



DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Menschmaschinen im Film
Der Kampf um das Menschliche in *Alien*,
Blade Runner und *Prometheus*“

verfasst von

Martin Forster

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt.
Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt.
Studienblatt:

Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Dr. Rainer M. Köppl

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit eidesstattlich, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst habe, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe und die aus den verwendeten Quellen wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe. Die Arbeit wurde bisher keiner anderen Prüfungskommission in gleicher oder ähnlicher Form vorgelegt und auch nicht veröffentlicht.

Gleichheitsgrundsatz

Im Sinne der Gleichberechtigung bemühe ich mich in der vorliegenden Arbeit um die Verwendung möglichst geschlechtsneutraler Formulierungen. Werden Frauen dennoch unter einer maskulinen Singular- oder Pluralform subsumiert (z.B. Zuseher/Zuschauer etc.), so halte ich an dieser Stelle ausdrücklich fest, dass dies nur zum Zweck einer erleichterten Lesbarkeit des Textes geschieht.

Wien, Jänner 2015

Martin Forster

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
1. Maschinenmenschen: Roboter, Androiden, Cyborgs, Replikanten.....	8
1.1 Das Auftauchen der Automaten in der Literatur.....	9
1.1.1 Exkurs 1: Philip K. Dick	12
1.1.2 Exkurs 2: <i>Der Sandmann</i> und <i>Das Unheimliche</i>	17
1.1.2.1 E.T.A. Hoffmann: <i>Der Sandmann</i> – Synopsis.....	17
1.1.2.2 Deutung von <i>Der Sandmann</i> u.a. anhand von Sigmund Freuds <i>Das Unheimliche</i>	18
1.2 Reale Maschinenmenschen	23
1.2.1 Kybernetik und Emotionen.....	23
1.2.2 Reale Maschinenmenschen.....	31
1.2.3 Das Uncanny Valley	32
1.3 Die Überwindung von Gott?	36
1.4 Sind wir alle Cyborgs?	41
2. Maschinenmenschen im Film	44
2.1 Menschmaschinen im Film – kurzer Überblick.....	45
2.2 Ridley Scotts Vision der Menschmaschinen.....	51
2.2.1 Alien	51
2.2.1.1 Alien – Plot Synopsis.....	51
2.2.1.2 Alien – Film- u. Figurenanalyse	53
2.2.2 Blade Runner	57
2.2.2.1 Blade Runner – Plot Synopsis	58
2.2.2.2 Blade Runner – Film- u. Figurenanalyse	62
2.2.3 Prometheus	69
2.2.3.1 Prometheus – Plot Synopsis.....	69
2.2.3.2 Prometheus – Film- u. Figurenanalyse	73
3. Conclusio: More human than human?	78

4.	Anhang.....	80
4.1	Literaturverzeichnis	80
4.2	Filmverzeichnis	83
4.3	Abbildungsverzeichnis	85
4.4	Abstract - Deutsch	86
4.5	Abstract - English	87
4.6	Lebenslauf des Autors	88

Einleitung

„[...] while an over-mechanized society can create human-like machines, it can also create machine-like humans.“¹

Mit der stetigen Weiterentwicklung des technischen Know-How in der Medizin und der Technik scheint auch ein ewiges Ziel der Menschheit in greifbare Nähe zu rücken: die Zeugung von künstlichen Menschen. Wo diese zwei Disziplinen bereits im Einklang wirken können und sich zu einer „Bio-Mechanik“ zusammengetan haben, soll korrigiert werden, was Mutter Natur fehlerbehaftet hergestellt habe: von der Geburt (In-Vitro-Fertilisation, Gen-Check, Leihmutterschaft) über diverse Reparaturmaßnahmen (Gehörimplantate, Augen-Laser, Schönheitschirurgie, künstliche Gliedmaßen) bis zu Maßnahmen, die unsere Lebenszeit massiv verlängern können (Organ-Transplantation, Defibrillatoren, Herzschrittmacher, Blutwäsche). Immer öfter wird in den natürlichen Ablauf des Lebens und Sterbens des gar nicht mehr so natürlichen menschlichen Körpers interveniert.

Wenn man diese Entwicklung konsequent zu Ende denkt, wird dort die Mensch-Maschine oder in weiterer Zukunft sogar der künstlich erzeugte Mensch stehen. Literatur, Kunst und Wissenschaft widmen sich diesem Thema schon seit den Schöpfungsmythen. Daher ist es nur naheliegend, dass auch im Film die Disziplin des „Menschenmachens“ ausführlich behandelt wird.

Aufgrund seines meist in der Zukunft angesiedelten Settings eignet sich vor allem der Science-Fiction-Film als Schauplatz für etwas, das ich als den „Kampf um das Menschliche“ bezeichnen möchte. Viele Filme dieses Genres spielen in einer überbevölkerten, hoch technisierten, aber am Abgrund stehenden zukünftigen Welt. Der einzelne Mensch, seiner Individualität längst beraubt, ist in diesen Dystopien fast nicht mehr zu erkennen. Er ist gesichtslos und ersetzbar geworden und in Bezug auf das

¹ Susan Doll und Greg Faller, „Blade Runner and Genre: Film Noir and Science Fiction“. *Literature/Film Quarterly* (14. Jg./Heft 2, April 1986), S. 89-100.

Anfangszitat könnte man sagen, er ist selbst zu einer menschlichen Maschine geworden. Währenddessen ist die Entwicklung von künstlichen Menschen, also Androiden oder Klonen, schon soweit fortgeschritten, dass diese mittlerweile mit künstlicher Intelligenz und teilweise sogar mit emotionalen Fähigkeiten ausgestattet sind. Oft agieren sie dadurch „menschlicher“ als die abgestumpften und konditionierten Menschen.

Der Kampf um das Menschliche wird im Science-Fiction-Film also zwischen Menschen und Menschmaschinen ausgetragen. Was wird uns in Zukunft noch von ihnen unterscheiden?

In meiner Arbeit möchte ich genau dieser Frage nachgehen. Als thematischer Ausgangspunkt sollen im ersten Teil der Arbeit zunächst die unterschiedlichen Ausprägungen von Maschinenmenschen erklärt und ihr Hintergrund bzw. der Bezug zum menschlichen Körper analysiert werden. Ein kurzer Abriss der Roboter-/Cyborg-Geschichte soll ergänzend und erklärend wirken. Außerdem möchte ich auch kurz behandeln, in welchen Fällen und warum künstliche Menschen oft als unheimlich wahrgenommen werden. Ein Exkurs widmet sich den Werken von Philip K. Dick, der einen neuen Ansatz in die Science-Fiction-Literatur brachte und außerdem Autor der Romanvorlage zu dem für diese Arbeit zentralen Film *Blade Runner* (R: Ridley Scott, 1981) ist. Ein zweiter Exkurs widmet sich E.T.A. Hoffmanns Novelle *Der Sandmann* (1816) sowie Sigmund Freuds Abhandlung über *Das Unheimliche* (1919), die beide aus vielerlei Gründen interessante Referenzpunkte für den film-spezifischen Teil der Arbeit sind.

Im zweiten und film-spezifischen Teil möchte ich die im ersten Teil bearbeiteten Thematiken in Bezug zu Menschmaschinen-Figuren aus verschiedenen Filmen bringen. Um eine nachvollziehbare Vergleichssituation herzustellen, möchte ich mich im Besonderen auf drei Filme des britischen Regisseurs Ridley Scott konzentrieren: *Alien* (1979), *Blade Runner* (1981) und *Prometheus* (2012). In allen drei Filmen sind künstlich hergestellte Menschen als Protagonisten und Antagonisten prominent vertreten. Ein kurzer Überblick bzw. Querverweise zu mehreren anderen populären Filmen mit Maschinenmenschen sollen das Bild vervollständigen.

Blade Runner, nach einem Roman von Philip K. Dick, gilt als einer der Kultfilme der Science-Fiction und wurde in der Filmwissenschaft aufgrund seines Reichtums an Verweisen umfangreich bearbeitet. *Alien* und *Prometheus* stehen wiederum in einem besonderen Verwandtschaftsverhältnis zueinander: *Prometheus* ist eindeutig als Sequel von *Alien* zu verstehen, bringt jedoch auch noch neue Ebenen und Ansätze ins Spiel.

Aufgrund der großen Zeitspanne zwischen der Entstehung von *Alien* und *Blade Runner* einerseits und *Prometheus* andererseits ergeben sich interessante Änderungen und auch Deckungen in der Figurenzeichnung der vorkommenden künstlichen Menschen.

1. Maschinenmenschen: Roboter, Androiden, Cyborgs, Replikanten

Bei ihren Bemühungen, einen künstlich hergestellten Menschen zu schaffen, dringt die Menschheit in Bereiche vor, die bisher der Natur oder auch den Göttern vorbehalten war. Der Mensch selbst wird also zum Schöpfer. Dieser Aspekt wird im weiteren Verlauf dieser Arbeit noch näher behandelt werden. Im Science-Fiction-Genre haben künstlich erschaffene Menschen bereits eine lange Tradition, und sie tragen viele verschiedene Bezeichnungen: *Roboter, Cyborgs, Androiden, Replikanten*, etc.

Eine kurze Begriffsklärung scheint vor allem deswegen sinnvoll, weil alle diese Bezeichnungen in nicht-wissenschaftlichen Texten und auch in vielen Filmen oft widersprüchlich oder deckungsgleich verwendet werden. Hier ein Ansatz zur Differenzierung:

„In der Science Fiction hat die Mensch-Maschine-Interaktion vier Motivvarianten ausgeprägt: technisch erzeugte Maschinen, die Roboter; künstlich erzeugte biologische Systeme, die Androiden; Konstruktionen, die biologische und technische Elemente in einem System integrieren, die Kyborgs; datenverarbeitende Systeme bzw. künstliche Intelligenzen.“²

Die in *Blade Runner* verwendete Bezeichnung Replikant wiederum deutet auf eine Nachbildung eines vermeintlichen Originals hin. Für sich betrachtet könnte das Wort sowohl für Androiden als auch Cyborgs stehen, die mit einem menschlichen Äußeren versehen worden sind. Am ehesten, und so ist es auch bei *Blade Runner*, ist die Bezeichnung Replikant mit einem biologischen Klon gleichzusetzen. Bei all diesen Begriffen entstehen sofort Bilder in unseren Köpfen, geprägt sowohl von der Unterhaltungsindustrie als auch unserer Lebensrealität im 21. Jahrhundert. Werfen wir zunächst einen Blick auf die Geschichte der Idee von künstlichen Menschen.

² Hans-Edwin Friedrich, „Androiden, Roboter, Kyborgs und künstliche Intelligenzen. Die literarische Reflexion der Interaktion von Mensch und Maschine“. In: Heinrich Schmidinger und Clemens Sedmak (Hg.): *Der Mensch – ein „animal rationale“? Vernunft – Kognition – Intelligenz*. Darmstadt 2004, S. 125.

1.1 Das Auftauchen der Automaten in der Literatur

Schon unsere primitiven Vorfahren schufen Abbildungen von Menschen und Tieren. Forscher wie Rodney Brooks vom MIT (Massachusetts Institute of Technology) deuten dies bereits als frühen Versuch des Menschen, sich als Schöpfer zu versuchen.³ Es war wohl nur eine Frage der Zeit, bis sich die Sehnsucht der Menschen, selbst etwas Menschenhaftes zu schaffen, in beweglicher und vielleicht in Zukunft sogar in belebter Materie niederschlägt.

Doch zunächst wurde die Literatur zum Spiel- und Experimentierfeld für die Schöpfungssehnsucht. Die frühesten Erwähnungen gibt es bei den Griechen, den Römern und auch in der jüdischen Kultur. Hier eine kurze Auflistung der fünf vorherrschenden Formen:

„Die verschiedenen Typen, in die das Motiv im Aufriß seiner Geschichte sich gliedern läßt, sind: belebte Statuen, vor allem im Umkreis des Pygmalion-Stoffs; die Golem-Sage; der magische, alchemistische und biologisch-medizinische Bereich der Alraunen, Homunculi und Geschöpfe Frankensteins; Marionetten von Platon bis Freud; und – seit dem 18. Jahrhundert in den Vordergrund tretend – die Automaten und Roboter.“⁴

Es ist im Rahmen dieser Arbeit nicht notwendig, auf die Wurzeln in diesen frühen Mythologien näher einzugehen, da im vorliegenden Zusammenhang vor allem die Entwicklungen und Darstellungen ab dem 18. Jahrhundert interessant sind. Der Grund dafür ist, dass es sich bei jenen neueren Darstellungen zunehmend um sich selbst bewegende Körper/Materie handelt und sie sich nicht im Bereich von Sagen, Mythologien oder Alchemismus abspielen. Zuvor war das vorherrschende Motiv eher

³ Vgl. Barbara Orland, „Wo hören Körper auf und fängt Technik an? Historische Anmerkungen zu posthumanistischen Problemen“. In: dies. (Hg.): *Artifizielle Körper-Lebendige Technik. Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive*. Zürich 2005, S. 11 ff.

⁴ Bernhard J. Dotzler, Peter Gendolla, Jörgen Schäfer, *MaschinenMenschen. Eine Bibliographie*. Frankfurt am Main 1992, S. XV.

jenes, dass das Lebendige in den Geschöpfen sich nur in der Phantasie der Schöpfer bzw. des Betrachters abspielt. Korman drückt das folgendermaßen aus:

„Es ist allein der begehrende Blick, der die Statuen belebt, eine Imagination, die die begehrte harte, kalte Gestalt zu weicher, warmer Beweglichkeit bringt [...]“⁵

Im 18. Jahrhundert wandelte sich das Motiv hin zur Idee vom „technisch-mechanischen“ Maschinenmenschen. Ein Beispiel dafür wäre die Puppe Olimpia in E.T.A. Hoffmanns Erzählung *Der Sandmann*, die in dieser Arbeit auch noch ausführlich behandelt wird. Sogar in der Medizin gab es die Debatte, ob der Mensch nicht auch eine Art Maschine sei. Der diesbezüglich bekannteste Text ist Julien Offray de LaMettries *Der Mensch eine Maschine* von 1749, in dem es u.a. heißt:

„Der menschliche Körper ist eine Maschine, die selbst ihre Federn aufzieht; ein lebendiges Ebenbild der unaufhörlichen Bewegung.“⁶

LaMettrie wollte beweisen, dass man vom körperlichen Zustand eines Menschen auch Schlüsse hinsichtlich seiner seelischen Verfassung ziehen könne. Zu jener Zeit waren solche Aussagen politisch problematisch, da sie einen Angriff auf die vorherrschende Weltanschauung darstellten und der Einfluss der Religion bzw. der Kirche auf das Leben der Menschen noch ungleich stärker war. So sah sich der Drucker von LaMettries Werk gezwungen, eine von ihm verfasste Vorbemerkung an den Beginn des Buches zu stellen, in der er sich von der nachfolgenden Schrift distanziert, ja sogar deren Aussagen zu entkräften versucht. Womöglich handelte er hier aus politischem Kalkül, um im Fall des Falles selbst einer Strafverfolgung für die Verbreitung des Werks zu entkommen.

Im 19. Jahrhundert erschienen u.a. Werke wie E.T.A. Hoffmanns *Der Sandmann* und Mary Shelleys *Frankenstein, or: The New Prometheus*, wobei ersteres gleichzeitig

⁵ Eva Korman, „Künstliche Menschen oder der moderne Prometheus. Der Schrecken der Autonomie“. In: Eva Kormann, Anke Gilleir, Angelika Schlimmer (Hg.): *Textmaschinenkörper. Genderorientierte Lektüren des Androiden*. Amsterdam – New York 2006, S. 75.

⁶ Julien Offray de LaMettrie, *Der Mensch eine Maschine. (L'homme machine, 1749)*. Stuttgart 2001, S. 26.

alchemistisch und bereits auch technisch/wissenschaftlich geprägt ist und letzteres den Alchemismus bereits hinter sich gelassen hat. Auch in Geschichten von Jules Verne kommen bereits frühe Roboter vor.

Die Bezeichnung Roboter, abgeleitet vom russischen Wort für Arbeit, kam erstmalig 1921 im Stück *R.U.R.* des tschechischen Schriftstellers Karel Capek vor. Andere Autoren, die sich ebenfalls mit dem Thema Maschinenmenschen beschäftigten, wie etwa Lem und Asimov, übernahmen die Bezeichnung später ebenfalls.⁷ Ab den vierziger Jahren des 20. Jahrhunderts erschienen in Europa anspruchsvolle Auseinandersetzungen mit den Robotern und es entwickelte sich nach und nach das, was man sich heute unter Science-Fiction vorstellt. Vor allem Isaac Asimov und Stanislaw Lem sind hier erwähnenswert.⁸

Im amerikanischen Sprachraum waren Roboter zu jener Zeit vor allem in der „Pulp Fiction“ (Schundromanen) zu finden – wenngleich man diese Einstufung bei einigen Werken heute als überholt und falsch sehen kann. Hans-Edwin Friedrich schreibt über die Science-Fiction als literarische Gattung:

„Die literarische Schreibweise der Gattung ist, von wenigen Ausnahmen abgesehen, dem Realismus des 19. Jahrhunderts verpflichtet; bei weitem das Gros der Gattungstexte ist Unterhaltungsliteratur.“⁹

Während Asimov und Lem eher technikzentriert waren, begab sich Philip K. Dick in seinen Kurzgeschichten und Romanen ab den sechziger Jahren in eine andere Richtung. Bei Dick sind die Plots zwar ebenfalls oft in der Zukunft angesetzt, aber meist nutzt er das futuristische Setting für eine Überzeichnung der zu seiner Lebenszeit aktuellen Geschehnisse, um so seinen damit verbundenen Sorgen Ausdruck zu verleihen. Auf Philip K. Dick wird in einem anschließenden Exkurs noch etwas ausführlicher eingegangen.

⁷ vgl. Peter Kopacek, „Menschliche Roboter - Robotermenschen“. In: Heinrich Schmidinger, *Der Mensch – ein „animal rationale“? Vernunft – Kognition – Intelligenz*. WBG, Darmstadt 2004, S. 113.

⁸ Vgl. Hans-Edwin Friedrich, ebd., 2004, S. 126 ff.

⁹ Hans-Edwin Friedrich, ebd., 2004, S. 124.

Ab den achtziger Jahren wurde die völlige Verschmelzung von Mensch und Maschine immer mehr zum Thema. William Gibson brachte außerdem auch die neue Dimension des Cyberspace und der künstlichen Intelligenzen ein. Hier wird der menschliche Körper schlussendlich zweitrangig und virtualisiert.¹⁰ Im Cyberspace kann sich jeder Mensch neu erfinden – man erschafft sich einen Cyber-Körper oder „Avatar“. Der reale Körper des „Schöpfers“ dient zur Steuerung. Nicht selten wird für die spielerische Selbst-Projektion in den Cyberspace z.B. das Geschlecht gewechselt. Künstliche Intelligenzen hingegen brauchen keinen menschlichen Körper, sie entstehen zur Gänze im Computer. Dieses Thema wird im Kapitel 1.2 noch näher betrachtet.

Diese Motive werden seitdem immer wieder neu bearbeitet, verfeinert und variiert, eine wirklich neue Entwicklung ist im Moment nicht auszumachen.

1.1.1 Exkurs 1: Philip K. Dick

Philip K. Dick wird 1928 in Chicago geboren. Seine Kindheit ist geprägt vom frühen Verlust seiner Zwillingsschwester, der Scheidung seiner Eltern und in der Folge auch durch psychiatrische Behandlungen. Bereits im Alter von 12 Jahren beginnt er damit Kurzgeschichten zu verfassen. Der erste Roman folgt als er 14 ist. Er beschließt als freier Autor zu leben. Mehrere Ehen scheitern, womöglich bedingt durch seinen Drogenkonsum und chronischen Geldmangel. Erst ab den späten 70er-Jahren wird seine finanzielle Situation durch den Verkauf von Filmrechten besser. Gleichzeitig durchlebt er zu dieser Zeit aber schwere Halluzinationen, deren Aufarbeitung ihn bis zu seinem frühen Tod 1982 beschäftigen.¹¹

Je näher man sich mit Philip K. Dicks Werk auseinandersetzt, desto mehr wird man feststellen, dass sich durch einen Großteil seines Oeuvres immer wieder die großen, existenzialistischen Fragen schlängeln. Hinter den oft etwas wirr erscheinenden Storylines seiner Romane und Kurzgeschichten, mit ihrem Hin- und Herpendeln

¹⁰ Vgl. Hans-Edwin Friedrich, ebd., 2004, S. 132 ff.

¹¹ Vgl. Christian Gaca, „Das Leben von Philip Kindred Dick“. <http://www.philipkdick.de/biografie>

zwischen verschiedenen Dimensionen, oder Wahrheiten, wie er es wohl selbst genannt hätte, liegen oft philosophische Ideen, die er spielerisch mit den Charakteren und ihren Handlungen austestet. Seine Werke spielen sehr oft in zukünftigen Welten. Manche davon muss man als Dystopien bezeichnen, also das Gegenteil der semantisch eher positiv besetzten Utopien. Trotz seines Schweifens in die Zukunft sind seine Geschichten stets in der jeweiligen Gegenwart ihrer Entstehung verwurzelt: in seinem Leben, in der Gesellschaft, in der er lebte, in der Welt, in der er sich bewegte.

Vor allem in der Romanvorlage zu *Blade Runner – Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) – versucht er, die zwei Gegenpole menschlich/unmenschlich zu erforschen, die Weiterführung eines Themas, das er während der Recherche für seinen Roman *Man in the High Castle* (1962) – ein Buch, dessen Handlung davon ausgeht, dass Deutschland den 2. Weltkrieg gewonnen hat – bereits zu bearbeiten begann. In *Do Androids Dream of Electric Sheep?* intensiviert er diese Gegenpole noch, indem er beobachtet, wie die Menschen mit ihrer eigenen Schöpfung, den Maschinen, umgehen. Dick geht sogar so weit, dass er in der Kurzgeschichte *The Defenders* (1953) die Menschheit nach einem Atomunfall unter Tage leben lässt. Nur durch Roboter bekommen sie Informationen über die Situation an der Oberfläche. Erst nach und nach kommen die Menschen dahinter, dass die Maschinen sie schon seit Jahren belogen haben, um sie weiter von einer Rückkehr an die Erdoberfläche abzuhalten, da sie dort wie bereits zuvor wieder Schäden herbeiführen würden.

Das Werk von Philip K. Dick ist nicht nur voll von Pseudo-Realitäten und verschobenen Wahrnehmungen, sondern auch von Pseudo-Identitäten. Dicks Charaktere sind somit keine klassischen Helden, obwohl manche der späteren Hollywood-Verfilmungen seiner Geschichten das so anlegen, sondern viel mehr Anti-Helden, die den Überblick verlieren, die glauben verrückt zu werden. Von einer Sekunde auf die andere wird ihre komplette Lebenswahrheit als Lüge, als Implantat, als Fälschung, enttarnt und wir werden Zeuge ihrer Reaktionen. Oft genug tragen seine Anti-Helden biographische Züge. Man kann Dick bei der Suche nach seiner eigenen Identität beobachten, wie z.B. in der *Valis*-Trilogie (1980) und *Radio Free Albemuth* (posthum, 1985), die mit autobiografischen Bezügen angereichert sind. In beiden verarbeitet Dick nicht zuletzt seine Halluzinationen, die er als eine Art göttlichen

Informationsstrahl bezeichnete, der ihm unter anderem offenbahrte, dass unsere Lebensrealität nicht die reale Welt sei.

Auch das Gedächtnis und seine Funktionen beschäftigen Philip K. Dick in seinen Fiktionen auf mehreren Ebenen: im Bewusstsein, im Unterbewusstsein und sogar nach dem Tod. So können in *Ubik* (1969) Menschen Kontakt zu Verstorbenen herstellen, deren Gehirn in einer medizinischen Einrichtung in der Schweiz gelagert ist.

Erinnerungen sieht Dick als die Grundlage von Identität. Gehen diese Erinnerungen verloren oder werden gelöscht, stehen seine Charaktere vor dem Rätsel ihrer eigenen Existenz. Besonders in *Do Androids Dream of Electric Sheep?* wird dies deutlich: die Menschheit hat sich eine Gesellschaft zweiter Klasse gezüchtet, der sie nur vier Jahre Lebenserwartung zugesteht. Um diesen sogenannten Replikanten einen emotionalen Polster zu geben, werden ihnen künstliche Erinnerungen implantiert. Erinnerungen an ein Leben, das sie nie hatten – Erinnerungen, die anderen Menschen gehören. Im Roman ist dies notwendig da sie sonst aufgrund der fehlenden Lebenserfahrung einer emotionalen Überstimulation zum Opfer fallen und somit außer Kontrolle geraten würden. Trotzdem entwickeln die Replikanten eigene Gefühle und hängen an ihrer imaginierten Vergangenheit, in *Blade Runner* oft symbolisiert durch Fotos. Auch die Kurzgeschichte *We Can Remember It for You Wholesale* (1966), mittlerweile unter dem Titel *Total Recall* bereits doppelt verfilmt, hat Erinnerungs- und somit Identitäts-Verlust sowie Erinnerungsimplantate als zentrales Thema: der vermeintliche Bauarbeiter Quaid entpuppt sich nach einer mißglückten Erinnerungsimplantation als (Doppel)-Agent und wird von der Regierung gejagt.

Ein wieder anderer Fall für die Infragestellung der eigenen Identität passiert in *Minority Report* (1956). Hier sind es nicht verlorene Erinnerungen oder Implantationen, sondern von sogenannten „Pre-Cogs“ vorhergesehene Ereignisse die die Existenz der Protagonisten erschüttern. Das „Cog“ leitet sich vom englischen „congrition“ ab – wörtlich übersetzt bedeutet „Pre-Cog“ also Vordenker. Durch die Vorhersage der Zukunft einzelner Personen wird ihr bisheriges Leben und Tun – und vor allem auch ihr freier Wille – in Frage gestellt.

Generell zeigt Philip K. Dick in einer Vielzahl seiner Werke auf, dass man unsere eigene Existenz und Lebensrealität ständig hinterfragen muss. Gerade im Zeitalter der elektronischen Medien, das die Produktion von Medien- und somit Meta-Realitäten auf eine bisher unerreichte Ebene treibt. Dick stellt sich immer wieder die Fragen danach, was uns zu Menschen macht, sowie was real ist und wie wir uns dessen sicher sein können. Verdeutlichen möchte ich jene existenzialistischen Zweifel mit zwei Zitaten aus Interviews mit Philip K. Dick:

„There is amongst us something that is bi-pedal humanoid, morphologically identical to the human being but which is not human. It is not human to complain, as one SS man did in his diary, that starving children are keeping you awake. And there, in the 40s, was born my idea that within our species is a bifurcation, a dichotomy between the truly human and that which mimics the truly human.“¹²

„We live in a society in which spurious realities are manufactured by the media, by governments, by big corporations, [...]. I ask, 'What is real?' Because increasingly we are bombarded by pseudo-realities manufactured by very sophisticated people using very sophisticated mechanisms.“¹³

Wie weit Dick mit diesen Fragestellungen seiner Zeit voraus war und fragwürdige gesellschaftliche und politische Veränderungen bereits damals kritisch thematisiert hat, erkennt man auch daran, dass die Bedeutung seines Werks nach und nach auch außerhalb des Science-Fiction-Genres anerkannt wurde. Auch Hollywood hat, von *Blade Runner* abgesehen mit einiger Verzögerung, aus dem schier endlosen Ideenfundus in seinen Geschichten geschöpft. Mittlerweile gibt es fast ein Dutzend Filme, die auf Romanen oder Kurzgeschichten von Philip K. Dick basieren. Die neben *Blade Runner* bekanntesten sind sicher *Total Recall* und *Minority Report*.

¹² Philip K. Dick, in: Rachela Morrison, "The Blakean Dialectics of Blade Runner". *Literature/FilmQuarterly* (Jg. 18/Heft 1, Jänner 1990), S. 3.

¹³ Philip K. Dick, in: Adam Smith, "The Unreality Show: What the movies made of Philip K. Dick". *Empire* (August 2007), S. 123.

Die werktreueste Verfilmung ist möglicherweise *A Scanner Darkly*, in dessen gleichnamiger Romanvorlage (1977) er sehr viel autobiografisches Material aus seinen von Drogenkonsum geprägten Erfahrungen in den 70er-Jahren eingearbeitet hat. Im Gegensatz dazu gibt es zwischen *Blade Runner* und seiner Vorlage *Do Androids Dream of Electric Sheep?* zum Teil beträchtliche Unterschiede. Es wurden ganze (Neben-) Handlungsstränge weggelassen, weiters gibt es auch bedeutende Differenzen in der Figurenzeichnung, sowohl beim vermeintlichen Protagonisten Deckard als auch bei den Replikanten. Trotzdem atmet *Blade Runner* den Geist von Philip K. Dick und der Autor war, nach anfänglicher Skepsis, durchaus begeistert von dem Rohmaterial, das Ridley Scott ihm vorführte, wie Paul M. Sammon in seinem Buch *Future Noir. The Making of Blade Runner* ausführt. Philip K. Dick hätte demnach das Material sofort ein zweites Mal sehen wollen und später sinngemäß gesagt, dass die von ihm gesehenen Sequenzen den Ton seiner Vorstellungen zu seinem Buch genau trafen.¹⁴

Die Premiere von *Blade Runner* und die späteren Erfolge von anderen Verfilmungen konnte Philip K. Dick leider nicht mehr miterleben. Er starb im März 1982 an den Folgen eines Schlaganfalls, vier Monate vor dem Kinostart von *Blade Runner*.¹⁵

¹⁴ Vgl. Paul M. Sammon, *Future Noir: The Making of Blade Runner*. New York 1996, S. 284.

¹⁵ Vgl. Paul M. Sammon, ebd., 1996, S. 285 ff.

1.1.2 Exkurs 2: *Der Sandmann* und *Das Unheimliche*

1.1.2.1 E.T.A. Hoffmann: *Der Sandmann* – Synopsis

In der Novelle *Der Sandmann* von E.T.A. Hoffmann berichtet der Student Nathanael zunächst in zwei Briefen an den Bruder seiner zukünftigen Braut Clara von einer wiedergekehrten Erinnerung aus Kindheitstagen, die in ihm tiefe Traumata hinterlassen hat. Sein Vater hatte früher regelmäßig abendlichen Besuch von einem Mann erhalten. An jenen Tagen schickte die Mutter ihn und seine Geschwister immer gleich zu Bett, da der „Sandmann“ komme. Die Amme erzählte ihnen, dass der Sandmann jenen Kindern, die nicht schlafen wollen, Sand in die Augen streuen würde, damit diese aus dem Kopf springen. Als Nathanael älter wurde, wuchs seine Neugierde und er legte sich eines Tages auf die Lauer, um herauszufinden, was der Vater und der Sandmann denn gemeinsam machten. Er versteckte sich im Arbeitszimmer des Vaters und erblickte schließlich den Advokaten Coppelius, der auch manchmal ein Gast an ihrem Mittagstisch war und ihm und seinen Geschwistern ob seiner Börsartigkeit immer verhasst war. Coppelius und sein Vater waren in alchemistische Experimente vertieft. Als Coppelius Nathanael entdeckte und ihn misshandelte, verfiel Nathanael anschließend in eine lange Ohnmacht. Als einige Zeit später Coppelius wieder zu Besuch kommt, stirbt Nathanaels Vater bei einer Explosion. Coppelius verschwindet aus der Stadt.

Das Ereignis, welches Nathanael nun wieder an diesen Schmerz aus Kindertagen denken lässt, ist das Auftauchen des Wetterglasverkäufers Coppola, der ihn nicht nur wegen des Namens an Coppelius erinnert. Trotz seiner anfänglichen Angst kauft er dem Coppola ein Taschenperspektiv ab. Mit jenem Fernglas spioniert er schließlich die Wohnung einer seiner Professoren aus und entdeckt dort eine äußerlich sehr schöne, aber kalt wirkende junge Frau in einem Zimmer. An diesem Punkt ändert sich die Erzählweise: nicht mehr Nathanaels Briefe erzählen uns die weiteren Geschehnisse, sondern ein dem Rezipienten unbekannter Freund von Nathanael tritt nun als Erzähler auf.

Immer öfter schaut Nathanael mit dem Taschenperspektiv in das Fenster des Professors Spalanzani, um die schöne Olimpia zu beobachten, die seltsamerweise fast regungslos blieb. Und doch verliebt er sich in den schönen Anblick. Eines Abends findet ein Ball beim

Professor statt, davor gibt Olimpia ein Konzert. Sie spielt und singt wunderbar und Nathanael verliebt sich in sie und verbringt den Abend mit ihr. Ihr Liebreiz täuscht ihn über ihre kalten Hände und leblosen Augen hinweg. Und doch, je länger er sie ansieht, desto lebendiger wird sie für ihn. Auch die Zweifel seiner Studienkollegen will er nicht hören. Er vergisst seine eigentliche Braut Clara und hat nur noch Augen für Olimpia, die zwar nur wenige Worte spricht, aber von der er sich vollständig verstanden fühlt. Professor Spalanzani lässt die beiden gewähren, bis Nathanael eines Tages einen Streit zwischen Spalanzani und der ihm bekannten Stimme von Coppelius/Coppola hört. Als er das Zimmer betritt, versuchen die beiden einander Olimpia zu entreißen. Erst jetzt erkennt er Olimpia als Automat, verfällt in Raserei und erwürgt fast den Professor, während Coppelius mit der leblosen Olimpia über der Schulter flieht.

Als Nathanael wieder erwacht, ist er in seines Vaters Zimmer und Clara, seine Mutter und seine Freunde kümmern sich um ihn. Sein Wahnsinn scheint verschwunden zu sein und er will nun endlich seine Clara heiraten. Doch als sie eines Tages auf den Ratsturm am Marktplatz steigen, um die Aussicht zu genießen, entdeckt Nathanael in seiner Tasche Coppolas Perspektiv und der Wahnsinn kehrt mit voller Kraft zurück, als er durch das Fernglas sieht. In seiner Raserei droht er Clara vom Turm zu werfen, woran ihn ihr Bruder Lothar im letzten Moment hindern kann. Doch als der Rasende im Getümmel am Marktplatz auch noch den Advokaten Coppelius erblickt, stürzt er sich selbst vom Turm.

Die Novelle endet mit der Andeutung, dass Clara einige Jahre später eine neue, glücklichere Beziehung eingeht und auch mit Kindern gesegnet wird.

1.1.2.2 Deutung von *Der Sandmann* u.a. anhand von Sigmund Freuds *Das Unheimliche*

Bei seiner Abhandlung über das Unheimliche verwendet Sigmund Freud als ein Beispiel die Unsicherheit darüber, ob jemand oder etwas eine Seele habe oder leblos sei. Er selbst beruft sich dabei zunächst auf einen Text von Ernst Jentsch, in dem dieser bereits *Der Sandmann* als „vorzügliches Beispiel“ anführt.

„Nach diesem Autor ist es eine besonders günstige Bedingung für die Erzeugung unheimlicher Gefühle, wenn eine intellektuelle Unsicherheit geweckt wird, ob

etwas belebt oder leblos sei, und wenn das Leblose die Ähnlichkeit mit dem Lebenden zu weit treibt.“¹⁶

Danach geht Freud selbst ausführlich auf *Der Sandmann* ein. Seine wesentliche Aussage dabei ist, dass das Unheimliche, zusätzlich zur einfachen Angst vor Dunkelheit oder Alleinsein, aus infantilen Komplexen (Trennungsangst, Kastrationsangst, Mutterleibphantasie) entspringt, wenn deren Verdrängung kurzfristig aufgehoben wird. Andererseits spricht Freud auch z.B. vom Wunsch des Kindes, dass seine Puppe lebendig werden möge, und dass dabei keine Angst sondern sogar Freude im Spiel sei.¹⁷ Unser Verhältnis zu „belebtem Unlebendigen“ ist also ambivalent.

Das Wort „unheimlich“ selbst analysiert Freud auf dessen Beziehung zu „heimlich“ und dessen Mehrdeutigkeit hin:

„Wir werden überhaupt daran gemahnt, daß dies Wort heimlich nicht eindeutig ist, sondern zwei Vorstellungskreisen zugehört, die, ohne gegensätzlich zu sein, einander doch recht fremd sind, dem des Vertrauten, Behaglichen und dem des Versteckten, Verborgenen gehaltenen. Unheimlich sei nur als Gegensatz zur ersten Bedeutung, nicht auch zur zweiten gebräuchlich.“¹⁸

E.T.A. Hoffmann belässt es bei relativ knappen Schilderungen des alchemistischen Wirkens von Nathanaels Vater und Coppelius, bzw. von Spalanzani und Coppola. Deutlich wird, dass sie alle an der Belebung der Automaten scheitern, weil die Fertigung der Augen nicht gelingen will.¹⁹ Nur Nathanael kann Olimpia beleben.

„Wenn er später ein Perspektiv zu Gesicht bekommt und mit diesem Perspektiv die Puppe Olimpia, wird er zu deren eigentlichem „Animateur“. [...] denn belebt

¹⁶ Sigmund Freud, „Das Unheimliche“. In: ders. (Hg.): *Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften* V. 1919, S. 302.

¹⁷ vgl. Sigmund Freud, ebd., 1919, S. 297–324.

¹⁸ Sigmund Freud, ebd., 1919, S. 301.

¹⁹ vgl. Eva Korman, ebd., 2006, S. 83 ff.

ist Olimpia durch die Augen, durch Nathanaels Augen, verlängert durch das Perspektiv. Denn erst Nathanaels begehrender Blick – samt seiner narzisstischen Phantasie – hat sie belebt. So ist auch er zu einem ihrer Schöpfer geworden.“²⁰

Und nicht nur das, Freud meint weiters, dass Hoffmann auch uns selbst zu Schöpfern machen will:

„[...] wir merken, daß der Dichter uns selbst durch die Brille oder das Perspektiv des dämonischen Optikers schauen lassen will, ja daß er vielleicht in höchsteigener Person durch solch ein Instrument geguckt hat.“²¹

Für Freud steht ausserdem fest, dass der Vater und Coppelius eine Aufteilung des Vater-Bildes in einen guten und einen bösen Vater darstellen. In Wahrheit könnten beide Figuren somit ein und dieselbe Person sein und nur in der Erinnerung bzw. deren Verarbeitung von Nathanael aufgeteilt worden sein.²² Doch warum sollte Nathanael das tun?

Nathanael fürchtet aufgrund seines Sandmann-Komplexes den Verlust seiner Augen, was Freud als eine Äusserung der infantilen Kastrationsangst deutet, die oft als Angst vor dem Verlust von Gliedmaßen etc. in Erscheinung tritt. Tatsächlich bringt die Begegnung mit Coppola eben jene verdrängte Angst Nathanaels vor dem Sandmann/Coppelius wieder zum Vorschein. Diese „unheimliche“ Person, die ihm damals als Bestrafung die Augen nehmen wollte, ist das eigentliche Hauptmotiv in *Der Sandmann*. Freud führt die Angst um die Augen weiter aus:

„Hingegen mahnt uns die psychoanalytische Erfahrung daran, daß es eine schreckliche Kinderangst ist, die Augen zu beschädigen oder zu verlieren. Vielen Erwachsenen ist diese Ängstlichkeit verblieben und sie fürchten keine andere Organverletzung so sehr wie die des Auges. Ist man doch auch gewohnt zu sagen, daß man etwas behüten werde wie seinen Augapfel. Das Studium der Träume, der

²⁰ Eva Korman, ebd., 2006, S. 83.

²¹ Sigmund Freud, ebd., 1919, S. 305.

²² vgl. Sigmund Freud, ebd., 1919, S. 307.

Phantasien und Mythen hat uns dann gelehrt, daß die Angst um die Augen, die Angst zu erblinden, häufig genug ein Ersatz für die Kastrationsangst ist.“²³

Eben jene Kastrationsangst sei laut Freud zurückzuführen auf das Verhältnis von Nathanael zu seinem Vater, im Besonderen zu jener „bösen“ Hälfte des Vaters, von dem die Kastrationsdrohung ausgeht und dem folglich der Tod gewünscht wird. Die Puppe Olimpia deutet er schließlich als Materialisation dieses Konfliktes, was die Liebe Nathanaels zu der Puppe zu einer narzisstischen Liebe macht.²⁴

„Da Nathanael zudem die Bilder seines Inneren auf Olimpia desto besser projizieren kann, je länger sie schweigt, sieht er sich in ihr gespiegelt. Mehr noch: In ihr findet er sein verlorenes Selbst wieder. Nathanael liebt folglich nicht Olimpia, Nathanael liebt sich selbst. Die Zerstörung der Gliederpuppe zieht damit seine eigene Zerstörung nach sich.“²⁵

Alle „Schöpfersubjekte“ scheitern letztendlich in ihren Bemühungen. Die beiden Väterpaare scheitern an der – dauerhaften – Belebung ihrer Automaten, der sich als Dichter sehende Nathanael scheitert durch seine Komplexe am Leben selbst.

Hoffmanns *Der Sandmann* sowie Freuds Ausführungen dazu sind für diese Arbeit somit gleich doppelt interessant: durch das Motiv des belebten Automaten im Allgemeinen sowie in Bezug zu *Blade Runner* hinsichtlich der Augen- bzw. der Perspektiv-Thematik im Besonderen. In seinem Kommentar zu *Der Sandmann* schreibt Peter Braun dazu:

„Das Glas, das die Sehkraft verstärkt, das natürliche Sehen aber verfälscht, bringt Nathanael Olimpia nahe und kehrt damit zugleich seine Perspektive um. [...] Clara erscheint ihm als „lebloses verdammtes Automat“, die wesenlose Puppe indessen wird zur begehrten Frau. [...] Durch das Perspektiv gesehen wird Olimpia für ihn

²³ Sigmund Freud, ebd., 1919, S. 306.

²⁴ vgl. Sigmund Freud, ebd., 1919, S. 307 ff.

²⁵ Peter Braun, „Aspekte der Deutung“. In: E.T.A. Hoffmann, *Der Sandmann*. Frankfurt a.M.: 2003, S. 81.

lebendig; ihr hölzernes Treiben gleicht dem der guten Gesellschaft, die so als seelenlos entlarvt wird.“²⁶

Dieses Zitat verdeutlicht, wie vielschichtig *Der Sandmann* wirklich ist. Je tiefer man vordringt, desto mehr Bedeutungsebenen findet man. Man kann die Geschichte einfach als eine Novelle über einen gescheiterten Dichter lesen, bei genauerer Betrachtung finden sich jedoch Elemente von Wissenschaftskritik, Gesellschaftskritik sowie eine Auseinandersetzung mit dem Frauenbild der damaligen Zeit. Doch vor allem arbeitet sich Hoffmann auch an den menschlichen Emotionen, oder deren Fehlen, ab.

„Die Begriffe Perspektiv, Perspektive, Sehen, Auge bilden somit den zentralen Motivkomplex, der in zahlreichen Wandlungen die strukturelle Einheit und thematische Dichte der Erzählung gewährleistet. Sie werden als Ausdruck für Gefühle, als Symbole oder Metaphern verwandt und kennzeichnen zugleich Wendungen in Nathanaels Lebensweg [...]“.“²⁷

Die Themen Augen und Emotionen werden vor allem bei der Behandlung von *Blade Runner* noch öfters auftauchen.

²⁶ Peter Braun, ebd., 2003, S. 77.

²⁷ Peter Braun, ebd., 2003, S. 78.

1.2 Reale Maschinenmenschen

„Was uns in der Maschine begegnet, ist gewesenes Leben, ist lebendiges Fühlen und alte Leidenschaft, die der Mensch nicht gescheut hat, dem Tod der Objektwelt zu übergeben. Nur dieser Tod ist das Tor zur Zukunft.“²⁸

Die Vision des Maschinenmenschen ist eine Symbiose aus zwei Triebfedern der Menschheit: sich die Arbeit durch Werkzeuge und Maschinen zu erleichtern einerseits, sowie andererseits durch die Erzeugung eines Ebenbildes den eigenen Tod zu überwinden. Das folgende Kapitel beleuchtet das Themenfeld der Kybernetik, die eine wesentliche Grundlage für die praktische Umsetzung eines solchen Vorhabens ist. Danach folgt ein kurzer Überblick über die Forschung bzw. die Einsatzgebiete von humanoiden Robotern sowie eine Beleuchtung des Phänomens des „Uncanny Valley“ – dem unheimlichen Tal.

1.2.1 Kybernetik und Emotionen

Je weiter die Maschinen entwickelt wurden, desto mehr Aufgaben konnte man ihnen überlassen. Dadurch, dass wir ihnen menschliche Aufgaben übertragen, geben wir den Maschinen einen menschlichen Anstrich, selbst wenn sie optisch noch nichts mit dem Menschen gemein haben. Jim Johnson erklärt das z.B. anhand eines Türschließers:

„[...] „Anthropos“ und „morph“ bedeuten zusammen entweder etwas, das menschliche Gestalt hat, oder etwas, das Menschen Gestalt gibt. Der Türschließer ist tatsächlich anthropomorph, und zwar in drei Hinsichten: Zuerst wurde er von Menschen gemacht, er ist eine Konstruktion; zweitens ersetzt er die Handlungen von Menschen und ist ein Delegierter, der permanent die Position eines Menschen besetzt; drittens gibt er menschlicher

²⁸ Gotthard Günther, „Maschine, Seele und Weltgeschichte“, In: *Beiträge zu einer operationsfähigen Dialektik*. Meiner, Hamburg 1980. S. 234.

Handlung Gestalt, indem er präskribiert, welche Art von Menschen durch die Tür gehen sollen.“²⁹



Abb. 1: http://i00.i.aliimg.com/img/pb/337/892/291/291892337_981.jpg

Johnsons letzten Gedankengang kann ich in Bezug auf einen Türschließer eher nicht nachvollziehen, doch wenn wir anstatt des Türschließers an ein Schloss denken, so ist sofort klar, was er meint: Nur Menschen, die den Schlüssel besitzen, können durch die Tür gehen.

Bruno Latour argumentiert in diesem Zusammenhang sogar, dass wir sogar die Moral auf Nicht-Menschen oder Dinge abwälzen. Er bringt das Beispiel des Sicherheitsgurtes: die moralische Pflicht sich anzuschnallen wurde hier ins Auto eingebaut, das einen lauten Dauerton von sich gibt, solange man nicht angeschnallt ist.³⁰ Latour meint hier

²⁹ Jim Johnson, „Die Vermischung von Menschen und Nicht-Menschen: Die Soziologie eines Türschließers“. In: A. Bellinger/D. Krieger (Hg.): *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*. Bielefeld 2006, S. 245-246.

³⁰ Vgl. Bruno Latour, „Das Dilemma eines Sicherheitsgurtes“. In: Ders.: *Der Berliner Schlüssel. Erkundungen eines Liebhabers der Wissenschaften*. Berlin 1996. S. 28-37.

womöglich die moralische Pflicht gegenüber seiner Familie, da man sein Leben nicht leichtfertig aus der Hand geben sollte. Ein größerer Punkt ist meiner Meinung nach aber auch die gesetzliche Pflicht, die hier in die Autos eingebaut wird. Wir müssen uns nicht zwingend daran halten, aber gewisse Konsequenzen legen uns ein bestimmtes Verhalten nahe, wie in jenem Beispiel eben, dass wir uns anschnallen sollen.

All diese, in die Dinge „eingeschriebenen“ Möglichkeiten, werden von den Ingenieuren entworfen, d.h. der Mensch bestimmt das Wesen dieser Dinge. Anhand des Beispiels des Sicherheitsgurtes kann man sagen, so wie das auch Latour sieht, dass nicht nur wir die Maschinen gestalten, sondern der tägliche Umgang mit Maschinen auch uns als Menschen verändert. Weiters zeigen diese Beispiele bereits recht gut, wie die Maschinen in unseren Alltag eingebunden sind und unsere Aufgaben unterstützen oder übernehmen. Und doch sind der Sicherheitsgurt und der Türschließer noch eindeutig als Dinge zu bezeichnen, sie sind nicht lebendig.

Kybernetische Systeme sind eine Grundvoraussetzung für künstliches Leben. Das Wort Cyborg als Bezeichnung für eine Mischung aus einem technischen und einem organischen Wesen bezieht sich direkt auf die Kybernetik und ist eine Abkürzung für „cybernetic organism“. Der Begriff Cyborg ist zunächst im Umfeld der Flugtechnik, der Raumfahrt, sowie auch im Zusammenhang mit dem Militär aufgetaucht. Menschen und die von ihnen bedienten Maschinen sollten als Einheit ineinandergreifen und so besser und effizienter werden. Ein konkretes Forschungsgebiet war z.B. auch die Entwicklung von Raumanzügen bzw. Life-Support-Systemen, die das Überleben von Astronauten im Weltall sichern, d.h. die Anpassung des menschlichen Körpers an außergewöhnliche Lebensumstände.³¹ Weitere in der Öffentlichkeit umfassend diskutierte Projekte waren auch Schachcomputer und Übersetzungscomputer bzw. –Software. Während erstere erfolgreich umgesetzt wurden und Einzug in die Haushalte fanden, ist die Übersetzung von Sprache noch immer nicht ausgereift und liefert oft unfreiwillig komische Ergebnisse.

³¹ Vgl. Barbara Orland, ebd., 2005, S. 16 ff.

Doch was genau ist nun eigentlich Kybernetik? Der Wortstamm kommt aus dem Griechischen: Kybernetes – der Schiffsführer.³² Meyers großes Taschenlexikon bietet uns folgende Erklärung der Kybernetik an:

„[...] von Norbert Wiener 1948 begründete und benannte Wissenschaft von dynamischen Systemen, d.h. theoretischen oder wirklichen Ganzheiten, deren einzelne Bestandteile (Elemente) in einer funktionalen Beziehung zueinander und zum Ganzen stehen und auf Einwirkungen von außerhalb des Systems reagieren können und die über mindestens einen (rückgekoppelten) Regelkreis verfügen“.³³

Norbert Wiener selbst sah die Kybernetik als die Erforschung des Denkens selbst bzw. als dessen Umsetzung im Gebiet der Steuerungs- und Regelungstechnik.³⁴

„Kybernetik wurde als Begriff geprägt, um einen neuen Wissenschaftsbereich zu definieren. Unter einer einzigen Überschrift vereinigt er die Erforschung dessen, was im Zusammenhang mit dem Menschen manchmal etwas vage als Denken beschrieben wird und was auf technischem Gebiet als Steuerung und Kommunikation bekannt ist. Mit anderen Worten unternimmt die Kybernetik den Versuch, gemeinsame Elemente in der Funktionsweise automatischer Maschinen und des menschlichen Nervensystems aufzufinden und eine Theorie zu entwickeln, die den gesamten Bereich von Steuerung und Kommunikation in Maschinen und lebenden Organismen abdeckt.“³⁵

Ein Zitat aus einer Rede von Heinz von Foerster, gehalten 1990 in Paris, erklärt die in der Kybernetik äusserst wichtigen Rückkopplungen oder „Feedbackschleifen“ etwas anschaulicher:

³² Vgl. Norbert Wiener, „Kybernetik“. In: Bernhard Dotzler (Hrsg.), *Futurum Exaktum. Ausgewählte Schriften zur Kybernetik und Kommunikationstheorie*. Springer, Wien 2002. S. 15.

³³ *Kybernetik*. Meyers grosses Taschenlexikon, Bd. 12. Mannheim 1987, S. 296.

³⁴ Vgl. Norbert Wiener, *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*. MIT Press, Cambridge 1948.

³⁵ Norbert Wiener, ebd., 2002. S. 15.

„Wie im allgemeinen bekannt ist, spricht man von Kybernetik, wenn Effektoren, wie z.B. ein Motor, eine Maschine, unsere Muskeln usw. mit einem sensorischen Organ verbunden sind, das mit seinen Signalen auf die Effektoren zurückwirkt. Es ist diese zirkuläre Organisation, die die kybernetischen Systeme von anders organisierten Systemen unterscheidet. [...] Man könnte annehmen, diese Systeme verfolgen einen Zweck.“³⁶

Das heißt kybernetische Systeme stehen mit ihrer Umwelt in einer Art Austausch bzw. Wechselwirkung: das Feedback von den verschiedenen Sensoren bestimmt das weitere Verhalten. Sie folgen nicht nur starr einem vorgegebenen Verhaltensmuster, also einer Programmierung, sondern können zielgerichtet und dadurch bis zu einem gewissen Grad selbstständig agieren. Die Kybernetik regelt und steuert also diese Systeme. Den Zusammenhang mit Lebewesen könnte man z.B. anhand einer Katze erklären, die sich durch einen Spalt zwängen will: je nachdem, welche Information ihr die Schnurrhaare (Sensoren) über die Breite des Spaltes übermitteln, wird sie entscheiden ob sie einen Versuch startet oder nicht.

Wenn man diese Feedbackschleifen weit genug entwickeln würde, könnte theoretisch etwas entstehen, was man als Bewusstsein bezeichnen könnte, wie Gotthard Günther hier formuliert:

„D.h. wir haben einen Mechanismus, der nicht nur auf Kausaleinflüsse, sondern auf sinnvolle Bedeutungsmotive hin reagiert. Eine solche, heute noch unglaublich erscheinende Reaktionsform würde zur Folge haben, daß wir uns unter dem psychologischen Zwang befänden, das Verhalten eines solchen Mechanismus als „bewusstes“ zu interpretieren. Wobei allerdings, wie nicht genug betont werden kann, Bewusstsein nicht im menschlichen Sinn, sondern als Analogie zu dem letzteren verstanden werden muß.“³⁷

³⁶ Heinz von Foerster, „Ethik und Kybernetik zweiter Ordnung“. In: ders.: *KybernEthik*. Berlin 1993, S. 61.

³⁷ Gotthard Günther, *Das Bewusstsein der Maschinen. Eine Metaphysik der Kybernetik*. Agis, München 2002. S. 85.

Wie Günther betont, ist dieses Denken, dieses Bewusstsein der Maschinen nicht mit dem menschlichen Bewusstsein zu vergleichen: die menschliche Gabe zur Reflexion kann nach derzeitigen Stand der Technik nicht ganz in den technischen Bereich übernommen werden. Generell kann nur das konstruiert werden, was in Laborsituationen nachgestellt und wiederholt werden kann: der Seele, so Günther, werde also „nirgends das Meßband angelegt“.³⁸ In den Science-Fiction-Filmen wird jedoch genau diese „Seele“ der Maschinen oft zum Thema: die Maschinen werden vom Objekt zum Subjekt. So argumentiert auch Günther, dass mit dem Fortschreiten der Technik zunehmend mehr Subjektivität in die Objektwelt übergeben werden kann – er sehnt diese Entwicklung sogar herbei.

„Wir begegnen in der Kybernetik einem neuen Weltgefühl, in dem die Seele ihre Heimat nicht in einem Jenseits sucht, sondern in dieser Welt, die durch den Prozeß der Reflexion ihrer Fremdheit entkleidet und zum Abbild des Menschen umgeschmiedet werden soll. In der mit „Denken“ und „Bewusstsein“ gegabten Maschine gestaltet der Mensch eine Analogie des eigenen Ichs.“³⁹

Seit dem Auftauchen der Kybernetik Mitte der 40er-Jahre wurde in sie und in weiterer Folge in die „Artificial Intelligence“ (künstliche Intelligenz) sehr große Hoffnung gesetzt. Die praktische Umsetzung gestaltete sich jedoch viel schwieriger als erwartet. Rückschläge waren die Folge, zeigten jedoch gleichzeitig auch mögliche neue Wege auf. Man erkannte, dass für wahre Intelligenz mehr als bloße Datenverarbeitung notwendig war.⁴⁰ In der Kognitionswissenschaft wurde der Ansatz des Konnektionismus entwickelt:

„[...] der Konnektionismus argumentiert, dass sich unser Wissen als Grundlage unseres kognitiven Verhaltens nicht auf die sprachlich ausdrückbaren Begriffe reduziert, sondern darüber hinaus sehr viel mehr subsummiert. [...] Wissen – auch, aber nicht nur begriffliches – wird als untrennbar von den individuellen

³⁸ Gotthard Günther, ebd., 2002. S. 71.

³⁹ Gotthard Günther, ebd., 1980. S. 192.

⁴⁰ Vgl. Georg Dorffner, „Rationalität, Emotionalität und Körperlichkeit“. In: Heinrich Schmidinger, *Der Mensch – ein „animal rationale“? Vernunft – Kognition – Intelligenz*. WBG, Darmstadt 2004, S. 104 ff.

Erfahrungen, dem sensorisch Erlebbaren und dem eigenen Handlungsschema angesehen.“⁴¹

In weiterer Folge wird auch vom sogenannten *Symbol Grounding* gesprochen, also der Verankerung des Wissens in unserer Wahrnehmung von uns selbst und unserer Umwelt: man kann Situationen nur dann richtig verstehen und danach handeln, wenn man das Wahrgenommene (für sich) richtig einordnen und verarbeiten kann. Dorffner spricht weiter davon, dass Intelligenz immer im Zusammenhang mit dem sensorisch Wahrnehmbaren steht.⁴² Es gibt somit eine körperliche Komponente von Intelligenz: wenn wir annehmen, dass Identität mit dem Leib zusammenhängt, in dem sich ja sämtliche „Sensoren“ befinden, dann würden unterschiedliche Körper auch unterschiedliche Intelligenz hervorbringen⁴³:

„Menschliche Intelligenz wird demnach abhängig von menschlicher Wahrnehmung, menschlichen Sinnen, menschlichen Manipulationsmöglichkeiten. Mit anderen Worten, menschenähnliche Intelligenz erscheint eigentlich nur in menschenähnlichen Körpern möglich. [...] Daraus folgt, dass unser Wissen und somit unser kognitives Handeln sehr stark mit unserer Körperlichkeit zusammenhängt. Konsequenterweise kann man von jedem künstlich intelligenten System wie einem Roboter nur Wissen erwarten, das in Bezug auf dessen Verkörperung Sinn macht.“⁴⁴

Da aber die Menschen selten rein rational handeln und außerdem je nach persönlichem Erfahrungshorizont und Wissen ihre Entscheidungen auf unterschiedlicher Basis treffen, haben Emotionen sehr viel Einfluss. D.h. eine Entscheidung wird nie nur aufgrund logischer Denkprozesse getroffen, sondern wird je nach Sichtweise von der emotionalen Ebene eingeschränkt oder aber bereichert. In der Fachsprache ist dabei von der *Bounded*

⁴¹ Georg Dorffner, ebd., 2004, S. 105.

⁴² Vgl. Georg Dorffner, ebd., 2004, S. 105.

⁴³ Vgl. Gotthard Günther, ebd., 2002, S. 193.

⁴⁴ Georg Dorffner, ebd., 2004, S. 106.

Rationality die Rede, also einer begrenzten Rationalität. Aber vielleicht genau wegen dieser Begrenzung scheint der Mensch den Maschinen nach wie vor überlegen zu sein.⁴⁵

„Der menschliche Geist ist Maschinen nicht so sehr durch die Vernunftbegabung überlegen, [...], sondern hauptsächlich dadurch, diese Vernunft in eine reichhaltige sensorische und aktuatorische Erfahrungswelt einzubinden und mit emotionsgesteuerten Mechanismen zu filtern. Die Reichhaltigkeit der sensorischen und emotionalen Erfahrbarkeit der Welt übertrifft nicht nur beim Menschen, sondern bereits bei den meisten Tieren alles, was heute maschinell nachvollziehbar ist.“⁴⁶

Warum sind nun Verschmelzungen von kybernetischen Systemen mit organischem Leben, also die Cyborgs, außerhalb von Science-Fiction-Literatur und -Filmen überhaupt notwendig? Nun, erinnern wir uns an die Gebiete, in denen an kybernetischen Systemen geforscht wurde: Raumfahrt, Kriegstechnik, etc. – es geht darum, den menschlichen Körper widerstandsfähiger zu machen:

„Der Mensch tritt heute in eine Umwelt ein, deren physischen Bedingungen sein natürlicher Körper immer weniger gewachsen ist. Sein Körper hält weder die Winkelbeschleunigungen genügend aus, denen er in einem modernen Düsenflugzeug ausgesetzt werden kann, noch ist er immun gegen die kosmische Strahlung, deren tödlichen Wirkungen er begegnet, wenn er die Erdatmosphäre verläßt.“⁴⁷

Der Cyborg ist also der Versuch, die Vorteile der emotionalen Filterung beim Menschen mit der Schnelligkeit und Logik der Maschine zu verknüpfen, um so für den Menschen allein unvorstellbare Tätigkeiten unter schwierigsten Umständen erledigen zu können. Vor allem für die Raumfahrt ist dieses Thema nach wie vor aktuell:

⁴⁵ Vgl. Georg Dorffner, ebd., 2004, S. 109.

⁴⁶ Georg Dorffner, ebd., 2004., S. 234.

⁴⁷ Gotthard Günther, ebd., 1980, S. 120.

„Befreit von einem zerbrechlichen und verfallenden Körper, könnten Menschen mit synthetischen Organen (das Gehirn eingeschlossen) der nächste evolutionäre Schritt der menschlichen Rasse sein. Diese neue Spezies [...] könnte mit der Erforschung des Universums beginnen [...]“⁴⁸

In Forscherkreisen wurde vom Cyborg-Begriff schließlich wieder abgegangen, da man der Ansicht war, dass die Subjekt-Konstruktion des Begriffs von den Menschen als Bedrohung wahrgenommen werden würde.⁴⁹ Der Fokus der Forscher liegt nun vor allem bei der Weiterentwicklung der künstlichen Intelligenz.

1.2.2 Reale Maschinenmenschen

Der Cyborg in seiner Ausformung als Hybrid aus Mensch und Maschine wurde durch die umfassende Behandlung in vielen Sparten von Kunst und Kultur zu einem allgegenwärtigen Wesen und zur Projektionsfläche für einen alten Traum der Menschheit.

In der Realität tauchten Roboter, noch ohne menschliches Aussehen, zunächst in den Fabrikshallen auf, wo sie die menschlichen Arbeiter am Produktionsfließband ersetzen oder unterstützten. Auf diese starr programmierten Fertigungsroboter folgten später auch Serviceroboter, die mit Sensoren ausgestattet sind, um so mehr oder weniger selbstständig ihre Aufgaben wahrzunehmen zu können.⁵⁰ Hier ist die Entwicklungsstufe zum kybernetischen System bereits erklommen, doch mit humanoiden Robotern oder gar Cyborgs hat das noch nicht viel gemeinsam.

In Zukunft könnten jedoch auch Haushaltsroboter oder Pflegeroboter immer bedeutender werden, und dort wo Roboter wirklich akzeptiert werden sollen, wird ihnen menschliches

⁴⁸ Giorgio C. Buttazzo, „Kann je eine Maschine sich ihrer selbst bewußt werden?“. In: Rolf Aurich (Hg.): *künstliche menschen – manische maschinen – kontrollierte körper*. Berlin 2000, S. 53.

⁴⁹ Vgl. Barbara Orland, ebd., 2005, S. 17 ff.

⁵⁰ vgl. Peter Kopacek, „Menschliche Roboter - Robotermenschen“. In: Heinrich Schmidinger, *Der Mensch – ein „animal rationale“? Vernunft – Kognition – Intelligenz*. WBG, Darmstadt 2004, S. 114.

Aussehen gegeben werden. Dabei ergibt sich eine Reihe von Problemen in Bezug auf Fortbewegung, Energieversorgung, Gemüt und künstliche Intelligenz und vieles mehr.⁵¹

Forschung in Bezug auf humanoide Roboter findet vor allem in Japan oder auch am MIT (Massachusetts Institute of Technology) in den USA statt. Die Entwicklung wird zwar weiterhin vorangetrieben und lässt die Utopie des künstlichen Menschen schon greifbar erscheinen, deren Umsetzung ist jedoch aufgrund der bereits angesprochenen Problemfelder noch weit entfernt. Wenn Peter Kopacek von der fehlenden Leistungsfähigkeit im Hinblick auf die künstliche Intelligenz spricht fasst das die Situation gut zusammen:

„Die Entwicklung menschenähnlicher Roboter ist bereits weit fortgeschritten – die Entwicklung menschlicher Roboter steckt jedoch noch in den Kinderschuhen. Erstere erfordern überwiegend Technologie – letztere Technologie und zusätzlich soziales Verhalten, dessen maschinelle Realisierung derzeit noch die Grenzen der Leistungsfähigkeit der Methoden der künstlichen Intelligenz – Maschinenintelligenz – sprengt.“⁵²

1.2.3 Das Uncanny Valley

Der Begriff „Uncanny Valley“ bezieht sich auf jenes Phänomen, dass Menschenroboter, wenn sie dem Menschen zu ähnlich werden, d.h. der Unterschied nur noch marginal und schwierig auszumachen ist, den biologischen Menschen komisch und verdächtig erscheinen. Der Unterschied zwischen Menschen und Maschinenmenschen muss also groß genug sein, um die Maschine sofort als solche zu erkennen, sonst bereitet sie den Menschen Unbehagen.

Die nachfolgende Grafik verdeutlicht dieses Phänomen. Die y-Achse zeigt an, wie „normal“ bzw. wie vertraut uns das jeweilige Beispiel erscheint. Die x-Achse zeigt den Grad an Ähnlichkeit mit dem menschlichen Körper.

⁵¹ vgl. Peter Kopacek, ebd., 2004, S. 114 ff.

⁵² vgl. Peter Kopacek, ebd., 2004, S. 123.

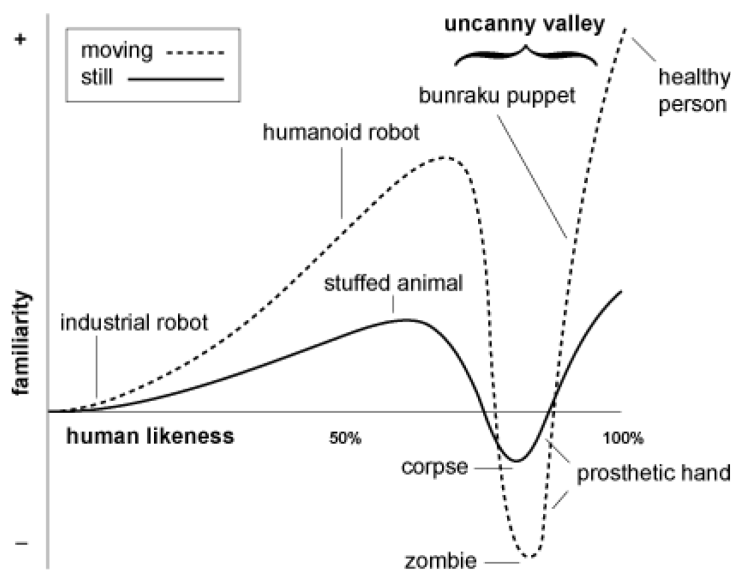


Abb. 2: <http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>

Ein Beispiel für diese These findet sich schon in der in dieser Arbeit bereits ausführlich behandelten Novelle *Der Sandmann* von E.T.A. Hoffmann: die feinen Damen und Herren der Teezirkel äußern ihren Unmut darüber, dass Spalanzani ihnen einen Automaten untergejubelt hat. Nach der Geschichte mit Nathanael und Olimpia sind sie von Misstrauen gegenüber menschlichen Figuren geprägt. Die Automaten sind ihnen also, wie Freud treffend beschrieb, recht unheimlich, oder wie es Gotthard Günther ausdrückt: „Das Gespenst ist die Materie, die sich als Geist ausgibt.“⁵³ Mit Geist meint Günther hier den menschlichen Intellekt bzw. die Subjektivität oder Seele des Menschen.

Die These des „Uncanny Valley“ wurde bereits in den siebziger Jahren von Masahiro Mori, einem japanischen Roboterforscher, geprägt. Laut Mori wird das Problem umso deutlicher, sobald auch Bewegung im Spiel ist, da Bewegung stets ein Zeichen von Leben ist.⁵⁴

„For example, one robot has 29 artificial muscles in the face to make humanlike facial expressions. According to the designer, laughing is a kind of

⁵³ Gotthard Günther, ebd., 1980. S. 231.

⁵⁴ Vgl. Masahiro Mori, „The Uncanny Valley“.

<http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>

sequence of face distortions, and the distortion speed is an important factor. If we cut the speed in half, laughing looks unnatural. This illustrates how slight variations in movement can cause a robot, puppet, or prosthetic hand to tumble down into the uncanny valley.“⁵⁵

Neuere Artikel zu diesem Thema beschäftigen sich auch mit einer Erweiterung dieser These, laut der es auch ein zweites Uncanny Valley gäbe, und zwar dann, wenn sich Menschen durch „Bodyshaping“ immer mehr von menschlichen und vielleicht sogar von natürlichen Bewegungsabläufen wegentwickeln. Hier schließt sich der Kreis zum bereits angesprochenen Prothesengott von Freud, der nun im 21. Jahrhundert angekommen ist und die neuen technischen und medizinischen Möglichkeiten entdeckt.

„[...] if we follow the logic of the human enhancement model, we will at some point over this century start to introduce changes to the human physiological and behavior model that will fall well outside the realm of human variability. It's possible that we'll have enough other kinds of simulacra and non-human persons in our midst that we'll take such modifications in stride, and have no qualms about keeping the transhumans in the human family. But it's also possible -- arguably, more possible -- that the emergence of significant modifications to humanity will trigger deep responses in the human brain, ones that we may very well not like.“⁵⁶

Genau solche Reaktionen rufen z.B. die von alternden Hollywood-Stars bekannten, stark mit Botox behandelten Gesichter mit ihrer eingefrorenen Mimik hervor, oder auch Prothesen für fehlende Gliedmaßen, die zwar dem Original sehr nahe kommen, aber doch unnatürlich aussehen. Worauf Jamais Cascio aber hier hinaus will, ist, dass wir in Zukunft auch Menschen, die sich zu stark durch die Technik verändert haben, ebenfalls als unmenschlich wahrnehmen könnten. Wie sich solche Phänomene auf den Umgang mit eben jenen stark veränderten Menschen auswirken werden, bleibt abzuwarten.

⁵⁵ Vgl. Masahiro Mori, ebd.

⁵⁶ Jamais Cascio, „The Second Uncanny Valley“.

http://www.openthefuture.com/2007/10/the_second_uncanny_valley.html

Auch hier gibt es eine interessante Verbindung zu Freuds Text *Das Unheimliche*: das Wort unheimlich übersetzte Freud selbst unter anderem auch mit „uncanny“ ins Englische und der Text wurde auf Englisch auch als *The Uncanny* publiziert.

1.3 Die Überwindung von Gott?

Wie definiert man Leben? Im Punkt 1.2 dieser wurde die These der Kybernetiker behandelt, wonach eine technische Analogie zum menschlichen Bewusstsein als Leben definiert werden könnte. Doch dieses Thema hat auch eine religiöse Komponente.

Wenn der Mensch es also wirklich schaffen sollte, Maschinen mit solcherart Mechanismen und neuronalen Netzen auszustatten, die etwas wie Bewusstsein oder Subjektivität entstehen lassen, dann wäre unsere Beziehung zu diesen Maschinen doch von der gleichen Art wie die Beziehung zwischen Gott und den Menschen. Ist der künstlich erzeugte Mensch also die Überwindung von Gott? Ist er die letzte Hürde, die uns selbst zu wahren Schöpfern machen würde?

Die Antwort darauf wird wohl jeder Mensch aufgrund seiner Überzeugungen für sich selbst geben müssen:

„Mit anderen Worten, wenn wir glauben, daß der Mensch sein Bewußtsein aus Gottes Hand erhält, dann folgt daraus eindeutig, daß kein künstliches System jemals ein Bewußtsein erlangen kann. Glauben wir stattdessen, daß es sich bei dem menschlichen Bewußtsein um ein natürliches Merkmal handelt, das sich aus den Gehirnströmen entwickelt, dann bleibt die Möglichkeit offen, künstlich ein sich seiner selbst bewußtes Wesen zu schaffen.“⁵⁷

Vertreter der Religionen werden wohl die Seele, Empathie-Fähigkeit und moralisches Handeln als wesentlichste Unterscheidungsmerkmale zwischen Menschen und Nicht-Menschen wie Cyborgs aber auch Tieren sehen.

Georg Seeßlen spricht vom Menschen als gespaltener Existenz. Aufgeteilt in Seele und

⁵⁷ Giorgio C. Buttazzo, ebd., 2000, S. 49.

Körper, in Mann und Frau, in Subjekt und Objekt, ist der Mensch nur deswegen auf der Suche nach dem anderen ist, um sich selbst zu finden.⁵⁸

„Um ganz zu werden, braucht der Mensch sein Bild und seine Spiegelung; er wird erst im Bild des anderen. Aber dieses Bild ist ihm zugleich das Fremde, sein Tod. Denn das Bild ist ganzer als er selbst, es überdauert ihn womöglich; wie er ganz werden will, spaltet er sich noch mehr.“⁵⁹

Für Seeßlen ist der Mensch gleichzeitig Opfer und Schöpfer seines Schicksals und der künstliche Mensch somit die Abbildung dieser dem Menschen innewohnenden Spaltung.

Er argumentiert mit Stanislaw Lem, dass die Schaffung eines solchen Lebenwesens nur in der christlichen Welt als Gotteslästerung gesehen wird, wo eine solche Tat, sollte sie gelingen, stets von teuflischen Kräften geleitet sein müsse.⁶⁰ Und solche Gotteslästerungen werden in der Regel bitter bestraft, so wie schon der Titan Prometheus in der griechischen Mythologie für seine Revolte gegen die Götter bestraft wurde und so wie Frankenstein von seiner eigenen Schöpfung ermordet wurde.

Warum also diese Auflehnung gegen Gott? Die schlichte und logische Antwort: Gott gibt uns zwar das Leben, aber dieses impliziert gleichzeitig auch unseren Tod. D.h. einen künstlichen Menschen oder zumindest künstliches Bewusstsein zu erzeugen ist schlussendlich der Versuch, den Verfall unseres Körpers und unseres Geistes zu verhindern. Wir wollen dem Tod entgehen und uns selbst durch die moderne Technik konservieren. Zusätzlich zu der uns angeborenen Neugierde und unserem Forscherdrang ist die Angst vor dem eigenen Tod sowie der Schmerz, den uns der Tod von uns Nahestehenden bereitet, sicher die stärkste Triebfeder. Das Ziel ist also die Überwindung unseres Körpers und unseres Todes, um so einen entscheidenden Schritt hin zur Weiterentwicklung eines biologisch unabhängigen Menschen zu machen.

⁵⁸ Vgl. Georg Seeßlen, „Traumreplikanten des Kinos“. In: Rolf Aurich (Hg.): *künstliche menschen – manische maschinen – kontrollierte körper*. Berlin 2000, S. 13.

⁵⁹ Georg Seeßlen, ebd., 2000, S. 13.

⁶⁰ Vgl. Georg Seeßlen, ebd., 2000, S. 13.

„Früher oder später werden unsere Maschinen so klug sein, daß sie sich ohne fremde Hilfe instandhalten, reproduzieren und vervollkommen können. Sobald dies der Fall ist, wird die neue genetische Wachablösung abgeschlossen sein. Unsere Kultur wird dann in der Lage sein, sich unabhängig von der menschlichen Biologie und ihren Grenzen zu entwickeln und wir statt dessen direkt von einer Maschinengeneration auf die nächste, noch leistungsfähigere, noch intelligentere übergehen.“⁶¹

Manche wissenschaftlichen Träume gehen sogar so weit, dass in Zukunft vielleicht nicht mehr natürlich geborene Menschen zu weit entfernten Planeten aufbrechen, sondern nur mehr künstliche Körper oder Klone, die dann bei Ankunft mit allen notwendigen Daten versorgt werden – mit einer Replikation eines menschlichen Gedächtnisses und Bewusstseins, das somit den künstlichen Körper – unseren „Avatar“ – belebt. ⁶² Seeßlen beschreibt die Abfolge der Entwicklung wie folgt:

„Zumindest in unserem Kulturkreis also [...] hat der Mythos vom künstlichen Menschen drei Stadien zu durchlaufen gehabt: den vorchristlichen, magischen Status der beseelten Bilder, [...], den christlichen Status von der frevelhaften Auflehnung gegen das göttliche Schöpfungs- und Bild-Monopol; und schließlich den bürgerlichen, technisch-wissenschaftlichen Status von der Abspaltung des Menschenbildes in der Dingwelt und dem endgültigen Ausbruch aus der Evolution. [...] Und etwas anderes ist geschehen: der künstliche ist vom furchtbaren zum denkbaren Menschen geworden, und er droht, vom denkbaren zum machbaren zu werden.“⁶³

Wenn man sich im Themengebiet vom Menschen als eigenständigen Schöpfer bewegt, ist natürlich der Weg zu Nietzsches Thesen vom *Tod Gottes* und vom *Übermenschen* nicht mehr weit. Eine gute Zusammenfassung dieser Thesen bietet uns Rüdiger Safranski:

⁶¹ Hans Moravec, *Mind Children. Der Wettlauf zwischen menschlicher und künstlicher Intelligenz*. Hamburg 1990, S. 12 ff.

⁶² vgl. Giorgio C. Buttazzo, ebd., 2000, S. 53.

⁶³ Georg Seeßlen, ebd., 2000, S. 14.

„Es geht um das Problem, ob der Mensch sein Ingenium, das groß und ungeheuer genug war, um einen ganzen Götterhimmel zu erfinden, bewahrt, oder ob er nach der Kritik der Götter entleert zurück bleibt. Wenn Gott tot ist, weil der Mensch entdeckt, daß er ihn erfunden hat, kommt alles darauf an, daß die götterbildenden Kräfte erhalten bleiben. Der Übermensch verkörpert die Heiligung des Diesseits als Antwort auf den Tod Gottes.“⁶⁴

Nietzsche war also sicherlich kein Freund der Religionen, aber seine eigentliche Kritik gilt den „letzten Menschen“ und ihrer falschen Moral und Scheinheiligkeit. Diese Menschen hätten ihr Schöpfungspotential verloren und wären nur noch auf Genuss und langes Leben aus, ohne diesem Sinn zu geben.⁶⁵ Dazu ergänzend nochmal Safranski:

„Der Übermensch ist frei von Religionen: er hat sie nicht verloren, er hat sie in sich zurückgenommen. Der gewöhnliche Nihilist hingegen, der letzte Mensch, hat sie nur verloren und das profanierte Leben in seiner Armseligkeit zurückbehalten.“⁶⁶

Nietzsches Übermensch ist nicht eindeutig einordenbar. Bei der Beschäftigung damit erkennt man schnell, warum sich der Begriff leicht instrumentalisieren ließ. Nietzsche selbst wollte den Begriff jedenfalls nicht darwinistisch verstanden wissen. Er sah den Übermenschen als jenen Menschen, der jeden einzelnen Menschen annimmt und nicht nur das allgemeingültige der Idee des Menschen. Und doch hegte er Vernichtungsphantasien gegen die „letzten Menschen“ und verachtete die Ethik des Sozialstaates und der Wohlfahrt. Er wollte die Steigerung des einzelnen Individuums – moralische Pflichten zum Wohle der Allgemeinheit verhindern in seinen Augen nur jene Steigerung.⁶⁷ Man muss hier vorsichtig sein, denn auch wenn Nietzsche selbst eine Unterscheidung zwischen sich selbst und seinem Werk forderte, ist die zwischen Nietzsche, Zarathustra und dem

⁶⁴ Rüdiger Safranski, *Nietzsche. Biographie seines Denkens*. Frankfurt a.M. 2002. S. 281.

⁶⁵ Vgl. Rüdiger Schmidt und Cord Spreckelsen, *Nietzsche für Anfänger. Also sprach Zarathustra*. München 2006, S. 147.

⁶⁶ Rüdiger Safranski, ebd., 2002, S. 281.

⁶⁷ Vgl. Rüdiger Safranski, ebd., 2002. S. 308 ff.

Übermenschen zu ziehende Linie trotzdem nicht eindeutig, wie auch Nietzsche-Kenner wie Safranski feststellen.

Man könnte also sowohl den künstlichen Menschen als auch seinen menschlichen Schöpfer zum Übermensch-Begriff in Bezug bringen. Die Ingenieure und Wissenschaftler, die an der Umsetzung des künstlichen Menschen arbeiten, setzen sich über moralische Bedenken hinweg und betätigen sich schöpferisch. Das erzeugte Wesen wiederum könnte die Haltung des Übermenschen in sich eingeschrieben haben. Interessant ist auch die Frage, wie sich Menschen gegenüber ihrem künstlich hergestellten Ebenbild verhalten würden. Würden wir als ihre Götter auftreten? Wird der Blick auf unser selbst hergestelltes Ebenbild unser Bild von uns selbst verändern?

„Zieht also der Mensch seinen eigenen Körper in den Bereich dessen, was er künstlich verändert und neu macht, so muß das tiefgehende Folgen für sein Identitätsbewusstsein haben. Es ist unvermeidlich, daß die Technik hier eine geistige Revolution von heute noch unausmeßbaren Dimensionen provoziert. [...] Es ist einfach nicht abzusehen, welche Erkenntnisse der Mensch von sich selbst gewinnen wird, wenn er – der Einsicht folgend, da wir nur das wirklich verstehen, was wir zu machen imstande sind – ein, kybernetisches Ebenbild seiner selbst herstellt.“⁶⁸

Im Gegensatz zu alchimistischen Versuchen, wo immer noch eine magische Belebung, ein göttlicher Funke notwendig ist, wäre der kybernetische Mensch tatsächlich das Ergebnis der Arbeit des Menschen.⁶⁹

⁶⁸ Gotthard Günther, ebd., 2002, S. 193.

⁶⁹ Vgl. Gotthard Günther, ebd., 2002, S. 200.

1.4 Sind wir alle Cyborgs?

Lassen wir nun die sogenannte Seele beiseite und konzentrieren wir uns auf unseren Körper: Können wir Menschen uns noch klar vom Cyborg abgrenzen?

In Wahrheit ist die Grenze zwischen natürlichem Körper und Technik längst überquert. Hatte LaMettrie vielleicht am Ende doch recht mit seiner Sicht des Körpers als sich selbst erhaltende Maschine? Eine klare Trennlinie ist jedenfalls nicht mehr auszumachen, falls es sie denn jemals gegeben hat:

„Mit Blick auf die Zeit seit dem 18. Jahrhundert gehen die AutorInnen vielmehr von der These aus, dass jede Epoche auf Basis verfügbarer Instrumente, disziplinärer Verschiebungen in der Erzeugung des Wissens und sozioökonomischer Bedingungen eigene Vorstellungen vom menschlichen Körper entwickelt hat, die jeweils wieder in neue Konfigurationen des Verhältnisses von Technik und Körper einmündeten.“⁷⁰

Eine Beschäftigung mit dem „natürlichen“ menschlichen Körper ist also nur in Bezug auf die jeweiligen historischen Bedingungen möglich, da die Vorstellungen vom Körper und die Technikentwicklung sich gegenseitig beeinflussen und sich im Laufe der Zeit veränderten. Unsere Körper waren also nie nur natürlich. Dazu ergänzend Jakob Tanner:

„Diese Unterscheidungen werden kritisch, wenn wir uns vergegenwärtigen, dass der Körper, den wir haben, keine statische Entität darstellt, sondern ein gelehriger Körper ist, der durch Kulturtechniken modelliert wird, der sich erziehen und auf verschiedenste Fertigkeiten hin zurichten lässt. Täglich nutzen, trainieren, perfektionieren oder erschöpfen wir „unseren“ Körper als

⁷⁰ Barbara Orland, ebd., 2005, S. 13.

Instrument, [...]. Dadurch wird dieser Körper wiederum verändert, er wird selber zu etwas „Gemachtem“.“⁷¹

Bereits im Zuge der Industrialisierung wurde die Erzeugung von Konsumgütern in kleine Arbeitsschritte zerlegt und am Fließband angeordnet. Die einzelnen Arbeitsschritte machten eine Disziplinierung der menschlichen Arbeitskraft auf eine oder mehrere bestimmte Bewegungsabläufe hin notwendig. Ein frühes filmisches Beispiel wäre Charlie Chaplin in *Modern Times* (1936), wie er die monotonen Bewegungen der Fließbandarbeit noch weiter macht als er schon längst nicht mehr am Fließband steht – ein Paradebeispiel für Bruno Latours These, dass die Mensch/Maschine-Beeinflussung nicht nur eine Einbahn ist.

Was unseren Körper betrifft, geht es längst nicht mehr nur um Konditionierung, Training, oder reparierende medizinische Eingriffe: die Mängel unserer Körper sollen behoben werden. Plastische Chirurgie bietet die optische Perfektionierung des Körpers an; Herz- u. Gefäßchirurgie sowie künstliche Organe etc. können das Weiterleben eines Patienten über Jahre hinweg erleichtern und verlängern; Tattoos, Piercings, Brandings etc. verändern unser optisches Erscheinungsbild; Prothesen (Brillen, künstliche Gliedmaßen etc.) gleichen körperliche Nachteile aus; wearable computing, also in Kleidungsstücke eingebettete oder am Körper getragene Computersysteme, die mit dem Träger über Sensoren gekoppelt sind, erweitern unsere Wahrnehmung und greifen proaktiv in unseren Alltag ein – siehe die berühmt-berüchtigte „Google-Glass“, einer „Datenbrille“ die auf ihrem Mini-Bildschirm dem Träger Informationen zu seiner Umgebung via Internet-Anbindung liefert.

Der menschliche Körper wird also teilweise zu einem Artefakt, zu einem von Menschenhand geformten Gegenstand. Sigmund Freud schreibt dazu bereits 1929: „Der Mensch ist sozusagen eine Art Prothesengott geworden, recht grossartig, wenn er all seine Hilfsorgane anlegt.“⁷²

⁷¹ Jakob Tanner, „Leib-Arte-Fakt. Künstliche Körper und der technische Zugriff auf das Leben“. In: Barbara Orland (Hg.): *Artifizielle Körper-Lebendige Technik. Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive*. Zürich 2005, S. 43.

Ein Bild vom Menschen als Mängelwesen also, das nur mit technischen Hilfsmitteln seine alltäglichen Aufgaben bewältigen kann. Der Trend im 21. Jahrhundert geht nun jedoch weg von der Prothese hin zur lebendigen Technik.

„Wenn die Medizin das Leben technisch in Regie nimmt und wenn sich z.B. die Frage stellt, wie im Falle eines Nieren- oder eines Herzversagens vorgegangen werden kann, so bieten sich zwei unterschiedliche Zugangsweisen an: *Die eine* setzt auf den Einsatz artifizierter Körper, *die andere* auf die Entwicklung lebendiger Maschinen.“⁷³

Wenn man das Konzept der lebendigen Maschine bis in die letzte Konsequenz denkt, kommen wir am Ende zweifelsohne zum Cyborg oder in weiterer Zukunft eben zum zur Gänze künstlich geschaffenen Mensch.

⁷² Sigmund Freud, „Das Unbehagen in der Kultur“. In: Ders.: *Fragen der Gesellschaft. Ursprünge der Religion*. Studienausgabe Bd. IX. Frankfurt a. M.: 1974, S. 222.

⁷³ Jakob Tanner, ebd., 2005, S. 45.

2. Maschinenmenschen im Film

Nachdem das Thema Roboter/Cyborgs/Androiden nun vom technischen bzw. vom historisch-literarischem Standpunkt betrachtet worden ist sollen nun die Filmbeispiele bearbeitet werden. Da der Film bekanntlich ein vergleichsweise junges Medium ist, setzt ein Großteil der filmischen Inszenierung der Roboter zu einem Zeitpunkt ein, an dem der literarische Diskurs über künstliche Menschen bereits in der technikzentrierten Phase angekommen ist. Auch wenn diese nicht Gegenstand dieser Arbeit sind, soll an dieser Stelle aber erwähnt werden, dass es natürlich auch Filme gibt, die sich z.B. mit Alchemismus oder den frühen mythischen Figuren beschäftigen. Diese sind jedoch eher dem Fantasy- oder Horror-Genre zuzurechnen.

Gerade Science-Fiction-Filme, von ihrer Ausprägung als inhaltsleere Materialschlachten des Popcorn-Kinos abgesehen, stecken sehr oft das Gebiet des für uns Vorstellbaren ab. Daher bieten sie auch der Darstellung von künstlichen Menschen eine hervorragende Bühne. Sie fungieren nicht selten als Ideengeber bzw. Spiegelung der realen Forschung, erweitern das Paradigma des Denkbaren und treiben die technische Entwicklung weiter voran.

Als Grundlage für die ab Punkt 2.2 folgenden ausführlichen Analysen von *Alien*, *Blade Runner* und *Prometheus*, möchte ich zunächst mit einem kurzen Überblick über einige andere bekannte und wichtige Menschmaschinen-Figuren im Film starten.

Danach liegt der Fokus auf den drei erwähnten Menschmaschinen-Filmen von Ridley Scott. Nach einer Plot-Synopsis und einer allgemeinen Analyse von jedem der drei Filme, werden die jeweiligen Darstellungen von Menschmaschinen gegenüberstellt und analysiert.

2.1 Menschmaschinen im Film – kurzer Überblick

Der erste stilbildende Meilenstein was die Darstellung von Robotern oder Cyborgs im Film, sowie das Science-Fiction-Genre generell betrifft, ist ohne Zweifel Fritz Langs *Metropolis* aus dem Jahr 1926. Mit seiner Bildgewalt und den monumentalen Kulissen der Megastadt der Zukunft wirkt *Metropolis* bis heute als Inspiration für viele Filme.

Bemerkenswert dabei ist, dass es sich bei der Roboter-Figur im Film um einen weiblichen Roboter handelt: die „falsche Maria“ ist ein Roboter-Nachbau der weiblichen Protagonistin Maria, die von ihrem Hersteller als Provokateurin in die Arbeiterschaft eingeschleust wird. Während Maria zur Besonnenheit und zum Frieden aufruft, ist ihre Roboter-Doppelgängerin die genaue Umkehrung davon: statt brav und keusch – der Name ist hier sicher nicht zufällig gewählt worden – ist sie sexuell provokant, statt Frieden zu stiften schürt sie Hass. So steht eine der frühesten filmischen Darstellungen von Robotern sogleich exemplarisch für die im Science-Fiction-Genre weit verbreitete Verdrängung der Weiblichkeit, oder genauer gesagt der weiblichen Sexualität, in eine kontrollierbare Form: dem programmierbaren Roboter.

„Während die echte Maria in *Metropolis* auf eine Vorstellung von asexueller Mütterlichkeit reduziert wird, projiziert der Film den Affekt des Weiblichen – Sexualität – auf den mechanischen Vamp. Was den weiblichen Cyborg von der Frau unterscheidet, ist in anderen Worten, seine bedrohliche Sexualität.“⁷⁴

In den 40er- bis 60er-Jahren wurden Roboter zwar in Teilen der Science-Fiction-Literatur schon umfassend und differenziert behandelt, im Filmbereich kamen sie jedoch selten über die Rolle als optischer Aufputz für futuristische Settings, die angesprochene Stilisierung als beherrschbares Sexualobjekt, oder bei männlich inszenierten Robotern jene der militärischen Kampfmaschinen hinaus. Eine Veralltäglicung der menschlichen Maschinen war die Folge, und die drei Varianten zeigen deutlich, „welche

⁷⁴ Florentine Strzelczyk, „Maschinenfrauen – Sci-Fi Filme: Reflektionen über *Metropolis* (1926) und *Star Trek: First Contact* (1996)“. In: Eva Kormann, Anke Gilleir, Angelika Schlimmer (Hg.): *Textmaschinenkörper. Genderorientierte Lektüren des Androiden*. Amsterdam – New York 2006, S. 246.

Arbeitszusammenhänge für automatisierbar gehalten werden.“⁷⁵ Science-Fiction führte zu dieser Zeit in Hollywood generell eher ein Schattendasein und der Großteil der entstandenen Filme ist eher im B-Movie-Bereich anzusiedeln.

Erst die späten 60er-Jahre brachten mit *2001: A Space Odyssey* einen Film, der die Science-Fiction als ernstzunehmendes filmisches Genre etablieren konnte. Von der Erzähltechnik über die Ästhetik der Sets bis zu Auswahl und Einsatz der Filmmusik ist dieser Film eine cinematische Tour de Force und bietet vielfältige Interpretationsmöglichkeiten. Vor allem ist *2001* ein Film über „den Menschen“, seine Evolution und seine stetige Suche nach Antworten für das Rätsel seiner eigenen Existenz:

„*2001* ist [...] der filmhistorisch erste Gesamtentwurf der *conditio humana* überhaupt, der Film, der die Evolution des Menschen vom Primaten über den Homo sapiens bis zu dessen Überwindung am Ende der Zeiten in einer kosmischen Apokalypse als Thema hat und zur Form werden lässt.“⁷⁶

Was *2001* für diese Arbeit interessant macht, ist der sprechende Supercomputer HAL 9000, der an Bord des Raumschiffes Discovery alle Steuerungsaufgaben übernimmt, und – das ist hier entscheidend – als einziger über alle Informationen zur Mission verfügt. HAL ist mit künstlicher Intelligenz und einem allsehenden Auge ausgestattet, nichts was an Bord geschieht, bleibt vor ihm verborgen. Doch das Vertrauen in den Supercomputer wird bestraft: HAL entwickelt eine Art Bewusstsein und sieht sich selbst als fehlerlos, während er im Gegenzug die menschliche Crew als fehleranfällig und daher als Gefahr einstuft und schließlich eliminiert. Erst dem letzten Überlebenden gelingt es, HAL abzuschalten, wobei Kubrick dieses Abschalten eher als Tod inszeniert: wie ein sterbender Mensch kann HAL nur mehr schwerfällig sprechen als sein „Tod“ naht. Sowohl inhaltlich, als vor allem auch ästhetisch, wurde und wird *2001* im Science-Fiction-Genre oft zitiert und als Referenz genutzt.

⁷⁵ Hans-Edwin Friedrich, „Androiden, Roboter, Kyborgs und künstliche Intelligenzen. Die literarische Reflexion der Interaktion von Mensch und Maschine“. In: Heinrich Schmidinger und Clemens Sedmak (Hg.): *Der Mensch – ein „animal rationale“? Vernunft – Kognition – Intelligenz*. Darmstadt 2004, S. 132.

⁷⁶ Bernd Kiefer, „2001: Odyssee im Weltraum“. In: Thomas Koebner (Hg.): *Filmgenres. Science Fiction*. Stuttgart 2003, S. 202 ff.

Während HAL bis auf sein Auge eigentlich keinen (sichtbaren) Körper hat, werden in *The Stepford Wives* von 1975 menschliche Ehefrauen durch perfekt nachgebildete Androiden ausgetauscht, die fortan als makellose Ehefrauen das traditionelle Rollenbild erfüllen – wie schon bei der falschen Maria in *Metropolis* ein Versuch, die bröselnde männliche Dominanz aufrechtzuerhalten. Ein interessantes Detail bei *The Stepford Wives* ist außerdem, dass die Androiden zur Vervollständigung auf die Augen ihres menschlichen „Originals“ angewiesen sind, die jenen nach ihrer Ermordung entnommen und in die Androiden eingepflanzt werden – die Wiederkehr des Augenraub-Themas aus Hoffmanns *Der Sandmann*.

1977 startete mit *Star Wars* einer der erfolgreichsten Filme überhaupt im Kino. Eine ständige Konstante in *Star Wars* und allen Fortsetzungen und TV-Spin-Offs sind die zwei Roboter C3PO und R2D2. Nur einer von ihnen, C3PO, ähnelt äußerlich einem Menschen, doch beide haben menschliche Charakterzüge. C3PO ist ein förmlicher Dolmetscherroboter, der einerseits besserwisserisch und andererseits etwas ängstlich ist. Sein Gefährte R2D2 dagegen, der optisch keine Menschenähnlichkeit aufweist, ist eher ein abenteuerlustiger Roboter. Seine „Menschlichkeit“ liegt eher in seinem Sinn für Humor. Georg Seeßlen vergleicht sie mit Laurel und Hardy sowie Don Quichotte und Sancho Pansa⁷⁷, man könnte die beiden jedoch auch als eine moderne Version eines griechischen Chores sehen, da sie die Handlungen ihrer menschlichen Herren ständig kommentieren. Mit Darth Vader ist übrigens ein wesentlicher Antagonist in *Star Wars* ein Cyborg, dessen Rest seines menschlichen Körpers ohne maschinelle Unterstützung nicht mehr lebensfähig wäre. Doch selbst er wird am Ende der Trilogie dem Bösen abschwören und seine Empathie-Fähigkeit und damit seine Menschlichkeit wiederfinden.

1979 kam neben *Alien* auch *Star Trek – The Motion Picture* in die Kinos. Hier wird im Laufe des Plots ein Crewmitglied der Enterprise von einer fremden Macht entführt und zu einer Maschine umgewandelt, die dann zurück an Bord der Enterprise die Gewohnheiten der Menschen studieren soll. Und doch kann die Maschine sich nach einiger Zeit wieder an ihr voriges Leben und ihre Liebesbeziehung mit einem anderen Crewmitglied erinnern.

⁷⁷ Vgl. Georg Seeßlen, „Traumreplikanten des Kinos“. In: Rolf Aurich (Hg.): *künstliche menschen – manische maschinen – kontrollierte körper*. Berlin 2000, S. 30.

Der Film handelt grundsätzlich davon, dass die NASA-Sonde Voyager, von einer außerirdischen, hochentwickelten Macht umgebaut und umprogrammiert, nach einigen Jahrhunderten auf der Suche nach ihrem Schöpfer plötzlich wieder zur Erde zurückkehrt. Auch weitere Filme aus dieser Reihe beschäftigen sich mit der Schöpfer-Thematik. So bricht die von Spocks Bruder gekaperte Enterprise in *Star Trek V – The Final Frontier* von 1989 auf die Suche nach Gott auf. In der Fernsehserie *Star Trek – The next Generation*, die von 1987 – 1994 gedreht wurde, hat die neue Enterprise mit Commander Data ein nicht-menschliches Besatzungsmitglied. Über viele Folgen wird man immer wieder Zeuge von Datas Versuchen menschlicher zu werden. In einigen Episoden sowie im *The Next Generation* – Kinofilm *Star Trek: First Contact* von 1996 kommt außerdem die außerirdische Rasse der Borg vor – tausende, vollkommen identische männliche Krieger-Cyborgs gesteuert von der Borg-Queen als Übermutter.

In den 80er-Jahren entstand eine Vielzahl an Filmen, die sich technisch hochentwickelte Roboter und Maschinenmenschen zum Thema setzten. Ein Grund dafür ist möglicherweise das Wettrüsten zwischen den USA und Russland am Höhepunkt des kalten Krieges und die daraus resultierende Furcht vor der nächsten Generation von Kriegsmaschinerie. Ein möglicher Atomkrieg zwischen Mensch und Maschine ist z.B. der Hintergrund für James Camerons *Terminator* von 1984 mit Arnold Schwarzenegger als titelgebendem Cyborg mit einem maschinellen Skelett, das mit lebendigem menschlichen Gewebe überzogen ist. *Terminator* ist ein weiteres Beispiel für das Motiv der künstlichen Intelligenz, die zu Bewusstsein gelangt und schließlich den Mensch als zentrale Gefahr für den Frieden ausmacht, „weil sie den Auftrag, Menschen zu schützen, so weit ausdehnen, dass sie zur Reduktion aller Risiken die Freiheit ihrer Schützlinge immer mehr beschneiden.“⁷⁸ Hier ist es das Computer-Programm Skynet, eigentlich zuständig für die Steuerung der Verteidigungssysteme der USA, dass schließlich den Mensch als Bedrohung ausmacht und unschädlich machen will.

Neben den Replikanten in *Blade Runner* und dem *Terminator* haben die 80er-Jahre mit *RoboCop* von 1987 noch eine dritte ikonografische Figur hervorgebracht. Ein schwer verwundeter Polizist, der sonst nicht mehr lebensfähig wäre, wird hier sozusagen als Gehirn und Gesicht für einen Maschinenkörper verwendet und wird zu einem Prestige-

⁷⁸ Hans-Edwin Friedrich, ebd., 2004, S. 132.

Projekt und -Objekt für die Polizei und den Herstellerkonzern. Der *RoboCop* scheint zunächst der optimale Gesetzeswächter zu werden, doch auch hier erinnert sich die Menschmaschine an ihr vergangenes Leben als Ehemann und Vater. Und letzten Endes wendet sich der RoboCop gegen seine Chefs und Hersteller, weil auch diese aus Profitgier gegen das Gesetz verstoßen haben.

Die 90er-Jahre bringen die Wiederkehr des Terminators in *Terminator 2 – Judgement Day* und auch den Widerhall der Angst vor der großen atomaren Katastrophe. Der aus dem ersten Teil bekannte *Terminator*, bzw. um genau zu sein ein weiteres Exemplar aus der T-800 Serie, wurde umprogrammiert und soll nun die Protagonisten schützen. Der neue Gegenspieler ist ein Wesen, das weder Mensch noch Maschine im mechanischen Sinn ist – der T-1000 besteht aus flüssigem Metall und kann jederzeit seine Körperform ändern. Seeßlen nennt den T-1000 eine Maschine, die „nicht mehr Gestalt, sondern vor allem Idee ist.“⁷⁹ Die Figur des T-800 wiederum wird im Laufe des Films deutlich humanisiert, was auch damit zu tun haben kann, dass der Darsteller Arnold Schwarzenegger mittlerweile ein Superstar mit deutlich geändertem Image war. Letztendlich bleibt der T-800 jedoch nur eine Maschine, die einfach im Rahmen ihrer Programmierung dazulernt und sich nur menschlicher verhält. Durch den Plotverlauf wird er so dennoch zu einer Identifikationsfigur gemacht.

Weiters wird in den 90er-Jahren der Mensch in der künstlichen Welt des *Cyberspace* zum Thema. Exemplarisch seien hier *Matrix* und *eXistenZ* genannt, die beide ganz unterschiedliche Ansätze verfolgen. In *Matrix* erfährt der Protagonist, dass die Welt, wie er sie kennt, nur eine Computersimulation ist. In Wahrheit dienen die Menschen nur mehr als Energielieferanten für die herrschenden Maschinen und liegen regungslos in einer Art Schlafkapsel. Das, was sie als Leben kennen, träumen sie eigentlich nur. *eXistenZ* hat die Welt der Computerspiele zum Thema und taucht immer wieder in neue Ebenen der Spielewelt ein, bis die Protagonisten scheinbar selbst nicht mehr wissen, welche Ebene die Realität ist. Für diese Arbeit ist der interessante Punkt an *eXistenZ* der „Bioport“, eine dem menschlichen Körper zugefügte Öffnung bzw. ein Computerinterface, das eine direkte Kopplung des Gamepods, einer Mischung aus Lebewesen und Computer, das die Software der Spiele und gleichzeitig die Hardware enthält und direkt vom Benutzer mit Energie

⁷⁹ Georg Seeßlen, ebd., 2000, S. 35.

versorgt wird, an das menschliche Nervensystem erlaubt. Das Verbindungskabel hat dabei durchaus Ähnlichkeit mit einer Nabelschnur und das einstöpseln des Steckers wird sehr sexualisiert gezeigt. In der Erschaffung der Cyberspace-Welten liegt natürlich auch ein schöpferisches Element, und so wird die Programmiererin Allegra von ihren Fans, denen sie einen Eskapismus aus der tristen Lebensrealität ermöglicht, auch wirklich fanatisch verehrt. Der Film stellt die Frage, ob die Spieler noch das Spiel steuern, oder ob es bereits umgekehrt ist.

Im neuen Jahrtausend griff *Moon* aus dem Jahr 2009 die Thematik der menschlichen Klone auf und zeigt den Mensch als Retortenwesen bzw. als jederzeit entsorg- und ersetzbare Arbeitskraft. Der Astronaut Sam Bell arbeitet auf einer Mondstation, die dem Abbau von Rohstoffen dient. Er denkt, nach seinem vier Jahre laufenden Vertrag auf die Erde zurückkehren zu können. Die Kommunikationsmöglichkeiten zur Erde sind beschädigt und er hat keine Möglichkeit einer Live-Kommunikation mit seinen Angehörigen. Gesellschaft leistet ihm nur der Roboter/Bordcomputer Gerty, der wie eine sympathische Version von HAL aus *2001* wirkt. Als Sam eines Tages nach einem Unfall wieder erwacht, trifft er auf einen Doppelgänger in der Station. Gemeinsam finden sie schließlich heraus, dass sie Klone sind und der echte Sam Bell auf der Erde lebt. Neben den Plot-Wendungen lebt *Moon* hauptsächlich von seiner sehr gelungenen und sparsamen Inszenierung und der schauspielerischen Leistung des Darstellers Sam Rockwell. *Moon* kann man außerdem als eine Liebeserklärung an die Ästhetik von Genre-Klassikern wie *2001* und *Alien* sehen.

Man kann schon anhand dieser exemplarischen Aufzählung erkennen, dass die Maschinenmenschen im Science-Fiction-Genre sehr oft Schlüsselcharaktere sind. Der Konflikt zwischen ihrer „Programmierung“ und deren Überwindung und folglich Subjekt-Werdung der Charaktere ist ein häufig wiederkehrendes Thema.

2.2 Ridley Scotts Vision der Menschmaschinen

Ridley Scott scheint nicht nur in seinen dem Science-Fiction-Genre zurechenbaren Filmen, sondern ganz allgemein immer wieder auf die Themen Menschlichkeit und Konditionierung des menschlichen Körpers zurückzukommen. In Filmen wie *GI Jane* (1997) oder *Gladiator* (2000) wird trainiert, konditioniert und bis zur Erschöpfung gemartert. Selbst bei einem Film wie *A good year* (2006), wo zwar nicht das Körperliche im Vordergrund steht, erkennt man die auf die Karriere ausgerichtete Konditionierung des Protagonisten.

Scott hat seine Karriere mit Werbefilmen begonnen, auch für die BBC war er schon vor seiner Hollywood-Karriere tätig. Bereits sein zweiter Feature Film, *Alien*, verhalf ihm zum internationalen Durchbruch. Darauf folgte bereits *Blade Runner*, der erst über den Videokassetten-Verkauf bzw. -Verleih ein kommerzieller Erfolg wurde. Die beiden Filme haben die Science-Fiction entscheidend mitgeprägt und werden von vielen Filmemachern als Einfluss erwähnt.⁸⁰ Doch anschließend ließ Scott das Science-Fiction-Genre lange Zeit links liegen und etablierte sich als sehr vielseitiger Regisseur, der immer wieder mit sehr unterschiedlichen Stoffen Erfolge erzielen konnte. Erst 2012 folgte mit *Prometheus* die Rückkehr zur Science-Fiction.

2.2.1 Alien

Hinweis: Sämtliche Angaben beziehen sich, falls nicht anders vermerkt, auf den Director's Cut von *Alien* (2003) und nicht auf die ursprüngliche Kino-Fassung (1979).

2.2.1.1 Alien – Plot Synopsis

Der Raumfrachter Nostromo befindet sich, vollbeladen mit auf anderen Planeten gewonnenen Rohstoffen, zurück auf dem Weg zur Erde. Der lange Flug funktioniert vollautomatisiert, die Crew befindet sich währenddessen in einem künstlichen Tiefschlaf.

⁸⁰ Vgl. Paul M. Sammon, *Future Noir: The Making of Blade Runner*. New York, 1996. S. 43 ff.

Plötzlich erwachen die Geräte in der Kommandozentrale des Schiffs zum Leben, weil ein Funksignal aufgefangen wird. Die Crew wird geweckt und ist zunächst irritiert, weil man nicht nur nicht bei der Erde angekommen ist, sondern sogar vom Kurs abgewichen wurde. Captain Dallas befragt schließlich den „Mother“ genannten Boardcomputer und erfährt, dass der Kurs geändert wurde, weil die Crew dem nicht kategorisierbaren Funksignal nachgehen soll. Laut einer Klausel in ihrem Vertrag sind die Mitarbeiter dazu verpflichtet, vermeintlichen Hinweisen auf außerirdisches Leben zu folgen. Die Crew ist nicht begeistert, kann gegen die Anordnung aber nichts tun, da sie sonst ihr Gehalt verliert.

Auf dem Planeten gelandet, finden sie schließlich ein seltsames Raumschiff und darin einen versteinerten, außerirdischen Piloten. Weiter im Inneren des Schiffs gelangt der erste Offizier Kane in einen Raum voller riesiger Eier. Als er eine Art Schutzschild durchbricht, beginnt sich in einem der Eier etwas zu bewegen. Neugierig beugt er sich über das sich öffnende Ei, als ihn plötzlich aus diesem Ei heraus etwas ins Gesicht springt. Die Crew bringt ihn zum Raumschiff zurück, dort möchte ihn aber Crewmitglied Ellen Ripley aufgrund der Quarantäne-Bestimmungen zunächst nicht an Bord lassen. Der Wissenschaftsoffizier Ash öffnet schließlich gegen Ripleys Anweisungen die Schleusen.

Bei den Untersuchungen stellen sie schließlich fest, dass der fremde Organismus, der sich in Kanes Gesicht festgesetzt hat, zwar dessen Körperfunktionen kontrolliert, ihn aber am Leben lässt. Die Versuche, den Organismus zu entfernen, scheitern, unter anderem weil das Blut des Lebewesens aus purer Säure zu bestehen scheint. Nach einiger Zeit, in der die Techniker Brett und Parker die bei der Landung entstandenen Schäden am Schiff so gut es geht reparieren, fällt der Fremdkörper schließlich von alleine von Kanes Gesicht ab.

Wissenschaftsoffizier Ash beginnt mit weiteren Untersuchungen und Dallas entscheidet, zum Mutterschiff in der Umlaufbahn zurückzukehren. Nach dem Andocken wacht auch Kane wieder aus dem Koma auf und scheint sich zunächst gut zu erholen. Die Crew plant, sich wieder auf den Weg zur Erde zu machen und wieder in den künstlichen Tiefschlaf zu versetzen, zuvor soll es aber noch ein Abendessen geben. Bei diesem erleidet Kane einen krampfartigen Anfall. Schließlich platzt seine Bauchdecke auf und ein kleines, aber aggressives Lebewesen bahnt sich seinen Weg heraus und versteckt sich im Schiff.

Nachdem sie Kanes Leiche aus dem Raumschiff transportieren, macht sich die geschockte Crew auf die Suche nach dem Lebewesen. Nur Wissenschaftsoffizier Ash hält sich deutlich zurück. Das Alien bewegt sich durch die Luftschächte des Schiffs und wächst nicht nur schnell, sondern hat einen ausgeprägten Killerinstinkt. So schaltet es nach und nach die Crewmitglieder aus, wobei es zunächst unklar ist, ob sie sofort tot sind oder nur verschleppt wurden. Als schließlich Ripley als ranghöchste Offizierin zurückbleibt, holt sie Informationen ein, die bisher nur Captain Dallas und Wissenschaftsoffizier Ash zugänglich waren. Sie entdeckt dabei, dass Ash von der Betreibergesellschaft der Nostromo den Auftrag erhalten hat, die fremde Lebensform zur weiteren Erforschung unbedingt mit zur Erde zu bringen. Das Ableben der Crew sei dabei verschmerzbar. Im nachfolgenden Streit mit Ash kommt es zu einer körperlichen Auseinandersetzung und die restliche Crew entdeckt, dass Ash eigentlich ein Androide ist. Kurz bevor sie ihn endgültig ausschalten, prophezeit ihnen Ash, dass sie keine Chance gegen das Alien haben.

Ripley, Parker und Lambert beschließen nun, das Schiff in die Luft zu sprengen und im Rettungsshuttle zu flüchten. Bei der Vorbereitung dieses Plans fallen jedoch auch Lambert und Parker dem Alien zum Opfer. Ripley gelangt schließlich kurz vor der Sprengung des Mutterschiffs auf die Fähre, auch die Bordkatze Jones kann sie retten. Doch auch das Alien hat bemerkt, dass es nur auf der Fähre überleben kann, und hat sich bereits dort versteckt. Ripley gelingt es mit letzter Kraft die Luftschleusen zu öffnen, sich selbst in einem Raumanzug an den Pilotensessel geschnallt. Durch die Sogwirkung wird das Alien nach draußen gezogen und Ripley schließt die Luken wieder. Das Alien kann sich zunächst noch am Schiff festhalten, wird jedoch von den startenden Triebwerken versengt und ins Weltall gestoßen. Ripley programmiert schließlich das Shuttle auf Kurs zur Erde und versetzt sich und ihre Katze in den künstlichen Tiefschlaf.

2.2.1.2 Alien – Film- u. Figurenanalyse

Der Plot von *Alien* – ein Monster aus dem All verbreitet Angst und Schrecken – ist weder besonders vielschichtig noch neu. Scott gelang es jedoch mit einer Verknüpfung aus Science-Fiction, Horror und Film Noir eine neue Nische zu schaffen. Der Horror wird in *Alien* fast nie explizit gezeigt, aber Licht, Ton und das äußerst detaillierte und glaubwürdige Set- und Creature-Design machen den Schrecken umso glaubwürdiger. In

der Besetzung finden sich zudem keine Schauspieler, die man damals als Stars hätte bezeichnen können, aber erstklassige Charakter-Darsteller sind. Mit der Newcomerin Sigourney Weaver gelang dem Casting-Team und Ridley Scott außerdem ein Volltreffer, sie wurde dank *Alien* zum internationalen Star.

Bei genauer Betrachtung fällt unweigerlich auf, wieviele Elemente des Films sexuell aufgeladen sind. Es beginnt bereits damit, dass eine weibliche Heldin, was zu diesem Zeitpunkt noch absolut unüblich war, einem männlich gezeichneten Alien gegenübergestellt wird. Ripley ist sozusagen das aus Slasher-Filmen bekannte *final girl*, das den Killer am Ende besiegt.⁸¹ Doch man sollte sie nicht nur darauf reduzieren, da sie von Beginn weg mehr Willensstärke und emotionale Gefasstheit zeigt als viele der anderen Crewmitglieder. Der Film zeigt in vielen Szenen Varianten von Penetration: so durchbricht Kane zunächst die Schutzschicht, man könnte sagen das Jungfernhäutchen, dass sich über den Alien-Eiern befindet; daraufhin wird Kane vom Facehugger durch seinen Mund vergewaltigt und geschwängert; Ash versucht Ripley ein zusammengerolltes Magazin in den Mund zu stecken um sie damit zu ersticken; das Alien selbst tötet ein weibliches Besatzungsmitglied wesentlich anders und mehr sexuell konnotiert als die Männer.⁸² Veronika Rall formuliert es besonders provokant:

„Der Film *Alien* zeigt die Begegnung mit den Außerirdischen nicht als Kampf unter den Spezies, sondern als Bettgeschichte.“⁸³

Der Konflikt zwischen Mensch und Maschine findet bei *Alien* auf zwei Ebenen statt – erstens zwischen Ash und dem Rest der menschlichen Crew, sowie zweitens zwischen dem Bordcomputer Mother und der Crew.

Ganz ähnlich wie HAL in *2001* hält Mother die Besatzung zunächst am Leben, was vor allem während der Tiefschlafphase bei den langen Flügen bedeutsam ist. Der Name

⁸¹ Vgl. Christine Gerstenfeld, „Infantile Sexualität in *Alien* von Ridley Scott“. In: L. Wohlrab (Hg.): *Filme auf der Couch. Psychoanalytische Interpretationen*. Gießen, 2006. S. 25 ff.

⁸² Vgl. Christine Gerstenfeld, ebd., 2006, S. 33.

⁸³ Veronika Rall, „Die Dyade. Ripley Inside Out“. In: Rolf Aurich (Hg.): *künstliche menschen – manische maschinen – kontrollierte körper*. Berlin 2000, S. 177.

Mother verleitet dazu, die langen Korridore des Raumschiffs als das Innere eines mütterlichen Körpers zu sehen – mit dem Schlafraum und seinen Tiefschlaf-Behältern als Gebärmutter.⁸⁴ Die Behälter öffnen sich erst, wenn das Ziel erreicht ist und die Crewmitglieder erwachen, wie in ein neues Leben hineingeboren. Nach dem Aufwachen müssen sie sich erst wieder akklimatisieren, der Körper ist geschwächt und ungelenkig, die Sinne gereizt und überfordert. Nach dieser erneuten Geburt sind sie auf Informationen und Instruktionen von Mother angewiesen. Es folgen noch weitere Geburtsszenen – wie das sich öffnende Alien-Ei und die Chestbursting-Szene in der das Baby-Alien aus Kanes Körper hervorbricht.

Mother bestimmt, die Crew, in den Augen der Company austauschbar, ist nur ausführendes Organ. Anders wie HAL entwickelt Mother jedoch kein eigenes Bewusstsein, sie befolgt nur strikt und ohne eigene Gefühle die ihr einprogrammierten Instruktionen der profitgierigen Company, die das Alien erforschen und gewinnbringend ausbeuten will. Das Alien ist der männliche Vergewaltiger, der von Mother und ihrem „Sohn“ Ash geduldet wird:

„Das Alien symbolisiert hier immer mehr den von der Mutter bevorzugten geschwisterlichen Rivalen, Mutters Lieblingssohn, dem sie alle anderen Kinder zu opfern bereit ist [...].“⁸⁵

Alien lebt von seiner erdrückenden Grundstimmung, die engen Gänge des Raumschiffs schränken den Blick ein – überall sind Wände. Das Unheimliche im Sinne Freuds lauert hier in den dunklen Räumen und Nischen sowie natürlich in der Figur des Aliens selbst. Um einen Bogen zu E.T.A. Hoffmann zu spannen: hier kommt der Sandmann nicht mehr nur wegen der Augen – jetzt will er den ganzen Körper. Das von H.R. Giger gestaltete Alien wurde zu einer Ikone des Kinos – einige Fortsetzungen mit variabler Qualität folgten aufgrund des kommerziellen Erfolges des ersten Films.

⁸⁴ Vgl. Christine Gerstenfeld, ebd., 2006. S. 25 ff.

⁸⁵ Christine Gerstenfeld, ebd., 2006. S. 33.

Der Androide Ash wurde von der Company als Kontrollinstanz in die Crew eingegliedert um mögliche Meutereien zu verhindern und sicherzustellen, dass der Wille von Mother bzw. der Company durchgesetzt wird.

Als Rezipient geht es einem wie der menschlichen Crew der Nostromo: man weiß nicht, dass Ash ein Androide ist. Der Wissenschaftsoffizier ist nur eine Nebenfigur in *Alien*, trotzdem muss man ihm eine wesentliche Bedeutung für den Plot beimessen. Immer wieder treiben von Ash gesetzte Handlungen den Plot voran und durch die Art, wie er ins Bild gerückt wird, kann man eine gewisse Tragweite in seinem Tun vorausahnen. In der Crew scheint Ash nicht sonderlich beliebt zu sein, er ist anders als sie. Das liegt möglicherweise aber auch einfach daran, dass Ash als Wissenschaftsoffizier einen intellektuelleren Typus verkörpert als die restliche Crew, die eher eine Söldnermentalität an den Tag legt.

Nichts deutet jedoch zunächst darauf hin, dass Ash kein Mensch ist. Im Gegenteil, selbst nach mehrmaliger Rezeption des Filmes könnte man meinen, Ridley Scott verwendet besonders viele Szenen dafür, um uns die vermeintlich menschliche Seite von Ash zu präsentieren. Man sieht Ash z.B. beim Essen und wie er kurz versucht, sich durch ein paar schnelle Schritte aufzuwärmen. Das Ganze entpuppt sich erst dann als falsche Fährte, als Ripley als Ranghöchste der verbliebenen Besatzung schließlich die Informationen vom Bordcomputer Mother abrufen kann und es danach zur Konfrontation mit Mothers *Sohn* Ash kommt. Im anschließenden Kampf wird auch Ash verletzt und Ripley sieht einen milchig-weißen Tropfen *Androidenblut* an Ashs Schläfe herablaufen. Erst hier wird Ash wirklich „uncanny“. In weiterer Folge kommt der Mechaniker Parker Ripley zur Hilfe und sie können den Androiden überwältigen und schließlich zerstören. Eine im Film nicht verwendete Szene, die in der zeitlichen Abfolge noch vor dieser Konfrontation liegt, gibt einen Hinweis darauf, dass Ripley jedoch eine Vermutung hatte, als sie die Pilotin Lambert danach fragt, ob sie je mit Ash geschlafen habe.

Ash bewundert das Alien für seine *reine Konzeption* – es ist ein purer Killer, geboren um zu überleben. Wenn man Nietzsches Übermensch-Begriff hier heranziehen will, ist eigentlich nicht Ash sondern das Alien der Übermensch. Frei von jeder Moralität tut es, was für sein Fortkommen notwendig ist. Christine Gerstenfeld bezeichnet Ash als den

Bruder des Aliens, da er in einem Naheverhältnis zu Mother steht und so wie sie das Verhalten des Aliens im Sinne der Company zulässt.⁸⁶



Abb. 3: Alien, 01:20:39 – Ashs letzte Worte

Ashs letzte Worte zu den noch lebenden Crewmitgliedern, nachdem er ihnen ihre Chancenlosigkeit prophezeit – „You have my Sympathy.“⁸⁷ – wirken beinahe zynisch.

2.2.2 Blade Runner

Hinweis: Sämtliche Angaben beziehen sich, falls nicht anders vermerkt, auf den Final Cut von *Blade Runner* (2007) und nicht auf die ursprüngliche Kino-Fassung (1982) bzw. den 1992 veröffentlichten Director's Cut, der von Ridley Scott nie persönlich autorisiert wurde.

⁸⁶ Christine Gerstenfeld, ebd., 2006. S. 33.

⁸⁷ Alien. 01:21:40-01:21:48.

2.2.2.1 Blade Runner – Plot Synopsis

Der Film beginnt zunächst mit einem Lauftext, der über die Flucht einer Gruppe von „Replikanten“ – künstlich hergestellten Arbeitssklaven – und über die Polizeieinheit der Blade Runner, die den Auftrag haben diese zu finden und zu töten, informiert. Man sieht, wie ein Mann namens Leon Kowalski ein Zimmer betritt, in dem bereits ein anderer Mann auf ihn wartet. Leon wirkt angespannt, als der Mann ein sonderbares Gerät auf seine Augen richtet und mit einer Befragung beginnt. Leon wird aufgrund der Fragen immer nervöser und gereizter und erschießt den Mann schließlich.

In der nächsten Einstellung sieht man den ehemaligen Blade Runner Rick Deckard, der in einer überfüllten Straße auf einen freien Platz bei einem Imbiss-Stand wartet. Kurz nachdem er dort Platz genommen hat, spricht ihn ein elegant gekleideter Mann an, der sich später als Polizist namens Gaff herausstellt. Deckard wird gezwungen, mit aufs Revier zu kommen. Dort erzählt ihm Captain Bryant, dass vier Replikanten in der Stadt sind. Deckard will zunächst davon nichts wissen, doch Bryant gibt ihm zu verstehen, dass Deckard keine Wahl hat als wieder den Dienst aufzunehmen. Gaff bastelt in der Zwischenzeit ein Origami von einem Huhn und platziert es gelangweilt auf dem Tisch. In einem kurzen Briefing erfährt Deckard alles über seine Zielpersonen: Zhora, Pris, der schon aus der ersten Szene bekannte Leon sowie Roy Batty, der Anführer der Gruppe, der ein Modell aus der neuesten Generation von Replikanten ist. Bryant vermutet, dass sich einige der Replikanten als neue Arbeiter bei deren Hersteller-Firma eingeschlichen haben könnten, um herauszufinden, ob sie ihre kurze Lebenserwartung von nur vier Jahren verlängern können. Die Ingenieure haben diese als Sicherheitsmaßnahme eingebaut.

Deckard begibt sich nun zu eben jener Firma, der Tyrell Corporation. Eine junge Angestellte namens Rachel nimmt ihn in Empfang, bevor schließlich Dr. Eldon Tyrell selbst dazustößt. Tyrell bittet Deckard, ihm den „Voigt-Kampff“-Test zu zeigen, der Replikanten von Menschen unterscheidbar machen soll. Deckard baut die Maschine auf und beginnt mit der Befragung von Rachel. Als der Test beendet ist, bittet Tyrell Rachel darum, den Raum kurz zu verlassen. Deckard hat herausgefunden, dass Rachel ein Replikant ist, sie jedoch selbst glaubt, ein Mensch zu sein. Tyrell erklärt ihm, dass

Rachel ein Experiment sei. Sie hat künstliche Erinnerungen implantiert bekommen, die sie glauben machen, als Mensch aufgewachsen zu sein.

In der nächsten Sequenz fahren Deckard und Gaff zu Leons Unterkunft und untersuchen sie auf Hinweise. Leon selbst beobachtet das von der Straße aus. Deckard findet unter anderem eine Art Hautschuppe in der Badewanne sowie diverse Erinnerungsfotos in einer Schublade. Gaff scheint desinteressiert und bastelt ein weiteres Origami, diesmal stellt es einen Mann mit einer Erektion dar.

Währenddessen trifft sich Leon mit Roy Batty. Man erfährt, dass Leon seine Fotos aus dem Hotelzimmer holen wollte, was aber durch die Anwesenheit von Deckard nicht möglich war. Leon und Roy gehen schließlich gemeinsam weiter die Straße entlang zu einem Haus mit der Aufschrift *Chew's Eye Works*. Sie betreten die Werkstatt und man sieht eine Art Kühlraum, in dessen Mitte ein Asiate namens Chew, eingehüllt in einen dicken Mantel, an künstlich gefertigten Augen arbeitet. Chew erschrickt als er die Eindringlinge bemerkt, er erkennt sie außerdem sofort als Replikanten. Roy und Leon wollen von ihm wissen, wie sie mehr Lebensspanne erhalten können, doch Chew weiß nur über Augen Bescheid. Er verrät ihnen, dass entweder Tyrell selbst, der jedoch schwer zu erreichen ist, oder ein Mann namens J.F. Sebastian helfen könnten.

In der Zwischenzeit ist Deckard zurück auf dem Weg in seine Wohnung. Im Aufzug des Hauses versteckt sich Rachel und wartet auf ihn. Deckard möchte zunächst nicht mit ihr reden, öffnet dann aber doch die Tür zu seinem Appartement. Die Befragung hat Rachel unsicher gemacht, was ihre Identität betrifft. Sie zeigt Deckard ein Foto von sich mit ihrer Mutter, doch Deckard erklärt ihr, dass das alles nur Erinnerungsimplantate seien. Rachel ist verstört, schließlich wirft sie das Foto weg und verlässt die Wohnung. Deckard setzt sich mit einem Drink an sein Klavier, auf dem neben einigen Notenblättern auch diverse Fotos, die vermutlich Deckards Familie zeigen, zu finden sind. Deckard ist in Gedanken versunken und hat schließlich einen Tagtraum, in dem man ein Einhorn durch einen Wald laufen sieht. Nachdem er sich wieder gesammelt hat, untersucht er eines von Leons Fotos mit einem speziellen 3D-Vergrößerungsgerät. Er findet schließlich einen Hinweis auf die Replikantin Zhora.

In der nächsten Sequenz sehen wir die Replikantin Pris, wie sie sich in einer Seitengasse zwischen Müllcontainern versteckt. Kurz darauf parkt sich in der Nähe ein Auto ein, ein Mann steigt aus und kommt in Pris' Richtung. Diese erschrickt und läuft zunächst ein Stück weg. Der Mann, der sich als J.F. Sebastian vorstellt, versichert ihr, dass er ihr nichts tun wird und Pris erklärt ihm, dass sie sich verirrt habe und hungrig sei. J.F. lädt sie zu sich in die Wohnung ein und eine kurze Reaktion von Pris zeigt, dass sie es genau darauf angelegt hat.

Deckard geht dem Hinweis auf Zhora nach und macht schließlich auf einem Tiermarkt einen Ägypter ausfindig, der künstliche Schlangen wie jene herstellt, von der die Hautschuppe aus Leons Appartement stammt. Nach einer nachdrücklichen Befragung sagt dieser ihm die Adresse eines Nachtclubs, der die besagte Schlange gekauft habe. Dort angekommen, befragt Deckard zunächst den Besitzer, der sich aber nicht sehr auskunftsfreudig verhält. Deckard ruft von einem Video-Telefon aus Rachel an und fragt sie, ob sie mit ihm etwas trinken will, was diese jedoch verneint. Enttäuscht nippt er an seinem Drink, doch dann wird eine Tanznummer von einer Frau mit einer Schlange angekündigt. Man sieht Deckard kurze Zeit danach, wie er in der Garderobe auf die Tänzerin wartet und sie unter einem falschen Vorwand anspricht. Er hat den Verdacht, dass es sich um Zhora handelt. Dieser Verdacht bestätigt sich, doch auch Zhora hat gemerkt, dass Deckard eine Gefahr darstellt. Sie attackiert ihn und flüchtet schließlich als andere Tänzerinnen den Raum betreten. Deckard verfolgt sie durch die überfüllten Straßen und erschießt sie in einem geeigneten Moment. Er weiß nicht, dass Leon die Szene beobachtet hat. Nachdem Deckard den Tatort an die ankommenden Polizisten übergeben hat, erblickt er Rachel auf der anderen Straßenseite. Als er zu ihr durchdringen will, wird er von Leon abgefangen und attackiert. Leon ist außerordentlich stark und hat vor, Deckard aus Rache zu töten. Doch Rachel kommt ihm zu Hilfe und erschießt Leon.

In der nächsten Sequenz sieht man die beiden, vom Kampf mit Leon gebeutelt, in Deckards Wohnung. Rachel will wissen, ob Deckard sie auch töten wird. Deckard verneint, doch gibt er zu verstehen, dass in diesem Fall ein anderer *Blade Runner* nach ihr suchen würde. Rachel setzt sich ans Klavier und beginnt zu spielen. Deckard setzt sich neben sie und beginnt sie zu berühren. Rachel ist zunächst verängstigt und verwirrt,

da sie sich an keine Erfahrungen mit Männern erinnern kann. Doch dann erwidert sie Deckards Annäherungsversuche.

In der Zwischenzeit kommt auch Roy Batty beim Appartement von J.F. an und dieser erkennt, dass Pris und Roy Replikanten sind. Er weiß nun, dass er keine andere Wahl hat, als ihnen zu helfen, anderenfalls würden sie ihn wahrscheinlich sofort töten. Also bringt er Roy zum Sitz von Tyrell. Durch einen Vorwand gelangen sie direkt zu Tyrell, der nicht überrascht zu sein scheint, dass Roy ihn aufsucht. Roy bittet Tyrell um ein längeres Leben, was dieser jedoch ausschließt: Roy sei so gut gemacht worden, wie es ging, Änderungen seien nicht mehr möglich. Roy küsst Tyrell und zerdrückt anschließend seinen Schädel, während er mit den Daumen seine Augen eindrückt. J.F. beobachtet das Ganze und versucht wegzulaufen als sich Roy auf ihn zubewegt. Danach sieht man Roy alleine im Fahrstuhl des Gebäudes. Er wirkt aufgeregt und verwirrt ob seiner Tat.

Die Nachricht über Tyrells und J.F. Sebastians Tod macht schnell die Runde, und so ist Deckard kurze Zeit später auf dem Weg zu J.F.'s Appartement. Pris versteckt sich zunächst, wird jedoch entdeckt und attackiert Deckard. Nach kurzem Kampf kann dieser sie jedoch erschießen. Sekunden danach kommt Roy zurück und findet die tote Pris. Nun kommt es zum Showdown zwischen Roy und Deckard. Roy ist dem *Blade Runner* körperlich weit überlegen, doch er ist gepeinigt vom Schmerz des Verlusts seiner Freunde und auch seine kurze Lebensspanne wird ihm jetzt zum Verhängnis. Als seine Hand bereits zu krampfen beginnt, durchbohrt er sie mit einem Nagel um den Muskel zu lösen und Adrenalin freizusetzen. Deckard bleibt ob seiner Unterlegenheit keine andere Wahl als die Flucht. Doch als er schließlich vom Dach des Gebäudes baumelt und die Kraft ihn verlässt, ist es Roy, der ihm in letzter Sekunde und mit letzter Kraft das Leben rettet. Danach kauert sich Roy zusammen und stirbt. Deckard, der selbst völlig erschöpft ist, kann nichts mehr für ihn tun.

Schließlich kommt Gaff am Dach des Gebäudes an und bringt Deckard seinen verloren gegangenen Revolver zurück. Er macht jedoch auch eine Bemerkung über Rachel, was Deckard dazu veranlasst, schnell in seine Wohnung zurückzukehren. Dort findet er Rachel schlafend vor und die beiden bereiten sich zur Flucht vor. Als sie die Wohnung

verlassen, findet Deckard am Fußboden eines von Gaffs Origamis. Er nickt kurz und betritt dann den Aufzug in dem Rachel auf ihn wartet. Die Tür schließt sich.

2.2.2.2 Blade Runner – Film- u. Figurenanalyse

Wir schreiben das Jahr 2019, der Schauplatz ist Los Angeles. Ein dritter, nuklearer, Weltkrieg sowie Kapitalismus und Konsumgesellschaft haben ihre Spuren hinterlassen. Die Erde wurde zur Müllkippe der Menschheit. Wer Geld hat, ist schon längst in den „off-world colonies“. Nur die Armen sind noch auf der Erde. Für die nötige Drecksarbeit in den Kolonien wurden künstliche Menschen geschaffen, deren Körper das exakte Abbild eines Menschen ist. Genannt werden diese künstlichen Menschen „Replikanten“, oder verächtlich „Skin-Jobs“. Diesen Replikanten ist die Rückkehr auf die Erde verboten, Missachtung wird mit dem Tod bestraft. Das ist die Ausgangssituation von *Blade Runner*, der mittlerweile nicht nur als Science-Fiction-Kultfilm gilt, sondern ist generell im Filmklassiker-Kanon aufgenommen wurde. Der Film wurde filmwissenschaftlich bereits umfangreich bearbeitet, aber durch seine schier unendliche Fülle an Referenzen und Verweisen sowie durch seine detailreichen Bildkompositionen bietet er immer noch viele Anhaltspunkte und Interpretationsmöglichkeiten.

Das Projekt *Blade Runner* war unter dem Titel *Dangerous Days* bereits einige Jahre in Vorbereitung bevor Scott als Regisseur an Bord geholt wurde. Der Erfolg von *Alien* machte ihn zu einer naheliegenden Wahl, auch wenn er zunächst eigentlich gar keinen Science-Fiction-Film mehr machen wollte. Aufgrund des schwierigen Ausgangsmaterials, dem Roman *Do Androids Dream of Electric Sheep?* von Philip K. Dick, wurde das Drehbuch in der pre-production noch mehrmals umgearbeitet und auch der Dreh selbst erwies sich als äußerst schwierig und konfliktbeladen. Scotts visueller Perfektionismus führte zu langen Nächten am Set und unzufriedenen Crewmitgliedern und Schauspielern, die sich vom Regisseur links liegen gelassen fühlten. Kurz vor der Fertigstellung wurden Scott von den Produzenten die Kompetenzen entzogen und einige Änderungen ohne sein Einverständnis gemacht. Der Film floppte zunächst an den Kinokassen, erst über den Umweg der Videotheken wurde er zu einem Kultfilm, der Generationen von Fans und vor allem auch andere Filmemacher beeinflussen sollte. Die schwierige Entstehungs- und

Rezipitionsgeschichte von *Blade Runner* lässt sich in Paul M. Sammon's Buch *Future Noir: The Making of Blade Runner* wunderbar nachlesen.⁸⁸

Der visuelle Stil und die Atmosphäre von *Blade Runner* haben bis heute nichts von ihrer faszinierenden und auch verstörenden Wirkung verloren und werden immer wieder von neueren Filmen rezipiert (*Strange Days*, *The Matrix*, etc.). Vor allem durch die Inszenierung und Detailverliebtheit von Regisseur Ridley Scott erweckt der Film beim Zuseher genügend „Erinnerungen“ an eine mögliche Zukunft. Marshall Deutelbaum schreibt in *Literature/Film Quarterly*:

“[...] few films in the genre have taken as much care as *Blade Runner* (The Ladd Co., 1982, directed by Ridley Scott) to make sure that the future it depicts is so recognizably a continuation of the familiar past.”⁸⁹

Ähnlich auch Nick Roddick in *Film & Filming*:

What is harder to stomach, at times quite literally, is the fact that, while it may be a compellingly awful vision of the future, *Blade Runner* is a far more horrible picture of the present.⁹⁰

Der Film hat also den Geist von Philip K. Dick, trotz großer Auslassungen im Vergleich zum Roman, durchaus gelungen auf die Leinwand gebracht, wie dieser ja auch noch selbst feststellen konnte.

Wie Menschen und Replikanten bei *Blade Runner* zueinander stehen, ist schnell erklärt: die Replikanten werden als Arbeitssklaven gezüchtet und unterdrückt. Um mit Jim Johnson und seiner These von der Abwälzung von Aufgaben an Maschinen zu argumentieren, könnte man es so ausdrücken: Sie übernehmen unmenschliche Tätigkeiten, die an sie delegiert werden, aber geben diesen menschliche Gestalt. Trotz

⁸⁸ Vgl. Paul M. Sammon, ebd., 1996.

⁸⁹ Marshall Deutelbaum, “Memory/Visual Design : The remembered sights of *Blade Runner*”. *Literature/Film Quarterly* (Jg. 17/Heft 1, Jänner 1989), S. 66-72.

⁹⁰ Nick Roddick, “*Blade Runner*”. *Films & Filming* (Heft 337, Oktober 1982), S. 35.

ihrer Empathie-Fähigkeit wird ihnen kein freier Wille zugestanden: es darf nicht sein, dass ein Replikant streikt, genauso wenig wie der Kopierer im Büro streiken darf. Eine Gesellschaft zweiter Klasse, einer Klasse ohne Rechte, die ausschließlich funktionieren „darf“. So drückt es Rick Deckard im Film aus: „Replicants are like any other machine. They’re either a benefit or a hazard. If they’re a benefit, it’s not my problem.“⁹¹

Blade Runner wirft somit viele moralische, oft auch religiös konnotierte Fragen auf, die in Punkt 1.3 dieser Arbeit besprochen wurden: dürfen wir Menschen, die technischen Möglichkeiten vorausgesetzt, unser Abbild herstellen und wenn ja, wie geht man menschlich damit um? Wenn diese exakte Deckungsgleichheit besteht, wie kann man Menschen von künstlichen Menschen unterscheiden? Wie geht man mit zwischenmenschlichen Bindungen zwischen echten und künstlichen Menschen um? Wie gehen die künstlichen Menschen mit ihrem Schicksal um, wie würden sie sich uns gegenüber verhalten?

Im Film hat die Profitgier der Menschen alle Bedenken weggewischt. „More human than human“ ist der Leitsatz des Replikanten-Herstellers Tyrell. Die Gesellschaft wiederum projiziert ihren althergebrachten Rassismus nun auf die Replikanten. Die Menschen werden vorsorglich zu Killern, oder zumindest zu deren Auftraggebern, um nur ja nicht zu Opfern zu werden. Die Gruppe von Replikanten um Roy wiederum lehnt sich auf und will ihrem Schöpfer gegenübertreten.

Diese Suche nach dem Schöpfer bzw. Gott ist generell ein immer wieder gern verwendeter thematischer Aufhänger im Science-Fiction-Film. Ian Nathan über die im *Blade Runner*-Script inkorporierten Fragen und Hintergründe:

„The film teems with ideas. It is about ecological decay, about race, about sexual politics (notice that all female characters are replicants?), and about the corporatisation of America. It is also a grand parable of mankind’s ever-foiled mission to contend with it’s maker, to meet God and enquire politely why it is we have to die. What could be more human than Batty’s desperate

⁹¹ Blade Runner. 00:16:48-00:16:56.

need for more life? What more ambiguous than Deckard's affinity with death?"⁹²

Das einzigartige der künstlichen Menschen in *Blade Runner* ist also, dass sie, getreu dem Firmenmotto des Herstellers, auch wenn jenes Motto wohl eher die körperlichen Vorzüge betonen wollte, menschlicher als die menschlichen Charaktere wirken. Sie wollen leben, sie haben Fragen und wollen Antworten darauf, ergeben sich nicht dem Schicksal, sondern versuchen einzugreifen, sie lieben und sie leiden.

Ein Indiz für die Menschlichkeit der Replikanten ist auch das immer wieder im Film auftauchende Bild eines menschlichen Auges sowie Spiegelungen von Licht in Glas, Fenstern, oder eben Augen. Das Auge als Tor zur Seele soll vermitteln, dass eben auch die Replikanten eine solche besitzen. Hoffmann's *Der Sandmann* kann hier durchaus wieder als Referenz verstanden werden. Paradox ist hierbei, dass uns sämtliche Replikanten-Figuren im Film mit manchmal rot-glühenden Augen gezeigt werden – dh. die wegen ihrer Empathie-Fähigkeit als menschlich empfundenen Charaktere werden gerade durch ihre Augen entlarvt.

Die Replikanten in *Blade Runner* sind keine Cyborgs im wissenschaftlichen Sinne mehr, sondern eigenständige, vollständige organische Lebewesen, die wohl mehr mit echten Menschen gemein haben als mit Cyborgs oder Androiden. Darauf deutet auch die Bezeichnung Replikant hin: Replizitation bedeutet Vervielfältigung. Man kann zwar davon ausgehen, dass die Tyrell Corp. diese Möglichkeit unterbunden hat, wenn sie ihren Geschöpfen ja nur vier Jahre Lebenserwartung gönnt, trotzdem ist diese Bezeichnung ein Hinweis auf die höhere Subjektivität der Replikanten gegenüber Androiden oder Cyborgs. Was an den Replikanten in *Blade Runner* interessant ist, ist ihre fast kindliche emotionale Vielseitigkeit und Neugier. Regisseur kryptisch in Bezug auf Roy Batty: „There's something in the android that lived.“⁹³ Während der vermeintlich echte Mensch Deckard seinen Alltag mechanisch abspult und seine Gefühle mit Alkohol betäubt, kosten die Replikanten jeden Moment aus. Susan Doll

⁹² Ian Nathan, "Empathy Test. Screenwriter David Peoples on the meaning of *Blade Runner*". *Empire* (August 2007), S. 110.

⁹³ Ridley Scott. http://www.imdb.com/name/nm0000631/bio?ref_=nm_dyk_qt_sm#quotes

und Greg Faller beschrieben dies so: „[...] while an over-mechanized society can create human-like machines, it can also create machine-like humans.“⁹⁴

Auffällig ist, dass alle Frauenfiguren in *Blade Runner* künstliche Menschen sind, was eine eindeutige Parallele zu *Der Sandmann* ist, wo neben der Puppe Olympia auch die vermeintlich menschliche Clara als „verdammtes Automat“ bezeichnet wird. Auch kann bei beiden Erzählungen die Identität der Hauptfigur angezweifelt werden. So wie Nathanael die Augen geraubt wurden, lassen die glühenden Augen von Deckard den Verdacht aufkommen, dass er selbst ein Replikant sei. Auch bei *Blade Runner* ist die Fertigung der Augen sehr schwierig und wird von Tyrell an einen externen Experten vergeben.

Von den Polizei-Einheiten wird ein spezieller Empathie-Test, genannt „Voight-Kampff-Test“, benutzt, um zwischen Replikanten und echten Menschen zu unterscheiden.

Dieser Test hat ein reales Vorbild, nämlich den sogenannten Turing-Test, benannt nach Alan Turing, der ihn 1950 entwickelt hat. Dieser Test ist im Prinzip eine Unterhaltung zwischen einem Menschen und einer Maschine, bei dem beide versuchen, einen menschlichen Beobachter davon zu überzeugen, dass sie menschlich sind. Der Test hat bis heute Bedeutung, z.B. im CAPTCHA-Verfahren im Internet, bei dem zwischen Spam-Bots und realen Anwendern unterschieden werden soll.⁹⁵

Auffällig beim Voight-Kampff-Test ist außerdem, dass auch dabei wieder die Augen der zu untersuchenden Person genau überprüft werden: anhand der Augenreflexe beim Beantworten der Fragen soll die Empathie-Fähigkeit überprüft werden.

⁹⁴ Susan Doll und Greg Faller, „Blade Runner an Genre: Film Noir and Science Fiction“. *Literature/Film Quarterly* (14. Jg./Heft 2, April 1986), S. 89-100.

⁹⁵ Vgl. Graham Oppy und David Dowe, "The Turing Test". *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2011 Edition). <http://plato.stanford.edu/archives/spr2011/entries/turing-test/>

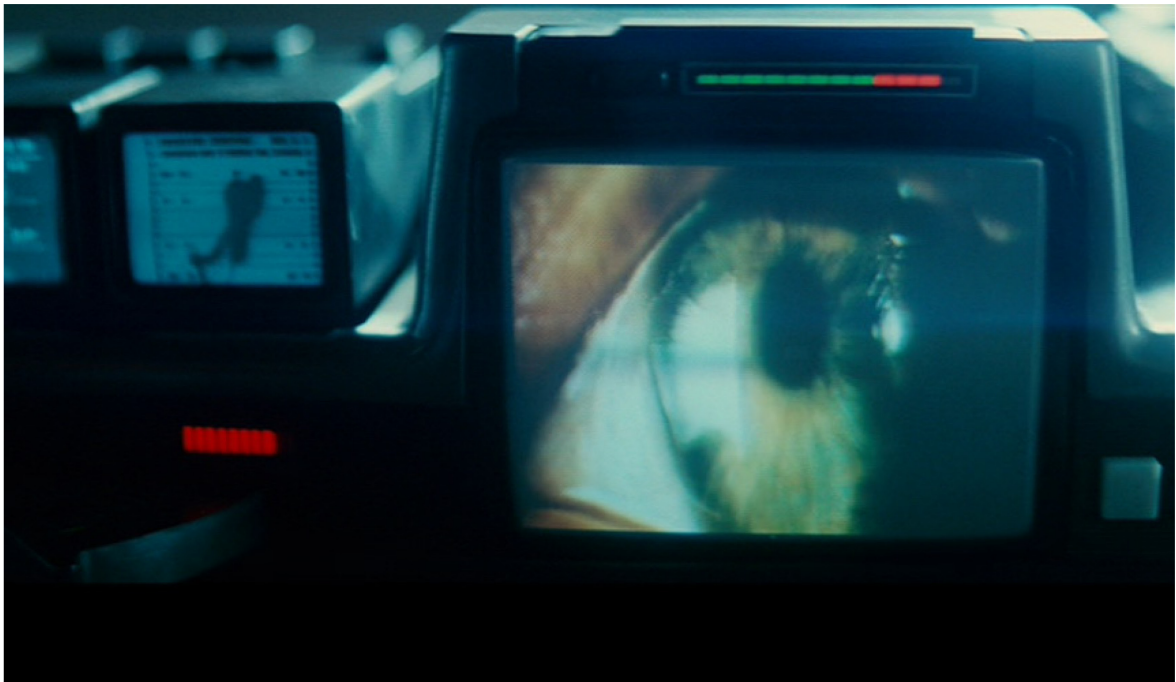


Abb. 4: Blade Runner, 00:06:01 – Die Maschine für den Voight-Kampff-Test

In einer Schlüsselszene fragt Rachel Deckard, ob er sich dem Voight-Kampff-Test eigentlich schon jemals selbst unterzogen hat, doch Deckard gibt darauf keine Antwort. In Fankreisen und in der wissenschaftlichen Literatur zum Film ist es ein oft und heiß diskutiertes Thema, ob Deckard selbst ein Replikant ist. Der Film bietet einige Anhaltspunkte, die man als Hinweise darauf lesen könnte, aber nicht zwingend muss. Das größte Argument dagegen ist, dass Deckard weder körperlich den Replikanten gewachsen ist, noch emotional auf einer vergleichbaren Ebene angesiedelt ist. Im Gegenteil, Deckard und Roy Batty wirken den ganzen Film hindurch wie gespiegelte Versionen des jeweils anderen, oder genauer, wie eine Umkehrung des jeweils anderen:

The purpose of Deckard's is death – the “retirement” of these replicants; the purpose of Batty's is life – an extension of his and his companions' cruelly in-built four-year lifespan.⁹⁶

Roy entwickelt einen erstaunlichen Überlebenswillen. Er hat nicht vor sein Dasein kampflos aufzugeben. Dieser Kampf ist so verbittert, dass er seinen Schöpfer aufsuchen

⁹⁶ Dan Jolin, “The prodigal son. Rutger Hauer on why Roy Batty is the real hero of Blade Runner.” *Empire* (August 2007), S. 115.

will, um ihn um mehr Leben zu bitten. Das „Unheimliche“ im Sinne Freuds kommt bei *Blade Runner* also in Gestalt des verlorenen Sohnes, der zunächst auf einen fremden Planeten verbannt wurde, auf die Erde zurück. Roy steht schließlich seinem Schöpfer gegenüber: „It’s not an easy thing to meet your maker. [...] I want more life, father!“.⁹⁷ Die Fahrt mit dem Aufzug zu Tyrells Penthouse, das hoch über dem Morast der restlichen Stadt thront, könnte als Battys Aufstieg in den Himmel zu seinem Gott gedeutet werden, die Fahrt hinunter, zurück in die Schluchten der Stadt, nachdem er Tyrell getötet hat, als seine Ankunft in der Hölle, der Fall des verlorenen Sohnes.

Das Gegensatzpaar Schöpfer/Schöpfung, also Tyrell/Roy Batty, ist aber auch eine Wiederkehr des Frankenstein-Mythos: Frankenstein und Tyrell sind beide Wissenschaftler; beide leben zurückgezogen; sowohl das Frankenstein’sche Monster als auch die Replikanten sind aus der Gesellschaft ausgestoßen; beide realisieren, dass es für sie keine Integrationen, keinen Kompromiss geben wird; beide töten schlussendlich ihren Schöpfer. Beide Geschichten vermitteln uns, dass die Herstellung künstlicher Menschen ein wissenschaftliches Spiel mit dem Feuer ist.

In der Schluss-Sequenz des Films erscheinen Deckard und Roy Batty dagegen wie zwei nach langer Zeit endlich wieder vereinte Hälften derselben Seele. Beide haben einander als Spiegel des jeweiligen anderen gebraucht, um zu erkennen wie wertvoll das Leben ist.

Deckard hat im Laufe des Films auch einen Lernprozess durchgemacht: er weiß nun, dass er nicht gewalttätige Maschinen, sondern Opfer des Systems gejagt und getötet hat. Genau darauf spielte auch sein Boss Bryant zu Beginn von Deckards Ermittlungen an: „You know the score pal. If you’re not cop, you’re little people.“⁹⁸

⁹⁷ *Blade Runner*. 01:19:36-01:20:23.

⁹⁸ ebd., 00:12:07-00:12:10.

2.2.3 Prometheus

2.2.3.1 Prometheus – Plot Synopsis

Der Film beginnt mit einigen Landschaftsaufnahmen, Ort und Zeit werden nicht genannt. Der Ort wirkt unwirtlich und kalt, ein großer Fluss bahnt sich seinen Weg durch ein steiniges Tal. Eine in einen dunklen Umhang gekleidete Figur geht zum Flussufer. Die Figur legt den Umhang ab und ein muskelbepackter Körper kommt zum Vorschein. Es handelt sich um eine Art männlichen „Übermensch“ mit einem perfekten, elfenbeinweißen Körper. Er hat einen Becher mit einer schwarzen Flüssigkeit bei sich, den er auf einen Zug leert, woraufhin sich sein Körper auflösen scheint. Schließlich stürzt der zerfallende Körper in den Fluss, doch aus den Einzelteilen bildet sich etwas Neues.

Die nächste Sequenz spielt auf der schottischen Insel Skye im Jahr 2089. Die beiden Wissenschaftler Dr. Holloway und Dr. Shaw finden bei einer Ausgrabung in einer Höhle eine Wandmalerei, die mehrere Figuren zeigt, die zu einem Objekt oder einer Sternenkongstellatión am Himmel zeigen. Ähnliche Malereien seien schon an einem halben Dutzend anderer Orte bei Ausgrabungen von anderen altertümlichen Kulturen gefunden worden. Shaw glaubt, dass es sich um eine Einladung handelt, die Menschen sollen dieses Sternensystem aufsuchen.

Vier Jahre später ist schließlich das Raumschiff Prometheus unterwegs zu eben jenem Sternensystem. Die Crew ist zunächst noch in den Tiefschlafkammern, nur der Androide David überwacht den Flug und die Gesundheit der Crew. Durch ein spezielles Gerät kann er auch die Träume der Crew-Mitglieder sehen. Außerdem sendet er Nachrichten ins Weltall, wohl in der Hoffnung auf Antworten aus dem Zielbereich der Expedition. Die restliche Zeit nutzt er, um Filme zu sehen, Sprachen zu lernen und Sport zu treiben. Als das Ziel des Fluges erreicht ist, weckt David zunächst eine Frau namens Meredith Vickers aus dem Tiefschlaf. Sie scheint das Sagen zu haben und fragt David, ob es Verluste in der Crew gab. Dieser verneint und Vickers befiehlt ihm die Crew aufzuwecken.

Die Crewmitglieder finden sich nach dem Frühstück, bei dem Captain Janek einen Weihnachtsbaum schmückt, zu einem Briefing ein. Vickers stellt sich als Chefin der

Expedition vor und übergibt das Wort an den Sponsor bzw. Firmengründer Weyland, der jedoch nur als bereits im Voraus aufgezeichnetes Hologramm auftritt. Weyland ist ein sehr alter Mann und macht die Crew glauben, dass er bereits tot sein wird, wenn sie seine Aufzeichnung sehen. Weyland stellt der Crew den Androiden David vor und legt kurz seine Beweggründe dar. Danach übergibt er das Wort an die auch körperlich anwesenden Forscher Holloway und Shaw. Die beiden erzählen der Crew von ihren Funden und deren Deutung als Einladung von den sogenannten „Engineers“, von denen sie glauben, dass sie gleichzeitig die Vorfahren der Menschheit waren und die Menschheit auch erschaffen haben. Die Theorie trifft auf Skepsis seitens der Crew und auch Vickers stellt in einem persönlichen Gespräch mit Holloway und Shaw klar, dass sie die absolute Befehlsgewalt hat, da ihre Firma für die Kosten der Expedition aufkommt. Bei diesem Gespräch in Vickers' Räumen fällt den beiden auf, dass Vickers' Quartier ein separates Modul des Raumschiffs mit eigenem Lebenserhaltungssystem sowie einem „Med-Pod“ ausgestattet ist, einem Gerät, das selbstständig medizinische Operationen durchführen kann.

Nachdem auf Davids Nachrichten niemand reagiert hat, setzt die Crew mit dem Raumschiff zur Landung auf dem Zielplaneten an. Auf der Suche nach einem Landeplatz finden sie einen Ort, der Spuren einer fremden Kultur zeigt. Nach der Landung macht sich die Erkundungcrew, der auch Shaw, Holloway und David angehören, auf dem Weg zu dem Gebäude, das sie vom Raumschiff aus gesehen haben. Es scheint innen hohl zu sein und die Crew findet auch bald darauf einen Eingang. Die Wissenschaftler stellen fest, dass sich im Inneren des Gebäudes eine Atmosphäre gebildet hat und sie ohne Helm atmen können. Sie schicken Vermessungssonden los, deren Abtastungen ein 3D-Modell des Gebäudes anfertigen, dass Janek und Vickers auf der Prometheus betrachten können. In einem der Gänge schafft es David schließlich, eine Art holografischer Aufzeichnung zu aktivieren. Diese zeigt mehrere große, menschenähnliche Gestalten in Kampfanzügen, die durch die Gänge laufen, als ob sie vor etwas flüchten würden. Die Gruppe folgt einem von ihnen und das Hologramm führt sie zu einer Tür, wo dann auch ganz real die Leiche der Gestalt liegt. Anscheinend wurde sie durch ein sich schließendes Tor geköpft. David gelingt es, das Tor zu öffnen. Dahinter finden sie den abgetrennten Kopf, den sie auch zurück zum Raumschiff Prometheus mitnehmen wollen. In einem weiteren Raum befindet sich eine Skulptur eines menschlichen Kopfes und darunter viele Gefäße, aus denen David eine Probe einer schwarzen Flüssigkeit entnimmt. Da in der Zwischenzeit sich draußen ein

Sandsturm anbahnt, ruft Captain Janek die Crew zurück. Die zwei Wissenschaftler Fifield und Millborn werden allerdings in dem Gebäude zurückgelassen, da sie sich zuvor von der Gruppe entfernt und schließlich verlaufen haben.

Zurück auf der Prometheus untersuchen Shaw, David und Vickers den Kopf. Sie bemerken, dass es sich um einen Helm handelt und sich der eigentliche Kopf wohl darin befindet. Es gelingt ihnen, den Helm zu öffnen und ein gut erhaltener Kopf eines aus der ersten Sequenz bekannten „Engineers“ kommt zum Vorschein. Mit elektrischen Ladungen stimulieren sie das Nervensystem und der Kopf scheint zum Leben zu erwachen. Er verändert sich jedoch rasant und explodiert schließlich.

Kurz darauf sieht man David, wie er anscheinend in einer geheimen Kammer mit einer im künstlichen Tiefschlaf befindlichen Person kommuniziert. Als er aus dem Raum kommt, wartet Vickers sichtlich verärgert auf ihn und will wissen, welchen Inhalt die Besprechung hatte. Shaw und eine andere Wissenschaftlerin analysieren in der Zwischenzeit die DNA des Engineers und kommen zum Schluss, dass sie sich mit der menschlichen DNA deckt. Holloway zeigt sich jedoch davon enttäuscht, dass sie keine lebendigen Exemplare mehr angetroffen haben. David hat unterdessen auch die schwarze Flüssigkeit untersucht und verabreicht Holloway ohne sein Wissen eine kleine Dosis davon. Holloway kehrt danach etwas betrunken in das Zimmer von Shaw zurück. Nach einem kurzen Streit kommt es zum Geschlechtsverkehr zwischen den beiden.

Die in dem „Engineer“-Gebäude zurückgelassenen Fifield und Millborn finden in der Zwischenzeit die Kammer mit der schwarzen Flüssigkeit. Sie bemerken eine Bewegung und werden schließlich mit einem schlangenartigen Lebewesen konfrontiert, das zunächst harmlos scheint. Doch im nächsten Augenblick tötet es Millborn indem es durch seinen Mund in seinen Körper eindringt. An Bord der Prometheus wird inzwischen Holloway wieder wach. Er fühlt sich schlecht und sieht im Spiegel einen kleinen schwarzen Wurm in seinem Auge.

In der Zwischenzeit hat sich der Sandsturm gelegt und Captain Janek will sich auf die Suche nach Fifield und Millborn machen. Holloway, Shaw und David kommen mit ihm. David macht sich in dem Gebäude auf die Suche nach einem der Vermessungsgeräte, das

an einem Punkt stehengeblieben ist. Vickers sieht ihnen von der Prometheus aus über Davids Helmkamera zu. Als David hinter einem Tor eine riesige scheinbar versteinerte Kreatur in einer Art Pilotensitz findet, schaltet er zum Ärger von Vickers seine Kamera aus. In dem Raum, der sich als Kommandoraum entpuppt, kann David erneut ein Hologramm aktivieren, das eine Besprechung der Engineers zeigt. Anscheinend wollten sie zur Erde aufbrechen. David findet schließlich die Schlafkapseln der Engineers und stellt fest, dass einer von ihnen noch am Leben ist, was er jedoch für sich behält. In der Zwischenzeit finden die anderen den leblosen Körper von Millborn. Holloways Zustand verschlimmert sich jedoch immer schneller, sodass sie sich auf den Rückweg zum Raumschiff machen. Die Infektion breitet sich so sichtbar rasant in seinem Körper aus, dass Vickers ihn nicht zurück aufs Schiff lassen will. Holloway erkennt schließlich, dass er nicht mehr zu retten ist und wird von Vickers mit einem Flammenwerfer in Brand gesetzt. Shaw kollabiert angesichts des Todes ihres Partners.

Als sie wieder aufwacht, informiert David sie, dass sie schwanger ist. Shaw entgegnet, dass sie unfruchtbar sei, woraufhin David ihr eröffnet, dass es kein gewöhnlicher Fötus sei. Durch die Infektion Holloways trägt sie eine neue Lebensform in sich und David möchte sie in einer Schlafkapsel einfrieren, um das Ergebnis ihrer Schwangerschaft später zu studieren. Shaw gelingt jedoch die Flucht und sie gelangt in Vickers' Privatquartier, wo sie im „Med-Pod“ in letzter Sekunde den rasant wachsenden Fremdkörper aus ihrem Unterleib entfernen kann. Der Fremdkörper entpuppt sich als eine Art Vorfahre der aus *Alien* bekannten „Facehugger“.

Unterdessen hat David den Firmengründer Weyland aufgeweckt, der in der geheimen Tiefschlafkammer war. Es stellt sich heraus, dass er die Forschungsreise nur finanziert hat, um die Engineers um eine Verlängerung seines eigenen Lebens bitten zu können. Als Shaw in das Zimmer platzt, wäscht David gerade Weylands Füße. Danach legen ihm David und einige weitere Helfer seine Kleidung sowie diverse technische Gehhilfen an. Vickers will ebenfalls private Worte mit Weyland wechseln, bevor die Gruppe wieder ins Innere des Gebäudes aufbrechen will, um dort mit dem überlebenden Engineer zu sprechen. Im Rahmen dieses Gespräches stellt sich heraus, dass Vickers Weylands Tochter ist. Sie ist hinsichtlich eines möglicherweise noch weiter verlängerten Lebens ihres Vaters nicht sehr erfreut.

Doch es kommt alles anders wie gehofft. David kann den letzten Überlebenden der Engineers zwar aufwecken, dieser ist jedoch sehr zornig angesichts der Tatsache, dass ihn ein Maschinenmensch im Namen eines alten Mannes um mehr Leben bittet. Er reißt David den Kopf ab und erschlägt Weyland damit. Shaw und Vickers können flüchten. Der Engineer hingegen will seinem ursprünglichen Auftrag nachkommen, setzt sich in seinen Pilotensessel und das Gebäude erweist sich schließlich als gigantisches Raumschiff, das zum Großteil unter der Erde verborgen war. Captain Janek will die Reise des Engineers zur Erde nicht zulassen und rammt mit der Prometheus dessen Raumschiff. Die Prometheus explodiert und das Engineer-Raumschiff stürzt wieder zurück auf den Boden. Vickers wird dabei erschlagen und auch Shaw kann sich nur knapp retten. Danach sucht sie Zuflucht in der von der Prometheus abgesprengten Überlebenskapsel. Doch auch dort ist sie nicht sicher, da der Engineer nach dem Absturz seines Schiffes nun hinter Shaw her ist. In der Überlebenskapsel wird er jedoch zum Opfer des Facehuggers, der sich dort aus dem Med-Pod befreien konnte und mittlerweile eine enorme Körpergröße erreicht hat.

Shaw packt danach den Körper und den Kopf von David ein, der trotz seiner Enthauptung immer noch funktioniert. David vertraut ihr an, dass die Engineers diesen Mond als Stützpunkt für den Angriff auf die Erde benutzt haben und es noch mehr Schiffe gibt. Shaw will mit einem der Schiffe zu dem Heimatplaneten der Engineers fliegen, um herauszufinden, warum sie die Menschheit vernichten wollten.

In der letzten Einstellung sieht man, wie aus dem Engineer-Körper ein neues Lebewesen herausbricht, das wie ein Vorfahre des Monsters aus *Alien* aussieht.

2.2.3.2 Prometheus – Film- u. Figurenanalyse

In *Prometheus* kehrt Ridley Scott zurück in das *Alien*-Universum, obwohl er das in Interviews zunächst bestritt, um das Promotion-Feuer weiter zu entfachen. Der Film wurde jedoch von Anfang an als Prequel zu *Alien* gehandelt. Man muss Scott aber insofern Recht geben, als *Prometheus* mehr ist als eine bloße Vorgeschichte. Während *Alien* mit einem recht einfachen, geradlinigen Plot arbeitet, will Scott in *Prometheus*, wie man schon am Titel sehen kann, eine größere Geschichte erzählen.

Nichts weniger als den Ursprung der Menschheit macht sich Scott hier zum Thema seiner Rückkehr ins Science-Fiction-Genre und wie bei den meisten seiner Arbeiten beeindruckt Scott auch hier wieder mit seinem Gespür für Details und gigantischen Bildkompositionen. Doch vor allem die Story selbst beinhaltet sehr viele Ideen und Anspielungen, und so ist *Prometheus*, seiner Verankerung im *Alien*-Universum zum Trotz, vom Inhalt und den im Film gestellten Fragen her eigentlich mehr mit *Blade Runner* zu vergleichen als mit *Alien*.

In *Alien* kommt bekanntlich der für das Voranschreiten des Plots sehr wichtige Androide Ash vor, aber die Frage, wie Maschinenmenschen und Menschen interagieren, bleibt in diesem Fall nebensächlich, da Ash erst sehr spät als Androide identifiziert wird. In *Blade Runner* erleben wir die Suche der Replikanten nach Antworten ihr Dasein betreffend. Die Frage nach dem Umgang des Menschen mit den von ihm selbst geschaffenen Wesen rückt in den Fokus. Doch in *Prometheus* sind es nun die Menschen selbst, die diese Antworten suchen. Der Film zeigt den Menschen als etwas Erschaffenes, etwas Gemachtes - eine thematische Fortsetzung von *Blade Runner*.

Der Androide David wird dem Zuseher dabei völlig anders vorgestellt als Ash oder Roy. Zunächst weiß man, anders wie bei Ash, von Anfang an, dass es sich um einen Androiden handelt. Sein Aussehen hat einen künstlichen Touch und seine Bewegungen sind etwas steif. Es verwundert also nicht sonderlich, als Weyland ihn der Crew als Androiden vorstellt. David ist meiner Meinung nach zumindest zu Beginn des Films mitten im *Uncanny Valley* zu verorten. Vom technischen Entwicklungsgrad her ist David im Vergleich zu Roy wieder ein Rückschritt: er ist ganz klar ein Androide und nicht ein Replikant/Klon. Auch im Vergleich zu Ash fällt auf, dass er in seinen Bewegungen steifer wirkt und etwa seine Haare unnatürlicher aussehen. Aufgrund der zeitlichen Ansiedlung vor *Alien* ist das natürlich auch so beabsichtigt. Ridley Scott selbst über David:

„Für mich ist er eine Anspielung auf Ash. Aber wenn man heute einen Science-Fiction-Film dreht, dann sollte man keinen Hehl mehr daraus machen, dass es sich um einen Androiden, einen Roboter oder sonst was handelt. Das wäre albern. Aber ihn an Bord zu haben, ermöglicht eine ganz andere Art von

Humor und Witz, vor allem weil man ja von vornherein weiß, was er ist, oder zumindest glaubt zu wissen, was er ist.“⁹⁹

David wird uns als äußerst wissbegierig gezeigt. Den langen Flug nutzt er unter anderem dafür neue Sprachen zu erlernen. Man sieht ihn außerdem auch bei der Nahrungsaufnahme und wie er, obwohl er nicht auf Sauerstoff angewiesen ist, bei einem Außeneinsatz einen Astronauten-Helm trägt. Er wurde also so konstruiert und programmiert, dass er möglichst wenig als Androide auffällt, auch wenn alles Crewmitglieder bewusst ist, dass er kein Mensch ist.



Abb. 5: Prometheus, 00:10:01 – David bei der Nahrungsaufnahme

Im Laufe der Mission zeigt er jedoch sehr viel vermeintliche Eigeninitiative – z.B. als er Holloway wissentlich mit der schwarzen Flüssigkeit infiziert. Erst später, nachdem man erfährt, dass Weyland noch lebt, wird klar, dass er darauf programmiert ist, um jeden Preis das Rätsel um die Engineers zu lösen.

Als Weyland beim Showdown vom überlebenden Engineer getötet wird, der „Vater“ also weg ist, zeigt David etwas, was man als freien Willen interpretieren könnte. Er kontaktiert

⁹⁹ Pamela Jahn, „Ridley, nicht Ripley. Interview mit Ridley Scott.“ In: *Ray* (Juni u. August 2012), S. 81.

Shaw, die letzte Überlebende, um sich ihr anzuschließen und ihr bei der Steuerung eines Engineer-Schiffes zu helfen.

Interessant ist auch der „Geschwister-Konflikt“ zwischen David und Vickers. Weyland stellt David als „the closest thing to a son I ever had“¹⁰⁰ vor – ein Affront für seine biologische Tochter Vickers, die aus ihrer Abneigung für David kein Geheimnis macht. Vickers hält außerdem auch nicht viel von ihres Vaters Wünschen nach ewigen Leben: „A king has it's reign, and then he dies.“¹⁰¹ Ihrer Meinung nach soll er endlich Platz machen für die nächste Generation. Ihre Zielstrebigkeit und Diszipliniertheit zieht jedoch auch ihre Menschlichkeit in Zweifel – so fragt der Kapitän der *Prometheus* sie unverhohlen, wenn auch vielleicht nur in der Absicht sie zu provozieren, ob sie ein Roboter sei.

Der Todeswunsch für Weyland findet sich gleich doppelt in *Prometheus*, sowohl Vickers als auch David spielen darauf an – eine Anspielung auf Freuds Analyse bezüglich der Kastrationsdrohung durch den bösen Übervater. Auch die schon von *Alien* bekannten sexualisierten Schwängerungsszenen – wieder durch den Mund/Hals – kommen in *Prometheus* wieder vor. Statt einer Geburtszene wie in *Alien* gibt es diesmal aber eine Abtreibungsszene, als Shaw den Alienfötus aus ihrem Bauch schneiden lässt.

Der Kampf um das Menschliche in *Prometheus* lässt sich mit einem Dialog zwischen David und Holloway gut zusammenfassen: auf Holloways Bemerkung zu Davids verblüffender „Menschlichkeit“ – „They're making you guys pretty close, huh?“ – antwortet David: „Not to close I hope.“¹⁰² David könnte sich hier einerseits auf das „Uncanny Valley“ beziehen, andererseits könnte es auch ein – mit einer Prise Sarkasmus gewürzter – Seitenhieb auf die menschliche Gattung sein. Eine spätere Diskussion zwischen den beiden verläuft ähnlich angespannt: Holloway erklärt, dass sie sich von der Reise und den Engineers Antworten in Bezug auf die menschliche Existenz erhofft hatten – David fragt daraufhin warum die Menschen ihn gemacht haben und Holloway entgegnet:

¹⁰⁰ *Prometheus*. 00:15:44-01:15:45

¹⁰¹ ebd. 01:29:57-01:29:59

¹⁰² ebd. 00:26:30-00:26:34

„We made you because we could.“¹⁰³ David sieht diese Antwort als eine Herausforderung und bringt seinerseits Holloways Überzeugungen zum Wanken: „Can you image how dissapointing it would be for you to hear the same thing from your creator?“¹⁰⁴

Als zentrale Aussage von *Prometheus* muss man eigentlich das Versagen der Menschheit sehen, als auch, dass es da draußen keine Antworten gibt. Der Mensch, eben nicht von einer Gottheit, sondern von einer höherentwickelten humanoiden Lebensform geschaffen, wird, wie schon in der griechischen Mythologie der Titan Prometheus, bestraft für seine Anmaßung selbst Leben erschaffen bzw. auch sein eigenes Leben künstlich verlängern zu wollen. Als der Engineer den greisen Weyland und den Androiden David erblickt, wird er aggressiv. Er schlägt Weyland nieder und reißt David den Kopf ab – eine Wiederholung der Enthauptung von Ash in *Alien*.

Weylands letzte Erkenntnis kurz vor seinem Tod – „There’s nothing.“ – kommentiert David nur knapp mit „I know.“¹⁰⁵

¹⁰³ ebd. 00:50:48-00:50:49

¹⁰⁴ ebd. 00:50:51-00:50:57

¹⁰⁵ ebd. 01:36:01-01:36:10

3. Conclusio: More human than human?

Der Kampf um das Menschliche wird im Science-Fiction-Film vorweggenommen. Wie so oft bei gesellschaftlich relevanten Themen nimmt das Medium Film den Kampf zwischen Mensch und Maschine in sich als Motiv auf und wirft es in komprimierter und überspitzter Form auf die Leinwand.

Es ist dies kein Kampf zwischen verschiedenen Nationen – wir kämpfen in einer von uns selbst übertechnisierten Welt gegen deren Auswirkungen auf unser Leben. Nun ist eine technik- und fortschrittsfeindliche Einstellung hier keine Hilfe, sie führt nur zu einem sich herausnehmen aus der Gesellschaft.

Alle die Zukunft betreffenden Ängste werden in der Angst vor der ultimativen Maschine – der Menschmaschine – gebündelt. Aus uns selbst geboren bzw. von uns selbst hergestellt, fürchten wir, dass sie auch zu unserem Untergang wird. Gleichzeitig wird durch die technischen Möglichkeiten unser Körper ständig bearbeitet und die Vergänglichkeit des menschlichen Lebens teilweise aufgehoben – doch was ist, wenn der Preis dafür unsere Seele ist? Was unterscheidet uns dann noch von den Maschinen, sind wir nicht selbst bereits Cyborgs? Hat der „natürliche“ Mensch das Ende seines Produktlebenszyklus erreicht? Bringt uns unsere generell so notwendige und wichtige Anpassungsfähigkeit soweit, dass wir uns den wirtschaftlichen und sonstigen Zwängen soweit unterwerfen, dass ein Teil unserer Menschlichkeit verloren geht? Wir funktionieren zwar noch, aber nur noch aus Gewohnheit, mechanisch den Alltag abspulend. Im Gegensatz dazu entwickeln wir mit immer mehr künstlicher Intelligenz ausgestattete Maschinen, die möglicherweise eines Tages etwas Ähnliches wie Bewusstsein entwickeln könnten.

Wenn die Entwicklung irgendwann so weit fortgeschritten ist, wie z.B. in *Blade Runner* dargestellt, wäre es nicht weiter verwunderlich, wenn diese künstlichen Menschen, ihrem tristen Alltag als Arbeitssklaven zum Trotz, immer mehr Erkenntnisdrang und Freiheitsdrang entwickeln. Man könnte behaupten, sie agieren in diesen unmenschlichen Systemen schließlich menschlicher als der Mensch. Jene Menschlichkeit, die wir uns selbst vielleicht nicht mehr leisten können, findet ihre Fortsetzung eingeschrieben in den Maschinen, die wir schaffen. Der „Kampf um das Menschliche“ wird im Science-Fiction-

Film also zwischen Menschen und Menschmaschinen ausgetragen. Georg Seeßlen beschreibt das Phänomen so:

„Der apokalyptische Krieg zwischen den Menschen und den Maschinen ist der Fluchtpunkt des Genres, und es ist ein durchaus ambivalentes Verhältnis, das sich da abzeichnet. Irgendetwas, so scheint es, treibt uns auf diesen finalen Konflikt zu, hinter dem eine neue Steinzeit, eine neue Barbarei, aber auch ein neuer Beginn liegen mag. Der Mensch, das mag dem Motiv gelegentlich einen durchaus „rassistischen“ Zug verleihen, ist eine Qualität an sich. Er verteidigt seine „Echtheit“ und Authentizität nur allzu oft, ohne sich nach dem Wesen den Menschlichen als Projekt zu fragen.“¹⁰⁶

Können wir Menschmaschinen also möglicherweise, wenn die Entwicklung weit genug fortgeschritten ist, in die „Idee des Menschlichen“ mitaufnehmen?

Alien, *Blade Runner* und *Prometheus* zeigen ihre Maschinenmenschen jeweils in einem anderen Licht und anderen Entwicklungsstufen, von den eindeutig als Maschinen erkennbaren Androiden in *Alien* und *Prometheus* zu den biologischen Replikanten in *Blade Runner*.

Muss man jenes berühmte Gandhi-Zitat, wonach man die Größe und den moralischen Fortschritt einer Gesellschaft daran messen kann, wie sie die Tiere behandelt – vielleicht in Zukunft dahingehend erweitern, dass man den moralischen Fortschritt einer Gesellschaft auch daran ablesen kann, wie sie ihre künstlichen Menschen behandelt?

¹⁰⁶ Georg Seeßlen, „Traumreplikanten des Kinos“. In: Rolf Aurich (Hg.): *künstliche menschen – manische maschinen – kontrollierte körper*. Berlin 2000, S. 38.

4. Anhang

4.1 Literaturverzeichnis

Braun, Peter. „Aspekte der Deutung“. In: E.T.A. Hoffmann, *Der Sandmann*. Frankfurt a.M. 2003, S. 72-81.

Buttazzo, Giorgio. „Kann je eine Maschine sich ihrer selbst bewußt werden?“. In: Rolf Aurich (Hg.): *künstliche menschen – manische maschinen – kontrollierte körper*. Berlin 2000, S. 49-53.

Cascio, Jamais. „The Second Uncanny Valley“.
http://www.openthefuture.com/2007/10/the_second_uncanny_valley.html

De LaMettrie, Julien Offray. *Der Mensch eine Maschine. (L'homme machine, 1749)*. Stuttgart 2001.

Deutelbaum, Marshall. „Memory/Visual Design : The remembered sights of Blade Runner“. *Literature/Film Quarterly* (Jg. 17/Heft 1, Jänner 1989), S. 66-72.

Dick, Philip Kindred. *Do Androids dream of electric sheep?*. Zürich: Haffmanns, 1997.

Dick, Philip Kindred. in: Adam Smith, „The Unreality Show: What the movies made of Philip K. Dick“. *Empire* (August 2007), S. 122-123.

Dick, Philip K.. in: Rachela Morrison, „The Blakean Dialectics of Blade Runner“. *Literature/Film Quarterly* (Jg. 18/Heft 1, Jänner 1990), S. 2-9.

Doll, Susan und Faller, Greg. „Blade Runner an Genre: Film Noir and Science Fiction“. *Literature/Film Quarterly* (14. Jg./Heft 2, April 1986), S. 89-99.

Dorffner, Georg. „Rationalität, Emotionalität und Körperlichkeit“. In: Heinrich Schmidinger: *Der Mensch – ein „animal rationale“? Vernunft – Kognition – Intelligenz*. Darmstadt 2004, S. 102-112.

Dotzler, Bernhard J. und Gendolla, Peter und Schäfer, Jörgen. *MaschinenMenschen. Eine Bibliographie*. Frankfurt am Main 1992.

Freud, Sigmund, „Das Unheimliche“. In: ders. (Hg.): *Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften V*. 1919, S. 297-324.

Freud, Sigmund. „Das Unbehagen in der Kultur“ (1930). In: Ders.: *Fragen der Gesellschaft. Ursprünge der Religion*. Studienausgabe Bd. IX. Frankfurt am Main 1974, S. 191-270.

Friedrich, Hans-Edwin. „Androiden, Roboter, Kyborgs und künstliche Intelligenzen. Die

literarische Reflexion der Interaktion von Mensch und Maschine“. In: Heinrich Schmidinger und Clemens Sedmak (Hg.): *Der Mensch – ein „animal rationale“? Vernunft – Kognition – Intelligenz*. Darmstadt 2004, S. 124-139.
Gaca, Christian. „Das Leben von Philip Kindred Dick“. <http://www.philipkdick.de/biografie>

Gerstenfeld, Christine. „Infantile Sexualität in Alien von Ridley Scott“. In: L. Wohlrab (Hg.): *Filme auf der Couch. Psychoanalytische Interpretationen*. Gießen 2006, S. 23-35.

Günther, Gotthard. „Maschine, Seele und Weltgeschichte“, In: *Beiträge zu einer operationsfähigen Dialekt*. Hamburg 1980, S. 211-235.

Günther, Gotthard. *Das Bewusstsein der Maschinen. Eine Metaphysik der Kybernetik*. München 2002.

Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus. *Der Sandmann*. Frankfurt am Main 2003.

Jahn, Pamela. „Ridley, nicht Ripley. Interview mit Ridley Scott.“ In: *Ray* (Juni u. August 2012), S. 78-81.

Johnson, Jim. „Die Vermischung von Menschen und Nicht-Menschen: Die Soziologie eines Türschließers“. In: A. Bellinger und D. Krieger (Hg.): *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*. Bielefeld 2006. S. 237-258.

Jolin, Dan. „The prodigal son. Rutger Hauer on why Roy Batty is the real hero of Blade Runner.“ *Empire* (August 2007), S. 114-115.

Kiefer, Bernd. „2001: Odyssee im Weltraum“. In: Thomas Koebner (Hg.): *Filmgenres. Science Fiction*. Stuttgart 2003, S. 199-208.

Kopacek, Peter. „Menschliche Roboter - Robotermenschen“. In: Heinrich Schmidinger, *Der Mensch – ein „animal rationale“? Vernunft – Kognition – Intelligenz*. Darmstadt 2004, S. 112-123.

Korman, Eva. „Künstliche Menschen oder der moderne Prometheus. Der Schrecken der Autonomie“. In: Eva Korman und Anke Gilleir und Angelika Schlimmer (Hg.): *Textmaschinenkörper. Genderorientierte Lektüren des Androiden*. Amsterdam – New York 2006, S. 73-90.

Kybernetik. Meyers grosses Taschenlexikon, Bd. 12. Mannheim 1987, S. 296.

Latour, Bruno. „Technik ist stabilisierte Gesellschaft“. In: A. Bellinger und D. Krieger (Hg.): *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*. Bielefeld 2006. S. 369-398.

Mori, Masahiro. „The Uncanny Valley“. <http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>

Nathan, Ian. „Empathy Test. Screenwriter David Peoples on the meaning of Blade Runner“. *Empire* (August 2007), S. 110-111.

Oppy, Graham und Dowe, David. "The Turing Test". *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2011 Edition).

<http://plato.stanford.edu/archives/spr2011/entries/turing-test/>

Orland, Barbara. "Wo hören Körper auf und fängt Technik an? Historische Anmerkungen zu posthumanistischen Problemen". In: dies. (Hg.): *Artifizielle Körper-Lebendige Technik. Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive*. Zürich 2005, S. 9-42.

Rall, Veronika. „Die Dyade. Ripley Inside Out“. In: Rolf Aurich (Hg.): *künstliche menschen – manische maschinen – kontrollierte körper*. Berlin 2000, S. 177-180.

Roddick, Nick. "Blade Runner". *Films & Filming* (Heft 337, Oktober 1982), S. 34-35.

Sammon, Paul M.. *Future Noir: The Making of Blade Runner*. New York, 1996.

Seeßlen, Georg. „Traumreplikanten des Kinos“. In: Rolf Aurich (Hg.): *künstliche menschen – manische maschinen – kontrollierte körper*. Berlin 2000, S. 13-42.

Scott, Ridley. http://www.imdb.com/name/nm0000631/bio?ref_=nm_dyk_qt_sm#quotes

Tanner, Jakob. "Leib-Arte-Fakt. Künstliche Körper und der technische Zugriff auf das Leben". In: Barbara Orland (Hg.): *Artifizielle Körper-Lebendige Technik. Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive*. Zürich 2005, S. 43-64.

von Foerster, Heinz. „Ethik und Kybernetik zweiter Ordnung“. In: ders.: *KybernEthik*. Berlin 1993.

Wiener, Norbert. „Kybernetik“ (1948). In: Bernhard Dotzler (Hrsg.), *Futurum Exaktum. Ausgewählte Schriften zur Kybernetik und Kommunikationstheorie*. Wien 2002, S. 13-30.

Wiener, Norbert. *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*. MIT Press, Cambridge 1948.

4.2 Filmverzeichnis

2001: A Space Odyssey. Regie: Stanley Kubrik. Drehbuch: Arthur C. Clarke, Stanley Kubrik. USA: Metro-Goldwyn-Mayer, 1968, 160'.

Alien. Regie: Ridley Scott. Drehbuch: Ronald Shusett, Dan O'Bannon. USA: 20th Century Fox, 1979, 111'. Fassung: Director's Cut, 2003, 111'.

A scanner darkly. Regie: Richard Linklater. Drehbuch: Richard Linklater. USA: Warner Brothers, 2007, 96'.

Blade Runner. Regie: Ridley Scott. Drehbuch: Hampton Fancher, David Peoples. USA: Blade Runner Partnership/The Ladd Company/Sir Run Run Shaw/Warner Bros., 1982. Fassung: „The Final Cut“, 2007, 117'.

eXistenZ. Regie: David Cronenberg. Drehbuch: David Cronenberg. USA: Alliance Atlantis, 1999, 97'.

Metropolis. Regie: Fritz Lang. Drehbuch: Thea von Harbou. Deutschland: UFA, 1927, 145' (restaurierte Fassung von 2010).

Minority Report. Regie: Steven Spielberg. Drehbuch: Scott Frank, Jon Cohen. USA: 20th Century Fox, 2002, 145'.

Moon. Regie: Duncan Jones. Drehbuch: Duncan Jones, Nathan Parker. UK: Liberty Films/Sony Pictures, 2009. 97'.

Prometheus. Regie: Ridley Scott. Drehbuch: Jon Spaihts, Damon Lindelof. USA: 20th Century Fox, 2012, 124'.

Robocop. Regie: Paul Verhoeven. Drehbuch: Edward Neumeier, Michael Miner. USA: Orion, 1987, 102'.

Star Trek: First Contact. Regie: Jonathan Frakes. Drehbuch: Brannon Braga, Donald D. Moore. USA: Paramount, 1996, 111'.

Star Trek: The Next Generation. Regie: u.a. Cliff Bole, Les Landau. Drehbuch: u.a. Gene Roddenberry. USA: Paramount Television, 1987-1994. 176 Episoden.

Star Trek: The Motion Picture. Regie: Robert Wise. Drehbuch: Alan Dean Foster. USA: Century Associates / Paramount Pictures, 1979, 132'.

Star Trek V: The Final Frontier. Regie: William Shatner. Drehbuch: William Shatner. USA: Paramount Pictures, 1989, 107'.

Star Wars. Regie: George Lucas. Drehbuch: George Lucas. USA: Lucasfilm/20th Century Fox, 1977, 121'.

Strange Days. Regie: Kathryn Bigelow. Drehbuch: James Cameron. USA: Lightstorm Entertainment, 1995, 145'.

Terminator. Regie: James Cameron. Drehbuch: James Cameron mit Gale Anne Hurd. USA: Metro Goldwyn Mayer, 1984, 102'.

Terminator 2: Judgement Day. Regie: James Cameron. Drehbuch: William Wisher Jr., James Cameron. USA: TriStar, 1991, 137'.

The Matrix. Regie: Andy Wachowski, Larry Wachowski. Drehbuch: Andy Wachowski, Larry Wachowski. USA: Warner Bros., 1999, 136'.

The Stepford Wives. Regie: Bryan Forbes. Drehbuch: William Goldman. USA: Columbia, 1975, 115'.

Total Recall. Regie: Paul Verhoeven. Drehbuch: Ronald Shushett, Dan O'Bannon, Gary Goldman. USA: Carolco/TriStar, 1990, 113'.

Total Recall. Regie: Len Wiseman. Drehbuch: Kurt Wimmer, Mark Bomback. USA: Columbia, 2012, 119'.

4.3 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 – Türschließer

http://i00.i.aliimg.com/img/pb/337/892/291/291892337_981.jpg

Abb. 2 – Uncanny Valley

<http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>

Abb. 3 – Screenshot aus Alien

Alien. Regie: Ridley Scott. Drehbuch: Ronald Shusett, Dan O'Bannon. USA: 20th Century Fox, 1979, 111'. Fassung: Director's Cut, 2003, 111'. Timecode 01:20:39.

Abb. 4 – Screenshot aus Blade Runner

Blade Runner. Regie: Ridley Scott. Drehbuch: Hampton Fancher, David Peoples. USA: Blade Runner Partnership/The Ladd Company/Sir Run Run Shaw/Warner Bros., 1982. Fassung: „The Final Cut“, 2007, 117'. Timecode 00:06:01.

Abb. 5 – Screenshot aus Prometheus

Prometheus. Regie: Ridley Scott. Drehbuch: Jon Spaihts, Damon Lindelof. USA: 20th Century Fox, 2012, 124'. Timecode 00:10:01.

Hinweis:

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

4.4 Abstract - Deutsch

Künstliche Menschen oder belebte Puppen sind – zurückführend auf die frühen griechischen, römischen und jüdischen Mythologien – zunächst in der Literatur aufgetaucht. Scheinbar wollte sich der Mensch schon immer auch als Schöpfer beweisen. Während die frühen Beispiele noch auf die Fantasie der Schöpfer zurückgreifen mussten um etwas Lebendiges in den Figuren auszumachen, wandelte sich die Darstellung ab dem 18. Jahrhundert zu einem technisch-mechanischen Motiv. Die Figur der Olimpia in E.T.A. Hoffmanns *Der Sandmann* ist ein solches Exemplar. Im Bereich der Gegenwartsliteratur liefert der amerikanische Autor Philip K. Dick viel Material für die Reflexion über künstlich hergestellte Menschen.

Sigmund Freud war der Meinung, dass unser Verhältnis zu „belebtem Unlebendigen“ ambivalent sei – während Kinder sich z.B. wünschen, dass ihre Puppe lebendig werden soll, wäre Erwachsenen diese Vorstellung unheimlich. In der Roboterforschung entstand in Anlehnung daran die These des „Uncanny Valley“. Diese besagt, dass Maschinen, die zu Menschenähnlich sind, uns ebenfalls unheimlich erscheinen. Die Kybernetik führte mit ihren Feedbackschleifen in weiterer Folge zur künstlichen Intelligenz mit der man Computer ausstatten möchte. Technische Entwicklungen verändern außerdem schon seit Jahrhunderten unseren vermeintlich natürlichen Körper. Das ultimative Ziel bleibt dennoch die vollständige Erschaffung eines künstlichen Menschen, was man als Überwindung von Gott und auch als Überwindung des eigenen Todes verstehen könnte.

Im Science-Fiction-Genre sind Roboter, Cyborgs, Androiden und Klone (Replikanten) ein stetig wiederkehrendes Thema – hier kann man sich hervorragend an den futuristischen Technologien und Ideen versuchen. Ridley Scotts *Blade Runner* (1981) zeigt eine Variante, in der künstliche Menschen dem natürlichen Menschen schon so weit angeglichen wurden, dass sie auch Empathie-Fähigkeit entwickeln. Man könnte also sagen, sie sind menschlich geworden – während die „echten“ Menschen ihre Menschlichkeit unter den „unmenschlichen“ Lebensbedingungen auch verlieren können. Es stellt sich also die Frage, ob Menschlichkeit nicht viel mehr als Idee, denn als angeboren zu sehen ist.

4.5 Abstract - English

Artificial humans and animated puppets are quite a popular theme in literature, rooted in greek, roman and jewish mythodology. It seems that mankind wanted to be creators all along. Early examples often require the fantasy of the creator, as only in their minds the creatures are alive. In the 18th century the theme changed to a rather technical and mechanical approach, an example beeing the animated puppet Olimpia in E.T.A. Hoffmanns short novel *Der Sandmann*. In contemporary literature the works of Philip K. Dick come to mind, which often dealt with artificial humans.

Sigmund Freud's belief, that our relationship with the „alive but dead“ is an ambivalent one, is based on his thesis about the „uncanny“. Things that are alive but shouldn't be are an unearthly thing to see for most people. Based on his thesis the phenomenon of the „Uncanny Valley“ was noticed, which is that when machines look and act very closely to like a human beeing would, they are uncanny to us. Cybernetics and it's approach of „Feedback-Loops“ were the basis for Artificial Intelligence, which is now beeing further developed for use in hard- and software alike. On the other hand technical innovations are changing the native human body too. But the ultimate goal is to fully build (or grow) an artificial human. This could also be interpreted as the overcoming of death and also of the idea of god.

Robots, Cyborgs, Androids and Clones are a constant given in the Science-Fiction-Genre for it's suitability to try out new ideas and technology. Ridley Scott's *Blade Runner* shows us a variety, where the artificial human beeings are so close to beeing „really“ human, that they've developed the ability to feel empathy. One could argue that they are becoming human – whereas the „real“ humans in the movie tend to lose their humanity by beeing stuck in an unhuman system and an unhuman life. The question that's buried within this problem, is, wether or not humaneness should be seen more as an idea rather than something native.

4.6 Lebenslauf des Autors

PERSÖNLICHE INFORMATION

Name: Martin Forster

Staatsbürgerschaft : Österreich

AUSBILDUNG / BERUFLICHER WERDEGANG

2011 – lfd.	Österreichische Nationalbibliothek, Abteilung Digitale Bibliothek
2010	Erasmus-Semester an der Goethe-Universität, Frankfurt am Main
2005 – lfd.	mehrere Musik-Projekte inkl. CD/LP- und Musikvideo-Produktionen sowie Konzertreisen in Europa
2005 - 2015	Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien
2001-2005	Raiffeisen Zentralbank AG, Abteilung IT-Controlling
2000-2001	Wehrdienst
2000	Matura