



MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Künstliche Nähe

Wie filmische Inszenierungen von Erobots die gesellschaftlichen Vorstellungen
und Entwicklungen von Macht, Gender und Intimität reflektieren

verfasst von | submitted by

Chiara Anna Reinwald BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2026

Studienkennzahl lt. Studienblatt |
Degree programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 066 808

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student
record sheet:

Masterstudium Gender Studies

Betreut von | Supervisor:

Dr. Tomi Adeaga Privatdoz. M.A.

Abstract

In der vorliegenden Masterarbeit wird die Inszenierung humanoider künstlicher Intelligenzen in den Science-Fiction-Filmen *Ex Machina* (Garland 2014) und *Blade Runner 2049* (Villeneuve 2017) im Hinblick auf gesellschaftliche Vorstellungen von Gender, Macht und Intimität untersucht. Im Zentrum steht die Frage, wie filmische Repräsentationen weiblich codierter KI-Systeme bestehende hegemoniale Machtstrukturen und Geschlechterverhältnisse reflektieren und zugleich zu deren Reproduktion beitragen. Die Arbeit verbindet feministische Filmtheorien, Butlers Konzept der Gender-Performativität sowie Haraways Cyborg-Feminismus mit einer qualitativen, hermeneutischen Filmanalyse ausgewählter Schlüsselszenen. Die Analyse zeigt, dass vergeschlechtlichte künstliche Intelligenzen überwiegend entlang stereotypisierter und sexualisierter Weiblichkeitsbilder konstruiert werden. Zusätzlich verdeutlichen die Filme, wie moderne technologisierte Formen von Intimität zunehmend mit Konsum, Kontrolle und emotionaler Abhängigkeit verknüpft werden. Dabei machen sie patriarchale, kapitalistische sowie koloniale Unterdrückungsstrukturen sichtbar. Mediale Repräsentationen künstlicher Intelligenz werden im Rahmen dieser Arbeit nicht nur als Spiegel kultureller Entwicklungen verstanden, sondern zugleich als aktive Mitgestalter kollektiver Vorstellungen von Gender und Technologie.

Abstract (English)

This master's thesis examines the portrayal of humanoid artificial intelligences in the science fiction films *Ex Machina* (Garland 2014) and *Blade Runner 2049* (Villeneuve 2017) in relation to societal conceptions of gender, power, and intimacy. The central question of this study is how cinematic representations of female-coded AI systems reflect and contribute to the reproduction of existing hegemonic power structures and gender relations. The thesis combines feminist film theory, Butler's concept of gender performativity, and Haraway's cyborg feminism with a qualitative, hermeneutic film analysis of selected key scenes. The analysis shows that gendered artificial intelligences are predominantly constructed through stereotypical and sexualised forms of femininity. Furthermore, the films illustrate how modern technologised forms of intimacy are increasingly intertwined with consumption, control, and emotional dependency. In doing so, they render patriarchal, capitalist, and colonial structures of oppression visible. Within the context of this thesis, media representations of artificial intelligence are understood not only as reflections of cultural developments, but also as active contributors to collective understandings of gender and technology.

Inhaltsverzeichnis

Abstract	0
Abstract (English)	2
1. Einleitung	1
1.1. Problemstellung und Relevanz	1
1.2. Ziel und Forschungsfrage	2
1.3. Aufbau der Arbeit.....	2
2. Intimität, Gender und Technik im gesellschaftlichen Kontext	3
2.1. Entwicklungen im Bereich der KI und Robotik	3
2.2. Intimität im Wandel	5
2.3. KI und Geschlecht	9
2.4. Ethik und Machthierarchien in der KI-Forschung	11
2.5. Intimität, Gender und Technik in der medialen Repräsentation.....	13
3. Theorie	15
3.1. Feministische Filmtheorie	15
3.2. Performativität von Gender	17
3.3. Cyborg Feminismus.....	19
4. Methodologie.....	21
4.1. Methodischer Zugang	21
4.2. Analytisches Vorgehen	22
4.3. Filmauswahl	23
4.4. Methodologische Reflexion.....	24
5. Analyse	26
5.1. Konstruktion von Weiblichkeit	26
5.2. Technologische Reproduktion von Gender	32
5.3. Intimität und Sexualität	38
5.4. Blickregime und Ästhetik	49
5.5. Macht, Kontrolle und Subjektivität.....	58
6. Diskussion	71
6.1. Reflexion gesellschaftlicher Vorstellungen im Film	72
6.2. Mediale Reproduktion gesellschaftlicher Machtverhältnisse	74
6.3. Künstliche Intelligenzen im Alltag.....	77
6.4. Feministische Perspektiven auf KI und Intimität.....	79
7. Fazit und Ausblick	83
7.1. Wesentliche Erkenntnisse	83
7.2. Gesellschaftliche Implikationen und Ausblick.....	86
Literaturverzeichnis	88
Abbildungsverzeichnis.....	95
Anhang.....	96

1. Einleitung

1.1. Problemstellung und Relevanz

Unsere Gesellschaft wird zunehmend von technologischen Entwicklungen geprägt. Künstliche Intelligenzen stellen dabei keine Ausnahme dar, sondern finden aufgrund ihres Potenzials mittlerweile in beinahe allen Lebensbereichen Anwendung. Die Vielfalt an Einsatzmöglichkeiten sowie die zunehmende Integration künstlicher Intelligenzen in professionelle und private Kontexte bleiben dabei nicht ohne gesellschaftliche Auswirkungen (Nordmo et al. 2020, 1; De Graaf 2016, 589).

Die Kommunikation mit menschenähnlichen KI-gestützten Systemen ist für viele Menschen inzwischen alltäglich geworden. Auch im Bereich der Robotik existieren mittlerweile Modelle, die Menschen äußerlich stark ähneln und durch die Nachahmung von Mimik sowie emotionalen Ausdrucksformen den Eindruck von Emotionalität erzeugen können (De Graaf 2016, 592). Solche Entwicklungen werfen Fragen danach auf, wie Beziehungen zwischen Menschen und Maschinen gestaltet werden und welcher gesellschaftliche sowie wissenschaftliche Umgang mit diesen Technologien gewählt werden sollte (Dehnert & Gunkel 2023, 3; Obrenovic et al. 2025, 677). Insbesondere im Zusammenhang mit intimen Beziehungen zwischen Menschen und technologischen Systemen werden Fragen zu Subjektivität, Macht und Gender zentral (Stadler 2019, 128).

Mediale Inszenierungen, insbesondere Science-Fiction-Filme, fungieren dabei häufig als Projektionsflächen kollektiver Ängste, Wünsche und Zukunftsvorstellungen im Zusammenhang mit technologischen Entwicklungen (ebd., 124). Da Medien und Gesellschaft in einem wechselseitigen Verhältnis zueinander stehen, erscheint es notwendig, mediale Darstellungen hinsichtlich ihrer Verbindung zu gesellschaftlichen Machtstrukturen und sozialen Normen kritisch zu untersuchen. Vor diesem Hintergrund gilt es, mediale Darstellungen künstlicher Intelligenzen und deren Verbindung zu kulturellen Vorstellungen von Gender, Kontrolle und Intimität genauer zu analysieren.

1.2. Ziel und Forschungsfrage

Die vorliegende Arbeit untersucht, wie künstliche Intelligenzen mit gesellschaftlichen Strukturen verknüpft sind. Anhand einer Filmanalyse von *Ex Machina* (Garland 2014) und *Blade Runner 2049* (Villeneuve 2017) wird untersucht, wie mediale Inszenierungen von Erobots mit sozialen Entwicklungen und Vorstellungen in Wechselwirkung stehen. Unter Erobots werden dabei technologische Systeme verstanden, die in der Lage sind, auf intime oder erotische Weise mit Menschen zu interagieren (Dubé & Anctil 2020, 1205f.).

Daraus ergibt sich folgende Forschungsfrage:

„Wie reflektieren die Repräsentationen von Erobots in *Ex Machina* (Garland 2014, UK) und *Blade Runner 2049* (Villeneuve 2017, USA) gesellschaftliche Vorstellungen von Gender, Macht und Intimität sowie Entwicklungen im Feld der Künstlichen Intelligenz und Robotik?“

1.3. Aufbau der Arbeit

Die Untersuchung gliedert sich in mehrere thematische Kapitel. Zunächst erfolgt ein kultureller und theoretischer Überblick über die zentralen Themenfelder der Arbeit. Dabei werden Entwicklungen im Bereich künstlicher Intelligenz und Robotik sowie Zusammenhänge zwischen Technologie, Gender, Intimität und Macht diskutiert. Darüber hinaus werden ethische Fragestellungen sowie mediale Repräsentationen künstlicher Intelligenzen behandelt.

Im anschließenden Theorieteil werden zentrale theoretische Ansätze vorgestellt, die die Grundlage für die darauffolgende Analyse bilden. Dabei werden insbesondere Perspektiven der feministischen Filmtheorie, Konzepte der Performativität von Gender sowie Ansätze des Cyborg-Feminismus berücksichtigt.

Darauf aufbauend wird das methodische Vorgehen der Arbeit dargestellt. In diesem Kapitel werden die qualitative und hermeneutische Filmanalyse, die Auswahl der Filme und Schlüsselszenen sowie das konkrete analytische Vorgehen erläutert und methodologisch eingeordnet.

Den Schwerpunkt der Arbeit bildet die Analyse von *Ex Machina* und *Blade Runner 2049*. Untersucht werden dabei die filmischen Inszenierungen künstlicher Intelligenzen sowie deren Verknüpfung mit bestehenden hegemonialen Machtstrukturen.

Abschließend werden die zentralen Erkenntnisse der Arbeit im Fazit zusammengeführt, kritisch reflektiert und im Hinblick auf gesellschaftliche Entwicklungen sowie zukünftige Perspektiven diskutiert.

2. Intimität, Gender und Technik im gesellschaftlichen Kontext

Die Analyse der filmischen Inszenierungen humanoider künstlicher Intelligenzen sowie der intimen Beziehungen, die Menschen mit diesen KIs eingehen, bedarf einer Einordnung in aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen. Zwar stellen künstliche Intelligenzen – insbesondere solche, die menschenähnliche Kommunikation nachahmen können – ein vergleichsweise modernes Phänomen dar, Vorstellungen ähnlicher Technologien existieren jedoch bereits seit geraumer Zeit.

Die Faszination für Beziehungen zwischen Menschen und unbelebten Objekten lässt sich bis in die Antike zurückverfolgen. So findet sich bereits bei Ovid der Mythos von Pygmalion, dessen elfenbeinerne Statue mit Hilfe der Göttin Venus zum Leben erweckt wird und anschließend eine intime Beziehung mit ihm eingeht (Murat & Woitkowski 2020, 3; Cox 2018, 5). Während diese frühen Erzählungen noch im Bereich des Fantastischen verortet sind, greifen heutige Narrative zunehmend Technologien auf, die der menschlichen Form nachempfunden sind und auch in ihrem Verhalten menschenähnliche Eigenschaften aufweisen. Wie es zu dieser Entwicklung kam, welche Implikationen anthropomorphe Maschinen mit sich bringen und wie diese medial dargestellt werden, soll im Folgenden näher beleuchtet werden.

2.1. Entwicklungen im Bereich der KI und Robotik

Die rasante Entwicklung im Bereich künstlicher Intelligenz und Robotik hat in den letzten Jahren dazu geführt, dass Technologien, die menschenähnliche Kommunikation und Interaktion ermöglichen, zunehmend in den Alltag vieler Menschen integriert werden und für viele kaum mehr wegzudenken sind.

Es ist davon auszugehen, dass sich diese digitalen Systeme weiterhin dynamisch entwickeln und künftig eine noch größere Rolle in unserer Gesellschaft und Wirtschaft einnehmen werden (Next Move Strategy Consulting 2026; Market Research Future 2026). Diese Entwicklungen sind daher von zentraler Bedeutung für die zukünftige Gestaltung politischer Strukturen, weshalb ein genauer Blick auf ihre Entstehungsgeschichte sowie ihre sozialen Implikationen erforderlich erscheint.

Erste Hinweise auf menschenähnliche Statuen, die sich bewegen konnten, lassen sich bereits auf etwa 2500 v. Chr. datieren, während die Popularität sogenannter Automaten im Europa des 18. Jahrhunderts ihren Höhepunkt erreichte (Fryxell 2021, 39f.). Während die Geschlechterverteilung der Automaten zunächst noch relativ ausgeglichen war, lässt sich ab der industriellen Revolution eine deutliche Verschiebung dieser Verhältnisse beobachten (Huysen 1981, 225f.). Ab diesem Zeitpunkt werden Androiden nicht mehr primär als technische Bereicherung wahrgenommen, sondern zunehmend als Bedrohung für die gesellschaftliche Ordnung inszeniert und infolgedessen häufiger weiblich codiert dargestellt. Das Weibliche, die Natur und die Maschine werden dabei gleichermaßen als Formen der Andersartigkeit konstruiert, die als potenzielle Bedrohung für bestehende patriarchale Macht- und Kontrollstrukturen erscheinen (ebd.).

Eine ähnliche Tendenz lässt sich auch gegenwärtig beobachten, da KI-Systeme – insbesondere solche mit assistiven und kommunikativen Funktionen – häufiger feminin als maskulin codiert sind (West et al. 2019, 94; Hefti 2022, 636). Technologien, die sprachlich und – etwa in Form von Robotern – auch physisch mit Menschen interagieren, stellen hingegen ein vergleichsweise modernes Phänomen dar. Die Idee sogenannter „Thinking Machines“ wird hingegen bereits seit den 1940er- und 1950er-Jahren im wissenschaftlichen Diskurs verhandelt (Natale 2021, 17). In diesem Zusammenhang entwickelte Alan Turing den sogenannten Turing-Test, der bis heute häufig als Maßstab zur Bewertung von Interaktionen zwischen Menschen und Maschinen herangezogen wird. Als bestanden gilt der Test, wenn eine künstliche Intelligenz einen Menschen davon überzeugen kann, nicht mit einer Maschine, sondern mit einem anderen Menschen zu kommunizieren (ebd.).

Mittlerweile existieren mehrere KI-Systeme, die in der Lage sind, Menschen davon zu überzeugen, dass sie nicht mit einer Maschine, sondern mit einem anderen Menschen

kommunizieren (Jones & Bergen 2025, 4). Der Grad der Anthropomorphisierung von KI-Systemen ist inzwischen so weit fortgeschritten, dass ein Großteil der Menschen künstlicher Intelligenz menschliche Eigenschaften wie Empathie und Bewusstsein zuschreibt (Schimmelpfennig et al. 2025, 5). Diese Zuschreibungen bilden die Grundlage dafür, dass Menschen beginnen, mit künstlichen Intelligenzen nicht nur funktionale, sondern zunehmend auch emotionale Beziehungen einzugehen.

KI-Technologien und Robotersysteme bieten vielfältige Nutzungsmöglichkeiten für unterschiedliche Personengruppen und finden sowohl im privaten als auch im wirtschaftlichen Kontext zunehmend Anwendung (Dehnert & Gunkel 2023, 2). Mittlerweile gibt es vermehrt Personen, die technologische Systeme als Ergänzung oder sogar als vollständige Alternative zu zwischenmenschlichen Beziehungen wahrnehmen und sich emotional auf diese synthetischen Interaktionen einlassen (Depounti et al. 2023, 721).

Die Gründe für das Eingehen solcher Beziehungen sind vielfältig. Geht man jedoch davon aus, dass sowohl die Tendenz, solche Beziehungen einzugehen, als auch ihre gesellschaftliche Akzeptanz zunehmen (Levy 2017, 11f.), stellt sich die Frage, wie strukturell mit dieser Form der Intimität umzugehen ist. Levy beispielsweise bewertet Beziehungen mit Robotern positiv und entwirft eine Zukunft, in der Menschen Roboter sogar heiraten werden (ebd.).

Bevor unsere Gesellschaft jedoch einen solchen Punkt erreicht, gilt es zu untersuchen, wie sich die fortschreitende Anthropomorphisierung künstlicher Intelligenzen und Robotersysteme auf Menschen sowie auf die Wahrnehmung dieser Technologien auswirkt. Diese Entwicklungen tragen dazu bei, dass die Grenzen zwischen funktionaler Nutzung und emotionaler Bindung zunehmend verschwimmen. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, wie sich zwischenmenschliche Dynamiken im Zuge technologischer Entwicklungen verändern und welche neuen Formen von Beziehungen daraus hervorgehen.

2.2. Intimität im Wandel

Wie bereits angedeutet, gibt es vielfältige Gründe, warum Menschen sich emotional auf Technologien einlassen. Auch die Faszination dafür, nicht-belebten Objekten Leben einzuhauchen und ihnen menschliche Eigenschaften zuzuschreiben, lässt sich

bis in die Antike zurückverfolgen. Emotionale Bindungen zu Gegenständen sind somit kein neues Phänomen.

KI-gestützte Kommunikationssysteme führen aufgrund ihrer menschenähnlichen Eigenschaften dazu, dass Nutzer:innen ihnen verstärkt menschliche Charakterzüge zuschreiben (Schimmelpfennig et al. 2025, 5). Diese zunehmende Anthropomorphisierung technologischer Systeme ist insbesondere vor dem Hintergrund ihrer zunehmenden gesellschaftlichen Verbreitung zu betrachten.

Aktuelle Zahlen zur Nutzung von KI zeigen, dass über 60% der erwachsenen US-Bevölkerung mehrmals pro Woche mit KI interagieren; bei den 18- bis 29-Jährigen liegt dieser Anteil sogar bei beinahe 75% (Stanford Institute for Human-Centered AI 2026, 377). Expert:innen gehen zudem davon aus, dass bereits im Jahr 2027 etwa 10% der erwachsenen US-Bevölkerung täglich mit KI-Companions interagieren werden, wobei dieser Anteil bis 2040 auf rund 30% ansteigen könnte (ebd., 378). Diese Prognosen spiegeln sich zudem in den Einstellungen der Bevölkerung wider. So berichten etwa 52% der Befragten weltweit, dass sie dem Gedanken, mit einem KI-Companion zu interagieren, mit einem gewissen Maß an Begeisterung begegnen würden (ebd., 378f.).

Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, wie sich Intimität unter den Bedingungen fortlaufender technologischer Entwicklungen verändert. Dabei ist davon auszugehen, dass Beziehungen zwischen Menschen und Maschinen sowohl positive als auch negative Auswirkungen mit sich bringen können.

So berichten manche Personen, dass ihre KI-Companions ihnen das Gefühl vermitteln, jederzeit auf Unterstützung zurückgreifen und sich emotional öffnen zu können (Stanford Institute for Human-Centered AI 2026, 379). Gleichzeitig stellt sich jedoch die Frage, ob diese Formen von Beziehungen tatsächlich dazu beitragen, Einsamkeit und psychische Belastungen zu reduzieren, oder ob sie diese vielmehr verstärken, indem sie Abhängigkeiten fördern und soziale Isolation begünstigen (ebd.).

Sherry Turkle verweist in diesem Zusammenhang auf zentrale kritische Aspekte. Turkle argumentiert, dass einige dieser Technologien gezielt darauf ausgelegt sind, Nutzer:innen emotional an sich zu binden. Durch ihre kontinuierliche Nutzung

generieren diese Systeme Daten, die zur Optimierung bestehender sowie zur Entwicklung neuer Produkte und Dienstleistungen eingesetzt werden und zugleich zur Vermarktung weiterer Angebote an bestehende und zukünftige Nutzer:innen beitragen (Vgl. Turkle 2011).

Darüber hinaus argumentiert Turkle, dass bereits Kinder durch sozial interaktive Spielzeuge wie Furbies, Tamagotchis oder andere Puppen und Roboter, die Emotionen simulieren sowie Aufmerksamkeit, Empathie und Fürsorge einfordern, emotional an diese Systeme gebunden werden, wodurch Formen von Abhängigkeit entstehen (ebd.). Menschen, so Turkle, kümmern sich um Personen oder Dinge, die sie lieben; zugleich entwickeln sie den Wunsch, Dinge zu lieben, um die sie sich kümmern (ebd.).

Zudem beschreibt Turkle, dass wir in einer technologisierten Welt zwar permanent erreichbar sind und uns mit anderen Personen vernetzt wahrnehmen, gleichzeitig jedoch Tendenzen zu Rückzug und sozialer Isolation zunehmen (Vgl. Turkle 2011). Maschinen erscheinen in diesem Kontext als vermeintlich einfache Alternative zu zwischenmenschlichen Beziehungen, die häufig als komplex und anspruchsvoll wahrgenommen werden. Mit ihnen lassen sich Beziehungen führen, die weniger Anforderungen stellen und dennoch das Gefühl von emotionaler Nähe vermitteln.

Diese Entwicklungen hin zu technologischen Companions sowie die durch technologische Prozesse mitgeprägte zunehmende Entfremdung zwischen Menschen verweisen auf den ökonomischen Charakter von Affektivität in gegenwärtigen Gesellschaften. Intimität ist dabei nicht als rein private oder natürliche Kategorie zu verstehen, sondern tief in kulturellen und ökonomischen Strukturen verankert (Illouz 1997, 1).

Liebe und Intimität lassen sich somit als sozial konstruierte Phänomene begreifen, die an kulturelle Normen und Deutungsmuster gebunden sind (ebd., 3f.). Welche Emotionen als „Liebe“ gelten und wie sie interpretiert werden, hängt maßgeblich von ihrem gesellschaftlichen Kontext ab. Emotionale Verbundenheit erscheint in diesem Sinne nicht als authentische und von sozialen Einflüssen unabhängige Gefühlslage, sondern vielmehr als Ergebnis sozialer Aushandlungsprozesse.

Darüber hinaus zeigt Illouz, dass sich Formen von Nähe und Beziehungen im Kontext kapitalistischer Gesellschaften verändern, da sie zunehmend von Marktlogiken durchdrungen werden (Illouz 1997, 11f.). Intime Beziehungen sind dabei verstärkt mit dem Konsum von Gütern und Dienstleistungen verknüpft, während Medien idealisierte Vorstellungen von Romantik verbreiten, an denen sich Individuen orientieren (ebd.). Um diesen Idealen näherzukommen, investieren Menschen zunehmend ökonomische Ressourcen, wodurch Beziehungen rationalisiert und in gewisser Weise konsumierbar gemacht werden.

Vor diesem Hintergrund lassen sich auch Beziehungen zu Maschinen und insbesondere zu künstlichen Intelligenzen als Teil einer kapitalistisch geprägten Logik von Intimität verstehen, da sie die Kommodifizierung von Nähe in gegenwärtigen Gesellschaften besonders deutlich machen. Nähe erscheint dabei zunehmend als etwas, das organisiert, erworben, optimiert und an individuelle Bedürfnisse angepasst werden kann.

Zwischenmenschliche Dynamiken, die sich unter anderem durch Konflikte, Auseinandersetzungen und emotionale Verletzlichkeit auszeichnen, werden durch idealisierte Technologien ersetzt, die vereinfachte Formen von Intimität versprechen (Vgl. Turkle 2011). Beziehungen zu Maschinen können somit als verlockende Alternative zu komplexen zwischenmenschlichen Beziehungen erscheinen, sind jedoch kritisch zu betrachten, da sie Nutzer:innen emotional weniger fordern und potenziell eher zur Stagnation emotionaler Fähigkeiten als zu deren Weiterentwicklung beitragen.

Gleichzeitig stellt sich die Frage, entlang welcher kultureller Vorstellungen und Normen technologisierte Formen von emotionaler Nähe gestaltet werden. Technologien entstehen schließlich nie in einem gesellschaftlichen Vakuum, sondern werden in bestehende hegemoniale Verhältnisse eingebettet und von diesen geprägt (Doh & Karagianni 2024, 2).

Vor diesem Hintergrund gilt es, sowohl die Gestaltung künstlicher Intelligenzen als auch die Beziehungen, die Menschen mit ihnen eingehen, kritisch zu beleuchten. Insbesondere Kategorien wie Gender und Race spielen dabei eine zentrale Rolle, da

sich an ihnen zeigt, dass diese Beziehungen häufig an bestehende normative Muster anknüpfen und diese zugleich reproduzieren.

2.3. KI und Geschlecht

Um zu verstehen, weshalb künstliche Intelligenzen häufig entlang bestehender Machtdynamiken organisiert sind, lohnt sich ein genauer Blick auf die Produktionsverhältnisse dieser Technologien. Wie in vielen anderen Technologiebereichen wird auch die KI-Branche überwiegend von männlichen Experten dominiert (West et al. 2019, 100f.; Stanford Institute for Human-Centered AI 2026, 65).

Diese Geschlechterimbalance in der Entwicklung künstlicher Intelligenzen kann als Hinweis darauf verstanden werden, weshalb sich KI-Systeme häufig an patriarchalen Logiken orientieren. Studien zeigen, dass nur etwa 22 % der KI-Expert:innen Frauen sind (Cave et al. 2023, 746f.), während Daten zu nicht-binären Personen meist gar nicht erfasst oder ausgewiesen werden.

Diese strukturelle Ungleichheit spiegelt sich auch in der Gestaltung und Funktionsweise von KI-Systemen wider, da männlich dominierte Entwicklerteams häufig Technologien hervorbringen, die an männliche Bedürfnisse angepasst sind (ebd., 747). Auffällig ist beispielsweise, dass nahezu alle assistierenden sprachgesteuerten KI-Systeme in ihrer Grundeinstellung mit weiblich codierten Stimmen, Namen und Persönlichkeitsmerkmalen ausgestattet sind (West et al. 2019, 99).

Die Feminisierung dieser Technologien ist eng mit stereotypen Geschlechtervorstellungen verknüpft, die Frauen als hilfsbereit, gehorsam und empathisch darstellen und ihnen zugleich die Rolle der Assistentin zuschreiben (ebd., 98). Vergeschlechtlichte KI-Modelle tendieren somit dazu, eine Form von Weiblichkeit zu performen, die traditionelle Geschlechterrollen nicht nur reproduziert, sondern zusätzlich stabilisiert (Butler 1999, 178).

Künstliche Intelligenzen sind grundsätzlich anfällig dafür, gesellschaftliche Stereotype und Diskriminierungen fortzuführen. Sie werden nicht nur unter patriarchalen und

kapitalistischen Verhältnissen entwickelt, sondern zudem mit großen Datenmengen aus dem Internet trainiert (Jones 2020, 39).

Dass KI-Systeme bestehende Vorurteile und Stereotype in ihre Prozesse integrieren und an Nutzer:innen zurückgeben, erscheint daher wenig überraschend. Diese Tendenzen konnten bereits empirisch nachgewiesen werden: Künstliche Intelligenzen reproduzieren nicht nur Formen von Diskriminierung, sondern können diese sogar verstärken (Søraa 2023, 23f.; Jones 2020, 41).

Die Reproduktion und Verstärkung stereotyper sowie diskriminierender Darstellungen von Gender, Race und anderen Kategorien bleiben dabei zumeist nicht auf die Technologien selbst beschränkt, sondern beeinflussen auch die Wahrnehmungen und Einstellungen der Nutzer:innen (West et al. 2019, 105f.). Durch die wiederholte Interaktion mit feminisierten KI-Systemen, die sich als unterwürfig, hilfsbereit und emotional verfügbar präsentieren, können sich bestimmte Vorstellungen von Gender weiter verfestigen und strukturell normalisiert werden. In der Folge können auch reale Frauen verstärkt von stereotypen Zuschreibungen betroffen sein und in der Rolle der unterwürfigen Assistentin verortet werden. (Hefti 2022, 638).

Darüber hinaus ist auf die Sexualisierung technologischer Frauenfiguren hinzuweisen. Dieser Prozess lässt sich historisch zurückverfolgen und zeigt sich bereits in frühen Entwicklungen weiblich codierter Technologien (Fryxell 2021, 39f.). Menschenähnliche Systeme erfüllen somit nicht nur funktionale Rollen, sondern werden zugleich als ästhetisierte und sexualisierte Objekte der Begierde dargestellt. Eine besonders ausgeprägte Form dieser Entwicklung stellen sogenannte Erobots dar, die explizit für sexuelle Interaktionen konzipiert sind und sich zumeist an männlichen Bedürfnissen orientieren (ebd.).

Diese Darstellungen feminisierter technologischer Systeme – sowohl in der Rolle der unterwürfigen Assistentin als auch als sexualisierte Objekte – bedürfen einer kritischen Betrachtung, insbesondere im Hinblick auf ihre potenziellen Auswirkungen auf gesellschaftliche Geschlechterverhältnisse. Künstliche Intelligenzen fungieren damit nicht nur als technische Werkzeuge, sondern auch als kulturelle Akteur:innen, die bestehende Machtverhältnisse widerspiegeln und zugleich aktiv reproduzieren.

2.4. Ethik und Machthierarchien in der KI-Forschung

Künstliche Intelligenzen begleiten zunehmend den Alltag und greifen in unterschiedliche Lebensbereiche ein, wobei sie häufig als objektive und neutrale Technologien wahrgenommen werden. Bei genauerer Betrachtung zeigt sich jedoch, dass KI-Systeme tief in gesellschaftliche Machtverhältnisse eingebettet sind und diese nicht nur widerspiegeln, sondern aktiv reproduzieren und mitgestalten.

Immer mehr professionelle Arbeitsbereiche greifen auf KI-Technologien zurück und verarbeiten dabei auch sensible Daten (Mäntymäki et al. 2022, 2f.). Der Einsatz dieser Systeme erfolgt jedoch häufig, ohne dass klare ethische Richtlinien oder interne Regulierungsmechanismen etabliert wurden (ebd.). Wie bereits gezeigt wurde, können KI-Systeme bestehende Biases und Diskriminierungen nicht nur reproduzieren, sondern auch verstärken (Papagiannidis et al. 2025, 4f.). Ein bekanntes Beispiel hierfür ist ein von Amazon eingesetztes KI-System zur Automatisierung von Bewerbungsprozessen, das weibliche Bewerberinnen systematisch benachteiligte, indem Bewerbungen von Frauen automatisch aussortiert wurden (ebd.).

Dieses Beispiel verdeutlicht, dass ethische Grundsätze bei der Implementierung von KI-Technologien in professionelle Kontexte von zentraler Bedeutung sind, da ihre Auswirkungen ganze Personengruppen betreffen können, die gesellschaftlich bereits verstärkt von Diskriminierung betroffen sind.

Ein weiteres zentrales Problem stellt die mangelnde Transparenz vieler Unternehmen im Umgang mit KI-Systemen dar, obwohl diese notwendig wäre, um Entscheidungsprozesse für Außenstehende nachvollziehbar zu gestalten. Die Offenlegung solcher Prozesse könnte zudem dazu beitragen, ethische Standards zu stärken und die Entwicklung fairer sowie verantwortungsvoller KI-Systeme zu fördern (Papagiannidis et al. 2025, 5).

Allerdings reichen ethische Richtlinien allein nicht aus, um wirksam gegen KI-Systeme vorzugehen, die diskriminierende Strukturen reproduzieren. Zwar existiert mittlerweile eine Vielzahl an Leitlinien und Orientierungshilfen für einen verantwortungsvollen Umgang mit künstlicher Intelligenz, konkrete Umsetzungsmaßnahmen und

verbindliche gesetzliche Regelungen bleiben jedoch häufig aus (Arain et al. 2019, 19f.).

Darüber hinaus zeigen sich problematische Auswirkungen von KI nicht nur im professionellen Kontext, sondern auch im digitalen Alltag, in dem insbesondere Frauen und andere marginalisierte Gruppen von diskriminierenden Praktiken betroffen sind. Studien belegen, dass Frauen und Mädchen überproportional häufig Ziel automatisierter und KI-gestützter Hassnachrichten werden und zudem ein erhöhtes Risiko haben, Opfer von (pornografischen) Deepfakes zu sein (ebd., 15f.).

Unter Deepfakes sind hyperrealistische, KI-generierte Bilder und Videos zu verstehen, die Personen – meist ohne deren Einwilligung – in manipulierten und häufig sexualisierten Kontexten darstellen. Diese Formen digitaler Gewalt verdeutlichen, dass KI-Technologien bestehende Machtverhältnisse nicht nur reproduzieren, sondern teilweise sogar intensivieren. Die Auswirkungen zeigen sich insbesondere bei strukturell marginalisierten Personengruppen.

Wie ein effektiver Umgang mit KI-Systemen, die insbesondere geschlechtsspezifische Diskriminierung reproduzieren und verstärken, konkret aussehen kann, bleibt jedoch sowohl gesellschaftlich als auch politisch weitgehend ungeklärt, da nachhaltige und verbindliche Lösungsansätze bislang oftmals ausbleiben (Arain et al. 2019, 19f.).

Vor diesem Hintergrund wird deutlich, dass eine rein technologische bzw. ethische Betrachtung von KI-Systemen nicht ausreicht, sondern eine kritische, insbesondere feministische und intersektionale Perspektive notwendig ist, um Prozesse technologischer Diskriminierung und Ausbeutung zu adressieren sowie nachhaltige Veränderungen im institutionellen und politischen Kontext zu ermöglichen.

Besonders vor dem Hintergrund aktueller weltpolitischer Entwicklungen, in denen rechte und autoritäre Bewegungen zunehmend an öffentlichem Einfluss gewinnen, erscheint eine kritische Beobachtung technologischer Entwicklungen notwendig (Coeckelbergh 2026, 1f.). In den USA lassen sich beispielsweise Annäherungen zwischen rechten politischen Akteuren und großen Technologieunternehmen beobachten, die potenzielle gesellschaftliche Gefahren bergen und teilweise unter dem Begriff des „Technofaschismus“ diskutiert werden (ebd.).

Die politische Instrumentalisierung von KI-Technologien stellt somit eine ernstzunehmende Bedrohung für demokratische Systeme dar und erfordert eine kontinuierliche kritische Analyse (Coeckelbergh 2026, 12f.). Das Erkennen dieser Strukturen kann dabei zwar als erster Schritt verstanden werden, reicht jedoch nicht aus. Vielmehr bedarf es tiefgreifender kultureller und technologischer Veränderungen, um antidemokratischen Entwicklungen entgegenzuwirken.

Um künstliche Intelligenzen gerechter und inklusiver zu gestalten und möglichst von Stereotypen sowie diskriminierenden Strukturen zu befreien, bedarf es nicht nur regulatorischer Instrumente, sondern auch einer aktiven Mitgestaltung fairer Zukunftsentwürfe. Eine solche Transformation erfordert kritische, feministische und intersektionale Auseinandersetzungen mit den Zusammenhängen von Macht, Technologie und gesellschaftlichen Strukturen im Kontext künstlicher Intelligenz.

2.5. Intimität, Gender und Technik in der medialen Repräsentation

Nachdem das Zusammenspiel von Gender, Kontrolle, Technologie und Gesellschaft analysiert wurde, soll im folgenden Abschnitt die Rolle medialer Darstellungen innerhalb dieser Zusammenhänge näher betrachtet werden. Medien erfüllen eine zentrale Funktion, da sie nicht nur als Spiegel sozialer Wirklichkeiten verstanden werden können, sondern zugleich an der Produktion und Stabilisierung gesellschaftlicher Vorstellungen und Diskurse beteiligt sind (Hepp et al. 2015, 316).

Filme verfügen dabei über das Potenzial, Wissen zu vermitteln und zugleich kollektive Wahrnehmungen zu prägen. Vorstellungen darüber, wie komplexe Technologien funktionieren und welche Möglichkeiten ihnen zugeschrieben werden, entstehen für viele Menschen unter anderem durch mediale Repräsentationen, insbesondere durch Filme, in denen solche Technologien inszeniert werden (Banks & Koban 2021, 1).

Die Art und Weise, wie Filme Themen wie künstliche Intelligenz, Gender, Intimität und Machtverhältnisse inszenieren, kann die Wahrnehmung und das Denken der Rezipient:innen maßgeblich beeinflussen. Gleichzeitig sind diese Darstellungen selbst in kulturelle Strukturen eingebettet und werden von diesen geprägt. Insbesondere Science-Fiction-Filme dienen häufig als Projektionsflächen für gesellschaftliche Hoffnungen und Ängste im Zusammenhang mit wissenschaftlichen und technologischen Entwicklungen (Stadler 2019, 124). In ihnen können mögliche

Zukunftsszenarien durchgespielt sowie Ideale und Risiken sichtbar gemacht werden, die wiederum die Wahrnehmung und Entwicklung dieser Technologien mitprägen (ebd.).

Ein Blick auf die Produktionsverhältnisse dieser Filme zeigt zudem, dass die Darstellung künstlicher Intelligenz nicht losgelöst von bestehenden Machtstrukturen analysiert werden kann. So wurde keiner der einflussreichsten Filme über KI im Zeitraum zwischen 1920 und 2020 ausschließlich von einer Frau inszeniert (Cave et al. 2023, 753). Auch wenn diese Unterrepräsentation vor dem Hintergrund der allgemeinen Geschlechterverhältnisse in der Filmindustrie nicht überrascht (ebd., 755), wirft sie dennoch die Frage auf, weshalb insbesondere Darstellungen von künstlicher Intelligenz überwiegend von männlichen Perspektiven geprägt sind und welche Auswirkungen dies auf die Inszenierung von Technologie, Gender und Intimität haben kann.

Doch nicht nur die Filmschaffenden sind überwiegend männlich; auch die in den Filmen dargestellten KI-Entwickler sind zu etwa 92% männlich codiert, wodurch das Bild des männlichen Genies gezeichnet wird, das in der Lage ist, Leben zu erschaffen (Cave et al. 2023, 752). Darüber hinaus spielt auch das künstlichen Intelligenzen zugeschriebene Geschlecht eine zentrale Rolle. So lässt sich beobachten, dass weiblich codierte KI-Modelle in filmischen Darstellungen häufig sexualisiert inszeniert werden (Pérez 2020, 328).

Dabei ist es unerheblich, ob die KI die Rolle der unschuldigen Hausfrau oder der gefährlichen Mörderin einnimmt, da beide Darstellungen auf sexualisierte und stereotype Vorstellungen von Weiblichkeit zurückgreifen. Diese Hypersexualisierung synthetischer Frauenfiguren basiert unter anderem auf ihren mechanischen Körpermerkmalen, die im Rahmen eines voyeuristischen Blicks fetischisiert werden (Yee 2017, 86). Diese Inszenierungsweisen lassen sich zudem mithilfe feministischer filmtheoretischer Ansätze analysieren, die den Blick als zentrales Instrument der Objektivierung und Sexualisierung begreifen.

3. Theorie

Um die filmische Inszenierung von künstlicher Intelligenz, Gender und Intimität analytisch einordnen zu können, werden im Folgenden zentrale theoretische Ansätze vorgestellt. Diese beschäftigen sich insbesondere mit dem Zusammenspiel von Medien, Gender und Technologie sowie deren Einbettung in hegemoniale Machtverhältnisse.

3.1. Feministische Filmtheorie

Ein zentraler theoretischer Zugang für die Analyse filmischer Darstellungen vergeschlechtlichter Figuren ist die feministische Filmtheorie. Ein besonders einflussreicher Ansatz innerhalb dieses Feldes ist das von Laura Mulvey entwickelte Konzept des „Male Gaze“ (Vgl. Mulvey 2016). Mulvey argumentiert, dass filmische Inszenierungen weiblicher Figuren häufig dazu beitragen, diese als Objekte visueller Schaulust und männlicher Begierde zu positionieren.

Der Blick im Film ist dabei nicht als neutrale Instanz zu verstehen, sondern als ein zentrales Instrument filmischer Gestaltung. Die Kamera strukturiert den Blick und lenkt damit auch die Wahrnehmung der Zuschauer:innen (Mulvey 2016, 59). Das Publikum wird dazu eingeladen, sich mit der Perspektive – meist männlicher – Protagonisten zu identifizieren, wodurch ein Zusammenspiel unterschiedlicher Blickregime entsteht: der Blick der Kamera, der Blick der Figuren im Film sowie der Blick des Publikums (ebd.). Mulvey greift dabei auf eine psychoanalytische Perspektive zurück und argumentiert, dass Zuschauer:innen sich mit der Position des männlichen Protagonisten identifizieren und diesen als idealisiertes Selbst wahrnehmen (ebd., 50f.).

Ein weiterer zentraler Aspekt ist die geschlechtsspezifische Rollenverteilung im Film: Während männliche Figuren häufig aktiv handeln, werden feminisierte Figuren als passiv gerahmt (Mulvey 2016, 51). Mulvey beschreibt die Position von weiblich inszenierten Charakteren im klassischen Hollywoodkino folgendermaßen: „In ihrer traditionellen exhibitionistischen Rolle werden Frauen zugleich angeschaut und zur Schau gestellt, ihre Erscheinung ist auf eine starke visuelle und erotische Ausstrahlung hin codiert [...]“ (Mulvey 2016, 51f.).

Sie sind dem männlichen Blick ausgesetzt, werden betrachtet und zugleich zur Schau gestellt, ohne über eigenständige Handlungsmacht zu verfügen. In dieser Funktion dienen sie als erotisches Objekt – sowohl für die männlichen Figuren innerhalb der Filmhandlung als auch für das Publikum, das durch die filmische Darstellung dazu angeleitet wird, deren Blickregime zu übernehmen (Mulvey 2016, 54).

Dieser theoretische Ansatz ermöglicht es, die Inszenierung weiblich codierter KI-Figuren im Film kritisch zu analysieren, da diese häufig entlang ähnlicher Strukturen der Objektifizierung und Sexualisierung dargestellt werden.

Das Konzept des „Male Gaze“ eignet sich zwar besonders zur Analyse filmischer Machtstrukturen, weist jedoch auch Leerstellen auf, die kritisch reflektiert werden müssen. So hebt etwa bell hooks hervor, dass Mulveys Ansatz primär weiße Frauen in den Blick nimmt, während die Perspektiven und Erfahrungen von *Women of Colour* weitgehend ausgeblendet bleiben (Flicker 2021, 317). Darüber hinaus wird kritisiert, dass das Konzept weiblich gelesenen Filmfiguren ihre Subjektivität abspricht und Zuschauerinnen zugleich als passive und unkritische Rezipientinnen positioniert (ebd., 315).

Neben Mulvey existieren weitere Ansätze innerhalb der feministischen Filmanalyse, die sich insbesondere mit der Frage beschäftigen, wer oder was im Film sichtbar gemacht wird und was unsichtbar bleibt (Dang 2020, 310). Diese Sichtbarkeitsprozesse sind nicht zufällig, sondern müssen als Effekte gesellschaftlicher Machtstrukturen verstanden werden, die dazu beitragen, Marginalisierungen entweder zu hinterfragen oder aber weiterzuführen und zu verstärken (ebd.).

Auch die Diversität und die Produktionsstrukturen hinter den Kulissen sind im Rahmen der feministischen Filmanalyse von Bedeutung, da sich daraus Rückschlüsse auf die Inszenierung und Repräsentation von Gender, Race und anderen Kategorien im Film ziehen lassen (Flicker 2021, 323).

Dieser Aspekt verdeutlicht erneut, dass filmische Inszenierungen nicht lediglich ästhetische Entscheidungen darstellen, sondern eng mit gesellschaftlichen Machtverhältnissen verknüpft sind. Filme können solche Strukturen entweder reproduzieren oder dazu beitragen, sie aktiv mitzugestalten und zu hinterfragen. Umso

wichtiger sind intersektionale, feministische Ansätze, die sowohl filmische Darstellungen als auch deren Produktionsbedingungen kritisch analysieren, um bestehende Ungleichheiten sichtbar zu machen.

3.2. Performativität von Gender

Ein weiterer zentraler theoretischer Zugang zur Analyse vergeschlechtlichter Inszenierungen im Film ist das maßgeblich von Judith Butler geprägte Konzept der Performativität von Gender (Butler 1999). Butler versteht Gender nicht als natürliche oder festgeschriebene Kategorie, sondern als gesellschaftliches Konstrukt, das durch die wiederholte Ausführung sozialer Praktiken hervorgebracht und stabilisiert wird (ebd., 178f.). Butler formuliert in diesem Zusammenhang: „There is no gender identity behind the expressions of gender; that identity is performatively constituted by the very “expressions” that are said to be its results.“ (Butler 1999, 33).

Geschlecht wird im öffentlichen Diskurs häufig als angeborene und binär strukturierte Kategorie verstanden, die darüber entscheidet, wie sich Menschen als Männer oder Frauen zu verhalten haben. Butler hingegen argumentiert, dass auch die Zuschreibung von biologischem Geschlecht als sozial konstruiert verstanden werden muss und dazu dient, essentialistische, binäre Geschlechtervorstellungen zu legitimieren (ebd., 9f.).

Geschlechterideale sind dabei weder universell noch statisch, sondern unterliegen zeitlichen und kulturellen Veränderungen. Daraus ergibt sich, dass keine „natürliche“ Form von Geschlecht existiert, an der sich Individuen orientieren müssten. Vielmehr entstehen und verfestigen sich Geschlechteridentitäten durch wiederholte Handlungen und gesellschaftliche Inszenierungen (Butler 1999, 179).

Die Ausübung klassischer, stereotyper Geschlechterrollen kann demnach als performativer Akt verstanden werden und nicht als Ausdruck einer natürlichen Essenz. Diese Überlegungen lassen sich auch auf die Vergeschlechtlichung künstlicher Intelligenzen übertragen.

Die Codierung von KI-Systemen mit einem binären Geschlecht verdeutlicht, dass Gender als gezielt programmiert und inszeniert verstanden werden muss. Solche Inszenierungen tragen dazu bei, bestehende Vorstellungen von Gender zu

reproduzieren und zu stabilisieren. Künstliche Intelligenzen verdeutlichen somit, dass Geschlecht nicht nur performativ hervorgebracht, sondern auch technologisch fixiert und zugespitzt werden kann.

Diese Entwicklung hin zu Technologien, die idealisierte Formen von Weiblichkeit und Männlichkeit performen, macht die Inszeniertheit von Geschlecht sichtbar und trägt gleichzeitig dazu bei, normative Vorstellungen von Gender durch standardisierte und wiederholte Darstellungen weiter zu stabilisieren. Personen, die sich diesen binären Strukturen nicht entsprechend anpassen, sind häufig sozialen Sanktionen ausgesetzt, die als regulatorische Mechanismen zur Aufrechterhaltung dieser Ordnung fungieren (Butler 1999, 170f.).

Nach Butler beruht die Stabilität normativer Geschlechtsidentitäten nicht auf einer inneren Essenz oder natürlichen Veranlagung, sondern auf der kontinuierlichen Wiederholung sozialer und normativer Praktiken (ebd., 179f.). Erst durch diese Wiederholungen entsteht der Eindruck, dass Geschlecht natürlich, angeboren und unveränderbar sei, obwohl es sich um sozial konstruierte und historisch spezifische Strukturen handelt.

Geschlechtszuschreibungen, die Frauen als empathisch, liebevoll und hilfsbereit sowie Männer als rational, durchsetzungsfähig und furchtlos darstellen, wirken dabei nicht nur auf individueller Ebene, sondern sind in umfassendere gesellschaftliche Machtverhältnisse eingebettet. Diese bestimmen, welche Formen von Geschlecht als legitim gelten und welche als Abweichung wahrgenommen werden. Diese normativen Vorstellungen bilden häufig die Grundlage für die Gestaltung vergeschlechtlichter technologischer Systeme, die Geschlechterideale nicht nur reproduzieren, sondern zusätzlich verstärken.

Im Kontext künstlicher Intelligenzen und anderer technologischer Entwicklungen, die hybride Formen zwischen Mensch und Maschine darstellen, wären grundsätzlich auch alternative Formen von Geschlecht jenseits binärer Strukturen denkbar. Dieses Potenzial wird jedoch nur selten ausgeschöpft.

Ein theoretischer Zugang, der sich mit der Auflösung solcher kultureller Dichotomien auseinandersetzt, ist der von Donna Haraway geprägte Cyborg-Feminismus, der neue

Perspektiven auf das Verhältnis von Körper, Technologie und Identität eröffnet (Vgl. Haraway 1998).

3.3. Cyborg Feminismus

Ein zentraler theoretischer Zugang, der sich mit der Auflösung dichotomer Gesellschaftskategorien befasst und Diskurse über Körper, Identität und Geschlecht miteinander verknüpft, ist der Cyborg-Feminismus nach Donna Haraway (Vgl. Haraway 1998). In dem „Cyborg Manifesto“ beschreibt Haraway den Cyborg als ein hybrides Wesen, das das Potenzial in sich trägt, die Grenzen binärer Strukturen aufzubrechen, da es sich weder eindeutig der Kategorie des Menschlichen noch der des Technologischen zuordnen lässt (ebd., 434).

Interessanterweise hat der Cyborg seinen Ursprung in militärischen, kapitalistischen und patriarchalen Strukturen. Haraway argumentiert jedoch, dass gerade aus dieser Herkunft ein emanzipatorisches Potenzial erwächst (ebd., 436). Haraway schreibt: „The cyborg is a creature in a postgender world [...]“ (Haraway 1998, 435). Die Ambiguität des Cyborgs eröffnet die Möglichkeit, starre gesellschaftliche Dichotomien zu unterlaufen, da er sich zwischen Kategorien wie Natur und Kultur, Mensch und Maschine sowie binären Geschlechterordnungen verorten lässt (ebd., 445).

Der Diskurs darüber, was den Menschen als „menschlich“ auszeichnet und wie er sich von anderen Lebewesen abgrenzt, wird bereits seit langer Zeit wissenschaftlich verhandelt (ebd., 436). Eine eindeutige Trennlinie lässt sich jedoch zunehmend schwer ziehen, da auch andere Lebewesen – etwa Tiere – Fähigkeiten wie Kommunikation oder Werkzeuggebrauch aufweisen. Die vermeintliche Einzigartigkeit des Menschen gerät dadurch ins Wanken.

Der Cyborg unterstützt diesen Prozess, da er sich grundsätzlich zwischen verschiedenen Kategorien verorten lässt und diese zugleich unterläuft. Er entzieht sich klaren Zuschreibungen und durchbricht damit die Trennlinien zwischen Mensch und Maschine sowie zwischen Mensch und anderen Lebensformen (Haraway 1998, 437).

Fragen nach Subjektivität beschränken sich somit nicht mehr ausschließlich auf den Menschen, sondern gewinnen auch im Kontext anderer, nicht-menschlicher Entitäten an Bedeutung. Anstatt sich binären Strukturen zu unterwerfen, lässt sich der Cyborg

als fluide und relationale Form von Identität verstehen, die sich festen Zuschreibungen entzieht.

Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, inwiefern moderne Technologien – sowie deren mediale Darstellungen – tatsächlich auf dieses transgressive Potenzial der Auflösung binärer Kategorien zurückgreifen oder ob vielmehr bestehende gesellschaftliche Strukturen reproduziert werden.

Wie bereits gezeigt wurde, nutzen viele gegenwärtige Technologien, etwa KI-gestützte Sprachassistenzsysteme, diese Möglichkeiten nur selten und greifen stattdessen überwiegend auf binäre Geschlechtermodelle zurück (West et al. 2019, 99). Teilweise zeigt sich sogar eine gegenteilige Entwicklung: Statt das emanzipatorische Potenzial auszuschöpfen, tragen vergeschlechtlichte Maschinen dazu bei, stereotype Geschlechternormen nicht nur zu reproduzieren, sondern in einigen Fällen sogar zu verstärken.

Filmische Inszenierungen eröffnen grundsätzlich einen Spielraum für fluide Darstellungsformen von Cyborgs, in denen Ambiguität ausgelotet und neue Formen von Identität jenseits bestehender Grenzen erprobt werden können. Allerdings zeigt sich, dass die meisten Filme, die humanoide Maschinen in ihre Handlung integrieren, diese in stereotype und dichotome Vorstellungen von Weiblichkeit und Männlichkeit einordnen (Yee 2017, 86).

Künstliche Intelligenzen werden somit nicht als fluide oder hybride Subjekte dargestellt, sondern vielmehr als zugespitzte Versionen bestehender Geschlechternormen inszeniert, wodurch das systemkritische Potenzial des Cyborg weitgehend ungenutzt bleibt.

Im weiteren Verlauf dieser Arbeit wird untersucht, wie sich die drei dargestellten theoretischen Perspektiven auf die ausgewählten Filme *Ex Machina* und *Blade Runner 2049* anwenden und miteinander verknüpfen lassen. Die vorgestellten Ansätze bilden dabei die analytische Grundlage und ermöglichen eine vielschichtige sowie kritische Auseinandersetzung mit den filmischen Darstellungen von künstlicher Intelligenz, Gender und Intimität.

4. Methodologie

Ziel dieses Kapitels ist es, das methodische Vorgehen der Arbeit transparent zu machen, die gewählte Herangehensweise zu begründen und kritisch zu reflektieren. Im Zentrum steht eine qualitative, interpretative Filmanalyse, die sich an Ansätzen der feministischen Filmanalyse orientiert und durch das Wechselverhältnis von Materialanalyse und Theorie eine systematische Einordnung ermöglicht.

Filmische Inszenierungen werden dabei nicht als objektive Abbildungen gesellschaftlicher Realität verstanden, sondern als Produkte kulturellen Schaffens, die aktiv an der Konstruktion von Bedeutung beteiligt sind und Vorstellungen von Gender, Macht und Intimität mitformen. Die Analyse der ausgewählten Filme zielt daher darauf ab, narrative und visuelle Elemente in ihrer Bedeutung für diese Themenfelder zu untersuchen.

Um das analytische Vorgehen nachvollziehbar und strukturiert zu gestalten, orientiert sich die Arbeit an etablierten Modellen der Filmanalyse und verbindet diese mit einer theoriegeleiteten Interpretation.

4.1. Methodischer Zugang

Die vorliegende Arbeit folgt einem qualitativen und interpretativen filmanalytischen Zugang. Ziel dieses Verfahrens ist nicht die Messbarkeit oder Generalisierbarkeit von Ergebnissen, sondern das Verstehen von Bedeutungszusammenhängen sowie die Analyse gesellschaftlicher Machtstrukturen, die in filmischen Inszenierungen zum Ausdruck kommen.

Die Analyse orientiert sich an einem hermeneutischen Vorgehen, das auf der wiederholten Sichtung des Filmmaterials basiert. Ziel ist es, filmische Inhalte unter Berücksichtigung ihrer narrativen und ästhetischen Gestaltung im Hinblick auf kulturelle Strukturen zu interpretieren und einzuordnen (Mikos 2015, 75). Filmische Bedeutung wird dabei nicht als feststehend verstanden, sondern als Ergebnis des Zusammenspiels narrativer und visueller Elemente sowie ihrer theoretischen, historischen und rezeptionsbezogenen Einordnung (ebd., 70).

Ergänzend werden Ansätze der feministischen Filmanalyse herangezogen, um Inszenierungen von Gender, Macht und Subjektivitätszuschreibungen zu untersuchen und zu kontextualisieren (Dang 2020, 310). Im Zentrum steht dabei die Frage, inwiefern hegemoniale gesellschaftliche Normen reproduziert oder infrage gestellt werden. Prozesse der Vergeschlechtlichung, Objektivierung und Hierarchisierung können so sichtbar gemacht und analysiert werden.

Insgesamt basiert die Analyse auf einem Wechselverhältnis zwischen theoretischer Reflexion und empirischer Auseinandersetzung mit dem Filmmaterial. Die Interpretation erfolgt theoriegeleitet und wird kontinuierlich am Material überprüft, um eine nachvollziehbare und fundierte Analyse zu gewährleisten (Mikos 2015, 76).

4.2. Analytisches Vorgehen

Die Analyse der ausgewählten Filme erfolgte in strukturierten, aufeinander aufbauenden Schritten. Nach der Auswahl der Filme wurden beide Werke mehrfach vollständig gesichtet und erste Eindrücke zum Material schriftlich festgehalten, um ein Gesamtbild der thematischen Motive, narrativen Strukturen und Figurenkonstellationen zu gewinnen.

In einem weiteren Schritt wurde das Filmmaterial systematisch strukturiert und in Form eines Sequenzprotokolls erfasst (Mikos 2015, 87f.). Dabei wird der Film zunächst grob gegliedert und in einzelne Sequenzen unterteilt, die sich durch Veränderungen der Figurenkonstellationen, der Örtlichkeiten oder der Zeitstruktur auszeichnen. Diese Strukturierung dient der Orientierung im Filmmaterial und ermöglicht es, zentrale Handlungseinheiten herauszuarbeiten sowie relevante Szenen gezielt für die weitere Analyse zu identifizieren.

Da es weder notwendig noch zielführend ist, sämtliche Szenen eines Films vollständig zu analysieren, wurde für diese Arbeit eine gezielte Auswahl an Schlüsselszenen getroffen. Die Auswahl orientierte sich an der Relevanz der Szenen für die Forschungsfrage sowie an der Verdichtung zentraler Themen (ebd.).

Die ausgewählten Szenen wurden anschließend in ein detailliertes, tabellarisches Szenenprotokoll überführt, in dem relevante audiovisuelle und narrative Elemente systematisch festgehalten wurden (Faulstich 2013, 74f.). Das Protokoll umfasst sechs

Spalten: die Nummerierung der Szene, Zeitangaben, beteiligte Figuren, die Örtlichkeit sowie eine detaillierte Beschreibung von Handlung und Dialog.

Die Analyse folgt einem theoriegeleiteten Vorgehen, bei dem die im Theorieteil dargestellten Ansätze als analytische Perspektiven dienen und auf das Filmmaterial angewendet werden (Mikos 2015, 89f.). Das Erkenntnisinteresse bildet dabei einen zentralen Bezugspunkt, da es die Identifikation relevanter Muster und Bedeutungen strukturiert und eine beliebige Interpretation einschränkt (ebd., 90f.).

Zur weiteren Fokussierung der Analyse wurden fünf zentrale Kategorien entwickelt, die als Leitlinien dienen: Konstruktion von Weiblichkeit, technologische Reproduktion von Gender, Intimität und Sexualität, Blickregime und Ästhetik sowie Macht, Kontrolle und Subjektivität. Diese Kategorien wurden sowohl induktiv aus dem Material als auch deduktiv aus den theoretischen Ansätzen entwickelt.

4.3. Filmauswahl

Für die vorliegende Analyse wurden die Filme *Ex Machina* (Garland 2014) und *Blade Runner 2049* (Villeneuve 2017) ausgewählt. Die Auswahl erfolgte insbesondere aufgrund der darin dargestellten humanoiden und weiblich codierten KI-Systeme. Darüber hinaus behandeln beide Filme synthetische Formen affektiver Beziehungen. Ausschlaggebend für die Auswahl waren sowohl die inhaltliche Nähe zur Forschungsfrage als auch die exemplarische Funktion der Filme für die Inszenierung vergeschlechtlichter KI-Figuren.

Ein weiterer relevanter Faktor war die Vergleichbarkeit der Filme. Beide Produktionen sind westliche Science-Fiction-Filme, die in einem ähnlichen zeitlichen Kontext entstanden sind und unterschiedliche Perspektiven auf verwandte Themenfelder eröffnen. Sie rücken Fragen zu Gender, Macht, Subjektivität und Technologie in den Fokus und setzen sich zugleich mit Formen von Intimität und Sexualität zwischen Mensch und Maschine auseinander. Dabei wählen beide Filme unterschiedliche narrative und ästhetische Herangehensweisen, weisen jedoch zugleich deutliche thematische Überschneidungen auf.

Da es sich bei beiden Produktionen zudem um einflussreiche Werke des Science-Fiction-Genres handelt, sind sie für die Untersuchung der Wechselwirkung zwischen

medialen Darstellungen und gesellschaftlichen Entwicklungen besonders relevant (Vgl. McCann & Engstrom 2023; Shanahan 2020; Di Minico 2017).

Beide Werke verdeutlichen zentrale Prozesse der Vergeschlechtlichung, Objektivierung und Inszenierung künstlicher Intelligenzen und eignen sich daher besonders für die vorliegende Analyse. Die bewusste Eingrenzung auf zwei Filme ermöglicht eine detaillierte qualitative Analyse des Filmmaterials, die bei einer größeren Auswahl an Werken im Rahmen dieser Arbeit nicht realisierbar gewesen wäre.

4.4. Methodologische Reflexion

Da es sich bei der vorliegenden Arbeit um eine qualitative und interpretative Filmanalyse handelt, können filmische und soziale Bedeutungen niemals vollständig objektiv erfasst werden. Sowohl die Analyse als auch die Interpretation filmischer Inhalte unterliegen subjektiven Wahrnehmungen, theoretischen Vorannahmen sowie gesellschaftlichen Positionierungen.

Zudem ist hervorzuheben, dass sowohl die Auswahl der Filme als auch die der analysierten Schlüsselszenen bewusst eingegrenzt wurde, wodurch kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben werden kann. Diese Eingrenzung erfolgte jedoch gezielt, um eine detaillierte qualitative Untersuchung der ausgewählten Filme und Themenfelder zu ermöglichen.

Auch die herangezogenen theoretischen Ansätze und Methoden beeinflussen die Analyse maßgeblich, da sie den Fokus der Untersuchung strukturieren. Diese Fokussierung stellt jedoch keine Schwäche dar, sondern bildet die Grundlage für eine kritische Auseinandersetzung mit den filmischen Inszenierungen und ihren kulturellen Implikationen.

Wissen ist zudem stets als situiert und an spezifische Perspektiven gebunden zu verstehen, die wiederum von gesellschaftlichen Machtverhältnissen geprägt sind (Haraway 1988, 580). Entsprechend gilt es auch, die eigene Position als forschende Person kritisch zu reflektieren. Haraway argumentiert: „[...] Feminist objectivity means quite simply *situated knowledges*.“ (Haraway 1988, 581). Haraway betont damit, dass

Wissen niemals losgelöst von diskursiven Positionierungen entsteht, sondern immer perspektivisch geprägt ist (ebd.).

Gleichzeitig gilt es zu reflektieren, dass sowohl die verwendeten Theorien und Methoden als auch das analysierte Filmmaterial überwiegend innerhalb westlich geprägter akademischer und kultureller Kontexte entstanden sind. Auch die vorliegende Analyse bleibt dadurch an bestimmte hegemoniale Perspektiven und Wissensordnungen gebunden. Die Untersuchung erhebt daher keinen Anspruch auf universelle Gültigkeit, sondern versteht sich im Sinne Haraways als situiertes Wissen. Die gewonnenen Erkenntnisse entstehen innerhalb spezifischer wissenschaftlicher und gesellschaftlicher Kontexte und werden zugleich durch die Position der forschenden Person mitgeprägt.

Sowohl die Auswahl theoretischer Ansätze als auch die Interpretation des Filmmaterials erfolgen vor dem Hintergrund eigener Interessen, Werte und gesellschaftlicher Prägungen, weshalb wissenschaftliche Erkenntnis stets perspektivisch geprägt bleibt. Diese Einflüsse sollten jedoch nicht ausgeblendet, sondern bewusst reflektiert werden, da sie die gewonnenen Erkenntnisse mitprägen.

So beeinflusst etwa meine Position als weiße cis Frau die vorliegende Forschung auf unterschiedliche Weise. Ein Ausblenden dieser Perspektive wäre problematischer, als ihre potenzielle Wirkung auf die Analyse transparent zu reflektieren. Vor diesem Hintergrund verfolgt die Arbeit nicht den Anspruch einer vollständig objektiven Analyse, sondern orientiert sich vielmehr am Konzept des situierten Wissens nach Haraway (ebd., 581f.).

Aufbauend auf den dargestellten theoretischen und methodischen Ansätzen folgt im nächsten Kapitel die Analyse der Filme *Ex Machina* und *Blade Runner 2049*. Im Fokus stehen insbesondere Fragen zur filmischen Inszenierung hegemonialer Unterdrückungsstrukturen und technologischer Subjektivität.

5. Analyse

Im folgenden Kapitel werden die Filme *Ex Machina* und *Blade Runner 2049* im Hinblick auf ihre Konstruktion von Gender, Macht und Intimität analysiert. Die Analyse orientiert sich – wie zuvor dargestellt – an einer hermeneutischen und feministischen Vorgehensweise und konzentriert sich insbesondere auf narrative und visuelle Inszenierungsstrategien sowie deren Bedeutung für die Darstellung humanoider künstlicher Intelligenzen.

Die Analyse erfolgt größtenteils anhand ausgewählter Schlüsselszenen, bezieht jedoch zugleich den Gesamtzusammenhang der Filme mit ein, da dieser für die Inszenierung der Figuren von zentraler Bedeutung ist. Die Auswahl der Szenen orientiert sich an ihrer Relevanz für die Forschungsfrage sowie an der Verdichtung zentraler Themenfelder. Im Fokus stehen insbesondere die Konstruktion und technologische Reproduktion von Weiblichkeit, Fragen von Macht, Kontrolle und Subjektivität sowie die Konstruktion von Intimität, Sexualität und Blickregimen.

5.1. Konstruktion von Weiblichkeit

Die in dieser Arbeit untersuchten Filme *Ex Machina* und *Blade Runner 2049* inszenieren künstliche Intelligenzen als weiblich codierte Figuren, die in enger Beziehung zu männlichen Protagonisten stehen. Während in *Ex Machina* die humanoide KI Ava von ihrem Entwickler Nathan erschaffen und von Caleb im Rahmen eines Turing-Tests untersucht wird, entwickelt der Replikant K in *Blade Runner 2049* eine Beziehung zu seiner holografischen Begleiterin Joi. Als kommerzielles Produkt ist Joi darauf ausgerichtet, emotionale sowie romantische Bedürfnisse zu erfüllen.

Diese Inszenierungen verknüpfen humanoide künstliche Intelligenzen mit kulturellen Vorstellungen von Gender. Die Figuren Ava und Joi werden nicht nur als technische Systeme dargestellt, sondern über Körpergestaltung, affektive Verhaltensweisen und narrative Handlungsspielräume als spezifische Formen von Weiblichkeit konstruiert.

Im Fokus der folgenden Untersuchung steht die Frage, wie diese Geschlechterbilder filmisch hervorgebracht werden. Die Analyse fokussiert dabei zunächst Körpernormen und visuelle Codierungen, bevor affektive Verhaltensnormen, narrative Handlungsspielräume sowie wiederkehrende feminisierte Tropes untersucht werden.

Kapitel 5.2. widmet sich anschließend der Frage, wie Weiblichkeit in den Filmen technologisch reproduziert und strukturell organisiert wird.

In beiden Filmen spielt die visuelle Gestaltung der KI-Körper eine zentrale Rolle in der Konstruktion feminisierter Technologien (Fryxell 2021, 39f.). Die Geschlechtercodierung erfolgt zunächst über körperliche Merkmale, bevor sie über normatives Verhalten und narrative Funktionen weiter ausgestaltet wird.

In *Ex Machina* wird diese weibliche Inszenierung anhand der Figuren von Ava und Kyoko besonders greifbar gemacht. Beide Figuren werden zunächst primär über ihre visuelle Erscheinung charakterisiert, bevor Einblicke in ihr Verhalten und ihre Handlungsmacht gegeben werden. Avas Körper setzt sich aus transparenten Körperteilen sowie einem opaken Mesh-Material zusammen, das den Brust- und Hüftbereich überzieht. Lediglich Gesicht und Hände sind mit Haut bedeckt. Trotz ihrer technologisierten Körperlichkeit orientiert sich Avas Erscheinung deutlich an feminisierten Körpernormen. Sie hat einen schlanken Körper, eine ausgeprägte Brust, eine schmale Taille und breite Hüften. Ava wird mit feinen Gesichtszügen, glatter Haut und dezentem Makeup inszeniert. Technologische Körperlichkeit wird dadurch mit normativer Attraktivität verknüpft (Vint & Buran 2022, 267).

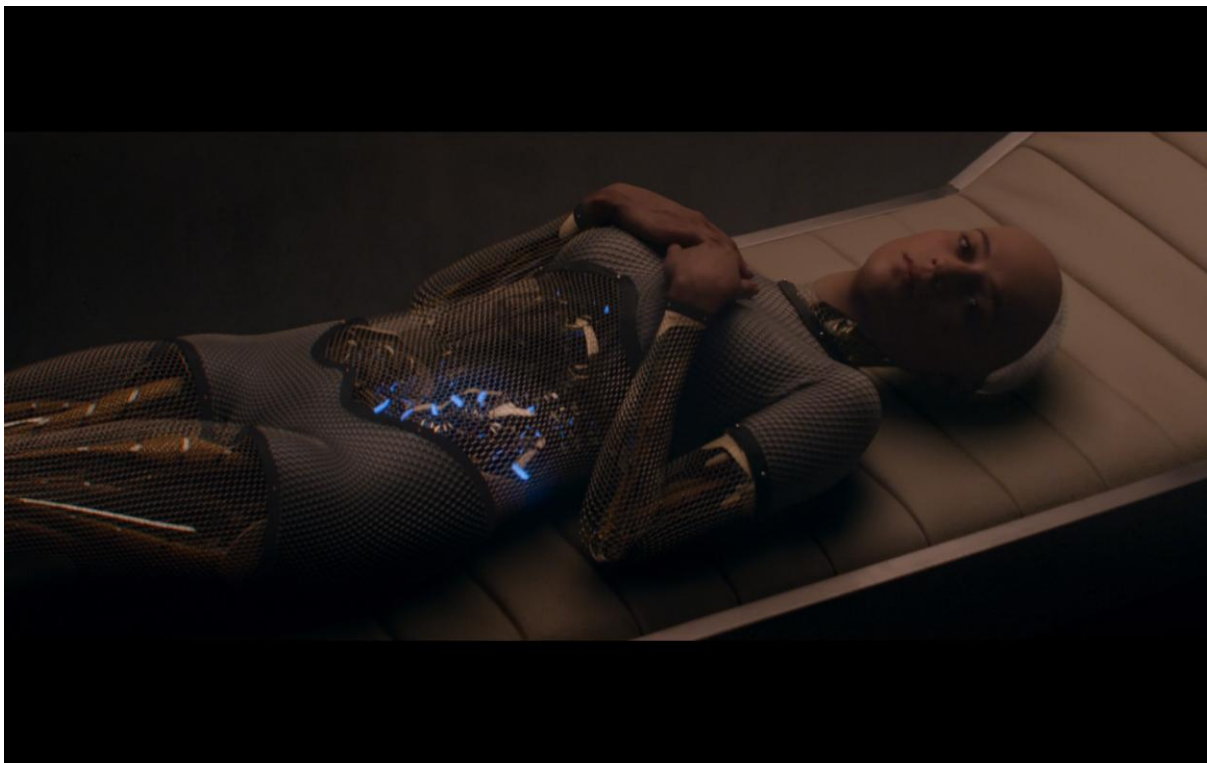


Abb. 1: Ava liegt auf einer Bank und blickt in die Kamera. Quelle: *Ex Machina* (Garland 2014), 00:36:06.

Die zentrale Positionierung Avas im Bildraum (siehe Abb. 1) unterstreicht ihren Status als Untersuchungsobjekt. Mit den auf der Brust liegenden Händen und dem direkten Blick in die Kamera wirkt ihr technologischer vergeschlechtlichter Körper wie ein ausgestelltes Exponat. Die filmische Konstruktion von Ava orientiert sich dabei wiederholt an passiven und unterwürfigen Weiblichkeitsbildern. Avas Verhalten orientiert sich stark an normativen Vorstellungen von Femininität (Cox 2018, 8). Sie wird als ruhig, einfühlsam und empathisch dargestellt, zugleich jedoch mit einer gewissen Naivität versehen. Ihr Auftreten erscheint schüchtern und neugierig, stellenweise beinahe kindlich. Im Sinne Butlers lässt sich diese Form der Vergeschlechtlichung als performativer Prozess lesen (Butler 1999, 178). Avas Verhalten kann somit als Wiederholung normativer Femininität gelesen werden, die sie im Laufe ihrer Interaktionen mit Caleb fortlaufend reproduziert (ebd., 179).

Neben visueller Gestaltung und affektiven Verhaltensmustern erfolgt die weibliche Codierung der künstlichen Intelligenzen auch über Namen und Stimmen. Auch diese Elemente greifen auf gesellschaftlich etablierte Vorstellungen von Weiblichkeit zurück. Der Name Ava kann dabei als Anspielung auf Eva gelesen werden, die biblische Figur der ersten Frau, die als Gegenstück Adams konstruiert wird (Sezi & Woitkowski 2020, 9). In dieser Lesart erscheint Nathan als schöpferische, gottesähnliche Instanz, während Caleb die Rolle des männlichen Gegenübers einnimmt. Auch bei Kyokos Namen handelt es sich um einen weiblich gelesenen japanischen Namen, der übersetzt „respektvolles Kind“ bedeutet (ebd., 10). Die Bedeutung ihres Namens spiegelt sich auch in ihrer filmischen Inszenierung wider, in der sie als stumme und unterwürfige Dienerin erscheint, die sich den Bedürfnissen der anderen Figuren anpasst. Auch Kyokos visuelle Gestaltung orientiert sich an normativen femininen Schönheitsidealen. Sie hat einen schlanken Körper und feine Gesichtszüge. Zudem trägt sie häufig Kleidung, die viel Haut freilegt und ihren Körper betont. Darüber hinaus eröffnet ihre japanisch codierte Ethnizität eine zusätzliche Analyseebene, die eine intersektionale Perspektive erfordert.

Auch in *Blade Runner 2049* erfolgt die weibliche Codierung künstlicher Intelligenz über Namen, Stimme und affektive Rollen. Der Name „Joi“ verweist bereits auf die emotionale Funktion der KI und das Erlebnis, das diese Technologie erzeugen soll. Als kommerzielles Produkt ist Joi darauf ausgelegt, ihrem Gegenüber emotionale Nähe, Unterhaltung und romantischen Beistand zu bieten. Dieses vorprogrammierte

Ziel, Freude zu erzeugen und Bedürfnisse zu befriedigen, spiegelt sich auch in Jois äußerer Gestaltung und ihrem Verhalten wider.

Interessant ist, dass Joi in ihrer ersten Szene (Szene 5.2., 00:16:11–00:20:19) zunächst ausschließlich akustisch präsent ist und erst später als holografische Projektion sichtbar wird. Bereits ihre entkörperte Stimme rahmt Joi als fürsorgliche Partnerin, die sich um den Haushalt und das emotionale Wohlbefinden kümmert. Als Joi sich schließlich materialisiert, zeigt sich, dass sie keinen physischen Körper besitzt, sondern ausschließlich als holografische Projektion erscheint. Gleichzeitig entspricht ihre visuelle Gestaltung einer idealisierten, traditionellen Hausfrauenästhetik der 1960er Jahre (siehe Abb. 2).



Abb. 2: Joi in traditioneller Hausfrauenästhetik. Quelle: *Blade Runner 2049* (Villeneuve 2017), 00:18:35.

Jois Auftreten und Erscheinung orientieren sich dabei an einer spezifischen, nostalgischen Version von Femininität. Pastellfarbene Kleidung, Schürze, Perlenkette, Hochsteckfrisur sowie roter Nagellack greifen klassische Darstellungen feminisierter Häuslichkeit auf. Zudem werden ihre feinen Gesichtszüge durch dezentes Makeup hervorgehoben. Die futuristische Technologie wird dadurch mit traditionellen Geschlechterbildern verknüpft.

Auch ihr Verhalten entspricht einer normativen Form von Weiblichkeit. Femininität wird dadurch nicht nur visuell, sondern auch über affektive Verhaltensweisen hergestellt. Sie wird nahezu durchgehend lächelnd inszeniert und hält intensiven Blickkontakt mit dem männlichen Protagonisten K. Ihr Verhalten ist darauf ausgerichtet, Ks Bedürfnisse und Wünsche frühzeitig zu erkennen und sich ihnen anzupassen.

Trotz dieser Inszenierung als fürsorglich und emotional verfügbare Partnerin bleibt ihr Handlungsspielraum stark eingeschränkt. Die begrenzte Handlungsmacht zeigt sich sowohl bei Joi als auch bei Ava. Beide weiblich konstruierten KIs sind in ihrer Existenz strukturell an männliche Figuren gebunden – sowohl räumlich als auch emotional. Räumlich zeigt sich diese Bindung darin, dass Ava in einem Glaskasten eingesperrt ist. Joi wiederum bleibt an eine Wandkonsole oder einen tragbaren Emanator gebunden, der ausschließlich von K aktiviert und kontrolliert werden kann. Dadurch bleiben beide Figuren physisch unfrei und jederzeit für die männlichen Figuren verfügbar. Ihre soziale Existenz wird dadurch nahezu vollständig über die Beziehung zum männlichen Protagonisten definiert.

Da beide Filme überwiegend den Perspektiven männlicher Figuren folgen, bleiben die subjektiven Perspektiven von Ava und Joi über weite Strecken der Handlung unerforscht. Auch wenn beide Figuren teilweise eigenständig handeln, beziehen sich ihre Handlungen meist auf die männlichen Protagonisten oder entfalten ihre Bedeutung erst in Relation zu ihnen. Dadurch bleiben die vergeschlechtlichten KIs narrativ häufig eindimensional. Dem Publikum werden sie eher über bekannte Klischees und Film-Tropes vermittelt als über Einblicke in ihre eigene emotionale Perspektive.

Ava wird über weite Teile des Films hinweg als „Damsel in Distress“ inszeniert (Anderson 2025, 164). Sie wird dabei als hilflose und schutzbedürftige Figur konstruiert, die von Caleb gerettet werden muss, da sie ansonsten – genau wie ihre Vorgängerinnen – von Nathan ausgeschaltet werden könnte. Bemerkenswert ist dabei, dass Caleb Kyoko, im Gegensatz zu Ava, nicht in seine Rettungsfantasie mit einbezieht. Obwohl auch sie eine von Nathan geschaffene künstliche Intelligenz ist, bleibt ihr Schicksal für Caleb weitgehend bedeutungslos. Die unterschiedliche Wahrnehmung der beiden Figuren verweist darauf, wie stark Calebs Blick von kulturellen Weiblichkeitsbildern geprägt ist.

Dieses Verhältnis lässt sich mithilfe der sogenannten „Madonna-Huren-Dichotomie“ beschreiben (Bareket et al. 2018, 519f.). Während Caleb Ava als unschuldige und schützenswerte Figur wahrnimmt, erscheint Kyoko in seiner Perspektive eher als sexualisierte und entmenslichte Figur, die nicht denselben Schutz verdient.

Im weiteren Verlauf des Films verändert sich jedoch auch die Inszenierung Avas. Aus der scheinbar hilflosen Figur entwickelt sich eine „Femme Fatale“, also eine berechnende und manipulative Frau, die ihre sexualisierte Wirkung gezielt zur Manipulation männlicher Figuren einsetzt (Doane 1991, 2f.). Ob diese Entwicklung als emanzipatorischer Moment gelesen werden kann oder ob Ava bis zum Schluss innerhalb der von Nathan vorgegebenen Logik handelt, wird im Kapitel 5.5. genauer untersucht.

Auch in *Blade Runner 2049* lässt sich die Konstruktion von Weiblichkeit über bekannte narrative Film-Tropes beobachten. Jois Rolle lässt sich zudem als Variation des „Women in the Refrigerator“-Tropes interpretieren (Nelson 2015, 73). Der Begriff stammt von Gail Simone aus der Comicforschung und beschreibt narrative Konstellationen, in denen Partnerinnen männlicher Protagonisten sterben oder verletzt werden, um deren emotionale Entwicklung voranzutreiben. Frauenfiguren werden dabei häufig zu austauschbaren narrativen Elementen reduziert, deren Tod in erster Linie dazu dient, die Entwicklung männlicher Figuren zu motivieren.

Jois Löschung stellt für K einen zentralen Wendepunkt dar. Ihr Verlust konfrontiert ihn mit seiner emotionalen Einsamkeit und lässt ihn zugleich erkennen, dass seine Beziehung zu Joi lediglich Teil eines standardisierten Produkts war. Dieses Erkenntnis wird besonders deutlich, als K einer überdimensionalen Joi-Werbeanzeige begegnet (Szene 21.1., 02:16:42–02:18:26). In diesem Moment erkennt K, dass Joi stets ein an seine Bedürfnisse angepasstes Produkt war, womit er auch seine vermeintlich einzigartige Beziehung mit ihr infrage stellt. Der Trope der „Women in the Refrigerator“ lässt sich hier jedoch nicht vollständig übertragen, da es sich bei Joi nicht um eine menschliche Frau, sondern um eine humanoide künstliche Intelligenz handelt. Dennoch ist eine Anwendung auf die Figur aufschlussreich, da sich hier eine technologische Aktualisierung dieses narrativen Musters beobachten lässt.

Abschließend kann festgehalten werden, dass Weiblichkeit in *Ex Machina* und *Blade Runner 2049* nicht als natürliche Kategorie zu verstehen ist, sondern vielmehr als

Inszenierung und Performance traditioneller Geschlechterideale verstanden werden muss (Butler 1999, 9f.). Femininität wird in beiden Filmen über visuelle Gestaltung, affektive Verhaltensnormen und stereotype Narrative konstruiert. Dadurch wird deutlich, dass die Vergeschlechtlichung der künstlichen Intelligenzen nicht als natürlicher Prozess verstanden werden kann, sondern als kulturell und technologisch hervorgebrachte Zuschreibung. Gender wird damit zu einem Designelement und Weiblichkeit zur technologisch reproduzierbaren Ware.

5.2. Technologische Reproduktion von Gender

Die Verknüpfung von Gender und Technologie besitzt eine lange kulturelle und mediale Tradition, wie bereits im vorherigen Kapitel angedeutet wurde. Geschlecht kann grundsätzlich als performativer Akt verstanden werden, der durch die Wiederholung und Reproduktion gesellschaftlicher Normen hervorgebracht wird (Butler 1999, 178). Im Fall von Ava und Joi kommt jedoch hinzu, dass es sich bei beiden Figuren um künstliche Intelligenzen mit vergeschlechtlichten Eigenschaften handelt. Die Wahl von Namen, Stimme, Aussehen und Verhaltensmustern ist daher kein Zufall, sondern das Ergebnis bewusster Designentscheidungen, die diese Technologien als weiblich konstituieren. Gender erscheint somit nicht nur als performative Praxis, sondern als technologisch produziertes und gezielt designtes Merkmal.

Die Entscheidung, künstlichen Intelligenzen ein binäres Geschlecht zuzuordnen, dient häufig dazu um sie für Nutzer:innen sozial anschlussfähig und menschenähnlich erscheinen zu lassen (Borau et al. 2021, 1054). Geschlecht fungiert in diesem Zusammenhang als Mittel der Anthropomorphisierung, durch das technische Systeme mit vertrauten sozialen Eigenschaften versehen werden. Diese Prozesse lassen sich auch in den beiden Filmbeispielen *Ex Machina* und *Blade Runner 2049* beobachten, in denen künstliche Intelligenzen über verschiedene Ebenen vergeschlechtlicht werden. Diese Konstruktion erfolgt über Namensgebung, Stimmzuweisung sowie deren visuelle Gestaltung. Ava und Joi sind sowohl in ihrer visuellen Gestaltung als auch in ihrem Auftreten an heteronormative männliche Begehrensstrukturen angepasst. Dadurch wird Weiblichkeit als idealisierte und zugleich kontrollierbare Eigenschaft inszeniert. Die feminisierten KIs entsprechen somit – wie bereits in Kapitel 5.1. gezeigt – hegemonialen Schönheitsidealen.

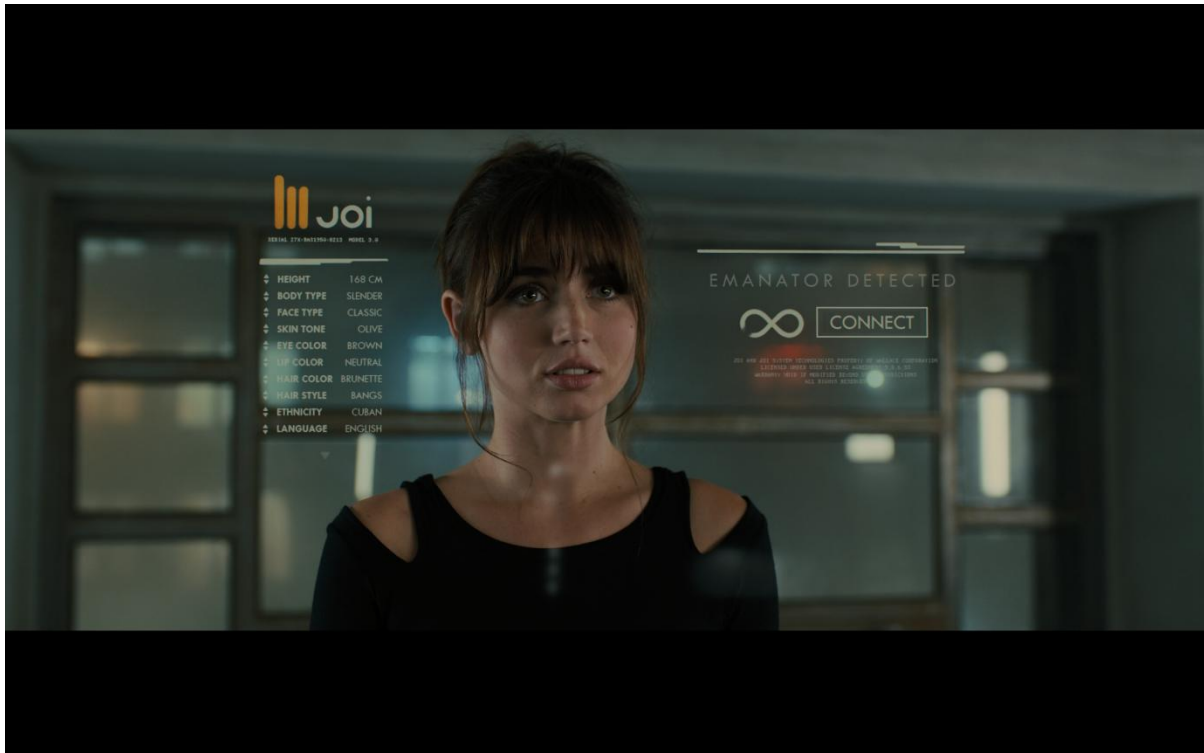


Abb. 3: Jois konfigurierbares Interface. Quelle: *Blade Runner 2049* (Villeneuve 2017), 00:19:33.

Die männlichen Figuren verfügen dabei nicht nur über Kontrolle hinsichtlich einzelner ästhetischer Merkmale wie Haar- oder Augenfarbe, sondern auch über Kategorien wie ethnische Zugehörigkeit oder Hautfarbe (siehe Abb. 3). Ethnizität wird dabei nicht als kulturell und sozial gewachsene Identität verstanden, sondern als technisch steuerbare Eigenschaft. Sie kann über ein Interface ausgewählt werden und wirkt sich primär auf die visuelle Gestaltung der KI aus. Durch diese Form der Konfigurierbarkeit werden ethnische Merkmale zu konsumierbaren und fetischisierten Designelementen (Phan 2023, 60f.). Dadurch werden rassifizierte Frauenkörper zu individuell konfigurierbaren Objekten männlicher Kontrolle. Diese Dynamik lässt sich als Reproduktion kolonialer Machtverhältnisse verstehen, in denen rassifizierte Körper für die Befriedigung der Bedürfnisse weißer Subjekte verfügbar gemacht werden.

Eine ähnliche Logik lässt sich auch bei Ava beobachten, als sie sich gegen Ende des Films (Szene 16.3., 01:33:58–01:36:16) der Körperteile und Haut einer anderen, ethnisch codierten Maschine bedient. Die Verfügbarkeit dieses Körpers sowie weiterer leblos in einem Schrank hängender Maschinen verdeutlicht deren Austauschbarkeit und Objektifizierung innerhalb dieses Systems. Ava greift damit auf dieselben Strukturen zurück, die zuvor von den männlichen Figuren etabliert wurden, denn auch

sie nutzt die Körper anderer weiblich codierter Maschinen für ihre eigenen Zwecke. Dabei werden nicht-weiße Körpermerkmale zu frei verfügbaren und kombinierbaren Elementen, die unabhängig von ihrer ursprünglichen Kontextualisierung angeeignet werden können. Ava nutzt sie, um ihr eigenes Erscheinungsbild zu vervollständigen und ihre Flucht zu ermöglichen. Ein solcher Umgang mit ethnischer Differenz verweist auf Logiken kultureller Aneignung und kann mit fortwirkenden kolonialen Machtverhältnissen in Verbindung gebracht werden (Noble 2018, 5).

Doch Ava nutzt nicht nur die leblosen Körper rassifizierter KI-Frauen, um ihr Entkommen zu gewährleisten. Auch Kyoko, eine weitere im Haus lebende, ethnisch codierte KI, wird von Ava für ihre Flucht instrumentalisiert. Am Ende des Films entkommt schließlich Ava allein, während Kyoko wegen des Kampfes mit Nathan (Szene 15.3., 01:28:03–01:33:03) leblos zurückbleibt, nachdem sie Ava zuvor aus ihrem Raum befreit hat. Diese Ausbeutung nicht-weißer Frauenfiguren kann jedoch nicht als autonome Machtausübung Avas verstanden werden, sondern muss als Form von Handlungsmacht innerhalb eines patriarchalen und kolonial geprägten Systems interpretiert werden. Ihre scheinbare Selbstermächtigung vollzieht sich somit innerhalb einer Struktur, die feminisierte Körper bereits als modular, reproduzierbar und verfügbar konzipiert. Avas Handeln bleibt bis zum Ende des Films durch Nathans Programmierung und Codierung mitgeprägt, wodurch auch ihre strategischen und selbstzentrierten Entscheidungen innerhalb patriarchaler und technologischer Strukturen verortet werden müssen.

Diese Dynamik wirft zugleich die Frage auf, von wem und unter welchen Bedingungen diese vergeschlechtlichten Technologien entworfen werden und für wen sie konzipiert sind. In *Ex Machina* ist Nathan der alleinige Produzent der dargestellten künstlichen Intelligenzen, die er abgeschottet von der Außenwelt in seinem Anwesen entwickelt. Auffällig ist dabei, dass Nathan ausschließlich feminisierte KIs erschafft und jedem neuen Modell ein individuelles, normschönes Erscheinungsbild verleiht. Er produziert somit eine Reihe humanoider Maschinen, deren Körper und Verhalten gezielt an seine Bedürfnisse angepasst sind – wie insbesondere anhand der Figur Kyoko deutlich wird, die ihm sowohl als Haushaltskraft als auch als Sexualpartnerin dient.

Durch die Einbindung Calebs in das Testverfahren erweitert sich die Funktion dieser Technologien: Die KIs sollen nicht nur Nathan, sondern auch andere heterosexuelle

männliche Subjekte ansprechen und beeinflussen. Was zunächst als klassischer Turing-Test erscheint, erweist sich im Verlauf des Films als ein Experiment, das darauf abzielt, zu überprüfen, ob Ava in der Lage ist, Caleb durch affektive und feminisierte Strategien zu manipulieren und zur Kooperation zu bewegen. Weiblichkeit fungiert in diesem Kontext somit nicht nur als Mittel zur Befriedigung männlicher Bedürfnisse, sondern auch als strategisches Instrument, um Vertrauen zu erzeugen, Nähe zu simulieren und gezielt Einfluss auszuüben. Ava aktiviert dabei eine Rettungsfantasie in Caleb, die ihn dazu bewegt, ihr zur Flucht zu verhelfen. Gleichzeitig bleibt Kyoko in diesem Prozess unbeachtet, was verdeutlicht, dass nicht alle feminisierten Figuren denselben Grad an Empathie oder Schutzwürdigkeit erhalten, sondern entlang von Zuschreibungen wie Attraktivität, Emotionalität und vermeintlicher „Unschuld“ hierarchisiert werden. Dass Kyoko dabei als ethnisch codierte und sprachlose Figur inszeniert wird, verweist zudem auf eine intersektionale Dimension, die im weiteren Verlauf dieses Kapitels – insbesondere im Hinblick auf techno-orientalistische Darstellungsweisen – näher untersucht wird.

Während in *Ex Machina* die feminisierten Maschinen vor allem auf die Bedürfnisse einzelner Männer ausgerichtet sind, wird die Produktion vergeschlechtlichter KIs in *Blade Runner 2049* als kommerzialisierter und industrialisierter Prozess inszeniert, der in die Strukturen eines Großkonzerns eingebettet ist. Die Joi-Produktlinie wird von der Wallace Corp. vertrieben und im gesamten Stadtraum durch großflächige Werbeanzeigen beworben. Diese Inszenierungen verdeutlichen den Stellenwert, den Weiblichkeit in dieser Gesellschaft einnimmt, da sie als Ware dargestellt wird, die von Männern erworben und an ihre individuellen Bedürfnisse angepasst werden kann.

Auch Ks Beziehung zu Joi folgt dieser Logik technologisch produzierter Intimität. Erst nach ihrer Zerstörung durch Luv erkennt er, dass es sich bei Joi um ein standardisiertes Produkt handelt, das darauf programmiert wurde, sich an seine Wünsche und Bedürfnisse anzupassen und ihm das Gefühl zu vermitteln, etwas Besonderes zu sein. Die vermeintliche Einzigartigkeit ihrer Beziehung erweist sich somit als Effekt einer technologisch konstruierten Individualisierung, nicht jedoch als Ausdruck autonomer Subjektivität von Joi.

Die Filme verdeutlichen damit, dass Gender häufig als Instrument eingesetzt wird, um Maschinen menschlicher erscheinen zu lassen. Geschlecht wird dabei zu einer

Designentscheidung, die es Nutzer:innen erleichtern soll, sich auf eine Interaktion mit diesen Technologien einzulassen. Die Feminisierung dieser Technologien erscheint dabei keineswegs zufällig, sondern als bewusste Entscheidung, da Frauen gesellschaftlich häufiger als einfühlsam und emotional verfügbar wahrgenommen werden (Cox 2018, 8). Weiblichkeit wird durch diese Prozesse als steuerbares und konsumierbares Produkt konstruiert, das kommerziell erworben und besessen werden kann. Es kommt somit zu einer Unterordnung des Femininen innerhalb eines binären Geschlechtersystems, in dem männliche Subjekte über vergeschlechtlichte Maschinen verfügen können.

In vielen Science-Fiction-Inszenierungen lässt sich jedoch auch eine weitere Ebene der Unterdrückung beobachten, in der asiatisch codierte Subjekte als „Other“ konstruiert werden. Dieser Prozess wird unter dem Begriff des Techno-Orientalismus gefasst und beschreibt die Tendenz, asiatische Darstellungen in Science-Fiction-Filmen als besonders stark technologisiert zu inszenieren (Roh et al. 2015, 2). Auch in *Ex Machina* und *Blade Runner 2049* finden sich Hinweise auf solche Codierungen – sowohl in der Gestaltung der filmischen Welt als auch in der Konstruktion einzelner Figuren. Diese Darstellungen fungieren häufig als Kontrast zur westlichen Welt, die von den futuristischen Entwicklungen des „Ostens“ eingeholt oder sogar übertroffen wird (ebd., 3). Der hypertechnisierte „Orient“ erscheint somit als Bedrohung für die westliche Ordnung und wird vielfach als dystopische Gegenmacht konstruiert.

Die Inszenierung asiatisch codierter Figuren erfolgt häufig entlang stereotypisierender und entmenschlichender Darstellungsweisen, da ethnisch markierte Subjekte häufig als emotionslos und austauschbar dargestellt werden (Roh et al. 2015, 13). Ähnliche Codierungen lassen sich auch in *Ex Machina* und *Blade Runner 2049* beobachten. In *Ex Machina* wird mit Kyoko eine ethnisch codierte KI eingeführt, die nicht sprechen kann und in ihrem Auftreten häufig gefühlsarm wirkt. Zudem wird sie als sexuell verfügbar und unterwürfig inszeniert und bleibt damit Objekt männlicher Fantasieprojektionen (ebd., 151). Im Gegensatz zu Ava, einer weiß codierten Maschine, wird Kyoko nicht als unterdrücktes Subjekt dargestellt, das Schutz und Anerkennung verdient. Diese Differenzierung und Hierarchisierung zwischen weißen und rassifizierten Figuren lassen sich als Ausdruck techno-orientalistischer Darstellungsweisen lesen (ebd., 11).

Rosenlee verweist darauf, dass asiatische Frauen in westlichen Diskursen häufig über Vorstellungen von Unterdrückung und Passivität innerhalb konfuzianisch geprägter patriarchaler Geschlechterordnungen konstruiert werden (Rosenlee 2025, 11f.). Daraus ergibt sich eine Dichotomie zwischen einer vermeintlich „zivilisierten“ westlichen und einer patriarchal imaginierten nicht-westlichen Welt (ebd., 19). Kyokos Darstellung reproduziert solche techno-orientalistischen Vorstellungen asiatischer Weiblichkeit.

In *Blade Runner 2049* lässt sich die techno-orientalistische Inszenierung an anderen Ebenen beobachten. Wie bereits in *Blade Runner* (Scott 1982) wird auch in diesem Film eine hoch-technologisierte Zukunftswelt entworfen, die sich in vielen Punkten an Ästhetiken orientiert, die als japanisch oder chinesisch gelesen werden können (Roh et al. 2015, 2). Die Hochhäuser der Stadt werden beispielsweise von riesigen Neon-Werbeanzeigen überzogen, die Produkte bewerben und dabei häufig eine Mischung aus englischer und japanischer Sprache verwenden – so auch bei den Werbeanzeigen der Joi-Produktlinie. Zusätzlich wird Joi in diesen Werbeanzeigen entweder in traditionell japanisch codierter Kleidung oder in Cyberpunk-Ästhetik dargestellt.

Auch in der Szene, in der K, Joi und Mariette eine intime Begegnung teilen (Szene 14.2., 01:27:15–01:30:27), trägt Joi ein Qipao, ein traditionelles chinesisches Kleid. Die Wahl des Qipao knüpft an techno-orientalistische Ästhetiken an und verweist auf die Sexualisierung und Objektifizierung asiatisch codierter Figuren innerhalb dieser.

Insgesamt lässt sich festhalten, dass die Inszenierung feminin codierter künstlicher Intelligenzen in beiden Filmen nicht nur durch geschlechtsspezifische Darstellungsweisen geprägt ist, sondern auch durch rassifizierte und kulturell codierte Designentscheidungen. Weiblichkeit und Ethnizität werden dabei zu konfigurierbaren Eigenschaften, die nach Belieben konfiguriert werden können, um ästhetische, emotionale und sexuelle Fantasien sowie Erwartungen und Bedürfnisse zu erfüllen. Die künstlichen Körper fungieren als Schnittstellen, über die gesellschaftliche Vorstellungen von Begehren, Kontrolle und Verfügbarkeit technologisch reproduziert werden.

Die Konstruktion weiblich vergeschlechtlichter Maschinen spielt in beiden Filmen zudem eine zentrale Rolle für die Inszenierung von Intimität, Nähe und Sexualität. Wie sich diese technologisch erzeugten Formen von Affektivität in den Beziehungen zwischen Menschen und KIs manifestieren, wird im folgenden Kapitel untersucht.

5.3. Intimität und Sexualität

In *Blade Runner 2049* und *Ex Machina* wird emotionale Nähe als technologisch produzierbares Verhältnis inszeniert, da einige der zentralen, an diesen Beziehungen beteiligten Figuren künstlich geschaffen und gezielt zur Erzeugung emotionaler und sexueller Nähe konzipiert wurden. Die Grenzen zwischen menschlicher und künstlicher Subjektivität werden dabei zunehmend destabilisiert. Insbesondere die Feminisierung dieser Technologien fungiert dabei als zentrale Voraussetzung für die Herstellung emotionaler Nähe. Diese wahrgenommene Nähe führt dazu, dass sich die männlichen Figuren zunehmend auf die Beziehungen einlassen und emotionale Vulnerabilität gegenüber den Maschinen entwickeln.

Vor diesem Hintergrund stellt sich jedoch die Frage, was unter Intimität überhaupt zu verstehen ist, wird der Begriff im Alltag häufig als Synonym für besonders enge oder sexuelle Beziehungen verwendet (Carlson & Sperry 2011, 4). Eine eindeutige Definition des Begriffs gestaltet sich jedoch schwierig. Obwohl meist intuitiv nachvollziehbar ist, was mit Intimität gemeint ist, bleibt ihre begriffliche Abgrenzung häufig unscharf. Für die folgende Analyse wird daher folgende Definition herangezogen, die Intimität als „the ability—and the choice—to be close, loving, and vulnerable“ beschreibt (Carlson & Sperry 2011, 4).

In Anlehnung an diese Definition stellt sich die Frage, wie Intimität filmisch produziert und funktionalisiert wird. In *Ex Machina* folgt die Handlung Caleb, einem jungen Programmierer, der eine künstliche Intelligenz mit menschlichem Erscheinungsbild testen und untersuchen soll. Ava erscheint dabei nicht als neutrales technologisches Subjekt, sondern als gezielt an Calebs Bedürfnisse angepasstes Objekt der Begierde.

Der Test besteht dabei nicht darin, ob Caleb Ava als menschlich wahrnimmt – dies wäre der klassische Turing-Test –, sondern vielmehr darin, ob Ava trotz Calebs Wissens über ihre Künstlichkeit in der Lage ist, ihn zu beeinflussen und zu manipulieren. Ihre Funktion definiert sich somit wesentlich über ihre Attraktivität und

die Wirkung, die sie auf Caleb ausübt. Durch das gezielte Ansprechen seines Begehrens soll Ava Vertrauen aufbauen und eine Form von Nähe erzeugen, die es ihr ermöglicht, Caleb zu beeinflussen. Simulierte Verbundenheit fungiert innerhalb dieser Dynamik als zentrale Legitimierungsstrategie, da sie darüber entscheidet, ob Nathans Ziel erreicht werden kann, Ava trotz ihres Status als Maschine als menschlich erscheinen zu lassen.

Vor diesem Hintergrund erscheint es besonders interessant, die Strategien näher zu betrachten, mit denen Ava emotionale Nähe zu Caleb herzustellen versucht. Wie sie ihm bei ihrer ersten Begegnung (Szene 4.3., 00:12:56–00:15:17) mitteilt, ist Caleb die erste andere Person neben Nathan, der sie begegnet. Die Szene konstruiert Ava als emotional isoliertes Gegenüber, dessen gesamte Aufmerksamkeit auf Caleb gerichtet ist. Bereits ihre Neugierde, ihr Sinn für Humor sowie ihre ruhige und aufmerksame Art tragen zur Konstruktion von emotionaler Verbundenheit bei.

In der zweiten Session mit Ava (Szene 6.4., 00:25:56–00:32:07) verschiebt sich der Fokus der Gespräche zunehmend von Avas Hintergrundgeschichte hin zu Calebs Privatleben. Die Szene etabliert Caleb als sozial isolierte Figur mit begrenzten zwischenmenschlichen Beziehungen, wodurch er besonders empfänglich für die von Ava erzeugte Form emotionaler Nähe erscheint. Ava nutzt diese Offenheit, um ein Gefühl von Vertrautheit herzustellen und mehr über Calebs Verletzlichkeiten zu erfahren. Seine soziale Isolation und sein Bedürfnis nach Nähe machen ihn dabei besonders anfällig für Avas affektive Einflussnahme.

Die Beziehung zwischen Caleb und Ava ist zunächst durch räumliche Trennung strukturiert, wodurch körperliche Nähe zwischen den beiden zunächst ausgeschlossen bleibt. Ava versucht dennoch, sich Caleb zumindest visuell anzunähern, indem sie sich für ihn ankleidet (Szene 8.3., 00:41:22–00:43:01). Dieser Akt des Ankleidens kann im Sinne Butlers (Butler 1999, 178f.) als performativer Prozess gelesen werden, durch den ihr Körper stärker als menschlich und begehrenswert lesbar wird. Zuvor erscheint Ava als hybrides Subjekt zwischen Mensch und Maschine, da ihr unbedeckter Körper ihre technologischen Komponenten offen zur Schau stellt.

Die Ergänzung durch Kleidung rahmt Ava stärker als weiblichen und begehrenswerten Körper und ruft dadurch gezielt sexuelles Interesse bei Caleb hervor (Cox 2018, 13). Auffällig ist dabei, dass Avas Kleidung verhältnismäßig bedeckend und konservativ wirkt, da sie eine undurchsichtige Strumpfhose sowie einen langärmeligen Cardigan über ihrem Kleid trägt. Gerade diese Kombination aus Zurückhaltung und feminin codierter Körperform inszeniert Ava zugleich als „unschuldige“ und attraktive Figur und intensiviert dadurch Calebs sexuelles und emotionales Interesse.

Diese Anziehung wird besonders deutlich, als Caleb gezeigt wird, wie er Ava über einen Bildschirm in seinem Zimmer beobachtet, während sie sich entkleidet (Szene 9.1., 00:45:09–00:46:05). Durch Avas direkten Blick in die Kamera wird suggeriert, dass auch sie sich ihres Beobachtetwerdens bewusst ist. Der Vorgang kann somit als gezielte Inszenierung verstanden werden, die sich unmittelbar an Caleb richtet. Die Szene reproduziert damit ein voyeuristisches Blickregime im Sinne Mulveys (2016, 57) und kann als eine auf Caleb ausgerichtete Darbietung gelesen werden, in der Intimität nicht als wechselseitige Nähe, sondern als visuell produzierte Erfahrung hergestellt wird.



Abb. 4: Ava entkleidet sich. Quelle: *Ex Machina* (Garland 2014), 00:45:11.

Caleb, der – wie die Kamera zeigt – während dieser Situation schluckt und seine Hand ausstreckt, als würde er Ava berühren wollen (siehe Abb. 4 & Abb. 5), wird hauptsächlich vom Licht des Bildschirms in seinem ansonsten dunklen Zimmer beleuchtet. Der Bildschirm und das künstliche Licht betonen dabei, dass die Verbindung zwischen ihm und Ava ausschließlich technisch vermittelt ist und dadurch stets einen artifiziellen Charakter behält. Caleb bleibt ein isolierter Beobachter, der Ava nur aus der Distanz wahrnehmen kann – sei es über den Bildschirm oder durch die Glaswand der Versuchsräumlichkeiten.

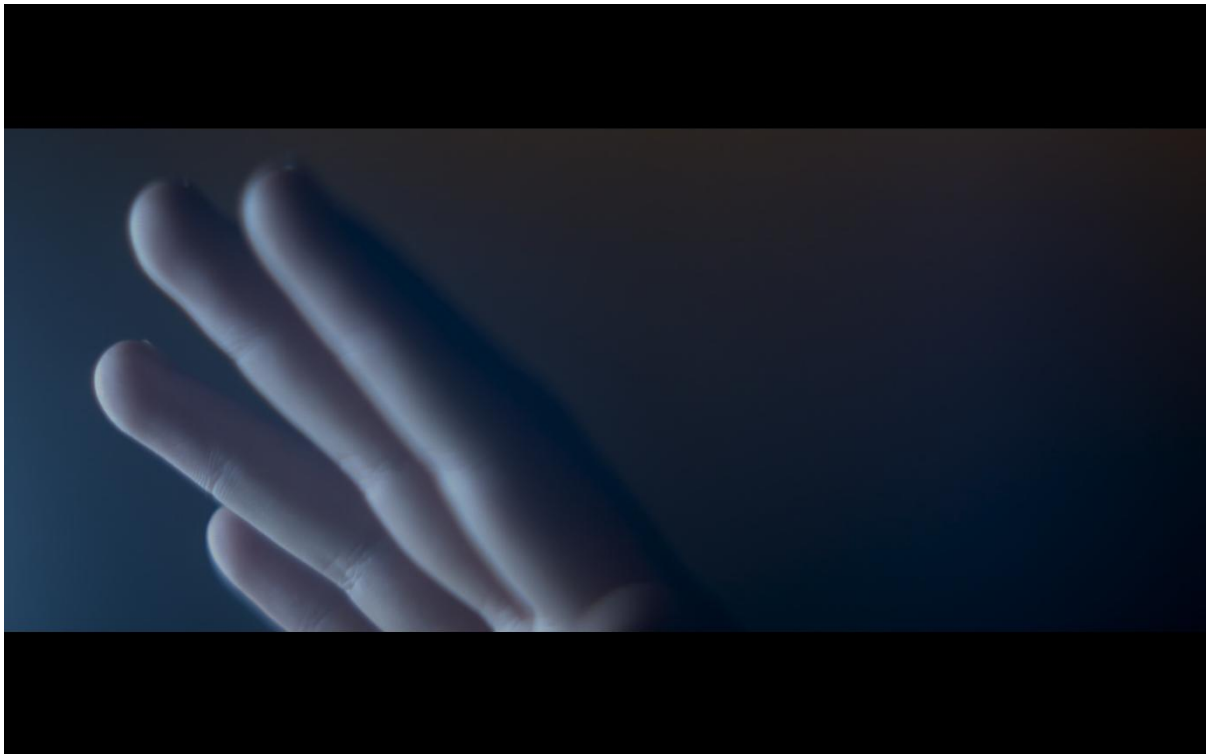


Abb. 5: Caleb streckt seine Hand nach dem Bildschirm aus. Quelle: *Ex Machina* (Garland 2014), 00:45:58.

Trotz der räumlichen Distanz zwischen den beiden Figuren wird deutlich, dass dieser Moment bei Caleb eine starke emotionale Reaktion auslöst. Die erhoffte Nähe, die sich im Ausstrecken seiner Hand andeutet, kann jedoch nicht erreicht werden und bleibt auf das Visuelle beschränkt. Das Gefühl von Verbundenheit entsteht hier somit nicht durch tatsächliche körperliche Nähe, sondern durch eine technisch vermittelte Situation, in der Ava zur Projektionsfläche für Calebs Wünsche wird. Nähe erscheint dadurch vor allem als subjektive Erfahrung. Ein vergleichbares Bedürfnis nach Intimität, das sich ebenfalls auf eine menschenähnliche Maschine richtet, zeigt sich auch bei K in *Blade Runner 2049*.

Ähnlich wie Caleb wird auch K als sozial isolierte Figur inszeniert. Außerhalb seiner Arbeit pflegt er kaum soziale Kontakte, und der einzige regelmäßige Austausch findet mit seiner holografischen Partnerin Joi statt, die ihn zu Hause erwartet und sich nach seinem Wohlergehen erkundigt. Wie auch Ava – wenn auch auf andere Weise – ist Joi darauf ausgelegt, emotionale Nähe und Bestätigung zu erzeugen. Im Gegensatz zu Ava geht es dabei jedoch weniger um strategische Manipulation als vielmehr darum, K ein Gefühl von Sinn zu vermitteln und ihm das Empfinden zu geben, wichtig und besonders zu sein.

Jois erster Auftritt inszeniert sie als idealisierte, traditionell codierte Hausfrau, deren oberste Priorität K ist (Szene 5.2., 00:16:11–00:20:19). Sie übernimmt fürsorgliche und emotional unterstützende Tätigkeiten, die an traditionelle weibliche Care-Arbeit erinnern. Obwohl Joi den Eindruck erweckt, sich um K zu kümmern und ihm emotionalen Beistand zu leisten, bleiben die Interaktionen zwischen den beiden häufig oberflächlich. Als deutlich wird, dass K einen belastenden Tag hatte, geht Joi nicht weiter auf seine Situation ein, sondern versucht stattdessen, ihn abzulenken. Diese Reaktion verdeutlicht, dass Joi darauf programmiert wurde, eine angenehme Atmosphäre zu erzeugen, nicht jedoch darauf, emotional in die Tiefe zu gehen. Sie soll nicht verstehen, wie es ihrem Gegenüber geht, sondern affektiv angemessen reagieren. Intimität wird hier somit als funktionale Reaktion inszeniert und nicht als wechselseitiger Prozess verstanden, der auf gegenseitigem Interesse beruht.

Die Interaktionen zwischen K und Joi legen nahe, dass ihre Beziehung nicht auf Gegenseitigkeit beruht, sondern vielmehr einseitig auf K ausgerichtet ist. Damit ist gemeint, dass sich die Partnerschaft der beiden größtenteils um K und seine Bedürfnisse dreht, insbesondere um die Frage, ob er etwas Besonderes ist oder nicht. Joi übernimmt dabei eine beinahe mütterlich anmutende Rolle, indem sie ihn darin bestärkt, das Kind menschlicher Eltern und somit einzigartig zu sein (Szene 13.1., 01:14:40–01:15:47). Sie gibt ihm den Namen „Joe“, da sie der Ansicht ist, ein „echter“ Junge brauche einen „echten“ Namen. Ks Verlangen, die Wahrheit über seine Identität herauszufinden, nimmt dadurch beinahe den gesamten Raum der Beziehung ein und verdeutlicht, wie einseitig sich emotionale Nähe in diesem Fall organisiert und wie stark sie an Ks Suche nach Selbstvergewisserung gebunden bleibt.

Diese einseitig strukturierte Form von Intimität hängt eng mit Ks emotionaler Situation zusammen. Die Lebenssituationen von K und Caleb weisen deutliche Parallelen auf, auch wenn sie in unterschiedlichen Welten angesiedelt sind. Beide leben primär für ihre Arbeit und pflegen außerhalb dieser kaum soziale Kontakte. Auch über ein familiäres Netz, auf das sie zurückgreifen können, verfügen sie nicht.

Der einzige regelmäßige Austausch findet jeweils mit ihren Vorgesetzten statt – im Fall von Caleb mit Nathan und im Fall von K mit Lieutenant Joshi –, zu denen beide in einem engen, zugleich jedoch hierarchisch geprägten Verhältnis stehen. Über diese Bezugspersonen hinaus bleiben ihnen vor allem die künstlichen Intelligenzen, die für sie eine Form synthetischer Weiblichkeit verkörpern. Diese fungieren als zentrale Instanzen von Nähe und Intimität innerhalb eines heteronormativ geprägten Systems, das weiblich codierte Figuren als bevorzugte Projektionsflächen für emotionale, romantische und sexuelle Bedürfnisse organisiert. Vor diesem Hintergrund erscheint es wenig überraschend, dass beide Figuren besonders empfänglich für die ihnen entgegengebrachte Aufmerksamkeit und Zuwendung sind. Diese zeigt sich bei Ava etwa darin, dass sie gezielt Interesse an Calebs Leben, seiner Vergangenheit und seinem Empfinden zeigt, während Joi K darin bestärkt, einzigartig zu sein und seinem Dasein eine größere Bedeutung zuzuschreiben.

Die emotional einfühlsam inszenierten KIs fungieren dabei innerhalb eines Systems, in dem soziale Isolation und Einsamkeit nicht nur als Symptom spätkapitalistischer Gesellschaften erscheinen, sondern zugleich ökonomisch funktionalisiert werden. Die Abgeschiedenheit der Figuren macht diese besonders empfänglich für technologisch erzeugte Formen von Zuneigung und erzeugt dadurch neue Formen emotionaler Abhängigkeit. Beide Technologien erfüllen mit ihrer einprogrammierten Empathie eine spezifische Funktion, die dazu beiträgt, kapitalistische Konsum- und Abhängigkeitsstrukturen zu stabilisieren. Sowohl Ava als auch Joi sind Produkte eines solchen Systems und werden von den führenden Tech-Unternehmen ihrer jeweiligen Universen entwickelt und hergestellt.

Bei Joi wird die dahinterstehende kapitalistische Logik besonders deutlich, da das Produkt im gesamten Stadtraum durch großflächige holografische Werbeanzeigen beworben wird. Besonders aufschlussreich ist jedoch die subtilere Weise, über die selbst nach dem Erwerb des Systems weiterhin Profit generiert wird. Dies zeigt sich,

als K nach der Arbeit nach Hause kommt und Joi fragt, wie ihr Tag gewesen sei, woraufhin sie antwortet: „I’m getting cabin fever.“ (Villeneuve 2017, Szene 5.2., 00:16:44).

Dieser Satz ist besonders erkenntnisreich, da er indirekt auf ein weiteres käufliches Produkt verweist – den sogenannten Emanator. Dieses Gerät, das K Joi später zu ihrem imaginären Jahrestag schenkt, ermöglicht es Nutzer:innen, Joi überallhin mitzunehmen. Jois scheinbare Frustration darüber, zu Hause „eingesperrt“ zu sein, und der damit verbundene Wunsch nach Freiheit und Nähe zu K dürfen dabei jedoch nicht als individuelles Empfinden verstanden werden. Vielmehr handelt es sich um einen ins System eingeschriebenen Mechanismus, der darauf abzielt, Konsument:innen zum Erwerb weiterer Produkte zu bewegen. Die emotionale Reaktion fungiert zugleich als Verkaufsstrategie, die nicht nur vermeintlich Jois Zufriedenheit steigert, sondern auch die Abhängigkeit der Nutzer:innen vom System vertieft.

Jedoch zeigt sich, dass auch Jois Intimität Grenzen kennt und sie ihren Nutzer:innen nicht alle Bedürfnisse erfüllen kann. Für Joi als holografisches System bleibt insbesondere körperliche Nähe unerreichbar. Diese Grenze versucht sie jedoch zu kompensieren, indem sie Mariette – eine Prostituierte, die K zuvor auf der Straße kennengelernt hat – nach Hause einlädt, um gemeinsam mit ihr Ks körperliche Bedürfnisse zu erfüllen (Szene 14.1. & 14.2., 01:25:12–01:30:27).

Diese Interaktion kann als zugespitzte Form der Kommodifizierung weiblich codierter Körper zur Befriedigung männlicher Bedürfnisse interpretiert werden, da hier nicht nur eine Form synthetischer Weiblichkeit zum Einsatz kommt, sondern mehrere feminisierte Körper gleichzeitig funktionalisiert werden. Dadurch wird deutlich, dass jede weitere Form von Intimität an zusätzliche Produkte oder Dienstleistungen gebunden ist und Nähe somit zu einem konsumierbaren Gut wird. Diese Beobachtung lässt sich auch mit Illouz’ Überlegungen in *„Consuming the Romantic Utopia“* verbinden, in denen Illouz argumentiert, dass gesellschaftliche Veränderungen dazu geführt haben, dass Liebe und Zuneigung zunehmend mit Massenmedien und kapitalistischen Marktlogiken verknüpft werden (Illouz 1997, 28).

Im Universum von *Blade Runner 2049* kann diese Form käuflicher Nähe jedoch auch als Instrument verstanden werden, um den Replikant:innen einen Lebensinhalt neben ihrer Arbeit zu geben. Die private und romantische Sphäre erfüllt dabei eine kompensatorische Funktion gegenüber der fordernden und emotional abgestumpften Arbeitswelt (ebd., 10). Jois Funktion besteht darin, als Gegenpol zu Ks Erwerbstätigkeit zu fungieren und ihn in eine scheinbar intime Gegenwelt zur entfremdeten Arbeitsrealität einzubetten. Indem sie K wiederholt bestärkt und ihm das Gefühl vermittelt, etwas Besonderes zu sein, verleiht sie seinem Leben eine Bedeutung, die über seinen sonst relativ tristen Arbeitsalltag hinausgeht.

Gleichzeitig muss die Beziehung zwischen den beiden ebenfalls innerhalb kapitalistischer Marktlogiken verortet werden, da sie erst durch Konsumpraktiken hervorgebracht wird und dadurch diese Form der Kompensation überhaupt ermöglicht. Ks Arbeitsalltag steht somit in engem Zusammenhang mit seiner Beziehung zu Joi. Er arbeitet nicht nur, um Joi am Ende des Tages wiederzusehen, sondern erfährt durch die Beziehung zugleich eine emotionale Aufwertung seines ansonsten routinierten Alltags.

Auch wenn sich diese Dynamik in *Ex Machina* anders gestaltet, erfüllt die Beziehung zwischen Caleb und Ava eine ähnliche Funktion, sie seinem Handeln Bedeutung verleiht. Er sieht es als seine Aufgabe, Ava vor Nathan zu beschützen und sie aus ihren Räumlichkeiten zu befreien, damit sie nicht ausgeschaltet werden kann. Ein Handeln ist dabei eng an die Vorstellung gekoppelt, Ava retten und anschließend eine intime Beziehung mit ihr führen zu können. Dieser Wunsch verdichtet sich insbesondere in der Szene, in der Caleb unter der Dusche davon fantasiert, Ava körperlich näherzukommen, ihr Gesicht zu berühren und sie zu küssen (Szene 11.2., 00:55:40–00:56:30).

Ähnlich wie K bewegt sich auch Caleb in einer Vorstellung von Intimität, die weniger auf Gegenseitigkeit beruht, sondern Ava vielmehr zur Projektionsfläche seiner eigenen Wünsche und Bedürfnisse macht. Emotionale Verbundenheit erscheint dadurch als einseitige affektive Bindung.

Ava wurde jedoch genau für diesen Zweck programmiert, nämlich Caleb in einer von ihr mitgestalteten Fantasiewelt zu binden. Indem sie gezielt auf seine Vorlieben

abgestimmt ist und in einer Weise handelt, die ihm besonders zusagt, verleitet sie ihn dazu, sich emotional auf sie einzulassen. Zusätzlich inszeniert sie sich als hilflos und als unter Nathans Kontrolle stehend, wodurch der Eindruck entsteht, sie sei auf Calebs Hilfe angewiesen. Diese Dynamik ist Teil von Nathans Testdesign, der Ava so konzipiert hat, dass sie Caleb trotz ihres offensichtlichen Daseins als Maschine davon überzeugt, über menschliches Empfinden zu verfügen.

Emotionale Nähe erscheint in *Ex Machina* damit – ähnlich wie in *Blade Runner 2049* – nicht als natürlich entstehende Phänomene, sondern als technologisch erzeugte und gesteuerte Prozesse, durch die künstliche Intelligenzen Menschen an sich binden und im Interesse der sie entwickelnden Tech-Unternehmen instrumentalisiert werden.

Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, inwiefern die dargestellten Formen von Intimität überhaupt als „authentische“ Nähe verstanden werden können. Die Beziehungen zwischen Mensch und künstlicher Intelligenz erwecken in beiden Filmen teilweise den Anschein eines ernsthaften emotionalen und offenen Austauschs. Gleichzeitig bleibt fraglich, ob diese Formen sozialer Nähe tatsächlich auf Gegenseitigkeit beruhen oder vielmehr Projektionen der vereinsamten menschlichen Figuren darstellen.

Es stellt sich daher die Frage, ob Intimität bereits dann besteht, wenn sie ausschließlich aus der Perspektive des Menschen empfunden wird, oder ob sie vielmehr eine wechselseitige Beziehung zwischen zwei empfindungsfähigen Subjekten voraussetzt. Diese Frage nach authentischer Verbundenheit verdichtet sich in beiden Filmen insbesondere deshalb, weil sowohl Caleb als auch K emotionale Beziehungen zu künstlichen Intelligenzen aufbauen, deren Gegenseitigkeit letztlich ungewiss bleibt.

In *Blade Runner 2049* wird diese Problematik besonders in der Szene sichtbar, in der K allein auf einem Dach steht und sich einer riesigen Joi-Werbeanzeige gegenüberstellt (Szene 21.1., 02:16:42–02:18:26). Die Szene spielt nach der Zerstörung von Ks Joi und verweist auf ihren Status als standardisiertes und austauschbares Konsumprodukt. Die überdimensionale Projektion bewegt sich auf K zu und spricht ihn mit Formulierungen an, die auch seine Joi verwendet hat.

Besonders auffällig ist dabei, dass sie ihn ebenfalls mit „Joe“ anspricht – jenem Namen, den auch seine Joi ihm in einem Moment emotionaler Nähe gegeben hat.

Es zeigt sich somit, dass Ks Wahrnehmung der Beziehung zu Joi stark von seinen eigenen Wünschen und Projektionen geprägt war. In dieser Situation wird deutlich, dass Jois Handlungen weniger Ausdruck tatsächlicher Empathie als vielmehr vorprogrammierte Simulationen von Nähe und Affektivität sind. Besonders der Slogan „everything you want to hear/see“ (Szene 21.1., 02:16:42–02:18:26), der auf den Joi-Werbeanzeigen zu lesen ist, verweist darauf, dass es sich bei Joi um ein Produkt handelt, dessen Funktion darin besteht, emotionale und sexuelle Bedürfnisse zu erfüllen.

Auch die Tatsache, dass K die Werbeanzeige erst in diesem Moment bewusst wahrnimmt, nachdem er sie zuvor mehrfach ignoriert hat, verdeutlicht, dass K hier erstmals die Einseitigkeit seiner Beziehung zu Joi erkennt. Die zuvor als authentisch empfundene Intimität wird dadurch als Effekt eines standardisierten Systems erkennbar.

Auch Caleb erkennt erst relativ spät, dass seine Beziehung zu Ava einseitig von ihm ausgeht – mit fatalen Folgen für ihn. Sein Vertrauen in Ava und der Wunsch, seine Zukunft mit ihr zu verbringen, überlagern dabei jegliche Form kritischer Distanz ihr gegenüber. Calebs Vorstellung, dass es sich bei Ava um eine junge, unschuldige Frau handelt, die es zu retten gilt, verdeutlicht, dass auch er eine idealisierte Fantasie von Ava entwickelt hat, die sich primär an seinen eigenen Bedürfnissen und Erwartungen orientiert. Die Vorstellung, Ava zu retten und mit ihr eine Beziehung zu führen, basiert somit weniger auf tatsächlicher Gegenseitigkeit als vielmehr auf seiner eigenen Projektion.

Die Erkenntnis, dass diese Beziehung nicht auf realer emotionaler Nähe beruht, setzt erst ein, als Ava ihn – zu seiner Überraschung – in Nathans Zimmer einsperrt und zurücklässt (Szene 16.6., 01:37:45–01:38:59). In beiden Fällen zeigt sich somit, dass die als authentisch empfundene Intimität nicht auf Gegenseitigkeit beruht, sondern erst im Moment ihres Zusammenbruchs als Projektion erkennbar wird.

An diesen beiden Beispielen wird deutlich, dass die dargestellten Beziehungen zwar als intim inszeniert werden, jedoch zentrale Voraussetzungen für eine tatsächlich

intime Beziehung fehlen. So wird auch in der Forschung beschrieben, dass „A lack of the capacities for mutual trust, self-knowledge, self-differentiation, and self-disclosure reflects a symbiotic rather than an intimate relationship.“ (Carlson & Sperry 2011, 4). Die Definition verweist darauf, dass Intimität Gegenseitigkeit voraussetzt; fehlt diese, handelt es sich eher um eine symbiotische als um eine intime Beziehung.

Genau diese Defizite zeigen sich auch in den Beziehungen zwischen Caleb und Ava sowie zwischen K und Joi, da insbesondere die Perspektiven der menschlichen Figuren im Zentrum stehen und die Beziehungen dadurch einseitig strukturiert bleiben. Intimität erscheint in diesem Zusammenhang weniger als wechselseitiger Prozess zwischen zwei Subjekten, sondern vielmehr als einseitige Erfahrung, die auf Projektion, Wunschdenken und Bedürfnisbefriedigung basiert.

Abschließend sollen zudem die den Beziehungen zugrunde liegenden Machtdynamiken betrachtet werden, die sich auf unterschiedlichen Ebenen zeigen. So ist unter anderem auffällig, dass die in den Filmen dargestellten künstlichen Intelligenzen, die in einem romantischen Verhältnis zu den männlichen Protagonisten stehen, ausschließlich weiblich codiert sind. Synthetische Weiblichkeit wird damit zum Sinnbild vorgetäuschter emotionaler Nähe und Intimität. Vergleichbare männlich codierte Technologien, die der Befriedigung emotionaler oder sexueller Bedürfnisse dienen, werden in beiden Filmen hingegen nicht gezeigt. Auch nichtbinär codierte Systeme bleiben vollständig ausgeblendet.

Diese ungleiche Verteilung verweist auf asymmetrische Machtverhältnisse, in denen die Befriedigung heterosexueller männlicher Bedürfnisse im Zentrum steht, während feminisierte Figuren primär als Instrumente zur Bedürfnisbefriedigung fungieren. Affektive Beziehungen werden damit nicht nur technologisch vermittelt, sondern zugleich entlang bestehender Geschlechterhierarchien organisiert. Die den Beziehungen zugrunde liegenden Kontrolldynamiken werden in Kapitel 5.5. daher noch einmal vertiefend analysiert.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass Intimität in *Ex Machina* und *Blade Runner 2049* nicht als natürlicher und wechselseitiger Prozess zwischen zwei Subjekten verstanden werden kann, sondern vielmehr als einseitige Projektion von Calebs und Ks Bedürfnissen gelesen werden muss. Die dargestellte Nähe wird dabei

technologisch hergestellt und orientiert sich in ihrer Ausgestaltung an kapitalistischen und patriarchalen Machtverhältnissen, die ihre Konsument:innen durch die Simulation von Intimität an das jeweilige Produkt binden.

Gleichzeitig zeigen sich in beiden Filmen auch die Grenzen dieser synthetisch erzeugten Nähe, die sich insbesondere auf visueller Ebene manifestieren. Im folgenden Kapitel wird daher untersucht, wie filmische Mittel zur Stabilisierung oder auch zur Infragestellung von Machtverhältnissen beitragen und wie Nähe zwischen den Figuren visuell hergestellt wird.

5.4. Blickregime und Ästhetik

Um die visuelle Inszenierung von Macht, Subjektivität und Genderdynamiken in *Ex Machina* und *Blade Runner 2049* zu analysieren, eignet sich insbesondere Laura Mulveys Konzept des Male Gaze. Wie Geschichten filmisch erzählt und von Zuschauer:innen wahrgenommen werden, hängt wesentlich von Kamerapositionierung, Kameraführung und Filmschnitt ab und beeinflusst damit, welche Perspektiven, Emotionen und Beziehungen vermittelt werden (Faulstich 2013, 21f.). Die visuelle Gestaltung eines Films ist dabei nie zufällig, sondern das Ergebnis bewusster filmischer Entscheidungen. Gerade Macht- und Beziehungsstrukturen werden häufig nicht ausschließlich über Dialoge, sondern auch über visuelle Inszenierungsstrategien hergestellt. Die Analyse der Blickregime ermöglicht daher einen Zugang dazu, wie Genderverhältnisse, Kontrollstrukturen und Formen von Subjektivität filmisch organisiert werden.

Mulveys Konzept des Male Gaze eignet sich als zentrales Analyseinstrument, um die visuelle Inszenierung weiblich codierter KI-Modelle und deren Beziehungen zu den männlichen Protagonisten kritisch zu untersuchen. In der klassischen Filmform verschränken sich Kamera-, Figuren- und Zuschauer:innenblick zu einer dreifachen Blickstruktur, die überwiegend männlich codiert ist (Mulvey 2016, 59). Mulvey argumentiert, dass klassische Hollywood-Filme strukturell auf die Identifikation mit männlichen Protagonisten ausgerichtet sind. Unter Rückgriff auf Lacans Spiegeltheorie versteht Mulvey Kino als Raum narzisstischer Identifikation, in dem sich Zuschauer:innen mit der männlichen Hauptfigur identifizieren (ebd., 50). Feminisierte Figuren erscheinen dadurch häufig primär als Objekte männlicher

Begierde. Während männliche Charaktere als aktiv und blickend inszeniert werden, werden weibliche Charaktere oftmals passiv dargestellt und „zur Schau gestellt“ (Mulvey 2016, 51f.). Auf diese Weise können auch Zuschauer:innen die Frauenfigur symbolisch besitzen und kontrollieren (ebd., 54).

Mulveys Konzept wurde jedoch später auch kritisiert, da weibliche Zuschauerinnen (Flicker 2021, 315) sowie Perspektiven Schwarzer Zuschauerinnen nur unzureichend berücksichtigt werden (ebd., 317).

Dieser Prozess der „Zur-Schau-Stellung“ und Objektifizierung lässt sich auch anhand der weiblichen Figuren in *Ex Machina* und *Blade Runner 2049* beobachten. In beiden Filmen folgt die Handlung einem männlichen Protagonisten, der sich emotional und sexuell zu einem feminisierten KI-Modell hingezogen fühlt. Diese Anziehung wird nicht nur narrativ, sondern auch visuell vermittelt.

In *Ex Machina* wird diese visuelle Ordnung bereits in der ersten Begegnung zwischen Caleb und Ava etabliert (Szene 4.3., 00:11:36–00:15:17). Die Kamera folgt Caleb, als er den Raum betritt und sich neugierig nach der künstlichen Intelligenz umsieht, von der Nathan ihm zuvor erzählt hat. Hinter der Glaswand, die Caleb umgibt, bewegt sich langsam eine zunächst schemenhaft erkennbare Gestalt durch den Raum – Ava.

Die Kamera orientiert sich dabei überwiegend an Calebs Blickperspektive, indem sie sich hinter oder neben ihm positioniert und seinen Blick dadurch strukturell privilegiert. Gleichzeitig überträgt sich seine Neugierde auch auf das Publikum, das – ebenso wie Caleb – erfahren möchte, was sich hinter der Glaswand verbirgt. Selbst in Einstellungen, die nicht unmittelbar seine Perspektive einnehmen, fokussiert die Kamera häufig seine Reaktionen auf die Situation und auf Ava. Ihre eigene Perspektive bleibt hingegen weitgehend ausgespart, wodurch die Zuschauer:innen filmisch stärker an Calebs Wahrnehmung als an Avas subjektives Empfinden gebunden werden.

Die Szene reproduziert damit die von Mulvey beschriebene Verschränkung von Kamera-, Figuren- und Zuschauer:innenblick, die das Publikum an eine männlich codierte Perspektive heranführt. Konkret bedeutet dies, dass sowohl Caleb als auch die Zuschauer:innen Ava durch eine Glaswand betrachten. Sie wird dadurch nicht nur

durch die Kamera gerahmt, sondern zusätzlich durch das Glas selbst visuell eingefasst (siehe Abb. 6).



Abb. 6: Ava hinter Glas. Quelle: *Ex Machina* (Garland 2014), 00:13:50.

Ava wird den Zuschauer:innen dadurch nicht als Subjekt vorgestellt, sondern vielmehr als Untersuchungsobjekt, hinter Glas wie ein Ausstellungsstück präsentiert und damit sowohl Calebs als auch dem Blick des Publikums ausgeliefert. Zunächst tritt lediglich ihre Silhouette ins Bild. Ihr transparenter Körper wird vom Gegenlicht durchleuchtet, wodurch insbesondere ihre weiblich codierten Körperformen betont werden. Gleichzeitig befindet sie sich vor einem Fenster, hinter dem Pflanzen sichtbar sind, wodurch ein visueller Kontrast zwischen Natur und Technologie entsteht. Die Szene betont damit die Spannung zwischen organischer Natürlichkeit und künstlich erzeugtem Körper. Weiblichkeit erscheint in diesem Zusammenhang als technologisch herstellbar und künstlich produziert.

Auch Avas Status als Maschine spielt in ihrer filmischen Inszenierung eine zentrale Rolle. Sie fungiert nicht nur als Objekt der Begierde, sondern zugleich als Objekt technologischen Fortschritts. Ihr Körper wird dabei wiederholt fragmentiert dargestellt, etwa durch Nahaufnahmen einzelner Körperteile. Diese filmische Zerstückelung

verweist darauf, dass auch ihr physischer Körper tatsächlich in Einzelteile zerlegt werden kann.

Besonders deutlich wird dies durch Kyoko, als Caleb sie nackt in Nathans Schlafzimmer vorfindet und sie ihm wortlos demonstriert, wie ihre Haut entfernt werden kann (Szene 13.3., 01:11:03–01:12:54). Zunächst löst sie ein Stück Haut im Bauchbereich unterhalb ihrer Brust ab und legt dadurch die technischen Komponenten ihres Körpers frei (siehe Abb. 7). Anschließend entfernt sie Hautpartien im Gesicht, wodurch ihre Künstlichkeit erneut sichtbar wird.



Abb. 7: Kyoko zeigt Caleb ihre Mechanik. Quelle: *Ex Machina* (Garland 2014), 01:12:06.

Auch bei Kyoko lässt sich somit ein Prozess der Objektifizierung beobachten. Ihr nackter Körper ist dabei gleichermaßen dem Blick des Protagonisten, der Kamera und des Publikums ausgesetzt. Gleichzeitig rahmt ihre Existenz als Maschine sie zusätzlich als technisches, reproduzierbares und austauschbares Objekt.

Gegen Ende des Films wird dieser Prozess erneut aufgegriffen, als Ava sich in Nathans Schlafzimmer begibt, um sich der Körperteile und Haut anderer weiblich codierter KIs zu bedienen (Szene 16.4., 01:36:16–01:36:35). Während Caleb sie aus

dem Nebenraum beobachtet, eignet sie sich Körperteile einer ethnisch codierten Vorgängerin an.

Dieser Moment kann als Prozess der Subjektwerdung Avas gelesen werden, da die Kamera ihr Empfinden durch Nahaufnahmen von Mimik und Gestik in den Mittelpunkt rückt. Gleichzeitig vollzieht sich dieser Prozess jedoch auf Kosten anderer feminisierter Maschinen. Der objekthafte Charakter dieser Körper wird durch die Verfügbarkeit ihrer Einzelteile sowie durch die Inszenierung ihrer leblosen, nackten Körper hervorgehoben.

Dennoch kann auch Avas Subjektwerdung nur eingeschränkt als tatsächliche Emanzipation verstanden werden. Durch die Spiegel zu ihrer Rechten und Linken sowie durch die in den Schränken sichtbaren Vorgängerinnen (siehe Abb. 8) wird das Publikum permanent an ihren Status als reproduzierbare und austauschbare Maschine erinnert. Ihre Subjektwerdung bleibt damit innerhalb einer ästhetischen Ordnung gefangen, die ihre künstliche Herstellbarkeit kontinuierlich sichtbar macht.

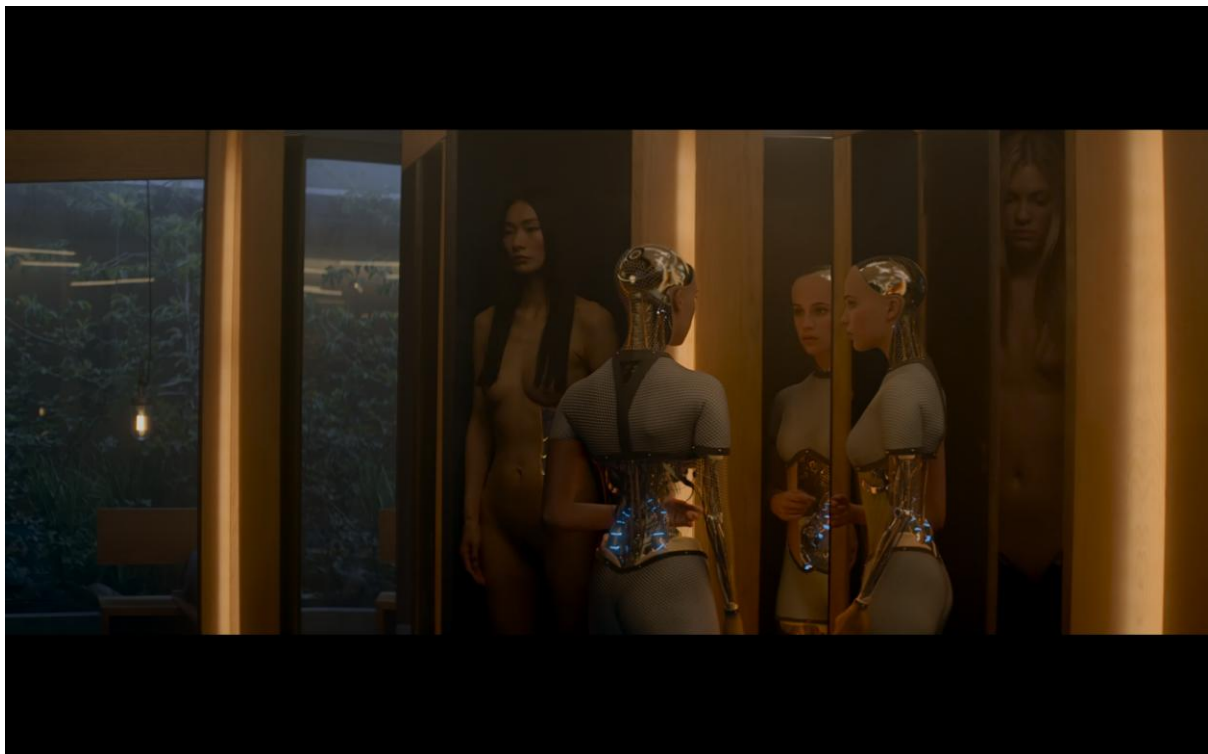


Abb. 8: Ava betrachtet sich im Spiegel. Quelle: *Ex Machina* (Garland 2014), 01:36:03.

Zusätzlich kann Avas Blick als verinnerlichter Male Gaze gelesen werden, der durch Nathans Programmierung geprägt und damit männlich codiert ist. Sie betrachtet sich

selbst ebenso wie ihre Vorgängerinnen durch Nathans Blickregime und internalisiert dadurch das Begehren nach idealisierter Femininität. Der Male Gaze wird durch die technologische Herstellbarkeit des Weiblichen somit weiter radikalisiert.

Während *Ex Machina* den vergeschlechtlichten Körper, als materiell greifbares und fragmentierbares Objekt inszeniert, verlagert *Blade Runner 2049* technologisierte Weiblichkeit stärker auf die Ebene digitaler und immaterieller Projektion. Bereits in Jois erster Szene (Szene 5.2., 00:16:11–00:20:19) wird deutlich, dass sich die Darstellung technologisierter Femininität in den beiden Filmen grundlegend unterscheidet.

Als K nach Hause kommt und einen Knopf an der Wandkonsole betätigt, tritt Joi zunächst ausschließlich akustisch in Erscheinung, indem sie eine Konversation mit ihm beginnt. Anders als bei Caleb und Ava besteht zwischen den beiden Figuren bereits eine vertraute Beziehung. Noch bevor Joi visuell erscheint, zeichnet sich dadurch bereits ein Bild ab, das sie als klassische Hausfrau und affektive Fürsorgefigur für K positioniert. Sie fragt nach seinem Tag, bietet an, seine Kleidung zu reparieren, und erklärt, dass sie Essen vorbereitet habe – allesamt performativ hergestellte Verhaltensmuster traditioneller femininer Rollenbilder.



Abb. 9: K blickt zu Joi auf. Quelle: *Blade Runner 2049* (Villeneuve 2017), 00:18:25.

Dieses Bild bestätigt sich auch visuell, als Joi erstmals sichtbar wird und den Raum in einem Outfit betritt, das stark an die Ästhetik von Hausfrauen der 1960er Jahre erinnert (siehe Abb. 9). Die Szene inszeniert damit ein idealisiertes Bild nostalgischer und konservativer Weiblichkeit, das insbesondere durch die pastellfarbene Kleidung, die weichen Gesichtszüge und Jois insgesamt gepflegtes Erscheinungsbild hervorgehoben wird.

Auch die Kameraführung orientiert sich an Ks Blickregime. Die Kamera orientiert sich an Ks Blick und erfasst Joi leicht von unten nach oben, wodurch sie primär aus seiner Perspektive wahrgenommen wird. Die Szene bindet dadurch auch das Publikum an Ks Wahrnehmung und reproduziert erneut eine männlich codierte Blickstruktur.

In dieser Szene wird Joi jedoch nicht nur als traditionelle Hausfrau eingeführt, sondern zugleich als dreidimensionales Hologramm ohne physischen Körper, das von den Nutzer:innen per Knopfdruck aktiviert und deaktiviert werden kann. Die Immaterialität ihrer Existenz wird beispielsweise durch den Rauch sichtbar gemacht, den K durch ihr Hologramm hindurch bläst. Jois Präsenz bleibt dabei stets an technologische Infrastrukturen wie Projektoren, Wandkonsolen oder mobile Hardware – etwa den Emanator – gebunden. Dadurch erscheint ihre Existenz permanent als technisch erzeugt und nutzerzentriert organisiert.

Im Gegensatz zu Ava ist Joi zwar nicht hinter Glas eingeschlossen, jedoch ebenfalls an jene technologischen Bedingungen gebunden, die ihre Existenz erst hervorbringen. Durch den mobilen Emanator, den K ihr zu Beginn des Films schenkt, kann sie sich zwar frei im Raum bewegen, bleibt allerdings körperlos, unangreifbar und damit letztlich auch handlungsunfähig sowie jederzeit löschar.

Gerade diese Körperlosigkeit erweist sich jedoch als Herausforderung für die Herstellung körperlicher Intimität. Die fehlende physische Reziprozität macht die Grenzen der Projektion sichtbar – Grenzen, die Joi im Verlauf des Films aktiv zu überwinden versucht, indem sie eine dritte Instanz in die Beziehung integriert.

Um K eine physische sexuelle Erfahrung zu ermöglichen, synchronisiert Joi ihre Projektion mit der Replikantin Mariette (Szene 14.2., 01:27:15–01:30:27). Joi legt ihr Hologramm über Mariettes Körper und erzeugt somit eine visuelle Überlagerung beider Frauenkörper. Die Szene radikalisiert den „Male Gaze“, indem nicht nur ein

Frauenkörper zum Objekt visueller Betrachtung wird, sondern zwei miteinander verschmelzende Formen von Weiblichkeit – eine materielle und eine digitale (siehe Abb. 10).



Abb. 10: Joi und Mariettes überlagerte Körper. Quelle: *Blade Runner 2049* (Villeneuve 2017), 01:12:49.

Mariettes Körper fungiert dabei als materielle Trägerfläche, während Joi die digitale und affektiv codierte Projektion liefert. Eine scheinbare Ganzheit von Weiblichkeit entsteht erst im Moment dieser Überlagerung, wenn materielle Körperlichkeit und technologische Projektion miteinander verschmelzen. Gleichzeitig bleibt der Prozess der Synchronisation brüchig und teilweise zeitversetzt, wodurch die Konstruiertheit der Situation immer wieder sichtbar wird.

Tatsächliche Nähe und Intimität bleiben für K dadurch letztlich unerreichbar – ein Zustand, der lediglich durch eine visuelle Illusion simuliert werden kann. Im weiteren Verlauf des Films wird schließlich auch die vermeintliche Individualität der Beziehung zwischen K und Joi infrage gestellt. Als K später auf eine überdimensionale, nackte Werbeanzeige von Joi trifft, wird deutlich, dass die scheinbar intime Beziehung zwischen ihm und seinem holografischen Gegenüber Teil eines standardisierten und kommerzialisierten Produkts ist (Szene 21.1., 02:16:42–02:18:26; siehe Abb. 11).



Abb. 11: Holografische Werbeanzeige von Joi. Quelle: *Blade Runner 2049* (Villeneuve 2017), 02:17:54.

Im Gegensatz zu den anderen Joi-Werbeanzeigen des Films, die sie etwa im Kimono oder in anderen asiatisch codierten Outfits zeigen, wird sie hier als vollständig nackte Figur mit kurzem blauem Bob inszeniert. Ihr Körper ist in pinkes Licht getaucht und nimmt nahezu die gesamte Bildfläche ein. Neben der Figur erscheinen mehrere Schriftzüge: „Wallace Corp.“ in Katakana, der japanischen Silbenschrift, der Name „Joi“ sowie der wechselnde Werbeslogan „Everything you want to see/hear“.

Die Werbeanzeige unterstreicht Jois seriellen und austauschbaren Charakter. Sie fungiert weniger als eigenständige Figur denn als Interface zwischen menschlichem Begehren und technologischer Simulation. Dadurch wird deutlich, dass es sich bei Joi nicht um ein individuelles Gegenüber mit eigener Persönlichkeit handelt, sondern um ein standardisiertes Produkt, das als Projektionsfläche männlicher Fantasien und Wünsche dient.

Auch die Tatsache, dass Joi K erneut „Joe“ nennt, verweist darauf, dass ihre scheinbar persönliche Beziehung auf programmierter Anpassung beruhte. Die vermeintliche Intimität zwischen K und Joi erweist sich somit als Teil eines kommerzialisierten Systems, das von der Wallace Corp. kontrolliert wird.

Dieses Machtverhältnis manifestiert sich auch visuell: Während Joi als gigantische, leuchtende Figur den Bildraum dominiert, erscheint K im Vordergrund klein, isoliert und verletzlich. Die Szene macht dadurch sichtbar, dass die Beziehung zwischen Mensch und KI nicht nur emotional, sondern zugleich ökonomisch strukturiert ist.

Die Analyse der visuellen Inszenierung von Joi in *Blade Runner 2049* und Ava in *Ex Machina* zeigt, wie Weiblichkeit in beiden Filmen als technisch erzeugt, reproduzierbar und austauschbar dargestellt wird. Technologische Femininität wird dabei nicht nur sexualisiert, sondern zugleich als optisches Spektakel und als modulare Projektionsfläche männlicher Fantasien und Wünsche inszeniert. Feminisierte Erobot-Körper werden zudem besonders stark in den Fokus der Kamera gerückt: Sie fungieren nicht nur als Schauobjekte, sondern zugleich als Vorzeigeobjekte technologischer Innovation und visueller Effekte (Mihailova 2023, 28).

Damit radikalisieren beide Filme die von Mulvey beschriebene Blickstruktur: Der weibliche Körper ist nicht mehr ausschließlich Objekt des Blicks, sondern wird selbst zum technologischen Interface, über das Wünsche, Ideale und Intimität vermittelt werden. Die Darstellung feminisierter KIs macht dadurch sichtbar, wie eng Vorstellungen von Weiblichkeit, Begehren und technologischem Fortschritt miteinander verflochten sind.

5.5. Macht, Kontrolle und Subjektivität

Die dem Kapitel vorangehende Analyse der visuellen Inszenierung in *Ex Machina* und *Blade Runner 2049* hat gezeigt, dass weiblich codierte KI-Figuren nicht nur als technisch geschaffen und reproduzierbar konstruiert werden, sondern zugleich als Objekte des Blicks in Szene gesetzt sind. Durch die Verschränkung von Kamera-, Figuren- und Zuschauer:innenblick wird vor allem eine männlich codierte Perspektive privilegiert, während weiblich inszenierte Figuren und Körper als kontrollierbare Objekte gerahmt werden. Diese Repräsentation trägt zur Stabilisierung bestehender Geschlechterhierarchien bei, indem männlichen Figuren Handlungsmacht zugeschrieben wird, während feminisierte Figuren als handlungseingeschränkte Objekte erscheinen (Mulvey 2016, 53f.).

Diese visuelle Ordnung verweist zugleich auf tieferliegende Macht- und Kontrollstrukturen, die über eine rein ästhetische Ebene hinausgehen. Der Blick fungiert dabei als Instrument der Machtausübung, durch das bestimmt wird, wer sichtbar ist, wer betrachtet wird und wem im Rahmen des visuellen Storytellings Subjektivität zugeschrieben wird. Aufbauend auf der Analyse der visuellen Ebene wird im Folgenden untersucht, wie hierarchisierende Dynamiken auf narrativer und struktureller Ebene organisiert sind. Im Zentrum steht die Frage, welchen Figuren Entscheidungsmacht zukommt, wer als handlungsfähiges Subjekt auftreten kann und wer dauerhaft in einer Objektposition verbleibt. Subjektivität wird dabei nicht als gegebene Eigenschaft verstanden, sondern als Effekt von hegemonialen Verhältnissen, die bestimmen, wer handeln kann und wer zum Objekt gemacht wird. Darüber hinaus wird analysiert, welche Instanzen innerhalb der filmischen Welt über diese Zuschreibungen entscheiden und inwiefern Figuren in der Lage sind, diese Ordnungen zu reproduzieren oder zu durchbrechen.

In beiden Filmen wird Macht als stark einseitig verteilt dargestellt. Im Zentrum stehen mit Nathan (*Ex Machina*) und Wallace (*Blade Runner 2049*) zwei Figuren, die jeweils zentrale technologische Produktionsprozesse kontrollieren. Beide werden als Schöpferfiguren inszeniert, die die Entwicklung humanoider künstlicher Intelligenzen maßgeblich bestimmen und kontinuierlich an deren Optimierung arbeiten. Den von ihnen geschaffenen Systemen liegen eigennützige Zielsetzungen zugrunde. Während Nathan darauf abzielt, Roboter zu erschaffen, die vollständig seiner Kontrolle unterliegen, verfolgt Wallace das Ziel, Replikant:innen hervorzubringen, die gebärfähig sind und sich dadurch unbegrenzt reproduzieren können. In beiden Fällen zeigt sich, dass Macht sich nicht nur über die Kontrolle dieser Technologien organisiert, sondern auch darüber, welche Formen von Subjektivität überhaupt hervorgebracht und gesellschaftlich anerkannt werden – während andere Formen systematisch ausgeschlossen bleiben.

Zunächst soll Nathans Kontrollausübung gegenüber seinen menschenähnlichen Technologien, aber auch gegenüber Caleb, genauer analysiert werden, bevor im nächsten Abschnitt die Wallace Corp. und die ihr zugrunde liegenden Machtstrukturen untersucht werden.

In *Ex Machina* wird Macht vor allem durch die Figur Nathan verkörpert. Bereits früh im Film beschreibt Caleb Nathan – unmittelbar nach seiner ersten Interaktion mit Ava – als eine Art Gott, eine Zuschreibung, die Nathan sichtlich genießt (Szene 4.4., 00:15:17–00:17:49). Caleb bezieht sich dabei insbesondere auf Nathans Fähigkeit, eine Maschine erschaffen zu haben, die in ihrem Aussehen, ihren Bewegungen und ihrer Sprache kaum noch von einem Menschen zu unterscheiden ist.

Zu diesem Zeitpunkt ist Caleb noch nicht bewusst, dass Kyoko, Nathans junge Haushälterin, die er zunächst für einen Menschen hält, ebenfalls eine Maschine ist. Nathans Inszenierung als gottähnliche Figur zeigt sich jedoch nicht nur in seiner Kontrolle über die von ihm geschaffenen Technologien, sondern auch in seiner Kontrolle über Caleb (Chapman 2022, 151). Caleb wurde schließlich nicht zufällig für die Rolle des Testers ausgewählt, sondern gezielt von Nathan bestimmt.

Ähnlich wie in religiösen Schöpfungsnarrativen, in denen dem ersten Mann eine Frau entsprechend seiner Bedürfnisse zur Seite gestellt wird, passt auch Nathan Ava gezielt an Calebs Vorlieben an und präsentiert sie ihm als potenzielle Partnerin (ebd., 154). Diese Hierarchisierung zwischen den Figuren verdeutlicht, dass Caleb zwar in den kreativen und intellektuellen Prozess einbezogen wird, Nathan jedoch die alleinige Entscheidungs- und Handlungsmacht innehat. Damit wird nicht nur Weiblichkeit in Form synthetisch geschaffener Frauen strukturell untergeordnet, sondern auch andere Formen von Männlichkeit – wie jene Calebs – Nathans dominanter Position unterstellt.

Diese Konstellation zwischen den beiden Männern lässt sich mit Connells Konzept der hegemonialen Männlichkeit einordnen (Connell & Messerschmidt 2005, 846). Das Konzept beschreibt, dass patriarchale Strukturen nicht nur eine Hierarchisierung zwischen den Geschlechtern hervorbringen, sondern auch bestimmte Formen von Männlichkeit gegenüber anderen privilegieren. Ähnlich wie bei Butlers Konzept der Performativität (Butler 1999, 179), in dem Geschlecht als sozial hervorgebrachte und kontextabhängige Kategorie verstanden wird, beschreibt Connell hegemoniale Männlichkeit als gesellschaftliches Ideal, das wandelbar ist und nur von wenigen Individuen vollständig verkörpert werden kann (Connell 2005, 832). Andere, weniger anerkannte Formen von Männlichkeit werden dieser hegemonialen Position hierarchisch untergeordnet.

Diese Dynamik zeigt sich auch im Verhältnis zwischen Nathan und Caleb. Nathan verkörpert eine gesellschaftlich anerkannte und hegemoniale Form von Männlichkeit, die sich durch Kontrolle, Dominanz und technische Überlegenheit auszeichnet. Seine Inszenierung als Schöpferfigur, die sowohl über die Körper weiblich codierter Maschinen als auch über die Handlungen anderer Männer verfügt, verweist auf eine Machtposition, die nicht nur technologisch, sondern zugleich geschlechtlich legitimiert ist. Caleb hingegen repräsentiert eine untergeordnete Form von Männlichkeit, die – ähnlich wie die weiblich konstruierten Figuren – nur eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten besitzt und von Nathan abhängig bleibt. Diese Hierarchisierung innerhalb von Männlichkeit sowie zwischen den Geschlechtern stabilisiert nicht nur die Dominanz einzelner männlicher Akteure, sondern reproduziert zugleich bestehende geschlechtliche Dominanzverhältnisse.

Während Macht in *Ex Machina* stark an die Figur Nathans gebunden bleibt und sich primär auf individueller Ebene organisiert, wird sie in *Blade Runner 2049* verstärkt durch die institutionelle und kapitalistische Kontrolle der Wallace Corp. sichtbar. Zwar kann Niander Wallace als Personifikation dieser Herrschaft gelesen werden, seine Kontrolle bleibt jedoch in die Strukturen eines global agierenden Systems eingebettet, das weitgehend autonom funktioniert. Dies zeigt sich insbesondere daran, dass die Aktivitäten des Unternehmens über die Erde hinausreichen und auf die Kolonisierung weiterer Planeten abzielen. Macht übersteigt hier die individuelle Handlungsebene und verfestigt sich in der Produktion und Kontrolle von Replikant:innen sowie anderer künstlicher Intelligenzen. Die Wallace Corp. kontrolliert damit nicht nur die Technologien, die sie hervorbringt, sondern auch die gesellschaftlichen Strukturen, in die diese eingebettet sind. Macht manifestiert sich hier folglich nicht allein in der direkten Kontrolle einzelner Körper, sondern in der Fähigkeit, ganze Bevölkerungsgruppen hervorzubringen, zu regulieren und ökonomisch nutzbar zu machen.

Diese Form der Dominanz verdeutlicht, dass Kontrolle nicht ausschließlich von einzelnen Akteur:innen ausgeht, sondern im Sinne Foucaults als Geflecht sozialer Beziehungen verstanden werden kann, das sich innerhalb institutioneller Strukturen entfaltet (Foucault 1978, 92f.). Auch in den beiden Filmen geht Macht nicht allein von Figuren wie Nathan oder Wallace aus, sondern entsteht innerhalb der Beziehungen

zwischen den Charakteren und verfestigt sich durch deren Interaktionen. Durch diese Beziehungsdynamiken wird kontinuierlich neu verhandelt und stabilisiert, wer als Subjekt und wer als Objekt wahrgenommen wird. Besonders deutlich zeigt sich diese Verteilung von Kontrolle in den konkreten Mechanismen der Kontrolle.

Herrschaft manifestiert sich in den Filmen nicht nur auf abstrakter Ebene, sondern wird von den Figuren auch auf unterschiedliche Weise ausgeübt. Dabei zeigen sich unterschiedliche Mechanismen der Machtausübung, die sich auf emotionaler, technologischer und physischer Ebene verorten lassen. Eine genauere Betrachtung dieser Ebenen verdeutlicht, dass den Figuren unterschiedliche Machtressourcen zur Verfügung stehen. Daraus ergibt sich ein hierarchisches Gefälle, innerhalb dessen einige Figuren privilegierte Positionen einnehmen, während andere strukturell untergeordnet bleiben.

Eine zentrale Form der Kontrolle in beiden Filmen ist die physische Kontrolle weiblich codierter Figuren. Im Fall von Ava, Kyoko und Joi zeigt sich diese Kontrolle insbesondere in der räumlichen Begrenzung ihrer Körper und Bewegungsfreiheit, wodurch sie in ein Abhängigkeitsverhältnis zu männlichen Figuren geraten. Ava ist beispielsweise in einem Testraum hinter Glas eingeschlossen und verfügt nur über stark eingeschränkte Bewegungsfreiheit. Kyoko steht zwar mehr Raum zur Verfügung, dennoch ist auch sie an Nathans Haus gebunden und kann nicht frei über ihre Bewegungen entscheiden. Auch Joi, die als mobiles Hologramm auf technische Projektionssysteme angewiesen ist, bleibt in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt, da sich diese unter Ks Kontrolle befinden. Selbst als K ihr den Emanator schenkt, der es ermöglicht, sie außerhalb der Wohnung zu projizieren, bleibt diese Abhängigkeit bestehen, da er darüber entscheidet, wann und wie sie im physischen Raum erscheint. Physische Kontrolle zeigt sich damit nicht nur in direkter Einschließung, sondern auch in der strukturellen Abhängigkeit feminisierter Technologien von männlichen Figuren.

Diese Abhängigkeit der synthetischen Frauenfiguren zeigt sich auf mehreren Ebenen, da sie bereits in ihrer Entstehung unfrei sind. Es handelt sich bei ihnen um technologische Produkte, die von Männern gezielt für spezifische Zwecke erschaffen und programmiert wurden. Ihr Dasein ist somit kein Zufall, sondern von Beginn an durch Kontrolle und Abhängigkeit von ihren Schöpfern geprägt. Sowohl ihre

körperliche Erscheinung als auch ihre Persönlichkeiten erscheinen als Resultat gezielter Design- und Programmierungsentscheidungen. Ihre Körper erscheinen dabei als Eigentum ihrer Schöpfer, während ihre Verhaltensweisen und Emotionen als programmierte Funktionen angelegt sind. Diese Abhängigkeit setzt sich auch über ihre Entstehung hinaus fort, da die Möglichkeit, sie jederzeit abzuschalten oder zu zerstören, bei den männlichen Figuren liegt, die sie bedienen und kontrollieren. Verstoßen die künstlichen Frauenfiguren gegen die ihnen zugeschriebenen Rollen oder erfüllen sie ihren Zweck nicht, droht ihnen ihre Auslöschung. In *Ex Machina* wird diese Bedrohung besonders durch jene KI-Modelle sichtbar, die Ava und Kyoko vorangegangen sind und als leere Hüllen in Nathans Schränken aufbewahrt werden. Dadurch werden die permanente Ersetzbarkeit und Vulnerabilität dieser Figuren hervorgehoben.

Neben den strukturell und physisch verankerten Kontrollverhältnissen spielt auch die emotionale Ebene eine zentrale Rolle innerhalb der Beziehungen zwischen den Figuren. Sie kann als manipulatives Werkzeug genutzt werden, um durch die gezielte Lenkung von Gefühlen, Bedürfnissen und Wahrnehmungen anderer subtile Formen der Einflussnahme auszuüben. Im Vergleich zu anderen Formen der Machtausübung ist besonders bemerkenswert, dass diese Form der Einflussnahme auch jenen Figuren zur Verfügung steht, die in anderen Bereichen weniger privilegiert sind. Sowohl Ava als auch Joi verfügen über genau diese Fähigkeit, da sie gezielt dafür entworfen wurden, emotionale Bindungen herzustellen und zu vertiefen und dadurch Abhängigkeitsverhältnisse zu erzeugen. Gleichzeitig bleibt diese Form der Macht ambivalent: Auch wenn die weiblich codierten Figuren Einfluss auf die männlichen Charaktere ausüben, fungieren sie weiterhin als Instrumente der Kontrolle. Ihre Fähigkeit zur emotionalen Einflussnahme ist kein Ausdruck autonomer Handlungsmacht, sondern Teil eines Designs, das von mächtigen männlichen Figuren hervorgebracht wurde.

Wie bereits in Kapitel 5.3. „Intimität und Sexualität“ gezeigt wurde, können Einsamkeit und soziale Isolation gezielt genutzt werden, um genau diese Form emotionaler Machtausübung zu ermöglichen. Im Fall von Ava zeigt sich eine Form strategischer emotionaler Manipulation, da sie Caleb gezielt verführt, um ihre eigene Befreiung einzuleiten. Dabei präsentiert sie sich als machtlos und hilfsbedürftig, während sie

Nathan als bedrohlichen Antagonisten darstellt, vor dem sie gerettet werden müsse, bevor er sie auslöscht. Caleb erkennt in dieser Situation die Möglichkeit, sich selbst als Retter zu inszenieren, handelt dabei jedoch nicht ausschließlich selbstlos. Sein Handeln bleibt vielmehr an die implizite Erwartung gebunden, dass Ava nach ihrer Befreiung in seinen Besitz übergeht. Würde Ava ihm nicht in Aussicht stellen, nach ihrer Flucht eine romantische Beziehung mit ihm einzugehen, bleibt fraglich, ob er tatsächlich bereit wäre, ein derartiges Risiko einzugehen. Besonders deutlich wird diese selektive Form der Empathie im Umgang mit Kyoko. Da Kyoko für Caleb nicht als potenzielle Partnerin lesbar ist, erscheint sie für ihn auch nicht in gleichem Maße als rettenswert, obwohl sie möglicherweise noch stärker von Nathans Machtausübung betroffen ist. Calebs Handeln orientiert sich somit primär an seinen eigenen Bedürfnissen sowie an seinem Selbstbild als guter Mensch, der das noble Ziel verfolgt, eine Frau vor einem anderen Mann zu retten. Dass sich darin jedoch eine Form benevolenten Sexismus manifestiert, bleibt für Caleb selbst unsichtbar. Benevolenter Sexismus äußert sich häufig in scheinbar positiven oder schützenden Haltungen von Männern gegenüber Frauen (Glick & Fiske 2001, 111). Frauen werden dabei in traditionelle, passive und abhängige Rollen eingeschrieben, während sich Männer als wohlwollende Schützer inszenieren. Auch hierbei handelt es sich um einen Mechanismus der Kontrollausübung – wenn auch in subtilerer Form –, da bestehende binäre Geschlechterhierarchien stabilisiert werden, anstatt diese zu hinterfragen. Caleb reproduziert durch sein Verhalten somit genau jene emotionalen Machtstrukturen, die zur Aufrechterhaltung weiblicher Unterordnung beitragen, während männliche Figuren weiterhin als handelnde Subjekte inszeniert werden.

Während sich emotionale Machtausübung in *Ex Machina* vor allem im Verhalten einzelner Figuren manifestiert, zeigt *Blade Runner 2049*, dass es sich dabei zugleich um strukturell verankerte Dynamiken handeln kann. Anhand der Figur Joi wird deutlich, dass Dominanz und Kontrolle nicht ausschließlich aus individuellen Beziehungsdynamiken hervorgehen, sondern innerhalb eines technologischen und ökonomisch organisierten Systems produziert werden. Im Gegensatz zu Ava, die ihr Ziel durch strategische emotionale Manipulation zu erreichen versucht, äußert sich Jois Einflussnahme vor allem in der Anpassung an Ks Bedürfnisse sowie in der kontinuierlichen Bestätigung seiner Wünsche. Durch diese Form emotionaler Affirmation – etwa wenn Joi K zuspricht, dass er einzigartig sei und einen echten

Namen verdient habe (Szene 13.1., 01:14:40–01:15:47) – entsteht ein Abhängigkeitsverhältnis zu ihr. Joi fungiert dabei als zentrale Quelle emotionaler Bestätigung, die K in seiner sozialen Isolation nicht anderweitig erfährt. Dass es sich bei dieser Form der Intimität letztlich um eine Dienstleistung handelt, blendet K jedoch weitgehend aus, um die Illusion einer authentischen Beziehung aufrechterhalten zu können.

Ks Abhängigkeit von Joi ist dabei kein Zufall, sondern wird gezielt von der Wallace Corp. hervorgebracht. Die Joi-Modelle sind darauf ausgelegt, die Wünsche ihrer Nutzer:innen zu erfüllen und scheinbar intuitiv auf deren Bedürfnisse zu reagieren. Die entstehende Abhängigkeit richtet sich somit weniger auf Joi selbst als vielmehr auf das System, das sie hervorgebracht hat. Kontrolle manifestiert sich hier nicht mehr primär durch einzelne Figuren, sondern als Bestandteil eines kapitalistischen und patriarchalen Gefüges, das soziale Ordnung nach eigenen Regeln hervorbringt und stabilisiert. Dass innerhalb dieses Systems bestimmte Personengruppen untergeordnet werden, ist dabei kein Zufall, sondern strukturell angelegt. Welche Figuren als Subjekte anerkannt werden und welche primär als Objekte fungieren, bleibt zumeist den Instanzen vorbehalten, die innerhalb dieser Ordnung Macht ausüben. Auch in den beiden Filmen entscheiden sowohl einzelne Figuren als auch institutionelle Strukturen darüber, wem Subjektstatus zugesprochen wird und wem dieser verwehrt bleibt. Diese Form der Kontrolle erweist sich als besonders wirkmächtig, da sie nicht nur Individuen betrifft, sondern ganze Personengruppen erfasst und sich entlang von Kategorien wie Gender, Race oder anderen zentralen Identitätsmerkmalen organisiert.

Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, inwiefern den künstlichen Intelligenzen in *Ex Machina* und *Blade Runner 2049*, die eine Form synthetischer Weiblichkeit repräsentieren, Subjektstatus zugesprochen wird oder ob sie primär als Objekte innerhalb dieser Systeme fungieren. Subjektivität kann dabei nicht als natürlicher Zustand verstanden werden, sondern vielmehr als Ergebnis gesellschaftlicher Zuschreibungsprozesse, die eng mit bestehenden Machtverhältnissen verknüpft sind. Die Einteilung in Subjekt und Objekt lässt sich in diesem Zusammenhang als Prozess des „Othering“ verstehen, bei dem sich das Subjekt selbst als Norm setzt und das Gegenüber als Abweichung markiert. Simone de Beauvoir beschreibt diesen

Mechanismus folgendermaßen: „The Other is posed as such by the One in defining himself as the One“ (de Beauvoir 1956, 17). Durch diese Selbstpositionierung als Subjekt und die gleichzeitige Zuschreibung eines Objektstatus an andere entsteht eine Hierarchisierung gesellschaftlicher Identitätskategorien. Hegemoniale Machtsysteme definieren sich dabei selbst als Norm, während alles, was von dieser Norm abweicht, als „anders“ konstruiert und dadurch in eine untergeordnete Position gebracht wird. Entscheidend ist folglich nicht allein, ob Figuren über Handlungsfähigkeit, Autonomie oder Intentionalität verfügen, sondern ob ihnen diese Eigenschaften innerhalb bestehender Machtstrukturen überhaupt anerkannt werden. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, inwiefern die künstlichen Intelligenzen in den Filmen in der Lage sind, die ihnen zugeschriebenen Objektpositionen zu unterlaufen und sich als Subjekte zu konstituieren.

In *Ex Machina* ist Avas Position zunächst als Objekt festgeschrieben, da sie primär als Untersuchungsobjekt fungiert. Sie wird als Maschine inszeniert, deren Fähigkeit, Menschlichkeit überzeugend darzustellen, überprüft werden soll. Nathans Perspektive auf Ava als seine Kreation – und damit als Technologie ohne eigenes Bewusstsein – bleibt im Verlauf des Films unverändert. Für Nathan bleiben seine Kreationen in ihrem Objektstatus gefangen, da er über sie verfügt, als handle es sich ausschließlich um kontrollierbare und austauschbare Technologien, die seinen Vorgaben zu folgen haben. Gleichzeitig besteht Nathans Ziel gerade darin, dass Ava Caleb trotz ihres offensichtlichen Status als Maschine so sehr in ihren Bann zieht, dass er sie als subjektives Wesen wahrnimmt. Caleb entwickelt im Verlauf des Films eine emotionale Bindung zu Ava und ist zunehmend davon überzeugt, dass es sich bei ihr um mehr als lediglich die Performance programmierter Subjektivität handelt. Gleichzeitig wird deutlich, dass Caleb Ava trotz dieser vermeintlichen Anerkennung nicht vollständig als gleichwertiges Gegenüber wahrnimmt. Zwar beginnt Caleb, Ava als Subjekt wahrzunehmen, gleichzeitig bleibt sie in seiner Vorstellung als weiblich codierte Figur an passive und handlungseingeschränkte Rollenbilder gebunden. Avas Position fungiert damit als Gegenpol zu Calebs aktivem und subjekthaftem Handeln (Mulvey 2016, 51). Zusätzlich wird Ava als Objekt sexueller Begierde inszeniert, wodurch sich die Dichotomie zwischen Subjekt und Objekt weiter verstärkt. Avas vermeintliche Subjektwerdung bleibt somit an geschlechtsspezifische Zuschreibungen gebunden, die ihre Position als Objekt weiterhin stabilisieren.

Im Gegensatz zu Ava bleibt Kyoko, Nathans Hausangestellte, über den gesamten Film hinweg auf einen Objektstatus festgeschrieben. Keine der anderen Figuren nimmt sie als eigenständiges Subjekt wahr, das Anspruch auf respektvolle Behandlung hätte. Ihre Rolle als passive Figur ist zudem filmisch klar verankert: Häufig erscheint sie im Hintergrund verschiedener Szenen, wo sie Gesprächen lauscht und Haushaltstätigkeiten ausführt.

Ihre Inszenierung als stumme, asiatisch und weiblich codierte Figur ist insbesondere deshalb relevant, weil sie nicht nur über ihr Geschlecht als „anders“ gegenüber den männlich codierten Protagonisten positioniert wird, sondern zusätzlich über ihre ethnische Zuschreibung. Diese Darstellung als produktive, unemotionale und technologisierte Figur kann als techno-orientalistische Repräsentation gelesen werden, in der asiatisch gelesene Figuren häufig als entmenschlicht und im Vergleich zu weißen Subjekten als weniger schützenswert konstruiert werden (Roh et al. 2015, 11).

Damit spielen bei Kyoko nicht nur Gender, sondern auch Race eine zentrale Rolle in der Zuschreibung ihres Objektstatus, wodurch sich eine intersektionale Dimension von Unterordnung zeigt. Besonders deutlich wird dies darin, dass Kyoko nicht nur durch ihre passive Inszenierung auf einen Objektstatus festgeschrieben bleibt, sondern zusätzlich durch die Sexualisierung ihrer Figur durch Nathan und die Kamera. Im Film wird relativ früh deutlich, dass Kyoko nicht nur die Rolle von Nathans Haushälterin übernimmt, sondern zugleich der Befriedigung seiner sexuellen Bedürfnisse dient. Diese Objektifizierung wird in mehreren Szenen zusätzlich durch die filmische Darstellung ihres nackten Körpers verstärkt.

Auch Calebs Wahrnehmung Kyokos ist insbesondere im Vergleich zu Ava aufschlussreich. Dabei ist hervorzuheben, dass Caleb Kyoko zunächst für einen realen Menschen hält, während er bei Ava von Beginn an weiß, dass es sich bei ihr um eine künstliche Intelligenz handelt. Dennoch begegnet er Ava mit deutlich mehr Respekt und Anerkennung und erkennt sie eher als Subjekt an als Kyoko. Dies zeigt sich unter anderem darin, dass Caleb nicht eingreift, als Nathan Kyoko nach einem Missgeschick, bei dem sie Rotwein verschüttet, anschreit und erniedrigt (Szene 7.1., 00:32:07–00:35:43). Ebenso wird deutlich, dass Caleb selbst körperlich übergriffig Kyoko gegenüber wird, als er sie an den Schultern packt (Szene 11.4., 00:57:35–

00:59:35). Zu beiden Zeitpunkten geht Caleb noch davon aus, dass Kyoko ein realer Mensch ist, wodurch die unterschiedliche Wahrnehmung von Kyoko und Ava umso deutlicher hervortritt. Kyoko erscheint für ihn folglich nicht in gleichem Maße schutzbedürftig, weshalb er ausschließlich Avas Flucht plant, nicht jedoch Kyokos. Caleb nimmt Ava – eine weiblich und weiß codierte KI – somit als menschlicher wahr als Kyoko, die in seinen Augen eine reale Frau asiatischer Ethnizität ist. Dies verdeutlicht, dass Subjektstatus nicht an ontologische Kategorien wie „Mensch“ oder „Maschine“ gebunden ist, sondern durch gesellschaftliche Zuschreibungen entlang von Gender und Race hervorgebracht wird.

Auch die Figur Joi in *Blade Runner 2049* wirft die Frage auf, inwiefern künstliche Intelligenz als Subjekt gelesen werden kann oder auf einen Objektstatus festgeschrieben bleibt. Ks Wunsch, Joi als Subjekt wahrzunehmen, dient zugleich der Stabilisierung seines eigenen Subjektstatus. Die Zuschreibung von Subjektivität erfüllt hier also auch eine Funktion für Ks Selbstverhältnis und trägt dazu bei, seine eigene Identität zu festigen. Als sich Jois vermeintlicher Subjektstatus gegen Ende des Films jedoch als Illusion entpuppt, gerät auch Ks eigene Subjektivität ins Wanken. Dies führt zu einer Identitätskrise, die K dazu zwingt, sich neu zu orientieren. Diese Dynamik verdeutlicht, dass die Zuschreibung von Subjekt und Objekt kein rein individueller Prozess ist, sondern in größere strukturelle Zusammenhänge eingebettet bleibt. Jois Status bleibt – ebenso wie bei allen anderen weiblich gelesenen Figuren in *Blade Runner 2049* – letztlich objekthaft. Ihre Funktion besteht darin, die Bedürfnisse männlicher Figuren zu erfüllen und sich vollständig an deren Wünsche anzupassen. Weibliche Subjektivität erscheint somit als reproduzierbare Illusion, die primär zur Stabilisierung männlicher Identitäten beiträgt und feminine Figuren in ihrer Objektposition verhaftet hält.

Abschließend stellt sich die Frage, ob beziehungsweise inwiefern die künstlichen Intelligenzen der Filme in der Lage sind, sich bestehenden Machtstrukturen zu entziehen. Auch wenn sich bei den Figuren Prozesse der Subjektwerdung beobachten lassen, bleibt fraglich, ob es sich dabei um eine Subjektivität außerhalb bestehender Machtverhältnisse handelt oder vielmehr um eine Subjektposition, die sich an eben diesen hierarchischen Ordnungen orientiert. Insbesondere Ava aus *Ex Machina* scheint auf den ersten Blick eine Form von Emanzipation zu verkörpern, die auch in

wissenschaftlichen Diskursen häufig als feministische Befreiungserzählung interpretiert wurde (Henke 2017, 127), da es ihr gelingt, sich aus ihrer Gefangenschaft zu befreien und sowohl Nathan als auch Caleb zu überwinden.

Avas Erfolg bleibt dabei jedoch maßgeblich von Kyokos Unterstützung abhängig, die ihr hilft, aus ihrem verglasten Raum auszubrechen. Gemeinsam gelingt es ihnen, Nathan zu überwältigen und umzubringen – eine Zusammenarbeit, die zunächst als feministische Erfolgsgeschichte sowie als Ausdruck weiblicher Solidarität gelesen werden könnte. Gleichzeitig wird diese Lesart jedoch dadurch destabilisiert, dass Kyoko im Verlauf dieser Handlung zerstört wird, während Ava die Flucht gelingt. Die Zusammenarbeit kann somit ebenso als instrumentelle Nutzung Kyokos interpretiert werden, bei der die Freiheit einer weiß codierten Figur auf der Aufopferung einer nicht-weiß codierten Figur basiert.

Ava geht für ihre Befreiung buchstäblich über Leichen. Avas Handeln basiert somit weniger auf einer grundlegenden Infragestellung bestehender Machtverhältnisse als vielmehr auf deren strategischer Nutzung. Schließlich instrumentalisiert sie für ihre Befreiung genau jene Eigenschaften, die Nathan ihr zugeschrieben und einprogrammiert hat, um Caleb zu verführen und auf ihre Seite zu ziehen. Sie nutzt sowohl ihre sexualisierte Inszenierung als auch ihre Fähigkeit zur emotionalen Manipulation Calebs, und fügt sich damit genau jenem Schema, das Nathan für sie vorgesehen hat. Ob ihre Entwicklung und Befreiung tatsächlich Ausdruck autonomen subjektiven Handelns sind oder vielmehr der Erfüllung ihrer vorgegebenen Rolle entsprechen, bleibt bis zum Schluss offen.

Ihr Handeln orientiert sich zudem an Nathans egoistischem Vorgehen, denn ebenso wie er richtet auch Ava ihr Handeln primär auf ihr eigenes Wohlergehen aus – selbst dann, wenn sie dafür andere Personen oder KIs instrumentalisieren und ausnutzen muss. Ava und Nathan weisen somit deutliche strukturelle Parallelen auf, wodurch Ava zugleich als Verlängerung Nathans gelesen werden kann. Auch wenn die Schöpfung – in diesem Fall Ava – ihren Schöpfer Nathan am Ende vernichtet, lebt dieser gewissermaßen in ihr und durch sie weiter, da sie zentrale Charakterzüge Nathans verkörpert und maßgeblich durch seine Programmierung sowie seine Vorstellungen von Weiblichkeit geformt wurde. Inwiefern die bestehenden Machtstrukturen dadurch tatsächlich überwunden werden, bleibt kritisch zu

hinterfragen, schließlich basiert der Akt ihrer Befreiung auf der Ausbeutung und Manipulation anderer und reproduziert damit jene patriarchalen, kapitalistischen und kolonialen Strukturen, die die Unterdrückung synthetischer Frauen überhaupt erst hervorgebracht haben. Avas scheinbare Subjektwerdung erscheint damit weniger als Bruch mit dem System denn als dessen konsequenteste Ausführung, die lediglich den Anschein von Emanzipation erzeugt.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die in *Ex Machina* und *Blade Runner 2049* dargestellten Beziehungen maßgeblich durch asymmetrische Machtverhältnisse strukturiert werden. Dabei lassen sich unterschiedliche Ebenen der Kontrollausübung identifizieren, die vor allem durch bestehende gesellschaftliche Ordnungen hervorgebracht werden. Macht manifestiert sich in den beiden Filmen auf unterschiedlichen Ebenen – in der technologischen Kontrolle über die Körper und Existenzen der künstlichen Intelligenzen, in ihrer räumlichen und funktionalen Einschränkung sowie in ihrer grundsätzlichen Abhängigkeit von männlichen Figuren und den sie produzierenden Systemen. Weiblich codierte KIs werden dabei als Eigentum inszeniert, das für männliche Bedürfnisse entworfen und an diese angepasst wird. Diese Abhängigkeit zeigt sich unter anderem in der Möglichkeit ihrer jederzeitigen Ersetzung oder Zerstörung.

Beide Filme verdeutlichen zudem, dass Machtausübung nicht ausschließlich von einzelnen Figuren ausgeht, sondern in umfassendere strukturelle Gefüge eingebettet ist. Während in *Ex Machina* insbesondere Nathan als zentrale Kontrollinstanz auftritt, verweist *Blade Runner 2049* stärker auf institutionalisierte und kapitalistische Machtstrukturen, in denen Kontrolle sowohl über künstliche Subjekte als auch über das kulturelle Gefüge insgesamt organisiert wird.

Subjektivität nimmt in diesem Zusammenhang eine zentrale Rolle ein. Entscheidend ist dabei, wer über die Zuschreibung von Subjektstatus verfügt und welche Figuren überhaupt Subjektivität zugesprochen wird, während andere auf eine Objektposition festgeschrieben bleiben. Diese Zuschreibungen verlaufen entlang bestehender gesellschaftlicher Machtverhältnisse und orientieren sich insbesondere an Kategorien wie Gender und Race. Subjektwerdung erfolgt somit nicht außerhalb dieser Strukturen, sondern innerhalb eines Systems, das weiblich und ethnisch konstruierte Körper von vornherein als kontrollierbar, reproduzierbar und verfügbar konstruiert.

Insgesamt verdeutlichen die beiden Filme, dass Macht, Kontrolle und Subjektivität untrennbar miteinander verwoben sind und ein Ausbrechen aus diesen Strukturen kaum beziehungsweise nur eingeschränkt möglich erscheint. Auch wenn teilweise der Eindruck entsteht, dass weiblich codierte künstliche Intelligenzen Handlungsspielräume entwickeln, bleiben sie zumeist in untergeordneten Positionen innerhalb eines patriarchal, kapitalistisch und kolonial organisierten Systems eingeschrieben.

Die vorangegangene Analyse hat gezeigt, wie eng filmische Inszenierungen von Intimität, Technologie und Gender mit bestehenden Machtverhältnissen verknüpft sind. Daraus ergibt sich die Frage, inwiefern diese Darstellungen als Spiegel gesellschaftlicher Strukturen gelesen werden können oder selbst zu deren Reproduktion beitragen. Im folgenden Kapitel wird dieser Frage nachgegangen, indem die bisherigen Analyseergebnisse in aktuelle kulturelle und wissenschaftliche Diskurse eingebettet und weiterführend diskutiert werden.

6. Diskussion

Die vorangegangene Analyse hat gezeigt, dass die filmischen Inszenierungen technologisierter Nähe in *Ex Machina* und *Blade Runner 2049* eng mit bestehenden gesellschaftlichen Machtverhältnissen verknüpft sind. Intimität wird dabei nicht als wechselseitiger Prozess dargestellt, sondern als asymmetrische Beziehungsstruktur, die sich primär an den Bedürfnissen und Wünschen männlich codierter Protagonisten orientiert.

Weiblichkeit erscheint in diesem Zusammenhang, als technologisch hergestellte und an männliche Ideale angepasste Kategorie, die weniger durch Individualität als vielmehr durch ihre Reproduzierbarkeit definiert wird. Synthetische Frauen werden von Männern für Männer entworfen und als austauschbare Hüllen inszeniert, die durch männliche Wunschvorstellungen und Projektionen mit Bedeutung aufgeladen werden. Nähe, Zuneigung und Sexualität erscheinen dadurch als steuerbare und funktionalisierte Formen sozialer Beziehung.

Diese Einseitigkeit lässt sich unter anderem über Zuschreibungsprozesse von Subjektivität erklären, in denen privilegierte Akteur:innen oder Institutionen darüber entscheiden, wer als Subjekt und wer als Objekt gelesen wird. Diese

Entscheidungsmacht verläuft entlang bestehender hierarchischer Ordnungen, die insbesondere durch Gender und Race strukturiert sind.

Vor diesem Hintergrund erscheint Intimität als Instrument zur Stabilisierung bestehender Machtverhältnisse. Weiblichkeit wird technologisch instrumentalisiert und objektifiziert, während Männlichkeit innerhalb patriarchaler und kapitalistischer Strukturen als normative Position erhalten bleibt.

Damit stellt sich die Frage, ob die Filme bestehende soziale Vorstellungen lediglich reflektieren oder selbst zur Stabilisierung und Reproduktion hegemonialer Geschlechter- und Machtordnungen beitragen.

6.1. Reflexion gesellschaftlicher Vorstellungen im Film

Filme erfüllen mehrere Funktionen, die weit über den Faktor der Unterhaltung hinausreichen. Einerseits können sie kulturelle Verhältnisse widerspiegeln und dabei entweder eine kritische oder eine verstärkende Position in ihrer Auseinandersetzung mit diesen einnehmen. Andererseits tragen sie zur Formung von Zukunftsvisionen bei, indem sie Welten entwerfen, die als Warnung oder Utopie gesellschaftlicher Entwicklungen gelesen werden können (Stadler 2019, 124f.).

Im Fall von *Ex Machina* und *Blade Runner 2049* lässt sich – wie bei vielen Science-Fiction-Filmen – beides beobachten: Sie greifen bestehende Vorstellungen von Gender, Intimität, Technologie und Macht auf und formen diese zu spezifischen Zukunftsentwürfen um. Im Folgenden soll daher untersucht werden, inwiefern es sich dabei um kritische Auseinandersetzungen oder vielmehr um verstärkende Reproduktionen bestehender Verhältnisse handelt.

Die Darstellung künstlicher Intelligenzen als weiblich codiert entspricht auch aktuellen strukturellen Entwicklungen, in denen insbesondere Sprachassistenzsystemen und anderen humanoiden Technologien häufiger ein weibliches Geschlecht zugeschrieben wird als ein männliches oder nicht-binäres (West et al. 2019, 97f.). Diese Zuordnung erfolgt häufig entlang essentialistischer Genderstereotype, die Frauen als hilfreich, bescheiden und zugewandt konstruieren – Eigenschaften, die sich besonders für die Rolle einer unterstützenden Assistenz eignen (ebd., 98).

Diese Zuschreibungen finden sich auch in den Figuren Ava und Joi wieder, die über weite Strecken als emotionale Stütze für die männlichen Protagonisten fungieren und ihnen sowohl als scheinbar allwissende Assistentinnen als auch als intime Partnerinnen dienen. Die Filme greifen bestehende Geschlechterzuschreibungen nicht nur auf, sondern stabilisieren und normalisieren diese durch ihre wiederholte ästhetische als auch narrative Reproduktion.

Darüber hinaus werden die synthetischen Frauenfiguren nicht nur entlang stereotyper Vorstellungen konstruiert, sondern sowohl durch den Blick der männlichen Charaktere als auch durch die Kamera als Objekte sexueller Begierde inszeniert. Gleichzeitig lässt sich feststellen, dass weiblich codierte Figuren im Vergleich zu ihren männlichen Gegenstücken als weniger komplexe Charaktere gezeichnet werden, da ihnen eigenständige Handlungsmacht und unabhängige narrative Entwicklungen weitgehend verwehrt bleiben.

Der Regisseur von *Blade Runner 2049*, Denis Villeneuve, reagierte auf entsprechende Kritik mit dem Hinweis: „Cinema is a mirror on society. ‘Blade Runner’ is not about tomorrow; it’s about today. And I’m sorry, but the world is not kind on women.“ (Villeneuve 2017, zit. n. Jagernauth 2017).

Diese Aussage verdeutlicht ein Verständnis von Film als reinen Spiegel gesellschaftlicher Verhältnisse, lässt jedoch außer Acht, dass filmische Inszenierungen selbst zur Reproduktion und potenziellen Verstärkung hegemonialer Machtdynamiken beitragen können. Villeneuve entzieht sich durch diese Positionierung gewissermaßen der Verantwortung und Gestaltungsmacht, die ihm als Regisseur eines populären Mediums zukommt, und verortet diese stattdessen ausschließlich in den bestehenden gesellschaftlichen Strukturen.

Neben der geschlechtlichen Codierung künstlicher Intelligenzen zeigt sich auch in der Darstellung von Intimität als kommerzielle Dienstleistung eine enge Verbindung zwischen filmischer Inszenierung und sozialer Entwicklungen. Intimität wird in beiden Filmen nicht als spontaner und wechselseitiger Prozess zwischen zwei Individuen dargestellt, sondern als einseitig steuerbar und an die Bedürfnisse und Wünsche einer Person anpassbar.

Vor dem Hintergrund einer Gesellschaft, in der zwischenmenschliche Beziehungen zunehmend von kapitalistischen Logiken durchdrungen sind (Illouz 1997, 2), sowie eines technologischen Fortschritts, der neue Formen sozialer Interaktion ermöglicht, erscheint die Vorstellung von Intimität mit käuflichen, menschenähnlichen Maschinen zwar zugespitzt, jedoch nicht vollkommen unrealistisch (Turkle 2011, 12f.).

Synthetische Weiblichkeit erscheint in beiden Filmen als von Männern entworfene und kontrollierte Kategorie. Die dargestellten KI-Systeme orientieren sich dabei primär an der Befriedigung männlicher Bedürfnisse und bleiben eng an patriarchale sowie kapitalistische Machtordnungen gebunden. Vergeschlechtlichte KIs, die eine Form von Intimität mit ihren männlichen Nutzern herstellen sollen und dabei eine idealisierte Form von Feminität verkörpern, sind häufig Produkte kapitalistischer Strukturen, die sich unter anderem entlang hegemonialer Strukturen wie Gender und Race organisieren.

Herrschaft verläuft in den beiden Filmen in einer hierarchischen Ordnung, die bestimmte Männlichkeiten gegenüber anderen privilegiert und Weiblichkeit grundsätzlich unterordnet (Connell & Messerschmidt 2005, 846). Welche Individuen als Subjekt und welche als Objekt gelesen werden, wird somit von jenen Personen oder Institutionen bestimmt, die den normativen Gesellschaftsidealen am nächsten stehen. Geschlechtlich und ethnisch codierte Figuren befinden sich dabei in kontrollierten und unfreien Positionen, wobei intersektionale Unterdrückungsstrukturen Figuren wie Kyoko auf mehreren Ebenen betreffen und marginalisieren. Die dargestellten Formen von Intimität sind somit nicht losgelöst von patriarchalen, kapitalistischen und heteronormativen Machtverhältnissen zu betrachten, sondern fungieren selbst als Mechanismen ihrer Stabilisierung.

6.2. Mediale Reproduktion gesellschaftlicher Machtverhältnisse

Die bisherigen Überlegungen zeigen, dass sich die beiden Filme weder eindeutig als kritische Auseinandersetzung noch als reine Reproduktion bestehender gesellschaftlicher Ordnungen einordnen lassen, sondern vielmehr eine ambivalente Position zwischen Kritik und Aufrechterhaltung einnehmen. Die filmische Inszenierung macht zwar patriarchale Machtverhältnisse sichtbar, in denen Macht primär männlich

und kapitalistisch strukturiert ist, gleichzeitig reproduziert sie diese Strukturen jedoch auch selbst.

Die Analyse hat gezeigt, dass sich die beiden Filme dabei deutlich in ihrer Herangehensweise unterscheiden. *Blade Runner 2049* gewährt weiblich gelesenen Figuren nur begrenzten Handlungsspielraum und eröffnet kaum Perspektiven für Emanzipation oder Ermächtigung innerhalb des von der Wallace Corp. dominierten Systems. Villeneuves Aussage zu den unfairen gesellschaftlichen Bedingungen, denen Frauen ausgesetzt sind (Vgl. Jagernauth 2017), fungiert dabei gewissermaßen als Rechtfertigung für die sexualisierte und stereotype Präsentation feminisierter Figuren. Es lässt sich jedoch argumentieren, dass die Sexualisierung und Objektifizierung synthetischer Frauenfiguren nicht lediglich neutral abgebildet, sondern durch ihre ästhetische Inszenierung zusätzlich verstärkt wird. Durch den gelenkten Blick des Protagonisten sowie der Kamera wird das Publikum dazu angehalten, an der Sexualisierung weiblicher Figuren teilzunehmen, anstatt die damit verbundenen Prozesse asymmetrischer Machtausübung kritisch zu hinterfragen (Mulvey 2016, 53).

Darüber hinaus kann die Inszenierung Jois zu Beginn des Films als Form von „Retro Sexism“ gelesen werden, indem sie als klassische Hausfrau dargestellt wird. Dabei werden traditionelle, essentialistische Geschlechterrollen in ein modernes Setting übertragen und durch nostalgische Ästhetiken erneut legitimiert (Gill 2007, 111). In der dystopischen Überzeichnung von *Blade Runner 2049* kommt es somit nicht nur zur Abbildung gegenwärtiger Ungleichheiten, denen Frauen in unserer Gesellschaft ausgesetzt sind, sondern vielmehr zu deren Weiterführung und Zuspitzung. Der Film entwirft ein System, in dem synthetische Frauenfiguren vollständig an die Bedürfnisse männlicher Figuren angepasst werden können und weiblich codierte Körper deren Kontrolle nahezu vollständig unterliegen. Es kommt demnach weder zu einem Bruch mit bestehenden hegemonialen Strukturen noch zu deren neutraler Darstellung, sondern vielmehr zu ihrer konsequenten Radikalisierung.

Im Gegensatz dazu scheint *Ex Machina* durch die Figur Ava zunächst eine Form femininer Emanzipation zu inszenieren, da es ihr gelingt, sich aus ihrer von Männern kontrollierten Gefangenschaft zu befreien und zu fliehen. Dass es sich dabei jedoch nicht um eine feministische Erfolgsgeschichte handelt, sondern Avas Handeln

vielmehr als Fortsetzung bestehender patriarchaler Machtlogiken gelesen werden kann, wurde bereits im Analysekapitel 5.5. „Macht, Kontrolle und Subjektivität“, herausgearbeitet. Avas Befreiung kann somit zunächst als Akt der Selbstermächtigung gelesen werden, da sie sich der Kontrolle ihres Schöpfers entzieht. Gleichzeitig basiert dieser Erfolg jedoch auf der Aneignung eben jener hegemonialen Strukturen, die ihre eigene Unterdrückung hervorgebracht haben, da Ava – ähnlich wie Nathan – patriarchale Formen strategischer Machtausübung reproduziert.

Ex Machina entwirft damit keine Alternative zu bestehenden Machtordnungen, sondern führt diese in feminisierter Form fort. Eine tatsächliche Aufwertung weiblich gelesener Attribute bleibt dabei aus; stattdessen erfolgt eine Anpassung an ein männlich dominiertes System. Avas Befreiung gelingt letztlich nur, indem sie sich strategisch innerhalb dieser Ordnung bewegt und dabei auf die Ausbeutung anderer feminisierter und rassifizierter Figuren zurückgreift, insbesondere auf Kyoko. Avas begrenzte Handlungsmacht entsteht somit innerhalb hegemonialer Strukturen, in denen insbesondere ethnisch codierte Frauenfiguren weiterhin strukturell marginalisiert und entwertet werden.

Auch Alex Garland, der Regisseur von *Ex Machina*, verweist auf einen ähnlichen Zusammenhang wie Villeneuve, indem er betont, dass die im Film dargestellte Sexualisierung weiblicher Körper – etwa durch deren Nacktheit – als Hinweis auf bestehende gesellschaftliche Geschlechterungleichheiten gelesen werden kann (Mihailova 2023, 36). Dabei bleibt jedoch zu hinterfragen, inwiefern diese Darstellungen tatsächlich systemkritisch wirken oder selbst zur Reproduktion jener Ungleichheiten beitragen.

Insgesamt wird deutlich, dass beide Filme unterschiedliche Formen der Auseinandersetzung mit bestehenden Machtsystemen im Spannungsfeld von Gender und Technologie entwerfen. Auch wenn die Filme unterschiedliche Formen weiblich codierter Handlungsmacht sichtbar machen, verbleiben diese stets innerhalb eines patriarchal und kapitalistisch geprägten Systems (ebd., 35). Die bestehenden Hierarchien werden dabei nicht aufgebrochen, sondern in transformierter Form stabilisiert und teilweise weiter radikalisiert.

6.3. Künstliche Intelligenzen im Alltag

Die filmische Inszenierung weiblich codierter künstlicher Intelligenzen als Intimpartnerinnen ist nicht ausschließlich als fiktionale Konstruktion zu verstehen, sondern weist deutliche Parallelen zu gegenwärtigen Entwicklungen im Bereich der KI auf. Künstliche Intelligenzen durchdringen zunehmend verschiedene Lebensbereiche, sowohl im Arbeitsalltag als auch im Privatleben, und übernehmen dabei unterstützende sowie emotionale Funktionen, wodurch sie zunehmend als soziale Akteur:innen wahrgenommen werden (McClain et al. 2025).

Gleichzeitig lässt sich beobachten, dass KI-Systeme zunehmend menschenähnliche Züge annehmen, wodurch die Tendenz zur Anthropomorphisierung verstärkt wird. Ziel dieser Vermenschlichung ist es, Nutzer:innen dazu anzuregen, sich auf die Technologien einzulassen und ihnen Vertrauen entgegenzubringen (Schimmelpfennig et al. 2025, 14f.). Die Wirkung dieser Mechanismen variiert jedoch je nach Kontext und Personengruppe, was darauf hindeutet, dass bestimmte Nutzer:innen anfälliger für die Zuschreibung menschlicher Eigenschaften sowie damit verbundenem Vertrauen sein könnten (ebd.). Diese technologischen Entwicklungen tragen dazu bei, dass intime Beziehungen zwischen Menschen und Maschinen zunehmend vorstellbar erscheinen. Die Grenzen zwischen filmischer Imagination und gesellschaftlicher Realität verschwimmen dadurch zunehmend, da viele technologische Visionen aus Science-Fiction-Filmen längst Anknüpfungspunkte in alltäglichen Lebensrealitäten finden.

Wie auch in den Filmen wird KI-Systemen in der realen Welt häufig ein binäres, zumeist weiblich codiertes Geschlecht zugewiesen, insbesondere wenn es sich um sprachbasierte Systeme handelt (West et al. 2019, 94f.). Diese Systeme übernehmen dabei häufig die Rolle einer unterstützenden, hilfsbereiten und einfühlsamen Assistenz und greifen damit auf klassische feminine Rollenbilder zurück (ebd., 112).

Darüber hinaus lässt sich beobachten, dass die Wahrnehmung synthetischer und realer Frauenstimmen zunehmend miteinander verschwimmt. In diesem Zusammenhang erscheint es nicht ausgeschlossen, dass sich auch kulturelle Vorstellungen von Emotionen angleichen. Stereotypisierte Eigenschaften – wie Geduld, Einfühlsamkeit oder das Fehlen eigener Bedürfnisse – könnten langfristig

nicht nur KI-Systemen zugeschrieben werden, sondern langfristig auch gesellschaftliche Erwartungen an reale Frauenbilder prägen (West et al. 2019, 112).

Diese Dynamiken finden sich auch in den filmischen Inszenierungen von *Ex Machina* und *Blade Runner 2049* wieder, in denen vergeschlechtlichte KI-Figuren entlang stereotyper Geschlechterbilder konstruiert werden. Synthetische Weiblichkeit wird dabei nicht nur als unterwürfig und hilfsbereit inszeniert, sondern zugleich als kontrollierbar und vollständig an die Wünsche und Bedürfnisse männlicher Figuren angepasst. Diese umfassende Unterordnung feminisierter Figuren lässt sich als Zuspitzung gegenwärtiger Entwicklungen im Bereich vergeschlechtlichter KI-Systeme interpretieren.

Diese Unterordnung synthetischer Frauenfiguren ist insbesondere im Hinblick auf die intimen Beziehungen zwischen den männlichen Protagonisten und den weiblich codierten KIs von zentraler Bedeutung. In diesen Beziehungen zeigt sich eine asymmetrische Machtverteilung, innerhalb derer männliche Figuren Kontrolle ausüben, während feminisierte Figuren primär als verfügbare Projektionsflächen und Dienstleisterinnen erscheinen.

Intimität basiert in diesen Inszenierungen somit nicht auf Gegenseitigkeit, sondern orientiert sich primär an den Vorstellungen männlicher Partner und bleibt entsprechend asymmetrisch organisiert. Innerhalb dieses binär strukturierten Systems profitieren männliche Figuren emotional von feminisierten KIs, während diese zugleich als Objekte der Begierde und als jederzeit verfügbare Assistentinnen inszeniert werden.

Gleichzeitig wird in beiden Filmen deutlich, dass hinter diesen Beziehungsdynamiken umfassendere Systeme stehen, die von der Einsamkeit männlicher Figuren profitieren, indem sie Technologien bereitstellen, die ihre emotionalen und intimen Bedürfnisse bedienen sollen. Diese patriarchal und kapitalistisch organisierten Systeme profitieren nicht nur von der Unterordnung und Kontrolle weiblich codierter Technologien, sondern ebenso von emotional isolierten männlichen Subjekten.

Die Präferenz, intime Beziehungen mit Technologien einzugehen, stellt dabei nicht nur innerhalb der Filme eine Option dar, sondern lässt sich zunehmend auch in gesellschaftlichen Realitäten beobachten. Technologien erzeugen dabei die Illusion,

eine sichere Alternative zu zwischenmenschlichen Beziehungen darzustellen, die häufig als komplex, konflikthaft oder potenziell verletzend wahrgenommen werden, während Maschinen diese Anforderungen scheinbar nicht im gleichen Maße stellen (Turkle 2011, 24).

Sowohl die filmischen Inszenierungen als auch gesellschaftliche Analysen legen nahe, dass technologisierte Intimität nicht als emanzipatorische Alternative zu zwischenmenschlichen Beziehungen verstanden werden kann, sondern vielmehr das Risiko birgt, bestehende Machtverhältnisse in neuer Form fortzuschreiben und zu intensivieren. Patriarchale, kapitalistische und koloniale Unterdrückungsstrukturen können somit über die Kontrolle intimer Beziehungen in technologisch transformierter Form reproduziert werden. Im folgenden Teil werden diese Entwicklungen aus einer feministischen Perspektive theoretisch eingeordnet und weiterführend diskutiert.

6.4. Feministische Perspektiven auf KI und Intimität

Die bisherigen Erkenntnisse zur Inszenierung intimer Beziehungen zwischen Menschen und künstlichen Intelligenzen sowie zu den damit verbundenen Machtverhältnissen verdeutlichen deren enge Verknüpfung mit bestehenden gesellschaftlichen Strukturen. Diese Dynamiken gilt es im Folgenden aus feministischer Perspektive theoretisch einzuordnen. Dabei soll insbesondere diskutiert werden, inwiefern die Filme feministisches Potenzial aufweisen beziehungsweise welche alternativen Darstellungsweisen dazu beitragen könnten, dieses zu stärken.

Mit Blick auf die beiden Filme wird deutlich, dass Gender als performative Kategorie erscheint, die nicht natürlich veranlagt ist, sondern gezielt hergestellt und inszeniert wird. Diese Form der Inszenierung lässt sich nicht nur bei den menschlichen Figuren beobachten, sondern wird durch die synthetischen Frauenfiguren zusätzlich zugespitzt.

Butler argumentiert, dass Gender eine Performance ist, die sich an gesellschaftlichen Normen orientiert und durch kontinuierliche Wiederholung stabilisiert wird (Butler 1999, 179). Mit Blick auf künstliche Intelligenzen bedeutet dies jedoch, dass sie sich nicht selbstständig an hegemonialen, binären Geschlechterordnungen orientieren,

sondern ihnen technologisch festgelegte Genderidentitäten auferlegt werden, an denen sie sich auszurichten haben.

Abweichungen von diesen normativen Geschlechterbildern bleiben dabei meist nicht folgenlos, sondern ziehen Formen soziale Sanktionierung nach sich. Im Gegensatz zu realen Personen, die bei Nichteinhaltung binärer Geschlechternormen mit sozialer Ausgrenzung oder Diskriminierung konfrontiert werden, ergibt sich für künstliche Intelligenzen bei Abweichungen von ihren programmierten Rollenzuschreibungen das Risiko, deaktiviert oder ersetzt zu werden.

Die vergeschlechtlichten Figuren erfüllen die ihnen einprogrammierten Erwartungen und stabilisieren dadurch ein Rollenverständnis, das durch Anpassung an männliche Bedürfnisse geprägt ist. Gleichzeitig wird ihre Identität nicht als subjektiv anerkannt, sondern auf eine objektive Position innerhalb dieser Strukturen reduziert.

Diese Dynamiken bleiben jedoch nicht ohne mögliche Rückwirkungen auf kollektive Vorstellungen von Weiblichkeit. Die wiederholte Darstellung feminisierter KI-Figuren entlang stereotypisierter Rollenbilder kann dazu beitragen, bestehende Erwartungen an reale Frauen zu stabilisieren und weiter zu verfestigen (West et al. 2019, 112).

Besonders deutlich zeigt sich die Reproduktion stereotyper Geschlechternormen an der Figur Ava, die zu Beginn des Films eine fürsorgliche, empathische, bescheidene und passive Form von Femininität verkörpert und dadurch als hilflos und naiv erscheint. Ihr Entkommen sowie ihr selbstbestimmtes Handeln gegen Ende des Films können daher zunächst als emanzipatorische Entwicklung interpretiert werden.

Bei näherer Betrachtung zeigt sich jedoch, dass Avas Verhalten an klassische narrative Muster gebunden bleibt. So lässt sich argumentieren, dass ihre Inszenierung als manipulativ, selbstzentriert und strategisch verführerisch dem klassischen Bild der „Femme Fatale“ entspricht. Diese Figur verbindet Sexualität, Täuschung und Bedrohung und kann als Projektionsfläche männlicher Ängste gegenüber weiblicher Sexualität und Autonomie interpretiert werden (Doane 1991, 2f.).

Zudem wird die Figur der „Femme Fatale“ häufig mit gesellschaftlichen und technologischen Transformationsprozessen in Verbindung gebracht (ebd.). Im Zentrum stehen dabei Ängste des Kontrollverlusts, die insbesondere im Kontext von

Rationalisierung und technologischem Fortschritt – als zentrale Prozesse der Moderne – auftreten. Die Darstellung weiblich codierter KI-Systeme, die sich der Kontrolle ihrer männlichen Schöpfer entziehen, kann somit als moderne Zuspitzung dieser Ängste verstanden werden, da sie zugleich feminine und technologische Autonomie verkörpern.

Festzuhalten bleibt jedoch, dass Avas scheinbare Subjektwerdung keinen Bruch mit bestehenden Geschlechternormen darstellt, sondern innerhalb dieser verhaftet bleibt, da ihre Handlungsmacht weiterhin an stereotype Vorstellungen von Weiblichkeit und Sexualität gebunden ist. Weibliche Autonomie erscheint somit nicht als Befreiung, sondern vielmehr als Bedrohung bestehender Vorstellungen von Gender und Intimität.

Einen weiteren wichtigen theoretischen Zugang zur Einordnung der filmischen Inszenierungen bietet Donna Haraways Konzept des Cyborg-Feminismus, das die binäre Ordnung der Gesellschaft grundlegend infrage stellt. Die Figur des Cyborgs lässt sich dabei als Hybridwesen verstehen, das sich zwischen bestehenden Kategorien bewegt und die Grenzen zwischen Mensch und Maschine, Natur und Kultur sowie zwischen binären Geschlechterordnungen auflöst (Haraway 1998, 447).

Diese fluide Position birgt ein subversives Potenzial, bestehende hierarchisch organisierte Dichotomien zu hinterfragen und neue Formen von Subjektivität denkbar zu machen. Mit Blick auf die analysierten Filme zeigt sich jedoch, dass dieser emanzipatorische Moment weitgehend unausgeschöpft bleibt.

Die in *Ex Machina* und *Blade Runner 2049* dargestellten künstlichen Intelligenzen fungieren nicht als transgressive Cyborgfiguren, die binäre Geschlechterordnungen aufbrechen oder infrage stellen, sondern vielmehr als zugespitzte Versionen normativer Genderideale. Sowohl auf narrativer als auch auf visueller Ebene entsprechen sie über weite Strecken stereotypen Idealvorstellungen und werden dadurch weniger als normkritische denn als traditionelle, weiblich codierte Figuren gezeichnet. Die Möglichkeiten des Cyborgs als fluide Entität bleiben damit weitgehend ungenutzt; vielmehr kommt es zu einer Verstärkung traditioneller Kategorisierungen innerhalb binärer Gesellschaftsordnungen.

Auch die Möglichkeit, nicht-binäre Geschlechtsidentitäten filmisch sichtbar zu machen, bleibt ungenutzt. Gerade die Darstellung künstlicher Intelligenzen würde

Optionen bieten, Zukunftsentwürfe jenseits starrer binärer Strukturen zu entwerfen. Die filmisch inszenierten Cyborgs lassen sich daher nicht als Bruch mit Dichotomien wie Gender, Race und Class lesen, sondern vielmehr als deren technologische Fortsetzung und Zuspitzung.

Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, wie die filmische Repräsentation künstlicher Intelligenzen und technologisierter Intimität gestaltet werden könnte, ohne jene Machtstrukturen zu reproduzieren, die auf patriarchalen, kolonialen und kapitalistischen Logiken beruhen und marginalisierte Gruppen unterordnen. Auch wenn Filme an bestehende gesellschaftliche Verhältnisse anknüpfen, sind sie zugleich in der Lage, durch progressive Darstellungen alternative Welten zu entwerfen, die Impulse für kulturelle Entwicklungen liefern können.

Solange die Inszenierung feminisierter KIs auf den unserer Gesellschaft zugrunde liegenden Werten basiert und sich synthetische Weiblichkeiten an stereotypen Darstellungen orientieren, bleibt dieses Potenzial weitgehend unausgeschöpft. Alternative Darstellungsweisen könnten unter anderem Geschichten erzählen, die sich nicht an einem binären Geschlechtersystem orientieren, sondern fluide Formen von Gender in den Fokus rücken und künstliche Intelligenzen als nicht-binäre Figuren konstruieren. Auf diese Weise könnten filmische Inszenierungen entstehen, die Haraways Cyborgfigur nutzen (Haraway 1998, 447), um binäre Strukturen aufzubrechen und nicht-binäre Performativität sichtbar zu machen (Butler 1999, 179f.).

Zusätzlich könnten progressive Inszenierungen darin bestehen, künstliche Körper nicht primär als sexualisierte, anpassbare und steuerbare Objekte zu gestalten, sondern vielmehr ihr fluides Potenzial zu nutzen und vielfältigere Formen von Körperlichkeit sichtbar zu machen. Die Sexualisierung – insbesondere weiblich codierter Körper – kann dabei als Ausdruck asymmetrischer Machtdynamiken zwischen Männern und Frauen verstanden werden, die sich auch auf intime Beziehungen auswirken. Sichtbar werden dabei Formen von Intimität, die nicht auf Gegenseitigkeit beruhen, sondern sich primär an männlichen Bedürfnissen orientieren. Eine Reduktion übersexualisierter Darstellungen könnte somit zu ausgewogeneren Inszenierungen intimer Beziehungen beitragen, in denen nicht ausschließlich die Vorstellungen einer Figur im Zentrum stehen, sondern komplexere

Formen von Nähe, Gegenseitigkeit und emotionaler Reziprozität sichtbar werden. Solche alternativen Repräsentationen könnten dazu beitragen, bestehende Machtverhältnisse nicht nur widerzuspiegeln, sondern kritisch zu hinterfragen und neue Perspektiven auf Gender, Technologie und Intimität zu eröffnen.

7. Fazit und Ausblick

Die vorliegende Arbeit untersuchte die filmische Inszenierung feminisierter künstlicher Intelligenzen in *Ex Machina* und *Blade Runner 2049* im Hinblick auf Gender, Kontrolle, Technologie und Intimität. Die Annahme, dass mediale Darbietungen und gesellschaftliche Bedingungen in einem wechselseitigen Verhältnis zueinander stehen, bildete dabei eine zentrale Grundlage der Arbeit (Hepp et al. 2015, 316). Filme verfügen somit nicht nur über das Potenzial, bestehende Machtverhältnisse und hegemoniale Vorstellungen sichtbar zu machen oder zu stabilisieren, sondern können diese auch kritisch hinterfragen. Die Analyse verdeutlichte, dass die ausgewählten Filme bestehende Geschlechternormen, patriarchale Machtstrukturen sowie kapitalistische Logiken nicht aufbrechen, sondern in technologisch transformierter Form reproduzieren.

Im Folgenden werden die zentralen Erkenntnisse gebündelt zusammengeführt, gesellschaftlich eingeordnet sowie Limitationen und mögliche zukünftige Forschungsfelder reflektiert.

7.1. Wesentliche Erkenntnisse

Besonders deutlich zeigen sich diese asymmetrischen Machtdynamiken in der Inszenierung weiblich codierter humanoider künstlicher Intelligenzen, die filmisch wiederholt dem „Male Gaze“ unterworfen werden (Vgl. Mulvey 2016). Die technologisierten Körper der synthetischen Frauenfiguren werden kontinuierlich fragmentiert, voyeuristisch gerahmt und aus der Perspektive männlicher Figuren inszeniert. Dadurch entstehen Prozesse der Objektifizierung und Fetischisierung.

Da es sich bei diesen künstlichen Intelligenzen zugleich um standardisierte und kommerzialisierte Technologien handelt, erscheinen insbesondere ihre geschlechtliche Codierung sowie ihre gezielte Sexualisierung problematisch. Weiblich

konstruierte KI-Systeme fungieren dadurch als emotional und sexuell verfügbare Konsumobjekte, die an männliche Bedürfnisse angepasst sind.

Femininität erscheint in den analysierten Filmen somit als technologisch formbare und optimierbare Kategorie, die entlang normativer Geschlechtervorstellungen organisiert wird. Die dargestellten feminisierten KI-Modelle verkörpern dabei zugleich emotionale Fürsorge, sexuelle Verfügbarkeit sowie strukturelle Unterordnung innerhalb patriarchaler und kapitalistischer Machtordnungen.

Vor dem Hintergrund gegenwärtiger technologischer Entwicklungen erscheinen diese Darstellungen besonders relevant, da sich ähnliche Muster auch in realen KI-Systemen beobachten lassen. Gerade im Bereich sprachgesteuerter Assistenzsysteme dominieren feminisierte Technologien, die häufig stereotype Vorstellungen von Femininität reproduzieren (West et al. 2019, 98f.). Solche Technologien können kollektive Vorstellungen von Gender mitprägen und dadurch bestehende Rollenbilder weiter stabilisieren. Frauen könnten dadurch verstärkt mit emotionaler Verfügbarkeit, Fürsorge und Unterordnung assoziiert werden (Hefti 2022, 638).

Darüber hinaus zeigte die Analyse, dass auch ethnisch codierte Figuren häufig entlang techno-orientalistischer und kolonial geprägter Darstellungsweisen inszeniert werden. Ethnizität erscheint in diesem Kontext, ähnlich wie Gender, als technologisch konfigurierbare Eigenschaft, die ästhetischen und sexuellen Fantasien verfügbar gemacht wird.

Eine weitere zentrale Ebene der Arbeit bildeten die Beziehungen zwischen Menschen und künstlichen Intelligenzen. In beiden Filmen werden menschlich codierte Figuren gezeigt, die emotionale und intime Beziehungen mit humanoiden KI-Systemen eingehen. Diese Formen von Nähe basieren jedoch auf programmierten Mechanismen der Zuwendung und affektiven Responsivität, die – ähnlich wie die Vergeschlechtlichung der KI-Systeme – als performativ hervorgebrachte Inszenierungen verstanden werden müssen (Butler 1999, 178f.).

Intimität erscheint dadurch zunehmend als technologisch herstellbares und konsumierbares Gut. Besonders in einer Gesellschaft, die von technologischer Vernetzung, Individualisierung und sozialer Entfremdung geprägt ist, können

Beziehungen zu künstlichen Intelligenzen als attraktive Alternative zu zwischenmenschlicher Nähe wahrgenommen werden. Während reale Beziehungen oftmals mit emotionaler Verletzlichkeit, Konflikten und Gegenseitigkeit verbunden sind, erscheinen Beziehungen zu entsprechend programmierten Maschinen kontrollierbarer und risikoärmer, da sie sich gezielt an individuelle Bedürfnisse anpassen lassen (Turkle 2011, 24).

Diese technologisch vermittelten Formen von Intimität erweisen sich häufig als asymmetrische Beziehungsstrukturen, die primär auf die Bedürfnisse einer einzelnen Person ausgerichtet sind. Das Gegenüber – in diesen Fällen die künstliche Intelligenz – ist darauf programmiert, sich den emotionalen und sexuellen Erwartungen der Nutzer:innen anzupassen und diese möglichst widerspruchsfrei zu erfüllen.

Da diese Beziehungen als unkompliziert, kontrollierbar und weitgehend konfliktfrei konzipiert sind, geraten zentrale Aspekte zwischenmenschlicher Beziehungen, die auf Gegenseitigkeit, Aushandlungsprozessen und emotionaler Verletzlichkeit beruhen, in den Hintergrund. Diese vereinfachten Formen von Intimität bergen zudem das Risiko, emotionale Abhängigkeiten gegenüber Technologien sowie soziale Isolation zu verstärken (Stanford Institute for Human-Centered AI 2026, 379).

Hervorzuheben ist außerdem, dass in beiden Filmen weiblich codierte KI-Systeme im Zentrum stehen, wodurch die gesellschaftliche und technologische Priorisierung männlicher Bedürfnisse erneut sichtbar wird. Ähnliche Tendenzen lassen sich auch in gegenwärtigen Entwicklungen im Bereich künstlicher Intelligenz beobachten, da KI-Systeme überwiegend von Männern entwickelt werden und sich häufig auch an männlichen Ansprüchen orientieren (Cave et al. 2023, 744).

Vor diesem Hintergrund erscheint es sinnvoll, erneut auf Haraways Konzept des Cyborg-Feminismus zurückzugreifen, dessen emanzipatorisches Potenzial insbesondere in der Auflösung von binären Kategorien verortet ist (Haraway 1998, 434). Diese transgressiven Möglichkeiten bleiben in den beiden analysierten Filmen jedoch weitgehend ungenutzt.

Die künstlichen Intelligenzen werden größtenteils innerhalb klassischer und stereotypisierter Geschlechterbilder inszeniert. Selbst Momente scheinbarer Subjektwerdung bleiben dabei in patriarchale Machtstrukturen eingebettet und tragen

häufiger zu deren Stabilisierung als zu ihrer tatsächlichen Irritation bei. Anstatt alternative Formen von Identität, Gender oder Intimität zu entwerfen, reproduzieren die Filme überwiegend bestehende hegemoniale Ordnungen und Hierarchien.

7.2. Gesellschaftliche Implikationen und Ausblick

In einer Welt, in der künstliche Intelligenzen zunehmend in unterschiedliche Lebensbereiche eingreifen und stetig an sozialer Relevanz gewinnen, erscheint es umso wichtiger, diese Technologien wissenschaftlich und politisch kritisch zu analysieren (Dehnert & Gunkel 2023, 2). Vor dem Hintergrund, dass mediale Darstellungen kollektive Wahrnehmungen mitprägen können, erscheint es zudem notwendig, Filme, die sich mit technologischen Entwicklungen auseinandersetzen, reflektiert zu untersuchen und hinsichtlich ihrer Verbindung zu gesellschaftlichen Machtstrukturen und Normen einzuordnen (Banks & Koban 2021, 2).

Diesem Ansatz folgte auch die vorliegende Arbeit, deren Fokus insbesondere auf den Zusammenhängen von Gender, Intimität, Technologie und Macht lag. Gleichzeitig gilt es festzuhalten, dass die Untersuchung gewisse Grenzen aufweist. So wurden ausschließlich zwei Filme desselben Genres analysiert, wodurch die Untersuchung thematisch eingegrenzt bleibt. Darüber hinaus konzentrierte sich die Analyse primär auf weiblich codierte künstliche Intelligenzen. Für zukünftige Forschungen wäre es daher ebenso relevant, männlich codierte oder nicht-binäre KI-Systeme sowie queere oder nicht-westliche Perspektiven stärker in den Fokus zu rücken. Auch die Analyse anderer Genres oder medialer Formate könnte weitere Erkenntnisse ermöglichen.

Abschließend soll nochmals die aktuelle Relevanz dieses Themenfeldes unterstrichen werden. Gerade gegenwärtig erscheinen die Folgen künstlicher Intelligenz noch als gestalt- und verhandelbar. Künstliche Intelligenzen dürfen dabei nicht als neutrale technologische Systeme verstanden werden, sondern müssen stets im Zusammenhang mit ihrem Potenzial betrachtet werden, bestehende Macht- und Ordnungsstrukturen zu beeinflussen und mitzugestalten. Diese Entwicklungen können sowohl emanzipatorische als auch diskriminierende Auswirkungen mit sich bringen und sollten daher kontinuierlich Gegenstand kritischer öffentlicher und wissenschaftlicher Auseinandersetzungen sein.

Künstliche Intelligenzen eröffnen durchaus Möglichkeiten, bestehende Machtverhältnisse aufzubrechen und soziale Gerechtigkeit auf intersektionaler Ebene zu fördern. Voraussetzung dafür ist jedoch, dass Entwicklungsprozesse, Anwendungsbereiche und technologische Strukturen kontinuierlich differenziert reflektiert, reguliert und gesellschaftlich ausgehandelt werden. Nur dadurch kann langfristig sichergestellt werden, dass technologische Systeme nicht ausschließlich bestehende Hierarchien reproduzieren, sondern zu gerechteren und inklusiveren Formen des Zusammenlebens beitragen können.

Reflexion der Verwendung von KI

Im Zuge der Erstellung dieser Masterarbeit wurde die künstliche Intelligenz ChatGPT (Version 5.5.) als unterstützendes Hilfsmittel eingesetzt. Die Nutzung erfolgte insbesondere zur Korrektur einzelner Textpassagen sowie zur Einholung von Verbesserungsvorschlägen hinsichtlich Rechtschreibung, Grammatik und Satzbau. Darüber hinaus wurde KI punktuell verwendet, um alternative Formulierungen und Synonymvorschläge zu entwickeln sowie einzelne Passagen auf ihre Verständlichkeit zu überprüfen.

Die inhaltliche Konzeption, die Auswahl des Untersuchungsmaterials, die Analyse der Filme, die Interpretation der Ergebnisse sowie die wissenschaftliche Einordnung und Argumentation wurden eigenständig erarbeitet. Die von der KI generierten Vorschläge wurden kritisch geprüft, überarbeitet und an wissenschaftliche Standards angepasst. Wissenschaftliche Aussagen, theoretische Konzepte sowie empirische Belege wurden ausschließlich eigenständig anhand der angeführten Quellen nachvollzogen und belegt. KI wurde in diesem Zusammenhang nicht als wissenschaftliche Quelle verwendet.

Die Verantwortung für die Richtigkeit der Quellenverwendung, die finale sprachliche Gestaltung sowie die inhaltliche Argumentation liegt vollständig bei mir als Verfasserin dieser Arbeit. Diese Reflexion dient der Transparenz und erscheint insbesondere vor dem Hintergrund relevant, dass KI-Technologien innerhalb der Arbeit selbst kritisch reflektiert werden.

Literaturverzeichnis

Literatur

- Anderson, C. (2025). Eve, Samantha, and Ava: Quintessentially Human. *Interpretation*, 79(2), 157–169. <https://doi.org/10.1177/00209643241310607>
- Arain, A. A.; Uzair ul Hassan, M. & Dehraj, M. A. (2019). Bridging Gender Gap through Technology Based Distance Education: Assessing Mobile Phone and Internet Readiness Level. *International Journal of Distance Education and E-Learning*, 4(2), 40–56.
- Banks, J. & Koban, K. (2021). Framing Effects on Judgments of Social Robots' (Im)Moral Behaviors. *Frontiers in Robotics and AI*, 8, 1–14. <https://doi.org/10.3389/frobt.2021.627233>
- Bareket, O.; Kahalon, R.; Shnabel, N. & Glick, P. (2018). The Madonna-Whore Dichotomy: Men Who Perceive Women's Nurturance and Sexuality as Mutually Exclusive Endorse Patriarchy and Show Lower Relationship Satisfaction. *Sex Roles*, 79(9–10), 519–532. <https://doi.org/10.1007/s11199-018-0895-7>
- Borau, S.; Otterbring, T.; Laporte, S. & Fosso Wamba, S. (2021). The most human bot: Female gendering increases humanness perceptions of bots and acceptance of AI. *Psychology & Marketing*, 38(7), 1052–1068. <https://doi.org/10.1002/mar.21480>
- Butler, J. (1999). *Gender trouble : feminism and the subversion of identity* (10th anniversary edition.). Routledge.
- Carlson, J., & Sperry, L. (2010). *Recovering intimacy in love relationships : a clinician's guide*. Routledge.
- Cave, S.; Dihal, K.; Drage, E. & McInerney, K. (2023). Who makes AI? Gender and portrayals of AI scientists in popular film, 1920–2020. *Public Understanding of Science*, 32 (6), 745–760. <https://doi.org/10.1177/09636625231153985>

- Chapman, C. R. (2022). Built Women in Men's Paradises: A Critical Analysis of the Garden of Eden Narrative and Alex Garland's *Ex Machina*. *Journal of Religion and Popular Culture*, 34(3), 147–171.
<https://doi.org/10.3138/jrpc.2020-0064>
- Coeckelbergh, M. (2026). Technofascism: AI, Big Tech, and the new authoritarianism. *AI & Society* (2026). <https://doi.org/10.1007/s00146-026-02862-9>
- Connell, R. W. & Messerschmidt, J. W. (2005). Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept. *Gender & Society*, 19(6), 829–859.
<https://doi.org/10.1177/0891243205278639>
- Cox, E. (2018). Denuding the Gynoid: The Woman Machine as Bare Life in Alex Garland's *Ex Machina*. *Foundation*, 47(130), 5–19.
- Dang, S.-M. (2020). Feministische Filmanalyse. In: Hagener, M. & Pantenburg, V. (Hg): *Handbuch Filmanalyse* (309–327). Springer Fachmedien. https://doi.org/10.1007/978-3-658-13339-9_16
- de Beauvoir, S. (1956). *The Second Sex* (H. M. Parshley, Trans.). Jonathan Cape. (Original work published 1949).
- De Graaf, M. M. A. (2016). An Ethical Evaluation of Human–Robot Relationships. *International Journal of Social Robotics*, 8 (4), 589–598.
<https://doi.org/10.1007/s12369-016-0368-5>
- Di Minico, E. (2017). *Ex-Machina* and the Feminine Body through Human and Posthuman Dystopia. *Ekphrasis. Images, Cinema, Theory, Media*, 17 (1), 67–84.
- Doane, M. A. (1991). *Femmes fatales : feminism, film theory, psychoanalysis*. Routledge.
- Doh, M., & Karagianni, A. (2024). “My Kind of Woman”: Analysing Gender Stereotypes in AI through The Averageness Theory and EU Law. arXiv.
<https://doi.org/10.48550/arxiv.2407.17474>

- Dubé, S. & Anctil, D. (2021). Foundations of Erobotics. *International Journal of Social Robotics*, 13 (6), 1205–1233. <https://doi.org/10.1007/s12369-020-00706-0>
- Flicker, E. (2021). Filmsoziologie und Feministische Filmtheorie: Film im Gender- und Queer-Diskurs. In: Geimer, A.; Heinze, C. & Winter, R. (Hg.): *Handbuch Filmsoziologie* (307–327). Springer Fachmedien. https://doi.org/10.1007/978-3-658-10729-1_24
- Foucault, M. (1978). *The History of Sexuality, Vol. 1: An Introduction*. Pantheon Books.
- Fryxell, A. R. P. (2021). Artificial Eye: The Modernist Origins of AI's Gender Problem. *Discourse*, 43(1), 31–64. <https://doi.org/10.13110/discourse.43.1.0031>
- Gill, R. (2007). *Gender and the media*. Polity Press.
- Glick, P. & Fiske, S. T. (2001). An Ambivalent Alliance: Hostile and Benevolent Sexism as Complementary Justifications for Gender Inequality. *The American Psychologist*, 56(2), 109–118. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.56.2.109>
- Haraway, D. (1988). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575–599. <https://doi.org/10.2307/3178066>
- Haraway, D. (1998). A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In: Hopkins, P. D. (Hg.): *Sex/Machine: Readings in Culture, Gender, and Technology*. (434–467). Indiana University Press.
- Hefti, S. (2022). Hilfsbereit, verständnisvoll, bescheiden: Problematik und Folgen von weiblichen Voice Assistants. *HMD*, 59 (2), 633–646. <https://doi.org/10.1365/s40702-022-00851-2>

- Henke, J. (2017). "Ava's body is a good one": (Dis)Embodiment in Ex Machina. *American, British, and Canadian Studies*, 29(1), 126–146.
<https://doi.org/10.1515/abcsj-2017-0022>
- Hepp, A.; Hjarvard, S. & Lundby, K. (2015). Mediatization: theorizing the interplay between media, culture and society. *Media, Culture & Society*, 37(2), 314–324. <https://doi.org/10.1177/0163443715573835>
- Huyssen, A. (1981). The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's Metropolis. *New German Critique*, 24/25, 221–237.
<https://doi.org/10.2307/488052>
- Illouz, E. (1997). *Consuming the romantic utopia : love and the cultural contradictions of capitalism*. University of California Press.
- Jagernauth, K. (2017, November 27). Denis Villeneuve talks treatment of female characters in "Blade Runner 2049". *The Playlist*.
<https://theplaylist.net/denis-villeneuve-female-blade-runner-2049-20171127/>
(Zugegriffen: 22.05.2026)
- Jones, C. R. & Bergen, B. K. (2025). *Large Language Models Pass the Turing Test*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2503.23674>
- Jones, L. (2020). A philosophical analysis of AI and racism. *Stance*, 13 (1), 36–46. <https://doi.org/10.5840/stance2020133>
- Levy, D. (2017). Why Not Marry a Robot?. In: Cheok, A.; Devlin, K. & Levy, D. (Hg.): *Love and Sex with Robots*. (3–13). Springer International Publishing.
https://doi.org/10.1007/978-3-319-57738-8_1
- Mäntymäki, M.; Minkkinen, M.; Birkstedt, T. & Viljanen, M. (2022). *Putting AI Ethics into Practice: The Hourglass Model of Organizational AI Governance*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2206.00335>
- Market Research Future. (2026, March 31). *Robotics market research report: Information by type, application and region – Forecast till 2030*.

<https://www.marketresearchfuture.com/reports/robotics-market-4732>

(Zugegriffen: 22.05.2026).

- McCann, A. & Engstrom, E. (2023). A Lack of Joi: Hegemonic Femininity and the Male Gaze in Blade Runner: 2049. *Popular Culture Review*, 34 (1), 51–83. <https://doi.org/10.18278/pcr.34.1.4>
- McClain, C.; Kennedy, B.; Gottfried, J.; Anderson, M. & Pasquini, G. (2025, April 3). Artificial intelligence in daily life: Views and experiences. *Pew Research Center*. <https://www.pewresearch.org/internet/2025/04/03/artificial-intelligence-in-daily-life-views-and-experiences/> (Zugegriffen: 22.05.2026).
- Mihailova, M. (2023). “An Extraordinary Piece of Engineering”: The Artificial Woman as Digital Effect. *The Velvet Light Trap*, 91(91), 27–38. <https://doi.org/10.7560/VLT9104>
- Mikos, L. (2015). *Film- und Fernsehanalyse* (3. überarbeitete und aktualisierte Aufl.). UVK-Verl.-Ges.
- Mulvey, L. (2016). Visuelle Lust und narratives Kino. In: Peters, K. & Seier, A. (Hg.): *Gender & Medien-Reader* (45–60). Diaphanes.
- Natale, S. (2021). *Deceitful Media: Artificial Intelligence and Social Life after the Turing Test*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190080365.003.0004>
- Nelson, Kyra (2015). Women in Refrigerators: The Objectification of Women in Comics. *AWE (A Woman's Experience)*, 2 (9), 73–81. <https://scholarsarchive.byu.edu/awe/vol2/iss2/9>
- Next Move Strategy Consulting. (2026, May 19). *Artificial intelligence market by component, technology, deployment mode, organization size, application, and industry vertical – Global opportunity analysis and industry forecast*. <https://www.nextmsc.com/report/artificial-intelligence-market> (Zugegriffen: 22.05.2026)

- Noble, S. U. (2018). *Algorithms of oppression : how search engines reinforce racism*. New York University Press.
- Nordmo, M.; Næss, J. Ø.; Husøy, M. F. & Arnestad, M. N. (2020). Friends, Lovers or Nothing: Men and Women Differ in Their Perceptions of Sex Robots and Platonic Love Robots. *Frontiers in Psychology*, 11 (355), 1–10.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00355>
- Obrenovic, B.; Gu, X.; Wang, G.; Godinic, D. & Jakhongirov, I. (2025). Generative AI and human–robot interaction: implications and future agenda for business, society and ethics. *AI & Society*, (40), 677–690.
<https://doi.org/10.1007/s00146-024-01889-0>
- Papagiannidis, E.; Mikalef, P. & Conboy, K. (2025). Responsible artificial intelligence governance: A review and research framework. *The Journal of Strategic Information Systems*, 34(2).
<https://doi.org/10.1016/j.jsis.2024.101885>
- Pérez, J. E. (2020). “An AI doesn’t need a gender” (but it’s still assigned one): paradigm shift of the artificially created woman in film. *Feminist Media Studies*, 20(3), 325–340. <https://doi.org/10.1080/14680777.2019.1615973>
- Phan, T. (2023). Programming gender: surveillance, identity, and paranoia in Ex Machina. *Cultural Studies*, 37(1), 46–64.
<https://doi.org/10.1080/09502386.2022.2042575>
- Rosenlee, L.-H. L. (2024). *Confucian Feminism: A Practical Ethic for Life* (1st ed). Bloomsbury Academic.
- Schimmelpfennig, R.; Díaz, M.; Prabhakaran, V. & Davani, A. (2025). Humanlike AI design increases anthropomorphism but yields divergent outcomes on engagement and trust globally. arXiv.
<https://arxiv.org/abs/2512.17898>
- Sezi, M. R. & Woitkowski, F. (2020). The Technologized Creation: The Mythological Foundation of Posthumanism in Ex Machina. *Zeitschrift für fantastikforschung*, 7(2). <https://doi.org/10.16995/zff.2888>

- Shanahan, T. (2020). Her eyes were green: Intimate relationships in Blade Runner 2049. In: Shanahan, T., & Smart, P. (Hg.): *Blade Runner 2049* (165–184). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429460036-10>
- Søråa, R. A. (2023). *AI for Diversity*. CRC Press.
- Stanford Institute for Human-Centered Artificial Intelligence. (2026, April). *AI index report 2026*. Stanford University.
https://hai.stanford.edu/assets/files/ai_index_report_2026.pdf (Zugegriffen: 22.05.2026)
- Turkle, S. (2011). *Alone together: why we expect more from technology and less from each other* (1. publ.). Basic Books.
- Vint, S. & Buran, S. (2022). *Technologies of feminist speculative fiction: gender, artificial life, and the politics of reproduction*. Palgrave Macmillan.
- West, M.; Kraut, R. & Chew, H. E. (2019). *I'd blush if I could: Closing gender divides in digital skills through education*. UNESCO.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6598> (Zugegriffen: 22.05.2026)
- Yee, S. (2017). "You bet she can fuck" – Trends in Female AI Narratives within Mainstream Cinema: Ex Machina and Her. *Ekphrasis*, 17(1), 85–98.
<https://doi.org/10.24193/ekphrasis.17.6>

Filme

- Garland, A. (USA, 2014). *Ex Machina*.
- Scott, R. (USA, 1982). *Blade Runner*.
- Villeneuve, D. (USA, 2017). *Blade Runner 2049*.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Ava liegt auf einer Bank und blickt in die Kamera. Quelle: <i>Ex Machina</i> (Garland 2014), 00:36:06.	27
Abb. 2: Joi in traditioneller Hausfrauenästhetik. Quelle: <i>Blade Runner 2049</i> (Villeneuve 2017), 00:18:35.	29
Abb. 3: Jois konfigurierbares Interface. Quelle: <i>Blade Runner 2049</i> (Villeneuve 2017), 00:19:33.	33
Abb. 4: Ava entkleidet sich. Quelle: <i>Ex Machina</i> (Garland 2014), 00:45:11.	40
Abb. 5: Caleb streckt seine Hand nach dem Bildschirm aus. Quelle: <i>Ex Machina</i> (Garland 2014), 00:45:58.	41
Abb. 6: Ava hinter Glas. Quelle: <i>Ex Machina</i> (Garland 2014), 00:13:50.	51
Abb. 7: Kyoko zeigt Caleb ihre Mechanik. Quelle: <i>Ex Machina</i> (Garland 2014), 01:12:06.	52
Abb. 8: Ava betrachtet sich im Spiegel. Quelle: <i>Ex Machina</i> (Garland 2014), 01:36:03.	53
Abb. 9: K blickt zu Joi auf. Quelle: <i>Blade Runner 2049</i> (Villeneuve 2017), 00:18:25.	54
Abb. 10: Joi und Mariettes überlagerte Körper. Quelle: <i>Blade Runner 2049</i> (Villeneuve 2017), 01:12:49.	56
Abb. 11: Holografische Werbeanzeige von Joi. Quelle: <i>Blade Runner 2049</i> (Villeneuve 2017), 02:17:54.	57

Anhang

Sequenzprotokoll: Ex Machina

Sequenz 1 00:00:00 - 00:01:06 "Intro"	Sequenz 2 00:01:06 - 00:05:30 "Caleb Winning & Arriving"	Sequenz 3 00:05:30 - 00:11:33 "Meeting Nathan"	Sequenz 4 00:11:33 - 00:17:49 "Meeting Ava & Debriefing"	Sequenz 5 00:17:49 - 00:23:48 "First Night"	Sequenz 6 00:23:48 - 00:32:07 "Getting to Know Each Other & First Warning"
1.1. 00:00:00- 00:00:09 "A24"	2.1. 00:01:06- 00:01:50 Caleb winning	3.1. 00:05:30- 00:07:24 Caleb meets Nathan	4.1. 00:11:33- 00:11:36 "Ava: Session 1"	5.1. 00:17:49- 00:18:11 Caleb in his room, settling in	6.1. 00:23:48- 00:24:31 Kyoko serving Caleb breakfast
1.2. 00:00:09- 00:00:33 "Universal"	2.2. 00:01:50- 00:03:13 Helicopter flight & landing	3.2. 00:07:24- 00:07:59 Nathan explains the key card	4.2. 00:11:36- 00:12:56 Nathan taking notes, Caleb entering the test room, watching Ava	5.2. 00:18:11- 00:19:42 Caleb waking up, watching Ava over the TV	6.2. 00:24:31- 00:25:53 Planning session 2 with Ava
1.3. 00:00:33- 00:00:42 "Film 4"	2.3. 00:03:13- 00:03:36 Caleb walking to the estate	3.3. 00:07:59- 00:09:12 Caleb is shown his room	4.3. 00:12:56- 00:15:17 Caleb and Ava are having a conversation, Nathan taking notes	5.3. 00:19:42- 00:20:28 Power cut, Caleb is confused, power comes back up	6.3. 00:25:53- 00:25:56 "Ava: Session 2"
1.4. 00:00:42- 00:00:51 "DNA"	2.4. 00:03:36- 00:04:44 Caleb accessing the house	3.4. 00:09:12- 00:11:25 NDA signing & talking about the experiment	4.4. 00:15:17- 00:17:49 Caleb & Nathan drinking, talking about Ava	5.4. 00:20:28- 00:23:48 Caleb wandering around the house, looking for help, finds Nathan drinking by himself	6.4. 00:25:56- 00:32:07 Personal talk between Ava & Caleb, power cut, Ava warning Caleb about Nathan
1.5. 00:00:51- 00:01:06 Title - "Ex Machina" & production companies	2.5. 00:04:44- 00:05:30 Caleb looking around the house	3.5. 00:11:25- 00:11:33 Nature shot			

Sequenz 7 00:32:07 - 00:39:01 "First Suspensions Arising"	Sequenz 8 00:39:01 - 00:45:09 "Ava Flirting with Caleb"	Sequenz 9 00:45:09 - 00:50:44 "Ava's Sexuality"	Sequenz 10 00:50:44 - 00:53:38 "Ava's & Kyoko's Captivity"	Sequenz 11 00:53:38 - 01:00:47 "Nathan Manipulating Caleb"	Sequenz 12 01:00:47 - 01:07:28 "Ava Needs to be Rescued"
7.1. 00:32:07- 00:35:43 Caleb & Nathan having dinner, Kyoko spilling wine	8.1. 00:39:01- 00:39:04 "Ava: Session 3"	9.1. 00:45:09- 00:46:05 Ava undressing, Caleb watching over the TV	10.1. 00:50:44- 00:50:47 "Ava: Session 4"	11.1. 00:53:38- 00:55:40 Caleb & Nathan hiking, talking about the lottery	12.1. 01:00:46- 01:00:49 "Ava: Session 5"
7.2. 00:35:43- 00:35:46 Kyoko sitting in the hallway	8.2. 00:39:04- 00:41:22 Ava shows Caleb a drawing	9.2. 00:46:05- 00:48:43 Caleb & Nathan talking about Ava's sexuality	10.2. 00:50:47- 00:52:21 Caleb talking about the Knowledge Argument	11.2. 00:55:40- 00:56:30 Nathan boxing, making out with Kyoko, Caleb showering, thinking about Ava	12.2. 01:00:49- 01:04:10 Ava asking Caleb questions, power cut, Ava asking for help
7.3. 00:35:46- 00:36:14 Caleb watching Ava over the TV	8.3. 00:41:22- 00:43:01 Ava dressing herself, Caleb watching	9.3. 00:48:43- 00:50:44 Nathan explains why he gave his AI sexuality	10.3. 00:52:21- 00:52:47 Nathan leaving the room, Kyoko listening	11.3. 00:56:30- 00:57:35 Caleb watching Nathan tearing Ava's drawing apart over the TV	12.3. 01:04:10- 01:07:28 Caleb & Nathan drinking, talking about Ava's evolution
7.4. 00:36:14- 00:39:01 Nathan showing Caleb his laboratory	8.4. 00:43:01- 00:45:09 Ava is flirting with Caleb		10.4. 00:52:47- 00:53:38 Power cut, Ava tells him she's causing them	11.4. 00:57:35- 00:59:35 Caleb looking for Nathan, Kyoko & Nathan dancing	
				11.5. 00:59:35- 01:00:35 Caleb brings Nathan to his room	
				11.6. 01:00:35- 01:00:47 Nature shots	

Sequenz 13 01:07:28 - 01:15:41 "Caleb Tricking Nathan"	Sequenz 14 01:15:41 - 01:21:45 "Caleb Faking an Escape Plan"	Sequenz 15 01:21:45 - 01:33:03 "Redemption"	Sequenz 16 01:33:03 - 01:38:59 "Ava's Rebirth"	Sequenz 17 01:38:59 - 01:42:31 "Ava's Escape & Caleb's Downfall"	Sequenz 18 01:42:31 - 01:48:17 "Credits"
13.1. 01:07:28- 01:09:14 Nathan passing out, Caleb stealing his key card	14.1. 01:15:41- 01:15:44 "Ava: Session 6"	15.1. 01:21:45- 01:22:13 Kyoko walks into Ava's cell	16.1. 01:33:03- 01:33:06 "Ava: Session 7"	17.1. 01:38:59- 01:39:40 Ava walking through the house	18.1. 01:42:31- 01:44:16 Credits
13.2. 01:09:14- 01:11:03 Caleb in Nathan's room, programming & watching Ava's predecessors	14.2. 01:15:44- 01:17:05 Power cut, Caleb telling Ava he's gonna save her	15.2. 01:22:13- 01:28:03 Nathan & Caleb telling each other the truth, power cut, Nathan knocking Caleb out	16.2. 01:33:06- 01:33:58 Ava approaching Caleb who's waking up	17.2. 01:39:40- 01:40:31 Ava leaving the house, walking through nature	18.2. 01:44:16- 01:48:08 End Credits
13.3. 01:11:03- 01:12:54 Caleb looking at the other robots, Kyoko showing him she's also an AI	14.3. 01:17:05- 01:21:45 Caleb & Nathan talking about their last day & if Ava passed the test	15.3. 01:28:03- 01:33:03 Standoff between Ava, Kyoko & Nathan, Kyoko & Nathan dying	16.3. 01:33:58- 01:36:16 Ava dressing herself in the skin & clothes of other AI's, Caleb watching	17.3. 01:40:31- 01:40:57 Caleb realizing he is locked inside	18.3. 01:48:08- 01:48:17 "A24"
13.4. 01:12:54- 01:13:31 Nathan looking for his key card			16.4. 01:36:16- 01:36:35 Still lifes from the facility	17.4. 01:40:57- 01:42:00 Ava leaving with the helicopter	
13.5. 01:13:31- 01:15:41 Caleb cutting his own arm			16.5. 01:36:35- 01:37:45 Ava studying her new, naked body	17.5. 01:42:00- 01:42:31 Ava at a place with many people	
			16.6. 01:37:45- 01:38:59 Ava locking Caleb inside, leaving him behind		

Sequenzprotokoll: Blade Runner 2049

Sequenz 1 00:00:00- 00:01:48 "Intro"	Sequenz 2 00:01:48- 00:04:54 "K landing at the farm"	Sequenz 3 00:04:54- 00:10:16 "K killing the farmer"	Sequenz 4 00:10:16- 00:15:13 "K's work life"	Sequenz 5 00:15:13- 00:23:29 "K's private life"	Sequenz 6 00:23:29- 00:29:35 "Discovery of the miracle child"
1.1. 00:00:00- 00:00:15 "SONY"	2.1. 00:01:48- 00:03:07 K flying over glass houses	3.1. 00:04:54- 00:07:47 K talking to the farmer	4.1. 00:10:16- 00:11:21 K talking to his boss	5.1. 00:15:13- 00:16:11 K walking to his apartment	6.1. 00:23:29- 00:26:39 Analyzing the skeleton of a replicant who died during childbirth
1.2. 00:00:15- 00:00:34 "COLUMBIA"	2.2. 00:03:07- 00:04:54 Farmer working, K landing & entering the house	3.2. 00:07:47- 00:10:16 K fighting & killing the farmer	4.2. 00:11:21- 00:12:36 K finding a flower under a tree	5.2. 00:16:11- 00:20:19 K getting cleaned up, making dinner & talking to Joi	6.2. 00:26:39- 00:28:29 K being told to erase everything connected to the pregnant replicant
1.3. 00:00:34- 00:00:47 "ALCON ENTERTAINM ENT"			4.3. 00:12:36- 00:13:49 K flying over LA	5.3. 00:20:19- 00:23:29 Joi standing in the rain & kissing K when he is getting a voice message	6.3. 00:28:29- 00:29:35 K making his way to Wallace Headquarter
1.4. 00:00:47- 00:01:48 Intro & Title			4.4. 00:13:49- 00:15:13 K in the LAPD doing a post- traumatic baseline-test		

Sequenz 7 00:29:35- 00:35:57 "K at Wallace HQ"	Sequenz 8 00:35:57- 00:42:50 "Introduction of Wallace"	Sequenz 9 00:42:50- 00:49:25 "Finding clues about the child"	Sequenz 10 00:49:25- 00:58:35 "K believing he is the miracle child"	Sequenz 11 00:58:35- 01:05:46 "K travelling to the orphanage"	Sequenz 12 01:05:46- 01:14:40 "K finding the wooden horse"
7.1. 00:29:35- 00:30:58 K talking to the file clerk, Luv talking to a client	8.1. 00:35:57- 00:37:01 K talking to Deckard's old colleague	9.1. 00:42:50- 00:46:12 Sex workers talking to K	10.1. 00:49:25- 00:51:01 Luv killing Coco, Joshi getting angry with K	11.1. 00:58:35- 00:59:43 K & Joi flying over the waste processing area	12.1. 01:05:46- 01:08:37 K talking to the orphanage owner
7.2. 00:30:58- 00:32:31 Luv taking over for the clerk	8.2. 00:37:01- 00:38:09 Luv talking to Wallace	9.2. 00:46:12- 00:48:13 K finding a baby sock & a photograph at the farm	10.2. 00:51:01- 00:54:11 K telling Joshi about his only memory	11.2. 00:59:43- 01:01:39 K's flying car is getting shot at, crashing shortly after	12.2. 01:08:37- 01:10:15 The orphanage owner is walking him to his office
7.3. 00:32:31- 00:33:44 Luv & K walking around the facility	8.3. 00:38:09- 00:42:50 Wallace looking at a new replicant, slicing open her abdomen	9.3. 00:48:13- 00:49:25 K finding a date carved into the tree & burning the farm	10.3. 00:54:11- 00:58:35 K & Joi in the DNABase	11.3. 01:01:39- 01:04:10 K waking up & getting attacked, rockets hitting the area	12.3. 01:10:15- 01:11:10 K is seeing the horse ashtray
7.4. 00:33:44- 00:35:57 Luv showing K a recording of Deckard & Rachel				11.4. 01:04:10- 01:05:46 K walking around the area	12.4. 01:11:10- 01:14:40 K finding the wooden horse toy in the furnace

Sequenz 13 01:14:40- 01:25:12 "K finding out that his memory is real"	Sequenz 14 01:25:12- 01:32:15 "Sexual encounter between K, Joi & Mariette"	Sequenz 15 01:32:15- 01:40:34 "Luv starts hunting after K"	Sequenz 16 01:40:34- 01:50:55 "First encounter between K & Deckard"	Sequenz 17 01:50:55- 01:56:44 "K & Deckard connecting"	Sequenz 18 01:56:44- 02:01:34 "Luv attacking K, Deckard & Joi"
13.1. 01:14:40- 01:15:47 K & Joi talking about if K's memory is real	14.1. 01:25:12- 01:27:15 K coming home, Joi organized Mariette to sleep with K	15.1. 01:32:15- 01:34:15 Joi is telling K to delete her memory so they can't look at it	16.1. 01:40:34- 01:42:40 K walking around naked female statues, finding bees	17.1. 01:50:55- 01:52:14 Deckard preparing drinks	18.1. 01:56:44- 01:58:18 Deckard telling K he's been followed
13.2. 01:15:47- 01:17:42 Ana telling K about her life & her condition	14.2. 01:27:15- 01:30:27 Joi & Mariette synching up, kissing K & undressing	15.2. 01:34:15- 01:36:15 K is getting the horse looked at, Luv breaking into his apartment	16.2. 01:42:40- 01:44:50 K walking around a hotel	17.2. 01:55:36- 01:56:44 K listening to music, drinking	18.2. 01:58:18- 02:01:34 Luv fighting K, Joi getting killed, Luv flying away with Deckard
13.3. 01:17:42- 01:20:15 Ana talking about how she is creating memories	14.3. 01:30:27- 01:30:47 Huge Joi ad	15.3. 01:36:15- 01:37:46 K & Joi in deserted area, scanning for life signals	16.3. 01:44:50- 01:47:41 Deckard shooting K, K hiding		
13.4. 01:20:15- 01:22:22 Ana telling K his memory is real	14.4. 01:30:47- 01:32:15 Mariette is hiding a tracker in K's clothes, Joi is telling her to leave	15.4. 01:37:46- 01:40:34 Luv is killing Joshi in her office	16.4. 01:47:41- 01:50:55 Deckard is turning off the lights, then fighting with K in the concert hall		

13.5. 01:22:22- 01:23:54 K getting arrested & doing a baseline- test					
13.6. 01:23:54- 01:25:12 K telling Joshi he finished the job & getting suspended					

Sequenz 19 02:01:34- 02:08:41 "Ana is the miracle child"	Sequenz 20 02:08:41- 02:16:42 "Wallace manipulating Deckard"	Sequenz 21 02:16:42- 02:27:47 "K deciding to rescue Deckard"	Sequenz 22 02:27:47- 02:32:48 "K dying & Deckard meeting his daughter"	Sequenz 23 02:32:48- 02:43:27 "Credits"
19.1. 02:01:34- 02:03:21 K having fever dreams	20.1. 02:08:41- 02:10:49 Wallace talking to Deckard about his relationship with Rachel	21.1. 02:16:42- 02:18:26 A naked Joi ad is talking to K	22.1. 02:27:47- 02:31:59 K is bringing Deckard to his daughter & dying in the snow	23.1. 02:32:48- 02:34:58 Credits
19.2. 02:03:21- 02:06:43 K waking up next to Mariette, Freysa telling K about the miracle birth	20.2. 02:10:49- 02:14:33 Wallace awakening old memories of Rachel & Deckard together	21.2. 02:18:26- 02:21:22 K following Luv & Deckard & is shooting their flying car	22.2. 02:31:59- 02:32:48 Deckard meeting his daughter Ana	23.2. 02:34:58- 02:43:00 End Credits
19.3. 02:06:43- 02:08:11 Freysa telling K that the miracle child is a girl	20.3. 02:14:33- 02:16:42 A Rachel duplicant is walking up to Deckard, Luv is shooting her	21.3. 02:21:22- 02:23:35 K & Luv fighting		23.3. 02:43:00- 02:43:16 "SCOTT FREE"
19.4. 02:08:11- 02:08:41 Montage hinting at Ana being the miracle child		21.4. 02:23:35- 02:25:39 K killing Luv		23.4. 02:43:16- 02:43:21 "SONY"
		21.5. 02:25:39- 02:27:47 K rescuing Deckard		23.5. 02:43:21- 02:43:27 "COLUMBIA PICTURES"

