Moderne und Postmoderne in Fritz Langs Metropolis und Katsuhiro Otomos Akira

Stanić, Ivan

Master's thesis / Diplomski rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:442550

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-29**

Filozofski fakultet
Sveučilišta u Zagrebu

Repository / Repozitorij:

ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences

zir.nsk.hr

dabar
DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

Universität Zagreb, Philosophische Fakultät

Abteilung für Germanistik

Student: Ivan Stanić

Mentorin: Prof. Dr. Christine Magerski

Moderne und Postmoderne in Fritz Langs *Metropolis* und Katsuhiro Otomos *Akira*

Diplomarbeit

Zagreb, Mai 2022

Gliederung

1. Einleitung 1

2. Moderne und Postmoderne – eine Arbeitsdefinition 4

2.1 Moderne: Expressionismus und Neue Sachlichkeit 4

2.2 Postmoderne 8

3. Metropolis 11

3.1 Vielzahl an Fassungen 11

3.2 Stadt zwischen Gotik und der Neuen Sachlichkeit 12

3.3 Die Polarität der Handlung 16

3.4 Mensch und Maschine 19

3.5 Kompromiss am Ende 22

4. Die 1980er Jahre 25

4.1 Die Postmoderne und Cyberpunk 25

4.2 *Metropolis* in den 1980ern 27

5. Akira 29

5.1 Anime und Cyberpunk 29

5.2 Die postapokalyptische Stadt 30

5.3 Fraktale Handlung 33

5.4 Fraktales Subjekt und Maschine 36

5.5 Ekstase der totalen Zerstörung 39

6. Fazit: Von der Moderne zur Postmoderne 41

Literaturverzeichnis 45

Zusammenfassung 50

Abstract 51

1. Einleitung

Als die UFA im Januar 1927 Fritz Langs Film *Metropolis* veröffentlichte, wurde dieser schnell zum größten Misserfolg des Filmunternehmens. Der Film wurde wegen seiner zu langen Dauer, ca. zweieinhalb Stunden, und seiner klischeehaften und naiven Handlung kritisiert. Deshalb floppte er sowohl bei den Kritikern als auch beim Publikum. Sogar die gelobten visuellen Elemente und die größenwahnsinnige Darstellung der mechanischen Großstadt konnten den Film nicht davor retten, dass schon bis Ende des Jahres mehrere verkürzte und geschnittene Fassungen den Platz des Originals nicht nur im Ausland, sondern auch in deutschen Kinos einnahmen. Und doch zählt Langs *Metropolis* heutzutage zu den bedeutendsten deutschen Filmen und gilt als Vorbild für zahllose Werke der populären Kultur weltweit. Vor allem im Rahmen von Science-Fiction ist der Einfluss von *Metropolis* sichtbar in Klassikern wie *Star Wars*, *Blade Runner* und *Terminator*. Die Darstellung der noir mechanisierten Großstadt, die Figur des menschenähnlichen Roboters, der Konflikt zwischen Technologie und Menschen sowie der schrumpfende Unterschied zwischen beiden, und das Verschwinden des Staates verbunden mit der Herrschaft der Großunternehmen wurden zu Hauptthemen des dominanten Stils in Science-Fiction der 1980er und 90er Jahre, Cyberpunk. Der Einfluss von Langs Monumentalfilm verbreitete sich nicht nur in die USA, wo die Ästhetik und die Handlung des ersten großen Cyberpunk-Films, Ridley Scotts *Blade Runner* von 1982, stark von *Metropolis* beeinflusst sind. Cyberpunk, und damit auch der Einfluss *Metropolis'*, verbreitete sich auch auf die andere Seite des Pazifiks, nach Japan, wo schon seit dem Ende des Zweiten Weltkriegs Science-Fiction zu einem der populärsten Genres in der Kulturproduktion geworden war, insbesondere in japanischen Comics (Manga) und animierten Filmen (Anime).

Der erste Anime-Film, dem es gelungen ist, ein weltweiter Erfolg zu werden, ist Katsuhiro Otomos Film *Akira*, der 1988 erschien und schnell die Kinos weltweit eroberte. Der Film ist eine Verfilmung von Otomos Manga mit demselben Titel. Er stellt eine post-apokalyptische Vision der Stadt Tokio dar, die nach einem Atomkrieg zum Schlachtfeld zwischen zahlreichen Gruppen mit verschiedenen Idealen und Interessen wird. Schon auf den ersten Blick auf die Darstellung der Stadt im Film kann man sehen, dass *Akira* dem Genre Cyberpunk gehört. Ausgehend von der Beziehung zwischen *Metropolis* und Cyberpunk, stellt

sich die Frage, inwiefern *Akira* von Langs Film und seinen späteren Neufassungen beeinflusst ist, und ob es möglich ist, einige Ähnlichkeiten in der Ästhetik und Handlung dieser zwei Filme zu finden. Angesichts der Zeit, in der die zwei Filme veröffentlicht wurden, wird in dieser Arbeit die Frage gestellt, ob *Metropolis* als ein Film der Moderne und *Akira* als ein Film der Postmoderne gelesen werden können, und inwiefern die Beziehung zwischen den Filmen die Beziehung zwischen den zwei Perioden widerspiegelt.

Im ersten Teil der Arbeit werden die Begriffe Moderne und Postmoderne erläutert. Da beide Begriffe sehr komplex sind und es unmöglich ist, auf nur wenigen Seiten zu einer endgültigen Definition zu kommen, wird hier eine Arbeitsdefinition gegeben, die sich auf die Unterschiede zwischen den zwei Termini bezieht, die in der späteren Analyse im Werk benutzt werden. Die Moderne wird mithilfe der zwei großen Strömungen in der deutschen Filmproduktion der 1920er und 30er, dem Expressionismus und der Neuen Sachlichkeit, erklärt, während die Postmoderne durch die Theorien von Fredrick Jameson und Douglas Kellner definiert wird. Anschließend wird Fritz Langs *Metropolis* diskutiert. Dazu wird ein Überblick über die verschiedenen Fassungen des Films, die seit 1927 erschienen sind, gegeben, als auch ein Überblick der Handlung jener Fassung, die in dieser Arbeit als Primärlektüre gewählt wurde. Da es schon zahlreiche Analysen des Films gibt, werden die Elemente des Films mithilfe der Sekundärliteratur analysiert und diskutiert. Nach der Analyse von *Metropolis* wird die Popularisierung des Films in den 1980ern und die Entwicklung des Genres Cyberpunk in dieser Zeit thematisiert. In diesem Teil der Arbeit wird Literatur über Cyberpunk benutzt. Im nachfolgenden Teil der Arbeit wird ein Überblick der verschiedenen vorhandenen Analysen von Katsuhiro Otomos Film *Akira* gegeben, um diesen Film mit Metropolis zu vergleichen. Von besonderem Interesse in den zwei Filmen ist die Darstellung der Stadt und der verschiedenen Sozialgruppen, die innerhalb der Stadt um die Kontrolle kämpfen, die Rolle der Technologie und des Subjekts sowie der Unterschied zwischen den Endszenen. Abschließend wird mithilfe der Definitionen der Moderne und der Postmoderne und der vorhandenen Analysen diskutiert, ob und inwiefern die Beziehung zwischen den zwei Filmen das Verhältnis von Moderne und Postmoderne in Kulturproduktion und -theorie zu erhellen vermag.

Den theoretischen Hintergrund dieser Arbeit bilden ausgewählte Theorien der Moderne und Postmoderne, sowie die Theorie über Cyberpunk. Den Stoff stellen bereits vorliegende Analysen der beiden Filme. Da beide Filme als Klassiker des Science-Fiction Films betrachtet werden, und da schon zahllose Analysen beider Filme existieren, ist diese Arbeit ausdrücklich

kein Versuch, *Metropolis* und *Akira* neu zu interpretieren. Das Ziel ist es vielmehr, mehrere schon vorhandene Analysen zu benutzen, um potenzielle Ähnlichkeiten und Differenzen zwischen den zwei Filmen zu finden, welche wiederum Rückschlüsse auf die Transformation der Moderne zur Postmoderne ermöglichen.

2. Moderne und Postmoderne – eine Arbeitsdefinition

2.1 Moderne: Expressionismus und Neue Sachlichkeit

Über die Begriffe Moderne, Modernismus, Postmoderne und Postmodernismus wurden schon unzählige Werke geschrieben. Die Definitionen der Termini, ihre Chronologie und die Unterschiede zwischen ihnen sind umstritten. Wie es Nünning (2008) in *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie* behauptet, die Moderne zu definieren ist eine „unendliche Aufgabe, weil modern grundsätzlich das ist, was als gegenwärtig, aktuell, neu und nicht vergangenheitsorientiert angesehen wird“ (S. 508). Deshalb wird in diesem Kapitel eine vorläufige Arbeitsdefinition dieser Termini gegeben, die sich auf Elemente fokussiert, die von Interesse für diese Analyse sind. Um das Definieren und die spätere Analyse konziser zu machen, werden bei dieser Arbeitsdefinition Moderne (als Epoche) und Modernismus (als Kulturproduktion dieser Epoche) zusammen als Moderne genannt, während unter Postmoderne sowohl die Zeit nach der Moderne als auch die Kulturproduktion dieser Zeit verstanden werden.

Ein ähnliches Verfahren folgt Gfrereis (1999), indem sie die Moderne als ein Synonym von Modernismus bezeichnet, und sie als „heute gebräuchliche Bezeichnung für die neueren literarischen Entwicklungen [. . .], insbesondere die der jeweils neuesten avantgardistischen, weder an der Vergangenheit noch am Abbild der Wirklichkeit orientierten künstlerischen Strömungen (z. B. Expressionismus…)“ (S. 128) bezeichnet. Nünning (2008) behauptet, dass die Anfänge der Moderne schon im 18. Jahrhundert in der Aufklärung gefunden werden können, als der Mensch als Subjekt in den Vordergrund kommt, während die schon bei Gfrereis erwähnten avantgardistischen Elemente im späten 19. und frühen 20. Jahrhundert ihren Höhepunkt erleben (S. 508). Er beschreibt die Bestandteile der Moderne als das Streben nach Gleichheit der Menschen, Industrialisierung, Technologisierung und die damit verbundene Erfahrung der Beschleunigung. In Verbindung mit diesen Elementen steht auch „das neue und sich immer wieder wandelnde Selbstbewusstsein der Menschen zwischen den Extremen der Autonomie und der völligen Abhängigkeit von den gesellschaftlichen Umständen“ (Nünning 2008, S. 509 – 510). Daher ist der Mensch in der Moderne ein aktives, aber auch häufig entfremdetes Subjekt, während der dominante Zeitgeist von einer Mischung zwischen Glauben

an Fortschritt und dessen Kritik geprägt ist. Laut Nünning (2008) ist die literarische Moderne (und damit auch die moderne Filmproduktion) am besten als eine Auseinandersetzung und Verbindung verschiedener stilistischer und thematischer Richtungen im späten 19. und frühem 20. Jahrhundert zu definieren (S. 510). Schon aus diesen Definitionen kann man sehen, dass die Moderne kein einheitlicher Stil und keine einheitliche stilistische Richtung ist, sondern eine Reihe von untereinander unterschiedlichen Richtungen, die ihr eigenes Narrativ über die Welt bilden. Wenn von der Filmproduktion in der Weimarer Republik die Rede ist, ist sie hauptsächlich von zwei Richtungen dominiert: auf der einen Seite steht der Expressionismus, und auf der anderen die Neue Sachlichkeit. Lange (2007) behauptet, dass gerade das Zwischenspiel zwischen diesen zwei Richtungen als Grundlage fürs Weimarer Kino dient (S. 120 – 126). So sind die Elemente der Moderne, die in dieser Arbeit im Vordergrund stehen, im Grunde als Elemente dieser zwei Richtungen innerhalb der Moderne zu verstehen.

Der erste Zweig der Moderne, der in dieser Arbeit von Bedeutung ist, ist der Expressionismus. Dieser Stil wird von Nünning (2008) wie folgt erklärt:

> Soziopolitisch erklärt sich der Expressionismus als bisweilen idealistisch und messianisch verklärtes ikonoklastisches Aufbegehren einer jungen gebildeten Oberschicht gegen die strengen bürgerlich-konservativen Normen des Wilhelminismus [. . .] die (Rück)besinnung auf die Ideale des Vitalismus, der Gefühlsintensität und des Instinktgebrauchs. [. . .] Plattform für Assoziationen, Emotionen und Projektionen des angesichts zeitgeschichtlicher Entwicklungen zutiefst desorientierten, verängstigten und frustrierten Menschen. (S. 188)

Die Definitionen des Expressionismus in der jüngeren Wissenschaft fasst Anz (1994) zusammen, als er den Expressionismus als eine Reihe von „literarischen Artikulationen von Erfahrungen der Ohnmacht und Orientierungslosigkeit, der Isolation und Entfremdung, des Ekels und der Angst“ (S. 147) erklärt. Diese sind als Symptome der existentiellen Entfremdung in der modernen Großstadt zu verstehen, die der Expressionismus durch die „Integration des Hässlichen, Grotesken, Phantastischen und Pathologischen“ darstellt (Anz 1994, S. 148 – 149). Im Expressionismus steht das Individuum im Vordergrund, der sogenannte expressionistische „Neue Mensch“, der die Ideale der bürgerlichen Welt ablehnt und dessen Darstellung von christlich-religiösen Denkformen und dem messianischen Pathos beeinflusst ist (Anz 1994, S. 150). Zu den Figuren des Expressionismus gehören auch der Irre, der das Ideal der Normalität im Bürgertum kontrastiert, und die Figuren des Vaters und des Sohns, deren Beziehung in

expressionistischen Werken häufig durch die Lupe der Psychoanalyse analysiert wird (Anz 2010, S. 80 – 84). Die kritische Einstellung der expressionistischen Moderne zu den wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Entwicklungen des frühen 20. Jahrhunderts erklärt Anz (1994) auf folgende Weise:

> Die expressionistische Moderne stand in einem für sie charakteristischen Spannungsverhältnis zu den sozialgeschichtlichen und psychohistorischen *Modernisierungsprozessen* ihrer Zeit (Industrialisierung, Urbanisierung, Technisierung und Verwissenschaftlichung der Lebenswelt, Bürokratisierung, Expansion der Massenkommunikation, Disziplinierung und Rationalisierung der Innenwelt). (S. 150 – 151)

Die Subjektivität und der Rückblick in die Vergangenheit, verbunden mit einer negativen Einstellung der Expressionisten zum technologischen Fortschritt, werden auch im expressionistischen Film geprägt, der nach Lange (2007) als dominanter Filmstil der Weimarer Filmproduktion zwischen ungefähr 1919 und 1924 gelten kann (S. 121). Die Bestandteile des Weimarer expressionistischen Films sind die Bevorzugung von Innenräumen, dämonische Gestalten, eine Lichtführung, die unnatürliche Reflexe wirft und starke Kontraste und Schlagschatten erzeugt, und die Thematisierung von Irrationalität, Wahnsinn, Sexualität, Verbrechen, Tod und gotischen Elementen (Lange 2007, S. 121 – 124). Diese Elemente suggerieren die subjektive Orientierung des Expressionismus auf eine Reihe ungewöhnlicher Figuren, die durch ihr auffälliges Benehmen und ihre exzentrischen Eigenschaften gekennzeichnet sind. Die gotischen Elemente des expressionistischen Films sind durch eine Verbindung mit der Vergangenheit und dem Mythos zu erklären. Gfrereis (1999) beschreibt die Haltung der Expressionisten als „utopisch-idealisierend“ (S. 135), was, verbunden mit der schon erwähnten Subjektivität der Richtung, dazu führt, dass die Weltanschauung des Expressionismus in Bezug auf die politischen, ökonomischen und gesellschaftlichen Veränderungen der Weimarer Republik für naiv gehalten werden kann. Die Elemente der Gotik sind auch mit einer negativen Einstellung gegenüber der Technologie, die laut Huyssen (2002) für gefährlich und zerstörerisch gehalten wird (S. 200), verbunden. Gerade die Beziehung zur Technologie ist für Rutsky (2002) in seiner Beschreibung des Weimarer Kinos als ästhetische Moderne entscheidend. Nach seiner Theorie setzt sich die ästhetische Moderne sowohl mit der Angst vor als auch der Faszination von Technologie auseinander. Da Anz (2010) den Expressionismus als eine technokritische Richtung der Moderne erklärt (S. 120), dient er in

diesem Spannungsverhältnis als die Richtung, die durch Technologieskepsis und -feindlichkeit gekennzeichnet ist.

Im Gegensatz zum Expressionismus steht die zweite Richtung der Moderne, die Lange (2007) mit dem Weimarer Kino verbindet: die Neue Sachlichkeit. Während sich der Expressionismus mit dem Subjektiven, Anachronistischen und Anti-Bürgerlichen befasst, ist die Neue Sachlichkeit der Stil innerhalb der Moderne, der durch Begeisterung von der Technologie gekennzeichnet ist. In seiner Diskussion über den Expressionismus nennt schon Anz (2010) die Neue Sachlichkeit als Gegenbegriff zum Expressionismus (S. 197). Lange (2007) beschreibt diese Richtung einfach als „Thematisierung von Großstadt, Straße, Industrie und Warenwelt“ (S. 124). Huyssen (2002) nennt die Neue Sachlichkeit einen Maschinen-Kult (S. 200), während Rutsky behauptet, dass der Stil vom Glauben an durch Technologie erzeugten gesellschaftlichen Fortschritt gekennzeichnet ist (S. 224). Ähnlich wie Anz behauptet auch Mayer (1994), dass die Neue Sachlichkeit als ein Gegenbegriff zum Expressionismus zu verstehen ist, da sie sich mit der Repräsentation der Wirklichkeit befasst (S. 319). Der Terminus Neue Sachlichkeit wird häufig benutzt, um die Zeit zwischen 1923 und 1930 zu beschreiben, die in der Weimarer Republik eine Periode der wirtschaftlichen und politischen Stabilisierung war (Mayer 1994, S. 320). Während die Neue Sachlichkeit von einigen als antiexpressionistische bürgerliche Kunst verspottet wird, erklärt sie Mayer (1994) „einerseits als wünschenswerte Ablösung expressionistischer Verstiegenheiten und des bürgerlichen Zivilisationspessimismus [. . .] andererseits aber auch als das Akzeptieren der Verdinglichungsprozesse, und damit als künstlerische Parallele zum amerikanischen Taylorismus“ (S. 321). Einige Elemente der Neuen Sachlichkeit, die Mayer (1994) betont, sind die Darstellung von Massen und ein positiver Massenbegriff, Verständlichkeit und Aktualität (S. 323). In vielen Werken der Neuen Sachlichkeit werden Elemente des Dokumentarfilms einmontiert, besonders bei der Darstellung von Produktionsvorgängen der modernen Industrie, deren Ziel es war, „technische Vorgänge entweder zu verklären [. . .] oder die dahinterstehenden Interessen zu enthüllen“ (Mayer 1994, S. 324). Werke, die der Neuen Sachlichkeit zugeordnet werden, beschäftigen sich vor allem mit der Darstellung von Massen, von Arbeitern und von der industriellen Produktion und zeichnen so ein Bild des Lebens in der modernen Großstadt, das in jenen Werken häufig positiv eingeschätzt wird (Mayer 1994, S. 325).

Im Rahmen des Films werden in der Neuen Sachlichkeit die Innenräume des Expressionismus durch Darstellungen von Außenräumen, vor allem der Stadt, ersetzt. Der

Blick in die Vergangenheit wird mit dem Glauben an den technologischen Fortschritt ausgetauscht. Dies bedeutet aber nicht, dass die Weltanschauung der Neuen Sachlichkeit weniger naiv oder utopisch als die des Expressionismus ist: Sie wird von Lethen (2000) mit Lukács' Begriffen des Fetischismus, des Machismos und des mechanischen Materialismus (S. 4) beschrieben. Im Rahmen dieser Arbeit werden unter der Neuen Sachlichkeit die Aspekte des Stils verstanden, die sich gerade mit der Darstellung der modernen Großstadt und der Maschine beschäftigen und diese als Beweger des gesellschaftlichen Fortschritts darstellen. Lethen (2000) bezeichnet die Neue Sachlichkeit auch als Schluss der „Inflation subjektivistischer ‚Ismen' der spätexpressionistischen Zeit" (S. 10). Der Wandel von der Subjektivität zum Sachlichen ist am Subjekt der Neuen Sachlichkeit, das objektiv ist und Rationalität und Funktionalität bevorzugt, zu bemerken.

Obwohl der Expressionismus und die Neue Sachlichkeit sehr unterschiedliche Stile sind, indizieren ihre Dominanz und ihr Zwischenspiel im Weimarer Kino, dass „der Film jener Epoche in der Tat ein Phänomen der Moderne [. . .] ist" (Lange 2007, S. 120). Die Moderne, verstanden durch diese zwei Richtungen, impliziert dann eine Reihe von binären Unterschieden, die gleichzeitig vorhanden sind und zwei sehr verschiedene Narrative zum Verstehen der Gesellschaft anbieten. Trotzdem haben beide Richtungen eine Beziehung zur Vergangenheit und zur Zukunft, sie stellen einheitliche Subjekte dar, und sie stellen in ihrer Polarität ein einheitliches Narrativ dar, das allen anderen Narrativen übergeordnet ist und ein Metanarrativ konstruiert.

2.2 Postmoderne

Im Gegensatz zur Moderne entwickelt sich im späten 20. Jahrhundert eine Anzahl neuer Interpretationsarten, die sich selbst als postmodern verstehen. Die Beziehung zwischen Moderne und Postmoderne ist ambivalent, und Best und Kellner (1991) behaupten, dass es fragwürdig ist, ob absolute und strenge Unterschiede zwischen den beiden überhaupt existieren (S. 4). Deshalb werden in dieser Arbeit nur einige Elemente der Postmoderne gegeben, die von den oben erklärten Begriffen des Expressionismus und der Neuen Sachlichkeit zu unterscheiden sind. Wie auch mit der Moderne, ist es schwer, eine endgültige Definition der Postmoderne zu geben. Laut Gfrereis (1999) ist die Postmoderne eine „kulturgeschichtliche Periode *nach* der Moderne", die „seit den 60er Jahren des 20. Jh.s" existiert und durch „konsequente Er-

kenntnisskepsis [. . .] die Beachtung der Popular- und Subkultur [. . .] (und) das gleichberechtigte Nebeneinander verschiedener eigentl. unvereinbarer Perspektiven, Kunst-Epochen und Gattungsstile in einem Werk“ gekennzeichnet ist (S. 156). Nünning (2008) beschreibt sie als „Bruch mit dem aufklärerischen Projekt einer umfassenden Erfassung und Erklärung der Welt, die Ablösung der sinnstiftenden ‚großen Erzählungen‘“ (590). Diese großen Erzählungen werden von Best und Kellner (1991), bezogen auf Lyotard, als Versuche dargestellt, eine Reihe komplexer Fragen und Probleme, wie zum Beispiel die Rolle der Frau oder die Ausbeutung von Arbeitskraft, durch ein umfassendes Narrativ zu erklären. Bruder (1995) skizziert es auf folgende Weise: „Der postmoderne Diskurs versteht sich in der Tat als eine Kritik an den Vorstellungen der Moderne, an ihren Konzepten von Rationalität und Identität, an ihrem Versagen in politischen und ökonomischen Entscheidungen, an der Legitimationsfunktion ihrer ‚großen Erzählungen‘ - von Fortschritt und Emanzipation“ (*FU Berlin,* Par. 4). Wenn Expressionismus und Neue Sachlichkeit im Weimarer Kino als zwei unterschiedliche Repräsentationen und Interpretationen der zeitgenössischen Gesellschaft dienen, dann geht die Fähigkeit einer eindeutigen Repräsentation und Interpretation in der Postmoderne verloren. An ihre Stelle tritt eine Reihe verschiedener Perspektiven, die diese Narrative bezweifeln, und nach den Verhältnissen, die zu solchen Narrativen führen, suchen. Die Postmoderne bleibt auch eher selbstironisch, die Autoren versuchen nicht, die Welt zu erklären, sondern die bisherigen Versuche solch einer Erklärung infrage zu stellen. So werden in den Werken verschiedener Autoren, die als Theoretiker der Postmoderne betrachtet werden, bis dann für objektiv und selbstverständlich gehaltene Bereiche wie Wissenschaft, Fortschritt, Realität und das Menschliche unter die Lupe genommen und bezweifelt.

Best und Kellner (1991) behaupten, dass die postmoderne Theorie die moderne Idee der gesellschaftlichen Kohärenz und Kausalität ablehnt; an ihre Stelle treten Vielfalt, Pluralität und Zersplitterung (S. 4 – 5). Die Polarität und die Opposition zwischen Menschen, Gruppen, Ideen und Richtungen, die als Merkmal der Moderne erwähnt wurden, lösen sich in eine Vielfalt auf. Das Subjekt, das in der Moderne einheitlich ist, wird zersplittert (Best, Kellner 1991, S. 4 – 5). Jameson (1991) erklärt die Postmoderne als kulturelle Logik des späten Kapitalismus, und behauptet, sie sei durch den Zerfall der Temporalität gekennzeichnet, der durch Elemente des Pastiche und der Schizophrenie dargestellt wird (S. 17 – 20; 25 – 27). Die Temporalität der Postmoderne ist laut Nünning (2008) verbunden mit der Verbreitung der Massenmedien und des Massenkonsums, was er einfach erklärt: „Geschichtsbewusstsein verliere sich in der Oberflächenästhetik der Konsumgesellschaft“ (590). Der Zerfall der Temporalität ist eine Folge der Auslöschung der Vergangenheit, die durch ihre Repräsentation

in den Massenmedien zu Pastiche wird, der als eine Reihe von beziehungslosen Bildern der Vergangenheit verstanden werden kann, die in Verbindung miteinander gebracht werden, ohne dass es einen historischen Kontext dafür gibt. Das Ergebnis, aber auch die Ursache davon, ist der Verlust des Gefühls für Historizität (Jameson 1991, S. 17 -25). Das Subjekt wird durch den Verlust an Temporalität zersplittert, es besteht aus einer großen Anzahl an verschiedenen durch Medien etablierten Reize, die einen Zustand des ständigen Jetzt auslösen, den Jameson (1991) Schizophrenie nennt (25 – 27). So definiert Nünning (2008) das postmoderne Subjekt als ein „ohne Ursprung und ohne Einheit [. . .] im weiteren Sinne durch Kultur definiertes Wesen" (S. 592). Das postmoderne Subjekt ist auch vom Posthumanismus geprägt, der in den 1980ern durch Theorien von Autoren wie Donna Haraway popularisiert wird und sowohl die physische als auch die psychische Beständigkeit des Begriffs ‚Mensch' infrage stellt. So wird in der Postmoderne, besonders im Rahmen von Science-Fiction, die Frage gestellt, was einen Menschen überhaupt zum Menschen macht. Die Rolle der Technologie, besonders der Informationstechnologien und der artifiziellen Intelligenz, wird zum Hauptpunkt der Beschäftigung mit dem Posthumanismus. Technologie dient außerdem in Werken von Autoren wie Jean Baudrillard und Paul Virilio als ein Mittel, mit dem Realität nicht nur verstanden, sondern auch zerstört, simuliert und erstellt wird. Im Gegensatz zum Expressionismus und der Neuen Sachlichkeit, die eine negative beziehungsweise positive Einstellung zur Technologie aufweisen, wird sie als ambivalent und relativ selbstverständlich in der Postmoderne angesehen, vor allem im Rahmen solcher Genres wie Cyberpunk.

Die Postmoderne, die hier als Ablösung der großen Erzählungen, Verlust der Historizität, Dezentrierung des Subjekts und Ablehnung der Kausalität und Kohärenz verstanden ist, bringt mit sich auch postmoderne Handlungen, die aus einer Vielzahl von Handlungsebenen bestehen und häufig keine eindeutige Bedeutung tragen und kein klares Ende haben. Anstatt einer großen Erzählung bestehen postmoderne Handlungen aus mehreren kleineren Narrativen und keines von ihnen wird den anderen übergeordnet (Brown 2010, S. 5).

3. Metropolis

3.1 Vielzahl an Fassungen

In den 1920ern, als die deutsche Kinoproduktion ihren Höhepunkt erlebte und als europäische Antwort auf Hollywood diente, war Fritz Langs Film *Metropolis* der Monumentalfilm, der das Übergewicht des Weimarer Films beweisen sollte. Die Produktion des Films war die teuerste, die die UFA je hatte, mit dem Finalbudget mehr als dreieinhalb Mal höher als originell geplant, und das Drehen dauerte fast eineinhalb Jahre (Bachmann 2002, S. 19). Die Absicht des UFA-Direktors Erich Pommer war, dass Lang einen Film macht, der sowohl die Einzigartigkeit des Weimarer Films zeigt als auch kommerziell erfolgreich ist, da sich die UFA in dieser Zeit schon in einer schlechten finanziellen Lage befand (Bachmann 2002, S. 6). Als Vorlage fürs Drehbuch diente der Roman *Metropolis*, den Thea von Harbour, Fritz Langs damalige Frau und Drehbuchautorin für Langs vorigen Film *Die Nibelungen*, einige Jahre vor der Veröffentlichung des Films verfasste. Bachmann (2002) behauptet, dass von Harbou schon vor diesem Roman eine Reputation als Autorin von kitschigen Werken mit naiven und leicht vorauszusehenden Handlungen hatte, die ihr den Spitznamen „Lady Kitschener“ besorgten (S. 9). Als der Film Anfang 1927 endlich im UFA-Palast Berlin uraufgeführt wurde, waren die Reaktionen der Kritiker und des Publikums gemischt. Obwohl die UFA versuchte, den Film mit seinen technischen Besonderheiten und der bloßen Größe der Produktion zu vermarkten, kritisierten die Kritiker sowohl in Deutschland als auch im Ausland die Handlung des Films, die als kitschig, veraltet und undeutlich beschrieben wurde und vermutlich keinen gesellschaftlichen Kommentar anbot (Bachmann 2002, S. 27 – 29). Die doppelseitige kritische Rezeption kann als Lob an Langs Regie und Kritik an von Harbous Drehbuch resümiert werden.[1]

Nicht nur die Kritiker waren vom Film enttäuscht: Der Mangel an Interesse vom Publikum zerstörte schnell den Traum, dass der Film der größte kommerzielle Erfolg der UFA sein würde. Der Film war nicht nur in den Kinos Deutschlands ein Misserfolg, der nicht mal die Kosten der Produktion einbringen konnte, sondern scheiterte er auch im Ausland, wo H. G.

[1] Morgan (2002) behauptet, dass das mit der Vorstellung von Frauen als töricht in den 1920ern verbunden ist (S. 288 – 289). Die Kritiker verzichteten darauf, Fritz Lang zu kritisieren, sondern fanden sie in Thea von Harbou den Sündenbock für alle Nachteile des Films.

Wells die vielleicht bekannteste scharfe Kritik des Films schrieb (Bachmann 2002, S. 39 – 41). Schnell nach der Uraufführung des Films wurde er für die Distribution in den USA verkürzt. Zahlreiche Szenen aus dem Film, vor allem die Szene mit der Hel-Figur und die Szenen aus dem *Yoshiwara* Nachtklub, wie auch die Figuren Josaphat, Georgy und der Kleine, wurden ausgelassen (Koerber 2992, S. 75), womit laut Bertellini (2002) der Film zu einem ganz unterschiedlichen Text wurde (S. 151 – 152). Diese verkürzte Version wurde später auch in deutschen Kinos gezeigt. Nach dieser ersten Verkürzung wurden noch zahlreiche andere Versionen des Films in verschiedenen Teilen der Welt aufgeführt und das Original ging mit der Zeit verloren.[2] Der Film wurde laut Bertellini (2002) zu einem Palimpsest und jede Version des Films stellt einen neuen Text dar (S. 155).

Die Version des Films, die in dieser Arbeit als Primärliteratur genommen wird, ist die Rekonstruktion des Originals, die 2010 von der Murnau-Stiftung wiederhergestellt wurde, nachdem fast die ganze originelle Fassung 2008 in Buenos Aires gefunden worden war (Lang 1927, 00:00 – 01:35). Da diese Version fast identisch dem Original sein soll, wird sie in dieser Arbeit als Referenzpunkt für die Analyse des Films benutzt.

3.2 Stadt zwischen Gotik und der Neuen Sachlichkeit

Wie schon aus dem Namen des Films zu vermuten ist, findet die Handlung von Fritz Langs *Metropolis* in einer Großstadt statt. Die Inspiration für die Darstellung der Stadt bekam Lang 1924 als er New York besuchte, wo er sowohl die gigantischen Hochhäuser Manhattans als auch die dunklen Gassen der armen Stadtviertel sah (Bachmann 2002, S. 4 – 5). Diese Dualität zwischen der glänzenden hoch entwickelten Großstadt und den schlechten und häufig unmenschlichen Lebensumständen ihrer Bewohner wird in Langs Film durch eine Anzahl an gegensätzlichen Darstellungen der Stadt widerspiegelt. So wird die Stadt auf mehreren Ebenen in jeweils zwei unterschiedliche Teile geteilt.

Die erste Einteilung der Stadt ist schon in den ersten Szenen des Films klar dargestellt. In der ersten Szene sieht man eine Maschine, die den Schichtwechsel markiert. Die Arbeiter, die mit ihrer Schicht fertig sind, gehen langsam, in einem geometrischen Muster, zu den Fahrstühlen, während die anderen, die erst mit der Arbeit beginnen, auch in einer strengen

[2] Über die ganze Geschichte der verschiedenen Versionen des Films und die Versuche, das Original zu restaurieren, schreibt Bertellini (2002) ausführlich in seinem Artikel (S. 140 – 159).

Linie in die andere Richtung gehen. Die Arbeiter sind alle gleich gekleidet und ihre Gesichter sind kaum sichtbar. Sie gehen mit dem Aufzug tief unter die Erde, wo sich die Stadt der Arbeiter befindet, die aus einer Menge von armseligen Hochhäusern mit kleinen Fenstern besteht. Schon in der nächsten Szene sieht man das Gegenteil der Stadt der Arbeiter, den „Klub der Söhne", der hoch über die Stadt der Arbeiter türmt und in dem die Söhne der reichen Familien der Stadt ihre Zeit mit Sport und Spaß mit Frauen verbringen. Diese Einteilung der Stadt, die Gunning (2000) als hierarchische Einteilung der Stadt in zwei Teile beschreibt (S. 62), wird in der Szene mit dem Klub der Söhne noch stärker betont, wenn Maria mit den Kindern der Arbeiter in den reichen Teil der Stadt kommt. Die armen Kinder werden gleich aus dem Klub der Söhne vertrieben, denn sie passen dort nicht hinein. So stellt Lang schon am Anfang des Films die Einteilung der Stadt und der Gesellschaft im Film in zwei unterschiedliche Gruppen dar, eine Einteilung, die nach Jordanova (2002) sehr streng ist (S. 190). Diese hierarchische Einteilung in die obere und untere Klasse wird in der Architektur der Stadt widerspiegelt: während die Stadt der Arbeiter tief unter der Erde liegt, befindet sich der Klub der Söhne oben, hoch über dem Arbeiterviertel. Solch eine Einteilung der Stadt ist laut Bird (2008) mit der Architektur der Moderne verbunden, in der Orte fürs Leben, für die Erholung und für die Arbeit streng getrennt sind (S. 130).

Mit der Einteilung der Stadt in zwei grundsätzlich unterschiedliche Klassen steht auch die Einteilung der Stadt in zwei verschiedene architektonische Stile. Auf der einen Seite ist die moderne Großstadt, ein durch Maschinen operierter Ort der Funktionalität und Rationalität. Dieser Teil der Stadt befindet sich oberhalb der Oberfläche und ist gekennzeichnet durch offene und helle Orte. Es ist eine Darstellung der perfekten modernen Stadt der Neuen Sachlichkeit, die als Paradebeispiel der Funktionalität des Taylorismus gilt (Jordanova 2002, S. 180). In den Szenen, in denen die grandiose Großstadt dargestellt wird, ist das Element der Utopie wahrzunehmen. Die obere Stadt Metropolis ist vor allem eine utopische Darstellung einer geometrisch perfekten funktionellen Stadt der zukunftsorientierten Moderne, die als Höhepunkt der Industrialisierung und Technologisierung zu verstehen ist. Die Elemente der Moderne, die Jordanova (2002) in Langs Darstellung der Stadt aufzählt, sind die Architektur der 1920er Jahre, die von Maschinen betriebene Industrie, die modernen Transportanlagen wie Autos und Fahrstühle und die dekadente bürgerliche Elite (S. 190). Diese Elemente gehören im Kontext der obigen Erklärung der Moderne im Film zu den Elementen der Neuen Sachlichkeit. Dazu zählt auch die Darstellungsart der Szenen, die in diesen Teilen der Stadt stattfinden. Die visuellen Effekte dieser Szenen dienen nach Bachmann (2002) dazu, die Orte

als offen, groß und voller Licht darzustellen, um den strömenden Rhythmus der Großstadt zu widerspiegeln (S. 19). Zu diesem Zweck benutzt Lang das damals neue Spiegeltrickverfahren, das Schüfftan-Verfahren, das mithilfe von einem Spiegel und einem schiefen Kamerawinkel das Bild in der Kamera vergrößert (Bachmann 2002, S. 17). So gelingt es Lang, eine größenwahnsinnige Stadt darzustellen, deren Straßen und Wolkenkratzer hoch über die Erde türmen. In der Mitte dieser Stadt, im höchsten Gebäude, befindet sich Joh Fredersen, der gleichzeitig als der tyrannische Herrscher der Stadt und als Geschäftsführer des industriellen Komplexes der Stadt dient, was laut Jordanova (2002) die politische Struktur der Weimarer Republik dieser Zeit widerspiegelt, in der die politische Struktur immer mehr durch die Übermacht der großen Konzerne ersetzt wurde (S. 182). Fredersen dient sowohl als Schaffer der Stadt als auch als ihr Diktator (Abrams 2008, S. 163), er ist der allwissende Herrscher der panoptischen Gesellschaft, in der der Turm, in dem sich sein Büro befindet, als Panoptikum dient, aus dem er die ganze moderne obere Stadt sieht und sie unter Kontrolle hält (Rutsky 2002, S. 218 – 219). Auch die Arbeiter, die nicht zu diesem Teil der Stadt gehören, bewegen sich, während sie in diesem Stadtteil zur Arbeit gehen oder von der Arbeit zurückkehren, in perfekten geometrischen Formen, die der geometrischen Makellosigkeit der Architektur der oberen Stadt ähneln (Elsasser 2000, S. 62).

Während die obere Stadt ein von Fredersen geleiteter Ort des technologischen Fortschritts ist, wird im Film auch ein anderes Gesicht der Stadt gezeigt. Wenn Jordanova (2002) die Stadt in *Metropolis* in zwei Teile teilt, nennt sie die Orte, die nicht zu der technologisierten Stadt der Neuen Sachlichkeit gehören, als nicht modern. Zu diesen Orten gehören die Katakomben, in denen sich die Arbeiter heimlich treffen, der gotische Dom und das Haus des Erfinders Rotwang (S. 190). All diese Orte sind von einem Mangel an Technologie gekennzeichnet. Das sind Orte, die der Vergangenheit gehören und mit sich Elemente des Unheimlichen und des Mystischen tragen (vgl. Webber 2002, S. 256). Gunning (2000) bezeichnet sie auch als Orte der Gotik (S. 64 – 66). Während Fredersen als Technokrat die absolute Kontrolle über die Stadt der Neuen Sachlichkeit hat, sind die gotischen Teile der Stadt Orte, in denen das Mystische regiert. In den Katakomben treffen sich die erschöpften und wütenden Arbeiter, um den Predigten Marias zuzuhören. Die Katakomben, die schon in Verbindung mit christlichem Symbolismus stehen, werden zum Ort, wo die geknechteten Arbeiter die hoffnungsvollen Wörter ihrer spirituellen Leiterin hören (vgl. Rutsky 2002, S. 219). Die Katakomben sind auch der Ort, wo sich Maria und Freder begegnen, aber auch der Ort, wo Maria von Rotwang gefangengenommen wird. Im Gegensatz zu ihrer originellen Rolle

als Platz des Versteckens und des Begrabens der Toten sind die Katakomben im Film voller Leben. Im Gegensatz dazu steht der gotische Dom, der sich in der Mitte der mechanisierten Großstadt befindet. Er erhält auch Elemente des christlichen Symbolismus in den Figuren der sieben Todsünden. Doch im Gegensatz zu den Katakomben, wo sich die Lebenden in den gotischen Teilen der Stadt zusammentreffen, findet im Dom der Tanz des Todes statt (vgl. Gunning 2000, S. 66). So können die Katakomben als der gotische Ort des Lebens und der Dom als der Ort des Todes bezeichnet werden, was eine vermutlich ironische Umdrehung der gewöhnlichen Rolle der beiden Orte ist. Das letzte Element der Gotik in der Darstellung der Stadt ist Rotwangs Haus. Ähnlich wie der Dom ist es ein altes Haus, dessen Architektur der Vergangenheit gehört. Nach Jordanova (2002) ähnelt Rotwangs Haus der gotischen Darstellung des Hauses eines Zauberers, womit die Figur Rotwang an der Grenze zwischen einem modernen Erfinder und einem gotischen Zauberer steht (Jordanova 2002, S. 186 – 189). Was all diese Orte zusammen haben, ist, dass sie als Elemente des Expressionismus in der Darstellung der Stadt dienen. Sie sind alle mit der Vergangenheit verbunden. Sie sind alle dunkle und geschlossene Räume, in denen entweder Szenen des Elends und der Gewalt vorkommen oder in denen dämonische Gestalten weilen. Die Kameraführung bei der Darstellung dieser Orte ist von starken hell-dunkel Kontrasten gekennzeichnet, die als Hauptelement des expressionistischen Films im Weimarer Kino hervorgebracht wurden (Lange 2007, S. 123 – 124). Die Szenen in den gotischen Teilen der Stadt erscheinen deshalb als dramatischer im Gegensatz zu Szenen in den technisierten Stadtteilen.

Wie wichtig die Kameraführung bei den zwei unterschiedlichen Darstellungen der Stadt ist, zeigen die Szenen im Maschinenraum. Obwohl der Maschinenraum ein Ort der Technologie ist, sind die Szenen, in denen sich Freder im Maschinenraum befindet, als auch die Szenen der Zerstörung der Maschinen, von starken hell-dunkel Kontrast geprägt. In diesen Szenen erreicht die Spannung zwischen dem Expressionismus und der Neuen Sachlichkeit im Film ihren Höhepunkt, die Maschinen erscheinen als dämonische Figuren, und diese Szenen haben katastrophale Folgen. Abschließend ist es zu resümieren, dass die Darstellung der Stadt im Film zwischen der technologisierten Großstadt der Neuen Sachlichkeit und den geschlossenen gotischen Räumen des Expressionismus in Spannung steht. Der Moment, in dem die zwei in Kontakt geraten, ist der Moment der Katastrophe im Film. Im folgenden Kapiteln wird erläutert, wie die Handlung des Films auch als Spannungsverfahren zwischen dem Expressionismus und der Neuen Sachlichkeit zu verstehen ist und wie der Film diese Spannung zwischen den zwei Polaritäten aufzulösen versucht.

3.3 Die Polarität der Handlung

Identisch wie die Darstellung der Stadt, ist die Handlung von *Metropolis* in zwei unterschiedliche Richtungen aufzuteilen. Elsasser (2000) benutzt die Worte, mit denen mehrere Kritiker den Film in den späten 1920ern beschrieben haben, und behauptet, der Film bestehe eigentlich aus zwei Filmen, die auf den Bauch verbunden sind (S. 14). Auf der einen Seite steht die Handlung, die sich mit der durch schlechte Lebensumstände und Gefühl der Beschleunigung verursachte Entmenschlichung der Arbeiter auseinandersetzt. In dieser Handlung sind die Stadt und die Figurenkonstellation wieder einmal in zwei Teile geteilt. Auf der einen Seite stehen die Arbeiter, die im Film als die Hände beschrieben sind, und auf der anderen Joh Fredersen, der technokratische Diktator der Stadt, der die Arbeiter unter seiner Kontrolle hält und der im Film als das Hirn gilt. Zwischen ihnen steht der Mittler, Fredersens Sohn Freder, der unter die Arbeiter geht und als Erfüllung der Prophezeiung Marias in den Katakomben erscheint. Diese Handlung wird schon am Anfang des Films als zentral bekannt gegeben, denn der Film fängt mit dem Sinnspruch „Mittler zwischen Hirn und Händen muss das Herz sein“ an (Lang 1927, 02:46). Bei dieser Konstellation gehören die Arbeiter der unteren Stadt den Teilen, die als Elemente des Expressionismus dargestellt wurden, während Fredersen als Vertreter der mechanisierten Stadt der Neuen Sachlichkeit gilt. Wie es Williams (2002) erklärt, basiert sich diese Handlung auf der Beziehung zwischen ständig gegensätzlichen Arten von Mangel (S. 161 – 164). Diese sind auch in zwei unterschiedliche Arten von Mangel geteilt, die den Konflikt zwischen den Arbeitern und den Machthaber im Film widerspiegeln. Der erste Mangel, der schon am Anfang des Films sichtbar ist, ist der Mangel der Arbeiter an guten Arbeitsumständen und der durch die große Polarität zwischen den zwei Klassen im Film dargestellter Mangel an der Gleichheit der Menschen. Die Arbeiter, die im Film zum gotischen Teil der Stadt gehören, suchen die Lösung für diesen Mangel in den Katakomben, wo sie Pläne für einen potenziellen Aufstand machen. Die zusammen mit Freder als Mittler dienende Figur Maria versucht, die Arbeiter zu beruhigen, indem sie ihnen einen Mittler verspricht, der sie von den schlechten Umständen befreien wird.

Das Treffen der Arbeiter in den Katakomben erzeugt einen Mangel an Wissen auf der Seite der Hauptfigur der oberen, mechanischen Stadt, Fredersen (Williams 2002, S. 162). Das führt ihm dazu, den Erfinder Rotwang auszusuchen, und zusammen mit ihm geheim einem Treffen der Arbeiter zuzuhören. Diese Spionage resultiert in einem neuen Mangel bei Fredersen: seinem Mangel an Kontrolle über die Arbeiter (Williams 2002, S. 163). Die

Spannung zwischen diesen zwei Arten von Mangel, dem Mangel an guten Lebens- und Arbeitsumständen bei den Arbeitern im gotischen Stadtteil und dem Mangel an Kontrolle bei Fredersen in der mechanischen Stadt, bewegt die als gesellschaftskritisch vorgestellte Haupthandlung[3] des Films.

Die Figurenkonstellation in der Haupthandlung widerspiegelt diese Spannung zwischen den zwei Gruppen, die unterschiedliche Ziele haben. Williams (2002) teilt die Rollen der Gruppen und Figuren im Film in Helden und Verräter (S. 165). Die Arbeiter, die im Film als Sklaven dargestellt sind (Eisner 1976, S. 83), sind am Anfang des Films Helden, die zusammen mit Maria für die Gleichberechtigung der Menschen, ein Ideal der Moderne, kämpfen. Fredersen ist der Verräter, weil er als Tyrann dargestellt ist. Maria gilt als Heldin, da sie sich ständig um die Kinder der Arbeiter kümmert und versucht, die zornigen Arbeiter davon abzuraten, gegen Fredersen zu rebellieren. Doch wenn Rotwang, beauftragt von Fredersen, einen Roboter herstellt, der Maria identisch ist und der die Arbeiter hetzt, die Maschinen zu zerstören, werden sowohl die Arbeiter als auch die falsche Maria zu Verrätern, die für die komplette Zerstörung der Stadt der Arbeiter sorgen. Fredersens Sohn Freder dient als Mittler zwischen den Arbeitern und seinem Vater und ist der Held durch den ganzen Film. So folgt die Handlung des Films nicht nur die Spannung zwischen den Arbeitern als Vertretern der unteren Stadt und Fredersen als Herrscher der oberen Stadt, sondern auch die Spannung zwischen den Figuren, die entweder als Helden oder als Verräter dienen (vgl. Williams 2002, S. 165). Der Film bildet nicht nur eine binäre Polarität zwischen den zwei Darstellungen der Stadt, sondern auch zwischen den Figuren und ihren Rollen in der Haupthandlung. Die Rollen der Figuren verändern sich laut Gunning (2000) während des Films, doch am Ende kehren sie zurück in die Lage, in der sie sich am Anfang befanden, und die Haupthandlung des Films folgt einem Zyklus von Frieden – Revolte – Frieden, in dem die Spannung zwischen den zwei Polaritäten immer noch aufrechterhalten wird (S. 63). Da sich diese Haupthandlung mit dem Leben der Massen und mit dem aktuellen Thema der Industrialisierung befasst, ist es zu behaupten, dass sie doch eher der Neuen Sachlichkeit gehört.

Im Gegensatz zu der Haupthandlung, die sich mit der Spannung zwischen den zwei Darstellungen der Stadt und den Gruppen, die in diesen zwei Stadtteilen leben, beschäftigt, findet im Film eine weitere Handlung statt. Diese ist eine Liebeshandlung zwischen Freder und

[3] Ob diese Handlung gesellschaftskritisches Potenzial hat, ist in der Sekundärliteratur von Autoren wie Huyssen (2002, S. 201) und Elsasser (2000, S. 42) umstritten. Dies wird im Kapitel über die Endszene des Films diskutiert.

Maria. Diese Liebeshandlung ist ein typisches Narrativ, in dem es wegen einer Täuschung, in diesem Fall der Herstellung der Maschinen-Maria, fast zum Zerbrechen der Liebesbeziehung kommt. Laut Williams (2002) ist die Liebesgeschichte im Film eng mit der Tradition der Freud'schen Psychoanalyse verbunden, indem sie zwei ödipale Strukturen bildet (S. 170). Auf der einen Seite ist die Konstellation zwischen dem Vater Fredersen, dem Sohn Freder und Maria, die sowohl Freders Geliebte ist als auch die Reinkarnation von Fredersens gestorbenen Frau und Freders Mutter Hel. Auf der anderen Seite steht die Konstellation zwischen Fredersen und Rotwang, die beide in Hel verliebt waren. Während Hel schon vor der Handlung des Films gestorben ist, ist Rotwang nicht in der Lage, seine erfolglose Liebesgeschichte zu überwältigen. Stattdessen baut er eine Maschinen-Frau, die Hel ähneln soll. Diese wird später zu der Maschinen-Maria. So verbindet die Figur von Maria, sowohl in ihrer menschlichen als auch in ihrer mechanischen Form, die zwei ödipale Strukturen, die im Film vorkommen (vgl. Williams 2002, S. 170). Rotwang löst die Maschinen-Maria frei, während er die echte Maria entführt, was sowohl als Sublimierung seiner nie überwältigten Liebe für Hel als auch als Rache an Fredersen und Freder, Fredersens Sohn mit Hel, zu verstehen ist. Am Ende hat diese Handlung ein konventionelles glückliches Ende, indem Freder Rotwang vom Dach des Doms hinunterwirft und Maria rettet. Die psychoanalytische Natur der Liebeshandlung im Film ist mit dem Expressionismus zu verbinden, da diese Richtung der Moderne, wie schon genannt, eng mit der Psychoanalyse und der Vater – Sohn Konstellation verbunden ist. Diese Nebenhandlung, die am Ende des Films zum zentralen Punkt des Films wird, ist auch teilweise der Grund, warum der Film von den Kritikern seiner Zeit bekrittelt wurde (vgl. Eisner 1976, S. 90). Die zwei Handlungen werden am Ende des Films in Verbindung gebracht und erzeugen den utopischen Moment der Endszene des Films, über den später die Rede sein wird. Um das Ende des Films und die Polaritäten, die die Spannung zwischen dem Expressionismus und der Neuen Sachlichkeit im Film bilden, in ihrer Ganzheit zu verstehen, wird zunächst die Polarität zwischen Menschen und Maschine im Film präsentiert.

3.4 Mensch und Maschine

Während in der bisherigen Analyse von *Metropolis* schon eine Mehrzahl an Polarität aufgezählt wurde, ist die offensichtlichste Polarität, und diejenige, die von Kritikern am häufigsten diskutiert wird, die zwischen Menschen und Maschine. Wie es Bachmann (2002) behauptet, handelt der Film sowohl von der Angst vor Maschinen als auch von ihrer Anziehungskraft (S. 41). Die Einteilung der Stadt in die mechanisierte Großstadt der Neuen Sachlichkeit und die alte, gotische Stadt des Expressionismus widerspiegelt die Verbreitung der Technologie im Film als auch das Verhältnis zu ihr. Schon am Anfang des Films sind die zwei gegenseitigen Aspekte der Maschine im Film zu sehen: die Arbeiter, erschöpft von der Arbeit, kehren in einem geometrischen Muster nach Hause. Die Maschinen, an denen sie arbeiten, zerstören nach Dover (2002) den menschlichen Körper und die menschliche Fähigkeit zum selbstständigen Handeln und sie sorgen für die Entmenschlichung der Arbeiter (S. 276 – 277). Wenn die Arbeiter die obere Stadt verlassen, ähneln sie sogar der Maschine in den perfekten geometrischen Mustern, in denen sie sich bewegen. Sie nehmen den Aufzug nach unten, in die Stadt der Arbeiter. Wenn sie den Aufzug verlassen und in die unterirdische Stadt der Arbeiter hineintreten, löst sich die Geometrie ihrer Bewegung teilweise auf. So werden schon in den ersten Szenen des Films die Maschinen als ein entfremdendes Mittel der oberen, mechanisierten Stadt dargestellt. Als Freder zum ersten Mal den Klub der Söhne verlässt und in den Maschinenraum geht, wird er Zeuge einer Explosion, in der mehrere Arbeiter um ihr Leben kommen. Er sieht in dem Bild der brennenden Maschine den Gott Moloch, der Menschen als Opfer durch Feuer verschlingt, womit die Maschine eine mystische Bedeutung bekommt (vgl. Elsasser 2000, S. 48 – 49). Die Maschine wird in diesen Szenen nicht als Mittel zum technischen Fortschritt der Gesellschaft dargestellt, sondern als eine zerstörerische Kraft, die Menschen kontrolliert und menschliche Opfer verlangt (Jordanova 2002, S. 184). Die Arbeiter selbst wollen gegen die Maschinen revoltieren, worüber sie in den Katakomben diskutieren, doch Maria redet sie davon ab.

Maschinen werden als teuflische Mittel der Entfremdung und Zerstörung in den Augen derjenigen dargestellt, die zu der Stadt des Expressionismus gehören (Huyssen 2002, S. 200). Doch im Film wird auch ein positives Bild der Maschinen gezeigt. Sie sind das Mittel, das die ganze Großstadt bewegt. Auch die Arbeiter, die nach der Arbeit erschöpft nach Hause kehren, gehen dort mit dem Aufzug, der von Maschinen geleitet ist. Die Funktionalität der ganzen oberen Großstadt ist von den omnipotenten Maschinen im Film abhängig. Fredersens Büro,

das als Beispiel der perfekten Funktionalität dient, ist mechanisiert und ist als Zentralpunkt der Maschinenstadt anzusehen (Eisner 1976, S. 89). Die Maschinen werden als omnipotent dargestellt, und trotz der schlechten Lage, in der sich die Arbeiter befindet, sorgen sie für das Funktionieren der Großstadt und ermöglichen den Eliten im Klub der Söhne und in den *Yoshiwara* Nachtklub ihr gemütliches Leben. Der Film zeigt damit zwei unterschiedliche Darstellungen der Technologie und Einstellungen zur Technologie: diejenigen, die der Stadt des Expressionismus gehören, sind gegen die Maschinen, während die Bewohner der Stadt der Neuen Sachlichkeit als Vertreter des ‚Maschinen-Kults' anzusehen sind (Huyssen 2002, S. 200; Benesch 1999, S. 382).

Der Moment im Film, in dem die Maschine zur zerstörerischen Kraft wird, die die Zerstörung der Stadt der Arbeiter verursacht, ist, wenn es zum Zusammenkommen zwischen den Elementen des Expressionismus und der Neuen Sachlichkeit kommt. Gerade dieser Konflikt zwischen dem Magischen und Okkulten auf der einen Seite und der modernen Technologie auf der anderen ist laut Lotte Eisner (1976) der Hauptpunkt des Films für Fritz Lang, den er wegen des Mangels an mystischen Symbolismus im Film nicht erfolgreich dargestellt hat (S. 87 – 90). Zur Verbindung zwischen dem Mystischen und der Technologie kommt es im Film durch die Figur von Rotwang, der nach Jordanova (2002) den Tropen des verrückten Erfinders und des bösen Zauberers gehört (S. 186). Rotwang selbst ist teilweise Maschine, da er eine mechanische Hand hat (Williams 2002, S. 168). Rotwangs Haus verbindet die Elemente der zwei Richtungen der Moderne im Film: Es ist ein kleines Haus voller Schatten, das nicht in ihre hoch entwickelte Umgebung passt, doch innerhalb des Hauses befindet sich Rotwangs Laboratorium, in dem er eine Maschine baut, die den weiblichen Körper perfekt simuliert. Diese bekommt auf Fredersens Auftrag das Antlitz Marias, mit der Absicht, den potenziellen Aufstand der Arbeiter zu verdrängen. So wird die Maschinen-Maria hergestellt, die der Tradition der Darstellung des Maschinenmenschen gehört und die später zum Vorbild für die Darstellung menschenähnlicher Maschinen in der populären Kultur wird (Huyssen 2002, S. 202 – 205). Sogar die Szene, in der sie das Antlitz Marias bekommt, verbindet die zwei Richtungen der Moderne, da die Technologie, die für diesen Prozess benutzt wird, als Zauberei dargestellt ist. Im Gegensatz zu der echten Maria, die von ihrer Züchtigkeit gekennzeichnet ist, ist die Maschinen-Maria ein Fetisch-Bild der sexualisierten dämonischen Frau (Rutsky 2002, S. 222). Die Darstellung der Frau im Film bildet durch diese zwei Versionen von Maria eine Polarität: auf der einen Seite steht die biblische Jungfrau Maria und auf der anderen die vampirische und sexualisierte Maschinen-Maria. Jordanova (2002)

behauptet, dass der Roboter gerade eine sexualisierte Frau ist, weil das Weibliche im Film als irrational und gefährlich gegenüber der Rationalität der Männer dargestellt wird, womit die Angst der Männer vor der weiblichen Kraft thematisiert wird (vgl. S. 185 – 186). Die Angst vor der Technologie und die Angst vor der weiblichen Sexualität werden in der Maschinen-Maria personifiziert. Dass sie den originellen Befehlen Fredersens nicht gehorcht, sondern ihren eigenen Willen entwickelt, verstärkt diese Angst (vgl. Huyssen 2002, S. 202 – 205). Der Höhepunkt der Sexualisierung der Maschinen-Maria ist die Szene im Klub *Yoshiwara*, wo sie vor einer Menge von Männern halbnackt tanzt und als die Hure Babylon vorkommt (Abrams 2008, S. 197 – 198). Diese Szene sieht auch Freder, aber er befindet sich in dieser Zeit im Bett im Fiebertraum, womit das expressionistische Element des Rausches zugefügt wird.

Die Maschinen-Maria verbindet die technologische Orientierung der Neuen Sachlichkeit und die Elemente des Exzesses, der Sexualität und des Rausches beim Subjekt des Expressionismus. Diese Verbindung zwischen den zwei Richtungen führt zur Katastrophe. Während die echte Maria von Rotwang entführt wird, geht die Maschinen-Maria in die Katakomben und hetzt dort die Arbeiter, die Maschinen zu zerstören. Ihre Motivation bleibt dabei unbekannt und irrational (Gunning 2000, S. 77). Danach folgen Szenen des Arbeiteraufstands und der Zerstörung des Maschinenraumes, gefolgt von der Zerstörung der Herz-Maschine, der zentralen Maschine der Stadt. Die Lichter in der ganzen Stadt gehen aus, die Schatten dominieren die Szenen, und die Stadt der Arbeiter wird wegen ihrer Lage unter der Erde vom Wasser überflutet. In diesem Teil des Films dominieren Elemente des Expressionismus, sowohl mit der Kameraführung als auch mit dem Wahnsinn, der alle Figuren im Film erfasst (vgl. Abrams 2008, S. 168). Wenn die Arbeiter begreifen, was sie gemacht haben, nehmen sie die Maschinen-Maria fest und richten sie auf dem Scheiterhaufen hin. Diese Hinrichtung und der Tod Rotwangs, der mittlerweile von Freder ermordet wird, erlauben den Wiederaufbau des Friedens in der Stadt. So folgen diese zwei Figuren, die als einzige im Film die Grenze zwischen dem Expressionismus und der Neuen Sachlichkeit überqueren, das Schicksal von fremden Figuren und Maschinenmonstern in Science-Fiction, die nach Dover (2002) um ihr Leben kommen müssen, um die friedliche Koexistenz in solchen Geschichten zu bewahren (S. 281). Dieser Frieden wird bewahrt, indem die Polarität zwischen den Elementen des Expressionismus und der Neuen Sachlichkeit wieder aufgebaut wird.

3.5 Kompromiss am Ende

Am Ende des Films, als die dämonischen Figuren von Rotwang und der Maschinen-Maria tot sind, kommt es zu einem Kompromiss zwischen den Arbeitern und Fredersen, bei dem Freder und mit ihm auch Maria als Mittler dienen. So erfüllt sich der Sinnspruch am Anfang des Films. Doch dieses Ende ist auch der Hauptgrund, warum der Film so stark kritisiert wurde. Eisner (1976) bezeichnet es als oberflächliche Versöhnung zwischen Kapital und Arbeitskraft, zwischen Maschine und Menschen (S. 90). Der Aufstand der Arbeiter ist erfolglos, und das ursprüngliche Ziel der Arbeiter, für bessere Arbeits- und Lebensumstände zu kämpfen, ist vergessen. Sie versöhnen sich mit Fredersen, dessen Plan, die Maschinen-Maria gegen die Arbeiter zu nutzen, erfolgreich ist. Im anscheinend utopischen Element der Versöhnung zwischen den zwei Gruppen wird die Tatsache vergessen, dass es Fredersen war, der die Zerstörung der Hez-Maschine und damit auch der Stadt der Arbeiter in Gang gebracht hat.

Einer den bedeutsamsten Kritikern des Films und der Art, wie der Film endet, ist der deutsche Soziologe und Filmtheoretiker Siegfried Kracauer. Er schreibt in seinem Buch *Von Caligari zu Hitler* (1979), dass *Metropolis* als Vorbild für die spätere nationalsozialistische Machtergreifung gelesen werden kann. Kracauer behauptet, dass „Marias Forderung, dass das Herz zwischen Hand und Hirn vermitteln muss, ohne weiteres von Goebbels stammen [könnte]“ (S. 172). Er erklärt es mit der Art und Weise, wie der Film durch ornamentale Muster organisiert ist, die er Ornament der Masse nennt. Reeh (2004) beschreibt das Ornament der Masse als einen Prozess, durch den Menschen in funktionale Elemente eines Ganzen reduziert werden, wo sie keinen freien Willen haben (S. 94 – 96). Als Beispiele dafür nennt er den mythologisierten Kult des Volkes und der Heimat im Nationalsozialismus, wo der mythologisierende Effekt mit einer Maske der Rationalität verborgen und durch Veranstaltungen wie Prozessionen gefeiert wurde (S. 101). Rutsky (2002) bezieht sich auf Benjamins Theorie, dass der Nationalsozialismus als ästhetische Moderne und Ästhetisierung der Politik zu bezeichnen ist (S. 239), um die Verbindung zwischen dem Ornament der Masse im Film und das Projekt der NASPD zu beweisen. Da für Kracauer Film die Welt ästhetisiert, ist er das perfekte Medium, um solchen ein Projekt durchzuführen (vgl. Monaco 1997, S. 415). Kracauer (1979) sieht ein Beispiel für das Ornament der Masse in *Metropolis* in den Arbeitern, die sich im Film ständig in organisierten Mustern bewegen. Für ihn dienen diese Muster als Zeichen der Kontrolle des industriellen Komplexes über die Masse (S. 173). Die Idee vom

Herzen als Mittler zwischen den Arbeitern und den Machthabern ist für Kracauer ein Mittel, mit dem der industrielle Machtkomplex seine Macht auf der Kollektivseele durch das Herz ausübt, was auch Rutksy (2002) behauptet, indem er bemerkt, dass die Arbeiter auch in der letzten Szene des Films, nach der Katastrophe und während des Kompromisses mit Fredersen, in einem geometrischen Muster organisiert sind (S. 240, auch Kracauer 1979, S. 173). Freder als Mittler wird so laut Kracauer (1979) zum Paradebeispiel eines jungen Rebellen, der von seinem Vater ausgetrickst wurde, und es ihm ermöglicht, nahe an die Arbeiter zu kommen und sie so leichter zu beeinflussen (S. 172). Freders Rebellion endet mit einer Festigung der totalitären Macht Fredersen (S. 173). Bird (2008) fügt hinzu, dass das Ende von *Metropolis* mit Hitlers Idee des vereinbarten Volks, dessen Einigkeit durch die Zerstörung des Anderen zu erreichen ist, vergleichbar ist (S. 132). Obwohl Hitler und Goebbels selbst von Langs *Die Nibelungen* und *Metropolis* überzeugt waren, und auch Lang anboten, Propagandafilme für das Nazi-Regime zu drehen (Huyssen 2002, S. 198 – 199), wurde *Metropolis* später von Filmkritikern im Nationalsozialismus auch nicht gelobt. Wie es Elsasser (2000) erklärt, wurde der Film in der Nazi-Zeit als ein bolschewistischer, von Juden gedrehter Film getadelt, dessen Ziel die Versöhnung mit Amerika sei (S. 45).

Das Ende des Films suggeriert den zyklischen Rhythmus der Handlung, bei der am Ende eine Rückkehr zum Anfang vorkommt, womit nach Dover (2002) der Film die Lage der Arbeiter naturalisiert (S. 279). Huyssen erklärt es als einen Sieg der Elemente der Neuen Sachlichkeit, denn die Arbeiter erkennen die Bedeutung der Maschinen für ihr Leben und schlagen selbstbewusst ein Kompromiss mit dem Technokraten Fredersen (S. 201). Das Potenzial für eine gesellschaftskritische Geschichte löst sich am Ende in der Sentimentalität des Sinnspruchs über die Beziehung zwischen Hirn, Hand und Herz auf. Trotzdem stellt der Film das Ende als einen utopischen Moment dar. Die Spannung zwischen dem Expressionismus und der Neuen Sachlichkeit, die im Laufe des Films durch die vielen binären Polaritäten wahrzunehmen ist, endet mit der utopischen Idee der gesellschaftlichen Einheit. Diese kann im Rahmen der Moderne als ein großes Narrative verstanden werden: als ein Glaube an die bessere Zukunft, in der durch das Handeln von den Elementen beider Richtungen ein idealisierter Kompromiss geschlagen werden kann. Die negativen Kritiken, die solch ein Ende schon 1927 bekam, suggerieren, dass es schon damals am Potenzial für solch eine utopische Geschichte mangelte. In den folgenden Kapiteln wird der Blick sechzig Jahre später in die 1980er geworfen, um zu sehen, wie *Metropolis* die Filmproduktion dieser Zeit

beeinflusst hat, und wie sich ein Film, der als Beispiel der Postmoderne zu verstehen ist, mit Metropolis vergleichen lässt.

4. Die 1980er Jahre

4.1 Die Postmoderne und Cyberpunk

Die 1980er Jahre sind in vielerlei Hinsicht eine Periode, in der große Veränderungen im politischen, sozioökonomischen und kulturellen Sinne in Gang gebracht wurden, die die späteren Jahrzehnte stark beeinflusst haben. Im politischen Sinne ist es das letzte Jahrzehnt des Kalten Kriegs und der Anfang des Zerfalls des Ostblocks. Im Rahmen der Wirtschaft sind die 1980er mit dem Anbruch des sogenannten neoliberalen Kapitalismus oder Spätkapitalismus zu verbinden, der durch den Zerfall der Gewerkschaften, Outsourcing, das Schrumpfen des Sozialstaats und die Bevorzugung des Individuellen gegenüber dem Kollektiven gekennzeichnet ist und durch die Regierungen von Ronald Reagan in den USA und Margaret Thatcher in Großbritannien anschaulich gemacht wurde (vgl. Fischer 2009, S. 33; Dardot und Laval 2017). In der Kulturproduktion gelten die 1980er als der Höhepunkt der Postmoderne, in der die Aufteilung in Hochkultur und Massenkultur zu verschwinden scheint und in der die theoretischen Werke von Autoren wie Fredric Jameson, Jean Baudrillard und Jacques Derrida einen starken Einfluss auf die Kulturproduktion ausüben. Wie es schon im Kapitel über die Postmoderne geklärt wurde, ist die Postmoderne gekennzeichnet von Pluralität und Zersplitterung der bis dann als stabil verstandenen Termini wie Wissen, Bedeutung und Subjektivität. Die Narrative, mit denen diese Termini erklärt wurden, wie das Narrativ der Objektivität des Wissens oder der Unantastbarkeit davon, was den Menschen zu Menschen macht, werden infrage gestellt. Diese großen Narrative werden diffus, und die Werke, die grob genommen in der Zeit seit den 1960ern geschafft wurden, reflektieren das.

In diesen Umständen entwickelt sich in den 1980ern Cyberpunk, ein Genre von Science-Fiction, das unter anderem auch von Langs *Metropolis* beeinflusst ist (vgl. Friedmann 1993; Williams 1988). Wie wichtig das Genre fürs Verstehen der Zeitperiode ist, unterzeichnet Fredric Jameson (1991), der das Genre als „supreme literary expression if not of postmodernism, then of late capitalism itself“ (S. 419) bezeichnet. Einfach geklärt verbindet Cyberpunk die Termini *Cyber*, was sich auf den seit den 1980ern rapid entwickelnden Bereich der Kybernetik bezieht, und *Punk*, womit die Attitüde und die urbane Straßenkultur der Punk-Bewegung verstanden wird (Cavallaro 2000, S. 13 – 14). So entwickelt sich die für Cyberpunk typische *low-life hi-tech* Verbindung, die die wachsende Verfügbarkeit der Technologie und die immer größere Ungleichheit zwischen den oberen und niedrigen Schichten, die durch das Verschwinden des Sozialstaates vor allem in den USA und Großbritannien verursacht wird, in

Verbindung setzt. Cyberpunk ist vor allem als Kritik des Spätkapitalismus und der postindustriellen Gesellschaft zu verstehen (Hollinger 1990, S. 30). In Werken von Autoren wie William Gibson und Bruce Sterling und in populären Filmen wie *Blade Runner* und *Matrix* sind die Hauptelemente des Genres zu sehen. Wie es Cavallaro (2000) zusammenfasst, ist Cyberpunk ein Genre von Science-Fiction, das Elemente der Gotik und des *hard-boiled* Krimis inkorporiert. Das Genre befasst sich mit Darstellungen einer zerfallenden noir Großstadt, in der internationale Großunternehmen die Macht halten, und deren Ästhetik von Neonlichtern und riesengroßen Werbespots geprägt ist. Die Ästhetik von Cyberpunk ist stark von Ostasien beeinflusst, Städte wie Hongkong und Tokio dienen als Vorbild für die technologisierten Stadtbilder des Cyberpunks. Sogar die Großunternehmen haben häufig japanische Namen und ähneln den japanischen neofeudalen Familiengroßunternehmen *Zaibatsu*. Die Helden in Cyberpunk sind junge Rebellen, die den niedrigen Schichten gehören, über hoch entwickelte Technologie verfügen, und gegen die korrumpierten Großunternehmen kämpfen, doch nicht aus Solidarität, sondern für ihren eigenen Profit. Cyberpunk steht in Verbindung mit Posthumanismus, der sich als Zweig der Postmoderne entwickelt. Die Helden haben häufig mechanisch modifizierte Körper oder sind selbst Maschinen, und die Frage, die in den Werken des Genres gestellt wird, ist, was einen Menschen zu Menschen macht (S. 8 – 12, 138, 151). Die hohe Anzahl an verschiedenen Einflüssen und Kritiken zeigt die Zugehörigkeit des Genres der Postmoderne. Featherstone und Burrows (1995) behaupten, dass Cyberpunk als theoretisch kohärente Darstellung der nahen Zukunft zu verstehen ist, die auch als gesellschaftliche und kulturelle Theorie gelesen werden kann und die so die Grenze zwischen Fiktion und Theorie, die Autoren wie Jean Baudrillard schon undeutlich gemacht haben, überquert (S. 8). Die Handlungen in Werken von Autoren wie Gibson sind diffus, mit mehreren Zweigen und häufig inkohärent. In Filmen wie *Blade Runner* geht das Gefühl von Historizität in der Ästhetik des Pastiche verloren und die Grenze zwischen Menschen und Maschine wird befragt. Oshiis *Ghost in the Shell* stellt die Grenzen des Menschlichen im Zeitalter der technologischen Modifizierung infrage, während *Matrix* von den Wachowskis eine simulierte Welt darstellt, die unerkennbar von der Realität ist und als deren Simulakrum dient. Was alle diese Werke verbindet, ist die typische urbane Cyberpunk Ästhetik, das fraktale Subjekt und die Zersplitterung der Handlung, der Subjektivität und der Realität. Die Welten in Cyberpunk sind eher dystopisch, das Potenzial für die Utopie geht verloren, und sie bieten nur selten ein vollständiges Ende.

4.2 *Metropolis* in den 1980ern

Aus dieser kurzen Definition des Genres ist es deutlich, dass einige Elemente von Cyberpunk auch in *Metropolis* zu erkennen sind. Die Darstellung einer Großstadt in der Mitte einer Krise, die Übermacht der Großunternehmen und die komplexe Beziehung zwischen Menschen und Maschine sind alle Elemente, die schon in *Metropolis* vorkommen und in den 1980er Jahren zu Hauptelementen von Cyberpunk werden. Die Verbindung zwischen *Metropolis* und Filmen wie *Blade Runner*, der als Klassiker und Paradebeispiel von Cyberpunk gilt, ist kein Zufall. Das Interesse nach *Metropolis* wuchs stark in den 1980ern, und kulminierte 1984, als eine Neufassung von *Metropolis* durch den italienischen Komponisten Giorgio Moroder geschaffen wurde. Diese Fassung, die die amerikanische Version des Films mit Disco-Musik kombiniert, veränderte das Schicksal des Films als Flop. Laut Elsasser (2000) kam es 1984 am Filmfestival in Cannes zur Wiedergeburt von Metropolis (S. 38). Der Film wurde durch diese Fassung zum Kult-Film für Designer und Urbanisten jener Zeit, als auch für Autoren von Cyberpunk-Werken (Elsasses 2000, S. 51). Moroders Version des Films bleibt der amerikanischen Fassung aus 1927 treu, doch der Wechsel der originellen Musik von Gottfried Huppertz durch Moroders Disco-Musik verändert den Rhythmus der Handlung und den Eindruck des Films (Bertellini 2002, S. 156). Wie es Elsasser (2000) und Verstraten (2009) behaupten, wird die Wahrnehmung von Filmen seit den 1970ern immer mehr von der Filmmusik abhängig und Musik wird zum entscheidenden Element für den Rhythmus der Handlung (2000 S. 58; 2009 S. 154). Davis (2008) beweist in seiner Studie sogar, dass elektronische Musik das Engagement des Publikums mit älteren Filmen verstärkt (84). Wenn das alles in Bezug genommen wird, ist es kaum überraschend, dass Moroders *Metropolis* endlich die originelle Absicht von Langs Film, ein internationaler kommerzieller Erfolg zu werden, erreichte (Bertellini 2002, S. 153). Elsasser behauptet, dass der Film durch die Disco-Musik wieder erfunden wird und sich so an die Ästhetik der 1980er anpasst, die unter anderem stark von Cyberpunk geprägt ist (59 – 61).

Aus der Popularität von Moroders *Metropolis* und dem Einfluss des Films auf das Genre Cyberpunk, als auch der engen Beziehung zwischen dem Genre und der Postmoderne, stellt sich die Frage, in was für einer Beziehung *Metropolis* zur Postmoderne steht. Da es schon im Kapitel über den Film festgestellt wird, dass *Metropolis* eng mit der Tradition des Weimarer Films, die im Rahmen einer Spannung zwischen zwei Richtungen der Moderne, dem

Expressionismus und der Neuen Sachlichkeit, zu verstehen ist, wird im folgenden Kapitel ein Film der Postmoderne und des Cyberpunk analysiert, um die Unterschiede zwischen diesem Film und *Metropolis* zu bestimmen. Der Film, der als Beispiel eines postmodernen Cyberpunk Films genommen wird, ist Katsuhiro Otomos Anime-Film *Akira*, der 1988 veröffentlicht wurde und als erster international erfolgreicher Anime-Film zu den Klassikern des Formats und des Genres Cyberpunk betrachtet wird.

5. Akira

5.1 Anime und Cyberpunk

Vor der Analyse von *Akira* stellt sich die Frage, warum überhaupt ein japanischer Anime-Film als Paradebeispiel eines Films der Postmoderne genommen wird. Um diese zu beantworten, wird ein kurzer Überblick der Nachkriegszeit in Japan gegeben. Susan Napier (1993) fasst es wie folgt zusammen: Nach der Katastrophe des Zweiten Weltkriegs hat sich die japanische Wirtschaft sehr rapide erholt. Das kulminierte in den 1960ern und 70ern, als Japans Wirtschaft wieder zu einer der höchstentwickelten in der Welt zählte, vor allem im Bereich der Technologie. In der gleichen Zeit wurde die japanische Gesellschaft von starken Generationskonflikten zwischen den Kriegsgenerationen und den jüngeren, vom Westen beeinflussten Generationen, die die japanische Vorkriegsidentität und den Nationalstolz ablehnen, geprägt. Die rapide Technologisierung und die damit verbundene Amerikanisierung der japanischen Gesellschaft brachten mit sich das Gefühl des Verlusts der japanischen Kultur (S. 334 – 335). Anime wird in dieser Zeit zu einem populären Format, in dem die westlichen Einflüsse mit der traditionellen japanischen Kultur in Verbindung gebracht wurden (Napier 2005, S. 4 – 7). Anime diente in dieser Zeit als Medium, wo sich die japanische Öffentlichkeit mit dem Trauma der Atombombe und der Fragen der japanischen Nachkriegsidentität befasste (Napier 2005, S. 24 – 25, 29). Vor allem waren es Science-Fiction Manga und Anime, die sich mit den Komplexitäten des japanischen Wirtschaftswunders und der japanischen Gesellschaft im Spätkapitalismus befassten (Napier 1993, S. 329). Schon die Tatsache, dass animierte Filme einen so großen kulturellen Einfluss hatten (und immer noch haben), zeigt das Verschwinden der Grenze zwischen den bis dann als unterschiedlich gehaltenen Formen der Hochkultur und der Massenkultur in der Postmoderne. Doch das japanische Wirtschaftswunder dauerte nicht lange: Ende der 1980er geriet Japan in eine Wirtschaftskrise, die fast ein Jahrzehnt dauerte und die das wirtschaftliche Wunder der früheren Jahrzehnte begrub. In dieser Zeit, beeinflusst von Zukunftsskepsis und Mangel an Vertrauen an die Technologie, übernahm Anime Elemente von Cyberpunk und fügte ihnen starke apokalyptische Elemente zu, die typisch für die japanische Varietät des Genres wurden (Napier 2005, S. 29).

Die Verbindung zwischen Cyberpunk und Japan existierte laut Sato (2004) schon vor der Verbreitung des Genres außerhalb der USA, da für viele Cyberpunk Autoren Japan als ein Land der Zukunft diente, wo die Zukunft des Westens schon zu erleben war, während solch

eine Darstellung des Landes beim japanischen Publikum zur Wiederentdeckung der japanischen Identität nach der Schmach des Zweiten Weltkriegs führte (S. 340 – 341). Die japanische Großstadt war ein Ort, wo der Westen seine Zukunft sehen könnte. Yu (2008) behauptet, dass sich die westliche Postmoderne auf den Fantasien von und Ängsten vor dem Orient basiert (S. 46). Laut ihm ist Ostasien in Werken der westlichen Postmoderne als Geburtsort der Postmoderne bezeichnet, die dann als Alternative zur westlichen Moderne dient. Solch eine Lokalisierung der Postmoderne ist vom Techno-Orientalismus geprägt, denn die Darstellung Ostasiens in postmodernen Werken ist kaum utopisch. Sie ist eher mit dem Gefühl der Bedrohung des Westens verknüpft (S. 47 – 48). Sato (2004) erklärt, dass die ostasiatische Großstadt im Westen als ein Ort ohne Historizität und Lokalität dargestellt wird – ein Ort, wo alle Elemente der Vergangenheit verloren gehen und nur durch die Ästhetik von Pastiche zur Konsumware werden (S. 339 – 340).

Wenn Cyberpunk als der perfekte Ausdruck von der Postmoderne genommen wird, und die ostasiatische Großstadt als Geburtsort und Paradebeispiel der postmodernen Pluralität und Ästhetik des Pastiche bezeichnet wird, dann ist der japanische Cyberpunk das perfekte Genre, um die Elemente der Postmoderne in der Kulturproduktion zu analysieren. Deshalb wird für diese Analyse Katsuhiro Otomos Film *Akira* als Beispiel eines Films, an dem die Elemente der Postmoderne zu erkennen sind, gewählt. Otomos Film wurde 1988 veröffentlicht und ist von Brown (2010) als japanische Antwort auf Ridley Scotts *Blade Runner* verstanden (S. 2). Es ist auch der erste Anime Film, der internationalen Erfolg erreicht hat. Wie es Bolton (2014) beschreibt, ist mit *Akira* Anime zum ersten Mal in die Kinos im Westen gebracht worden (S. 295). Angesichts dessen ist *Akira* als Klassiker des japanischen Cyberpunk betrachtet und wird als solcher in dieser Arbeit als Beispiel des postmodernen Films analysiert.

5.2 Die postapokalyptische Stadt

Die Handlung des Films findet im Jahre 2019 statt, in der Stadt Neo Toyko, die nach der Zerstörung des alten Tokios in einem Atomkrieg neben dem Krater der zerstörten Stadt gebaut wurde. Schon am Anfang des Films wird die Szene der nuklearen Zerstörung von Tokio gezeigt. Der Film fängt also schon mit einer Apokalypse an, und die Handlung des Films findet in der postapokalyptischen Welt nach dem Atomkrieg statt. Bei solch einer Eröffnungsszene ist Katsuhiro Otomos Antwort auf die westliche Vorstellung von Japan als Land der Zukunft zu sehen: indem er Tokio in der ersten Szene zerstören lässt, ironisiert er laut Park (2005) diese Vorstellung der Stadt und des Landes (S. 62). Dass sich Neo Tokio gleich neben dem Krater

der zerstörten Stadt befindet, stärkt nur diese ironische Attitüde. Die apokalyptische Szene am Anfang des Films ist laut Bolton (2014) nichts Neues in der japanischen Massenkultur, die sich in populären Mangas und Filmen wie *Godzilla* und *Nippon Chinbotsu* schon mehrere Jahre vor *Akira* mit der Idee der totalen Zerstörung befasste (S. 297). Bolton (2014) erklärt diese Faszination mit Apokalypse mit der Unterdrückung von Trauma nach den Katastrophen in Hiroshima und Nagasaki am Ende des Zweiten Weltkriegs. Dieses Trauma, als auch die Ängste vor einem Atomkrieg nach dem Zweiten Weltkrieg, wurden in der japanischen Gesellschaft unterdrückt und durch Szenen der Katastrophe in Manga und Anime sublimiert (S. 298).

Mit der Zerstörung von Tokio werden auch alle Elemente der Vergangenheit im Film zerstört: Neo Tokio ist eine glänzend neue Stadt, die ohne Referenzen auf irgendwelche Temporalität existiert. Napier (1993) behauptet, dass *Akira* eine Antwort auf das Verschwinden der Historizität in der Postmoderne ist, und dass der Film das unvermeidliche Ende der Geschichte feiert (S. 331, 336). Die technologisierte Großstadt, deren Ästhetik Napier (1993) als *Tech Noir* bezeichnet (S. 337), ist eine Stadt ohne Geschichte, in der jede Referenz auf Temporalität nur als Pastiche vorkommen kann. Die Stadt hat keinen Zentralpunkt, kein altes Stadtzentrum, es existieren nur die massiven, mit Neon beleuchteten Hochhäuser der Großstadt und der Krater der zerstörten Stadt daneben. Der einzige Referenzpunkt auf die Vergangenheit ist gerade der Krater, wo sich immer noch die zerstörerische Kraft, die die Vernichtung der alten Stadt ausgelöst hat, versteckt.

Neo Tokio wird von Brown (2010) als dämonische Maschine beschrieben (S. 101). Die bedrohliche Größe der Hochhäuser und die Darstellung der großen offenen Straßen und des Stadions suggerieren, wie klein ihre Bewohner im Vergleich zur Stadt sind. Der Großteil des Films findet in der Nacht statt, wo die Lichter der Großstadt und die Bewegung der Fahrzeuge, vor allem der Motorräder, die typische Cyberpunk *Tech Noir* Atmosphäre erzeugen. Die dämonische Darstellung der Stadt wird durch die Unsicherheit des Lebens ihrer Einwohner noch stärker betont. Diese Unsicherheit resultiert aus den vielen Konflikten, die im Film stattfinden: im Gegensatz zu *Metropolis*, wo sowohl die Stadt als auch ihre Bewohner in zwei unterschiedliche Teile und Gruppen zuzuordnen sind, gibt es in *Akira* eine Vielzahl an Gruppen, die alle gegeneinander um Macht kämpfen und verschiedenen Orte in der Stadt besetzen. Korrupte Politiker, enigmatische militärische Figuren, eine mysteriöse Widerstandsbewegung, Mitglieder eines Kults, jugendliche Straßenbanden und Mutanten mit übersinnlichen Mächten finden alle Unterkunft in der Großstadt und stehen in Konflikt miteinander (Napier 1993, S. 336). Wie es Bolton (2014) erklärt, repräsentieren diese Gruppen

die japanische Gesellschaft des zwanzigsten Jahrhunderts. Der Oberst, der Leiter des Militärs im Film, personifiziert die Militarisierung des Landes vor dem Zweiten Weltkrieg, die protestierenden Bürger ähneln den Massenprotesten in Japan in den 1950er und 60er Jahren, während die gewalttätige Widerstandsbewegung von den japanischen Rote Armee Terroristen der 60er und 70er inspiriert ist (S. 300). So verbindet die Gesellschaft im Film verschiedene Gruppen und Geschehnisse von den 1930ern bis zu den 1980ern, was Bolton (2014) als postmodernen Pastiche der Politik und der Gesellschaft bezeichnet, womit die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft zu einem werden und das Gefühl der Historizität verloren geht (S. 301). Diese Gruppen als eine Gesellschaft zu nennen wäre sogar übertrieben, sie sind eher das, was bleibt, wenn das traditionell Gesellschaftliche verschwunden ist (vgl. Baudrillard 1994, S. 143 – 148).

Die Hauptfiguren des Films, Kaneda und Tetsuo, sind Adoleszenten, die einer jugendlichen Motorrad-Gang gehören. Kaneda ist der Leiter dieser Gruppe, während Tetsuo sein eifersüchtiger Untergeordneter ist. Solch eine Motorrad-Gang ist von der japanischen jugendlichen Motorradkultur der 1970er und 80er, die *Bosozoku* genannt wird, inspiriert (Napier 2005, S. 41). *Bosozoku* waren die desillusionierten jungen Generationen Japans, die gegen die väterliche Autorität der erwachsenen Männer rebellierten. Diese Gruppe und die Hauptfiguren des Films, die ihr gehören, haben eine negative Einstellung gegenüber dem Establishment im Film, und sie sind dabei nicht die einzigen. Wie es Napier (1993) behauptet, zeichnet der Film ein eher negatives Bild der Machthaber, die korrumpiert und moralisch verwerflich sind (S. 336). Doch die Motorrad-Gang ist auch keine positiv dargestellte Gruppe. Die Welt, die *Akira* baut, hat kein moralisches Zentrum und kein positives Narrativ. Stattdessen feiert sie durch attraktive Aktion-Szenen und die visuelle Darstellung der bunten Stadt voller Leben die Unsicherheit des postindustriellen und postmodernen Lebens und den Nihilismus nach dem Verlust der stabilen Kategorien, die in der Postmoderne infrage gestellt werden (Napier 1993, S. 339 – 340). Der Krater der alten Stadt, die danebenstehende glänzende neue Großstadt, und die zahlreichen Gruppen, die gegeneinander kämpfen, feiern die Unsicherheit in der fraktalen Welt der Postmoderne. Diese Zerrissenheit widerspiegelt sich auch in den Narrativen, die die Handlung des Films bilden.

5.3 Fraktale Handlung

Während es bei *Metropolis* zwei Zweige der Handlung gibt, die Haupthandlung, die vom Konflikt zwischen den Arbeitern und den Technokraten handelt, und die Liebeshandlung zwischen Freder und Maria, gibt es in Akira keine einheitliche Handlung. Der Film besteht laut Brown (2010) aus mehreren *petits récits*, einen Terminus von Lyotard, der sich auf kleinere Narrative bezieht, die nebeneinander existieren, ohne dass eins den anderen privilegiert ist (S. 5). Diese kleinen Narrative beschäftigen sich nicht mit den großen Fragen, mit denen sich die Metanarrative der Moderne beschäftigen, wie die Frage der Wahrheit, der Gleichheit der Menschen und der Technologisierung und des Fortschritts. Stattdessen befassen sich die kleineren Narrative in der Postmoderne mit lokalisierten Themen und Fragen, die im Gegensatz zu den Metanarrativen der Moderne keine Antwort auf universelle Fragen zu geben versuchen. Brown (2010) zählt acht *petits récits* in *Akira* auf, die alle zusammen die Handlung des Films bilden, ohne dass eins von den Narrativen als Haupthandlung zu lesen ist.

Das erste Narrativ ist ein *coming-of-age* Narrativ, in dem die Hauptfigur Tetsuo von Adoleszenten zu Erwachsenen wird (S. 5). Am Anfang ist Tetsuo das jüngste und kindischste Mitglied der *Bosozoku* Gruppe. Nach Kontakt mit einem Mutanten mit übernatürlichen Kräften werden auch in Tetsuo solche Kräfte geweckt. Er rebelliert gegen Kaneda und den Rest der Gruppe, als auch gegen die Autoritätsfiguren in der politischen Struktur und dem Militär. Mit seiner Hand, an der seine Mutation zu sehen ist, verursacht er Chaos in der Stadt. Seine Mutation wird immer stärker und verschlingt seinen Körper immer mehr, jedes Mal, dass er Zerstörung verursacht. Brown (2010) bezeichnet das als Widerstand seines Körpers gegen die Versuche der Autoritätsfiguren, vor allem der Welt der Erwachsenen, seinen adoleszenten Körper zu zähmen und ihm zu einem fügsamen Mitglied der Gesellschaft zu machen (S. 5). Seine Mutationen resultieren in der Zerstörung seines ganzen Körpers und am Ende, als sein Körper implodiert, sagt seine Stimme „Ich bin Tetsuo“, womit er nach Napier (2005) letztendlich in die symbolische Ordnung eintritt (S. 44). Während Tetsuo als postmodernes Subjekt und die Zerstörung, die am Ende des Films stattfindet, im folgenden Kapiteln näher diskutiert werden, ist hier zu bemerken, dass Tetsuos Narrativ im Film die Geschichte eines Adoleszenten erzählt, der gegen den Eintritt in die Welt der Erwachsenen rebelliert. Diese ist im Kontext des Generationskonflikts in Japan in der Nachkriegszeit auch als ein Narrativ über die jüngeren japanischen Generationen zu verstehen, die versuchen, die Welt ihrer Eltern abzulehnen.

Verbunden mit diesem Narrativ ist das zweite kleinere Narrativ, dass Brown (2010) in *Akira* findet: das Narrativ der jugendlichen Straßengang. Dieses *Bosozoku* Narrativ bezeichnet die jugendliche Widerstandskultur der zweiten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts, die gegen die traditionelle japanische Arbeitsethik und den militärisch-industriellen Komplex rebelliert (S. 6). Die Bande, der Kaneda und Tetsuo gehören, ist nicht die einzige im Film. Schon am Anfang des Films kämpfen sie gegen eine andere Motorrad-Gang, was die Verbreitung solcher Gruppen in der Stadt suggeriert. Der Konflikt zwischen den verschiedenen Jugendgruppen zeigt jedoch die Zersplitterung dieser jugendlichen Widerstandskultur, die sich in mehrere unterschiedliche Subgruppen und Subkulturen auflöst und so an Potenzial, die Gesellschaft ihrer Eltern zu verändern, verliert.

Die ersten zwei kleineren Narrative stehen in Verbindung mit Browns (2010) dritten Narrativ in *Akira*, dem Generationskonflikt zwischen den zahlreichen Gruppen im Film. Dieser Generationskonflikt prägt die Beziehungen zwischen mehreren Gruppen im Film und ist vom Widerstand gegen die repressive Autoritätsstruktur der erwachsenen Männer gekennzeichnet (S. 6). Die *Bosozoku* Bande ist eine dieser Gruppen, die gegen die Autorität der älteren Generationen kämpft. Eine weitere ist die Widerstandsgruppe, der eine der nur zwei weiblichen Figuren im Film, Kei, gehört. Dieser Generationskonflikt findet laut Brown (2010) in dem Vakuum, das nach dem Verschwinden der traditionellen Familie ersteht, statt (S. 6). Das Ende der Familie im Film erklärt Napier (1993) durch die Figur des abwesenden oder inadäquaten Vaters. Diese Rolle wird vom Oberst und von Doktor Onishi besetzt, die beide als väterliche Figuren den mutierten Kindern und als Mitglieder der Machtstruktur der Stadt versagen. Die Frauen im, die Kultleiterin Lady Miyako und die als geschlechtslos dargestellte Kei, versagen aber auch, weil sie an der weiblichen Sanftheit mangeln (S. 336). Konfrontiert mit solchen Vater- und Mutterfiguren rebellieren die jüngeren Generationen im Film, was die zahlreichen Konflikte auslöst.

Ein weiteres Narrativ im Film ist das revolutionäre Narrativ. Brown (2010) behauptet, dass der Film als Diskurs über die Mechanismen der autoritären Macht und die Formen des Widerstands gelesen werden kann und die Geschichte vom Leben verschiedener Personen und Gruppen in einem Polizeistaat erzählt (S. 7). Die verschiedenen Gruppen im Film sind Beispiele von Arten und Weisen, wie Menschen gegen die repressive Autorität kämpfen oder in Gruppen wie Lady Miyakos Apokalypse-Kult einen Ausweg aus der alltäglichen Öde des Lebens im Spätkapitalismus suchen. Dieses revolutionäre Streben scheitert aber laut Brown

(2010); Tetsuos Mutation und die begleitende Zerstörung der Stadt suggerieren, dass absolute Macht jeden und alles korrumpiert (S. 7).

Das fünfte von Browns kleinen Narrativen in *Akira* stellt die soziopolitischen und ökonomischen Umstände in Japan in der Nachkriegszeit dar. Diese sind vom wirtschaftlichen Boom und späteren Zusammenbruch des japanischen Wirtschaftswunders gekennzeichnet, als auch von der Frage der Beziehung Japans mit den USA (Brown 2010, S. 7). Der Zyklus der Apokalypse am Anfang des Films, gefolgt vom Wiederaufbau der Großstadt Neo Tokio und der Zerstörung der neuen Stadt am Ende des Films, skizziert die Bewegungen der japanischen Gesellschaft und Wirtschaft aus den Ruinen von Hiroshima und Nagasaki zum ökonomischen und technologischen Giganten in den 1970ern und 80ern, gefolgt vom Kollaps der Wirtschaft am Ende der 1980er. Die Zerstörung von Neo Tokio am Ende des Films kann als Prophezeiung der Rezession und Unsicherheit der 1990er in Japan gelesen werden.

Die postapokalyptische Natur des Films ist aber nicht nur mit der Wirtschaft verbunden, sondern sie bezeichnet auch das Gefühl der Postapokalypse in Japan nach Hiroshima und Nagasaki und die ambivalente Beziehung zur Atomkraft im Land, was nach Brown (2010) das nächste kleine Narrative ist (S. 7). Wie es schon erwähnt wurde, waren Manga und Anime in der Nachkriegszeit in Japan die Medien, in denen das Trauma der nuklearen Zerstörung und die Folgen dieser Zerstörung für die nachkommenden Generationen sublimiert wurden. *Akira* dient als Mosaik der Schwierigkeiten, die eine Gesellschaft beim Wiederaufbau nach der Apokalypse begegnet, und kann als Beispiel eines gescheiterten Versuchs des Wiederaufbaus gelesen werden, der in einer von internen Konflikten zerrissenen und von autoritären Kräften regierten Großstadt resultiert. Der Film dient auch als Warnung vor der Möglichkeit eines Atomkriegs, der schon am Anfang des Films stattfindet, und der Gefahren der Technologie, deren unkontrollierbare Kraft am Ende Neo Tokio zerstört.

Das nächste *petits récits* im Film ist das für Cyberpunk typische posthumanistische Narrativ, das Brown (2010) auch als evolutionäres Narrativ bezeichnet. In diesem Narrativ dienen Tetsuo und die anderen Mutanten im Film als Beispiele der Selektion, Mutation und Adaptation, die als Hauptprozesse der Evolution dienen (S. 8). Der Posthumanismus im Werk wird im folgenden Kapiteln über die fraktale Subjektivität und die Rolle der Technologie im Film erläutert.

Zuletzt findet Brown (2010) in *Akira* auch ein kosmisches Narrativ, das sich auf den Shinto Animismus im Film bezieht. Dies ist in der zyklischen Form der Zerstörung und des

Wiederaufbaus im Film zu sehen, womit die Zerstörung nicht als Ende, sondern als ein Neuanfang verstanden wird (S. 8). Diese Einstellung ist in den letzten Szenen des Films zu sehen, als Tetsuos Körper implodiert und Doktor Onishi bemerkt, dass sich Tetsuo eigentlich in ein neues Universum entwickelt hat. Solch ein Ende, in dem Tetsuo gleichzeitig implodiert und evolviert, zeigt, dass Tetsuos Geist durch körperliche Selbstzerstörung einen Neuanfang erreicht hat.

All diese kleinen Narrative in *Akira* sorgen dafür, dass die Handlung des Films verwirrend und zerstreut wirkt. Solche Fragmentierung ist ein Merkmal der Postmoderne, in der kohärente und einheitliche Narrative durch diffuse Handlungen und Handlungsebene ersetzt werden. Es ist aber nicht nur die Handlung, die in Akira in mehrere Fragmente zersplittert wird. Was folgt ist eine Analyse von der Subjektivität im Film, die ähnlich wie die Handlung von der postmodernen Pluralität gekennzeichnet ist.

5.4 Fraktales Subjekt und Maschine

Mit der Pluralität der Handlungen in Werken der Postmoderne kommt auch die Fragmentierung des Subjekts. Diese beschreibt Baudrillard (1978) als Fragmentierung der Identität in zahlreiche Teile, die alle das Subjekt reflektieren, ohne dass sie eine einheitliche Identität dem Subjekt geben (S. 114; vgl. Gözen 2020, S. 52 – 59). So ersteht das postmoderne Subjekt, das von Baudrillard in seinen Werken auch als fraktale Subjekt beschrieben wird. Park (2005) erklärt die fraktale Identität des postmodernen Subjekts als Produkt der Destabilisierung der Subjektivität in der multikulturellen, multirassischen und multisexuellen Welt (S. 61). Bolton (2014) verbindet es mit dem Verlust der Historizität und der als fest gehaltenen Kategorien der Objektivität in der Postmoderne, was auch zum Verlust der festen, durch zahlreiche Stereotypen, Sitten und Bräuche etablierte Identitäten führt. Die Identität wird dadurch fragmentiert, was gleichzeitig Gefühle der Erheiterung und Leere erzeugt (S. 299). Dieses Ereignis bringt dazu, dass die Identität auf anderen und neuen Grundlagen gebildet wird. Napier (1993) sieht *Akira* als Beispiel eines Films, in dem die Frage der postmodernen Identität behandelt wird. Sie behauptet, dass die Zersetzung der traditionellen Macht im Film dazu führt, dass eine neue Macht gefeiert wird, die mit der Frage der Identität verbunden ist (S. 340). Das ist an den zahlreichen Gruppen im Film zu sehen, deren Mitglieder ihre Identität durch die Zugehörigkeit der Motorrad-Gang, der revolutionären Gruppe, dem apokalyptischen Kult, dem Militär usw. zu bilden versuchen.

Als Paradebeispiel eines postmodernen fraktalen Subjekts im Film dient Tetsuo. Ihn beschreibt Napier (1993) mit dem Ausdruck *Shinjinrui*, was der japanische Name für die jungen Generationen in den 1970er und 80er Jahren ist, die vom aggressiven Materialismus und spirituellen Nihilismus gekennzeichnet sind (S. 341 – 342). Tetsuo gehört zu Kanedas Bande, doch er ist mit seiner Rolle innerhalb der Gruppe und innerhalb der ganzen Gesellschaft unzufrieden. Am Anfang des Films ist er als ein aggressiver Adoleszent dargestellt. Nachdem er in Kontakt mit einem alt aussehenden Kind mit übernatürlichen Kräften gekommen ist, erwachen in ihm auch solche Fähigkeiten. Er wird vom Militär entführt und lernt eine Gruppe von mutierten Kindern kennen, die alle über Superkräfte verfügen. Tetsuo bleibt aber nicht mit ihnen, sondern er flieht vom Militär. In einem Konflikt verliert er seine Hand, die durch eine mutierte Hand ersetzt wird, deren Mutation sich langsam über seinen ganzen Körper verbreitet. Er wird immer aggressiver, ermordet seine ehemaligen Freunde aus der Motorrad-Gang, und zerstört ganze Stadtteile, bevor er am Ende im Olympischen Stadion gegen die volle Macht des Militärs kämpft. Tetsuo begegnet mehrere von den Hauptgruppen im Film, aber er gehört keiner von ihnen. Er ist eine Außenseiterfigur, die von allen verworfen wird. Solch eine Figur ist laut Napier (1993) typisch für japanische Fiktion, in der Außenseiter eine der häufigsten Figuren sind (S. 344). Die einzige Gruppe, die Tetsuo in einigem Grade akzeptiert, sind die Mutanten, doch diese werden selbst von Tetsuo als monströs gehalten. Durch Tetsuos Wandern zwischen verschiedenen Gruppen und seinen letztendlichen Kampf gegen die ganze Stadt wird er zur Personifizierung des adoleszenten Widerstands gegen eine immer bedeutungslosere Welt und ihre oppressiven Machthaber (Napier 2005, S. 42).

Tetsuos postmoderne fraktale Subjektivität wird durch seine Mutation betont. Brown (2010) stellt diese in Kontext des Posthumanismus, deren Befragung dessen, was einen Menschen zum Menschen macht, der Fragmentierung des postmodernen Subjekts zufügt (S. 2). Tetsuos Mutation wird von Napier (2005) als ein Zeichen der verfremdeten Jugend, die nach einer festen Identität sucht, beschrieben (S. 43). Diese Suche nach der Identität resultiert in der totalen Zerstörung der Stadt. Die traditionellen Machthaber, in *Akira* die Politiker, die Wissenschaftler und das Militär, sind machtlos gegen Tetsuos Metamorphose, die seinen ganzen Körper verschlingt (Napier 2005, S. 44). Tetsuos Implosion und die Zerstörung seines Körpers, sowie die Behauptung von Doktor Onishi, dass aus seinem Körper ein neues Universum entstanden ist, erlaubt nicht für die Möglichkeit, dass Tetsuo eine einheitliche Identität gefunden hat. Obwohl Napier (2005) behauptet, dass Tetsuo am Ende in die Welt der Erwachsenen eintritt (S. 44), suggeriert die Dispersion seines mutierten Körpers, dass seine

Subjektivität immer noch fragmentiert bleibt. Die zerstörte Stadt und das Formen eines neuen Universums aus Tetsuos Körper deuten darauf an, dass solch eine fraktale Subjektivität als Neuanfang zu verstehen ist, und dass eine feste Identität überhaupt nicht mehr erreichbar ist.

Untrennbar von der Subjektivität ist in *Akira* die Rolle der Technologie. Wie es schon im Überblick von Cyberpunk erwähnt wurde, ist technologische Modifizierung des menschlichen Körpers eins der häufigsten Elemente des Genres. In *Akira* wird die Technologie vor allem als oppressiv und reaktionär dargestellt (Napier 2007, S. 164). Napier (1993) behauptet sogar, dass Wissenschaft und Technologie im Film nur fähig sind zu zerstören (S. 339). Die Apokalypse am Anfang des Films ist durch Versuche der biologischen Modifizierung von Kindern in Massenvernichtungswaffen verursacht. Tokio wird von Akira, dem mächtigsten aller Mutanten, zerstört, und Akiras Körper wird nach der Katastrophe vernichtet und in einem Bunker unter dem Krater festgehalten. Die anderen Mutanten im Film dienen auch dem Militär und sind alle potenzielle Waffen der Zerstörung. Technologie in *Akira* ist aber nicht etwas, worüber nur das Militär verfügt. Der Film bleibt dem *low-life hi-tech* Geist von Cyberpunk treu und auch die niedrigsten Schichten verfügen über hoch entwickelte Technologie: Tetsuos Freund Kaneda fährt ein ganz neues Motorrad, das er für Konflikte gegen andere Banden benutzt, während die revolutionäre Gruppe Technologie in ihrem Kampf gegen die Politiker und das Militär einsetzt.

Während alle Gruppen im Film Technologie benutzen, um ihre Ziele zu erreichen, ist es, ähnlich wie in *Metropolis,* die Verbindung von Menschen und Maschine, die zur totalen Zerstörung führt. Tetsuo nutzt seinen mutierten Arm, um Mitglieder seiner Gang zu ermorden und Teile der Stadt zu zerstören. Schließlich mutiert sein ganzer Körper und droht, Neo Tokio ganz zu verschlingen, doch Akira wird in diesen Moment freigelassen und zerstört Tetsuos Körper und die ganze Stadt. Trotzdem wäre es falsch, zu behaupten, dass Technologie im Film nur als negativ dargestellt wird. Gerade in der Szene der totalen Zerstörung von Neo Tokio wird die Technologie im Film im positiven Licht dargestellt. Wie es schon erwähnt wurde, ist die Apokalypse am Ende von *Akira* als ein Neuanfang zu verstehen, und die Vernichtung von Tetsuos Körper befreit ihm und ermöglicht es ihm, seine eigene fraktale Identität zu akzeptieren. Die Szene der Apokalypse bleibt der meistgelobte Teil des Films und erzeugt immer noch Begeisterung beim Publikum. Dieses Paradox des Feierns der Apokalypse ist das endgültige postmoderne Element im Film.

5.5 Ekstase der totalen Zerstörung

Akira fängt mit einem Ende an. *Akira* endet auch mit einem Anfang (vgl. Napier 1993, S. 339). Als Tetsuo am Ende des Films die ganze Macht des Militärs auf dem Olympischen Stadion in Neo Tokyo konfrontiert, gerät seine mutierte Hand außer Kontrolle und sein ganzer Körper wird in einer Masse von Fleisch verschlungen, die sich unkontrollierbar verbreitet und große Teile der Stadt zerstört. Die Szene, in der die Zerstörung von Neo Tokio dargestellt wird, bleibt die bekannteste Szene des Films. Während Szenen der Vernichtung konventionell im negativen Licht dargestellt werden, behauptet Napier (2005), dass sie in *Akira* sowohl Schock als auch Erheiterung erzeugen (S. 40). Die visuelle Darstellung der Apokalypse ist ekstatisch und erzeugt kein Gefühl des Verlusts. Im Geiste der postmodernen Privilegierung der erzählerischen Bewegung ohne einen endgültigen Schluss sind diese Szenen als feierlich zu verstehen (Napier 1993, S. 340). Was in diesen bakhtinschen Karneval gefeiert wird, ist der Pathos von Tod und Neuanfang, der postmoderne Pathos der Fluidität und ständigen Veränderung (Napier 2005, S. 13). Was zerstört wird, ist die Vergangenheit, doch diese Zerstörung hinterlässt kein elegisches Gefühl des Verlusts, sondern sorgt die Orgie der Massenzerstörung für Aufregung (Napier 1993, S. 347). Wie die Apokalypse am Anfang des Films, hinterlässt das Ende nur die Ruinen der Stadt, alle Historizität geht verloren, und das Einzige, was bleibt, ist die Möglichkeit des Neuanfangs.

Trotz der Ekstase der Zerstörung, oder auch ihretwegen, bleibt das Ende des Films offen. Napier (1993) behauptet, dass der Film die Idee eines Neuanfangs fördert, doch das Ende gibt keinen Hinweis, wie dieser Neuanfang aussehen sollte (S. 350). Obwohl sich Tetsuo in ein neues Universum entwickelt, bleiben Kaneda und die anderen Überlebenden in den Ruinen der Stadt. Bolton (2014) betont, dass die Konflikte zwischen den zahlreichen Gruppen im Film trotz der Zerstörung ungelöst bleiben, und die New-Age Transzendenz von Tetsuo scheitert daran, der Handlung das Gefühl des Endes und der Geschlossenheit zu geben (S. 304 – 305). So ein Ende ist aber nicht negativ zu verstehen. Im Gegensatz, Napier (1993) behauptet, dass im Gegensatz zum nihilistischen offenen Ende von *Akira* die konventionellen glücklichen Endszenen von Filmen wie *Blade Runner* oder *Metropolis* als veraltet vorkommen (S. 350). Im Geiste von Baudrillard's Aussage, er sei Nihilist, weil er mit dem Modus des Verschwindens und nicht mit dem Modus der Herstellung von Bedeutung fasziniert ist (1996, S. 159 – 164), feiert auch Otomo das Verschwinden von Gesellschaft, von Geschichte und von Bedeutung. *Akira* hat kein endgültiges Ende, weil solch eine Geschichte kein endgültiges Ende haben kann.

Die Handlung selbst implodiert unter dem Gewicht der vielen Narrative und das zerstörerische Ende kommt als eine Erleichterung, ein Akzeptieren des Nihilismus und der Pluralität, die die Stadt selbst nicht ertragen kann. Mit diesem offenen Ende endet auch die Analyse von *Akira*, in der die Elemente der Postmoderne im Film dargestellt wurden. Im folgenden Kapitel werden die Hauptpunkte der Analysen von *Metropolis* und *Akira* in Vergleich gesetzt, um die Frage zu beantworten, inwiefern die Unterschiede zwischen diesen zwei Filmen den Schritt von der Moderne zur Postmoderne im 20. Jahrhundert widerspiegeln.

6. Fazit: Von der Moderne zur Postmoderne

Fritz Langs *Metropolis* und Katsuhiro Otomos *Akira* sind zwei Filme, die auf den ersten Blick eng miteinander verbunden sind. Die Ästhetik der monströsen Stadt, die in *Metropolis* schon in den 1920er Jahren vorkommt und die zentral für zahlreiche Filme des späten 20. Jahrhunderts, besonders im Rahmen von Science-Fiction und Cyberpunk, bleibt, ist auch in *Akira* vorhanden. Trotzdem, wie den Analysen der zwei Filme zu entnehmen ist, handelt es sich um zwei Filme, die repräsentativ für zwei sehr unterschiedliche Hintergrunde und Perioden sind. Beide Analysen haben sich mit vier Elementen der Filme beschäftigt: der Schilderung der Stadt und ihrer Einwohner, der Struktur der Handlung, der Darstellung des Subjekts und seiner Beziehung zu Maschinen, und den Endszenen. In diesem Teil der Arbeit werden diese vier Elemente in kurzen Punkten zusammengefasst, um darzustellen, inwiefern die zwei Filme jeweils als exemplarische Beispiele der Filmkunst der Moderne und der Postmoderne zu verstehen sind.

Im Rahmen der Darstellung der Stadt kommen die größten Ähnlichkeiten zwischen den zwei Filmen vor. Beide Filme spielen in einer Großstadt, in der eine Krise herrscht. Die Stadt in *Metropolis* besteht aus zwei Teilen, die als neue Stadt der Technik bezeichnete obere Stadt, wo die Elemente der Neuen Sachlichkeit zu finden sind, und die untere alte Stadt der Arbeiter und Katakomben, wo sich die Elemente des Expressionismus befinden. Die Einteilung der Einwohner der Stadt widerspiegelt die architektonische Einteilung der Stadt: im oberen Teilen wohnen die reichen Technokraten und ihre Söhne, in der unteren Stadt wohnen die armen Arbeiter und ihre Kinder. Diese Einteilung der Stadt in zwei Hauptteile, bzw. in Elemente des Expressionismus und der Neuen Sachlichkeit, widerspiegelt die Tendenz des ganzen Films zur Polarisierung. Dualismus dient als maßgebendes Strukturprinzip bei dem repräsentativen Film der Moderne.

Auf der anderen Seite ist die Stadt in *Akira* ein Paradebeispiel einer postmodernen Stadtrepräsentation. Zu versuchen, Neo Tokyo in *Akira* in ihre Bestandteile einzuteilen, würde bedeuten, die ganze Struktur der Stadt in unzählige Mikroelemente zu zersplittern. Die Stadt wirkt oberflächlich kohäsiv, besonders im Vergleich zum Krater der alten Stadt, doch die zahlreichen Orte, die im Film dargestellt werden, und die verschiedenen Gruppen, die die Stadt bewohnen, zeigen die Pluralität von Neo Tokyo. Das Gefühl von Historizität verschwindet mit der Zerstörung des alten Tokyos am Anfang des Films, was bleibt ist eine Stadt ohne Zeit und

ohne Kohäsion, in der jedes Gebäude und jede Person einem anderen Stil und einer anderen gesellschaftlichen Gruppe gehören kann. Im Gegensatz zum Dualismus in *Metropolis* ist *Akira* von der postmodernen Vielfalt, Pluralität und Zersplitterung geprägt.

Die Handlungen der zwei Filme spiegeln diesen Unterschied wider. In *Metropolis* wird in der Analyse von zwei Handlungen gesprochen, deren Spannung die Handlung des ganzen Films bewegt. Auf der einen Seite ist die gesellschaftskritische Handlung, die vom Konflikt zwischen den Arbeitern und den Technokraten handelt, und auf der anderen Seite ist die Liebeshandlung, die sich mit den Beziehungen zwischen Freder und Maria und zwischen Fredersen, Rotwang und Hel befasst. Im Gegensatz dazu besteht *Akira* aus zahlreichen kleinen Narrativen, von denen keins als Hauptnarrativ im Vordergrund steht. Diese *petits récits*, die von Lyotard (1984) als entscheidendes Element der Postmoderne bezeichnet werden (S. 31 – 41), existieren alle gleichzeitig zusammen und ihr Zwischenspiel sorgt für narrative Bewegung im Film. Die große Anzahl an Narrativen - acht von ihnen werden in dieser Arbeit diskutiert - signalisiert die Zersplitterung der postmodernen Handlung. Diese kann als ein Mosaik aus zahlreichen kleinen Narrativen verstanden werden, die alle zusammen *Akira* bilden.

Der Unterschied zwischen dem modernen Dualismus und der postmodernen Pluralität kann auch der Analyse von den Subjekten und den Maschinen in den zwei Filmen entnommen werden. Trotzdem geht bei der Darstellung der Hauptfiguren in *Metropolis* der strenge Dualismus des Films in einigen Momenten anscheinend verloren. Während Maria und Freder als die Helden und Rotwang und Fredersen als die Bösewichte dienen, wird die Rolle Marias durch die Herstellung der Roboter-Maria vermischt. Fredersens Rolle verändert sich anscheinend auch, da er am Ende des Films ein Kompromiss mit den Arbeitern macht. Doch diese Veränderung der Rollen ist in beiden Beispielen nur eine Täuschung. Maria bleibt im ganzen Film die Heldin der Stadt der Arbeiter, während Fredersen am Ende immer noch der Technokrat ist, der über ganz Metropolis herrscht. Zur Täuschung kommt es, wenn Technologie das Antlitz von Menschen bekommt, womit die Grenze zwischen den Elementen des Expressionismus und der Neuen Sachlichkeit überquert wird. Dieser Zusammenhang zwischen Menschen und Maschine sorgt für Katastrophe, und nur durch den Wiederaufbau des Dualismus zwischen den zwei Stadtteilen und Gruppen im Film kann Ordnung wieder geschaffen werden.

In *Akira* ist die Subjektivität von dem postmodernen Zustand der Zeitlosigkeit, des Pastiche und der Schizophrenie geprägt. Neo Tokyo ist eine Stadt ohne Historizität, die vielen Gruppen

in der Stadt gehören unterschiedlichen Perioden aus dem japanischen 20. Jahrhundert und können als Pastiche der gesellschaftlichen Bewegungen des ganzen Jahrhunderts gelesen werden. In so einer Umgebung bewegen sich die Subjekte im Film, vor allem Tetsuo, der gleichzeitig das niedrigste Mitglied einer Motorrad-Gang ist und zu einem Mutanten mit übernatürlichen Kräften wird. Seine Subjektivität ist zersplittert zwischen den zahlreichen Gruppen in der Stadt, seiner Selbstunsicherheit und dem Erwachsenwerden in einer unsicheren Gesellschaft. Zudem stellt sich mit Testuos Mutation die Frage nach dem, was einen Menschen zu Menschen macht. Tetsuo selbst implodiert unter der Last all dieser Elemente, was zum Ende des Films führt.

Gerade in den Endszenen besteht der größte Unterschied zwischen den zwei Filmen. In *Metropolis* entsteht am Ende ein von Publikum und Kritikern stark kritisierter Kompromiss zwischen den Arbeitern und den Technokraten, zwischen den Elementen des Expressionismus und der Neuen Sachlichkeit, womit die Ordnung am Anfang des Films wieder erbaut wird. Dieses Ende, das von Kritikern als kitschig, naiv und sogar profaschistisch bezeichnet wird, weist auf die Tendenz der Moderne nach großen Narrativen und Strukturen hin, die die Welt in Ordnung bringen. Die kritische Reaktion auf dieses Ende deutet an, dass schon in den Vorkriegsjahren das kulturelle Potenzial für solch eine Auflösung der Geschichte verloren gegangen ist. Im Gegensatz zum Kompromiss in *Metropolis* kann *Akira* kein glückliches Ende haben. Tetsuos Körper implodiert, seine Mutation verschlingt die ganze Stadt, und am Ende bleiben nur Trümmer. Die Stadt, die Gesellschaft, die Handlung und Tetsuo selbst sind schon zu zersplittert, Ordnung scheint unmöglich zu sein, und der einzige Ausweg aus diesem Zustand ist die totale Zerstörung der Stadt. Diese wird so ekstatisch dargestellt, dass sie von Publikum und Kritikern als ein positiver Moment verstanden wird. Die Zerstörung am Ende zeigt die Unmöglichkeit der Postmoderne und den Mangel an Potenzial der Kulturproduktion des späten 20. Jahrhunderts, ein realistisches glückliches Ende darzustellen.

Die Analyse der zwei Filme zeigt vor allem, wie die Kulturproduktion des 20. Jahrhunderts eine Wende von dem, was als Moderne, und dem, was als Postmoderne bezeichnet wird, genommen hat. Während *Metropolis* auf der Basis einer Spannungsbeziehung zwischen zwei Richtungen der Moderne gebaut und in eine Reihe von Dualismen geteilt ist, steht *Akira* in Zeichen der Pluralität. Fritz Lang versucht, in *Metropolis* ein großes, strukturiertes Narrativ der Industrialisierung und menschlichen Emanzipierung darzustellen. Solch ein Narrativ funktioniert nicht in der Postmoderne, da die Grundlagen für solch ein großes Narrativ bezweifelt werden. Otomos Welt in Akira ist eine Welt ohne Struktur, ohne Richtung und ohne

Glauben an Fortschritt. Der schon in den 1920ern als naiv bezeichnete Optimismus der Finalszene in *Metropolis* wird durch ekstatischen Nihilismus ersetzt. Trotzdem wäre es falsch zu behaupten, dass *Metropolis* keine kulturelle Bedeutung hat. Als ein Meisterwerk des Weimarer Kinos hat der Film zahlreiche andere Filme, die zu den Höhepunkten der Postmoderne zählen, beeinflusst. *Metropolis* dient immer noch als Vorbild für den postmodernen Science-Fiction-Stadtfilm. Aus den Unterschieden zwischen Langs Film und einem postmodernen Science-Fiction-Stadtfilm wie *Akira* ist dann auch die Bewegung der Kulturproduktion und Weltanschauung des frühen und des späten 20. Jahrhunderts zu erkennen.

Literaturverzeichnis

Abrams, Jerold J. (2008). The Dialectic of Enlightenment in Metropolis. In Steven M. Sanders (Hrsg.), *The Philosophy of Science Fiction Film* (S. 153 – 171). The University Press of Kentucky.

Anz, Thomas (1994). Expressionismus. In D. Borchemeyer und V. Žmegač (Hrsg.), *Moderne Literatur in Grundbegriffen*, 2. Auflage (S. 142 – 152). Max Niemeyer Verlag Tübingen.

Anz, Thomas (2010). *Literatur des Expressionismus*. 2. Auflage. J. B. Metzler Verlag.

Bachmann, Holger (2002). The Production and Contemporary Reception of Metropolis. In H. Bachmann und M. Minden (Hrsg.), *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Vision of Technology and Fear* (S. 3 -47). Camden House.

Baudrillard, Jean (1978). *Kool Killer, Oder, Der Aufstand Der Zeichen*. Merve Verlag.

Baudrillard, Jean (1994). *Simulacra and Simulation*. Übersetzt von Sheila Faria Glaser, The University of Michigan Press.

Benesch, K. (1999). Technology, Art, and the Cybernetic Body: The Cyborg as Cultural Other in Fritz Lang's "Metropolis" and Philip K. Dick's "Do Androids Dream of Electric Sheep?" *Amerikastudien / American Studies, 44*(3), 379-392. http://www.jstor.org/stable/41157479

Bertellini, Giorgio (2002). Restoration, Genealogy and Palimpsest: On Some Historical Questions. In H. Bachmann und M. Minden (Hrsg.), *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Vision of Technology and Fear* (S. 140 - 159). Camden House.

Best, Steven und Douglas Kellner (1991). *Postmodern Theory: Critical Investigations*. Macmillan.

Bird, L.. (2008). States of Emergency: Urban Space and the Robotic Body in the "Metropolis" Tales. *Mechademia, 3*, 127-148. http://www.jstor.org/stable/41510907

Brown, Steven T (2010). *Tokio Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture.* Palgrave Macmillan.

Bruder, Klaus-Jürgen (1995). *Das postmoderne Subjekt.* FU Berlin. http://web.fu-berlin.de/postmoderne-psych/berichte1/bruder_pomo_subjekt.htm. Zuletzt eingesehen am 07. 09. 2021.

Cavallaro, Dani (2000). *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson.* The Athlone Press.

Christopher Bolton. (2014). From Ground Zero to Degree Zero: Akira from Origin to Oblivion. *Mechademia, 9*, 295-315. www.jstor.org/stable/10.5749/mech.9.2014.0295

Dardot, Pierre and Christian Laval (2017). *The New Way of the World: On Neoliberal Society.* Übersetzt von Gregory Elliot, Verso.

David, B. (2008). OLD FILMS, NEW SOUNDS: SCREENING SILENT CINEMA WITH ELECTRONIC MUSIC. *Revue Canadienne D'Études Cinématographiques / Canadian Journal of Film Studies*, *17*(2), 77-98. http://www.jstor.org/stable/24408489

Dover, Julia (2002). The Imitation Game: Paralysis and Response in Fritz Lang's Metropolis and Contemporary Critiques of Technology. In H. Bachmann und M. Minden (Hrsg.), *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Vision of Technology and Fear* (S. 272 - 288). Camden House.

Eisner, Lotte (1976). *Fritz Lang.* Da Capo Press.

Elsaesser, Thomas (2000). *Metropolis.* BFI.

Elsaesser, Thomas (2002). Innocence Restored: Reading and Rereading a Classic. In H. Bachmann und M. Minden (Hrsg.), *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Vision of Technology and Fear* (S. 123 - 140). Camden House.

Featherstone, Mike und Roger Burrows (1995). Cultures of Technological Embodiment: An Introduction. In Mike Featherstone und Roger Burrows (Hrsg.), C*yberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment.* Sage, S. 1 – 21.

Fisher, Mark (2009). *Capitalist Realism: Is There No Alternative?.* Zero Books.

Foucault, Michel (1977). *Der Wille zum Wissen: Sexualität und Wahrheit 1.* Übersetzt von Ulrich Raulff und Walter Seitter, Suhrkamp.

Foucault, Michel (1991). *Discipline and Punish*. Übersetzt von Alan Sheridan, Penguin.

Friedman, R. M. (1993). “Capitals of Sorrow”: From Metropolis to Brazil. *Utopian Studies, 4*(2), S. 35–43. http://www.jstor.org/stable/20719958

Gfrereis, Heike (Hrsg.) (1999). *Grundbegriffe der Literaturwissenschaft.* Verlag J. B. Metzler.

Gözen, J. E. (2020). „The Fractal Subject and the Hologram Rose: On Baudrillard and Cyberpunk as Media Theory.” *SFRA Review*, 50(4), S. 52 – 59. https://sfrareview.org/2020/12/13/50-4-11/

Gunning, Tom (2000). *The Films of Fritz Lang.* BFI.

Haraway, Donna (2016). C*yborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century.* University of Minnesota Press.

Horkheimer, Max und Theodor W. Adorno (1985). *Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmente.* Fischer Taschenbuch Verlag.

Huyssen, Andreas (2002). The Vamp and the Machine: Fritz Lang’s Metropolis. In H. Bachmann und M. Minden (Hrsg.), *Fritz Lang’s Metropolis: Cinematic Vision of Technology and Fear* (S. 198 - 217). Camden House.

Jameson, Fredric (1991). P*ostmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism.* Duke University Press.

Jordanova, Ludmilla (2002). Science, Machines, and Gender. In H. Bachmann und M. Minden (Hrsg.), *Fritz Lang’s Metropolis: Cinematic Vision of Technology and Fear* (S. 173 - 198). Camden House.

Kellner, Douglas (1995). *Media Culture: Cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern.* Routledge.

Koerber, M. (2002). NOTES ON THE PROLIFERATION OF "METROPOLIS" (1927). *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists, 2*(1), 73-89. http://www.jstor.org/stable/41164574

Kracauer, Siegfried (1963). *Das Ornament der Masse.* Suhrkamp.

Kracauer, Siegfried (1979). *Von Caligari zu Hitler: Eine psychologische Geschichte des deutschen Films.* Übersetzt von Ruth Baumgarten und Karsten Witte, Suhrkamp.

Kuchenbuch, Thomas (2005). *Filmanalyse: Theorien, Methoden, Kritik.* Böhlau Verlag.

Lange, Sigrid (2007). *Einführung in die Filmwissenschaft.* Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

Lethen, Helmut (2000). *Neue Sachlichkeit 1924 – 1932: Studien zur Literatur des „Weißen Sozialismus“.* Verlag J. B. Metzler.

Lyotard, Jean-Francois (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Übersetzt von Geoff Bennington und Brian Massumi, University of Minnesota Press.

Mayer, Dieter (1994). Neue Sachlichkeit. In D. Borchemeyer und V. Žmegač (Hrsg.), *Moderne Literatur in Grundbegriffen*, 2. Auflage (S. 319 – 326). Max Niemeyer Verlag Tübingen.

Minden, Michael (2002). The Critical Reception of Metropolis. In H. Bachmann und M. Minden (Hrsg.), *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Vision of Technology and Fear* (S. 47 - 57). Camden House.

Monaco, James (1997). *Film verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien.* Rowohlt.

Morgan, Ben (2002). Metropolis – The Archetypal Version: Sentimentality and Self-Control in the Reception of the Film. In H. Bachmann und M. Minden (Hrsg.), *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Vision of Technology and Fear* (S. 288 - 311). Camden House.

Napier, S. (1993). Panic Sites: The Japanese Imagination of Disaster from Godzilla to Akira. *Journal of Japanese Studies*, *19*(2), 327-351. www.jstor.org/stable/132643

Napier, S. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. Palgrave Macmillan.

Napier, S. (2007). When the Machine Stops. In C. Bolton, I. Csicsery-Ronay Jr. und T. Tatsumi (Hrsg.), *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime* (S. 101 – 123). University of Minnesota Press.

Nünning, Ansgar (Hrsg.) (2008). *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie* (4. Auflage). Verlag J. B. Mezler.

Park, J. (2005). Stylistic Crossings: Cyberpunk Impulses in Anime. *World Literature Today, 79*(3/4), 60-63. www.jstor.org/stable/40158943

Reeh, Henrik (2004). *Ornaments of the Metropolis: Siegfried Kracauer and Modern Urban Culture.* The MIT Press.

Rutsky, R. L. (2002). The Mediation of Technology and Gender: Metropolis, Nazism, Modernism. In H. Bachmann und M. Minden (Hrsg.), *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Vision of Technology and Fear* (S. 217 - 247). Camden House.

Sato, K. (2004). How Information Technology Has (Not) Changed Feminism and Japanism: Cyberpunk in the Japanese Context. *Comparative Literature Studies, 41*(3), 335-355. http://www.jstor.org/stable/40247417

Sponsler, C. (1993). Beyond the Ruins: The Geopolitics of Urban Decay and Cybernetic Play. *Science Fiction Studies, 20*(2), 251-265. http://www.jstor.org/stable/4240252

Tatsumi, Takayuki (2018). *Transpacific Cyberpunk: Transgeneric Interactions between Prose, Cinema, and Manga.* Arts. https://doi.org/10.3390/arts7010009

Verstraten, Peter (2009). Film Narratology. Übersetzt von Stefan van der Lecq. University of Toronto Press.

von Harbou, Thea (1984). *Metropolis.* Ullstein Verlag.

Webber, Andrew (2002). Canning the Uncanny: The Construction of Visual Desire in Metropolis. In H. Bachmann und M. Minden (Hrsg.), *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Vision of Technology and Fear* (S. 251 - 272). Camden House.

Williams, Alan (2002). Structures of Narrativity in Fritz Lang's Metropolis. In H. Bachmann und M. Minden (Hrsg.), *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Vision of Technology and Fear* (S. 161 - 173). Camden House.

Williams, D. E. (1988). Ideology as Dystopia: An Interpretation of "Blade Runner." *International Political Science Review / Revue Internationale de Science Politique, 9*(4), S. 381–394. http://www.jstor.org/stable/1600763

Yu, Timothy. (2008). Oriental Cities, Postmodern Futures: "Naked Lunch, Blade Runner", and "Neuromancer". *MELUS, 33*(4), 45-71. http://www.jstor.org/stable/20343507

Filme:

Lang, Fritz (1927). *Metropolis* [Film]. UFA. 2010 Rekonstruktion, Murnau-Stiftung.

Otomo, Katsuhiro (1988). *Akira* [Film]. Tokio Movie Shinsha.

Scott, Ridley (1982). *Blade Runner* [Film]. Warner Bros.

Zusammenfassung

Die Kulturproduktion des 20. Jahrhunderts ist von zwei großen Richtungen geprägt, der Moderne und der Postmoderne. Beide sind mit unterschiedlichen Ideen, Stilen und Epochen verbunden. In dieser Diplomarbeit werden zwei Filme genommen, die jeweils der Epoche der Moderne und der Epoche der Postmoderne gehören. Zuerst werden die Moderne und die Postmoderne im theoretischen Teil erklärt. Die Moderne wird durch zwei ihrer Richtungen, die bedeutsam für die Weimarer Filmproduktion sind, dargestellt. Diese zwei Richtungen sind Expressionismus und Neue Sachlichkeit. Die Theorie der Postmoderne wird mithilfe von verschiedenen Theorien von Autoren wie Fredric Jameson und Jean-François Lyotard erklärt. Dann werden zwei Filme als Exemplare dieser zwei Richtungen analysiert. Der erste Film, von dem die Rede ist, ist Fritz Langs *Metropolis*, der heutzutage zu den Klassikern des Weimarer Kinos und der Science-Fiction zählt. Die Elemente der Moderne werden in diesem Film durch die Spannungsbeziehung zwischen zwei Bewegungen innerhalb der Moderne, dem Expressionismus und der Neuen Sachlichkeit, dargestellt. Der Film, der als exemplarisch für die Postmoderne gilt, ist Katsuhiro Otomos Anime-Film *Akira*, ein Paradebeispiel eines postmodernen Cyberpunk Films. Das Ziel der Analyse ist, zu untersuchen, inwiefern die Unterschiede zwischen diesen zwei Filmen die Unterschiede in den Theorien der Moderne und der Postmoderne widerspiegeln. Die Resultate zeigen, dass die Kulturproduktion des frühen und des späten 20. Jahrhunderts die theoretischen Bewegungen und Veränderungen zwischen den zwei Epochen folgt. Diese Filme sind grundsätzlich unterschiedlich, doch es gibt einige Ähnlichkeiten, die in beiden zu bemerken sind, die auf die Kontinuität und Verbundenheit der Richtungen in der Kulturproduktion zeigen.

Schlüsselwörter: Moderne, Expressionismus, Neue Sachlichkeit, Metropolis, Postmoderne, Akira

Abstract

The cultural production of the 20th century is influenced by two movements and modes of discourse: modernism and postmodernism. Both are connected to different ideas, styles, and periods of time. This paper deals with two films, one of which belongs to the period of modernism, and the other to postmodernism. The first part of the paper gives theoretical insight into modernism and postmodernism. Modernism is explained using the theories of two movements which are central to the film production of the Weimar Republic: expressionism and new Objectivity. Postmodernism on the other hand is explained using the theories of several different authors like Fredric Jameson and Jean-François Lyotard. After the theoretical part, two films are analysed as exemplary for the two movements. The first film is Fritz Lang's *Metropolis*, a movie which is considered a masterpiece of Weimar film production and of science-fiction. The elements of modernism in this film are analysed through the relationship of the elements of expressionism and of new objectivity. The example of a postmodern film in this paper is Katsuhiro Otomo's cyberpunk anime *Akira*. The goal of the analysis is to find out if the differences between the two films reflect the theoretical differences between modernism and postmodernism. The results of the analysis show that the cultural production of the early and late 20th century follows the changes in the theoretical background. The two films are fundamentally different, but there are still some similarities between them which suggest some sort of continuity and relationship between modernism and postmodernism.

Keywords: modernism, expressionism, new objectivity, Metropolis, postmodernism, Akira