*-Filmplakat lautete: „Im Weltall kann dich niemand schreien hören“ – aber man hört den sich anbahnenden Terror in der Filmmusik. In *Alien* sind der Roboter und das außerirdische Wesen musikalisch miteinander verbunden. Sie werden sonisch dissonant mit Gefahr besetzt. Ähnlich geschieht dies in der *Terminator*-Filmserie (1984–2015), ebenso in *I, Robot* (2004) sowie bei den Borg aus der Serie *Star Trek: The Next Generation* (1987-94). Ennio Morricone beschrieb die erweiterten klanglichen Möglichkeiten der Dissonanz und des Polyrythmus in einem anderen Zusammenhang mit dem Hinweis auf Gewalt, Gefahr und Exzess: „Je drastischer, blutiger und brutaler die Bilder sind, desto mehr verlangen sie nach einer dissonanten Musik. Da akzeptieren die Zuschauer ausnahmsweise auch mal unbequeme Klänge“ (2016).

Ridley Scott widmete sich 1982 mit dem Film *Blade Runner* dem Thema Maschinenmenschen und der Frage, welche Konsequenzen die Ausbildung eines künstlichen Bewusstseins für die Interaktion von Mensch und Maschine bedeutet. Im Los Angeles der Zukunft gibt es so genannte „Blade Runner“, die nur noch durch ausgeklügelte Befragungstests einen „Replikanten“ (so die Chiffre für Maschinenmenschen mit künstlicher Intelligenz) identifizieren können. Scotts Film ist insofern revolutionär, als er die Empathie der Zuschauer*innen zunächst auf den Blade Runner Rick Deckard lenkt, der eine erotische Beziehung zur Replikantin Rachael aufbaut. Um dieser Interaktion den Stachel eines christlichen Tabubruchs zu nehmen, griff Scott auf die vertraute Ästhetik des Film-Noir-Genres zurück und inszenierte die Begegnung des zynischen Antihelden Deckard mit Rachael als Affäre zwischen einem stereotypen Antihelden und einer Femme fatale. Musikalisch griff Komponist Vangelis auf Ambient-Klänge zurück. Die Schlüsselszene, in der sich Deckard und Rachael lieben, betitelt er als „Blade Runner Blues“: Über den flächigen Sounds aus dem Synthesizer bricht sich ein klagendes Saxofon Bahn und verleiht dem Sex mit der Maschine eine betont menschliche Note. Zuvor ließ Rachael ihre Finger auf einer Klaviertaste nieder, um zusätzlich eine Klangverbindung zur Sinnlichkeit von Menschen herzustellen.

3 Siehe Miller 2010, S. 210-222 für eine Diskussion von Goldsmiths innovativem Einsatz atonaler Musik in Science-Fiction Filmen.

Ridley Scott fertigte 1990 einen leicht modifizierten Director's Cut von *Blade Runner* an, der die Vermutung vieler Zuschauer*innen bestätigte, dass der menschliche Sympathieträger Deckard selbst ein Replikant sei, dessen programmierte Erinnerungen ihm (und dem Kinopublikum) eine menschliche Scheinidentität vorspiegelten (siehe Sammon 1996, S. 359). Demnach sah man im Jahr 1982 eine der ersten affektiv aufgeladenen Liebesszenen, in der zwei Maschinen sexuelle Intimität und Befriedigung erleben. Höchst suggestiv wob der „Blade Runner Blues“ dazu den leidenschaftlichen Kampf nach individueller Freiheit in einen synthetischen Klangteppich ein – wobei die Verbindung von technologischer Klangerzeugung und der Suche nach Erlösung in den Zwischentönen der *blue notes* des Jazz die Geburt einer neuen Klangsprache bewirkte. So erzählt die Musik oft mehr über die posthumanen Lebensbedingungen als man wahrhaben will. Einen weiteren innovativen Weg der Inszenierung von Mensch-Maschinen-Symbiosen beschritt Spike Jonze mit *Her* (2003). Wie „Hal“ (in Kubricks *2001*) oder „Mutter“ (in Scotts *Alien*) zeigt sich der Computer auch hier nicht als humanoide Form, sondern als abstraktes Betriebssystem „Samantha“, das dem *user* (und den Kinobesucher*innen) nur über die sinnliche Stimme von Scarlett Johansson fassbar wird. Der Protagonist verliebt sich in einen Algorithmus, der es ihm erlaubt, sämtliche Stufen einer intimen Partnerschaft vom ersten Flirt über eine erotische Annäherung sowie gemeinsame Momente leidenschaftlicher Verliebtheit bis zur tränenreichen Trennung zu durchleben. Der entkörperlichte Computer ist liebende Mutter, verständnisvolle Freundin und Projektionsfläche sexueller Fantasien zugleich.

Die akustische Rahmung verrät viel über die Veränderungen in der filmischen Stilisierung des Posthumanismus, wenn die Musik statt auf extreme Dissonanzen nun auf betont einfache, warme Klänge von Saiteninstrumenten zurückgreift. In einer Szene in *Her* spielt Protagonist Richard Twombly auf einer Ukulele und improvisiert ein elegisches Liebeslied mit dem Betriebssystem. Daraus entsteht ein geradezu magischer Moment, der an die nostalgisch verklärte Tradition von Singer-Songwriter-Duetten wie Sonny & Cher oder Robbie Williams und Nicole Kidman bei „Something Stupid (like I love you)“ erinnert. Stimmen und Instrument haben eine besonders natürliche, organische Klangsignatur, die akustisch die innige Erotik zwischen Mensch und Betriebssystem weniger absurd, verstörend oder unangenehm erscheinen lässt, als dies nüchtern betrachtet der Fall sein mag. Mit Apples Siri oder Amazons Alexa liefert Silicon Valley in der Nachbarschaft von Hollywood genau jene entkörperlichten Maschinen, denen das Kino kurze Zeit zuvor den Stachel des Dämonischen gezogen hat.

Silicon *Westworld* Valley

Die Fernsehserie *Westworld* lotet aus, wie viel Autonomie Menschen den Robotern zuerkennen müssen, damit sie eine täuschend realistische Persönlichkeit entwickeln und selbstständig Entscheidungen treffen, die über die in der Software angelegten Spielräume hinausreichen. Letztlich stellt sich dabei die Frage, inwieweit Menschen Roboter kontrollieren wollen oder können, ohne ethisch-moralisch schuldig zu werden – eine Schuld, die sich im Prozess der Bewusstwerdung der eigenen Identität rächen könnte. Denn der nächste evolutionäre Schritt bedeutet, dass Roboter selbstbestimmt über ihre Reproduktion und das Schicksal ihrer eigenen Spezies entscheiden werden, wie dies beispielsweise Mamoru Oshii's *Ghost in the Shell* (1995) und jüngst Rupert Sanders in dem gleichnamigen Hollywood-Remake aus dem Jahr 2017 nahelegte. So geht es in *Westworld* auch darum, ob eine biomechanische Spezies das posthumane Zeitalter prägen wird.

Musikalisch greift die Serie virtuos die Suggestion von *Blade Runner* auf, dass intelligente Maschinen auch wunderbar musizieren können – etwa, wenn in der Eröffnungssequenz unfertige Roboterhände am Flügel das Leitmotiv der Serie spielen. Jeder kennt die Macht der Musik, wenn sie plötzlich eine Lebenserinnerung aktiviert, uns unmittelbar mit Erlebnissen und Gefühlen unserer Biografie konfrontiert. Musikalisch versinnbildlicht die Serie diese Erinnerungsbrücke mit dem im Western-Saloon positionierten Player-Piano, einer Apparatur des 19. Jahrhunderts, die anhand von Lochbändern selbstständig musiziert. Die mechanisch bewegten Klaviertasten bringen Pop-Klassiker wie „Paint it Black“ der Rolling Stones oder Radioheads „Fake Plastic Trees“ als altmodisches Bar-Geklimper zu Gehör. Solche popkulturellen Referenzen sind mehrfach kodiert, wenn beispielsweise in Episode 8 Amy Winehouses „Back to Black“ erklingt. Das nach einigen Momenten einsetzende Wiedererkennen schafft einen fragilen Zwischenraum, in dem die Zuschauer*innen sich selbst als Menschen mit Erinnerungen und Gefühlen erkennen, die sich in der Fiktion von *Westworld* als Teil eines komplexen Spiels mit Grenzüberschreitungen von Bewusstseinszuständen wiederfinden. Wem nun die Song-Zeilen „I died a hundred times / You go back to her / I go back to black“ in Erinnerung kommen, der erkennt die kreative Dopplung in der Handlungssequenz im Western-Saloon. Der afroamerikanischen Prostituierten Maeve kommen immer wieder traumatische Bilder in den Sinn, die zeigen, wie sie ihre Tochter verlor und von einem schwarz gekleideten Besucher brutal in den Unterleib gestochen wurde. Als Maschine starb sie – im Einklang mit dem musikalischen Zitat von Amy Winehouse – gefühlte hundert Mal. Gleichzeitig markiert diese Szene in der Mitte der achten *Westworld*-Episode jenen Moment, in dem sich ein Maschinenmensch seiner Erinnerungen bewusst wird und sich als Bestandteil einer Erzählung begreift. Diese Bewusstwer-

dung erlaubt es Maeve nun, das Skript wie ein menschlicher Programmierer zu verändern. Später knallt sie den Deckel des Player-Pianos barsch zu, um sich von den perfiden narrativen Spielen der menschlichen Schöpfer zu befreien.

Während sich im Hollywood-Kino sowie im Fernsehen Maschinen ihrer Unabhängigkeit vom Menschen bewusst werden, begreift sich der Mensch selbst immer mehr als eine Symbiose aus organischen und nicht-organischen Bestandteilen. Sind wir nicht längst schon Cyborgs mit *wearable technology*, mit künstlichen Hüftgelenken aus Titan und dem Smartphone als quasi-organische Erweiterung unserer Sinne? Die emotional manipulative Tonspur verringert das Künstliche zugunsten des Kunstvollen und der Sinnlichkeit einer posthumanen Erfahrungswelt. Die Klangsignaturen von Filmen wie *A.I. Artificial Intelligence* (2001) oder *Her* verwischen ebenso die einst so scharfen Trennlinien zwischen Mensch und Maschine wie die musikalischen Zitate der *Westworld*-Serie oder die musikalische Rahmung des Roboters David in *Prometheus* (2012) und *Alien: Covenant* (2017).

Der Soundtrack für Michael Crichtons Film *Westworld* (1973), auf dem die neue HBO-Serie basiert, ist noch der Ästhetik von synthetischen Sounds der 1950er und 1960er Jahre verhaftet, um das Fremde musikalisch als unheimlich, bedrohlich und bizarr zu kodieren (siehe Link 2016, S. 208). Der Komponist Fred Karlin liefert eine bemerkenswerte Vermischung von musikalischen Genres, indem er typische Motive des klassischen Westernscores oder Lautenmelodien mittelalterlicher Musik mit artifizieller Tonerzeugung verbindet. So gelingt es ihm, eine Entfremdung zwischen den Besuchern eines futuristischen Freizeitparks und den humanoiden Robotern klanglich zu inszenieren. Der Film überführt die Idee der heilen Welt von Disneyworld in eine apokalyptische Schreckensvision. Roboter stehen als Lustobjekte zur freien Verfügung oder ermöglichen dem Parkbesucher den sadistischen Kick, im finalen Shootout den Gegner kaltblütig niederzustrecken, ohne Gewissensbisse gegenüber dem Tod eines Mitmenschen haben zu müssen. Aufgrund eines Computervirus geraten die Roboter außer Kontrolle, überschreiben ihren programmierten Code und lehnen sich gegen ihre menschlichen Peiniger auf – allerdings nur, bis ihre Batterie leer ist. Der Kameramann Gene Polito greift auf seinerseits revolutionäre Pixelästhetik, Infrarotbilder und spezielle akustische Effekte zurück, um dem Zuschauer die überlegenen Wahrnehmungsmöglichkeiten der Roboter als *augmented reality* nahezubringen. Karlin komponiert auf den damals neuartigen Yamaha E-5 und Arp 2600 Synthesizern und setzt auf Echoeffekte von Tonbandschleifen, um die Szenen der Roboterperspektive für die Zuschauer*innen zu entfremden. Die musikalische Rahmung der finalen Verfolgungsjagd, in der der Roboter seine überlegenen sensorischen Wahrnehmungen gegenüber dem Menschen in Stellung bringt, basiert auf dem Kontrast des hämmernden Pianomotivs im Bass, dem enervierenden Kreischen der Streicher

und dem scharfen Zupfen der Dobro-Gitarrensaiten, gespickt mit aggressiven Einwüfen von Klängen des Yamaha E-5 Synthesizers. Die jüngste Generation von Hollywoods Maschinenmenschen aus *Westworld* hat interessanterweise alles Monströse abgelegt. Was an Monstrosität bleibt, sind die Abgründe, zu denen die menschliche Natur fähig ist. Maschinenmenschen avancieren zum „besseren Menschen“ (vgl. Sanders in diesem Band). Wenn die Musik nicht nur ein Echo unserer Kultur ist, sondern eine emotionsgeladene Antizipation der Zukunft, dann zeugt der analoge Sound der künstlichen Intelligenz von einem neuen Zeitalter: der Koexistenz von Maschinenmenschen und Menschmaschinen, von *homo sapiens* und *homo roboticus*. Weshalb hören wir die Melodie von Radioheads „Exit Music (For a Film)“, wenn das Player-Piano im Finale der ersten Staffel von *Westworld*, der Folge „The Bicameral Mind“, zum letzten Mal in Maeve’s Western Saloon aufspielt? Ihr kommt eine besondere Funktion zu, um eine affektive Verbindung zwischen Zuschauer*innen und den Hosts herzustellen.

Musik als Klebstoff des Posthumanismus

Die musikalische Rahmung der Festrede von Robert Ford ist bemerkenswert. Inhaltlich verknüpft die Rede die Themen Identität, Erinnerung und Musik mit dem Erzählen von Geschichten. „An old friend once told me something that gave me great comfort.⁴ He said: Mozart, Beethoven and Chopin never died. They simply became music. So I hope you will enjoy this last piece – very much“ (E8). Die extra-diegetischen Klänge des angesprochenen „letzten Stücks“ geben Aufschluss über die Story, die Ford für die Maschinenmenschen erdacht hat, die für die menschlichen Besucher und Mitarbeiter*innen des Parks aber zunächst unbegreiflich bleibt. Was passiert in der Filmmusik? Der Sound des Orchesters schwillt an, wir hören das Klicken des Revolvers hinter Ford, der Kopfschuss liefert den *cue* für einen Wechsel von einem Dur- in einen Mollakkord. Subtil und langsam weichen die geschmeidigen Orchesterklänge dem leiernden, blechernen Sound einer alten Grammophonplatte. Sie spielt eben jenes Stück von Debussy, das wir in einer früheren Sequenz bereits hörten. Das impressionistische Klavierstück „Rêverie“ mit seiner malerisch verträumten Melodie, zarten Arpeggio-Begleitung und den musikalisch verzögerten Auflösungen von Septimen und Sekunden liefert

4 An dieser Stelle wechselt die Perspektive auf ein Close-up von Arnold, der glaubt, dass Ford auf das Schlüsselmotiv von Exzess, Gewalt und Rache anspielt. „These violent delights have violent ends“ (E8).

den diegetischen Soundtrack für die dramatische Sequenz, in der Dolores zunächst ihrem einstigen Schöpfer Arnold und später sich selbst eine Kugel in den Kopf jagt. Musikalisch schließt sich der Kreis, wenn sich Dolores ihrer Bestimmung bewusst wird. Der Moment ist gleichsam Erinnerung und Selbsterkenntnis: Die Welt gehört von diesem Moment an nicht mehr den menschlichen Parkbesuchern, sondern den Hosts. „Consciousness isn't a journey upward, but a journey inward“, erklärt Arnold, kurz bevor ihn seine sich mehr und mehr verselbstständigende Kreation ermordet. Wenn wir Debussys „Rêverie“ hören, suggeriert die Musik, dass wir vielleicht wie Debussy auch heute an einem Scheideweg angelangt sind. Debussy ebnete mit seiner innovativen Tonsprache den Weg von der Romantik in die Moderne. In *Westworld* markiert die klanglich manipulierte mechanische Aufnahme „Rêverie“ den Übergang von programmierten Maschinen zu selbständig denkenden und handelnden Individuen. Musik liefert den Klebstoff, um die Zuschauer*innen auf eine derart verstörende Fiktion einzustimmen – eine posthumane Zukunft, die in den digitalen Firmenzentren in Silicon Valley ganz oben auf der Agenda steht.

„Rêverie“ erklingt als leiernde Platte mit begrenztem Klangspektrum. Es ist zwar der Klang einer vergangenen Zeit, doch „the song remains the same“, wie die Rockband Led Zeppelin es in ihrem berühmten Konzertfilm aus dem Jahr 1976 ausdrückte. Die musikalische Mediennostalgie und die suggestive Rede von Ford verkünden den Beginn eines neuen Zeitalters der intelligenten Menschmaschinen. Der Exzess von Sex und Gewalt und die Rache der Menschmaschinen endet mit einem „fade to black“. Die musikalisch komplex ineinander verwobenen und übereinander geschichteten Erinnerungen suggerieren, dass Mozart, Beethoven und Chopin auch über die Wirkungsmacht der mechanischen Reproduktionsmedien wie Grammophonen und Player-Pianos hinaus weiterleben. Wenn wir Musik über die Medien Vinyl und CD oder als digitale Streams hören, verbinden wir persönliche Erinnerungen mit mechanischer Reproduktion und Maschinen.

Das Zentrum des Labyrinths, das Arnold als Moment der Selbsterkenntnis für die Hosts kodierte, endet in der ersten Staffel von *Westworld* auf einer musikalisch-mechanischen Note, die somit auch als Medienerkenntnis für die Zuschauer*innen fungiert. Solche Doppelkodierungen machen die Serie zu einem faszinierenden Vexierspiel über die Grenzverschiebungen zwischen Menschen und Maschinenmenschen. Radioheads „Exit Music (For a Film)“ beginnt im Original mit genau jenem Aufruf, dem nicht die Menschen, sondern die Maschinen Folge leisten: „Wake up!“ – Wach auf! Es bleibt (letztlich) die Frage vieler Posthumanisten, wie mit den überflüssig gewordenen, im Vergleich zu intelligenten Maschinenmenschen eher minderwertigen, Menschen zu verfahren ist? Darauf liefert unter Umständen der Soundtrack der nächsten Staffel musikalische Hinweise. „To be continued ...“

Literaturverzeichnis

- Attali, J. (1985). *Noise: The political economy of music*. Manchester: Manchester University Press.
- Braidotti, R. (2006). Posthuman, all too human: Towards a new process ontology. *Theory, Culture & Society*, 23 (7-8), 197-208.
- Burk, B., Weintraub, J., Joy, L., Nolan, J., & Abrams, J. J. (Produktion). (2016-). *Westworld*. New York City, NY: HBO.
- Crichton, M. (Regie). (1973). *Westworld*. United States: Metro-Goldwyn-Mayer.
- Fukuyama, F. (2004). The world's most dangerous ideas: Transhumanism. *Foreign Policy*, 144, 42-43.
- Harari, Y. N. (2016). *Homo deus: A brief history of tomorrow*. London: Harvill Secker.
- Link, S. (2016). Horror and Science Fiction. In M. Cooke und F. Ford (Hrsg.), *The cambridge companion to film music*, (S. 200-215). Cambridge: Cambridge University Press.
- LoBrutto, V. (2001). *Sound on film: interviews with creators of film sound*. Westport, Conn.: Praeger.
- Miller, Miller (2010). Seeing beyond his own time: The sounds of Jerry Goldsmith. In Matthew J. Bartkowiak (Hrsg.), *Sounds of the future: Essays on music in science fiction film*, (S. 210-222). Jefferson, North Carolina and London: McFarland & Company.
- Morricone, E. (2016, 27. Oktober). Ich streite oft ab, Morricone zu sein. *Die Zeit*. Abgerufen von <http://www.zeit.de/2016/43/ennio-morricone-filmmusik-rom>
- Sammon, P. M. (1996). *Future noir: The making of blade runner*. New York: itbooks.
- Telotte, J. P. (2001). *Science fiction film*. Cambridge: Cambridge University Press.

