



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Real Humans (Echte Menschen) – Filmischer Raum und
Figurenperspektive in post-humanen Science-Fiction-
Filmen.“

Verfasser

Peter Wenk

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, Jänner 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	1
2	Zur TV-Serie „Real Humans – Echte Menschen“: Eine Inhaltsangabe.....	3
3	Der künstliche Mensch im Science-Fiction-Film.....	7
3.1	Exkurs: Ein Androiden-Zeitalter entsteht.....	10
3.2	Post-Humanismus.....	14
4	Raumtheorie	16
4.1	Zur Phänomenologie des Raumes.....	17
4.2	Zentralperspektivische Raumdarstellung.....	21
4.3	Soziologie des Raumes nach Martina Löw und Pierre Bourdieu.....	23
5	Der filmische Raum.....	27
5.1	Rahmen und Kadrierung.....	27
5.2	Mensch und Apparatur: Eine Theorie des Zuschauens (nach Thomas Lehmann).....	28
5.3	Raumwahrnehmung im Filmraum.....	29
5.4	Figürliche Darstellbarkeit.....	30
5.5	Hartmut Winklers Raummechanismen.....	32
5.6	Eric Rohmers Ästhetik des filmischen Raums.....	35
5.7	Der diegetische Raum	37
6	Körperinszenierung in Film.....	38
6.1	Figurentheorie und Figuren Analyse.....	43
6.2	Filmische Körperlichkeit.....	45
6.3	Das post-humane Schauspiel der Hubots in „Real Humans“	47
7	Filmanalyse: Post-humane Räume in „Real Humans – Echte Menschen“	49
7.1	Die wilden Hubots.....	50
7.1.1	Bewegte Räume – Androiden in der freien Natur.....	52
7.2	Die Familie Engman.....	53
7.2.1	Die Vorstadtidylle	53
7.3	Die Fabrik - Coole Räume.....	55
7.3.1	Räume der Vernichtung.....	55
7.3.2	Räume der Kälte: Die Ästhetik des Post-humanen.....	56
7.4	Die Lagerhalle	60
7.4.1	Räume der Mechanisierung und Disziplinierung	61
7.5	Laborräume.....	65
7.5.1	Anamnetische Räume.....	65

7.5.2	Dunkle Alchemie in hellen Laboratorien	65
7.6	Hubot Heaven – Ein Bordell mit Androiden-Erostessen	68
7.6.1	Erotisierte Räume.....	69
7.6.2	Klaustrophobische Räume.....	70
7.7	Hubot Market.....	73
7.7.1	Marc Augés „Nicht-Orte“	74
7.8	Räume der Einsamkeit.....	75
7.8.1	Der Raum der Reisenden.....	76
7.8.2	Das Gesicht als filmischer Raum – Die Großaufnahme.....	79
8	Filmanalyse: Post-humane Körperbilder in „Real Humans – Echte Menschen“	81
8.1	Rebellische Androiden: Niska, die Anführerin.....	81
8.1.1	Körperbild einer Cyberpunk-Killerin.....	85
8.2	Der Mensch-Maschinen-Körper: Leo Eischer.....	89
8.2.1	Der Cyborg - kulturhistorischer Exkurs.....	92
8.2.2	Eine post-humane Identität.....	94
8.3	Der „mad scientist“: David Eischer.....	95
8.3.1	Der melancholische Wissenschaftler.....	100
8.3.2	Ein moderner Prometheus: Intermediale Verweise der Figur David Eischer.....	101
8.4	Ein technomorphes Kindermädchen: Anita alias Mimi.....	104
8.4.1	Künstliches Gegenüber im Spiegel.....	107
8.4.2	Trans-humanismus	109
8.5	Eine schrecklich post-humane Familie: Familie Engman.....	114
8.5.1	Der Topos Familie.....	114
8.6	Technophobie in Reinkultur: Roger.....	116
8.6.1	Dekonstruktion des Subjekts.....	116
9	Fazit.....	117
10	Bibliographie.....	121
11	Anhang.....	128

1 Einleitung

Diese Arbeit hat zwei Themenschwerpunkte: zum einen die Auseinandersetzung mit dem post-humanen filmischen Raum, zum anderen die Analyse post-humaner Figuren der Science-Fiction-Serie *Real Humans – Echte Menschen*. Der erste Teil dieser Arbeit befasst sich mit Raumtheorie. Es werden kulturgeschichtliche, philosophische und soziologische Untersuchungen des Raumes behandelt. Der zweite Teil dieser Arbeit beschäftigt sich mit Figurenanalyse und Körperinszenierung. Auf die post-humane Konstruktion und Bedeutung der Figuren in der Serie *Real Humans* wird dabei konkret eingegangen. Im Fokus meiner Analysen stehen Konzepte und Theorien über den Raum - im Besonderen über den post-humanen filmischen Raum. Das Thema meiner Arbeit verweist auf Begriffe aus der Raumtheorie und -wissenschaft. Diese sind auf eine sehr lange Historie zurückzuführen. Für ein Verständnis des Filmraums in der Filmtheorie skizziere ich die wichtigsten Aspekte.

Dabei orientiere ich mich am Sammelband *Raumtheorie* von Jörg Dünne und Stephan Günzel (2006), sowie an weiteren Publikationen der letzten Jahre von Günzel, wie am Sammelband *Raumwissenschaften* (2009). Als Leitfaden für ein Verständnis des filmischen Raumes diente mir Rayd Khoulokis *Der filmische Raum. Konstruktion – Wahrnehmung – Bedeutung*. (2009). Das Werk gilt als erste publizierte Theorie, welche sich um eine „... ausführliche Systematik für die Analyse des filmischen Raums ...“¹ bemüht hat. Bisherige Filmtheorien zum Raum, haben sich eher auf die Filmproduktion und -projektion konzentriert. Rayd Khoulokis Untersuchungen des filmischen Raums waren besonders wegen der detaillierten Analyse-Beispiele wertvoll. Dünne und Günzels gesammelte Schriften in ihrer Anthologie über die *Raumtheorie*, waren mir bei meiner Recherche und Vorbereitung auf das Thema eine große Hilfe, da sie sehr übersichtlich und strukturiert sind. Vor allem inspirierte mich die Vorlesung *Unendliche Räume. Raum und Raumtheorie von Goethe bis Bernhard* (SS 2014) von Univ.-Prof. Dr. Irmgard Egger. Raum ist nicht nur Thema der Filmtheorie und -wissenschaft, sondern auch der Physik, Philosophie, Soziologie und Kulturgeschichte. Ich werde daher auf interdisziplinäre Raumtheorien in meiner Arbeit eingehen.

Grundlage für die darauf folgenden Kapitel über Figuren im Film, ist das Buch *Die Figur im Film – Grundlagen der Figurenanalyse* von Jens Eder (2008) und der Sammelband *Körper im Bild –*

1 Rayd Khouloki, *Der filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung*, Berlin: Bertz + Fischer GbR 2009, S. 96.

Schauspielen – Darstellen – Erscheinen (1999). Eder hat sich mit Unterstützung von Knut Hickethier und Hans-Harald Müller mit der Thematik der Figur äußerst intensiv und interdisziplinär, im besonderen filmwissenschaftlich, medienwissenschaftlich und kulturhistorisch auseinandergesetzt. Mit seinen Texten ist es ihm gelungen verschiedene Diskurse und vorhandene Theorien zu verbinden und somit eine Grundlage der Figurenanalyse zu schaffen. Besonders sind hier die Arbeiten von Laura Mulvey zu erwähnen. Sie beschreibt „... zwei Arten von Schaulust – die voyeuristische und die fetischistische – im Formenkanon des zeitgenössischen narrativen Films [...]“². Im Kapitel zum Thema „Körperinszenierung“ war mir der Sammelband *Körperästhetiken* (2010) von Dagmar Hoffmann sehr hilfreich, da er etliche Aufsätze zum Thema filmischer Körperinszenierungen enthält. Körperbilder im Film werden von Hoffmann kulturwissenschaftlich nach ihren semantischen Gehalt untersucht.

In dieser Arbeit geht es auch darum anhand von mehreren Szenenanalysen aus der Serie *Real Humans – Echte Menschen* zu exemplifizieren, welche post-humane Räume und Figuren die ZuschauerInnen zu sehen bekommen. Es wurden spezielle Szenen aus der Serie ausgewählt, um unterschiedliche Raumtypologien und Figuren- und Körperinszenierungen zu beschreiben. Durch die Analyse verschiedener Szenen kann aufgezeigt werden, wie divergent die Räume und die Figuren in *Real Humans* sind. Meine Kernfragen bewegen sich daher um den filmischen Raum und die Figurenperspektive im post-humanen Science-Fiction-Film.

Die zentralen **Forschungsfragen** meiner Arbeit lauten: Wie wird Post-Humanismus im diegetischen filmischen Raum und in den Figurenkonstruktionen der Serie *Real Humans – Echte Menschen* dargestellt? Wie sehen post-humane Räume aus und wie lassen sich diese definieren und beschreiben? Zu welchen Orten und Schauplätzen führt der Plot in der Diegese? Welche filmtechnische Mittel wie: Montage, Set, Dekoration, Beleuchtung, Farben etc., nützen die Regisseure, um post-humane Momente visuell darzustellen? Durch neue Montage-Techniken wurde es möglich die Immersion noch mehr zu intensivieren. Bezüglich der Figurenperspektive und Figureninszenierung in der Serie, stelle ich folgende Fragen: Welche post-humanen Körperbilder erzeugt die Serie? Wie kreieren die Figuren den Post-Humanismus? Wie werden post-humane und trans-humane Körper in *Real Humans – Echte Menschen* inszeniert?

Aus praktischen Gründen fiel die Entscheidung auf bestimmte Räume und Figuren der Serie, die

2 Herwig, Jana, „Körpersemantik in Zack Snyders 300“, *Körperästhetiken*, Hg. Dagmar Hoffmann, Bielefeld: Transcript Verlag 2010, S. 60.

sich - meiner Auffassung nach - besonders anbieten als post-human klassifiziert zu werden. Zu den Themen Raumtheorien und Figurenanalysen gab es eine breite Auswahl an Literatur. Ich möchte jedoch darauf hinweisen, dass die Serie nicht im Detail analysiert werden kann, aufgrund ihrer Komplexität würde sie den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Zusätzlich wurde auf Filme, die den Post-Humanismus oder post-humane Utopien oder Dystopien thematisch behandeln eingegangen, um Parallelen zur Serie *Real Humans* aufzuzeigen. Forschungsgegenstand dieser Arbeit ist die Science-Fiction-Serie *Real Humans – Echte Menschen*. Ich erörtere die post-humanen Darstellungen in der Diegese anhand von Raumtheorien und Figurenkonstruktionen.

Ziel der Arbeit ist es den filmischen Raum und die Figurenperspektive anhand ausgewählter Szenen der Serie umfangreich zu analysieren. Der Fokus bei den Beispielen liegt auf der Thematik des Post-Humanismus. Um dieses Ziel zu erreichen, wird die Arbeit wie folgt aufgebaut: Zuerst beschreibe ich den künstlichen Mensch in Film. In den Exkursen werde ich auf die Thematik des künstlichen Menschen in der Kulturgeschichte eingehen und historische Einflüsse erläutern. In diesem Kapitel möchte ich den Terminus Post-Humanismus erklären, da er für die Arbeit eine spezifische Bedeutung hat. Im nächsten Kapitel werden Raumtheorien aus Physik, Philosophie und Soziologie vorgestellt und interpretiert. Der filmische Raum und die unterschiedlichen Positionen der Autoren werden näher charakterisiert. Dabei wende ich in den Analysen verschiedene Raumtypen und Theorien auf die Serie an. In einem weiteren Kapitel werde ich unterschiedliche Theorien über Figuren und Körperinszenierung behandeln. Dabei werden einzelne Figuren der Serie skizziert und mit dem filmischen Raum konfrontiert. Damit wird aufgezeigt, wie mit Raum und Figuren post-humane Utopien filmisch dargestellt werden können.

Zum vergeschlechtlichten Sprachgebrauch in dieser Arbeit möchte ich darauf hinweisen, dass ich mich dazu entschieden habe je nach Kontext verallgemeinernd die weibliche oder die männliche Form zu verwenden.

2 Zur TV-Serie „Real Humans – Echte Menschen“: Eine Inhaltsangabe

In der schwedischen Science-Fiction-Drama-Fernsehserie *Real Humans – Echte Menschen* (Originaltitel: *Äkta människor*) aus dem Jahr 2012 von Autor Lars Lundström leben Menschen mit Androiden zusammen. Die menschenähnlichen Roboter werden *Hubots* (steht für *Human Robots*) genannt.³ Die Serie wurde vom schwedischen öffentlich-rechtlichen Sender SVT 1 produziert und

³ Vgl. o.V., „Real Humans - Echte Menschen“, *Arte Film*, <http://www.arte.tv/de/real-humans-echte-menschen/7364700.html>, 29.08.2013.

bisher in über 50 Länder verkauft. *Real Humans* bekam international viel Aufsehen und Lob - bei Zuschauern und auch bei Kritikern. Im Frühjahr 2013 strahlte der Kulturkanal ARTE im deutschen Fernsehen die schwedische Serie zum ersten Mal aus. Am 15. Mai 2014 startete die zweite Staffel. Eine britische Adaption der schwedischen Serie durch den Sender Channel 4 in Kooperation mit Xbox Entertainment Studios ist bereits in Planung. 2015 soll die Serie dann im Channel 4 in England und über die Xbox-Konsole in den USA ausgestrahlt werden.⁴

Eine kurze **Inhaltsangabe** der Serie: Künstliche Menschen übernehmen lästige Hausarbeiten, assistieren am Arbeitsplatz, werden in der Industrie für grobe Arbeiten eingesetzt oder lesen den Kindern eine Gute-Nacht-Geschichten vor. Die Kunstwesen entlasten den Menschen und sorgen für ein bequemerer Dasein. Die Serie spielt in einer zukünftigen Kleinstadt in Schweden, die genaue Lokalität ist nicht zu erkennen. Wer es sich leisten kann, schafft sich einen hoch entwickelten humanoiden Roboter an. Werbespots über das brandneue Robotermodell als Haushaltshilfe werden selbstverständlich im Fernsehen gezeigt. Die *Hubots* kann man kaum mehr vom Menschen unterscheiden, sie wirken menschlicher als der Mensch selbst, „echter als echt“ und nahezu makellos. Vielleicht kann gerade in dieser Perfektion, im Nachahmen des humanen Ebenbildes, die Differenz zum Menschen enttarnt werden. Wenn die Zuseher die reine Haut der Androiden sehen, wie man sie aus retuschierten Hochglanz-Magazinen kennt, das dichte volle Haar der *Hubots* oder sich die Maschinenmenschen effizient gesteuert mit starren Bewegungen fortbewegen, dann hat das für die Zuschauer etwas Unheimliches und Obskures an sich. Es ist vorhersehbar, dass diese Perfektion zu sozialen Spannungen in der Gesellschaft führt. Menschen machen Fehler und verhalten sich irrational. Die *Hubots* hingegen schlagen immer den logischen, vorprogrammierten, vernünftigen Weg ein und lassen sich nicht von ihrem Ego oder von subjektiven Absichten leiten. Sie haben nämlich keinen freien Willen - oder haben sie ihn doch? Die kybernetische Überlegenheit der Androiden gegenüber dem Menschen führt zu einem Konkurrenzkampf. Doch der Mensch muss sich eingestehen, dass er der Verlierer ist. Die Geister, die er rief, wird er so schnell nicht los. Wenn beispielsweise Eltern durch Beruf und Karriere keine Zeit mehr für ihre Kinder haben und diese mehr Zeit mit dem Androiden-Kindermädchen verbringen, die stundenlang Gute-Nacht-Geschichten erzählen ohne zu ermüden, darf es nicht verwunden, wenn Kinder diese den Eltern vorziehen. Einsame Hausfrauen verlassen ihre Ehemänner und führen lieber eine Partnerschaft mit dem Fitness-*Hubot*. Manche Maschinenwesen werden auch als Sexsklaven „missbraucht“. All das wird als Schattenseiten einer Technikutopie gezeigt.

4 Vgl. Giglio, Mario, „Real Humans. Englische Adaption der schwedischen Sci-Fi-Serie“, *Serienjunkies*, <http://www.serienjunkies.com/news/real-humans-englische-adaption-schwedischen-58977.html>, 10.10.2014

Die sogenannten wilden *Hubots*, auch „Kinder Davids“ genannt (nach ihrem „Schöpfer“, dem Wissenschaftler David Eischer), sind Leo, Mimi, Niska, Max, Flash und Gordon. Sie leben ohne Besitzer und treffen eigene Entscheidungen. Da sie mit dieser Haltung gegen das Gesetz verstoßen, befinden sie sich auf der Flucht vor der Polizei. In der ersten Folge brechen sie in ein Haus ein und nehmen die Besitzer als Geiseln, um dort ihre Akkus aufzuladen. Von dort wird Mimi von dubiosen *Hubot*-Händlern entführt. Mimis Geliebter, Leo, macht sich mit seinem Freund Max auf die Suche nach Mimi - ohne die Gruppe. Die wilden *Hubots* bleiben nun - angeführt von Niska - im Haus zurück. Am nächsten Tag ziehen sie weiter. Vorher tötet Niska - ohne Wissen der anderen Mitglieder - kaltblütig die Geiseln damit diese nicht von der Polizei verhört werden können und die *Hubots* verraten.

Die Familie Engman lebt gut bürgerlich in einem Vorort. Vater Hans Engman kauft für seinen Schwiegervater Lennart einen neuen weiblichen *Hubot*. Der an *Mrs. Doubtfire* erinnert, nur nicht so sympathisch ist. Sie heißt Vera und ist von nun an der Ersatz für Lennarts alten *Hubot*-Freund Odi, der defekt ist und seitdem für Ärger sorgt. Als Draufgabe für den Kauf eines Haushaltsroboters, erhält Hans einen weiteren *Hubot* (Mimi). Er kommt mit seinem *Hubot* nach Hause, wo sein Entschluss nicht nur Zuspruch bekommt. Vor allem seine Frau Inger ist anfangs dagegen. Der Zusatz-*Hubot* entpuppt sich jedoch als eine gutaussehende und freundliche *Hubot*-Dame und wird von den Engmans auf den Namen Anita getauft. Die Engmans wissen nicht, dass es sich bei ihrem *Hubot* um die entführte und später neu programmierte Mimi handelt.

Der Lagerarbeiter Roger kann sich mit den *Hubots* in seiner Arbeit nicht anfreunden. Sie übernehmen immer mehr die Arbeit der Menschen. Roger hat Angst davor, von den Androiden wegen ihrer Perfektion eines Tages abgelöst zu werden und den Job zu verlieren. Seine Ablehnung gegen die *technoiden* Geschöpfe spitzt sich in seinem Privatleben zu: Seine Frau Therese zieht von zuhause mit dem gemeinsamen Sohn Kevin und dem Fitnesstrainer-*Hubot* Rick aus. Sie möchte mit Rick zusammen leben. Diesen hat sie illegal umprogrammieren lassen. Seitdem verfügt er über einen eigenen Willen und ist auch als Liebhaber „tauglich“. Roger kann sein Schicksal nur schwer ertragen und wendet sich der radikalen Gruppe von *Hubot*-Gegnern, namens „Echte Menschen“, zu. Dort lernt er den Postboten Malte und die Polizistin Bea kennen. Sie arbeitet bei der Sondereinheit „EHURB“ (Enheten för hubotrelaterad brottslighet, Einheit für *Hubot*-Kriminalität).

Im Plot der 1. Staffel, die auf zehn Episoden zu je knapp einer Stunde aufgeteilt ist, treffen die

Einzelgeschichten der Protagonisten des öfteren aufeinander. Mittels Rückblenden werden die Vorgeschichten der Figuren erzählt, beispielsweise, dass Leo der biologische und zugleich der künstlich erschaffene Cyborg-Sohn des Wissenschaftlers David Eischer ist. Als er ein Kind war, ertrank Leos Mutter Beatrice (Bea) bei einem Badeunfall. Leo wollte seine Mutter vor dem Ertrinken retten und wäre dabei selbst beinahe ums Leben gekommen. Das *Hubot*-Kindermädchen Mimi rettete Leo zwar aus dem Wasser, jedoch zog er sich lebensbedrohliche Verletzungen zu und fiel in ein Koma. Sein Vater, der Wissenschaftler David Eischer, konnte sich mit der Tatsache nicht abfinden. Er beschloss, seinen Sohn durch biomechanische Prothesen - wie Androiden-Bauteile und einen Teil eines synthetischen Gehirns - am Leben zu halten. Er schuf aus Leo einen Cyborg. Für seine Frau Beatrice schuf er einen zum Verwechseln ähnlichen Androiden-Doppelgänger. Außerdem ist er der Schöpfer der sogenannten „wilden *Hubots*“, der „Kinder Davids“. Diese „freien *Hubots*“ verfügen dank seiner entwickelten Software über einen freien Willen und über Emotionen. Sie sind somit künstliche Individuen. Als solche sind sie mit dem Zeichen „DE“ am rechten Unterarm gezeichnet. Die Polizeisondereinheit „EHURB“ versucht die „wilden *Hubots*“ zu finden, um an diese Spezialsoftware zu gelangen. Gegen Ende der ersten Staffel sterben Leo und ein Großteil der anderen „wilden *Hubots*“, außer Mimi, Marylyn, Gordon, Flash und Bea. Bea hat es noch rechtzeitig geschafft, die *Hubot*-Software von David Eischer in Sicherheit zu bringen, welche aus den Androiden menschenähnliche Wesen mit freiem Willen und einer Persönlichkeit macht.⁵

Bei *Real Humans* handelt es sich um eine serielle Erzählstruktur. Die Rezipienten bekommen daher keine abgeschlossenen Episoden zu sehen. Wie das bei neueren TV-Serien wie: *Breaking Bad*, *Dexter*, *The Walking Dead* oder *Broadchurch* der Fall ist. Die einzelnen Folgen weisen eine Offenheit in der Geschichte auf und es wird erst in den fortlaufenden Folgen daran angeknüpft. Lundströms Figuren haben eine große Vielfalt. Charaktere wie Mimi die Gynoid-Dame, der Cyborg Leo, der geniale Wissenschaftler David Eischer, die kaltblütige Anführerin Niska oder der Vorarbeiter Roger, bieten eine Palette von Charakter-Eigenschaften, von bemitleidenswert, bewundernswert bis abstoßend. Diese Komplexität ermöglicht unterschiedliche interdisziplinäre Interpretationsansätze. Lundströms SF-Geschichten sind keine Modelle oder Musterbeispiele. Er zeigt den Rezipienten in seiner Utopie, was möglich sein könnte beziehungsweise stellt die Fragen: „Was wäre wenn?“ „Wie könnte eine post-humane Lebenswelt aussehen?“ „Wie können Menschen und Maschinen im sozialen Raum zusammen leben?“.

Lars Johan Ragnar Lundström ist der Autor der Serie *Real Humans*, er wurde am 3. Januar 1965 in

5 Vgl. o.V., „Folge 1/10“, *Arte Film*, <http://www.arte.tv/de/die-folgen/7364720.html>, 20.09.2014.

Stockholm geboren. Er ist Drehbuchautor und Schauspieler in Stockholm. Er wurde durch seine Drehbücher zu den *Wallander*-Krimis bekannt. Lundström hat die TV-Serie *Äkta människor* oder *Real Humans – Echte Menschen* (2012) für den schwedischen Sender SVT 1 umgesetzt und hatte damit großen Erfolg. Weitere Drehbücher hat er geschrieben für: *Labyrint* (2007), *Wallander* (2005) *Håkan Bråkan* (2003) und *Tusenbröder* (2002). Der Autor Lundström arbeitet für *Real Humans* mit einem Team an Regisseuren zusammen - wie Harald Hamrell, Levan Akin, Kristina Humle, Christian Eklöv und Christopher Panov.⁶

Im werde die post-humanen Raumtypen der schwedischen TV-Serie *Real Humans* behandeln und diese anhand von ausgewählten Szenen erläutern. Die Schauplätze in *Real Humans* sind heterogen. Die Rezipienten bekommen moderne Gebäude zu sehen, eine idyllische Vorstadt-Wohnsiedlung, riesige Fabrikhallen, klinische und sterile *high-key* ausgeleuchtete Labors, karge, düstere und schmutzige Industrie-Stadtteile im *film-noir* Stil, obskure Hacker-Werkstätten, bis zu Lokalitäten in freier Natur. Ich untersuche die relevanten Handlungsschauplätze und die unterschiedlichen Raumtypen. Ich skizziere und beschreibe dabei Aspekte des Raumes und deren ästhetische und narrative Funktion in der Serie. Der Plot in *Real Humans* ist in mehreren Raum-Zeit-Ebenen konstruiert. Im Fokus meiner Analyse stehen überwiegend Räume, die wir aus den Erinnerungen der Protagonisten Mimi und Leo - aus der Vergangenheit und der Gegenwart - zu sehen bekommen. Neben physischen filmischen Räumen in der Diegese sind auch nicht-physische Räume - wie soziale, mentale und imaginäre - Räume Gegenstand der Untersuchung.

3 Der künstliche Mensch im Science-Fiction-Film

Die Serie *Real Humans* zeigt auf realistische Weise die Erschaffung eines Doppelgängers des Menschen, ein humanoides Ebenbild des Humanen, das eine Unterscheidung der Beiden bis auf kleinere Merkmale kaum möglich macht. Die sogenannten *Hubots* setzen dem Menschen ein Spiegelbild vor. Es kommt zu einer Konfrontation mit dem künstlichen Menschen. Diese Konfrontation wird im Medium Film - anders wie in der Literatur, wo sie durch unsere Phantasie erzeugt wird - durch reale Schauspieler verkörpert. Der Literatur- und Medienwissenschaftler Thomas Koebner stellt über den künstlichen Menschen im Film allgemein fest: „Im Grunde enthüllt sich das Experiment, einen künstlichen Menschen zu schaffen, im Film als vergebliche Mühe, weil Menschen diese künstlichen Artefakte vorstellen sollen. [...] Der Blick der Zuschauer kann präziser

6 Alle Regisseure von *Real Humans* zu finden unter: http://www.imdb.com/title/tt2180271/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast [08.10.2014]

überprüfen, wo die vertrauten Valeurs des Humanen übergehen in die beängstigende Signatur des Automaten.“⁷ Die Rezipienten müssen daher erst das Menschliche am Androiden identifizieren. Die Kunst und Qualität der darstellerischen Leistung der Schauspieler, wenn sie *Hubots* (*Human Robots*) verkörpern, besteht darin, dass sie sich spezielle Bewegungen, Mimik und Gestik aneignen, die Zuschauer an Androiden erinnern. Die Frage, ob Mensch oder künstlicher Mensch, stellt sich in der Serien-Diegeese von *Real Humans* als besonders schwierig heraus. Eine Unterscheidung zwischen Mensch und Maschine wird unter diesen Umständen als praktisch unmöglich dargestellt. Das soll verdeutlichen wie schwer sich Künstlichkeit entlarven lässt. Die Serie animiert zur philosophischen Überlegung: Was macht den Menschen aus? Eine weitere Thematik in *Real Humans* liegt in der Beziehung zwischen Mensch und künstlichen Menschen verborgen: Der Kampf zwischen Herr und Knecht. Thomas Koebner fragt gesellschaftskritisch im Bezug auf die Herr-und-Knecht-Problematik:

„Ist also der Umgang mit diesen Maschinen in Filmen nur eine verschlüsselte Variante der gesellschaftspolitischen Kritik an imperialistisch auftrumpfender Macht, die sich eine Schar von willenlosen Abhängigen unterwerfen will? Ist die anthropologische Dimension der Kunstwesen, die wie unsere Spiegelbilder erscheinen, vielleicht weniger wichtig als die ethische Dimension? Handelt es sich beim Spiel mit schließlich tragisch vernichteten Humanoiden um ein verstecktes Gericht über ausartende Herrscherlaune oder dummen Hochmut, die andere, Fremdlinge oder Barbaren, zu Nicht-Menschen undefinieren, die man denn gewissenlos ausnutzen und verachten könne?“⁸

Die *Hubots* sind im Grunde moderne *technomorphe* Sklaven, in einer angeblich aufgeklärten Gesellschaft, welche sich aber kaum von den Kolonialmächten der Vergangenheit unterscheidet. Dieses Sinnbild könnte als Gesellschaftskritik - beispielsweise für den Umgang reicher Länder mit Migranten - gesehen werden. Die *Hubots* sind zwar leistungsfähiger und in mancher Hinsicht perfekter als der Mensch, doch wird ihnen schnell klar gemacht, dass sie als minderwertige Wesen betrachtet werden. Daraus resultiert die weitere Handlungsebene der Serie: Manche Androiden-Sklaven lehnen sich auf, sie starten eine Revolte gegen ihre Besitzer.

Der Autor der Serie Lars Lundström thematisiert – meines Erachtens - in *Real Humans* Descartes' universalen Zweifel. Die *Hubots* sind nämlich rein äußerlich kaum vom Menschen unterscheidbar. Sie sind eher sein Ebenbild, sogar mit Erinnerung. Eine Unterscheidung wird daher fast unmöglich.

7 Thomas Koebner, „Herr und Knecht. Über künstliche Menschen im Film“, *Der Frankenstein-Komplex. Kulturgeschichtliche Aspekte des Traums vom künstlichen Menschen*, Hg. Rudolf Drux, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1999, S. 120.

8 Ebd., S. 125.

Descartes setzte den Zweifel ein, um die Wahrheit zu finden. Denn die „... Wirklichkeit könne möglicherweise bloß ein Traumprodukt sein.“⁹ Weiter führt Descartes über das Zweifeln aus: „... das zweifelnde Ich selber repräsentiert ein Sein, welches mit seiner Gewißheit unmittelbar eins ist.“¹⁰ Der Journalist und Buchautor Ulf Poschardt schreibt über den Zweifel: „Der Zweifel ist der Anstoß zu einem rationalistischen und mechanistischen Weltbild, welches dem Zweifelnden Ruhe geben soll, ihn aber nicht endgültig von seinen Zweifeln erlösen kann.“¹¹ Lässt sich Humanität also im Zweifel erkennen? Weiter argumentiert Poschardt über eine Unterscheidung zwischen Mensch und Androiden:

„Die Fremdwerdung des Ich in der Entfremdung wird in Science-fiction-Filmen der neueren Machart überholt von der Menschwerdung des Fremden. Die drohende Ununterscheidbarkeit zwischen Mensch und Alien, Mensch und Androiden oder menschlichem Bewußtsein und Computer setzt den Humanismus zunehmend unter Definitionszwang und gibt gleichzeitig zu verstehen, daß diese Definition von der Oberfläche der Filmbilder spielend ignoriert werden kann.“¹²

Die Science-Fiction (SF) hat sich immer schon mit dem Fremden, mit fremden Wesen aus fremden Welten befasst. Das Motiv der Kolonialisierung kann in etlichen SF-Geschichten in die der Erkundung des Weltraums hinein interpretiert werden. Einerseits handelt es sich dabei um etwas völlig Neues - mit neuen sozialen und kulturellen Werten - andererseits können fremde Wesen und fremde Welten für die Menschheit bedrohlich werden. Dieser Konflikt mündet öfter in Kampf als in Freundschaft (siehe *Alien* Filmreihe). Solche Konflikte werden auch in *Real Humans* ausgetragen, wenn sich „Die Kinder Davids“ gegen ihren Herrscher (Besitzer) auflehnen und ihn beseitigen wollen. Nur kommen diese fremde Wesen nicht von fremden Planeten, wie beispielsweise in H.G. Wells Roman *The War of the Worlds* (1898). Sie stammen von der Erde und sind menschengemacht.

Es ist bekannt, dass das Medium Film auf gesellschaftliche und soziale Veränderungen reagiert. Diese werden im Science-Fiction-Film visuell anspruchsvoll dargestellt. Die Filmtheorie versucht genau diesen Zusammenhang, der Instabilitäten fiktionaler Welten auf der Leinwand und im realen Leben, herzustellen und zu untersuchen. Durch die feministische Filmkritik sind zahlreiche wertvolle Studien, zum Verhältnis zwischen Realität und Film, mit besonderen Fokus auf die Rolle der Frau, angestellt worden. Film-Regisseure und Autoren dessinieren Ideen und Ideale in ihren Zukunftsvisionen, die immer Anomalien der Gegenwart manifestieren, so wie es auch in *Real*

9 Becker, Werner, *Hegels Phänomenologie des Geistes. Eine Interpretation*, Stuttgart: Kohlhammer 1971, S. 46.

10 Ebd., S. 47.

11 Ulf Poschardt, *Cool*, Hamburg: Rogner & Bernhard 2000, S. 134.

12 Ebd., S. 137.

Humans der Fall ist. Gesellschaftliche Problematiken werden mit semiotischen Codes im Film an die Rezipienten übermittelt. Filme wie *The War of the Worlds*, *Invasion Of The Body Snatchers*, *Alien*, *E.T.*, *The Thing*, *Terminator* oder *Prometheus* sind einige hervorragende Beispiele dafür. Filme und Serien sollen daher in der Filmgeschichte aus ihren historischen Kontext heraus analysiert werden. Die Bedeutung dieser Filmwerke entsteht erst durch die Beziehung zum Rezipienten. Die Zuschauer erkennen sich auf der Leinwand in ihren Doppelgängern wieder. Der Film ermöglicht dies und bietet zugleich eine sichere Distanz. Dadurch können sich bei den Zuschauern neue Sichtweisen eröffnen.

In den Science-Fiction-Filmen wie *Star Wars*, *Westwood* oder *Alien* ging es um Unterhaltung, aber durch die Androiden-Figuren, wie der lustige R2D2 und C3PO oder „fiese Cyborgs“ wie der T1000, wird der Mensch in seinen räumlichen und sozialen Kontext analysiert. Neben soziologischen Untersuchungen eröffneten sich später neue Diskurse in der Filmwissenschaft. Der Fokus liegt nun auf dem menschlichen Körper (*body genre*-Theorien). Feministische filmtheoretische Kontroverse, haben maßgeblich dazu beigetragen. Viele Science-Fiction-Filme sind von der Angst geprägt, dass der Mensch selbst zu einer Maschine wird oder schon zu einer geworden ist, was an Descartes und La Mettrie und dem mechanischen Weltbild erinnert. *Real Humans* zeigt eine Umkehrung: Die Maschine wird immer menschlicher, hat sogar einen freien Willen und Emotionen. Der Mensch wird hingegen immer mehr zu einer kalten Maschine, zu einem austauschbaren, mechanisierten, disziplinierten Geschöpf in seiner hochindustrialisierten Ökonomie, getrieben vom Kapitalismus. Es stellt sich die Frage, wer ist mehr Androide: der Androide oder der Mensch? Die Menschen werden ihren *technoiden* Doppelgängern (*Hubots*) immer ähnlicher. Sie funktionieren in der Arbeitswelt wie Roboter: Selbstbestimmung, Individualität und Persönlichkeit - was den Menschen ausmacht - wird der Masse weitgehend verwehrt. Interessanter Weise eignen sich die *Hubots* aus *Real Humans* genau diese Attribute an. Die letzte Barriere zur „Menschwerdung“ wird somit in der Serie originell dargestellt. Bereits die *Terminator*-Filme oder *Moon* warnen, dass exzessiver Technikpositivismus den Menschen durch künstliche Maschinen ersetzen könnte. Auch *Real Humans* greift diesen Diskurs auf. Die *Hubots* sehen den Menschen zum Verwechseln ähnlich, dadurch wird die Künstlichkeit, die die Konsum-Gesellschaft konstruiert, besonders innovativ aufgezeigt.

3.1 Exkurs: Ein Androiden-Zeitalter entsteht

Ein kurzer kulturhistorischer Exkurs über den künstlichen Menschen soll dessen Bedeutsamkeit zeigen. Der künstliche Mensch diente bereits in der Mythologie dazu, den realen Menschen zu

verstehen und zu erklären. Künstliche Menschen waren von Beginn an auch Spiegelbilder von Kulturen. Besonders im Maschinenzeitalter gegen Ende des 18. Jahrhunderts entwickelten sich interessante Diskussionen unter philosophischen Denkern über künstliche Menschen und Androiden und deren Stellenwert in der Gesellschaft.

Die sogenannte „Androidenkultur“ entstand in Kulturen mit hochentwickelten Kenntnissen auf dem Gebiet der Technik, der Mathematik und der Geometrie. Android setzt sich aus den griechischen Wörtern „aner“ (Mann oder Mensch) und „Eidos“ (Gestalt) zusammen und steht für „menschliches Abbild“. Der griechische Gott der Schmiedekunst, Hephaistos, aus Homers Ilias, gilt als der erste Schöpfer von Maschinenmenschen. Er schuf goldene künstliche Kreaturen als Gehilfen, „Archetypen des Technikers“¹³. Anzumerken ist, dass in der Antike die Technik - und somit künstliche Menschen - als Kunst verstanden wurde. Daher erscheinen Androiden in der griechischen Mythologie kaum als negative, dem Menschen böse gesinnte Geschöpfe. Das ist erst, in der romantischen Literatur im 18. Jahrhundert und in Horror-Geschichten des 19. Jahrhunderts und später in verschiedenen Filmen der Fall. Die Faszination solcher künstlicher Wesen, die nicht von der Natur geschaffen wurden, fanden ihren Weg in philosophische Reflexionen. Es entstand eine Denkweise, den Menschen als Maschine zu betrachten. Der attische Baumeister Daidalos - aus der griechischen Mythologie - zählt zu den Erschaffern künstlicher Geschöpfe. Heron von Alexandrien hat sich mit Automaten und deren Mechanik intensiv beschäftigt und im 1. Jahrhundert n. Chr. eigene Apparate entwickelt, ganze Automatentheater. Solche Automaten erfreuten sich damals großer Beliebtheit, besonders an den königlichen Höfen unter Adeligen. Nach der Überlieferung hatte auch Kaiserin Maria Theresia (1717-1780) einen Automaten, der schreiben konnte. Diese Maschinenautomaten zeigten, wozu hochentwickelte Kulturen und deren Ingenieurwesen fähig waren. Mit der Erzeugung künstlicher Wesen hat sich auch die Alchemie im Mittelalter beschäftigt, beispielsweise mit der Erschaffung des sogenannten Homunculus, einer Art Übermensch. Der Arzt und Alchemist Paracelsus (1493-1541) hatte die Vision, einen Menschen nur durch Blut und anderen Körperflüssigkeiten künstlich zu erschaffen. „Der Cyborg, die Intelligentmachung von anorganischer Materie bezieht sich auf die alte kabbalistische Tradition des Homunculus. Hingegen die Idee des künstlich hergestellten organischen Lebens, Biomachines, stammt aus der Tradition des alchemistisch-chemischen Experimentieren (Goethes Faust Teil 2).“¹⁴

Mit der Mechanik versuchte der Mensch anfangs die Natur zu überlisten (*Deus ex machina*). In der

13 Christoph Vallant, *Hybride, Klone und Chimären: zur Transzendierung der Körper-, Art- und Gattungsgrenzen ; ein Buch über den Menschen hinaus*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2008, S. 17.

14 Ebd., S. 15.

Renaissance im 15. und 16. Jahrhundert wurde die Mechanik nicht mehr so gesehen, sondern als eine angewandte Naturwissenschaft anerkannt.¹⁵

„Die Idee der Erzeugung eines *Hybriden* durch Austausch von körper- oder gar artfremden Organen bzw. der Implantationen von prothetischen Maschinen zum Lebenserhalt speist sich aus der anatomisch materialistischen Tradition von Descartes und LaMettrie, welche den Menschen selbst als Maschine verstanden haben wollen.“¹⁶

Die Automaten endeten zwar auf Jahrmärkten als Kuriositäten, doch „... führte die Unheimlichkeit ihrer Existenz zu Unruhe und die durch sie virulent gewordenen Fragestellungen zu einem massiven Auftreten des literarischen Motivs des künstlichen Menschen um 1800.“¹⁷ Beispiele dafür sind Jean Pauls *Der Maschinenmann*, E.T.A. Hoffmanns *Der Sandmann*, Mary Shelleys *Frankenstein* oder Goethes *Faust – Der Tragödie zweiter Teil*.¹⁸ All diese Mythen, die Legende des Golem aus dem Mittelalter bis zum Homunculus, die Geschichten im Bereich der Phantastik haben eines gemeinsam: Die Idee einen künstlichen Menschen nach einem Idealbild zu schaffen, ohne Mängel mit der Überwindung des natürlichen Geburtsvorganges. Diesen Menschheitstraum gab es schon vor Jahrhunderten und er besteht heute noch. Die Repräsentation eines perfekten künstlichen Menschen, existiert weiter bis zu *Real Humans*, wo - verkörpert durch die *Hubots* - auf originelle Weise der Mythos aufgegriffen wird.

Descartes gilt als Initiator eines Weltbildes, das durch Rationalismus und Materialismus geprägt ist und den Menschen mit einer Maschine gleich setzt. Der Mensch wird durch eine mechanistische Denkweise gesehen und verstanden. Seine Beschreibungen über die physiologischen Funktionen des Menschen, in seinem Werk *Droit de l'homme* erinnern sehr an die von Automaten. Für ihn bedeutete Mensch-Sein, mit Hilfe des Geistes denken zu können. Daher sieht er Tiere als Automaten, da sie nicht denken. Den Mensch hingegen als Maschine zu verstehen ist aus Descartes Sichtweise, jedoch noch etwas entfernt. Das rationalistische und materialistische Menschenbild radikalisierte sich durch Julien Offray de La Mettrie und seine Theorien in *L'homme machine* (*Der Mensch eine Maschine*) aus dem Jahr 1748. Seine Vorstellung des Menschen entspricht der einer mechanischen Maschine: „... jene stolzen und eitlen Wesen, die mehr durch ihren Hochmut als durch den Namen Mensch ausgezeichnet erscheinen, im Grunde, so gern sie sich auch erheben

15 Vgl. Ebd., S. 23.

16 Ebd., S. 15.

17 Vallant, *Hybride, Klone und Chimären*, S. 25.

18 Vgl. Ebd.

möchten, nur Tiere und in aufrechter Haltung dahinkriechende Maschinen sind.“¹⁹ *L’homme machine* hatte eine enorme Wirkung. Sie erschuf ein physikalisches Weltbild, welches bis ins 21. Jahrhundert fortbesteht: Man denke nur an die hochentwickelten Roboter in der Industrie, an künstliche Kreaturen wie Franksteins Monster in der phantastischen Literatur, oder im Medium Film und Fernsehen an biomechanische Androiden, die als Replikate (*Westwood, Blade Runner*) oder als menschliche Surrogate (*Hubots in Real Humans*) ihr Unwesen treiben. All diese Geschöpfe können als La Mettries geistige Geschöpfe gesehen werden. Diderot suchte im 18. Jahrhundert für diese Automaten eine andere Begrifflichkeit und nannte sie in einer Enzyklopädie „Androiden“. Philosophen wie Voltaire, Rousseau und La Mettrie, bezeichneten den wohl berühmtesten Erschaffer solcher Spielzeug-Automaten - Jacques Vaucanson, den Erfinder einer mechanischen Ente oder eines Flötenspieters im Jahr 1738 - als neuen Prometheus. Sie sprachen von einem neuen Weltbild. Die Androiden sollen zeigen „... wie ein Mensch funktionieren würde, wenn er eine Maschine wäre.“²⁰ In den europäischen Armeen der Monarchen, wie unter Napoleon, wurden Soldaten zunehmend wie Automaten ausgebildet und deren Bewegungen nachgeahmt. Die Androiden zeigten also, wie der Mensch im Detail für dieses neue Weltbild zu funktionieren hat. Frank Schirrmacher schreibt pointiert: „Tatsächlich sahen die Menschen, ohne es zu wissen, Algorithmen. Sie waren nicht wie heute in Codes geschrieben, sondern handgreiflich, aber sie bereiteten die Menschen auf eine Welt der Arbeitsteilung und der Zerlegung vor.“²¹ Und diese Zerlegung von Bewegungsabläufen des Menschen war für die rationalisierende Industrie des 20. Jahrhunderts von besonderer Bedeutung, da seither die Fabriken eine Optimierung von Arbeitsprozessen anstreben.

Ein Höhenpunkt im Industriezeitalter des späten 18. Jahrhunderts war die Erfindung des Fließbandes vor ca. 100 Jahren. Damit wurden die Herstellungsprozesse um ein vielfaches beschleunigt und daher billiger. Fließbandarbeit für Arbeiter in den Fabriken gab es bereits, beispielsweise in den Schlachthöfen von Chicago. Doch als Geburtsort vollautomatisierter Fließbänder gilt Detroit. Dort wurden sie unter Henry Ford für die Produktion seines Automobils „Modell T“ in der Autoindustrie effektiv eingesetzt. Jürgen Bönig vom Hamburger Museum der Arbeit erklärt über die Fließbandarbeit im Automobilsektor: „Die Stumpfsinnigkeit des Fließbands, die Unterwerfung des Menschen unter den Takt einer Maschine betrafen Frauen bei ihrer Arbeit etwa in Konservenfabriken zwar schon länger, ein öffentliches Thema aber war das für ihre

19 Julien Offray de La Mettrie, *Der Mensch eine Maschine*, Stuttgart: Reclam 2001; (Orig. *L’homme machine. Critical Edition*, Princeton: Princeton University Press 1960), S. 85.

20 Frank Schirrmacher, *Ego. Das Spiel des Lebens*, München: Karl Blessing Verlag 2013, S. 119.

21 Ebd., S. 124.

tonangebenden männlichen Kollegen nicht.“²² Als die Männer aber selbst durch diese Arbeitsprozesse betroffen wurden, wendet sich das Blatt. Ford beschrieb die Funktion des Fließbandes als: „Verminderung der Ansprüche an die Denktätigkeit des Arbeitenden und eine Reduzierung seiner Bewegungen auf das Mindestmaß“²³. Frederick Winston Taylor stellte auf diesem Sektor ebenfalls Versuche an „Scientific Management“ (Wissenschaftliche Betriebsführung) im Jahr 1911. Er proklamierte eine Verschmelzung zwischen Mensch und Maschine bei Arbeitsabläufen, so hat die industrielle Revolution einen Cyborg erschaffen. Der Mensch musste sich nach Taylors Vorstellungen mit der Maschine synchronisieren. Diese Ideologie erntete schon damals große Kritik und wurde als „Taylorismus“ bezeichnet. Diese Thesen haben sich aber, bis heute bereits teilweise in der realen Wirklichkeit manifestiert. Neben Roboter die tagtäglich in der Industrie eingesetzt werden, hat Toshiba beispielsweise auf der Elektronikmesse Ceatec 2014 in Japan einen weiblichen Androiden Namens „Ms. Aiko Chihara“ vorgestellt, der bis 2020 zu den Olympischen Sommerspielen in Tokio fertiggestellt werden soll, um dort die Besucher zu betreuen. Später soll er außerdem im Bereich der Alten- und Krankenpflege eingesetzt werden.²⁴ Der humanoide Roboter sieht der Serien-Protagonistin Anita in *Real Humans* verblüffend ähnlich. Die Utopie von Alltags-Androiden im menschlichen sozialen Raum scheint nicht mehr in weiter Ferne.

Dieser Diskurs zeigt, wie berechtigt die Angst bei den Arbeitern war, von solchen künstlichen Maschinenmenschen ersetzt zu werden. Wie in den Fabrikszenen in *Real Humans* beeindruckend gezeigt wird, ist der Mensch in solch einem Weltbild ein Mangel exemplar und durch das Streben nach Perfektion austauschbar. Um es mit Faust zu sagen:

„Am Ende hängen wir doch ab - von Kreaturen, die wir machten.“ (Faust II, 2, V. 7003 f.)

3.2 Post-Humanismus

“Seit Descartes aber wird der Mensch, wie wir sahen, selbst prinzipiell als Automat denkbar und je nach dem Stand der Technik als hydraulisches Uhrwerk, als elektrische oder als informationsverarbeitende Maschine konstruiert.“²⁵

22 o.V., „Fließband. Die Inspiration, die aus dem Schlachthof kam“, *Die Welt*, <http://www.welt.de/geschichte/article120638758/Die-Inspiration-die-aus-dem-Schlachthof-kam.html> 2014, 4.10.2014.

23 Ebd.

24 Vgl. Böhm, Markus, „Toshiba-Projekt. Roboterfrau soll Besucher der Olympischen Spiele betreuen“, *Spiegel Online*, <http://www.spiegel.de/netzwelt/gadgets/ms-aiko-chihara-toshiba-stellt-humanoiden-roboter-vor-a-995981.html> 10.2014, 8.10.2014.

25 Raimar, Zons, *Die Zeit des Menschen. Zur Kritik des Posthumanismus*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001, S. 220.

Der Bau von Menschen wurde im mechanischen Zeitalter angestrebt. Was in der Realität nicht umgesetzt werden konnte, wurde in der Imagination zum Leben erweckt. Rainer Zons formuliert es so: „Was Philosophie bloß gedacht, Dichtung imaginiert und Psychoanalyse als „innere Spaltung“ (Otto Rank) oder „das Unheimliche“ (Freud) gedeutet hat, kann stummes Kino zeigen.“²⁶ Zons definiert den post-humanen Menschen als hybride: „Er ist durchlässig sowohl seinem Begriff nach wie nach seiner ontologischen Konstitution. Der post-humane Mensch ist also fragwürdig in jeder Hinsicht.“²⁷

Für Zons ist der Mensch „... ein genuiner Weltfremdling, der Zur [sic!] Welt nur durch eines kommt: durch sein Denken [...] Die Welt, die er denkend erkennen kann, ist freilich selber nur eine gedachte oder, in Descartes' Sicht, eine mathematisch konstruierte.“²⁸

Science-Fiction bedeutet immer eine Dekonstruktion des humanistischen Wertefundaments - nicht im negativen Sinne. Gemeint ist eine Empathie, die sich auf den Anderen, auf das Anderssein bezieht. Man könnte sagen: Um die Werte des Mensch-Seins in unserer Gesellschaft aufzuzeigen, schadet es nicht, ein kritischer Post-Humanist zu sein. Der Geisteswissenschaftler Stefan Herbrechter schreibt in seinem Buch *Posthumanismus: Über eine post-humane Sichtweise* „... heißt also, sich selbst, oder sein menschliches Selbst, zumindest temporär in Frage zu stellen und sein eigenes grundlegendes Selbstverständnis als Mitglied einer bestimmten „Spezies“ auszublenden.“²⁹ *Science* und *Fiction*, wissenschaftlicher Beweis und utopische Fiktion, vermischen sich im digitalen Zeitalter der Androiden, der Virtualisierung und der Medialisierung immer mehr. Der Science-Fiction-Film kann daher *par excellence* als post-humanistisches Genre angesehen werden. Herbrechter meint über die Utopien und Dystopien, die im SF-Film gezeigt werden:

„Sie dienen somit der Visualisierung von Symptomen unterdrückter und unbewusster Wünsche und Ängste als Reaktion auf diverse Post-humanisierungstendenzen. Bei einer kritisch-posthumanistischen Lektüre von SF-Filmen geht es deswegen um die Durcharbeitung und Dekonstruktion gewisser humanistischer Grundwerte.“³⁰

Es entsteht sozusagen eine „Symbiose“ aus Science-Fiction und Wissenschaft, die unseren Alltag

26 Ebd., S. 220.

27 Thomas, Macho, *Science & Fiction: über Gedankenexperimente in Wissenschaft, Philosophie und Literatur*, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag 2004, S. 332.

28 Ebd., S. 332.

29 Stefan, Herbrechter, *Posthumanismus: eine kritische Einführung*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2009, S. 105.

30 Ebd., S. 104.

beeinflusst, und auch die Erwartungen an techno-wissenschaftliche Fortschritte. Die post-humane Science-Fiction-Utopien aus Literatur, Film und anderen Medien, haben einen so hohen kulturellen Einfluss, dass man bereits von einer post-humanen Film- und Medienkultur, in der wir leben, sprechen kann. Hierbei möchte ich Jean Baudrillards Terminus des Hyperrealen erwähnen. Er schreibt, dass sich das Künstliche und das Reale immer mehr miteinander vermischen. Somit verbirgt sich hinter Signifikanten in der Semiotik, also Zeichen in einem Zeichensystem, nichts Echtes mehr. Was die Semiotik uns zeigt, ist kein Ersatz unserer Realität, sondern eine Hyperrealität, echter als echt. Für Baudrillard ist Science-Fiction Simulation, denn sie steht für ein Bewusstsein, die wissenschaftliche Fortschritte nachvollziehbar darstellt. Somit leitet sie ernstzunehmende wissenschaftliche Diskurse in diversen Disziplinen ein. Das Besondere an Filmen wie: *Metropolis*, *2001: A Space Odyssey*, *Alien*, *Blade Runner* oder Serien wie *Real Humans* ist: Sie zeigen post-humane Augenblicke, in denen der Mensch durch das Andere bedroht wird. Das Menschliche wird entweder „überwunden“ oder es wird wieder zurück zum Menschlichen, also zum *status quo*, zurück gefunden. Im Kern geht es immer um das Überleben der menschlichen Gestalt. Es gilt, den Menschen - sei es noch so ein apokalyptisches Androiden-Szenario - immer wiederzuerkennen. Wie es Herbrechter pointiert formuliert: „Wir bleiben menschlich – sogar Cyborgs sind irgendwie „Menschen“ - weil wir menschliche Formen mit humanistischen Inhalten verbinden.“³¹

4 Raumtheorie

Sequenzielle Bilder im Kino, Fernsehen und Internet konfrontieren Menschen täglich. Diese Bilder „... erzeugen eine Raumillusion in einem flächigen Bild mit Bewegung, wodurch sie sich von anderen visuellen Künsten wie der Malerei und der Fotografie grundlegend unterscheiden.“³² Die Wirkung des filmischen Bildes ist so enorm, dass das Medium Film eine der stärksten Raumillusionen erzeugt. Khouloki schreibt pointiert über die Rezeption des Films: „Der Zuschauer lässt sich bereitwillig in die diegetische Welt des Films hineinziehen, und er erfährt sie trotz ihrer Künstlichkeit als nahezu unmittelbar präsent. Die Intensität dieser Präsenz wird über die Illusionierung eines Raums erzeugt, in dem sich das Geschehen abspielt.“³³

Die Erzeugung und Methodik dieser filmischen Raumillusion, untersuche ich in dieser Arbeit. Im Zentrum der Analyse stehen Raumkonstruktionen und Figurenperspektiven in der Serie *Real*

31 Ebd., S. 106.

32 Khouloki, *Der filmische Raum*, S. 9.

33 Ebd.

Humans – Echte Menschen (2012). Die Semantik und die Ästhetik von Bildern und deren Bedeutung, werden in den Untersuchungen besonders berücksichtigt. Es steht außer Frage, dass es schwer fällt filmische Bilder als Text darzustellen, oder verbal darüber zu erzählen. Deswegen ist es bis heute ein Problem für die Filmtheorie, Filmwahrnehmung zu untersuchen.

Filmtheoretiker haben sich zwar von Beginn an mit der Raumillusion in Filmen auseinandergesetzt, doch gibt es bis heute wenig dezidierte Analysen des filmischen Raumes in der Filmtheorie. Zu erwähnen sind die Montage-Theorien von Eisenstein und Pudowkin sowie die Anti-Montage-Theorie von Bazin. Etliche Theorien beschäftigen sich mit der Frage, wie Räumlichkeit im Filmbild erzeugt wird.

Khouloki schreibt über den Raum im Medium Film wie folgt:

„Der filmische Raum schafft die Illusion eines in sich geschlossenen, eigenständigen, homogenen, dreidimensionalen Universums. Die Montage und die mittlerweile nahezu beliebige Manipulierbarkeit des filmischen Bildes ermöglichen es, jede auf einer zweidimensionalen Fläche mögliche Raumvorstellung zu realisieren. Die spezifische Qualität filmischen Raums entfaltet sich zwischen der Künstlichkeit des Films [...] und seinem starken Realitätseindruck [...] Die einzelnen Einstellungen repräsentieren Fragmente des Raum-Zeit-Kontinuums des dargestellten Universums, das, so wird es suggeriert, vor Beginn der filmisch repräsentierten Zeit existiert hat und nach dem Ende auch weiterexistieren wird.“³⁴

4.1 Zur Phänomenologie des Raumes

Euklid, ein griechischer Mathematiker, der um 300 v. Chr. lebte sagte über den Raum: „Ein Körper (und damit auch ein Raum) ist, was Länge, Breite, Tiefe hat.“³⁵ Der Körper und der Raum sind als eine dreidimensionale Punktmenge definiert. Diese macht sie messbar, beherrschbar, abgeschlossen und endlich. Für die Philosophie ist der Begriff des Raumes von hoher Bedeutung: „... der die Anordnung und Ausdehnung von Gegenständen betrifft und als Behälter aller körperlichen Dinge dient.“³⁶ Mit Descartes, Newton und Kant kommt ein Weltbild auf, das durch Abgeschlossenheit, Beherrschbarkeit und Geschlossenheit gekennzeichnet ist. Immanuel Kant hält felsenfest am euklidischen Raum fest, er wird daher bis ins 19. Jahrhundert als Verteidiger eines geschlossenen alten Weltbildes gesehen. In seinen späteren Lebensjahren hat Kant die Raumfrage differenzierter

34 Ebd., S.15.

35 Vorlesung von Univ.-Prof. Dr. Irmgard Egger, *Unendliche Räume. Raum und Raumtheorie von Goethe bis Bernhard*, Wien: SoSe 2014.

36 Precht, Peter/Franz-Peter Burkard, „Raum“, *Metzler Lexikon Philosophie. Begriffe und Definitionen*, Hg. Peter Precht/Franz-Peter Burkard. Stuttgart: Metzler 1996, S. 434.

betrachtet. Zu erwähnen sind hier besonders die Werke: *Metaphysische Anfangsgründe der Naturwissenschaften* (1786) und *Raum und Zeit sind Anschauungsformen*. Damit hat er einen Diskurs für ein Umdenken des geschlossenen Raums in der Philosophie und Romantik eingeleitet.³⁷

Clauberg und Dubislav stellen 1923 in ihrem *Systematischen Wörterbuch der Philosophie* über den Raum emblematisch fest: „Der „Raum“ ist die Grenze des umschließenden Körpers in bezug[sic!] auf den umschlossenen. [...] Der „Raum“ ist die Ordnung des Zusammenexistierenden oder die Ordnung der Existenz für alles, was zugleich ist.“³⁸ Weiters teilen sie Räume in vier Klassen auf:

„I. Die „Räume“ [...] der Mathematik.

II. Die „Räume“ [...] der Physik.

III. Der „Raum“ [...] der Psychologie oder der „Raum“ [...] des täglichen Lebens.

IV. Der „Raum“ [...] der Philosophie.“³⁹

Nach Kant ist der Raum gebunden an die Zeit. Er ist kein Begriff weder Substanz noch Eigenschaft oder Verhältnis, sondern eine Form der Anschauung.⁴⁰ Für Kant „... ist Gegenstandserkenntnis a priori Erkenntnis subjektiv konstituierter „Erscheinungen“.“⁴¹ „Raum und Zeit besitzen keine absolute, sondern empirische Realität oder transzendente Idealität, d.h. sie existieren nur in Beziehung auf die Anschauung, aber sie gelten für jeden Gegenstand möglicher Erfahrung.“⁴²

„Die neuzeitliche Theoretisierung des Raums seit Descartes setzt etwas zur selben Zeit ein, in der sich auch die Verwendung des Ausdrucks „Raum“ und „espace“ in den genannten Sprachen in ihrer heutigen Bedeutung zu etablieren beginnt.“⁴³ Jörg Dünne und Stephan Günzel schreiben in *Raumtheorie*, dass die Begriffe „Raum“ und „espace“ auf folgende raumtheoretische Positionen verweisen: Auf „... die Annahme einer absoluten, territorialen Bindung einerseits und auf den Ausgangspunkt einer relationalen Verortung andererseits, die auch für gegenwärtige raumtheoretische Diskussionen eine bedeutende Rolle spielen.“⁴⁴ Dünne und Günzel weisen explizit darauf hin keine „... sprach- oder gar kulturdeterministische Ordnung vorzuschlagen“⁴⁵. Sondern es

37 Ebd.

38 Clauberg, Karl-Wilhelm/Walter Dubislav, „Raum“, *Systematisches Wörterbuch der Philosophie*, Hg. Karl-Wilhelm Clauberg/Walter Dubislav. Leipzig: Meiner 1923, S. 375.

39 Ebd., S. 368.

40 Vgl. Ebd., S. 374.

41 Becker, *Hegels Phänomenologie des Geistes*, S. 47.

42 Clauberg, Karl-Wilhelm/Walter Dubislav, „Raum“, *Systematisches Wörterbuch der Philosophie*, Hg. Karl-Wilhelm Clauberg/Walter Dubislav. Leipzig: Meiner 1923, S. 374.

43 Dünne, Jörg/Stephan Günzel (Hg.), *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2006, S. 9.

44 Ebd., S. 10.

45 Ebd., S. 11.

wird versucht, differenzierend philosophisch, medienwissenschaftlich, sozial, politisch und ästhetisch den Begriff des Raumes und deren Theorien zu untersuchen. In meiner Arbeit beschäftige ich mich mit unterschiedlichen Raumkonzepten, da ich aber nicht auf die Fülle an Modellen aus unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen im Detail eingehen kann, möchte ich den Schwerpunkt auf den Ebenen der kultureller, philosophischer, medienwissenschaftlicher oder ästhetischer Analysen, speziell im Medium Film, der Räumlichkeit vom Beginn des 20. Jahrhunderts an konzentrieren.

„Nach Aristoteles ist der Körperraum „Ort“ (griech. *topos*), der „Platz“, den ein Körper einnimmt und von dem er selbst doch unterschieden bleibt.“⁴⁶ Bei Aristoteles definiert sich der Ort durch die Gegenstände, bei seinem Raumbegriff „... von dem man sich erst im 14. Jh. wieder löst, erlaubt die Auszeichnung natürlicher Orte für die Elemente und kosmologisch die Endlichkeit der Welt.“⁴⁷

Für den Kulturphilosophen Michel de Certeau entsteht ein Raum: „... wenn man Richtungsvektoren, Geschwindigkeitsgrößen und die Variabilität der Zeit in Verbindung bringt. Der Raum ist ein Geflecht von beweglichen Elementen.“⁴⁸ Darunter lässt sich verstehen, dass ein Raum erst durch Bewegung, also dadurch, dass man sich durch ihn physisch bewegt und ihn somit erschließt, entsteht. Der Raum kann als einen Ort wo Aktivitäten stattfinden verstanden werden, genau so können Räume durch Narration in der Literatur, in der Architektur, in der Kunst und speziell in bewegten Bildern - im Film -, erzeugt werden. Merleau-Ponty differenzierte Räume in einen „geometrischen“ Raum und einen „anthropologischen Raum“⁴⁹. Man kann daher daraus schlussfolgern: „Die Erzählungen führen also eine Arbeit aus, die unaufhörlich Orte in Räume und Räume in Orte verwandelt.“⁵⁰

August Schmarsow schreibt in *Das Wesen der architektonischen Schöpfung*: „Das Raumgebilde ist Menschenwerk und kann dem schaffenden und genießenden Subjekt nicht als kalte Kristallisation gegenüber stehen bleiben.“⁵¹ Schmarsow weist damit in seinem Text auf die Differenzen der Raumkunst und der Raumwissenschaft hin, denn mathematische Raummodelle berechnen nach irdischen Gesetzen, auf der Erde wie im fernen Kosmos, die Raumkunst dagegen ist: „... auf sinnlich sichtbare Erscheinung ihres Tuns erpicht, [...] und vermag auch bei den kühnsten

46 Ebd., S. 20.

47 Precht/Burkard, „Metzler Philosophie Lexikon“, S. 434.

48 Michel de Certeau, *Kunst des Handelns*, Berlin: Merve-Verlag 1988, S.217f

49 Ebd., S. 218.

50 Ebd., S. 220.

51 Dünne/Günzel, „Raumtheorie“, S. 476.

Gebilden nicht auf den leiblichen fühlenden Menschen und seines Gleichen zu verzichten.“⁵² Daraus ergibt sich die Beziehung zum menschlichen Leben und seinen Erfahrungen und erst daraus wird Schmarsows These nach, das Kunstwerk mit Leben erfüllt.

René Descartes hält einen leeren Raum für undenkbar, für ihn ist der Raum ein substanzielles Kontinuum.⁵³ Descartes schreibt von einer Zweiteilung der Welt: „Er unterscheidet zwischen einer äußeren Welt der materiellen Dinge und einer inneren Welt der Vorstellungen: die erste ist *res extensa* (Ausgedehntes), die zweite *res cogitans* (Denkendes).“⁵⁴ Hingegen zu Aristoteles „... bestimmt Descartes den von Körpern eingenommenen Raum durch Länge mal Breite mal Tiefe (Höhe) als Volumen.“⁵⁵ Für ihn sind: „... Raum und körperliche Ausdehnung (Materie) nur begrifflich verschieden, er identifiziert Raum und Stoff.“⁵⁶ Für Descartes sind die drei Dimensionen von besonderer Bedeutung und der Begriff Ort hat für Descartes einen weiteren Sinn, mit ihm wird ein Ortswechsel beschrieben: „Bewegung [...] ist nichts anderes als das Ereignis, durch das ein Körper aus dem einem Ort in einen anderen übergeht.“⁵⁷ Er entfernt sich mit seiner Denkweise vom *topos* und bewegt sich mehr in Richtung Newton. „Newton löst den Raum von materiellen Eigenschaften, er bleibt unabhängig von den Gegenständen gleich und unbeweglich.“⁵⁸ Diese Denkmodelle wurden visuell in den Künsten, wie der Malerei, der Photographie und später im Film, durch perspektivische Raumdarstellungen (im besonderen mit der Zentralperspektive) umgesetzt. Im nächsten Kapitel möchte ich auf die Zentralperspektive genauer eingehen.

Foucault schreibt von einem alles-sehenden Auge, also der Fokussierung auf das Optische in der Gesellschaft. Jean Jacques Rousseau beschreibt das Auge in seinen Schriften, als ein Organ, das für Transparenz sorgt und zur Selbsterkenntnis führt. Danach hat Hegel in *Phänomenologie des Geistes* Subjekt und Objekt voneinander getrennt, er „... übersetzte die revolutionäre Ideale der Selbst-Transparenz in das philosophische Konzept der Selbst-Verwirklichung“⁵⁹. Thomas Elsaesser wendet diese philosophischen Diskurse über den Blick auf das Kino an: „Mit der Entstehung des Kinos ist nun das alles-sehende Auge nicht mehr nur Metapher, es ist zu einer physischen und sozialen Realität geworden, zu einem Apparat, einem komplexen Ensemble von Technologien und

52 Ebd.

53 Vgl. Ebd., S. 22.

54 Ebd., S. 22.

55 Ebd., S. 23.

56 Precht/Burkard, „Metzler Philosophie Lexikon“, S. 434f

57 Descartes, René, *Die Prinzipien der Philosophie. lateinisch - deutsch*, Hamburg: Meiner 2005, S. 119.

58 Precht/Burkard, „Metzler Philosophie Lexikon“, S. 435.

59 Elsaesser, Thomas, *Das Weimarer Kino. aufgeklärt und doppelbödig*, Berlin: Vorwerk 8 1999, S.141.

Anwendungen, die das Auge als höchste Instanz einsetzen.“⁶⁰ Durch die Erfindung eines solchen Apparats, dank Edisons Entwicklung des Kinetophonographen woraus sich später der Kinematograph der Brüder Lumière weiterentwickelte, wurde eine Maschine erschaffen, die einen subjektiven Blick ermöglicht. Baudy sieht das Kino aber nicht nur als einen Apparat, er sieht mehr darin „... eine mentale Maschine, [...] deren Wirksamkeit in seiner Fähigkeit liegt, nicht nur die menschliche Psyche zu simulieren, sondern den Prozess umzukehren, mit dem das biologische menschliche Wesen in die Symbolische Ordnung eintritt und, auf Kosten einer radikalen und irreversiblen Selbstentfremdung, zu einem Subjekt wird.“⁶¹ Das Kino sozusagen als „eine philosophische Maschine“⁶² die Hegels Theorien über Subjekt und Objekt umgesetzt hat.

4.2 Zentralperspektivische Raumdarstellung

„Unter Rückgriff auf Euklids Geometrie und Optik sowie die kartographischen Projektionsverfahren von Ptolemaios arbeiten Brunelleschi, Alberti und da Vinci die Regeln zur Konstruktion eines dreidimensionalen Illusionsraums auf einem zweidimensionalen Bildträger aus.“⁶³

Der euklidische Raum mündet in der Zentralperspektive, diese als Herrschaftsperspektive gilt, wo der Blick von oben auf einen Fluchtpunkt gerichtet ist, die Konstruktion eines Gebäudes oder Bildes oder narrativen Textes wird damit beherrscht.

Vorreiter zentralperspektivischer Darstellungen war Filippo Brunelleschi (1377-1446), mit seinen perspektivisch gemalten Tafeln der Piazza S. Giovanni und der Piazza della Signoria in Florenz. Leon Battista Alberti (1404-1472) hat ebenfalls enorme Beiträge durch seine Sehperspektive in der Kunst geleistet, er unternahm den Versuch die Malerei auf wissenschaftliche Grundlagen zu stellen (De Pictura 1435/36). Bei Albertis Methode stellte er sich das Sehen als eine Pyramide von Strahlen vor, am Gipfel befindet sich das Auge, das in Richtungen und Punkten an die Oberfläche eines sichtbaren oder repräsentierten Objektes sieht.⁶⁴ Er demonstrierte wie man sich eine Skizze oder ein Bild als Ebenen innerhalb der Pyramide vorstellen konnte, diese sich überschneiden. Für Alberti waren diese Ebenen die materielle Oberfläche eines Bildes (die Bildebene).⁶⁵ Seit Brunelleschis

60 Ebd.

61 Ebd.

62 Ebd.

63 Dünne/Günzel, „Raumtheorie“, S. 23.

64 Vgl. übersetzt aus: New Media: A Critical Introduction, hrsg. v. Maritn Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Graunt, Kieran Kelly, darin das Kapitel: 2.7, London, New York: Routledge.

65 Vgl. Ebd.

Spiegeldemonstration im Jahre 1425 in Florenz, beherrschte die komplexe Geometrie die realistische Malerei. Nach aktuellem Wissenstand: „... hat vor den alten Griechen und Römern keine Kultur in der Weltgeschichte jemals Bilder nach diesem Verfahren geschaffen.“⁶⁶ Samuel Y. Edgerton stellt fest, dass Brunelleschi mit seinem Experiment die Linearperspektive wiederentdeckte, diese wiederentdeckten Prinzipien hat der Humanist Alberti 1435 erstmals schriftlich in seinem Dokument über die Malerei festgehalten.⁶⁷

Bei einem zentralperspektivischem Gemälde, stellt das Werk des Künstlers ein Fenster in eine illusionistische Welt dar, der Künstler selbst als auch der Betrachter, befinden sich zentral davor und sehen durch dieses Fenster. Diese Darstellungsmethoden sind der Annahme, dass:

„... der visuelle Raum a priori von einem abstrakten, uniformen System linearer Koordinaten gegliedert ist. Der Künstler muß[sic] lediglich seinen eigenen Standpunkt fixieren, um das objektive Feld mit diesem Blickpunkt in ein Verhältnis zu bringen. Er kann die Gegenstände in seinem Bild so darstellen, daß[sic] der Betrachter die Szenerie exakt so sieht, als ob er denselben Standpunkt wie der Künstler einnähme.“⁶⁸

Seit der Renaissance im 15. Jahrhundert bis in das digitale Zeitalter im 21. Jahrhundert, ist der größte Teil der Menschheit mit einer Wahrnehmung von Bildern aufgewachsen, wo hyperrealistische Bilder oder bewegte Bilder im Film und Fernsehen oder im Internet (YouTube) unsere Wahrnehmung von Bildern dominieren. Es stellt sich die Frage, wie werden diese Bilder wahrgenommen und verändert sie das räumliche Denken und die räumliche Vorstellung der Rezipienten? Der Wahrnehmungspsychologe James J. Gibson hat sich in seinen Theorien über die Wahrnehmung und das Sehen intensiv mit diesen Fragen auseinander gesetzt. „Nach Gibson ist das Sehen kein isolierter, autonomer Sinn, sondern steht mit den anderen Sinnen in einem hochkomplexen sensorischen System der Wechselbeziehung.“⁶⁹ Gibson schreibt von zwei Arten der Wahrnehmung: die „visuelle Welt“ und das „visuelle Feld“ oder „Sehfeld“⁷⁰.

„Unter visueller Welt versteht Gibson, was wir beim Sehen [...] erfahren, [...] wenn wir uns bewegen und allseitig an Gegenständen orientieren. [...] [D]ie Phänomene [werden] dreidimensional und in Kenntnis ihrer vollständigen Form erfahren, so wie sie von den anderen Sinnen [...] wahrgenommen werden. Dagegen ist das visuelle Feld das, was wir wahrnehmen, wenn wir, in Ruhe oder in Bewegung,

66 Edgerton, Samuel Y, *Die Entdeckung der Perspektive*, München: Fink 2002, S. 10.

67 Vgl. Ebd. S.10f

68 Ebd., S.14.

69 Edgerton, „Die Entdeckung der Perspektive“, S.14.

70 Ebd., S. 15.

etwas mit den Augen fixieren. Es ist das visuelle Feld, in dem wir auf die Linearperspektive, [...] auf die Veränderung von Form, Größe, und Distanz [...] der Gegenstände je nach dem von uns eingenommenen einmaligen Blickpunkt aufmerksam werden.“⁷¹

Die Raumwahrnehmung ist daher das Ergebnis unserer individuellen Sinne und Erlebnisse. Erst beim heranwachsenden Menschen, bildet sich eine Wahrnehmung eines dreidimensionalen Raumes mit Körpern und Gegenständen um uns herum. Franz Austeda beschreibt den Raum als erkenntnistheoretisches Problem:

„Psychologisch gesehen, ist der Raum eine Erlebnis- bzw. Anschauungsform, logisch betrachtet: die Möglichkeit von Lagen und Bewegungen. Als eine „Form“ der Erkenntnis für einen beliebigen Erkenntnisinhalt, als Ordnungsgefüge für beliebige Empfindungsqualitäten ist der Raum eine Bedingung möglicher Erfahrung.“⁷²

Räume können nach Austedas Argumentation, nicht durch eine empirische Ergründung veranschaulicht werden, sie setzen sich zwar aus realen Gegenständen und Bewegungen in einer geometrischen dreidimensionalen Ebene - den euklidischen Raum - zusammen, er ist jedoch abhängig von den Erkenntnissen und Erfahrungen des individuellen Betrachters. Mit diesen Theorien setzt sich besonders die Wahrnehmungspsychologie auseinander.

4.3 Soziologie des Raumes nach Martina Löw und Pierre Bourdieu

Martina Löw Professorin für Soziologie, hat anhand empirischer Untersuchungen und interdisziplinärer Raumtheorien, in ihrem Buch *Raum-soziologie*, eine neue Soziologie des Raums entworfen. Sie erklärt darin die unterschiedlichen Denkweisen und Vorstellungen über den Raum, von Aristoteles bis Einstein, die uns bis heute prägen. Löw ist gegen eine Trennung eines sozialen und materiellen Raums: „Analytisch gehe ich daher von einem sozialen Raum aus, der gekennzeichnet ist durch materielle und symbolische Komponenten.“⁷³ Sie unterscheidet zwischen „Raumvorstellung“, „Raumbild“ und „Raumbegriff“. Löw geht in ihren Überlegungen über den Raum von einem Dualismus (Giddenssche Theorie) aus. Sie konzentriert sich überwiegend auf Theorien von Pierre Bourdieu, der den „Körper als Mittler zwischen Struktur und Handeln“⁷⁴ betont. Einer der gravierendsten Kontroverse stellt die Unterscheidbarkeit zwischen

71 Ebd., S. 15.

72 Austeda, Franz, „Raum“, *Lexikon der Philosophie*, Hg. Franz Austeda, Wien: Hollinek 1989, S. 302.

73 Löw, Martina, *Raumsoziologie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2009, S. 15.

74 Ebd.

„absolutistischen“ und „relativistischen“ Traditionen dar. Diese Theorien setzen sich damit auseinander, wie Materie und Raum im Verhältnis zueinander stehen. Löw fasst zusammen, dass die Absolutisten von einem Dualismus ausgehen, „... es existieren ihnen zufolge Raum *und* Körper“⁷⁵, die Relativisten sind in der Annahme, dass „... Raum sich aus der Struktur der relativen Lagen der Körper ergibt.“⁷⁶ Löw zeigt, dass ziemlich alle soziologischen Arbeiten über den Raum, auf diesen beiden Traditionen basieren und begründet dies folgend: Bei der absolutistischen Raumvorstellung wird der „Raum als Behälter von Dingen und Menschen“⁷⁷ gedacht. Die absolutistischen Denker stellen sich Raum statisch und immer gleich in der euklidischen Geometrie vor, also homogen unabhängig in welchem System er existiert. Raum wird bei ihnen nicht durch menschliches Handeln erzeugt. Während bei den relativistischen Denker, Raum erst durch Handeln produziert wird. Löw appelliert, in den Diskussionen über Raum sollen Erkenntnisse aus der Philosophie und Physik miteinbezogen werden, denn „... ein soziologischer Raumbegriff kann nicht außerhalb philosophisch/physikalischer Denktraditionen entwickelt werden.“⁷⁸ Nach Michel Foucault verdrängte die Physik den Raum aus der Philosophie, mit Albert Einstein und seiner Relativitätstheorie, ist der Raum wieder in der Philosophie angekommen. Aus solchen Entwicklungen wird ersichtlich, dass bei einer soziologischen Auseinandersetzung mit dem Raum, physikalische Erkenntnisse enorm wichtig sind. Newtons Theorien bestehen teils aus metaphysischen Überlegungen und Einstein hat seine empirischen Erkenntnisse über den Raum bewusst so formuliert, dass sie auch philosophisch verstanden werden.⁷⁹ Gottfried Wilhelm Leibnitz schreibt von einer „Räumlichkeit der Körper“⁸⁰, er denkt nicht in einem Koordinatensystem, denn für ihn ist Raum „... der Inbegriff möglicher Lagebedingungen“⁸¹. Für Immanuel Kant ist Raum etwas, „... das Menschen durch ihre Vorstellungen schaffen. Das sinnlich Wahrgenommene wird zur Anschauung, indem es im Bewußtsein in eine Ordnung oder in eine Form gebracht wird, der man den Namen Raum gibt.“⁸²

Martina Löw resümiert: „Die Entstehung des Raums ist ein soziales Phänomen und damit nur aus den gesellschaftlichen Entwicklungen heraus, das heißt auch als prozeßhaftes Phänomen, zu begreifen.“⁸³ Nach Löw wird Raum konstituiert „... von sozialen Gütern, anderen Menschen und

75 Ebd., S. 17.

76 Ebd.

77 Ebd., S. 264.

78 Ebd., S. 20.

79 Ebd., S. 22.

80 Vgl. Ebd., S. 27.

81 Löw, *Raumsoziologie*, S. 27.

82 Ebd.

83 Ebd., S. 263.

Orten in Vorstellungen, durch Wahrnehmungen und Erinnerungen, aber auch im Spacing durch Platzierung [...]“⁸⁴. Die Konstruktion von Raum erleben wir tagtäglich, durch antrainierte Automatismen in der Gesellschaft. Durch Handeln werden räumliche Strukturen erschaffen, für Löw sind sie „... eine Variante gesellschaftlicher Strukturen.“⁸⁵ Mit ihrer These gelingt es Löw eine Abgrenzung einer absolutistischen oder relativistischen Raumvorstellung zu vollziehen. Sie formuliert es folgend:

„Meine These ist, daß nur wenn nicht länger zwei verschiedene Realitäten – auf der einen Seite der Raum, auf der anderen die sozialen Güter, Menschen und ihr Handeln – unterstellt werden, sondern statt dessen Raum aus der Struktur der Menschen und sozialen Güter heraus abgeleitet wird, nur dann können die Veränderungen der Raumphänomene erfaßt werden.“⁸⁶

Pierre Bourdieu hat das Konzept des Sozialen Raums entwickelt, es ermöglicht eine empirische Analyse sozialer Strukturen in der Gesellschaft. Bourdieus These ist, dass ein Individuum in seinen Eventualitäten begrenzt ist. In seinen Theorien über den sozialen Raum, bezieht er die subjektive Empirie von Individuen mit ein. Für Bourdieu ist der soziale Raum: „... eine relationale (An)Ordnung von Menschen und Menschengruppen im permanenten Verteilungskampf, das heißt auch in permanenter Bewegung. Ein sozialer Raum ist also ein Raum der Beziehungen.“⁸⁷ Für ihn ist der soziale Raum nur eine Abstraktion, denn mit dem Terminus „... des sozialen Raums ist es nur metaphorisch möglich, die Gesellschaft oder gesellschaftliche Teilbereiche als Raum zu konzeptualisieren.“⁸⁸ Bourdieu stellt dem sozialen Raum den „angeeigneten physischen Raum“⁸⁹ gegenüber. Dieser sogenannte angeeignete physische Raum, entsteht „... nur durch die Anordnung der Güter, Dienstleistungen und der physischen Lokalisierung individueller Akteure und Gruppen.“⁹⁰

Was Klassen anbelangt ist Bourdieu der Meinung, wenn man den sozialen Raum konstruiert, besteht die Möglichkeit, *theoretische Klassen* zu konstruieren. Wenn sie theoretisch konstruiert sind, existieren dann überhaupt reale soziale Klassen? Bourdieu argumentiert: „Nein. Es existieren keine sozialen Klassen [...] Was existiert, ist ein sozialer Raum, ein Raum von Unterschieden, in denen die Klassen gewissermaßen virtuell existieren, unschwellig, nicht als gegebene, sondern

84 Edb.

85 Ebd.

86 Ebd., S. 264.

87 Ebd., S. 181.

88 Löw, *Raumsoziologie*, S. 181.

89 Ebd.

90 Ebd., S. 182.

als *herzustellende*.“⁹¹ Eine Klasse beschreibt daher eine Gruppe Individuen mit den selben Gegebenheiten, wie Herkunft oder Kapital, im sozialen Raum.

Bei den in den Analysen beschriebenen diegetischen Räumen in *Real Humans*, wie beispielsweise der Fabrik oder das Haus der Familie Engman, handelt es sich - nach Bourdieu - um angeeignete physische Räume. Über Objekte und Güter, Bourdieu verwendet den Begriff Habitus, wie Arbeitsmaschinen, Büroräume, die fleißigen Androiden in der Fabrik, oder um es auf den Wohnraum der Familie Engman zu beziehen: Objekte wie Möbeln, Dekor und Interieur; dadurch werden soziale Räume als physische Räume realisiert. Die Ausstattung des Wohnraums der Engmans, wie Dekor und Möbeln sind Praktiken und Güter die Klassenzugehörigkeit zeigen und sich mit einer ähnlichen Klasse verbindet oder abgrenzt. Der soziale Status und die Funktion der Subjekte in der Gesellschaft, wird in diesen Räumen symbolisiert und für die Zuschauer verbildlicht. Die Familie Engman symbolisiert die Mittelklasse, bei Bourdieu präziser ein neues Kleinbürgertum. Roger der Vorarbeiter in der Fabrik, lässt sich hingegen eher in der unteren Klasse einordnen. Roger befindet sich zwar im selben Raum (Ort) wie die Familie Engman, er gehört daher einer ähnlichen *theoretischen Klasse* an, jedoch ist sein physischer Raum nicht bürgerlich, sondern eher bescheiden ausgestattet. Sein sozialer Raum lässt daher auf eine niedrigere soziale Klasse schließen.

Weiters hat Bourdieu ein Habitus-Konzept entworfen, darin beschreibt er wie „... der soziale Raum seinen Niederschlag im angeeigneten physischen Raum findet.“⁹² Als Beispiel, die Eltern der Familie Engman haben nach ihrem Kapital, Einkommen und Vorlieben, ein Haus in einem bestimmten Stadtteil und sozialem Milieu ausgesucht, durch dieses Verhalten werden soziale Prozesse in Gang gesetzt und Strukturen erschaffen und zugleich erhalten. In den physischen „wirklichen“ Räumen der Familie sind daher die sozialen Räume die Klassenzugehörigkeit, Bildungsstand oder kulturelle Geschmäcker verdeutlichen, ersichtlich. Physische Räume geben uns Auskunft über den Status den Personen im sozialen Raum haben. Nach Bourdieu handeln die Menschen entsprechend des Habitus und der Strukturen in denen sie leben. Bourdieus Argumentation ist: „... daß in der bewußten und absichtsvollen Auseinandersetzung mit den durch den Habitus vorstrukturierten Geschmacks- und Werturteilen eine Veränderung der Handlungen und Wahrnehmungen möglich sei.“⁹³

91 Dünne/Günzel, „Raumtheorie“, S. 365.

92 Löw, *Raumsoziologie*, S. 182.

93 Ebd., S. 187.

Bourdieu schreibt in seinem Essay *Sozialer Raum, symbolischer Raum*, dass unterschiedliche soziale Gruppen in einem sozialen Raum eine bestimmte Position einnehmen: „Zu jedem Zeitpunkt jeder Gesellschaft hat man es also mit einem Ensemble von sozialen Positionen zu tun, das über eine Relation, eine Homologie, mit einem selber wiederum relational bestimmten Ensemble von Tätigkeiten (Golf oder Klavierspielen) oder Güter (Zweitwohnsitz oder Werk eines berühmten Malers) verbunden ist.“⁹⁴ Bourdieus These ist, dass ein Individuum in seinen Möglichkeiten begrenzt ist. In seinen Theorien über den sozialen Raum bezieht er die subjektive Empirie von Individuen mit ein.

5 Der filmische Raum

5.1 Rahmen und Kadrierung

Peter Greenaway hat sich in seinen Filmen mit Kunsttheorie, -geschichte und der Architektur beschäftigt, das wohl bekannteste Beispiel wäre *The Draughtsman's Contract* (1981). In einem Interview sagt er über das Kino: „Es hat die Bestimmung seiner eigenen Identität noch gar nicht vollzogen, das Gespür für seine Autonomie noch nicht mal entwickelt und ist gewissermaßen ein äußerst hybrider Bastard unter den Künsten.“⁹⁵ *The Draughtsman's Contract* ist daher von besonderer Bedeutung, weil er in den Augen vieler Kritiker ein experimenteller aber auch narrativer Film ist. In Greenaways Bildkonstruktion lässt sich der Einfluss der experimentellen Malerei erkennen. Wichtig ist ihm auf die „Künstlichkeit des Rahmens“⁹⁶ als Disziplin aufmerksam zu machen. Für ihn ist der Rahmen „... ein fester Bestandteil des Kinos und des Fernsehens [...] gleichfalls der Malerei und [...] der dramatischen Künste, die stets durch einen Rahmen gesehen werden.“⁹⁷ Greenaways hält ein Kino ohne Kadrierung in der Zukunft für möglich. Über *The Draughtsman's Contract* sagte er:

„Er geht von einer in den 60er Jahren an Kunsthochschulen verbreiteten Praxis aus, [...] wo man dazu angehalten wurde, das zu zeichnen, was man sehe und nicht das, was man wisse. Wenn Sie nun dieses kleine Axiom aus dem Diskurs der Kunsthochschule herausnehmen und auf Ästhetik im allgemeinen beziehen, dann werden Sie sehen, daß alle möglichen spannenden Implikationen darin enthalten sind.

Mein Kino hat sich vermutlich schon immer entlang solcher Linien entwickelt.“⁹⁸

94 Dünne/Günzel, „Raumtheorie“, S. 356.

95 Ken, Adam, *Der schöne Schein der Künstlichkeit*, Hg. Andreas Rost, Frankfurt am Main: Verlag der Autoren 1995, S. 73.

96 Ebd., S. 76.

97 Ebd., S. 77.

98 Ebd., S. 79.

André Bazin der neben Roger Leenhardt, Alexander Astruc der Pariser *Nouvelle Critique* angehörte, sieht in Orson Wells *Citizen Kane* einen Höhepunkt in der Darstellung des filmischen Raums. Er sieht in einigen Szenen alle wichtigen dramaturgischen Elemente, wie Objekte, Requisiten, Möbeln und Figuren, so gut in einem Rahmen dargestellt, dass ein Schnitt und Montage nicht notwendig ist. „Die Einstellung respektiere die grundlegende Eigenart des Films – nämlich eine photographische Aufzeichnung eines räumlich und zeitlich ungebrochenen Kontinuums zu sein, und zwar in seinem ungebrochenen und integralen Dasein.“⁹⁹ Für Bazin zeichne „... der Film die wahrnehmbare Welt im Sinne ihres phänomenologischen Daseins vollständig auf [...]“¹⁰⁰, mehr als andere Künste. Wobei der photographische Realismus, wie ihn Bazin in *Citizen Kane* sah, fragwürdig ist, weil die räumliche Tiefe nur durch künstliche Maßnahmen der aufwendigen Studiosysteme Hollywoods möglich waren.¹⁰¹

5.2 Mensch und Apparatur: Eine Theorie des Zuschauens (nach Thomas Lehmann)

Um mit den Worten Thomas Lehmann zu sprechen: „Im neunzehnten und zwanzigsten Jahrhundert kommunizieren die Menschen in der europäischen Kultur immer offensichtlicher über und mit Apparaturen.“¹⁰² In Lehmanns Überlegungen zur Historisierung des Zuschauens, beschreibt er die Annäherung von Menschen und Apparatur diese in einer Theorie des Zuschauens mündet.¹⁰³ Maschinen führen Befehle des Menschen aus, das kann nur über eine Art der Kommunikation geschehen, man kommt also nicht daran vorbei um mit der Maschine in Verbindung zu treten oder sich ihr anzupassen und abzustimmen. Von Maschinen ist immer schon eine Faszination ausgegangen, man denke an die Automaten im 17. Jahrhundert. Durch das bauen von Maschinen versuchte der Mensch sein Innenleben zu ergründen, rein nach dem Motto: Wenn wir in das Innere einer Maschine schauen, erkennen wir uns selbst. Besonders zu erwähnen wäre La Mettries Werk *Der Mensch als Maschine*, worin er den menschlichen Körper mit dem Aufbau einer Maschine verglich. Sigmund Freud hat die menschliche Psyche mit der Metapher des Apparats in Verbindung gebracht, er entwickelt und bezeichnet in seiner Theorie für das Unbewusste: „... die Topographie der Seele als Apparatur.“¹⁰⁴ Er schreibt in seinen metapsychologischen Schriften folgendes darüber: „Wir stellen uns also den seelischen Apparat vor als ein zusammengesetztes Instrument, dessen

99 Ebd., S. 120.

100 Ebd., S. 120.

101 Vgl. Ebd., S. 120.

102 Lehmann, Thomas, *Augen zeugen. Zur Artikulation von Blickbezügen in der Fiktion*, Tübingen: Francke 2003, S. 35.

103 Vgl. Ebd., S. 35.

104 Lehmann, *Augen zeugen*, S. 36.

Bestandteile wie Instanzen oder der Anschaulichkeit zuliebe Systeme heissen[sic] wollen.“¹⁰⁵ Was bedeutet diese Annahme nun für die Filmtheorie?

Die frühe theoretische Auseinandersetzung mit dem Kino, beschäftigte sich überwiegend mit den Fragen „... ob das Filmische realistisch oder formalistisch zu definieren sei, oder wie sich das Filmische strukturalistisch als Sprache beschreiben liesse [...]“¹⁰⁶. Mit den psychoanalytischen Ansätzen kam es zu einem Richtungswechsel in der Filmtheorie. Christian Metz und Jean-Louis Baudry ließen Freuds Theorien aus der Psychoanalyse und Lacans Theorien über die Optik und des Imaginären mit einfließen und verstehen das Kino als ein System:

„... dessen Anlage auf die Topographie der Psyche zurück greift, um Zuschauer und Zuschauerin auf bestimmte Subjektpositionen festzuschreiben. Der kinematographische Apparat spiegelt den seelischen Apparat, der Zuschauer und die Zuschauerin identifizieren sich mit der Instanz, die das Spektakel sichtbar macht, und so bildet das Kino weniger eine äussere Realität nach als die Struktur des Selbst ab.“¹⁰⁷

Aus diesen Diskursen entstanden die Apparatustheorien, diese sich mit den Prozessen beim Zuschauen im Kino beschäftigen. Modelle aus diesen Theorien waren jedoch häufig allgemein um exakte Prozesse der Filmrezeption des Einzelnen zu untersuchen. In der Fachwelt sind die Apparatustheorien daher bis heute umstritten. Aus dieser Kritik heraus entwickelten sich später Theorien „... die das Zuschauen weniger als Reaktion auf die Positionszuweisung eines Apparats denn als aktive Handlung beschrieben. Am deutlichsten greift die kognitivistische Ausrichtung der Filmtheorie diese Vorstellung auf.“¹⁰⁸ Baudry befasst sich intensiv mit den Apparatustheorien, er stellt fest: „Der kinematographische Apparat bietet dem Auge die Möglichkeit, von den Fesseln des Körpers unbehindert in eine sichtbare Welt der ständigen Verschiebung und Bewegung einzutauchen. Nach Baudry wird diese Welt nicht *durch* das Auge geschaffen, sondern *für* es.“¹⁰⁹ Das Bild im Kino oder im Fernsehen spielt also den Zusehern eine vereinheitlichte Welt vor.

5.3 Raumwahrnehmung im Filmraum

Hugo Münsterberg mokiert: „Das Lichtspiel besteht, im Gegensatz zu den plastischen

105 Freud, Sigmund, *Studienausgabe, Band II: Die Traumdeutung*, Hg. Alexander Mitscherlich, Angela Richards, James Strachey, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 1982, S. 513.

106 Lehmann, *Augen zeugen*, S. 36.

107 Ebd.

108 Ebd., S. 37.

109 Ebd., S. 38.

Gegenständen der uns umgebenden realen Welt, aus einer Folge flacher Bilder.“¹¹⁰ Doch ist diese Behauptung legitim? Haben wir es im Kino oder Fernsehen tatsächlich mit flachen Bildern zu tun? Die dreidimensionale Darstellung des Raumes im Film auf eine zweidimensionale Fläche - wie auf der Leinwand oder im Fernsehen - basieren auf Prinzipien der alltäglichen menschlichen Raumwahrnehmung. Im *Lexikon der Filmbegriffe* vom Institut für Neuere Deutsche Literatur und Medien in Kiel, wird der Filmraum und -wahrnehmung folgend definiert:

„Zum einen adaptiert der Film Raum-Merkmale, die auch in alltäglicher, nichtmedialisierter Wahrnehmung eine Rolle spielen (wie die Überdeckung von Objekten) und die an Objektwissen gebunden sind (wie das über die relative Größe von Objekten) oder auch an ein allgemeineres Wissen über die Wahrnehmungswelt (wie über die Tatsache, dass größere Entfernung zu Unschärfen der Kontur führt, was ursächlich mit den Staubanteilen in der Luft zusammenhängt); zum anderen kalkuliert die Liste mit einem Kamerawissen, das es gestattet, das Anschauungs-Bild rückzuübersetzen in einen vorfilmischen Raum (aus dem z.B. die relative Brennweite des Objektivs „herausgerechnet“ ist und in der die Kamerabewegung auf einen unterstellten vorfilmischen Raum hin abgebildet wird).“¹¹¹

Das Wissen der Raumwahrnehmung im Alltag, wie Objektgrößen oder die Unterscheidung der Größenverhältnisse von Objekten, ist für ein Verstehen und Wahrnehmen der Raumverhältnisse von elementarer Bedeutung. „Die Schärfe der verschiedenen Bildebenen und Unterschiede in der Oberflächentextur von Objekten sowie die Farbsättigung enthalten Hinweise auf die Raumlage, [...] weil er [der Zuschauer] ein Wissen über den Einfluss von Brennweiten und Blendenöffnungen auf die relative Tiefenzeichnung von Bildern hat.“¹¹²

5.4 Figürliche Darstellbarkeit

Gertrud Koch präzisiert den Diskurs mit der „figürlichen Darstellbarkeit“ wenn sie die Frage stellt: „Wie lassen sich dreidimensionale Objekte der zweidimensionalen Fläche abbilden, kurz: wie läßt sich die Dimension des Raumes flächig zur Geltung bringen?“¹¹³. Koch antwortet darauf mit zwei Richtungen: die formalistische und die expressive. „Die formalistische ist der Pfad durch die Kunstgeschichte, die Landkarte der Möglichkeiten und Konstruktionen. Die expressive ist der abgeschrittene Pfad selbst, die Reise in die Räumlichkeit der Fläche, ihre Neuerfindung.“¹¹⁴

110 Münsterberg, Hugo, *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie (1916) und andere Schriften zum Kino*, Wien: Synema 1996, S. 41

111 Hartmann, Britta, Wulff, Hans J., "Filmraum: Raumwahrnehmung", *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=171>, 27.04.2014.

112 Ebd.

113 Koch, Gertrud, *Wahrnehmung, Blick, Perspektive. Kunst und Psychoanalyse*, Münster: Lit Verlag 1998, S. 12.

114 Ebd., S. 12.

Koch schreibt über die Einstellung folgendes:

„Die Einstellung umfaßt also bereits jede Menge intentionaler Handlungen, die darauf ausgerichtet sind, aus der Technizität der Aufnahmeapparatur und der Physikalität der Objektwelt ein drittes, das filmische Bild zu konstruieren. [...] Eine Einstellung setzt eine Bezugnahme auf Objektwelten voraus, eine Welt aus Willen und Vorstellung. [...]“¹¹⁵

Koch will damit verdeutlichen, dass bewegte Bilder im Kino oder Fernsehen - mögen sie auch noch so spontan oder willkürlich erscheinen - immer durch ein komplexes Konstrukt mit enormen technischem Aufwand erschaffen wurden, und letztendlich einen Ausschnitt aus der Objektwelt zeigen. Die Bilder im Medium Film stehen also in direkter Kohärenz mit unserer täglichen ästhetischen Wahrnehmung des Raumes und lassen sich erst durch diese semantisch aufgeladene Bezugnahme beim Betrachten eines Films konstruieren.

Es stellen sich in der Filmtheorie weitere Fragen, beispielsweise, wie nützen Figuren den Filmraum? Oder erschaffen sie erst durch ihr Schauspiel den Filmraum? David Bordwell hat sich mit dieser Problematik in *Visual Style in Cinema* auseinander gesetzt und schreibt: „Wenn man für das Kino inszeniert, und das gilt auch heute noch in vollem Umfang, jongliert man mit einem sehr schmalen keilförmigen Raumausschnitt vor der Kamera.“¹¹⁶ Es ist ein Faktum, dass das Kameraobjekt ein schmales Gesichtsfeld aufweist, jedoch kommt die weite Tiefe hinzu. Bordwell beschreibt den beispielbaren Raum als einen Pyramidenstumpf, da das Kameraauge Objekte nur bis zu einer bestimmten Distanz scharf erfassen kann. Die Schauspieler müssen daher eine bestimmte Distanz zur Kamera einhalten, sonst wird das Bild unscharf.¹¹⁷ Wie bereits erwähnt bekommt durch diesen technischen Umstand die Tiefe eine besondere Bedeutung und lässt neue Gestaltungsmöglichkeiten entstehen. Der Blick in die Tiefe „... gestattet vor allem einen hierarchischen Aufbau der Informationen [...]“¹¹⁸ argumentiert Bordwell. Ereignisse werden daher aus der Tiefe hinaus in den Bildvordergrund gezeigt. „Also, es erzählt im Kino einzig das Auge der Kamera, und der Blick in die Tiefe, den es bietet, erlaubt beim Anordnen der Figuren große Präzision.“¹¹⁹

115 Koch, Getrud, *Die Einstellung ist die Einstellung*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1992, S.11.

116 Bordwell, David, *Visual style in cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte*, Frankfurt am Main: Verlag der Autoren 2003, S. 42.

117 Vgl. Bordwell, *Visual style in cinema*, S. 42.

118 Ebd.

119 Ebd., S. 43.

5.5 Hartmut Winklers Raummechanismen

„Der Film präsentiert dem Betrachter einen Technik-freien Bildraum „reiner“ Gegenständlichkeit [...]“¹²⁰

Bei Hartmut Winkler Aussage stellt sich sofort die Frage, wie erzeugt das Filmbild diese Illusion von Gegenständlichkeit und Räumlichkeit? Winkler beschreibt in *Der filmische Raum und der Zuseher* vier Raummechanismen des Films, auf diese ich eingehen möchte.

Im Kino oder im Fernsehen ist das Bild - physikalisch betrachtet - flach „... und die Kamera ist eine Maschine, die räumliche Ereignisse in zweidimensional-flächige Bilder umarbeitet. Denn empfindet man Filmbilder als zumindest ebenso räumlich wie die Realwahrnehmung.“¹²¹ Das liegt zum einen an der Konstruktion der Kamera, die als Weiterentwicklung der *Camera Obscura* gilt und das menschliche Auge imitiert.¹²² Filmbilder sind exakt geographisch determiniert und zeigen den Zuschauern zentralperspektivische Abbildungen, dadurch können sich die Zuseher in Filmräumen orientieren. „Es ist ein regelhafter und homogener Bildraum, den die Zentralperspektive konstituiert.“¹²³ Durch diese Konstruktion und Ordnung wird beim Betrachten der Filmbilder ein Realismus erzeugt. Weitere Komponenten kommen hinzu die die Filmbilder realistisch erscheinen lässt: Die Schärfe wie in der Photographie, um Teile des Raums hervor zu heben, das Licht und Farben, die Körpern im Raum eine Plastizität verschaffen, die Architektur, die Räume konstruiert und begrenzt, die Objekte, die Filmbilder eine Gegenständlichkeit verleiht und ein Mittel von enormer Bedeutung, die Bewegung.¹²⁴ Die Bewegung der Kamera ermöglicht ein Eintauchen in den Filmraum. Winkler hält fest: „Bewegt sich die Kamera in die Tiefe des Raumes hinein, so ergibt sich ein räumlicher Effekt, der mit dem Blick durch die Windschutzscheibe eines Autos vergleichbar ist.“¹²⁵ Der Bildraum wird in der Kunsttheorie durch die zentralperspektivische Raumprojektion mit einem Problem konfrontiert, und zwar wird davon ausgegangen, dass „... ein Superioritätsverhältnis zwischen dem Subjekt und der Sphäre der Objekte [...]“¹²⁶ entsteht. Denn der Film ermöglicht den Zuschauern einen Blick, der die Zuseher über den Dingen stehen lässt. Jedoch erschaffen sie diesen Blick nicht eigenmächtig, sondern die Kamera entwirft ihn. Thomas Lehmann bezieht sich darauf folgend: „Die Einstellungen werden offensichtlich auf das sie

120 Winkler, Hartmut, *Der filmische Raum und der Zuschauer. "Apparatus" - Semantik - "Ideology"*, <http://homepages.uni-paderborn.de/winkler/filmr-ge.pdf> 2014, 14.12.2014, Heidelberg: Winter Universitätsverlag 1992, S. 178.

121 Winkler, Hartmut, „Raum“, *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner. Stuttgart: Reclam 2007, S. 566.

122 Vgl. Ebd.

123 Ebd.

124 Vgl. Ebd.

125 Ebd., S. 567.

126 Ebd.

betrachtende Auge hin entworfen und weisen ihm einen bestimmten Platz zu.“¹²⁷ Winkler weist darauf hin: „... dies erinnerte an die philosophische Subjekt-Problematik, die ebenfalls das empirische Subjekt durch ein abstrahiert-transzendentes ersetzt.“¹²⁸ Die philosophischen Theorien des Bewusstseins, sind in der Annahme, dass es „... eine gültige Erkenntnis voraussetzt, [um] die Kluft zwischen Subjekt und Objekt überwinden zu können.“¹²⁹ Für Descartes ist die Subjekt-Objekt-Problematik ein „Auseinander von selbstgewissem ego (*res cogitans*) und materieller Außenwelt (*res extensa*). Das Subjekt könne nur über seine eigene Existenz Gewißheit erlangen, wahre Erkenntnis der Außenwelt garantiere hingegen ein wahrhafter Gott.“¹³⁰ Wie bereits erwähnt hat Winkler bei dieser Problematik auf ein transzendentes Subjekt hingewiesen, dieser Terminus verweist auf Kants Transzendentalphilosophie. Kant sieht in den Naturwissenschaften das Paradigma für die Erkenntnis, er muss „... einer hinter der subjektiv konstituierten Erscheinungswelt liegende, unerkennbare Welt-an-sich annehmen, um objektive Erfahrung und gültige Erkenntnis denken zu können.“¹³¹ Den Begriff Transzendental hat Kant mit seiner Transzendentalphilosophie geprägt. Es handelt sich dabei „...um eine erkenntnistheoretische Konzeption, als die Philosophie hier über das Sein nicht im Sinne von etwas „Für-sich-Bestehendem“ aufklärt, sondern es als „Gegenständlichkeit in einer Erfahrungswelt“ auffasst.“¹³² Erfahrungsgegenstände konstituieren sich also aus der Erkenntnis des Subjekts. Kant plädiert mit seiner kopernikanischen Wende für eine „Umänderung der Denkungsart“¹³³:

„... nach welcher an den Gegenständen nunmehr nur dasjenige allgemein gültig (objektiv) erkannt wird, was der erkennende Verstand *a priori* (vor der Erfahrung) in sie hineingelegt hat. Diese Reflexion auf die subjektiven Möglichkeitsbedingungen von Gegenstandserkenntnis nennt Kant transzendental.“¹³⁴

Peirce löste später mit seinem sinnkritischen Realismus das Subjekt-Objekt-Problem auf „... in dem er die Vorstellung einer vermeintlich unerkennbaren Welt-an-sich in die regulative Idee eines für die unbegrenzte Forschergemeinschaft auf lange Sicht Erkennbaren transformiert.“¹³⁵

127 Lehmann, *Augen zeugen*, S. 61.

128 Ebd.

129 Precht/Burkard, „Metzler Philosophie Lexikon“, S. 500.

130 Ebd.

131 Ebd.

132 Zwenger, Thomas, "Transzendentalphilosophie", *Handwörterbuch Philosophie*, Hg. Wulff D. Rehfus,

[http://www.philosophie-woerterbuch.de/online-woerterbuch/?tx_gbwbpphilosophie_main\[action\]=show&tx_gbwbpphilosophie_main\[controller\]=Lexicon&tx_gbwbpphilosophie_main\[entry\]=900&cHash=9b5e3636d1642f60c56c8cfc26c07494](http://www.philosophie-woerterbuch.de/online-woerterbuch/?tx_gbwbpphilosophie_main[action]=show&tx_gbwbpphilosophie_main[controller]=Lexicon&tx_gbwbpphilosophie_main[entry]=900&cHash=9b5e3636d1642f60c56c8cfc26c07494), 9.5.2014.

tx_gbwbpphilosophie_main[action]=show&tx_gbwbpphilosophie_main[controller]=Lexicon&tx_gbwbpphilosophie_main[entry]=900&cHash=9b5e3636d1642f60c56c8cfc26c07494, 9.5.2014.

133 Ebd.

134 Ebd.

135 Precht/Burkard, „Metzler Philosophie Lexikon“, S. 500.

Wie nun lässt sich eine Objektisierung in unserer Erfahrungswelt erklären? Der Londoner Psychoanalytiker Christopher Bollas schreibt in seinem Essay mit dem Titel „The Aesthetic Moment and the Search for Transformation“ von einer Symbiose zwischen der Entstehung des eigenen Ich, der Subjekt-Objekt-Beziehungen und ästhetischer Erfahrungen. Er definiert den „ästhetischen Moment“ - also beispielsweise wenn wir ein Kunstwerk betrachten - als eine Wiederentdeckung der „mütterlichen Ästhetik“¹³⁶. Das Kind bei der Mutter macht sozusagen erste körperliche sensationelle Erfahrungen, die sich in ein „existentielles Gedächtnis“ einprägen. Bollas Termini bieten sich besonders gut an um auf das Medium Film angewendet zu werden. „Im „ästhetischen Moment“ wird das „existentielle Gedächtnis“ teilweise wieder durchgespielt und schafft dadurch eine spezifische Faszination, die sich durch das gleichzeitige Auftreten von Gefühlen des Unheimlichen und des Vertrauten charakterisieren ließe.“¹³⁷ Das gilt ebenfalls für die Rezeption eines Films, denn die Figuren und Objekte auf der Leinwand können den Betrachter in den Bann ziehen, eine ästhetische Faszination auslösen, diese sich nicht einfach erklären lässt.

Bollas argumentiert:

„[...] der Sehnsucht nach einem Veränderungsobjekt, das den Zugang zum „existentiellen Gedächtnis“ der prälinguistischen Welt der eigenen Existenz öffnen könnte. Die Sehnsucht, das eigene Selbst durch ein solches Objekt zu transformieren, etwas Neues immer wieder als neu erfahren zu wollen, könnte man die Paradoxie einer solchen Ästhetik nennen.“¹³⁸

Und genau das geschieht beim Betrachten eines Films. Durch die Figuren und ihre Handlungsmomente innerhalb der Diegese, haben die Zuschauer die Möglichkeit sich mit der Figur zu identifizieren und in ein neues Selbst zu transformieren. Das Veränderungsobjekt sind nun die Schauspieler, die eine Figur im filmischen Raum verkörpern. Diese Transformation oder Symbiose erfährt der Zuschauer immer wieder aufs Neue. Die Sehnsucht etwas neues immer wieder neu zu erfahren - wie es Bollas beschrieben hat - kann somit mit dem Kino oder Fernsehen unersättlich befriedigt werden.

Was bedeuten aber die philosophischen Überlegungen der Transzendenz oder Metaphysik für die Filmtheorie und der Raumwahrnehmung? Jörg Dünne, Sabine Friedrich und Kirsten Kramer schreiben in „Theatralität und Räumlichkeit: Raumordnungen und Raumpraktiken im theatralen Mediendispositiv“, medienwissenschaftliche und kulturwissenschaftliche Ansätze über Räume

136 Koch, Gertrud, *Auge und Affekt. Wahrnehmung und Interaktion*, Hg. Gertrud Koch, Frankfurt am Main: Fischer 1995, S. 286.

137 Ebd.

138 Ebd., S. 287.

(*spatial* bzw. *topographical turn*) und nehmen an: „... dass Räume nicht unveränderlich vorhandene physische Bedingungen menschlicher Erfahrung oder Wahrnehmung darstellen, sondern kulturell konstituiert und historisch wandelbar sind.“¹³⁹ Diese Annahme eröffnet neue Fragestellungen in den Raumtheorien. Neben einer semantischen Untersuchung von Räumen in der Kultursemiotik, werden auch auf „... die sich verändernden historischen und kulturellen Bedingungen der Raumkonstitution und -organisation“¹⁴⁰ hingewiesen. Roger Lüdeke fasst diese Annahme folgend zusammen: „Infolgedessen ist die menschliche Subjektkonstitution von vornherein durch supplementäre Strukturen einer imaginären Bedürfnisbefriedigung bestimmt, die in kulturell sanktionierten Kommunikationsformen symbolisch ausagiert werden.“¹⁴¹ Hartmut Winklers bringt es auf den Punkt, wenn er auf das Medium Film fokussiert schreibt: „Bevor die Kinomaschine also Realität simuliert, simuliert sie das Subjekt, das Lacan seinerseits einen „apparat“ nannte.“¹⁴²

Susanne Marten beschreibt die Prozesse der Darstellung des filmischen Raums folgend:

„Die Darstellung von Raum im Film erfolgt jedoch nicht nur über einzelne Filmbilder. Ton und Bild, Einstellung und Bewegung, Kadrierung, Kameraperspektive und Montage auf der Produktionsseite, Distanz und Empathie, Analyse und freie Assoziation, Sinnerzeugung und Sinnüberprüfung auf der Rezeptionsseite sind dafür ebenfalls konstitutiv.“¹⁴³

Marten weist also darauf hin, dass Filmtechnische Mittel wie: Einstellung, Kadrierung oder Montage, nicht alleine den filmischen Raum erzeugen, sondern auch die subjektive Wahrnehmung durch die Sinne verantwortlich sind, diese Räume als filmische Räume zu erzeugen. Die Raumerfahrung im Film ist daher auch immer eine ästhetische Erfahrung. Die Schwierigkeit besteht aber darin, diese Räumlichkeiten zu fassen und zu untersuchen, da sie nur auf der Leinwand oder im Fernsehgerät existieren.

5.6 Eric Rohmers Ästhetik des filmischen Raums

Eric Rohmer untersuchte die ästhetischen Erfahrungen im filmischen Raum. Er definiert in seinem Werk über „Murnaus Faustfilm“ den Terminus Raum im Film mit drei Begriffen: „... den Bildraum,

139 Dünne, Jörg, *Theatralität und Räumlichkeit. Raumordnungen und Raumpraktiken im theatralen Mediendispositiv*, Hg. Jörg Dünne, Würzburg: Königshausen & Neumann 2009, S. 9.

140 Ebd.

141 Dünne/Günzel, „Raumtheorie“, S. 463.

142 Winkler, *Der filmische Raum und der Zuschauer*, S.37f

143 Dünne, *Theatralität und Räumlichkeit*, S. 177.

den Architekturraum und den filmischen Raum.¹⁴⁴ Über den Bildraum schreibt Rohmer: „Das auf das Rechteck der Leinwand projizierte Filmbild, wie flüchtig oder beweglich es auch ist, wird als mehr oder weniger getreue, mehr oder weniger schöne Darstellung eines Teils der Außenwelt wahrgenommen und beurteilt.“¹⁴⁵ Den Architekturraum definiert er folgend:

„Diesen - natürlichen oder künstlichen – Teilen von Welt, wie die Projektion auf die Leinwand sie mehr oder weniger getreu darstellt, eignet eine objektive Existenz, die selbst Gegenstand des ästhetischen Urteils sein kann. Mit dieser Realität setzt sich der Film, während er dreht, auseinander, ob er sie nun wiederherstellt oder verrät.“¹⁴⁶

Beim Filmraum haben die Zuschauer „... nicht die Illusion des wirklich gefilmten, sondern die eines virtuellen Raums, den er mit Hilfe der fragmentarischen Einzelteile, die der Film ihm liefert, in seiner Vorstellung zusammensetzt.“¹⁴⁷ Mit diesen drei Termini beschreibt Rohmer die Wahrnehmungsweisen mit denen die Zuschauer den Film begegnen. Außerdem setzen sie sich aus unterschiedlichen Verfahrensebenen und Techniken des Filmemachers – wie der Photographie, der Bauten und der Inszenierung und Montage –, zusammen und ergänzen sich.¹⁴⁸ Was bedeutet das nun für die Arbeit des Regisseurs? Rohmer resümiert: „Bei jedem dieser drei Schritte vergewissert er sich der Mitarbeit von Fachleuten, deren individuelle Fähigkeiten er in Einklang bringen muß, damit sein Werk ein kohärentes Ganzes ergibt.“¹⁴⁹

Um einen Raum im Film zu gliedern und montieren muss nicht nur die Dauer sondern auch der Raum organisiert werden. Die Handlungsorte innerhalb der Narration benötigen eine Verbindung, um für die Zuseher logisch, chronologisch und typologisch nachvollzogen werden zu können. Diese kann durch eine Bewegung der Kamera oder durch die Montage hergestellt werden.¹⁵⁰ Éric Rohmer äußert sich in einem Gespräch über Hitchcock: „Er verkörpert eine jener Ideen, die mir am wichtigsten waren, nämlich daß sich das Kino als Form im Raum organisiert, als Form, die die Verkörperung eines geheimen, verborgenen Grundgedanken ist, welcher das gesamte *Œuvre* bestimmt.“¹⁵¹ Dieser Grundgedanke war nach Rohmer und etlichen *Cashiers du cinéma*-Autoren wie Chabrol die Metaphysik. Filme wie *Rear Window*, *The Man Who Knew Too Much* und *Vertigo* behandeln metaphysische Themen, wie:

144 Ebd., S. 176.

145 Rohmer, Éric, *Murnaus Faustfilm. Analyse und szenisches Protokoll*, München; Wien: Hanser Verlag 1980, S.10.

146 Ebd., S. 10.

147 Ebd., S.10.

148 Vgl. Ebd., S. 10.

149 Ebd.

150 Vgl. Ebd., S. 66.

151 Rohmer, Éric/Claude Chabrol, *Hitchcock*, Berlin: Alexander Verlag 2013, S.242.

„... die Philosophie Platons oder, [...] die Philosophie Kants, wie sie zu Beginn seiner *Kritik der reinen Vernunft* in der transzendentalen Ästhetik zum Ausdruck kommt. Es sind Filme, die auf der formalen Realisierung einer Idee aufgebaut sind und in denen eine Raum-Zeit-Transzendenz sichtbar gemacht wird. Das sind keine unbestimmten, vagen Formen, sondern ganz reale, geometrische: der voyeuristische Blick auf die anderen in *Rear Window*, der metaphysische Suspense in *The Man Who Knows Too Much*, die Ellipse in *Vertigo* [...]“¹⁵²

Hitchcocks Filme beruhen also auf Ideen. Rohmer interpretiert das folgend: „Die Idee hier – und sei es nur die reine Idee des Raums, der Zeit oder der Begierde – geht der Existenz voraus und schafft ihre Grundlage.“¹⁵³

5.7 Der diegetische Raum

Das Filmbild - produziert durch technische Medien wie den Kinematographen - ist zwar auf der Leinwand oder Fernsehgerät physisch flach, jedoch kann damit eine Räumlichkeit erzeugt werden. Günzel beschreibt diesen Umstand als: „... die Medialität des Bildes, da es eine Dimension vermitteln kann, die ihm materiell selbst nicht eigen ist: die Dimension der Körperlichkeit.“¹⁵⁴ Dieser Sachverhalt wurde schon bei den Werken von Leon Battista Alberti theoretisiert, dessen Bilder die Wirklichkeit in solchen Proportionen abbildet, dass sich der Betrachter das Fehlen von Bewegung und Tiefe mental rekonstruieren kann. In den Medientheorien wird hier von der Reduktiongeschichte gesprochen, also Medien mit reduzierten Dimensionen, die trotzdem in der Lage sind weitere Dimensionen wie Räumlichkeit und Bewegung zu zeigen. Daraus entstanden in der Bildtheorie etliche Debatten, wie die der Simulation bei der Abbildung von Wirklichkeit. Jean Baudrillard ist wohl der bekannteste Theoretiker der sich in seinem Werk *Der symbolische Tausch und der Tod* aus dem Jahr 1976 mit der Simulation beschäftigte. Baudrillard spricht von „drei Ordnungen der Simulakren“: „Imitation, Produktion und Simulation; wobei das erste als Zeitalter des Bildes (Renaissance), das zweite als Zeitalter der technischen Reproduktion (Industrialisierung) und das dritte als Zeitalter des Codes – oder nach Flusser: der Komputation – gefasst wird.“¹⁵⁵ Baudrillards These nach weist jede Kultur symbolische Verfahren auf worin Medien vermitteln. Das verweist auf McLuhan, denn für ihn haben Medien immer sich selbst zum Inhalt. Eine Problematik der Medientheorie ist daher die der Repräsentation des Bildes. Günzel fragt diesbezüglich: „...“

152 Ebd., 244.

153 Rohmer., 189.

154 Günzel, Stephan, *Raum. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Hg. von Stephan Günzel. Unter Mitarbeit von Franziska Kümmerling, Stuttgart: Metzler 2010, S. 226.

155 Ebd., S. 226.

inwieweit Bilder die räumliche oder raumzeitliche Wirklichkeit adäquat vermitteln.“¹⁵⁶ Boris Groys sprach sich dafür aus, dass es nicht gerechtfertigt wäre, McLuhans, Baudrillards oder Deleuze These, dass Medium immer sich selbst als Inhalt haben, *per se* auf alle Medien anzuwenden. Günzels Überlegungen auf dieses Problem sind folgende:

„[es darf] nicht davon ausgegangen werden, dass das Medium sich selbst mit abbildet und es daher – wie Baudrillard meint – nur Simulakren geben kann. Die antiplatonische, aber gleichwohl bei Platon verharrende Auffassung ist einem Paradigma verhaftet, das Bilder nicht anders denn als Repräsentationen oder Zeichen der Wirklichkeit denken kann: Sind Bilder aber einmal von dem Anspruch befreit, einen Raum „außerhalb“ ihrer selbst abzubilden, können die Darstellungsmodalitäten selbst analysiert werden.“¹⁵⁷

Bazin war der Meinung, dass Medien vom Anspruch befreit werden sollen, die Wirklichkeit zu duplizieren.

6 Körperinszenierung in Film

Das Kino - das Medium Film - ist in unserer Alltagskultur allgegenwärtig. Thomas Elsaesser weist in *Filmgeschichte und frühes Kino* über die Bedeutsamkeit des Mediums in der Kulturwissenschaft hin, wenn man bedenkt:

„... die Häufigkeit, mit der das Kino mit Kindheit und Jugend assoziiert wird, sobald die Lust und das Vergnügen, die es bereithält, beschrieben werden, und mit Sex, Gewalt und Tod, sobald seine soziale Einflussnahme in den Blick gerät, so wird klar, wie stark das Filmerlebnis in jedem Fall auf Haltungen und körperlich-sinnliche Empfindungen bezogen wird, die am Rande des im traditionellen Sinne Historischen liegen und die dennoch für die Kulturwissenschaftlichen zentralen Anliegen ansprechen und so ihren Platz in der Geschichte der Mentalitäten und menschlichen Bedürfnisse einnehmen.“¹⁵⁸

Es steht außer Frage, dass es sich beim Kino um ein körperliches Medium handelt. Die Schauspieler erschaffen durch ihre Figuren und Bewegungen im Filmraum eine Körperlichkeit, die Zuschauer hingegen erfahren bei der Rezeption eine ästhetische Körperlichkeit. Die Schauspieltheorien - kommend vom Theater (*die Mutter aller darstellenden Künste*) - beschäftigen sich mit den Vorgängen des Schauspielens und damit, wie die Schauspieler eine Figur verkörpern und Ausdruck

156 Ebd., S. 227.

157 Ebd., S. 228.

158 Elsaesser, Thomas, *Filmgeschichte und frühes Kino. Archäologie eines Medienwandels*, München: Edition Text + Kritik 2002, S. 8.

verleihen. Für die Theoriebildungen sind vor allem Artaud, Brecht, Grotowski, Stanislawski und Strasberg zu erwähnen. Knut Hickethier beschreibt das Schauspielen als einen „produzierenden Vorgang“¹⁵⁹:

„Der Schauspieler ist dabei derjenige, der die innere Haltung einer Figur, einen Charakter, eine Emotion körperlich zur Anschauung bringen muß, so daß der Zuschauer das Sprechen des Körpers als ein Sprechen der Seele versteht. Mimische und gestische Artikulation sind unauflöslich mit einer inneren Haltung zu einer 'naturhaft' erscheinenden Einheit zu verknüpfen. Daran schließen Konstruktionen wie die der „Glaubwürdigkeit“ und der „Natürlichkeit“ des Spielens an, die im Mittelpunkt der schauspielertheoretischen Betrachtung stehen.“¹⁶⁰

Bereits Bela Balazs hat in *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films* auf die Wichtigkeit der Darstellung des Schauspielers hingewiesen: „Wir erfahren alles aus dem Gebärdenspiel, das nun keine Begleitung und auch nicht Form und Ausdruck, sondern *einzigster Inhalt* ist.“¹⁶¹ Weiters schreibt er über den Typus und die Physiognomie der Schauspieler: „Schon mit der Auswahl der Schauspieler „dichtet“ der Filmregisseur und gibt seinen Gestalten die entscheidende, die wesentliche Substanz. [...] Der Filmregisseur hat nicht einen „Darsteller“, sondern den Charakter selbst auszusuchen, und der Regisseur ist es, der mit seiner Auswahl die Gestalten schafft.“¹⁶² Nach Balazs Argumentation bestimmt das Aussehen des Schauspielers den Charakter. Er appelliert daher an die Filmemacher bei der Besetzung der Schauspieler für die Figuren:

„Die Anatomie muß einen Spielraum für die Physiognomie übrig lassen, sonst wird die Gestalt im starren Panzer eines einmaligen und unbeweglichen Charakters unfähig, äußere und innere Wandlungen darzustellen. [...] Freilich kann dieses Angefrorensein des Grundcharakters an das Gesicht bei grotesker und komischer Absicht einen ganz besonderen Reiz haben.“¹⁶³

Beim Thema Körperinszenierung war mir der Sammelband *Körperästhetiken* von Dagmar Hoffmann sehr hilfreich, da er etliche Aufsätze zum Thema filmischer Körperinszenierungen enthält. Körperbilder im Film werden von Hoffmann kulturwissenschaftlich nach ihren semantischen Gehalt untersucht. Die Zuschauer reagieren, durch dramaturgische Filmstilmittel, affektiv und emotional auf die Bilder im Film. Bestimmte Film-Genres wie das Melodram, der Horrorfilm - im besonderen das Sub-Genre der *body horror* - und der Pornofilm sind prädestiniert

159 Heller, Heinz-Bernd, *Der Körper im Bild. schauspielern – darstellen – erscheinen*, Marburg: Schüren 1999, S. 11.

160 Ebd., S. 11.

161 Balázs, *Der sichtbare Mensch*, S. 25.

162 Ebd., S. 37.

163 Ebd., S. 38.

für die Darstellung von Körperlichkeit im Film. Linda Williams bezeichnet sie als *body genres*. Der Körper im Film wurde in den letzten Jahren immer häufiger Gegenstand filmwissenschaftlicher Diskurse. Die Körperinszenierungen in Filmen und Fernsehserien und die körperliche, sinnliche Erfahrung der Zuschauer werden daher immer mehr in der Filmtheorie und -wissenschaft diskutiert. Das belegen die Anzahl der Sammelbände und wissenschaftlichen Publikationen über den Körper im Film in den letzten Jahren. Einer der wesentlichen Fragen ist, wie wird der filmische Körper im Film konstruiert?

Dagmar Hoffmann formuliert den Anspruch einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Körper wie folgt: „Anhand der medialen Repräsentation von Körpern lässt sich [...] aufzeigen, wie diese von Kultur zu Kultur und von Generation zu Generation umkodiert, neu bewertet, anders erlebt und gelebt werden.“¹⁶⁴ Aus Hoffmanns Aussagen lässt sich ableiten, dass zum einen durch die Körper im Film eine Diagnose der Gesellschaft durchgeführt wird, da filmtechnische Körper immer zugleich Repräsentation von etwas sind, zum anderen konstruieren Filme oder Serien Körperbilder. Es verwundert daher nicht, dass Körperlichkeit auf der Leinwand unter sehr unterschiedlichen Aspekten in wissenschaftlichen Diskursen, sei es in der Soziologie, Kultur- oder Theater-, Film- und Medienwissenschaft, analysiert und reflektiert wird. Um Körper- und Figureninszenierungen im Film objektiv zu analysieren, sollte der Blick das Kino als reinen „Reproduktionsapparat“, in den Hintergrund rücken und viel mehr die Cinematographie - das Medium Film - als Erfahrungsraum betrachtet werden. Autorinnen und Autoren wie Linda Williams, Gertrud Koch, Hermann Kappelhoff und Thomas Elsaesser haben sich in ihren Arbeiten mit der Thematik auseinandergesetzt, wie Filme die Zuschauer im Kino oder daheim vor dem Fernsehgerät körperlich affizieren. Hendrik Wahl plädiert beispielsweise in seinem Text „Körperbilder und körperlose Bilder“ dafür, Phänomenologie und Semantik gemeinsam und nicht gegensätzlich für eine Analyse zu verstehen. Denn erst das sinnliche Erleben ermöglicht eine semiotische Auseinandersetzung: „Findet keine Interaktion statt, ist es auch unerheblich, ob nun ein Bild etwas denotiert, repräsentiert, auf eine Bedeutung verweist, oder ob es ihm eventuell ähnlich ist.“¹⁶⁵ Das Bestreben der filmwissenschaftlichen Beschäftigung des Körpers und der Figur im Film, sollte daher darin bestehen, Körperempfindungen und Semantik als wechselseitige Symbiose zu sehen und verstehen.

Untersuchungsgegenstand meiner Arbeit sind die Figuren in der Serie *Real Humans – Echte*

164 Hoffmann, Dagmar, „Sinnliche und leibhaftige Begegnungen – Körper(-ästhetiken) in Gesellschaft und Film“, *Körperästhetiken*, Hg. Dagmar Hoffmann, Bielefeld: Transcript Verlag 2010, S. 22.

165 Wahl, Hendrik, „Körperbilder und körperlose Bilder. Eine bildtheoretische Betrachtung und Analyse von *The Blair Witch Project* und *Cloverfield*“, *Körperästhetiken*, Hg. Dagmar Hoffmann, Bielefeld: Transcript Verlag 2010, S., 261.

Menschen, die nicht nur den Kopf und Bauch beanspruchen, sondern die den ganzen Körper des Rezipienten fordern. Die Serie regt nicht nur zum kritischen intellektuellen Denken an, sondern ermöglicht dem Betrachter - nach Eisenstein - Attraktion und physische und ästhetische Erfahrungen. Lars Lundström benützt in *Real Humans* Elemente des Melodrams und Horrorfilms (und des Sub-Genres *Slasherfilms*). Carol J. Clover titulierte die Genres neben dem Porno als *body genres*. Durch die Figuren der Serie erleben die Zuschauer spektakuläre Wirkungen wie: Angst, Abscheu, Erregung, Trauer und Freude. Die Zuseher-Körper - im Kinosaal oder auf der Couch vor dem Fernsehgerät - sind sozusagen gekoppelte Surrogate der Figuren-Körper aus der Serie. Linda Williams beschreibt diesen Zustand als Mimikry-Effekt, der nach Williams bei diesen Genres mit eher niedrigen kulturellen Status besonders intensiv auftritt. Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass der Horror-, der Porno-, der Science-Fiction-Film und das Melodram - nach Williams - Körperkino repräsentiert. Die *body genres* haben eines gemeinsam, sie erzählen von Körpern sehr verkörperlicht und das mithilfe von drastischen und expliziten Bildern. Diese Körper-Bilder auf der Leinwand oder Fernsehfläche, rufen bei den Körpern der Zuseher mimetische Reaktionen hervor.

Der Zeitraum der 1920er bis in die 1960er Jahre war für den Horrorfilm geprägt durch Grenzüberschreitungen des visuell Zumutbaren. Beispielsweise Friedrich Wilhelm Murnaus *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (1922) - mit Max Schreck in der Hauptrolle - hat dieses Genre wie kaum ein anderer Film geprägt. Später entstanden daraus Sub-Genres wie der Splatterfilm. „Horrorfilme waren und sind somit keineswegs ein homogenes Genre; sie verhandeln ganz unterschiedliche Themengebiete, können sozialkritisch, subversiv, satirisch und einfach nur schockierend sein.“¹⁶⁶ Filmemacher hatten deswegen öfters Probleme mit der Zensurbehörde. Der Horrorfilm der Moderne, also der Gegenwart, hat mehr Freiheiten und darf dementsprechend mehr ausprobieren. Der Filmkritiker Lukas Förster schrieb auf *derstandard.at* über die Horrorfilm-Retrospektive im Österreichischen Filmmuseum, dass der moderne Horrorfilm heutzutage eine desillusionierende Wirkung haben kann¹⁶⁷:

„Ein paar Jahre lang kann insbesondere der US-Horrorfilm (fast) mitten im Mainstream die Grundfesten der US-Gesellschaft attackieren: die Familie (*Texas Chainsaw Massacre*), die Religion (*Carrie*), den Kapitalismus (*Dawn of the Dead*). Anschließend wird er von der Industrie gezähmt, in konservative bis offen reaktionäre, frauenfeindlichen Bahnen wie die des formelhaften Slasherfilms gelenkt. [...] [E]ine

166 o.V., „Sind Sie ein Fan des Horrorfilms?“, *derStandard.at*, <http://derstandard.at/2000005332702/Sind-Sie-ein-Fan-des-Horrorfilms>, 12.9.2014.

167 Vgl. Förster, Lukas, „Welt ohne Sicherheiten“, *derStandard.at*, <http://derstandard.at/2000005307783/Welt-ohne-Sicherheiten>, 8.9.2014.

Aus kulturwissenschaftlicher und sozialwissenschaftlicher Sicht, dient der Körper im Film als Projektionsfläche gegen soziale Normen und wird als Instrument eingesetzt um dagegen Widerstand zu leisten. Die Mediensoziologin Dagmar Hoffmann argumentiert in ihrem herausgegebenen Sammelband *Körperästhetiken. Filmische Inszenierungen von Körperlichkeit* (2010): „[...] dass der Körper als Kommunikations- und Projektionsfläche primär ein Phänomen postmoderner Gesellschaften sei, das vor allem über mediale Diskurse am Leben gehalten werde.“¹⁶⁹ Die Zuseher bekommen in *Real Humans* Metamorphosen oder Transformationen zu sehen, wie beispielsweise der Knabe Leo, ein Cyborg der halb Mensch halb Maschine ist. Besonders im *body-horror* wird der Körper bis an seine Grenzen strapaziert, wo der menschliche Körper meist zerstört wird. Als *body-horror*-Regisseur gilt David Cronenberg, der sich als Meister dieses Genres etablierte mit Filmen wie: *The Fly*, *Scanners*, *The Dead Zone*, *The Brood* oder *eXistenZ*. Der deutsche Filmemacher Jan Soldat hat in einem Interview passend dazu gesagt: „Wenn zum Beispiel der Körper verletzt wird, ist das einfach ein krasses Bild - und wenn bei David Cronenberg ein Kopf explodiert, ist das eben auch eine psychologische Metapher. Auf der Ebene muss man das reflektieren - man kann nicht fragen, warum der Kopf explodiert, sondern was bedeutet das.“¹⁷⁰

Neben Serien wie *Real Humans* die sich Stilmittel des Slasher- und Splatter-Films bedienen, sind noch viele andere Beispiele aufzuzählen, wie: *The Walking Dead*, *The Strain* oder *From Dusk Till Dawn*. Sie setzen das *body genre* in modernisierter Variante - für ein Massenpublikum im Fernsehen - fort. Charakteristisch für dieses Genre wäre, dass der Körper das Objekt zur Schau gestellt wird, wodurch ein monströser Diskurs entsteht der an das Jahrmarktkino-Phänomen und damalige „Freakshows“ auf Coney Island erinnern. Robin Hood konstatiert eine karthartische Funktion, wo das Verdrängte - nach Freuds Psychoanalyse - zurückkehrt.

Nach den bereits erwähnten kulturwissenschaftlichen und mediensoziologischen Überlegungen, möchte ich mich im Kapitel sechs und acht mit Figurentheorie und Figurenanalyse beschäftigen. Besonders mit der Darstellung und Bedeutung der Figuren-Körper, wobei nicht auf alle Ansätze eingegangen werden kann, da es den Rahmen der vorliegenden Arbeit weit überschreiten würde. Der Forschungsschwerpunkt liegt im Bereich: Narration, Semiotik und Psychoanalyse der Figuren. Ich werde unterschiedliche Theorien - nach aktuellem Forschungsstand - erörtern, womöglich

168 Ebd.

169 Ritzer, Ivo/Marcus Stiglegger (Hg.), *Film - Körper. Beiträge zu einer somatischen Medientheorie*, Siegen: Universitäts Verlag Siegen 2012, S. 10.

170 o.V., „Sehen: Der Unfertige, Geliebt, Ein Wochenende in Deutschland“, *Volksbühne Berlin*, http://volksbuehne-berlin.de/praxis/sehen_der_unfertige_geliebt_ein_wochenende_in_deutschland__filme_von_jan_soldat, 1.9.2014.

erweitern und zur Diskussion stellen um sie danach auf die Serie anzuwenden.

Die Faszination dieser Genre, liegt mit hoher Wahrscheinlichkeit an der realistischen Darstellung, der Verkörperung des Dargestellten. Die Diegese erscheint so echt, als würde sich das Geschehen in der Realität der Zuschauer abspielen. Diese Begeisterung für das Fiktionale und Fantastische hat mit Schauerromanen im 18. Jahrhundert begonnen. Danach die schwarze romantische Literatur (Edgar Allen Poe, E.T.A Hoffmann) im 19. Jahrhundert, den *gothic novels* (Mary W. Shelleys *Frankenstein*) und weiter zur SF-Literatur (H.G. Welles *Time Machine*). All das haben die *body genres*-Filme mit ihrer Semiotik, Motiven und Figuren inspiriert. Monster, Vampire, Werwölfe, *Mad Scientists* und Androiden sind fester Bestandteil fiktionaler Utopien und Dystopien. Die Figuren treiben ihr Unwesen in Literatur und Film. Im Unterschied zu herkömmlichen Erzählweisen im Horror- und SF-Film sind die Figuren (im Besonderen die Androiden) in *Real Humans* nicht nur an einsamen, düsteren Orten wie Schlösser oder Friedhöfe - wie in den klassischen Grusel- und Horror-Filmen (Roger Cormans Poe Verfilmungen mit Vincent Price) - sondern mitten in der bürgerlichen Großstadtfamilie angekommen - im sozialen Raum - sie sind sozusagen unter uns im Wohnzimmer.

6.1 Figurentheorie und Figuren Analyse

Grundlage für das Kapitel über Figuren im Film, ist das Buch *Die Figur im Film – Grundlagen der Figurenanalyse* von Jens Eder und der Sammelband *Körper im Bild – Schauspielen – Darstellen - Erscheinen*. Eder hat sich mit der Thematik der Figur äußerst intensiv und interdisziplinär auseinandergesetzt. Mit seinen Texten ist es ihm gelungen eine Grundlage der Figurenanalyse zu schaffen.

Die Beschäftigung mit Körpern im Film ist überwiegend aus der feministischen Filmtheorie entstanden. Besonders sind hier die Arbeiten von Laura Mulvey zu erwähnen. Jana Herwig fasst Mulveys Konzeption folgend zusammen: „Die Frau auf der Leinwand ist die passive Angesehene, der Mann der aktive Träger (*bearer*) des Blicks, dessen Subjektposition auch vom Zuschauenden eingenommen wird. Eine weibliche Subjektposition ist im patriarchalen Blickregime nicht vorgesehen.“¹⁷¹ Das männliche Subjekt kompensiert die Drohung der Kastration oder an Stelle des fehlenden Phallus tritt ein Fetisch ein.¹⁷²

171 Ebd., S. 60.

172 Vgl. Edb., S. 60.

Die Bezeichnung Figur (lateinisch *figura*) steht für das Gebilde, hat aber auch andere Bezeichnungen wie: „... die Körpergestalt eines Menschen; deren plastische Nachbildung (Figurine); einen Spielstein (Schachfigur); einen Bewegungsablauf, z.B. beim Tanz oder Sport; eine geometrische Form; eine rhetorische Trope oder stilistische Wendung.“¹⁷³ Weiter meint Eder: „All diese Bedeutungen verweisen auf eine wahrnehmbare Form, die sich von einem Hintergrund abhebt (Figur-Grund-Phänomen), und auf die menschliche Fähigkeit, etwas zu formen, zu erschaffen und zu gestalten.“¹⁷⁴ Figuren dienen in erster Linie zur Identifizierung mit den Rezipienten, als Transporteure von Emotionen und Gefühlen und Übermittler von Rollenbildern, sei es in aufrechterhaltender Weise oder mit kritischer Betrachtung. Filmfiguren bekannter Blockbuster (Dracula, James Bond, Darth Vader, Indiana Jones, Jack Sparrow, Walter White etc.) können sich in das Gedächtnis von Generationen Zuschauern einprägen und zu heldenhaften, ja sogar mythischen Figuren der Trivial- und Populärkultur werden. Ohne Figuren funktioniert die Narration im Film nicht, ohne sie kann die Handlung nicht erlebt und verstanden werden. Eder weist darauf hin, dass sie im Film „... entscheidend deren Affektstrukturen, Thematik und Ideologie“¹⁷⁵ prägen. Figuren werden meist oberflächlich und ohne zu treffender Methodik untersucht, nur mit der Frage, wie sie der Handlung dienlich sein können.

„Im Strukturalismus und in sogenannten Aktantenmodellen werden Figuren auf bloße Handlungsfunktionen reduziert [...] auch neuere dramaturgische Modelle fokussieren die Aufmerksamkeit fast immer auf Situation, Konflikt und Interaktion. Doch wenn solche Perspektiven der Analyse nicht durch andere ergänzt werden, die die Figuren in den Mittelpunkt stellen, geraten wesentliche Aspekte der Erzählung aus dem Blick: Eigenschaften der Figuren, die von der Handlung unabhängig sind, werden ausgeblendet, und das Verstehen und Erleben der Zuschauer, das meist stark durch Figuren gelenkt ist, wird verzerrt modelliert.“¹⁷⁶

Bei der Analyse soll daher mehr die Figur anvisiert werden, nicht nur als ein Objekt mit Bezug auf den Handlungsverlauf und die Erzählperspektive. Eder spricht sich daher für eine Heuristik „einer umfassenden theoretischen Grundlage“¹⁷⁷ in der Figurenanalyse und Figurentheorie aus. Er stellt die Frage: „Sollte man Figuren also eher im größeren Zusammenhang der Handlung untersuchen, oder verdienen sie eine eigenständige Betrachtung?“¹⁷⁸ Mein Bestreben ist es, in der folgenden Figuren-

173 Eder, Jens, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg: Schüren 2008, S. 12.

174 Ebd.

175 Ebd., S. 13.

176 Ebd., S. 15.

177 Ebd., S. 14.

178 Ebd., S. 15.

Analyse der Serie *Real Humans* beides zu versuchen, sowohl wie sich die Figuren auf die Handlung, den Plot der Episoden auswirken aber auch eine eigenständige Charakteristik zu unternehmen.

In Knut Hickethiers Essay *Der Schauspieler als Produzent*, stellt er Überlegungen zur Theorie des medialen Schauspielens an, er argumentiert, dass die Theoriebildung über die Schauspieler noch gering ausgebildet sei: „Trotz aller Rede über das Spielen bleibt jedoch immer ein Rest des Unaussprechbaren, der sich im Diskurs nicht auflösen läßt und in der Interpretation dem nachvollziehenden Ausschreiben entzieht.“¹⁷⁹. Was Hickethier damit sagen möchte, ist meines Erachtens folgendes: Beim Betrachten von Schauspielern und deren Agieren, sind wir mit uns so vertrauten menschlichen Attitüden konfrontiert, die so selbstverständlich sind, dass es daher umso schwerer fällt das Gesehene in einen wissenschaftlichen Diskurs zu fassen. Stefan Rieger weist ebenfalls darauf hin: „Da der Körper wie alle psychischen oder sozialen Systeme dieser Welt auch eine *black box* ist, und – wie die Systemtheorie immer wieder betont – *black boxes* wegen ihrer Unzugänglichkeit ein schwieriger Gegenstand für wissenschaftliche Aussagen sind [...]“¹⁸⁰. Die *black box*-Metapher in der Psychologie beschreibt, wenn Vorgänge über menschliches Verhalten mit naturwissenschaftlichen Termini nicht erklärbar oder noch nicht erforscht sind. Für den Behaviorismus ist das Gehirn eine *black box*, worin Reize automatisiert eine Reaktion hervor rufen, wie diese Prozesse jedoch zustande kommen, sind unbekannt oder nicht relevant.¹⁸¹

Hickethier ist der Meinung, dies kann nur „... unter Verlust von sinnlicher Anschauung“¹⁸² geschehen. Aber ist der Mensch überhaupt im Stande, ohne sinnliche Anschauung, also ohne ästhetische Wahrnehmung, etwas wahrzunehmen oder zu sehen, denn das macht den Menschen doch aus? Auf diese Hypothese, wie sie in die Tat umzusetzen wäre, bleibt Hickethier in seinem Text leider eine Antwort schuldig.

6.2 Filmische Körperlichkeit

„[...] [Ein Versuch] sich an der Oberfläche der Dinge festzuhalten.“ - Lucien Sève

Zuschauer sind beim Betrachten eines Films, mit der Körperlichkeit des Schauspielers konfrontiert, ob sie wollen oder nicht, das kann Begeisterung und Anziehung aber auch Abscheu oder Abstoßung

179 Heller, *Der Körper im Bild*, S. 9.

180 Arns, Inke, *Kinetographien*, Bielfeld: Aisthesis Verlag 2004, S. 38.

181 Vgl. Stangl, W., „black-box“, *Lexikon für Psychologie und Pädagogik*, Hg. Werner Stangl, <http://lexikon.stangl.eu/4186/black-box/>, 05.09.2014

182 Heller, *Der Körper im Bild*, S. 9.

hervor rufen, all diese Spezifika kann eine Film-Figur produzieren. Bei der Produktions bezogenen Betrachtungsweise des Schauspielers, kommen jedoch beim Zuschauen des Darstellers zusätzlich physiognomische Elemente hinzu, die bei einer analytischen Betrachtung berücksichtigt werden sollten. Hickethier spricht sich für eine Ergänzung theoretischer Ansätze bei der Analyse aus, für ihn ist besonders wichtig, dass:

„... in der Beschreibung und Analyse des Mimischen nicht nur der je individuelle Schauspieler als Verkörperer einer Rolle zum Gegenstand gemacht wird, sondern daß im Mimischen (oder auch in anderen Elementen des film-schauspielerisch Präsentativen) noch etwas anderes wirksam wird: ein Konstrukt, ein Image, wenn man so will, ein verallgemeinertes Bild, das sich vom je Konkreten des Dargestellten löst.“¹⁸³

Dieses Image des Schauspielers und seiner Gestaltung gehen also einander einher. Eine analytische Auseinandersetzung mit Figuren und deren Wahrnehmung und deren Inszenierungen, ist deswegen so schwierig, weil deren Mimik und Gestik all zu gerne als „Natur der agierenden Figuren“¹⁸⁴ betrachtet werden. Hickethier fasst diesen Diskurs folgend zusammen: „Die Konstrukte umgeben sich mit den Schein des Naturhaften, treten auf als Körperbilder, die den Schein körperlicher Identität behaupten und damit gerade den technischen Charakter der medialen Kommunikation immer wieder vergessen machen.“¹⁸⁵ Weiter formuliert er: „... die vom Film vermittelten Körperbilder sind in Farbe und Gestalt, Oberflächenreiz und scheinhafter Körperlichkeit nur mediengestaltete.“¹⁸⁶ Die liebenswerte Gynoid Mimi in *Real Humans* - ein humanoider Roboter gespielt von Lisette Pagler - verdankt ihre Sympathie der Ästhetik des Films. Die Figur wird durch Rahmung, Montage, Licht und Ton materialisiert und verkörperlicht. Das was wir Zuseher sehen, halten wir für naturgetreu, auch mit dem Wissen, dass es sich um reine Fiktion handelt und die Serien-Figur und ihr Schauspiel nur medial und technisch vermittelt wird. Bei der Figureninszenierung kommt es bei den Zusehern zu einer Spiegelung, sie identifizieren sich mit einer Figur und durchleben durch Emotion und Intention eine Selbsterfahrung, wobei dieser Vorgang und die kognitiven Ursachen in der Filmtheorie bisher marginal untersucht sind. Durch die Narration transportieren die Figuren Normvorstellungen. Interessant ist zu beobachten, wenn die Figuren anhand der Körper, der Physiognomie der Schauspieler, absolut abweichende Normen vermitteln als sie es sollten. Aber genau diese Eigenschaften affektieren die Zuschauer besonders, nur das „Warum“ und „Weshalb“ lässt sich schwer in Worte fassen, was eine wissenschaftliche

183 Heller, *Der Körper im Bild*, S. 25.

184 Ebd., S. 26.

185 Ebd.

186 Ebd., S. 28.

Analyse erschwert.

Über die Homogenisierung Stereotype bei der Körperlichkeit schreibt Hoffmann: „Medial inszenierte Körperästhetiken suggerieren je nach Häufigkeit der Präsentation, dass es Stereotype von Schönheit, Sinnlichkeit und Erotikern gibt. Sie bieten zudem Rollenbilder, wer wann wo sich wie körperlich zu geben hat, um anerkannt, verehrt und begehrt zu werden.“¹⁸⁷ Bezogen auf den Körper im Film kann festgehalten werden, dass Körperdarstellungen „gesellschaftliche Produkte“¹⁸⁸ sind. Sabine Misoch begründet diese Annahme folgt: „... zum einen in ihrer Darstellung der Körper, die gesellschaftliche Strukturen symbolisieren und abbilden, zum anderen als filmische Fiktion, als Verarbeitung gesellschaftlicher Muster und Grundfragen mittels dieser Kulturtechnik.“¹⁸⁹ Die Serie *Real Humans* behandelt den Diskurs der Bedeutung des menschlichen Körpers, in dem sie uns durch die Androiden-Körper der *Hubots* Kontexte der Kulturtechnik vorführt und zur Reflexion einlädt. In der Soziologie wird der Körper „... als ein äußeres Symbol gesellschaftlicher Strukturen“¹⁹⁰ - nach Gugutzer - gesehen. Eine Analyse des Körpers und seiner Darstellung, ist daher aus soziologischer Sicht aber auch anderen wissenschaftlichen Disziplinen von enormer Bedeutung.

6.3 Das post-humane Schauspiel der *Hubots* in „*Real Humans*“

Ein besonderes Merkmal der Serien-Figuren wäre, dass die Androiden (*Hubots*) von echten Schauspielern gespielt werden, die Figuren wurden nicht virtuell animiert. Die Regisseure der Serie (Harald Hamrell und Levan Akin) sparen mit *computer generated images* (CGI) und lassen lieber Menschen mit Körpern und Gesichtern aus Fleisch und Blut agieren, was sehr an das frühe Kino erinnert. Es wird mehr Wert auf Kinetik gelegt und die Darsteller werden von Maskenbildnern mit enorm viel Schminke in *technoide* Geschöpfe verwandelt. Darin liegt wohl auch die Authentizität der Figuren: ihr Ausdruck, Antlitz und deren Bewegungen, was mit *Motion Capture*¹⁹¹ womöglich nicht diesen Effekt erzielt hätte. Denn bei animierten und simulierten Figuren besteht die Gefahr, wenn sie zu sehr menschenähnlich werden, vom Publikum abgelehnt zu werden, der *Uncanny-*

187 Hoffmann, Dagmar, „Sinnliche und leibhaftige Begegnungen – Körper(-ästhetiken) in Gesellschaft und Film“, *Körperästhetiken*, Hg. Dagmar Hoffmann, Bielefeld: Transcript Verlag 2010, S. 23.

188 Misoch, Sabina, „Reale, virtuelle und künstliche Körper im Film *Matrix*“, *Körperästhetiken*, Hg. Dagmar Hoffmann, Bielefeld: Transcript Verlag 2010, S. 101.

189 Ebd.

190 Ebd.

191 Mit dieser Technik werden Bewegungsdaten des Schauspielers, mit einer Software, aufgezeichnet und in eine digitale Figur umgewandelt.

Valley-Effekt beschreibt dieses Phänomen. Er dient als Erklärungsmodell womit die Akzeptanz von Roboterfiguren und Avataren eruiert werden kann.¹⁹² Wenn auch die Technologie in den letzten Jahren enorme Fortschritte gemacht hat und beinahe fotorealistisch geworden ist, man denke an Peter Jacksons *The Hobbit*-Verfilmungen¹⁹³ oder Matt Reeves *Dawn of the Planet of the Apes*¹⁹⁴ (2014).

In einem Interview wurde Lundström gefragt, wie er die besondere Gestik und das Spiel der *Hubots* erarbeitet hat.¹⁹⁵ Darauf antwortete er, dass die Erarbeitung des Schauspiels der Darsteller lange gedauert hat. In einem Pilotfilm wurde das Aussehen der Figuren getestet, dabei wurde das Make-Up, Augen und Haare festgelegt. Lundström sagte über den Körper der Schauspieler folgendes: „Weil die Körper der Schauspieler alles waren, was uns zur Verfügung stand, arbeiteten wir an ihrer Erscheinung und ihren Bewegungen.“¹⁹⁶ Zu Beginn, als sich die Serie noch in der Testphase befand, waren die Entwickler mit den Bewegungen der Androiden noch nicht zufrieden, sie erschienen nicht flüssig genug zu sehr roboterhaft. Szenen wo die *Hubots* mit Menschen im Dialog waren oder interagierten, waren deswegen nicht zufriedenstellend. Die Bewegungen der Darsteller wurden deswegen überarbeitet und korrigiert. Pantomime-Künstler haben mit den Schauspielern zusammengearbeitet und die Bewegungsabläufe erarbeitet. Besonders schwierig zu bewerkstelligen war, normale menschliche Gesten wie Augenzwinkern, sich Kratzen oder eine bestimmte Körperhaltung zu vermeiden, schildert Lundström.¹⁹⁷ Das Schauspiel der Schauspieler, die Bewegungen, Gestik und Mimik der Figuren, sollte authentisch und normal wirken, obwohl es alles andere als normal war, eher unnatürlich, da sich die Physiognomie und Verhalten der *Hubots* von den Menschen unterscheidet. „Die *Hubots* agieren wie Menschen, aber man sieht, dass es keine echten Menschen sind. Sie sind gewissermaßen wie schlechte Schauspieler: Man sieht gleich, was sie zu tun versuchen.“¹⁹⁸

192 Vgl. Asmussen, Michael, "Uncanny-Valley-Effekt", *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=7740>, 14.9.2014.

193 „EXCLUSIVE: HOBBIT'S EFFECTS MAGIC“, *YouTube*, hochgeladen am 15.12.2012, <https://www.youtube.com/watch?v=EWQcgX108xw>; [Zugriff am 05.04.2013].

194 „Dawn Of The Planet of The Apes MOTION CAPTURE Clip“, *YouTube*, hochgeladen am 21.05.2014, <https://www.youtube.com/watch?v=lezfSnO9n5g>; [Zugriff am 3.9.2014].

195 Vgl. Hurard, Oriane, „Lars Lundström, Autor der Serie Real Humans: Ein Spiegel unserer eigenen Existenz“, *Arte Film*, <http://www.arte.tv/de/lars-lundstroem-autor-der-serie-real-humans-ein-spiegel-unserer-eigenen-existenz/7364810,CmC=7369880.html>, 10.9.2014.

196 Ebd.

197 Vgl. Ebd.

198 Ebd.

7 Filmanalyse: Post-humane Räume in „*Real Humans* – *Echte*

Menschen“

Die Schauplätze sind in *Real Humans* überwiegend von modernen Gebäuden, wie einer Vorstadt-Siedlung, riesige Fabrikhallen, klinische und *high-stil* ausgeleuchtete Labors, kargen, düsteren Industrie-Stadtteilen im *film-noir* Stil, bis zu Lokaltäten in der freien Natur gekennzeichnet. Ich möchte in diesem Kapitel die relevanten Handlungsschauplätze und die unterschiedlichen Raumtypen, der Aspekt des Raums und deren ästhetische und narrative Funktion in der Serie skizzieren und beschreiben. Der Plot in *Real Humans* ist auf mehrere Raum-Ebenen oder Konstrukte aufgeteilt. Im Fokus meiner Analyse stehen die Räume, die wir aus Mimis und Leos Erinnerungen, aus der Vergangenheit und der Gegenwart, zu sehen bekommen.

Die Handlung in *Real Humans* spielt sich maßgeblich in Innenräumen ab, in Wohnungen urbaner Orte. Wie beispielsweise im schmucken Haus der Familie Engman, gekennzeichnet durch bürgerliches Interieur mit schicken Designermöbel, wo die Räume eine Gemütlichkeit und Familienidylle ausstrahlen. Im starken Kontrast dazu stehen Räume, wie die in herunter gekommenen Gebäuden diffuser Stadtteile wie im *Noir*-Film. Dort gibt es ein Rotlichtviertel mit einem Bordell mit Androiden-Prostituierten, darin versteckt, eine illegale Werkstatt, wo *Hubot*-Besitzer ihre mechanischen Gefährten umprogrammieren lassen können. Mittels Update werden die Androiden in Lustobjekte transformiert für sexuelle Dienstleistungen. Die Fabrikhallen mit endlos großen Lagerhallen, die wir nur von Innen zu sehen bekommen. Diese Räume sind durch die Abwesenheit des Menschen bezeichnend - Orte des Post-humanen - denn es arbeiten in der Industrie fast nur noch Androiden, aufgrund mehr Effizienz und Gewinnorientierung. Der Schauplatz ist mit der Figur Roger verbunden, der dort als Vorarbeiter arbeitet und die baldige Ablösung durch künstliche Menschen am eigenen Leib zu spüren bekommt. Dann gibt es den *Hubot*-Markt, wo die neuesten Androiden-Modelle wie bei einem Autohändler erworben werden können, die Verkäufer ähneln jedenfalls dem Stereotyp eines Autoverkäufers. Die Hacker-Werkstätte eines dubiosen Androiden-Schwarzhändlers, der dort gestohlenen *Hubots* ihre Erinnerung löscht, sie dann neu programmiert und an Kunden weiter verkauft. Die Laborräume, die wir ausschließlich in *Flashbacks* durch die Figuren von Mimi und Leo zu sehen bekommen. Worin der geniale Wissenschaftler, David Eischer, seine Androiden (Die Kinder Davids) zum Leben erweckt oder seinen Sohn Leo zu einem Hybrid-Wesen - einen Cyborg- macht. Ein moderner Prometheus. Die Regisseure Harald Hamrell und Levan Akin nutzen die Räumlichkeiten voll aus,

wir sehen: Wohnungen, Garagen, Korridore, Lagerhallen, Labors, Supermärkte, Landschaften, Straßen. All diese Schauplätze zeigen uns Handlungsstränge, die seriell in der Serien-Diegeese miteinander verbunden sind.

7.1 Die wilden *Hubots*

Im folgenden Teil der Arbeit möchte ich auf die verschiedenen Raumtypen der Serie *Real Humans* eingehen und diese anhand von ausgewählten Szenen erläutern. Zum einen gibt es die Gruppe der wilden *Hubots* (Abb. 1), sie werden Davids Kinder genannt. Bei ihnen zeichnet sich die Raumgestaltung durch dunkle und düstere Orte und Sets aus. Zu Beginn der Serie vagabundieren die *Hubots* durch die Wildnis, sie befinden sich auf der Flucht um nicht von der Behörde erwischt zu werden. Wenn die Gruppe nicht Zuflucht bei jemanden findet, hält sie sich meist in der Natur im Freien auf. Die Serie beginnt mit einer dunklen Waldlandschaft in der Totalaufnahme, in der Ferne sind zwei Autoscheinwerferlichte zu erkennen. Ein Auto fährt vom linken Bildrand in den rechten mit lauten Motorengeräusch. Im Innenraum des Autos sieht man einen Mann in Großaufnahme, sein Mobiltelefon läutet und er hebt ab. Er telefoniert mit seiner Frau und teilt ihr mit, dass er in fünf Minuten nachhause kommt. Als der Fahrer das Mobiltelefon zurück in die Ablage legt, ist er für Sekunden abgelenkt und schon geschieht das Unglück. Man sieht aus dem Blickfeld des Fahrers - in einer *point-of-view*-Aufnahme - eine weibliche Person gegen die Windschutzscheibe aufprallen. Geistesabwesend und völlig erstarrt tritt der Fahrer auf die Bremse bis der Wagen zum Stillstand kommt. Der leblose Frauenkörper schlägt hart am Boden auf und überschlägt sich mehrmals bis er zum Erliegen kommt. Die Scheinwerfer beleuchten den Stunt extrem hell aus. In der darauf folgenden Einstellung sieht man in Großaufnahme, von Außerhalb des Wagens, einen Aufkleber mit der Aufschrift „Äkta människor“ (Schwedisch und heißt echte Menschen). Der Aufkleber ist ein wichtiger Verweis auf eine Bewegung, die sich gegen Androiden einsetzt. Der Aufkleber wird immer unschärfer und dadurch kommt im Hintergrund der Fahrer, der unter Schock steht, zum Vorschein. In der nächsten Einstellung sieht man in der Totalen das Auto im linken Bildrand stehen, die Scheinwerfer beleuchten die Straße, wo der leblose Frauenkörper liegt. Der Fahrer steigt aus und geht auf die Frau zu. In einer Totalen sieht man im Bildvordergrund die Silhouette der Frau, links in der Tiefe das Auto, wobei die Scheinwerfer den Zuschauer blenden, und nicht ganz zentriert innerhalb der Kadrierung, bewegt sich der Fahrer auf den Frauenkörper zu. Als der Mann vor der Frau stehen bleibt, hört man ein seltsames elektronisches Geräusch. Der Gesichtsausdruck des Mannes verändert sich zu einen verwunderten oder vielleicht sogar erleichterten Ausdruck, denn ihm wird klar, dass es sich bei der Frau um keinen Menschen sondern um einen Androiden, einen

sogenannten *Hubot* handelt. Darauf geht er entschlossen zurück zum Wagen, in einer *over-shoulder*-Aufnahme dreht sich der Mann noch einmal zur Frau um, sein Gesicht spiegelt blankes Entsetzen wieder. In der Ferne sind in der Totalen eine Gruppe herannahender dunkler Wesen zu erkennen. Der Mann steigt in sein Auto und fährt hektisch davon.

Die nächste Szene führt uns zum Haus des Fahrers, in einer Totalen sieht man das erleuchtete Haus in einer kühlen Winterlandschaft. Der Fahrer läuft hektisch in sein Haus, wo bereits seine Frau auf ihn wartet. Der Raum wird dem Zuschauer durch viele und schnelle Kamerabewegungen gezeigt. Der Mann greift nach seinem Gewehr, worauf hin seine Frau ihn fragt was er damit will, er sagt: „Sie sind da!“ und bringt sich in Deckung und wartet ab. In einer unruhigen *over-shoulder*-Einstellung sieht man seine Frau langsam auf ein Fenster zugehen, nach einem Schnitt wird ihr Gesicht in Großaufnahme gezeigt. Die Frau ist beunruhigt und will nachsehen ob sich jemand vor dem Haus befindet. In der nächsten Einstellung ist sie ganz nahe am Fenster mit dem Rücken zur Kamera zu sehen, sie schaut aus den verschmutzten Fenster in die Nacht hinaus. Plötzlich huscht - vom linken Bildrand aus der Kadrierung kommend - ein Mann mit starren blauen Augen und ernster Mine auf sie gerichtet vorbei. Bei diesen Szenen kommen überwiegend leere Räume vor, die Atmosphäre erinnert an *US-Slasher*- und *Serialkiller*-Filme. Kurz darauf haben sich etliche Wesen vor der Türe versammelt, in einer Halbnahen sieht man die Schatten einiger Köpfe. Die Spannung spitzt sich zu als einer der Eindringlinge die Scheibe in der Türe einschlägt, um sie von Innen öffnen zu können. Daraufhin verliert der Hausbesitzer völlig die Nerven und schießt mit seinem Gewehr einige Male auf die Türe. Der Eindringling hat diese Attacke jedoch überstanden und stürmt in den Raum hinein. Er läuft frontal auf den Mann zu und überwältigt ihn. Bei dieser Szene werden die Schauspieler mit schnellen Schwenks begleitet. Die Kamera schwenkt vom Eindringling (Leo) nach links zu Tür, wo bereits die weiteren Mitglieder der Gruppe in das Haus eindringen. Sie infiltrieren das Haus und nehmen die Besitzer als Geiseln. Vor dem Haus liegt ein weiteres Mitglied der Gruppe am Boden. Es ist Mimi, die Freundin von Leo und sie kann sich nicht bewegen. Leo kümmert sich um sie, läuft aber wieder zurück ins Haus um der herrischen Anführerin Liska mit dem Strom zu helfen. In der Zwischenzeit wird Mimi von dreisten *Hubot*-Dealern entführt. Leo eilt zwar herbei, wird aber von den Dieben niedergestreckt und Mimi wird in einen Transporter geschleppt und entführt.

7.1.1 Bewegte Räume – Androiden in der freien Natur

Als Beispiel möchte ich folgende Szene beschreiben¹⁹⁹ (Staffel 1, Folge 2, 28:45 Minuten). Die wilden *Hubots* angeführt von Niska ziehen durch die Wälder, wir sehen die Gruppe verfolgt mit der *Steadicam* durch den Wald marschieren. Der Bildraum ist durch das Tageslicht sehr hell ausgeleuchtet, der Farbton Grün überwiegt kontrastreich das Sujet. Es sind Propeller Geräusche zu hören, über ihnen kreist ein Polizeihubschrauber der nach den *Hubots* sucht. In einer Halbtotale sehen wir wie die Gesichter der Gruppe in den Himmel schauen. Ein Schnitt und ein sehr schneller Schwenk, durch die grünen Wiesen, auf Davids Kinder folgt. Aus weiter Entfernung *gezoomt* in eine Totale, sehen wir die Gruppe durch die Wiesen laufen. Danach bewegen sie sich in einer Halbtotale vom linken Bildrand in den rechten, die Kameraführung ist dabei unruhig wodurch die Figuren scharf gestellt und der Hintergrund verschwommen ist (Abb. 2). In der nächsten Einstellung haben sich die flüchtigen *Hubots* unter einem alten Baum in Sicherheit gebracht. In der Totalen stehen sie zentriert - versammelt unter dem Baum - im Bild und blicken nach oben. Die Kamera bewegt sich auf sie zu und schwenkt nach oben zum Baumgipfel. Durch die Äste sieht man plötzlich aus naher Entfernung den Hubschrauber vorbei fliegen, dabei dreht sich die Kamera im Kreis und schwenkt wieder hinunter auf Davids Kinder, alles in einer Einstellung. Die Kamera kreist weiter um die Gruppe und es folgen einige *jump-cuts*.

Begriffe von Arnheim, Rohmer und Gibson sind hier besonders zu erwähnen. Arnheims Überlegungen über den Raum eignen sich sehr gut für eine Analyse, er hat viele Arten der Bewegung beschrieben. Unter Raum versteht er „... den Weg, den das Objekt zurück legt [...] [, mit der] Kraft ist die Leichtigkeit oder die Stärke einer Bewegung gemeint.“²⁰⁰ Gibson konzentriert sich auf Materialien, „... wie bei Oberflächenverformungen, die eine Verformbarkeit des Objekts voraussetzen, oder auf Objekte, die eine Bewegungsrichtung beschreiben, wie bei Rotationen.“²⁰¹ Rohmer verwendet Termini wie „Expansion/Kontraktion und Anziehung/Abstoßung“²⁰², er behaftet die Begriffe somit automatisch mit positiven und negativen Eigenschaften.²⁰³

Diese ästhetische Mitteln verleihen dem Bildraum eine bedrohliche Stimmung und sorgen für Spannung. Nach Khoulokis Raumdefinitionen handelt es sich bei den beschriebenen Szenen überwiegend um eine Mischung aus weite Räume, tiefe Räume und Bühnenräume. Die

199 *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 1. Episode 2*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 28:45f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

200 Khouloki, *Der filmische Raum*, S. 56.

201 Ebd., S. 56.

202 Ebd., S. 56.

203 Vgl. Ebd., S. 57.

Panoramaaufnahmen der Landschaft sind ein Merkmal für weite Räume im Film. Die Figuren um die sich die Handlung dreht, nähern sich in dieser Raumkonstruktion der Kamera, diese sie mit Bewegung verfolgt.²⁰⁴ Da in den vorhin beschriebenen Szenen sich der Schärfenbereich weiter in den Raum erstreckt und unsere Aufmerksamkeit auf mehrere Ebenen im Filmbild gelenkt wird, handelt es sich - meines Erachtens - bei den Verfolgungsaufnahmen in der Natur um tiefe Räume. Die Raumkomposition im Freien ist in einigen Einstellungen wie auf einem Plateau mit einigen *establishing shots* inszeniert. Objekte wie Bäume fungieren hier als Requisite und die Wälder als Bildhintergrund und Kulisse, was für eine Bühnenästhetik sorgt und daher als Bühnenraum klassifiziert werden kann.



Abbildung 1: "Kinder Davids" - Die wilden Hubots, Foto: SVT



Abbildung 2: Foto: SVT

7.2 Die Familie Engman

7.2.1 Die Vorstadtidylle

Ich untersuche die filmischen Räumlichkeiten der Familie Engman, die in einer fiktiven Vorstadt in Schweden wohnen. Als Beispiel verwende ich eine Szene aus der ersten Folge²⁰⁵. Die Szene wird eingeleitet durch einen TV-Werbespot für ein neues Androiden-Modell. Wir bekommen in einer Halbnahen einen weiblichen Androiden als Haushaltshilfe in der Küche zu sehen. Der Filmraum ist extrem aufgehellt beleuchtet - wie in einer Traumsequenz - Bordwell würde hier den Termini *highkey* für die Lichteigenschaften verwenden. Danach kommen kurze Detailaufnahmen, pro Einstellung circa 1 Sekunde, wo verschiedenes Obst wie ein Apfel oder Orange verlangsamt durchgeschnitten werden. Im *Off* ist eine sanfte Männer-Stimme mit den Worten: „Anmutig, elegant,

²⁰⁴ Vgl. Ebd., S. 120.

²⁰⁵ *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 1. Episode 1*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 09:04f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

effizient.“ zu hören. Der *Hubot* hat das Frühstück fertig zubereitet und serviert es seinen „Besitzern“ ans Bett ins Schlafzimmer. In einer Schuss-Gegenschuss-Einstellung sehen wir die Besitzer im Bett liegen, vor ihnen steht der weibliche *Hubot* mit blonder Perücke und dunkel grünen Augen. Die *Off*-Stimme spricht hypnotisch weiter: „Der Hubmax PHD kümmert sich um die häuslichen Pflichten, damit Sie sich auf das wirklich Wichtige konzentrieren können.“ Durch einen Schnitt wechselt die Einstellung in den „wahren“ Raum der Familie Engman. Im *Close-Up* ist der Fernseher zusehen, wo der soeben beschriebene Werbespot weiter läuft, nur hat unser Blick jetzt die Werbewelt verlassen und wir befinden uns nun im Wohnzimmer der Familie Engman. Durch diesen *establishing shot* werden den Zuschauern die Räumlichkeiten der Familie eröffnet, wie es im *continuity*-Kino üblich ist. In einer amerikanischen Einstellung sehen wir den Familienvater Hans, der seinen Blick vom Fernseher abwendet und sich mit der neuen Kaffeemaschine beschäftigt. Weiter im *Close-Up* bekommen wir seinen konzentrierten Blick zu sehen, wie er sorgfältig das Bedienungshandbuch studiert. Durch die Großaufnahme seines Gesichts entsteht eine Figur-Grund-Konstellation. Die Ausleuchtung des Raums ist sehr hell jedoch im *Normal-Stil*, also Lichtverhältnisse wie wir sie an einem sonnigen Tag kennen, der Hintergrund der Person erscheint in hellen Pastell-Farben. Hans wird in der Nahaufnahme scharf gezeichnet, der Hintergrund bleibt verschwommen, dieser Effekt lenkt den Blick der Zuschauer auf die Serienfigur. Im Schuss-Gegenschuss sehen wir eine Unterhaltung zwischen seiner Tochter, diese bei der Zubereitung des Frühstücks mithilft, und seinem Sohn, der Hilfe bei den Hausaufgaben benötigt. Die Figuren sind dabei in Nahaufnahmen zu sehen. Die Einstellungen sind bewusst wackelig mit der *Steadicam* gefilmt, was dem Bild eine Dynamik verleiht und eine hektische Atmosphäre erzeugt, diese eine Überforderung des Vaters erahnen lässt. Das Interieur entspricht einer gut situierten Familie, man bekommt große helle Räume zu sehen, diese stilvoll bürgerlich möbliert sind. Die Raumkomposition entspricht einem Bühnenraum, die Figuren und deren agieren spielt sich im Bildvordergrund und in der Bildmitte scharf gezeichnet ab, der Hintergrund bleibt unscharf und schwammig.

Ein Schnitt und die Außenwelt der Vorstadt wird sichtbar. In der Totalen verlässt die Bewohnerin Therese ihr schönes Backsteinhaus zum joggen mit ihrem *Hubot*-Personal-Trainer. Dabei nähert sich die Kamera langsam der Figur. Es findet ein Übergang vom Bühnenraum zu einem tiefen Raum statt, wo sich die Wahrnehmung durch den Schärfenbereich weit in den Raum erstreckt. Sie läuft in der Bildmitte auf die Kamera zu, rechts von ihr befindet sich ihr Trainer und links steht ihr Ehemann Roger, der vor der Garage sein schmutziges Auto wäscht und nicht gerade glücklich aussieht. Die Kamerafahrt bewegt sich nun nach hinten und schwenkt dabei leicht nach links,

dadurch kommt im rechten Bildrand die Nachbarin Inger Bergman zum Vorschein, die gerade eine *Nordic Walking*-Tour unternimmt, alles in der selben Einstellung. Inger wird in der Halbnahen scharf gezeichnet, das Haus und Roger im Bildhintergrund werden unschärfer, unser Blick wird somit auf den Ausdruck und das innere Befinden der Figur gelenkt. Bei dieser Einstellung handelt es sich um einen planimetrischen und figurenzentrierten Raum: „Hier steht die Darstellung der Mimik und Gestik von Figuren im Vordergrund.“²⁰⁶ Den Begriff planimetrisch hat David Bordwell von Heinrich Wölfflin übernommen, charakteristisch für die Bildkomposition sind flache Bilder ohne Fluchtlinien die im Hintergrund zusammenlaufen.²⁰⁷ Die Figur ist in der Bildmitte positioniert und die Kamera kreist um sie, es ist gut erkennbar wie besorgt Inger ihrer Nachbarin Therese hinterher schaut. Ein Schnitt und eine Totale folgt, wo die gesamte Straße und die Häuserreihen in einer Panoramaaufnahme sichtbar werden. Der Raumtypus wechselt zu einem weiten Raum, Khouloki schreibt über so eine Raumkonstruktion folgendes:

„Bei Aufnahmen in der Großstadt könnten zum Beispiel belebte Straßen gezeigt werden, und die Figur, um die es im weiteren Verlauf des Films geht, nähert sich der Kamera, die ihr anschließend mit einer Bewegung folgt und sie damit aus der Masse der anderen Passanten exponiert.“²⁰⁸

Durch die weite Raumkonstruktion bekommen wir einen Überblick über den Raum und können uns in das Leben der Vorstadtbewohner besser hineinversetzen. In der Bildmitte laufen Therese und ihr *Hubot*-Trainer die Straße hinunter, dabei fährt die Kamera langsam nach unten und die Einstellung endet.

7.3 Die Fabrik - Coole Räume

7.3.1 Räume der Vernichtung

In der folgenden Einstellung ist Ingridis Vater Lennart mit seinem defektem *Hubot* Odi bei der *Hubot*-Entsorgungsstation zu sehen.²⁰⁹ Eine Prüfung des *Hubots* hat ergeben, dass Odi kaputt ist und er nicht mehr benutzt werden soll. Die Szene beginnt mit einer Nahaufnahme auf Odis Gesicht, seine starren blauen Augen blicken in den rechten Bildrand. Es folgt ein Schnitt zu Lennart. In einer Halbnahen sieht man ihn von der Hüfte aufwärts eine Mappe und einen Zettel mit seiner

206 Khouloki, *Der filmische Raum*, S. 115.

207 Vgl. Ebd., S. 118.

208 Ebd., S. 120.

209 *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 1. Episode 1*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 23:38f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

Wartenummer halten. Die Kamera schwenkt schnell vertikal nach oben bis Lennarts nachdenkliches Gesicht *en face* zu sehen ist. Die nächste Einstellung zeigt einen klassischen *establishing shot*, man bekommt einen Überblick über den gesamten Raum, durch die Anordnung der Figuren wird eine Raumtiefe erzeugt. Lenoard sitzt zentriert in der Kadrierung mit dem Rücken zur Kamera, rechts vor ihm befindet sich ein blauer Einkaufswagen worin Odi liegt. In der Mitte des Raums etwas rechts, sitzen weitere Kunden die ihren *Hubot* entsorgen möchten. Aus dem hinteren Bildraum kommt eine Mitarbeiterin aus dem Fluchtpunkt heraus und geht horizontal in den Raum hinein. Die Kamera schwenkt in der nächsten Einstellung mittels *Close-Up* auf den Einkaufswagen mit dem anderen *Hubot* zentriert, schnell von rechts unten vertikal nach links oben, dabei bekommen wir für wenige Sekunden die beschädigte Beinprothese des Androiden zu sehen. Danach wird wieder Lennart in der Halbnahen gezeigt. Es ertönt ein Piep-Ton, nun sind die wartenden Kunden vor Lennart an der Reihe. Sie stehen von ihren Sitzen auf und bringen den Einkaufswagen mit ihrem *Hubot* zu den Mitarbeitern. Einer von ihnen kümmert sich um den *Hubot* und bringt ihn in die Fabrik. Ein großes braunes Tor öffnet sich, dabei ist ein dröhnendes Geräusch zu hören, die Mitarbeiterin schiebt den kaputten *Hubot* in die Fabrikhalle. In der darauf folgenden Einstellung sieht man das Sujet aus der entgegengesetzten Richtung. Die Überblendung nach dem Schnitt erfolgt durch das hinauf fahrende Tor, die Zuseher werden mit dieser raffinierten Technik in die Einstellung eingeführt. Da sich das Tor so nahe an der Kamera befindet, wird es als ein dunkler Verlauf wahrgenommen, als würde ein Vorhang aus dem *blackscreen* hochgezogen werden. Die Mitarbeiterin mit dem *Hubot* im Einkaufswagen, ist nun nahe von vorne in einer Totalen zu erkennen, im Bildhintergrund sitzt Lennart, jetzt folgt ein schneller und unruhiger *Zoom-in* für 2-3 Sekunden zentriert auf Lennart. Danach ein Schnitt in die entgegengesetzte Richtung. Die Zuseher nehmen nun den Blickpunkt im *point-of-view*-Verfahren von Lennart ein. Der Zoom mündet im Inneren der Fabrik und die Zuseher werden in einen neuen Raum eingeführt. Es werden nackte ausrangierte Androiden in Müllcontainern gezeigt. In der Bildmitte liegt ein *Hubot* auf einen Tisch, der von Mitarbeitern seziert wird. Im Hintergrund sind große Maschinen zu sehen, die Szenerie ähnelt einer Leichenhalle in der Pathologie.

7.3.2 Räume der Kälte: Die Ästhetik des Post-humanen

Bemerkenswert ist die Symbolik dieser Szene, auf diese ich nun genauer eingehen werde. Zum einen wird hier die Konstruktion der perfekten Maschine - der Androide - entlarvt. Das Kunstprodukt ist an fehlenden Prothesen und blauen Blut zu erkennen (Abb. 3). Die Blaue Farbe tritt als Signifikant in der Serie öfters auf, sie ist im filmischen Raum allgegenwärtig als Motiv der

Kälte. Die blaue Farbe markiert – meiner Meinung nach - den Post-Humanismus im filmisch-
semantischen Raum. In der Szene dominiert eine kühle Stimmung. Eine Atmosphäre der Kälte,
Gefühlslosigkeit, Entfremdung, Entmenschlichung. Die blaue Farbe symbolisiert etwas
Unmenschliches, ein kaltes Wesen abseits aller Gefühle. Sie deutet auf eine post-humane Dystopie
hin, in einer hochindustrialisierten Gesellschaft die geprägt ist durch Deindividualisierung und
Emotionslosigkeit.

Ulf Porschardt schreibt in seinem Buch *Cool* von einer gesellschaftlichen Kälte: „Die Kälte wird
durch Bedrohungen wie Anonymität oder Funktionalismus hervorgerufen und wirkt sich auf die
Psyche des Menschen aus. Ein Androidentum entsteht, das die alten humanistischen Konzepte
hinter sich lässt. Der Androide „... als Gestalt der Kälte.“²¹⁰ Um in solch einer kalten Gesellschaft
überleben zu können, schlägt er folgendes vor: „Coolness ermöglicht den Menschen mit der Kälte
zu leben, statt in ihr zu erfrieren.“²¹¹



Abbildung 3: Fließband, Foto: SVT

In der beschriebenen Szene ist der Filmraum mit seinem Sujet und den Objektanordnungen wie ein
Bühnenraum arrangiert. Dafür spricht, dass sich im Bildarrangement die Ereignisse im Vorder- und
Mittelgrund abspielen und der Bildhintergrund wie eine Kulisse aus einer Theateraufführung wirkt.
Die Interaktionen der Figuren sind somit deutlich zu erkennen, was ihre Anordnung auf einen
Plateau noch intensiviert. Die Raumgestaltung - die wir durch den Blick der Figur Lennarts zu
sehen bekommen - ähnelt den alten Guckkasten-Bühnen. Wodurch eine Distanz zum Geschehen
erzeugt wird, trotzdem sind die Aktionen und Bewegungen der Figuren gut zu erkennen. Die
Kamera ist mit einem *Close-Up* auf den weiblichen *Hubot* gerichtet, der gerade seziert wird, ihr

210 Porschardt, *Cool*, S. 117.

211 Ebd., S.11.

wird ein Arm entfernt. Der *Hubot* ist noch in Betrieb und nimmt das Geschehen wahr, er blickt auf seinen Arm und beobachtet was mit ihm geschieht. Der Mitarbeiter trennt grob den Arm ab, es ist eine blaue, klebrige Flüssigkeit an der Armprothese zu sehen. Er reicht sie einen weiteren Mitarbeiter in die Hand, das alles wurde in einer langen Einstellung gedreht, einem *sustained shot*. Solche langen Einstellungen wurden bereits gerne in der Zeit der französischen *Cashiers du Cinéma*, der *nouvelle vague* von Regisseuren wie Truffaut, Rivette, Rohmer und Godard verwendet. Sie alle vertraten die Ansicht: „[...] die Qualität eines Regisseurs zeige sich an seiner Fähigkeit, lange Einstellungen durchzuhalten, die Figuren innerhalb der Kadrierung umherzubewegen und die Kamerabewegung auf sie abzustimmen.“²¹²

Darauf folgt die Kamera dem Mitarbeiter und schwenkt nach links, man sieht ein Fließband mit einem weiteren Androiden, dem Körperextremitäten wie der linke Unterfuß fehlen. All diese Möglichkeiten nutzen die Regisseure der Serie (Harald Hamrell, Levan Akin) um uns Zuseher mit keine oder wenig Schnitten in den Bildraum (*visual space*) einzuführen, dadurch wird der Raum präsent und allgegenwärtig. Beim betrachten der vorhin erwähnten Szenen, können wir uns dank der Kameraschwenks ohne Schnitte durch den Raum bewegen. Durch die Personen die sich innerhalb der Kadrierung bewegen, wird auch für uns eine Bewegung durch den Raum möglich. Der Mitarbeiter wirft den Androiden-Arm aufs Fließband. Nach einem Schnitt ist wieder Lennart in der Großaufnahme zu sehen, er nimmt entsetzt das Schauspiel wahr. Sein Mund ist voller staunen geöffnet und sein Kopf bewegt sich immer mehr nach links, es folgt ein langsamer *Zoom-in* auf ihn. Wieder ein Schnitt worauf das Fließband nun näher in einer Totalen aufgenommen wird. Danach ein *point-of-view-Shot* aus Lennarts Blickpunkt, der uns zeigt wie der *Hubot* entsorgt wird. Die Einstellung ist einige Sekunden lang starr auf die Vernichtungs-Maschine gerichtet, die den Androiden gänzlich verschluckt und ihn zerkleinert, bis nichts mehr von ihm übrig bleibt. Wieder zurück zu Lennart in der Totalen, dieser nervös schluckt, nach links und rechts mit seinen Augen rollt und um Fassung ringt. Es ertönt wieder ein Piep-Ton, er blickt in den rechten *off-screen*, in einer Detailaufnahme wird das Display gezeigt, worauf die Nummer 51 rot illuminiert. Es ist Lennarts Wartenummer, jetzt ist er an der Reihe. Lennart erhebt sich, dabei macht er einen nachdenklichen Eindruck und schaut zu seinen Androiden-Freund Odi, hält kurz inne und blickt auf die ausrangierten Androiden in der Fabrikhalle. In der Totalen steht Lennart mit seinem *Hubot* weit entfernt im Bildzentrum, nach Khoulokis Definition handelt es sich hierbei um einen tiefen Raum, da sich „... der Schärfenbereich weit in den Raum erstreckt und die Wahrnehmung nicht auf eine Ebene des Bildes gelenkt wird.“²¹³ Das große elektrische Tor schließt sich wieder, und fährt flott vor

212 Bordwell, *Visual style in cinema*, S. 153.

213 Khouloki, *Der filmische Raum*, S. 119.

der Kamera wie ein Bühnenvorhang nach unten. Das Bild wird ausgeblendet bis ein Glasfenster im Tor erscheint, es ist wieder die selbe Einstellung wie vorhin in der Totalen nur blicken wir jetzt durch ein milchiges Glasfenster. Das Filmbild, die Kadrierung ist durch dieses Stilmittel doppelt gerahmt und wirkt entfremdet. Das Wesentliche an der Einstellung ist jedoch, dass Lennart und Odi in der kurzen Zeit verschwunden sind, sie sind abwesend und die Bildmitte ist leer, wir haben es daher nun mit einem fast gänzlich leeren Raum zu tun. Diese Einstellung erinnert an die frühen Trickfilme in den 1890er des französischen Illusionisten Georges Méliès. Harald Hamrell hat es mit dieser Einstellung fertig gebracht, dass Lennart aus dem Blickfeld der Kamera gerät, als wolle er uns - die Zuseher - einen Zaubertrick vorführen. Er lässt seine Filmfigur vor unseren Augen mit einem cleveren *frame exit*, also einen Abgang aus der Kadrierung seiner diegetischen Welt verschwinden.



Abbildung 4: Foto: SVT



Abbildung 5: Foto: SVT



Abbildung 6: Foto: SVT



Abbildung 7: Foto: SVT



Abbildung 8: Foto: SVT



Abbildung 9: Foto: SVT

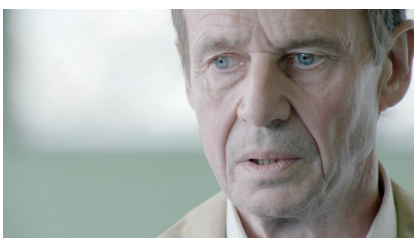


Abbildung 10: Foto: SVT



Abbildung 11: Foto: SVT



Abbildung 12: Foto: SVT



Abbildung 13: Foto: SVT



Abbildung 14: Foto: SVT



Abbildung 15: Foto: SVT

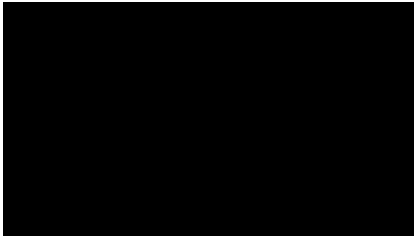


Abbildung 16: Foto: SVT



Abbildung 17: Foto: SVT



Abbildung 18: Foto: SVT

7.4 Die Lagerhalle

Wir kommen zur nächsten Szene, die in einer Lagerhalle einer Fabrik spielt.²¹⁴ Weder das Gebäude noch ein Firmenname verraten um welchen Konzern es sich hier handelt. Wir sehen große Räume in einem Lager mit hohen Wänden, dazwischen Reihen mit Unmengen an Paletten, eine sehr ähnliche Szenerie wie wir sie aus einem schwedischen Möbelhaus kennen. Die Räume haben eine sterile Atmosphäre. Im Bildhintergrund sehen wir einen Lagermitarbeiter durch den Gang gehen, er ist in der Bildmitte zentriert und geht nach links, dabei folgt ihm die Kamera und schwenkt fixiert auf die Figur nach links mit. Der Schwenk ist so synchron auf die Figur abgestimmt, dass sich die Kamerafahrt mit der selben Geschwindigkeit wie die Figur fortbewegt, somit bleibt die Figur zentral in der Kadrierung. Es handelt sich hier um eine *fluid camera*-Einstellung, also eine sanfte Kamerabewegung. Es wird eine Regal-Reihe nach der anderen gezeigt, dabei verschwindet einige Male der Lagermitarbeiter aus der Kadrierung, da er durch die Regale aus dem Blickfeld der Kamera gerät. Wir bekommen in den Reihen fleißige *Hubot*-Mitarbeiter die Pakete herum tragen zu sehen. Diese Einstellung dauert etwa 10 Sekunden, danach folgt ein Schnitt zu dem Lagermitarbeiter Roger mittels *over-shoulder shot* in einer *Steadicam*-Einstellung. Er geht den Hauptkorridor entlang, die Fluchtlinien sind in der Kadrierung etwas nach links versetzt zur Bildmitte und führen weit in den Filmraum hinein, dadurch entsteht eine Raumtiefe und lässt die Lagerhalle überdimensional erscheinen. Roger befindet sich im rechten Bildteil und ist scharf zu

²¹⁴ *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 1. Episode 1*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 25:16f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

sehen, im Gegensatz zum Bildhintergrund der unscharf ist. Zwischen den Reihen durchkreuzen ständig unscharfe *Hubots* - in ihren leuchtenden blauen Overalls - Rogers Weg, was ihn sichtbar nervt. Um nicht mit ihnen zusammenzustoßen bleibt er stehen, wir sehen ihn dabei in der Halbtotale, er lässt die aus der Kadrierung von rechts kommenden *Hubots* passieren und setzt mürrisch seinen Weg fort. Die *Hubots* sind so perfekt programmiert, dass ihre Bewegungsabläufe präzise und geordnet sind, im Gegensatz zu Rogers Bewegungen, die für eine Störung und Unordnung im Bildraum sorgen. Bei diesen Einstellungen ist gut zu beobachten, dass der Regisseur Hamrell die Anordnung und Bewegung der Figuren in der Kadrierung sehr wichtig sind. Die *Hubots* bewegen sich sehr geradlinig, die Kameraführung trägt zu dieser Konstruktionen bei. Durch die Figuren, die ständig in Bewegung sind, inszeniert er eine Raamtiefe. Bordwell stellt fest, dass in der „Kinogeschichte zu gekonnter Regiearbeit die Tiefeninszenierung, die Bewegung der Figuren im Tiefenraum gehörte, um durch die ständig wechselnden Aspekte der Figuren die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf Gesten oder Gefühlsregungen in ihren Gesichtern zu lenken.“²¹⁵

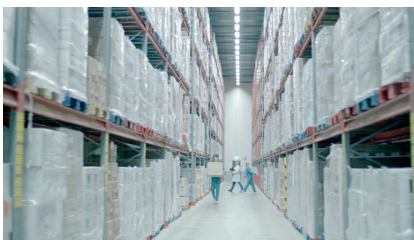


Abbildung 19: Foto: SVT



Abbildung 20: Foto: SVT



Abbildung 21: Foto: SVT

7.4.1 Räume der Mechanisierung und Disziplinierung

Die Serie hat etliche kulturelle und gesellschaftspolitische Verweise, denn bei aller Effizienz und hoher Produktivität, für das die *Hubot*-Arbeiter sorgen, symbolisiert die Szene eine Instabilität. Der technologische Fortschritt kann nicht mehr kontrolliert werden, was später in der Serie durch defekte *Hubots* die ihre Arbeit nicht mehr fehlerfrei durchführen oder welche die Befehle verweigern deutlich gezeigt wird. Auf der einen Seite gelten die Androiden in *Real Humans* bei der Bevölkerung im privaten sozialen Raum als Statussymbole - bei denen die es sich leisten können - aber zugleich stellen sie im Berufsleben am Arbeitsplatz eine Bedrohung dar. Die *Hubots* symbolisieren zweierlei: Die Faszination für moderne Technologien und gleichzeitig die Bedrohung und Ängste die damit einhergehen. Diese Thematik hat bereits Fritz Langs Meisterwerk *Metropolis*

²¹⁵ Bordwell, *Visual style in cinema*, S. 155.

(1927) auf beeindruckende Weise gezeigt. *Real Humans* zeigt - wie viele Science-Fiction-Filme davor - eine Gesellschaft wo die Arbeiter bereits maschinell strukturiert und diszipliniert wurden. Menschen sind dann keine Individuen mehr es entsteht ein neuer Puritanismus. Frank Schirrmacher schrieb von einem neuen ökonomischen Weltbild: Der Mensch wird zur Maschine.²¹⁶ „Der Zugang ins Innere der Androiden war der Zugang ins Innere des Menschen, denn indem die Menschen ins Innere der Maschine blickten, veränderte die Maschine das Innere ihrer Köpfe.“²¹⁷

Diese Entwicklung hat schon Karl Marx prognostiziert, wenn er meint, dass in den Fabriken der Mensch selbst zur Maschine wird: „Die Maschinerie wird mißbraucht, um den Arbeiter selbst von Kindesbeinen in den Teil einer Teilmaschine zu verwandeln.“²¹⁸ In der Utopie einer technologisch hochentwickelten Gesellschaft wird ein Leben mit Maschinen immer selbstverständlicher, sei es in der Industrie, wo Roboter effizient eingesetzt werden, doch sie werden immer menschlicher und sind längst nicht mehr nur in Fabriken vorzufinden. Maschinen dringen nach und nach in den sozialen Raum der Menschen ein, wie es in *Real Humans* pointiert gezeigt wird. Beispielsweise im Haushalt als Reinigungskraft oder im Pflegebereich, sie sind weniger kostenaufwendig als Menschen und steigern die Produktivität im Dienstleistungsbereich. Durch diesen Prozess nehmen sie immer mehr den Platz der Menschen ein und der Mensch wird durch den immer höher werdenden Leistungsdruck selbst immer mehr zur Maschine. Welches Weltbild zeigt die Serie den Zuschauern? Poschardt spricht durch Technisierung von einem kalten (*coolen*) post-humanen Weltbild.



Abbildung 22: Die Hubot-Arbeiter, Foto: SVT

Die Arbeiter sollen so agieren wie Maschinen, in *Real Humans* geben bereits die Androiden den Rhythmus vor, die Arbeiter haben sich dem unterzuordnen. Der Vorarbeiter Roger - aus der vorhin beschriebenen Szene - will sich aber nicht anpassen und unterordnen, er bricht aus dem

216 Schirrmacher, *EGO*, S. 13.

217 Ebd., S. 119.

218 Marx, Karl, *Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie. Erster Band*, Berlin: Dietz Verlag 1962, S. 445.

Gesellschaftssystem aus. Seine Figur symbolisiert die Technikphobie, die Angst vor einer Mechanisierung und technologischen Fortschritts. Alles wovon sich die Menschheit angezogen fühlt aber zugleich fürchtet. Er findet in diesem System keinen Platz, so wie sein Filmkörper in der Fabrikhalle keinen Platz findet, weil seine Wege ständig von den *Hubots* durchkreuzt werden. Sogar sein Familienleben ist gefährdet, an seinem Platz als Ehemann tritt ein *Hubot* und löst ihn ab. Rogers Figur zeigt den Zuschauern auf drastische Weise wie ein Mensch beruflich und privat durch eine Maschine ersetzt wird.

In der nächsten Einstellung²¹⁹ bekommen wir einen Aufenthaltsraum in der Halbtotale zu sehen. Der Raum ist sehr hell ausgeleuchtet und die Hintergründe erscheinen fast weiß oder hellblau, dadurch wird eine klinische Atmosphäre erzeugt. Im Bildhintergrund befinden sich einige große Fenster, wodurch man die vorhin beschriebene Lagerhalle erkennen kann. Roger betretet schnell von links durch eine Tür den Raum und bleibt im rechten Bildrand stehen. Er schaut auf den Kaffeeautomaten, der sich im linken Bildrand befindet. Im selben Moment kommt seine Vorgesetzte durch die Tür und fragt Roger, wie ihm der neue Kaffeeautomat gefällt. Ein Schnitt und eine Unterhaltung mit Schuss-Gegenschuss-Verfahren wird auf die beiden gefilmt. Rogers Vorgesetzte schickt ihn nachhause. Für wenige Sekunden ist in der Großaufnahme Rogers gleichgültiger Gesichtsausdruck zu sehen, der „Ja, ja, mache ich!“ murmelt und weiter auf den Automaten starrt. Zurück in der Totalen geht er langsam auf ihn zu, die Kamera schwenkt mit einem kurzen *Zoom-in* nach links, sodass wir näher an den Automaten rücken. Roger nimmt einen Kaffeebecher und stellt ihn unter den Automaten. Ein Schnitt zur Detailaufnahme auf das moderne blau beleuchtete Display, worin alle Kaffee-Programme aufgelistet sind, was Roger sichtlich überfordert. Plötzlich - zurück in der Halbtotale - steht vor ihm ein *Hubot* und fragt ihn, welchen Kaffee er gerne möchte. „Einen schwarzen Kaffee“ erwidert Roger, worauf der *Hubot* ihm seinen Kaffee programmiert und danach den Raum verlässt. Roger bleibt alleine zurück, seine Haltung signalisiert Hilflosigkeit, er macht einen Schluck vom Kaffee der ihm anscheinend nicht schmeckt und wirft ihn weg. Danach ein Schnitt und mittels Kamerafahrt wird Rogers Figur in der Halbnahen von der Seite beim Verlassen der Fabrik verfolgt. Rogers Kopf befindet sich im rechten Bildteil, im Hintergrund sind unscharf etliche *Hubots* an Ladestationen angehängt zu sehen. Jetzt bekommen wir das Sujet aus einer anderen Perspektive - in einer Totalen - von vorne zu sehen. Dabei sind die *Hubots* nun im linken Bereich der Kadrierung parallel in die Tiefe angeordnet, was wiederum eine Raumtiefe entstehen lässt. Roger geht im rechten Bildraum frontal auf die Kamera zu, die sich immer noch in

219 *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 1. Episode 1*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 25:49f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

der selben Einstellung langsam nach rechts dreht und mit zentriertem Blick auf die *Hubots* stehen bleibt. Bei der Einstellung sind die Figuren parallel angeordnet, der Tiefenraum ist somit weniger betont als im vorigen Kamerawinkel, das kann als eine bildparallele Inszenierung klassifiziert werden.



Abbildung 23: Foto: SVT



Abbildung 24: Foto: SVT



Abbildung 25: Foto: SVT

Meiner Meinung, ist ein besonderes Merkmal des schwedischen Regisseurs Harald Hamrell, dass er in *Real Humans* gerne mit langen Einstellungen bis zu 10 Sekunden arbeitet. Im Vergleich zu neuen Hollywood Filme oder TV-Serien, die öfters Einstellungen von nur 2 Sekunden aufweisen. Schon im frühen europäischen und sowjetischen Kino wurde mit ähnlichen ästhetischen Mittel - wie lange Einstellungen und Kamerabewegungen - Filme produziert. In den 50er Jahren hat der dänische Regisseur Carl Theodor mit noch längeren Einstellungen - über 60 Sekunden - wie in *Ordet* (1955) gearbeitet. Er hat sich das Kino Theaterhaft vorgestellt: „Für ihn sind Kamera- und Figurenbewegung die Fortführung einer Bühnenästhetik.“²²⁰ Dieses Prinzip der Bühnenästhetik ist auch in Hamrells Stil zu erkennen, wenn auch in abgeschwächter Form als bei Theodor oder Antonioni. Für Antonioni war das Zusammenspiel von Kamera- und Figurenbewegung besonders wichtig, wie er beispielsweise in Filmen wie *Le Amiche* (*Die Freundinnen*) von 1955 demonstrierte. Das Kino der 50er und 60er Jahre war geprägt durch diese Ästhetik der langen Einstellungen. Durch die Kamerabewegungen wurden die Zuschauer in die Handlung eingeführt und eine Dramaturgie wurde erzeugt. Die Tradition besteht seit den Anfängen des Kinos der Gebrüder Lumière, bis in die 60er Jahre wo versucht wurde mit einer Einstellung eine Handlung durch Figurenanordnung zu erzählen. Erst ab den Achtzigern sind nur noch wenige amerikanische Filme mit langen Einstellungen von mehr als 6 bis 8 Sekunden zu finden.

Doch wie ist es zu dieser Entwicklung gekommen? Bordwell ist der Meinung, dass Regisseure auf *stationary* Einstellungen verzichten wegen dem Fernsehen. Im Fernsehen und besonders in der

²²⁰ Bordwell, *Visual style in cinema*, S. 156.

Werbung sind schnelle Schnitte der *status quo*.²²¹ „Der Fernsehzuschauer gewöhnt sich an einen schnellen Informationsfluss, kürzere Einstellungen wie in den Werbespots und erwartet das Gleiche im Kino. Wenn er das in einem Kinofilm nicht findet, erscheint dieser ihm schwerfällig.“²²² Ein anderes Argument wäre, dass sich die Zuschauer mit Aufkommen der Musikvideos auf MTV an schnelle Schnitte und eine rasante Bildfolge gewöhnt haben. Für Bordwell gibt es aber einen weiteren plausibleren Grund: der Actionfilm. Der Actionfilm hat seit den 60er Jahren einen großen Einfluss auf das amerikanische Kino ausgeübt. Er beeinflusste so ziemlich jedes Genre, bis zum Horror- und SF-Film. Spätestens seit den 90er Jahren ist es keine Seltenheit mehr, Filme mit einer Einstellungsdauer von 2 bis 4 Sekunden zusehen. Durch diese Technik wird das Bild, das der Zuschauer sieht, dynamisiert, dadurch entsteht eine besondere Herausforderung der Filmemacher. Denn sie müssen den Blick des Zuschauers umso mehr leiten und auf das wesentliche im Filmraum fokussieren. Der berühmte Hollywood-Kameramann Vilmos Zsigmond formuliert es folgend: „Wenn eine Einstellung nur drei Sekunden auf der Leinwand erscheint, müssen Komposition und Beleuchtung sehr gut sein, um dem Auge des Zuschauers zu ermöglichen, das zu sehen, was man es sehen lassen möchte. Es bleibt keine Zeit zu entscheiden, was wichtig ist, darum muss man den Blick des Zuschauers steuern.“²²³

7.5 Laborräume

7.5.1 Anamnetische Räume

7.5.2 Dunkle Alchemie in hellen Laboratorien

Die Laborräume bekommen die Zuschauer fast ausschließlich in Erinnerungen (*Flashback*-Szenen) von Mimi und Leo zu sehen. Entweder sehen wir den Wissenschaftler, David Eischer, wie er an seinen Androiden („Die Kinder Davids“) arbeitet oder wie er die Hybridisierung seines Sohns, Leo Eischer, vornimmt und einen Cyborg aus ihm macht. Diese Szene beschreibe ich ausführlich in der Analyse der Figur David Eischer, worauf ich auch auf kulturhistorische Verweise eingehen werde. Diese filmischen Labor-Räume werden in der Serie immer auf die selbe Weise, was Filmstilistiken betrifft, dargestellt. Die Erinnerungs- oder Traumsequenzen sind im *high-key*-Stil ausgeleuchtet, also extrem aufgehellt, Objekte oder Konturen sind dadurch im filmischen Raum teilweise unkenntlich. Diese Szenen erinnern auch an das Genre Medizindrama (*medical drama*) oder Arzt-

221 Vgl. Ebd., S. 170.

222 Ebd., S. 170.

223 Ebd., S. 173.

Serien, wie *Emergency Room*, *Grey's Anatomy*. Der Handlungsort sind Räume einer Konzern-Institution, eine Klinik mit sterilen Labors und Operationssaale mit medizinischen Apparaturen. Die Montage erzeugt durch die artifizielle Bildkomposition eine entfremdete, verzerrte, traumhafte und post-humane Atmosphäre. Der Regisseur Harald Hamrell arbeitet gerne mit *slow motion*-Aufnahmen und Echo-Soundeffekte. Mittel die verdeutlichen, dass es sich um keine gegenwärtige Erzählebene im Raum-Zeit-Kontinuum der Serien-Diegeese handelt, sondern es wird uns Zuschauern Vergangenes, womöglich verdrängte Erinnerungen der Protagonisten gezeigt. Als Exempel möchte ich folgende Szene²²⁴ beschreiben (Staffel 1, Folge 2, 00:06 Minuten). Wir sehen den Schatten von Leo als kleinen Jungen an einer weißen Wand im rechten Bildteil. Er steht vor einem großen Fenster und beobachtet seinen Vater, David Eischer, bei der Arbeit. Durch die Deckenbeleuchtung wird sein Schatten in den Raum projiziert. Mittels *point-of-view-Shot* übernehmen wir Leos Blick und schauen durch die Glasscheibe in das Labor hinein. Dort stehen in der Bildmitte der Kadrierung Computer und Monitore, wo David Eischer arbeitet. Leo berührt mit der linken Hand die Glasscheibe und öffnet eine Tür. Verfolgt von der Kamera in der Amerikanischen geht er durch das Labor. Nun von vorne gefilmt, geht er an *Hubots* vorbei, diese sich im rechten Bildteil befinden, an denen anscheinend Tests durchgeführt werden. Neugierig schaut er sich um und verfolgt das Geschehen der Mitarbeiter. In der Halbnahen sehen wir in einen weiteren Raum, dort arbeitet Liska, die Assistentin von David Eischer. Sie öffnet einen großen Karton worin sich ein Androide befindet. Der Raum ist wieder durch eine Glasscheibe von Leo getrennt. Er bleibt davor stehen und schaut in das Innere des Kartons, wir sehen das Gesicht des *Hubots*, es ist Mimi, sein späteres Kindermädchen und zukünftige Lebensgefährtin. Sein Vater und seine Assistentin nehmen den Androiden in Betrieb. Die Kamera wechselt zwischen Leos erstaunten Blicken im *Close-Up* und seinem Vater. Plötzlich erhebt sich Mimi, ihr Oberkörper richtet sich langsam im Karton nach oben. Mimi blickt sich im Raum um, orientiert sich, dann schaut sie durch die Glasscheibe zu Leo, der die Szenerie gespannt verfolgt. Im Schuss-Gegenschuss-Verfahren treffen sich in dieser Montage Leos und Mimis Blickachse zum ersten Mal, sie lächeln sich gegenseitig an und eine Bindung der Figuren entsteht. Leos Mutter, Beatrice, betritt Leos Raum und holt ihn ab, er kann seinen Blick kaum lösen und schaut Mimi hinterher. In der Halbnahen sehen wir Mimi, wie sie ihn mit Blicken ebenfalls weiterhin fixiert, im Glas spiegelt sich noch einmal Leo wie er mit seiner Mutter den Raum verlässt. *Fade out*.

Solche Labor-Räume - wie der eben beschriebene - tauchen fast jede Folge auf, wo die Zuschauer

224 *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 1. Episode 2*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 00:06f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

immer Erinnerungs-Fetzen, meist in Darstellungen von Träumen zu sehen bekommen. Der Zuschauer bekommt Innenbilder zusehen, sie sind daher frei von Wirklichkeitsansprüchen. Diese Räume sind ausgestattet mit technischen Equipment, Computer, Monitore, Messgeräte und Büromöbeln. Sie wirken ungemütlich, unpersönlich und karg. Das Faszinosum dieser Räume geht - meiner Meinung nach - aus der Hyperrealität dieser Laboratorien aus, denn wir Zuschauer bekommen Räume des Post-humanen vor Augen geführt, wo der Mensch abwesend ist und *technoide Simulakren*, also künstliche Doppelgänger des Menschen erschaffen werden und ihn ersetzen. Gänzlich auf Menschen hat Lundström in diesen Labors dann doch nicht verzichtet, denn der Erschaffer dieser faszinierenden künstlichen Geschöpfe ist ein Mann, der Wissenschaftler David Eischer als Vaterfigur, wie auch in den klassischen Schöpfungsmythen (*Frankenstein*, *Metropolis*). Seine erschaffenen Androiden heißen auch „Die Kinder Davids“, somit tritt er als Erzeuger seiner Kinder auf. Er ist im Labor immer gegenwärtig, interessanterweise meist als einziger Mensch, umgeben von Androiden-Assistenten und Gehilfen, was sein Misstrauen in die Menschheit – womöglich durch persönliche schmerzliche Traumata - markiert. Da sich die Androiden nicht selbst vermehren können, durch Sexualität oder post-sexuellen Technologien, sondern durch maschinelle Erzeugung durch Menschen und letztendlich sie durch David Eischer einen freien Willen bekommen, wird auch in *Real Humans* ein patriarchales Bild erschaffen. Der männliche Erschaffer und der weibliche Androide. Der Schöpfer ist somit in den Labor-Räumen immer anwesend, er stellt die Ordnung eines patriarchalen Systems her, wenn auch nur in den Erinnerungen von Mimi und Leo, denn David Eischer ist bereits tot. Erst in der zweiten Staffel bekommen die Zuschauer Eischer wieder als *Hubot*-Doppelgänger zu sehen. Es handelt sich daher um Traum-Räume, Erinnerungs-Räume die aus den Erinnerungen der Figuren konstruiert werden. Marc Augé schrieb über den „beliebigen Raum“ der – meiner Meinung nach – hierfür sehr passend wäre. Deleuze erläutert den beliebigen Raum folgend:

„Ein beliebiger Raum ist keine abstrakte Universalie jenseits von Zeit und Raum. Es ist ein einzelner, einzigartiger Raum, der nur die Homogenität, eingebüßt hat, das heißt das Prinzip seiner metrischen Verhältnisse oder des Zusammenhalts seiner Teile, so daß eine unendliche Vielfalt von Anschlüssen möglich wird. Es ist ein Raum virtueller Verbindung, der als ein bloßer Ort des Möglichen gefaßt wird.“²²⁵

Simmel betont „Räumlichkeit entstehe vor allem dadurch, dass Menschen sie in ihrer Vorstellung generieren. Außerhalb menschlicher Empfindungen habe der Raum keine Realität, allerdings

225 Deleuze, Gilles, *Das Bewegungs-Bild. Kino I*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1989; (Orig. *Cinéma I. L'image-mouvement*, Paris: Les Editions de Minuit 1983), S. 153.

bedeute dies eben nicht, dass er nur subjektiv oder unreal sei, da die menschlichen Empfindungen die Welt bilden [...]“²²⁶. Raum ist daher für Simmel eine wirkungslose Form denn „Räumlichkeit wird im Prozess des Anschauens und Verknüpfens geschaffen, und emotional besetzt.“²²⁷

Die Labor-Räume sind codiert und symbolisch aufgeladen mit Insignien der Schöpfung. Wir sehen weiße schwammige Sequenzen mit einer dumpfen Tonspur - wie es womöglich ein Neugeborenes im Mutterleib erlebt - der filmische Raum sozusagen als Uterus der Ursprünglichkeit. Die Geburt einer post-humanen Utopie. Die Architektur und Innenausstattung dieser glatten, weißen Räume, strahlen eine Kälte und Entfremdung aus, wo der Mensch beinahe gänzlich abwesend ist, wie in den automatisierten Herstellungsprozessen einer modernen Fabrik. Die Labors zeugen von einer Reinheit, eine Geburtenstation wo *technoide* Geschöpfe von Menschen designet werden. Poschardt formuliert es pointiert: „Der Frost der Entfremdung wird kombiniert mit den Errungenschaften der Kryotechnik zur Zitadelle der Kälte, in der sich der Mensch der Zukunft beweisen muß.“²²⁸ Bezeichnender Weise erscheinen die Laboratorien in *Real Humans* tatsächlich wie Kühlräume, sie erinnern was Architektur, Filmraum, Interieur und Beleuchtung betrifft, an Weltraumschiffe wie aus *2001 – A Space Odyssey*²²⁹. In den Labors aus *Real Humans* bekommen die Zuschauer *Simulakren*, Simulationen des Menschlichen zu sehen. Die *Hubots* erwachen dort in Sarg ähnlichen Truhen, wie in der vorhin exemplifizierten Szene, als Mimi wie Dornröschen aus einem langen Winterschlaf erwacht. Wie auch Ripley in *Alien*²³⁰ nach einer langen Reise durchs Universum aus einem jahrelangen Schlaf in einer Kühltruhe erwacht.

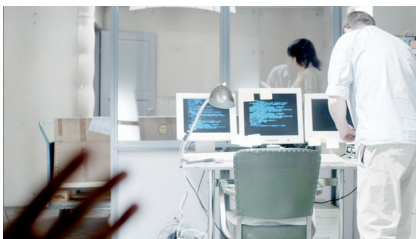


Abbildung 26: Leo sieht seinen Vater, Foto: SVT



Abbildung 27: Leo im Labor, Foto: SVT



Abbildung 28: Leo sieht Mimi, Foto: SVT

7.6 Hubot Heaven – Ein Bordell mit Androiden-Erostessen

226 Löw, Martina/ Thomas Geier, *Einführung in die Soziologie der Bildung und Erziehung*, Opladen: Budrich 2014, S. 132.

227 Vgl. Ebd.

228 Poschardt, *Cool*, S. 147.

229 *2001: A Space Odyssey*, Regie: Stanley Kubrick, USA/UK 1968.

230 *Alien*, Regie: Ridley Scott, USA/UK 1979.

7.6.1 Erotisierte Räume

Wir sehen eine dunkle, düstere, schlecht beleuchtete nasse Straße, wo Leo im *Hubot*-Rotlichtviertel herum irrt, um die entführte Mimi zu finden (Staffel 1, Folge 2, 16:39 Minuten)²³¹. Räumlich befinden wir uns nun im krassen Gegenteil zu Mimis Vorstadtidylle, wir sehen ein unheimliches, zwielichtiges Stadtszenario. Mit diesen Schauplätzen wird der Kontrast der beiden Figuren besonders deutlich markiert und mit der Handlung verknüpft. Die Kamera schwenkt von der oberirdischen U-Bahn-Station nach unten und folgt Leo in eine alte herunter gekommene Fabrikhalle, in der sich das Bordell „Hubot Heaven“ befindet. Am Eingang leuchtet, in Neon-Farben, die Inschrift „Hubot“ und „Heaven“ zeitversetzt auf. Die finstere Straße wird durch die auffallend bunte Leuchtreklame illuminiert. Die entlegene Lage des Bordells verdeutlicht die Abkehr der städtischen Gesellschaft - ein sündiger tabuisierter Ort - abseits vom Stadtzentrum. Durch die Abgeschiedenheit des Gebäudes in der Peripherie, entzieht sich dieser Ort den Blicken der Öffentlichkeit. Leo zeigt dem Türsteher ein Foto von Mimi, doch der kennt sie nicht, darauf geht Leo in das Bordell. Die Kamera folgt ihm von hinten, er betritt die Halle wo in Club-Atmosphäre Androiden-Stripperinnen, leicht bekleidet mit lasziven Bewegungen, zu sanften *Beats* auf der Bühne tanzen. Einige der Gogo-Tänzerinnen tragen Masken. Oberhalb der Tanzfläche, in der Mitte des Bildraums, hängen Diskokugeln die Lichtstrahlen in den ganzen Raum reflektieren. Eine Stimmung aus einer vergangenen Disco-Ära und angesagter *Underground*-Alternativ-Szene macht sich breit. Bei dem Gebäude handelt es sich wohl um eine alte Fabrik, der Innenraum wirkt wie ein Loft. *Close-Up* auf Leo, sein Gesicht ist durch die Beleuchtung rot gefärbt, als würde er vor Scham rot anlaufen, sein Unwohlsein steht ihm förmlich ins Gesicht geschrieben. Die Freier stehen an der Bar und suchen sich nach belieben eine Androiden-Prostituierte aus. Bei der Auswahl wird sie über Lautsprecher per Nummer aufgerufen.

Im Verlauf der Serie wird dieser Ort - durch spärliche und diffuse Beleuchtung - ein unheimlicher, unheilbringender und sexuell aufgeladener Ort. Uneinsehbare Räume und Nischen lösen ein mulmiges Gefühl aus, sie verbergen Verbotenes, es lässt sich nur erahnen, was darin vor sich geht. Die Gynoiden werden an diesem Ort von den Besitzern als Sex-Objekte präsentiert und zur Prostitution gezwungen. Poschardt schreibt: „Die Subjektivität der künstlichen Frau ruht auf ihrem Wesen als Objekt. Der Herr dieser automatischen Magd ist demnach kein Herr, sondern lediglich Besitzer.“²³² Die Androiden ersetzen menschliche Objekte des Begehrens, die deren Besitzer

231 *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 1. Episode 2*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 16:39f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

232 Poschardt, *Cool*, S. 149.

keinerlei Widerstand leisten. „Die Übertragung des Begehrens auf technische Apparate führt zur Technisierung des Begehrens.“²³³

Das Fabrikgebäude - mit seinen verwinkelten Labyrinth-Räumen - ist ein klaustrophober Handlungsort. Leo zeigt wiederholt einen Mitarbeiter Mimis Foto und fragt, ob er sie hier gesehen hat, der weiß es nicht und scheint sie nicht zu erkennen. Leos Blick wird plötzlich apathisch, seine Augenlider schließen sich als hätte er ein *Blackout*. Leo geht weiter in der Halbtotale an die Bar, seine Bewegungen wirken unsicher und geschwächt, seine Bewusstseinsstörung wird durch mehrere *jump-cuts* illustriert. Dort zeigt er dem Barkeeper Mimis Foto, plötzlich bricht Leo zusammen, er kann sich gerade noch an der Theke stützen. Doch sein angeschlagener Gesundheitszustand macht ihm zu schaffen.



Abbildung 29: Leo im Bordell "Hubot Heaven", Foto: SVT

7.6.2 Klaustrophobische Räume

Leo läuft mit letzter Kraft auf die Toilette, mittels *point-of-view-Shot* übernehmen die Zuschauer seine Blickachse, wir sehen die Szenerie durch Leos Blick, wie er mit Händen die Toiletten-Tür aufstoßt, *jump-cut*, weiter in die Kabine, die Kamera folgt ihm nun mit einer *over-shoulder*-Einstellung. Der Innenraum ist dunkel, spärlich beleuchtet, die Wände voll mit Sprüchen und vulgären Zeichnungen beschmiert. Leo prallt gegen die Wand, die Kameraführung ist extrem unruhig, die latente innere Unruhe Leos Figur, kann man direkt spüren, klaustrophobische Panik macht sich breit, diese durch die Kameraführung für den Zuschauer physisch erfahrbar wird. Khouloki schreibt über klaustrophobische Räume: „Entscheidend für den Eindruck räumlicher Enge kann die Relation zwischen Figur und Umgebung und/oder die Relation zwischen Umgebung und Kameraposition sein.“²³⁴ In dieser Szene ist es eine Mischung aus beiden, einerseits ist die Figur in

233 Ebd., S. 150.

234 Khouloki, *Der filmische Raum*, S. 120.

einer beengten Umgebung eingeschlossen, andererseits vermittelt die Kameraposition keinen Ausweg aus der Umgebung, sprich wir Zuseher, sind zusammen mit der Figur gefangen. Der Raum erzeugt eine räumliche Beengtheit, die Bewegungsfreiheit ist extrem eingeschränkt, daher der Typus klaustrophobischer Raum. Khouloki weiter: „Wird eine Figur gezeigt, die eingeschlossen ist, kann der Zuschauer ihre Situation nachvollziehen, indem er sich mit ihr identifiziert. Ist die Kamera so positioniert, dass der Blick des Zuschauers in den filmischen Raum begrenzt wird, entsteht ein Gefühl der Beengtheit und Ausweglosigkeit, weil er unmittelbar betroffen ist.“²³⁵ Leo verschließt die Tür, die Kamera schwenkt hektisch nach links und rechts. Aus seiner Jackentasche zieht er Kabeln, er weiß ihm bleibt nicht mehr viel Zeit, denn seine Batterien sind fast leer, er muss sie so schnell als möglich aufladen sonst verliert er sein Bewusstsein. Er reißt die Deckenbeleuchtung herunter, schließt die Stromkabel an und steckt ein weiteres Kabel in seinen Strom-Steckplatz im Körper unterhalb seines linken Arms. Wir sehen die offene blutverschmierte Öffnung, worin Leo den Stecker anschließt. Leo geht zu Boden, vor Erleichterung aber auch Erschöpfung, sein Körper beginnt zu zucken - elektronische Geräusche sind zu hören - als würde sein gesamter Körper mit Strom durchflossen werden. Er befindet sich in einem nahezu ekstatischem Zustand. *Fade out.*



Abbildung 30: Klaustrophobischer Raum, Foto: SVT

Die Räume in denen sich überwiegend Leo bewegt erinnern an die Genres *Noir*, *Neo-Noir* oder *Science-Fiction-Noir*. Beim Genre des *film noir* liegt der Fokus beim Licht und ganz besonders beim Schatten. In der oben beschriebenen Szene sehen wir dunkle, nebelige, schlecht beleuchtete Straßen, wo Leo im Industriestadtviertel herum irrt um die entführte Mimi zu finden. Das Licht ist sehr diffus, die Räume nur minimalistisch ausgeleuchtet. Die Figuren stehen im Zentrum der Beleuchtung, sie werden aber auch nur zu Hälfte im Halb-Schatten ausgeleuchtet. Das besondere Merkmal der Beleuchtung im *film noir* ist, dass es nicht komplett dunkel ist, nicht stockfinster

235 Ebd., S. 121.

sondern ein Wechselspiel zwischen hell und dunkel stattfindet. Patrick Keating schreibt in seinem Text über die *Noir*-Beleuchtung in *A Companion to Film Noir*: „The striking thing is the complexity of the patterns, dark in some scenes and bright in others, with an astonishing range of variations in between.“²³⁶ Keating meint, wenn man sich mit den Merkmalen der *film noir*-Beleuchtung auseinander setzen möchte, sollte man aus den Schatten treten und sich mehr auf die volle Palette der Beleuchtung im Film konzentrieren. Nur so kann verstanden werden, wie hell beleuchtete Momente den kontrastierenden dunklen Szenen besondere Bedeutung verleihen.²³⁷

Ich möchte das in der nächsten Szenen exemplifizieren (Staffel 1, Folge 3, 24:19 Minuten)²³⁸. Die Kamera folgt Leo in eine alte herunter gekommene Fabrikhalle, in der sich das Bordell „Hubot Heaven“ befindet. Er geht durch die Halle, weiter folgen wir ihm in das *Chambre séparée*, also einem Nebenraum, wo er die Betreiberin des Bordells zu Rede stellt. Das Licht ist sehr diffus, die Räume nur minimalistisch ausgeleuchtet. Durch die Doppelbeleuchtung (*two-side-lights*) im linken und rechten Filmraum wird Leos Gesicht maskulin modelliert. Die kleine Lampe illuminiert den Raum nur gemäßigt aus. Die kleine Lampe im Hintergrund beleuchtet nur die Seitenprofile der Figuren.

Thomas Elsaesser hat sich mit der Beleuchtung im Weimarer Kino besonders intensiv befasst, er hat die Lichtgestaltung in Murnaus Filmen untersucht und meint dazu:

„Indem diese Methode das Licht in seiner Mehrdeutigkeit belässt, hat sie unmittelbare Auswirkungen auf Fragen der Motivation und Kausalität. Das Licht ist somit hauptsächlich verantwortlich für die „Psychologisierung“ der Protagonisten (die deutsche Spezialität), im Gegensatz zum Interesse des amerikanischen Kinos für motivationalen Realismus. Es akzentuiert weiterhin eine generelle Tendenz in Murnaus Filmen, nämlich die temporale und kausale Umkehrbarkeit der Handlung zu unterstreichen und die nicht-individualisierte, abstrakte Funktion von Blicken, Blickkontakten und Körperbewegungen hervorzuheben. Das Schicksal wird im Licht verkörpert, wird – statt Klarheit zu schaffen – zur Quelle des Unheimlichen. In Hollywood wurde die gleiche Art des „Rembrandt-Lichts“ (entlehnt von Regisseuren wie De Mille) zu dramatischen Zwecken verwendet, um Kunstlicht zu motivieren, und zwar weniger zur Verinnerlichung und Spiritualisierung ihrer Effekte als vielmehr mit der Absicht, sie ausdrücklich in den Dienst des Realitätseindrucks zu stellen.“²³⁹

236 Spicer, Andrew/Helen Hanson (Hg.), *A Companion to Film Noir*, Malden: Wiley-Blackwell 2013, S. 267.

237 Vgl. Ebd., S. 267.

238 *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 1. Episode 3*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 24:19f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

239 Elsaesser, Thomas, *Das Weimarer Kino. aufgeklärt und doppelbödig*, Berlin: Vorwerk 8 1999, S.182.

Beleuchtungstechniken verleihen bestimmte Szenen in der Serie eine unheimliche Stimmung und Dramatik. „Das Bild wird zu einem Fetisch, einem mit besonderer Leuchtkraft ausgestatteten Objekt (beleuchtet und zugleich Licht ausstrahlend), in dem das Licht sozusagen sowohl passiv als auch aktiv ist, kurz gesagt, es suggeriert Sein.“²⁴⁰ Das Licht im filmischen Raum stellt also Zusammenhänge und Beziehungen her, es betont etwas mehr, das andere weniger, gibt Rätseln auf aber auch Hinweise. Es schafft Bedeutung für die Rezipienten in einer semantischen Matrix voller Signifikanten und Signifikaten. Durch die richtigen Beleuchtungs- und Montagetechniken können somit Objekte im Film gegenwärtig werden und Darstellungen der Figuren erlebt werden.

7.7 Hubot Market

Der *Hubot Market* ist ein Einkaufszentrum wo man die neuesten *Hubots* erwerben kann. Hell ausgeleuchtete Räume stellen Androiden in allen erdenklichen Ausführungen zur Schau. Das Einkaufshaus befindet sich eher am Stadtrand, somit ist es für die wohlhabende Mittelschicht - die überwiegend im Umland wohnt - nicht weit entfernt. Wesentliche Charakteristika des Gebäudes sind, dass eine künstliche Einkaufswelt erzeugt wird. Die Räume haben Ähnlichkeit mit Autohäusern, nur werden hier keine Sportwagen in den Schaufenstern präsentiert sondern *Hubots*. Androiden für die Haushaltshilfe oder gesellschaftliches Vergnügen. Die Auswahl an Androiden-Typen ist bemerkenswert. Dort werden Modelle angepriesen wie: das Working Girl, der Geschäftsmann, das Abenteuer-*Couple*, oder eine mehrköpfige Familie. Die Geschäfts-Räume sind nach Innen orientiert, die Kunden müssen durch Passagen die Verkaufsflächen erkunden. Der Direktor des Hubot Market heißt Jonas Boberg, er ist ein Verkaufstalent und hat auch Hans Engmann die *Hubots* Mimi und Vera verkauft. Die *Hubots* sind mit roten Bändern abgetrennt und zeigen an ihren Standorten ihr Können. Es handelt sich um eine Art Spielzeugladen für Erwachsene. Was die Architektur anbelangt kann das Einkaufszentrum als eine Shopping Mall nach amerikanischem Vorbild typisiert werden. Auf der Website hubotmarket.arte.tv gibt es einen fiktiven *Hubot*-Onlineshop, ein virtuelles Pendant zum *Hubot Market* in der Serie. Auf der Startseite der Webseite bekommt man einen Überblick über die neuesten Androiden-Erzeugnisse und Zubehör. Die Produkte werden mit flotten Slogans angekündigt, wie beispielsweise: „14 Modelle, vom Economy- bis zum Luxus-Segment: HUBOT MARKET bietet Ihnen die größte Auswahl an humanoiden Robotern“²⁴¹.

240 Ebd., S. 182.

241 URL: <http://hubotmarket.arte.tv/de/> [5.11.2014]



Abbildung 31: Jonas Boberg, Direktor des „Hubot Market“ inmitten klassischer Modelle. (Foto: Johan Paulin)

7.7.1 Marc Augés „Nicht-Orte“

Der französische Anthropologe Marc Augé versteht unter dem Begriff Nicht-Ort, Orte im urbanen und suburbanen Raum, beispielsweise Shopping Malls (wie der *Hubot Market*), Flughäfen, Bahnhöfe oder Autobahnen. Augé formuliert es folgend: „So wie ein Ort durch Identität, Relation und Geschichte gekennzeichnet ist, so definiert ein Raum, der keine Identität besitzt und sich weder als relational noch als historisch bezeichnen läßt, einen Nicht-Ort.“²⁴² Er argumentiert, dass die „Übermoderne“ solche Nicht-Orte erschaffen hat. Dabei handelt es sich um keine anthropologischen Orte, denn diese Räume verweisen auf keine historische Vergangenheit oder Relation und Identität. Darin besteht auch die Schwierigkeit solche Räume analytisch zu erfassen. „Dabei gilt für den Nicht-Ort geradeso wie für den Ort, daß er niemals in reiner Gestalt existiert; vielmehr setzen sich darin Orte neu zusammen [...]“²⁴³ Nach Augés konstruieren sich Orte und Nicht-Orte aus der Intertextualität (Genette) heraus. Die Fabrikräume in *Real Humans* sind somit Nicht-Orte, sie verfügen über keine Identität oder Geschichte, es sind anonyme Räume um Arbeits- und Herstellungsprozesse auszuführen - diese überwiegend von Maschinen ausgeführt werden. Der vorhin beschriebene *Hubot Market*, das Androiden-Einkaufszentrum mit großen glatten Verkaufsflächen in einer künstlichen Konsumwelt, ist *per se* ein Nicht-Ort. Der Konsument sucht den Ort auf um sich schnell beraten zu lassen und das gewünschte Produkt zu kaufen. Diese Räume sollen nur dem Zweck des Konsums dienen, daher Räume die zum Konsum animieren aber nicht zum Verweilen konstruiert sind. Dann wäre die *Hubot*-Entsorgungsstation, wo Lenart seinen alten

242 Marc Augé, *Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit*, Frankfurt am Main: Fischer Verlag 1994 (Orig. *Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris: Éditions du Seuil 1992), S. 92

243 Ebd., S. 93.

Hubot Odi entsorgen lassen möchte. Diese ungemütlichen leeren und anonymen Räume sind typische Nicht-Ort.

7.8 Räume der Einsamkeit

Leo, der Liebhaber von Mimi ist selbst ein Cyborg, ein Geschöpf zwischen Mensch und Maschine. Er ist im melodramatischen Handlungsverlauf der Serie eine einsame Figur, der verlassene Liebhaber und zugleich der Wahrheitssuchende, der Reisende. Die Einsamkeit Leos ist durch Bilder klar zu erkennen und ein wichtiges Moment der Serien-Konstruktion. Die Einsamkeit der Figur Leo wird bereits in den ersten Folgen durch die Bildkomposition im filmischen Raum sichtbar. Leo ist räumlich von Mimi getrennt, er ist isoliert von der Gruppe, die sich Davids Kinder nennen, und macht sich mit seinem Freund - ebenfalls ein *Hubot* - auf die Suche seine Geliebte zu finden. Wie bereits erwähnt, wurde Mimi in der ersten Folge von skrupellosen, zwielichtigen *Hubot*-Händlern brutal entführt. In deren Hacker-Werkstätte neu programmiert und an einen Verkäufer des *Hubot-Markets* illegal weiter verkauft. Im *Hubot*-Kaufhaus hat dann schließlich die Familie Engman Mimi erworben. Leos Charakter zeichnet sich als Außenseiter aus, der zwischen den Fronten steht, das zeigt sich bildlich in etlichen Einstellungen und Montagen. Wie das folgende Beispiel illustrieren soll (Staffel 1, Folge 2, 05:56 Minuten)²⁴⁴: Man sieht Leo in einer Halbnahen am Bahnhof erschöpft an der Stiege sitzen, wo er gerade isst. Es folgt ein langsamer *Zoom-in* auf Leo, dabei plätschert der Regen auf die Stiegen hinunter. Der Raum ist figurenzentriert, da Figuren im Mittelpunkt der filmischen Erzählung stehen. Die Kamera zoomt an Leos Gesicht heran, bis zu einer Großaufnahme, er ist jedoch durch ein Gitter vom Zuschauer getrennt, was eine Distanz entstehen lässt und es kommt zu einer Abgrenzung im Raum. Es folgt ein Schnitt auf Mimi in der Großaufnahme. Ihr Kopf ist nach unten geneigt, als würde sie meditieren, aber tatsächlich befindet sie sich im Ruhezustand und lädt ihren Akku auf. Wenige Sekunden später bewegt sie mechanisch den Kopf nach oben und öffnet ihre Augen. Die Kamera zoomt langsam nach hinten in die Amerikanische und Mimis Blick wandert zuerst zum linken Bildrand und danach zum rechten Bildrand. Das erweckt den Eindruck als hätte sie schlecht geträumt. Darauf zieht sie den Stecker aus der Steckdose und richtet ihren Blick in die Bildmitte aus. Mimi die für den jungen Leo als Kind ein fürsorgliches Kindermädchen war, nach dem tragischen Tod seiner Mutter ein Mutterersatz und später wurde sie zu seiner Geliebten. Sie ist in der Serie strukturell durch eine Parallelmontage von Leo getrennt. *Real Humans* etabliert zwei total gegensätzliche Räume dieser Figuren. Zum

²⁴⁴ *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 1. Episode 2*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 05:56f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

einen der Raum wo Mimi lebt: Nach ihrer Entführung wurde ihr Chip neu programmiert, dabei wurden beinahe ihre gesamten Erinnerungen gelöscht, diese jedoch im späteren Handlungsverlauf in *Flashbacks* wieder allmählich zurück kommen. Sie lebt von nun an unter dem Namen Anita in der bürgerlichen Familie Engman, wo sie Hausarbeiten erledigt und sich um die kleine Tochter der Familie kümmert. Durch Assoziationen in Mimis Alltag, beispielsweise beim Vorlesen einer Gute-Nacht-Geschichte, kommen Erinnerungen an die Zeit mit Leo zurück. Bei diesen Räumen handelt es sich um planimetrische Bildkonstruktionen, im diegetischen Raum sind eine oder mehrere Figuren zu sehen.



Abbildung 32: Leo, Foto: SVT

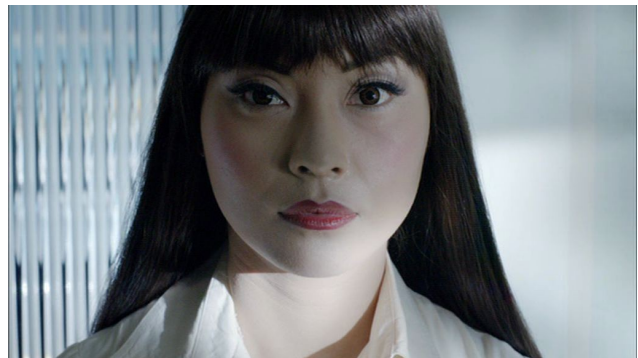


Abbildung 33: Mimi, Foto: SVT

7.8.1 Der Raum der Reisenden

In der Schuss-Gegenschuss-Montage, sieht man in der einen Sequenz zunächst Mimis Raum (Staffel 1, Folge 3, 35:00 Minuten)²⁴⁵. Die Bildkomposition dieser Räume zeigen dem Zuschauer helle Pastellfarben mit *normal-key*-Beleuchtung. Sie symbolisieren den Topos der heilen Familie in einer schwedischen Vorstadtidylle. Zum anderen wird dem Zuschauer Leos Raum eröffnet, der sich meist an dunklen, herunter gekommenen kalten Orten befindet. Wie in der vorhin beschriebenen düsteren Straßenszene im Dauerregen. Leos Räume erzeugen eine *film noir* Stimmung. Gleich zu Beginn der Pilot-Folge bekommen die Zuschauer eine düstere, kalte und verregnete Herbstlandschaft zu sehen. Als würde die Serie die Bedrohung ihrer Utopie erahnen, so düster wie sie beginnt in der herbstlichen Eingangssequenz. Beide Figuren kennzeichnet die Einsamkeit aus, ein klares Motiv der Figurenstruktur. Leos Dasein ist durch die Suche nach sich selbst, das eigene Ich und die Selbsterkenntnis geprägt, all das muss er aus seiner Einsamkeit schöpfen. Er ist der einsame Reisende, wie der *Viator mundi* im Mittelalter, ein Pilger oder Reisender der durch die Welt

²⁴⁵ *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 1. Episode 3*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 35:00f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

zieht. Ziel seiner Reise ist es, Mimi zu finden aber auch zu sich selbst und das eigene Innenleben, seine Identität - die irgendwo zwischen Mensch und Maschine definiert werden kann. Er verbleibt jedoch nicht vollständig im Außen der filmischen Konstruktion, denn in den folgenden Episoden bekundet bereits eine heiße Fährte - die zu Mimi führen wird - eine Kontaktaufnahme mit seiner Geliebten. Im Gegenschuss sehen wir Mimi, die mit ihren lückenhaften Erinnerungen an Leo kämpft. Dank eines Betriebssystem-„Resets“ ihres Gedächtnisses - die Tochter der Familie Engman hilft ihr dabei - findet sie zu ihrem alten Leben und Identität zurück. In der beschriebenen Einstellung sieht man einen Kameraschwenk von der linken Bildhälfte, den Raum von Mimi, auf die Rechte, in Leos Raum. Durch die Bezugnahme der Figuren und Bewegungslinien in der Montage, wird die Zusammengehörigkeit der beiden Figuren inszeniert und es entstehen „Interaktionsräume“ (Khouloki). Daniel Wiegand schreibt über Figuren- und Raumkonstruktion im Film: „Filmische Figurenkonstruktion und Raumkonstruktion hängen dabei aufs Engste miteinander zusammen: Die Figur wird erst definiert über ihre festgeschriebene Stellung im Koordinatensystem, dem das Figurenensemble in seiner räumlichen Anordnung eingezeichnet ist.“²⁴⁶ Es steht außer Frage, dass Leo und Mimi ihre Stellung im Koordinatensystem, ihren Raum der Zweisamkeit, noch nicht gefunden haben. Das interessante an den beiden Figuren ist, dass sie innerhalb der Raumkonstruktion auf einer metaphysischen und transzendentalen Ebene im diegetischen Raum miteinander verbunden sind.

Über die Reise schreibt Augé, sie „... erzeugt eine fiktive Beziehung zwischen Blick und Landschaft.“²⁴⁷ Dabei gibt es Räume, in denen sich der Reisende selbst als Zuschauer wahrnimmt: „... als wäre die Position des Zuschauers das Wesentliche am Schauspiel, als wäre der Zuschauer in der Position des Zuschauers sein eigenes Schauspiel.“²⁴⁸ Daraus begründet er: „Der Raum des Reisenden wäre also der Archetypus des *Nicht-Ortes*.“²⁴⁹ Leos Figur befindet sich in solchen „Räumen des Reisenden“ auf der Suche nach Mimi. Räume die Augé folgend formuliert:

„[...] in der weder Identität noch Relation, noch Geschichte wirklich Sinn haben, in der die Einsamkeit als Überschreitung oder Entleerung der Individualität empfunden wird und einzig die Bewegung der Bilder dem, der sie vorbeiziehen sieht, einen Augenblick lang die Hypothese einer Vergangenheit und die Möglichkeit einer Zukunft aufscheinen läßt.“²⁵⁰

246 Daniel Wiegand, *Bildformen der Einsamkeit. Figuren-, Raum- und Blickkonstruktion im dänischen Stummfilm Im Klovn* (1926), http://www.researchgate.net/publication/237270752_Bildformen_der_Einsamkeit_Figuren-_Raum-_und_Blickkonstruktion_im_dnischen_Stummfi_lm_Klovnen_%281926%29 2014, 15.12.2014, S. 107.

247 Augé, *Nicht-Orte*, S. 102.

248 Ebd.

249 Ebd., S. 103.

250 Ebd.

Chateaubriand formuliert es melancholischer - meines Erachtens - skizziert er ein post-humanes Bild, der „... vorallem den Tod der Zivilisationen sieht, die Zerstörung oder das Verblässen der Landschaft, wo sie ehemals leuchtete, die enttäuschenden Reste der eingestürzten Monumente.“²⁵¹

Der Reisende befindet sich immer in Bewegung, so wie Leo, wenn er von einem Stadtteil zum anderen eilt. Für Augé hat die Bewegung „... kein anderes Ziel als ihn [den Reisenden] selbst [...]“²⁵².

Gottfried Benn schreibt in seinem Gedicht *Reisen*, dass das Reisen vergeblich sei:

„Bahnhofstraßen und Rueen,
Boulevards, Lidos, Laan –
selbst auf den Fifth Avenueen
fällt Sie die Leere an –

ach, vergeblich das Fahren!
Spät erst erfahren Sie sich:
bleiben und stille bewahren
das sich umgrenzende Ich.“²⁵³

Der deutsche Publizist und ehemalige Fernsehmoderator Roger Willemsen widerspricht Benn. Über das Reisen hat Willemsen in einem Interview folgendes gesagt: „Es gibt immer einen Zusammenhang in der Geschichte zwischen dem Erwerben von Wissen und der Bewegung im Raum. Also zu sagen, in dem wir reisen werden wir etwas, was wir auch Erfahren nennen.“²⁵⁴ Das heißt Leo würde bestimmte Räume, Orte und Zonen in der Serie erst gar nicht erkunden, wenn er nicht Zustände der Einsamkeit, der Ablehnung und des Hasses erleben würde. Er durchquert Orte vor denen er Angst hat, die ihn mit nicht-verstehen konfrontieren. Willemsen spricht von sich erneuern in der Fremde, wenn man dazu nicht bereit ist, lebt es sich womöglich befriedeter und ruhiger aber abseits der eigenen Möglichkeiten. Seine These gegen Gottfried Benn wäre, entweder bleibt einem das innere Reisen - wie Autoren aus dem 18. Jahrhundert die ihr Zimmer bereisen - oder man geht raus um Draußen zu erkennen wer ich wäre.²⁵⁵

251 Ebd., S. 104.

252 Ebd.

253 Schrey, Dieter, „DIETER SCHREY. REISEN – KURZINTERPRETATION“, Gottfried Benn. Homepage Dieter Schrey, http://home.bn-ulm.de/~ulschrey/literatur/benn/benn_reisen.html, 29.11.2014.

254 „Roger Willemsen im Interview“, *YouTube*, hochgeladen am 01.07.2011, <https://www.youtube.com/watch?v=d6XoJRrHItk>; [Zugriff am 29.11.2014].

255 Vgl. Ebd.

7.8.2 Das Gesicht als filmischer Raum – Die Großaufnahme

In Nahaufnahmen sieht man Mimis nachdenkliches Gesicht, obwohl es sich um eine künstliche Frau, einen *technoiden* Menschen handelt, empfindet sie anscheinend Gefühle. Dies wird zumindest durch Kameraeinstellungen und Montage dem Zuschauer suggeriert. Der Raum in dem Mimi in diesen Einstellungen und Szenen verweilt, ist überwiegend die Figur selbst. Das nachdenkliche, traurige Gesicht von Mimi das in der Großaufnahme zu sehen ist, eröffnet dem Zuschauer einen emotionalen Raum. Für Persson wäre das der *personal space*, für ihn hat die Großaufnahme besondere Bedeutung, da sie dem Zuschauer emotional sehr nahe kommt.

Gertrud Koch schreibt in ihren Essay *Nähe und Distanz: Face-to-face-Kommunikation in der Moderne* über die Großaufnahme in der Filmtheorie folgendes:

„In der Großaufnahme war das Gesicht einerseits die gläserne Haut der Innenwelt, in einem psychologischen Sinne Spiegel der Innenwelt des Subjekts, andererseits ungreifbare Morphologie nie gesehener Landschaft, die als Metapher sich anbot, als ästhetisches Zeichen der Natur, das ins Erhabene deutete.“²⁵⁶

Für Koch hat die Großaufnahme die Funktion eines Vergrößerungsglases „... durch das Spuren verborgenen Schmerzes und versteckter Lust hinter dem maskierten Gesicht sichtbar werden.“²⁵⁷

Das Gesicht war bereits in der frühen Filmtheorie ein zentraler Forschungs-Bestandteil. Béla Balázs der Drehbuchautor und Regisseur war, hat der Großaufnahme bereits 1924 eine zentrale Bedeutung eingeräumt. In *Der Geist des Films* schreibt er über die filmische Großaufnahme: „Wenn uns aber ein Gesicht allein und groß gegenübersteht, so denken wir an keinen Raum, an keine Umgebung mehr. [...] Denn das Gesicht wird Ausdruck und Bedeutung auch ohne hinzugedachte räumliche Beziehung.“²⁵⁸ Durch die Großaufnahme wird also der filmische Raum weniger erweitert, sondern es wird ein Ausdruck dargestellt. In *Der sichtbare Mensch* aus dem Jahr 1924, wendet sich Balázs an die Kunstkritiker, er spricht sich für den Film als Kunst aus um den Film in den Kreis der Künste aufzunehmen. Nach Balázs entsteht die Sprache durch den Ausdruck und aus der Mimik im Gesicht:

„[...] der Mensch, der zu sprechen beginnt [...], bewegt Zunge und Lippen nicht anders wie seine Hände und die Muskeln seines Gesichts, also ursprünglich nicht mit der Absicht, Töne von sich zu geben. Die Bewegung der Zunge und der Lippen sind zu Anfang gradeso spontane Gebärden wie jede andere

256 Koch, Gertrud, *Auge und Affekt. Wahrnehmung und Interaktion*, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 1995, S. 272.

257 Ebd., S. 277.

258 Balázs, Béla, *Der Geist des Films*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001, S. 16.

Ausdrucksbewegung des Körpers. Daß dabei Laute entstehen, ist eine sekundäre Erscheinung, die sozusagen im nachhinein praktisch verwertet wurde. [D]ie Gebärdensprache ist die eigentliche Muttersprache der Menschheit.“²⁵⁹

Diesen Ausdruck findet Balázs in der Handlung, im Körper und der Bewegung der Schauspieler aber ganz besonders in der Großaufnahme, die ihm in seiner Filmtheorie sehr wichtig ist. In der Großaufnahme erlebt der Mensch die Welt auf neue Weise und er sieht durch die Großaufnahme sein eigenes Spiegelbild. Das Spiegelbild konfrontiert mit dem Selbst, mit der eigenen Innerlichkeit aber kann auch ein Blick des Anderen sein, da er von Außerhalb kommt. Der Mensch sieht sich im Film sozusagen von Angesicht zu Angesicht und erkennt oder beobachtet sich auf neue Weise: groß wie ein Monument aber auch zugleich klein und intim. Béla Balázs schreibt etwa von einer anthropomorphen Ästhetik - das „Gesicht der Dinge“ - wo „... wir unser eigenes mimetisches Vermögen in sie hinein projizieren und sie so animieren [...]“²⁶⁰. Er versteht das Gesicht als universalen Signifikanten, als eine verständliche Sprache für das Kino²⁶¹, wie er es in *Der Geist des Films* proklamiert:

„[die Kamera] durchleuchtet die Vielschichtigkeit der Physiognomie. Sie zeigt das Gesicht, das dahinter steckt. Hinter dem Gesicht, das man macht, das Gesicht, das man hat und nicht ändern noch kontrollieren kann. Die nahe Kamera zielt auf die unbeherrschten kleinen Flächen des Gesichts und kann das Unterbewußte photographieren. Aus dieser Nähe wird das Gesicht zum Dokument wie die Schrift für den Graphologen. Aber Graphologie ist eine seltene Begabung und eine Wissenschaft. Diese Mikrophysiognomie hingegen ist uns allen geläufig geworden.“²⁶²

Was Balázs damit zum Ausdruck bringen möchte ist, dass die Nahaufnahme, der *Close-Up*, unser Raumempfinden, wenn wir einen Film ansehen, aufhebt. Wir fühlen uns der Filmfigur so nahe und verbunden, dass der Raum um sie herum vergessen wird und verschwindet. Innenleben und Emotion der Figur absorbiert unser Raumempfinden. Koch formuliert es folgend: „... die Nahaufnahme enthüllt uns die Mimikry des menschlichen Gesichtes und seiner Mimesis.“²⁶³

Daniel Wiegand beschreibt den Raum, auf den das Gesicht in der Großaufnahme verweist als Innen-Raum, „[...] der nichts als die Gefühlsbewegung des Individuums umschließt, in gewisser Weise also auch ein Raum der Einsamkeit.“²⁶⁴

259 Balázs, Béla, *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*, Wien: Deutsch-Österreichischer Verlag 1924, S. 33.

260 Koch, *Auge und Affekt*, S. 281.

261 Vgl. Ebd., S. 281.

262 Ebd., S. 281.

263 Ebd., S. 282.

264 Wiegand, *Bildformen der Einsamkeit*, S. 109.

Der Psychologe Münsterberg räumt in seiner Analyse über die Filmwahrnehmung der Großaufnahme des technischen Mediums ebenfalls besondere Bedeutung ein:

„[...] weil sie den für unsere Wahrnehmung zentralen Vorgang der Aufmerksamkeitskonzentration (der mit einer Verengung des Blickfeldes und der Fixierung auf ein Detail einhergeht) gleichsam auf den Filmstreifen hinausverlegt. Die Detailfixierung der Großaufnahme wird dabei als Leitgröße für die rezeptive Wahrnehmung behandelt, die auf dem Niveau unwillkürlicher Aufmerksamkeitssteuerung wirkt.“²⁶⁵

Für Walter Benjamin ermöglicht der Film, durch Vergrößerung, Zeitlupe oder bestimmte Winkel, den Blick des „Optisch-Unbewußten“. In seinem Werk *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* erkennt er die Stärke des Films, nicht in seiner Fähigkeit die Realität abzubilden, sondern vielmehr darin, dass das Medium Film uns die vertraute Wirklichkeit neu zeigt und erfahrbar macht:

„Indem der Film durch Großaufnahmen aus ihrem Inventar, durch Betonung versteckter Details an den uns geläufigen Requisiten, durch Erforschung banaler Milieus unter der genialen Führung des Objektivs, auf der einen Seite die Einsicht in die Zwangsläufigkeiten vermehrt, von denen unser Dasein regiert wird, kommt er auf der anderen Seite dazu, eines ungeheuren und ungeahnten Spielraums uns zu versichern! Unsere Kneipen und Großstadtstraßen, unsere Büros und möblierten Zimmer, unsere Bahnhöfe und Fabriken schienen uns hoffnungslos einzuschließen. Da kam der Film und hat diese Kerkerwelt mit dem Dynamit der Zehntelsekunde gesprengt, so daß wir nun zwischen ihren weitverstreuten Trümmern gelassen abenteuerliche Reisen unternehmen. Unter der Großaufnahme dehnt sich der Raum, unter der Zeitlupe die Bewegung.“²⁶⁶

8 Filmanalyse: Post-humane Körperbilder in „*Real Humans – Echte Menschen*“

8.1 Rebellische Androiden: Niska, die Anführerin

265 Münsterberg, Hugo/Jörg Schweinitz, *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie (1916) und andere Schriften zum Kino*, Wien: Synema 1996, S. 18f

266 Benjamin, Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2012, S.35f



Abbildung 34: Eva Röse als Niska. Foto: Johan Paulin/SVT

Die rebellischen *Hubots* haben Obdach im Pfarrhaus bei Pfarrerin Asa gefunden, trotz Bedenken ihrer Lebensgefährtin Eva. Die *Hubot*-Bande wird von der Polizei gesucht und sie müssen ihre Batterien aufladen. Niska (Abb. 34), gespielt von Eva Röse, ist eine der Anführer der Gruppe (Die Kinder Davids). Sie verdanken den Namen dem genialen Wissenschaftler David Eischer, der die *Hubots* erschaffen hat und ihnen - dank eines Programmiercodes - einen eigenen Willen gegeben hat. Niska war für ihn eine Labor-Assistentin. Die nun beschriebene Szene (Staffel 1, Folge 4, 13:35 Minuten)²⁶⁷ spielt am Dachboden des Pfarrhauses, wo sich die *Hubots* versteckt halten. Eine Nahaufnahme auf Niska, sie schaut mit ihren kühlen blauen Augen ihren *Hubot*-Kollegen Fred an und fragt ihn, ob sie sich bis in alle Ewigkeit verstecken sollen, dass sie keiner findet. In der Schuss-Gegenschuss-Aufnahme antwortet dieser verwundert darauf, dass das die einzige Art sei um zu überleben, darauf Niska: „Nein! Entweder wir flüchten vor ihnen ... oder wir nehmen es mit ihnen auf und kämpfen um das Recht zu existieren.“²⁶⁸ Eine Halbnähe wo beide Figuren in der Kadrierung zu sehen sind, wie sie sich gegenüber stehen. Mittels *Steadicam* kreist die Kamera langsam nach rechts und bewegt sich auf die Figuren zu. Durch den *establishing shot* bekommen die Zuseher den Dachboden im Hintergrund zu sehen. Fred will lieber den Respekt der Menschen gewinnen, denn dann würden sie die *Hubots* vielleicht sogar mögen. Niska ist mit der Vorstellung nicht einverstanden. Niska sieht Fred herrisch an und geht bedrohlich einen Schritt auf ihn zu - ohne ihren Blick von ihm zu lösen - er weicht unsicher zurück und Niska sagt im *Close-Up* eindringlich:

„Menschen lieben *Hubots*, alle Menschen lieben uns ... solange wir ihnen gehören. Die wenigen die uns hassen sind Versager und machtlose Statisten, die haben nur Angst, wenn ihre Anzahl steigt, kann sich

267 *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 2. Episode 4*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 13:35f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

268 Ebd.

ihre Angst vor uns ausbreiten und die Konflikte zwischen ihnen verstärken ... und dadurch gewinnen wir Macht.“²⁶⁹

In der beschriebenen Szene wird deutlich, welch einen Hass Niska gegen die Menschheit hegt, sie will mit ihrer Gruppe offensiv vorgehen und an die Macht kommen, koste es was es wolle. Durch die Dialoge und ihr Handeln offenbart sie ihr düsteres Innenleben. Sie kann und will die Unterdrückung durch die Menschen nicht länger hinnehmen und möchte in einer Welt leben, in der Androide die selben Rechte wie Menschen haben. Das sind die Motive ihrer Figur, die in der Handlung festgelegt sind und die sie in der gesamten ersten Staffel begleiten. Physisch und äußerlich zeichnet sich das Gesicht der Schauspielerin Eva Röse - die Niska verkörpert - durch sehr viel Make-Up aus, verlängerte Wimpern, starke Kajal-Lidstriche, blaue Kontaktlinsen, schwarzes Schulterlanges Haar und breite Wangenknochen. Die Maske verleiht ihr, im wahrsten Sinne des Wortes, eine Maskenhafte Erscheinung. Sie zeigt durch ihr Handeln Entschlossenheit und ein hohes Maß an Selbstkontrolle und Disziplin. Generell erscheint ihre Figur frigide, asexuell und emotionslos. Diese Eigenschaften spiegeln sich auch in den motorischen Bewegungen der Figur wieder. Sie schreitet mit klaren Vorgaben voran und setzt ihre Ziele im Laufe des Plots auch mit Gewalt durch, ohne Rücksichtnahme auf Verluste. Dies soll eine weitere Szene mit Niska im Fokus verdeutlichen.

In Folge 9 (Staffel 1, 03:49 Minuten)²⁷⁰ wird die Situation für den *Hubot*-Gegner Malte (Jimmy Lindström) immer bedrohlicher, er gehört der radikalen Bewegung „Echte Menschen“ an, diese für eine Gesellschaft ohne Androiden kämpft. Er wird von Niska verfolgt und hält sich bei seiner Mutter im Keller des Hauses versteckt, doch Niska ist ihm dicht an den Fersen. *Blackscreen*, das Knarren einer Tür ist zu hören. Eine Tür öffnet sich und Niska ist im linken Bildfeld in der Totalen zu erkennen. Schnitt. Man sieht Malte in einer Nahaufnahme von hinten, er schleicht einen dunklen Kellergang entlang und schaut dabei immer wieder panisch rückwärts, er ahnt bereits, dass er verfolgt wird. Schnitt. *Close-Up* auf Niska, ihre Visage ist halb im Dunkel und gerade noch zu erkennen, sie verschwindet in den rechten Bildteil. Schnitt. Totale auf einen Korridor, geradeaus im unscharfen Bildhintergrund befindet sich ein Wäscheraum, wo gerade Niska vom linken Bildrand kommend den Raum betritt und im rechten Bildteil wieder verschwindet. Dabei wird der hintere Bildteil - inklusive Niskas Körper - scharf gestellt. Ihre Figur bewegt sich mit langsamen Schritten voran, wie ein wildes Tier, dass sich instinktiv an ihre Beute heran schleicht, dennoch weisen ihre

269 Ebd.

270 *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 4. Episode 9*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 03:49f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

Bewegungen eine gewisse Eleganz auf. Im rechten Bildteil ist, scharf fokussiert, ein Türspalt zu erkennen, wo sich Malte in Deckung hält, ausharrend um unerkannt zu bleiben. Das Bild ist sehr düster und kühl, grau-blaue Farbtöne überwiegen die Bildkonstruktion. Die Kamera bewegt sich langsam nach vorne, jetzt ist Maltes Kopf und sein verängstigter Ausdruck besonders gut zu erkennen. Sein Kopf und Torso bewegt sich langsam nach vorne zum Türrahmen, im selben Augenblick erscheint wieder Niska im Wäscheraum. Obwohl sie aus ihrer Blickperspektive unmöglich Malte hätte sehen können, nimmt sie die Fährte auf und geht auf den Raum in dem er sich befindet zu. Malte hört die herannahenden Schritte und läuft davon. Schnitt. Mittels *Steadicam* wird Malte verfolgt, er läuft durch die aufgespannten Wäschelacken, immer wieder mit Blick nach hinten bis er an einer Wand stehen bleibt und abwartet. Schnitt. Nun ist Niska in einer Halbnahen zusehen, wie sie den Raum betritt, wieder ein Schnitt, worauf wieder Maltes nervöser Gesichtsausdruck im *Close-Up* zu sehen ist. Seine Blicke kreisen von links nach rechts, seine Lippen bewegen sich langsam auf und ab, als spreche er in seiner Verzweiflung ein Gebet. Dieser Anblick, sein karger Körper und ungepflegte Erscheinung, lässt Mitleid mit ihm erregen. Schnitt. Niska in der Totalen, sie bewegt sich graziös an den weißen Wäschelacken vorbei, diese sich durch den Ventilator auf und ab bewegen, was etwas gespenstisches an sich hat. Schnitt. Wieder Maltes Kopf im *Close-Up*, er hustet und vor Schrecken gehört zu werden, presst er seine Faust an den Mund und hält die Luft an. Schnitt. Niska in der Halbtotale, sie geht auf das letzte Lacken im Raum zu, dieses hängt im rechten Bildteil, an ihren Blick ist eine Spur von Vorfreude zu erkennen, weil sie ahnt, dass sich Malte dahinter verbirgt. Langsam geht sie auf die Kamera zu und bleibt stehen, sie dreht ihren Kopf nach links als könnte sie durch das Textil hindurch sehen und verharret. Schnitt auf Maltes erschrockenes Gesicht, er reißt die Augen und Mund auf, seine Pupillen springen herum. Schnitt auf Niska, sie geht einen Schritt mit erhobenen Kopf auf das Leintuch zu, die Kamera schwenkt nach rechts und Malte kommt zum Vorschein. Die Beiden stehen sich nun gegenüber nur getrennt durch das dünne Lacken, in einer Art von Parallel-Montage. Niskas rechte Hand greift in die Hosentasche, Schnitt. In der Detailaufnahme sieht man, wie sie ein Messer heraus holt. Schnitt auf Malte der nicht weiß wie ihm geschieht und was er tun soll. Die Kamera bewegt sich auf ihn zu, plötzlich schreit er auf, Niska hat ihm das Messer in den Bauch gerammt. Detailaufnahme auf Niskas Hand mit dem Messer, wie sie es in das Lacken bohrt, Blut breitet sich rasant im Stoffgewebe aus. Das Lacken löst sich von den Wäscheklammern, was sehr an die berühmte Duschszene aus Hitchcocks *Psycho* erinnert, als würde ein Vorhang - der die beiden Figuren trennten - hinab fallen. Nun sehen sich die Beiden von Angesicht zu Angesicht. Malte stürzt schmerz erfüllt zu Boden, in der Totalen windet er sich vor Schmerzen und greift sich auf seine Stichwunde im Bauch. Niskas Blick im *Close-Up* wendet sich von ihm ab und sie schaut in die

Kamera, als würde sie die Zuschauer adressieren und sie mahnen, seht her, wozu ich fähig bin.

8.1.1 Körperbild einer Cyberpunk-Killerin

Diese Szene hat Lundström stilistisch wie einen *Slasher*- oder treffender *Serialkiller*-Film der achtziger Jahre inszeniert, also Körperkino (*body horror*) *per excellence*. In den Einstellungen lassen sich Verweise auf John Carpenters *Halloween* (1978), *Friday, The 13th* (1980) oder *A Nightmare On Elmstreet* (1984) erkennen oder als Hommage an das Genre verstanden werden. Wes Cravens *Scream* (1996) - ein Recycling-Produkt der Postmoderne - dieser äußerst kommerziell erfolgreichen *Slasher Movies* wird ebenfalls zitiert. Diese Filme lösten damals einen Sturm der Entrüstung aus, zugleich aber auch Begeisterung beim Kinopublikum und zählen daher heute zu den einflussreichen Horrorfilme. Zum Unterschied der oben genannten Titeln, handelt es sich bei der vorhin beschriebenen Szene, um keine Teenager, meist bevorzugt weibliche, als Opfer des Täters, sondern um einen erwachsenen Mann und um einen weiblichen Täter, womöglich kann hier die Rede von einem Gender-Tausch sein. Interessanter Weise, hat die Kamera nicht die Sicht des Täters (Niska) oder des Opfers (Malte), mittels *point-of-view* eingenommen, sondern einen anderen, einen subjektiven Blickwinkel, für die Zuschauer gewählt. Diese Tatsache ändert jedoch nichts daran, dass sich die Zuseher mit den Figuren genauso intensiv identifizieren können, was sicherlich auch an der einzigartigen Atmosphäre - nach Balazs „... die Seele jeder Kunst“²⁷¹ - der Serie liegt.

Die Blickkonstellation bei der Mordszene ist besonders interessant, denn der Blick des sterbenden Opfers trifft auf den Blick des Täters, dabei findet eine non-verbale Kommunikation zwischen den beiden Figuren statt. Die Szene verdeutlicht: Blick und Körperlichkeit stehen in Beziehung zueinander.

Der Diskurs des phallischen Symbols in der Mordszene sollte auch nicht unerwähnt bleiben. In diesem Fall Niskas Mordwaffe, das Messer, als Signifikant. Irina Gradinari schreibt über das Paradigma, weibliche Körper als Waffe, von einer: „Verschmelzung des weiblichen Körpers mit einer Waffe, die die Frauenfigur militarisiert und visuell ermächtigt, indem sie sie mit phallischen Symbolen ausstattet.“²⁷² Niskas Figur ist unumstritten mit dem Mordakt behaftet, der in der Mord-Szene explizit dargestellt wird. Kai Naumann bezeichnet so eine filmische Darstellung des Verbrechens als „... ein Konglomerat aus sexuellen Verweisen“²⁷³:

271 Balázs, Der sichtbare Mensch, S. 30.

272 Gradinari, Irina, „Techno-Somatische Exzesse“, *Film Körper. Beiträge zu einer somatischen Medientheorie*, Hg. Ivo Ritzer, Marcus Stiglegger, Siegen: Universitätsverlag Siegen 2012, S. 59.

273 Ebd., S. 35.

„Die Stichwerkzeuge des Killers werden vom Auge der Kamera regelrecht fetischisiert und bilden allein ob ihrer Präsenz – das Phallussymbol als Waffe – eine Verbindung von Sex und Tod. Das Eindringen der Klinge in den Körper [...] kann als Penetration und das akustisch fokussierte Todesstöhnen als Orgasmus gelesen werden. Im Tod verschmilzt das Messer, das als Körpverlängerung des Killers fungiert, mit dem Körper der Sterbenden; eine pervertierte Form der Kopulation.“²⁷⁴

Naumann geht in ihrem Text von einem passiven weiblichen Opfer aus, in *Real Humans* ist es umgekehrt, das naive Opfer ist hier der männliche Anarchist Malte. Ihre These lässt sich - meiner Meinung nach - anwenden, nur halt mit vertauschten Geschlechterrollen.

Ein weitere Thematik behandelt die Serie, die der Machtposition der Männer. Sie wird durch die Zerstörung, also das töten der männlichen Widersacher, durch den weiblichen Androiden (verkörpert durch die Figur Niska) aufgehoben und es kommt zu einer Rückkehr des Matriarchats. Niskas Figur wandelt sich im Verlauf der Handlung, von der machtbessenen Anführerin zum kaltblütigen Killer. Sie ist meist schwarz gekleidet, ihre Insignien sind eine dunkle Lederjacke, Handschuhe und schwarze Lederstiefel, generell wirkt ihr Outfit paramilitärisch. Wie bereits erwähnt ist Niskas Erscheinung androgyn, das Geschlecht ist aber eindeutig weiblich. Jedoch zeichnet ihre Figur eine derartige Kaltblütigkeit ohne Gnade aus, dass sie sehr maskulin erscheint, ihre phallische Mordwaffe unterstreicht dies. Weiters hat Niska einiges gemeinsam mit der „Alice in Wonderland“ Figuration in der queer-feministischen-Science-Fiction. Der Cyberpunk wurde Mitte der 80er sehr populär, worin die Geschichten in der nahen Zukunft im Zeitalter des Technokapitalismus spielen. Alice entdeckt eine neue Welt und hat eigene Erlebnisse, wie auch Niska, nur kippt Niska, wie die Punk-Weiblichkeiten ein heteronormatives Weltbild, die Vorstellung der bunten, fröhlichen und naiven Alice von Disney, in eine kalte, herrschsüchtige und kontrollierte Punk-Alice.

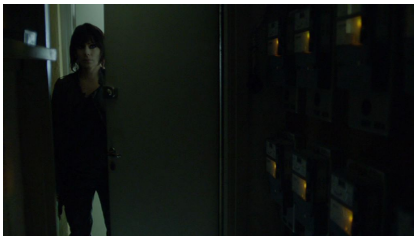


Abbildung 35: Foto: SVT

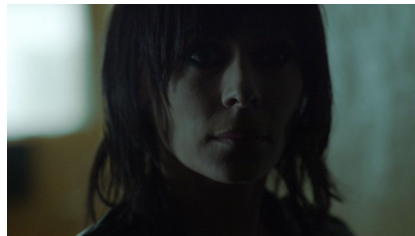


Abbildung 36: Foto: SVT

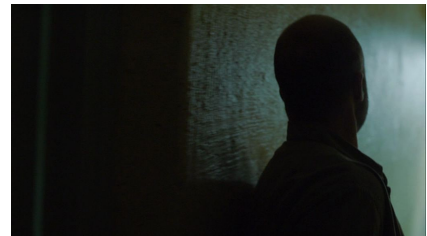


Abbildung 37: Foto: SVT

274 Ebd., S. 35.



Abbildung 38: Foto: SVT



Abbildung 39: Foto: SVT



Abbildung 40: Foto: SVT



Abbildung 41: Foto: SVT



Abbildung 42: Foto: SVT



Abbildung 43: Foto: SVT

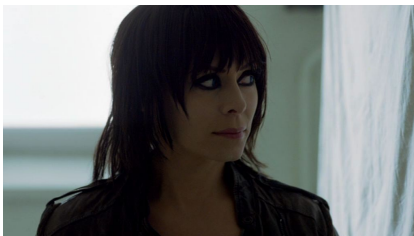


Abbildung 44: Foto: SVT



Abbildung 45: Foto: SVT



Abbildung 46: Foto: SVT



Abbildung 47: Foto: SVT



Abbildung 48: Foto: SVT



Abbildung 49: Foto: SVT

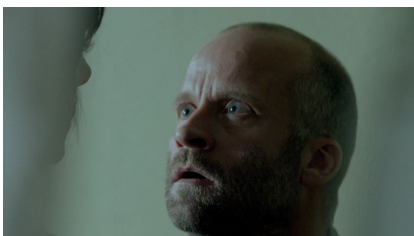


Abbildung 50: Foto: SVT

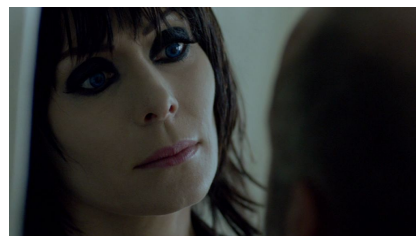


Abbildung 51: Foto: SVT



Abbildung 52: Foto: SVT



Abbildung 53: Foto: SVT



Abbildung 54: Foto: SVT

8.2 Der Mensch-Maschinen-Körper: Leo Eischer

„Du bist echt ekelhaft ... weder Mensch noch Hubot. Du bist ein lebender Toter ... du bist ein Zombie ... genau, ein verdammter Zombie!“²⁷⁵



Abbildung 55: Andreas Wilson als Leo. Foto: Johan Paulin/SVT

Leo Eischer (Andreas Wilson, Abb. 55) ist der leibliche Sohn des Wissenschaftlers David Eischer, nach einem Schwimmunfall in seiner Kindheit, hat sein Vater einen *Hubot* aus ihm gemacht, um ihn am Leben zu halten. Seither ist er halb Mensch und halb Maschine, ein Cyborg. Seine Figur ist insofern einzigartig, da es das einzige Chimäre Geschöpf - also ein Mischwesen zwischen Mensch und Roboter - in der Serie ist. Leo gehört ebenfalls der Gruppe der wilden *Hubots* an, mit der er durch das Land vagabundiert. Im Laufe der ersten Folge, nisten sich die wilden *Hubots* in einem Haus ein, um ihre fast leeren Akkus aufzuladen. Als sie in das Haus eindringen und die Besitzer überwältigen, kommt es zu einem tragischen Zwischenfall, denn die verletzte Mimi bleibt zurück und wird vor dem Haus von obskuren Männern, die illegal mit *Hubots* einen Handel treiben,

²⁷⁵ *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 2. Episode 5*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 39:29f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

entführt. Von da an beginnt Leos Leid und die schwierige Suche nach Mimi, seiner großen Liebe. Da es sich bei Leos Figur um einen „halben“ Menschen handelt, denn der Großteil seiner Anatomie ist natürlich organisch, bis auf lebensnotwendige Organe, die gegen Synthetische getauscht wurden, wirkt sein Charakter humanoid. Rein äußerlich ist der Cyborg daher nicht von einem Menschen zu unterscheiden. Es wurde deswegen viel Wert darauf gelegt, Leo ein natürliches Aussehen zu verpassen, der Darsteller Andreas Wilson wurde von den Maskenbildnern und Stylisten sehr minimalistisch geschminkt und ausgestattet. Sein Vater hat nach dem Tod seiner Frau ein Ebenbild als Androide von ihr erschaffen, es handelt sich dabei um die Serien-Figur Beatrice Eischer / Nowak (Marie Robertson), also um Leos Mutter, die in der *Hubot*-Sondereinheit bei der Polizei ermittelt und den rebellischen Androiden auf der Spur ist. Leos Figur werde ich in der folgenden Szene genauer beschreiben.

Eine Halbnahaufnahme auf Leo, der mit nacktem Oberkörper, blutverschmiert und gefesselt mit verklebtem Mund, am Boden im Dunkel eines Lagerraums liegt.²⁷⁶ Es ist das Summen einer Fleischfliege zu hören, die vor Leos Körper herum schwirrt. Er befindet sich in dieser prekären Situation, weil er die Händler, die Mimi entführt haben, in ihrem Versteck aufgespürt hat, dabei ist es zu einem Kampf gekommen, wo Leo einen Kriminellen der Bande erschossen hat. Danach hat er vor Erschöpfung das Bewusstsein verloren. Später hat ihn ein Androide, der für den Händler arbeitet, gefunden und gefesselt. Schnitt und *Close-Up* auf Leos verschwitztes Gesicht, er atmet schwer und seine Blicke verfolgen die Fliege, seine Augen kreisen dabei schnell umher. Ein weißer *Fade-out* teleportiert die Zuschauer in eine Rückblende seiner Kindheit. Ein *Zoom* auf einen extrem hellen Scheinwerfer, dabei taucht plötzlich wieder die Fliege auf, als wäre sie aus der vorigen Einstellung mit transportiert worden. Danach ein Schnitt und Großaufnahme auf Leos Knabengesicht. Die Kamerabewegung ist etwas wackelig und das Bild verschwommen und extrem aufgehellt im *high-key*-Lichtstil. Schnitt und eine Totale zeigen dem Zuschauer endlich den gesamten Raum, Leo liegt auf einem Operationstisch in einem Labor. Im linken Teil des Bildfelds der Kadrierung, befindet sich Leos Vater, in der Mitte liegt Leo, neben ihm steht ein Chirurg, der gerade hoch konzentriert einen operativen Eingriff an Leos Körper vornimmt. Im rechten Bildteil steht der *Hubot* Mimi, die dem Arzt assistiert und ihm ein Skalpell reicht. Der Raum ist wie ein Bühnenraum konstruiert, ein heller klinischer Laborraum, wobei die Zuschauer - von einem Kontroll-Cockpit aus - durch eine Glasscheibe in den Operationssaal blicken. Die Rezipienten könnten eine Blickperspektive eines vermeidlichen Labormitarbeiters einnehmen, der sitzend vor Monitoren, die Operation medizinisch überwacht. Die Figuren sind übersichtlich und hierarchisch positioniert. Die Anwesenden tragen

276 Ebd. 42:06f

alle Laborkleidung, bis auf Leo der halb zugedeckt am Operationstisch liegt. Sein Vater hält sich mit beiden Händen am Tisch fest und schaut besorgt in Leos Gesicht. Schnitt. Mimi in Großaufnahme, sie tupft mit einem Handtuch dem Operateur den Schweiß vom Gesicht ab, der ohne mit der Wimper zu zucken einen Schnitt ausführt. Wieder in der Totalen reicht sie ihm ein synthetisches Gehirn, oder einen Teil davon. Als der Arzt es in Händen hält, schaut er erwartungsvoll zu David Eischer. Schnitt auf Leos Vater in der Halbnahen, er nimmt das Gehirn und blickt den Arzt in die Augen, dann wendet er seinen Blick ab und auf das Gehirn zu. Schnitt. Wieder in der Totalen geht er näher an Leo heran, und setzt das Gehirnteil behutsam in Leos geöffneten Kopf ein. Die Szenerie erinnert an ein kultisches Ritual, seine geschmeidigen Handbewegungen haben etwas Zeremonielles an sich. Nun übernehmen die Zuschauer Leos subjektiven Blick, aus der Untersicht schauen sie in die erwartungsvollen Gesichter der Ärzte, welche im *Close-Up* zu sehen sind. Das Bild ist etwas schwammig und unscharf, die Sicht wird durch den Operations-Scheinwerfer geblendet, dabei entsteht eine Reflexion in der Kameralinse. Heller *Fade-out*.



Abbildung 56: Foto: SVT



Abbildung 57: Foto: SVT



Abbildung 58: Foto: SVT

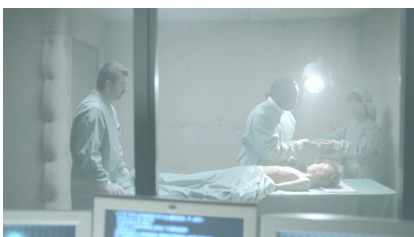


Abbildung 59: Foto: SVT

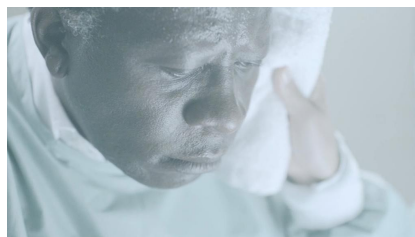


Abbildung 60: Foto: SVT

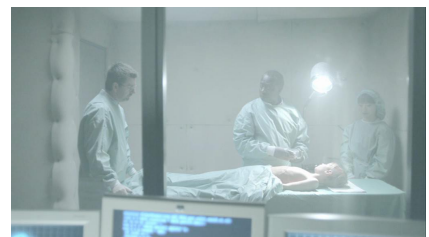


Abbildung 61: Foto: SVT



Abbildung 62: Foto: SVT



Abbildung 63: Foto: SVT

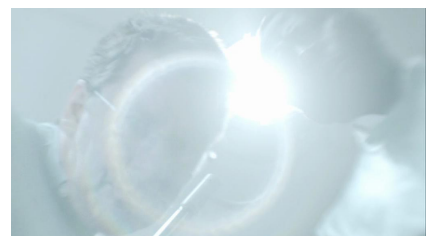


Abbildung 64: Foto: SVT

Wieder zurück im Lagerraum wo Leo gefesselt liegt. *Close-Up* auf sein Gesicht, eine Tür öffnet sich und erhellt durch das Tageslicht sein Gesicht. Schnitt. Halbnahe, ein *Hubot* der wie ein Wrestler aus den neunziger Jahren aussieht und ein weiterer *Hubot* - es handelt sich um den umprogrammierten Odi - betreten den Raum. Die Tür fällt knarrend zu. Odi greift mit verstörtem Blick zur Kettensäge, versucht sie mehrmals anzuwerfen um ihn auf Befehl des fiesen Roboter-Dealers zu zerkleinern und entsorgen. In der Zwischenzeit hält draußen der *Hubot*-Käufer mit seinem roten Sportwagen an, er hat vor einigen Tagen einen *Hubot* (Mimi) illegal erworben und hat sich deswegen Probleme mit der Polizei eingehandelt. Er möchte nämlich nicht mit den Morden, die beim Haus wo die Händler den *Hubot* gestohlen haben, in Verbindung gebracht werden. In der Amerikanischen sieht man, wie der Wrestler-*Hubot*, die Kettensäge an sich nimmt und sie anwirft, Ohren betäubendes Motorengeräusch ist zu hören. Schnitt zu Leo, der nach wie vor in der Halbnahen zentriert am Boden liegt, im rechten Bildfeld ist die Motorsäge zu erkennen, die Kamera schwenkt dabei hektisch auf und ab. Schnitt. Der *Hubot* drückt Odi die Kettensäge in die Hand, dieser geht mit der rotierenden Kettensäge auf Leo zu, die Stimmung kippt und Panik macht sich breit. Diese Szenen erinnern von der Stilistik an Tobe Hoopers *Texas Chainsaw Massacre* (1974), der Film versetzte damals mit seinen extremen Gewaltdarstellungen das Publikum in Angst und Schrecken. „Heute gilt dieses atmosphärisch einzigartige, von der ersten Sekunde an durch und durch seltsame Werk als ein Klassiker des US-Kinos.“²⁷⁷ Durch den unangemeldeten Besuch, trommelt der Besitzer die *Hubot*-Handlanger zurück damit der Kunde nicht Verdacht schöpft. Diese Gunst nützt Leo und ergreift die Flucht.

8.2.1 Der Cyborg - kulturhistorischer Exkurs

Leo Eischer zeichnet sich im Besonderen dadurch aus, dass durch die Figur den Zuschauern die Symbiose zwischen Mensch und Maschine - einen *technoiden* Menschen - materialisiert und visuell dargestellt wird. Der menschliche Körper der Rezipienten wird durch seine Figur als Adressat der Darstellung, besonders immersiv angesprochen. Beim Betrachten seiner Figur und deren Handeln, denkt man sich, wie fühlt sich so ein Cyborg?

„1960 prägte der Neurowissenschaftler Manfred E. Clynes den Begriff „Cyborg“ für das Konzept eines kybernetischen Organismus des selbstregulativen Mensch-Maschine-Hybriden, der die Weltraumforschung und Kriegstechnik vorantreiben sollte.“²⁷⁸ Im *Lexikon der Filmbegriffe* ist der

277 Moldenhauer, Benjamin, „Horrorfilmklassiker-Dreh. Blut, Hasch und Tierkadaver“, *Spiegel Online*, <http://www.spiegel.de/einestages/texas-chain-saw-massacre-tobe-hoopers-kultfilm-a-989209.html>, 7.9.2014.

278 Macho, Thomas/Annette Wunschel (Hg.), *Science & Fiction. Über Gedankenexperimente in Wissenschaft, Philosophie und Literatur*, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 2004. S. 334.

Cyborg definiert als „... ein Wesen, das biologische und mechanische Teile integriert, [...] solche Lebewesen, in denen Maschinen essentielle Lebensfunktionen übernommen haben.“²⁷⁹ Allgemein sind unter dieser Begrifflichkeit künstliche humanoide Lebensformen gemeint. In den letzten Jahren waren Cyborg-Konzepte Gegenstand postfeministischer und genderpolitischer Diskurse. Donna Haraway, Judith Haberstam oder Sherry Turkle schreiben: „... wir [sind] wieder die Mischwesen, aus denen wir einst hervorgegangen sind, hybride Gestalten nicht nur mit offenen Flanken zur Tierwelt, sondern mehr noch zu Maschinen und Programmen, technologisch infiltriert und ohne feste Körpergrenzen gegen unsere digitale Umwelt.“²⁸⁰ Donna Haraway definiert in ihrem Werk *A Cyborg Manifesto* den Cyborg folgend: „A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction.“²⁸¹ Sie macht darauf aufmerksam: „... dass mit dem Cyborg Teile der sonst dem Sakralen zugeordneten Macht, Leben und Lebensformen zu schaffen, auf den Menschen zurückfalle.“²⁸²

Weiter argumentiert Haraway: „By the late twentieth century, our time, a mythic time, we are all chimeras, theorized and fabricated hybrids of machine and organism. In short, we are cyborgs.“²⁸³ Die Gestalt des Cyborgs deutet auf eine technische Zeugung oder Extension des menschlichen Körpers hin. In die Figur des Cyborgs werden Vorstellungen von Humanität nach *status quo* hinein projiziert. Irina Gradinari versteht „Cyborg-Fantasien, in denen der Körper aus heterogenen Fragmenten des Organischen und Nicht-Organischen zusammengesetzt wird und auf auf diese Weise grundsätzlich bestimmte Körpereigenschaften verstärkt und hervorgehoben werden, als Kritik an der funktionalen Reglementierung des Körpers durch die Kultur betrachtet werden.“²⁸⁴ Im Buch *Roboterträume* ist zu lesen: „Wenn Körper und Maschine hybridisiert werden, entsteht ein Cyborg, ein teils organisch- mechanisches Abbild des Menschen. Ein Spiegelbild womit der Mensch sich selbst verstehen lernt, wie er im innersten funktioniert.“²⁸⁵ An der Figur Leo Eischer aus der Serie *Real Humans* können Themen wie Moral, Verantwortung und Emotionen - alles zutiefst menschliche Eigenschaften - dargestellt und diskutiert werden. Susanne Kappesser würde seiner Figur eine weitere Komponente hinzufügen: die der Postsexualität. Die Postmoderne, die sich

279 Juhnke, Karl, Wulff, Hans J., "Cyborg: Dramaturgie", *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=6867>, 9.9.2014.

280 Macho/Wunschel, *Science & Fiction*, S. 335.

281 Donna Haraway: *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. In: Simians, cyborgs and women: The reinvention of nature. New York: Routledge 1991, S. 292 In: David Bell, Barbara M. Kennedy. *The Cybercultures reader*. 2000

282 Juhnke, Karl, Wulff, Hans J., "Cyborg: Dramaturgie", *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=6867>, 9.9.2014.

283 Haraway, *A Cyborg Manifesto*, S. 292.

284 Gradinari, Irina, „Techno-Somatische Exzesse“, *Film Körper. Beiträge zu einer somatischen Medientheorie*, Hg. Ivo Ritzer, Marcus Stiglegger, Siegen: Universitätsverlag Siegen 2012, S. 59.

285 Mracek, Wenzel, „Imitation des Lebens. Was uns die Schildkröte lehrt“, *Roboter-Träume*, Hg. Katrin Bucher Trantow, Heidelberg: Kehrler 2010, S. 35.

in den 1980ern besonders im Horror- und SF-Film verbreitet hat, erschafft mediale Utopien, die neue Weltbilder, Subjekte und auch neue Körper hervorbringen. In ihrem Essay *Körper-Transzendenz* schreibt sie:

„Demnach ist also der gesellschaftliche Begriff von Sexualität ungreifbarer und uneindeutiger geworden. So auch in Bezug auf Körperdarstellungen, bei denen sich beispielsweise die simplen binären Geschlechterzuordnungen verflüchtigen können. Eine mögliche Darstellung des postsexuellen Körpers ist die Figur des Cyborg [...]“²⁸⁶

8.2.2 Eine post-humane Identität

Der Mensch sucht immer schon nach seiner eigenen Identität, ganz besonders in Zeiten des Umbruchs durch: Kriege, Naturkatastrophen, Wirtschaftskrisen und Rezessionen. Der Cyborg kann daher als Metapher für eine postmoderne Identität, ein post-humanes Ich, gesehen werden. Er analysiert und zugleich reflektiert die sozialen Strukturen in unserer Gesellschaft. Daraus rührt auch die große Faszination in der Phantastik, in Literatur, im Film und in Videospielen für künstliche Geschöpfe (Roboter, Androiden etc.). Sie sollen dem Menschen auf der ewigen Suche nach seinem Ich, eine Identität verschaffen. Der Mensch als Schöpfer neuen Lebens versucht, durch künstliche Kreaturen, sich und seine Umwelt zu verstehen und sie zu kontrollieren. Die Serie *Real Humans* behandelt auf sehr subtile Weise die Problematik, wenn der Mensch ihm überlegene und bessere Menschen erschafft, läuft er dann nicht Gefahr, nicht mehr gebraucht zu werden und früher oder später durch die von ihm erschaffenen Androiden (*Hubots*) ersetzt zu werden?

In den meisten Science-Fiction-Filmen stellt der künstliche Mensch eine Bedrohung für den Menschen dar, aus mehreren Gründen: Durch ihre physische und intellektuelle Überlegenheit können sie womöglich in naher Zukunft den Menschen übertrumpfen und so Macht auf ihn ausüben, oder wie bereits erwähnt, können sie durch ihre verblüffende Ähnlichkeit zum Menschen, zu einem neuen post-humanen Menschen werden und den echten Menschen ablösen. Miriam Meckel, Professorin für Kommunikationsmanagement, schreibt in ihren Essay über die Hybridisierung des Menschen:

„... durch die Verbindung von Maschine und Körper, Technik und Geist liegt also ein Prozess versteckt, den wir als den Verlust der Unterscheidbarkeit beschreiben können. Wo Computer immer schneller und

²⁸⁶ Kappesser, Susanne, „Körper-Transzendenz“, *Film Körper. Beiträge zu einer somatischen Medientheorie*, Hg. Ivo Ritzer, Marcus Stiglegger, Siegen: Universitätsverlag Siegen 2012, S. 82.

leistungsfähiger werden, ist es nicht mehr länger die tatsächliche Nachbildung menschlicher Intelligenz in der Maschine, die entscheidend ist. Vielmehr wird der Unterschied zwischen menschlicher und Maschinenintelligenz für den Menschen unbeobachtbar. Und damit ist er faktisch nicht mehr existent. Der Computer muss also nicht menschengleich werden. Es reicht, wenn er uns so erscheint.“²⁸⁷

Man spricht dabei von dystopischen Zukunftsszenarien, wie es in *Real Humans* der Fall ist. Jean Baudrillard schreibt vom Zeitalter in dem wir Leben, von einem Zeitalter der Simulation, als Triebfeder für die Anschauung nennt er nicht unsere Begeisterung für künstliche Geschöpfe, wie wir sie aus Literatur und Film kennen, und die damit einhergehenden Sehnsüchte und Ängste, sondern, dass uns langsam bewusst wird, wie künstlich wir Menschen bereits sind. Gerald Trimmel versteht den Cyborg: „... als Paradigmenwechsel von der Körperinszenierung zur Körpersynthese signalisiert die biotechnische Neudefinition des Körpers, die nicht mehr an biologische Parameter gebunden ist, sondern an Probleme der Machbarkeit.“²⁸⁸ In dem Buch *Hybride, Klone und Chimären* wird der Cyborg beschrieben als: „... eine intelligente Maschine, deren einzige Gemeinsamkeit mit dem Menschen darin besteht, dessen Denkstrukturen in sich zu tragen.“²⁸⁹ Diese These knüpft an die von Prof. Meckel über die Nachbildung menschlicher Intelligenz an. Nach Gotthart Günther: „Was wir in der Maschine finden, ist gewesenes Leben, Fühlen und Denken, das wir uns nicht gescheut haben, der Objektwelt zu übergeben“²⁹⁰.

8.3 Der „mad scientist“: David Eischer

David Eischer gilt als ingenieurer Wissenschaftler auf seinem Forschungsgebiet. Eischer hat Geschöpfe mit menschlichen Zügen ohne natürlicher Fortpflanzung erschaffen, die *Hubots*. Eischer ist ausschließlich in Rückblenden zu sehen, da er bereits tot ist. In der 2. Staffel erfährt man, dass er von sich selbst einen *Hubot* erzeugt hat, um in der Zukunft nach seinem Ableben seine Arbeit mit künstlichen Menschen fortzuführen. Wenn er zu sehen ist, dann nur in den Erinnerungen (*Flashbacks*) von Leo und Mimi, diese narrativ als Traumsequenzen dargestellt sind. Dabei bekommen die Zuschauer mehrmals den Schwimmunfall von David Eischers Sohn, Leo Eischer, und seiner Mutter Beatrice Eischer zu sehen. Oder man sieht David in Laborräumen bei seiner Arbeit mit den Androiden. Ich möchte zwei solcher Szenen nun ausführlicher beschreiben.

287 Miriam, Meckel, *Menschen und Maschinen. Wenn Unterschiede unsichtbar werden*, https://www.post.ch/post-startseite/post-directpoint/post-dp-aktuell/post-dp-events/post-dp-directday/post-dp-handout_directday_meckel.pdf 2014, 8.10.2014.

288 Trimmel, Gerald, „Körperdiskurse und Mythen der Gewalt im Film *Terminator 2*“, *Körperästhetiken*, Hg. Dagmar Hoffmann, Bielefeld: Transcript Verlag 2010, S. 54.

289 Vallant, Christoph, *Hybride, Klone und Chimären. Zur Transzendierung der Körper-, Art- und Gattungsgrenzen ; ein Buch über den Menschen hinaus*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2008, S. 15.

290 Ebd.

Leos Mutter, Beatrice Eischer, nimmt David bei der Hand um nach draußen schwimmen zu gehen. Anita - ihr *Hubot*-Kindermädchen - beobachtet sie dabei durch das Fenster (Staffel 1, Folge 4, 51:25 Minuten)²⁹¹. Leo in Badehose und seine Mutter im Bikini bekleidet sind in der Halbtotale, wie sie verspielt durch die Wiese laufen im Blickfeld. Das Bild ist sehr aufgehellt und etwas unscharf, weiche blaue und graue Farbtöne bestimmen das Bildfeld. Diese Stilmittel sind in filmischen Traumsequenzen sehr geläufig, damit sie von den herkömmlichen Szenen als Rückblende oder Traum erkennbar sind. Schnitt und eine Totale auf einem Steg zum Wasser, der Steg und eine auffallende Hütte mit Turm sind zentriert in der Kadrierung, am Ende des Stegs befinden sich Leo und seine Mutter. Schnitt. In der Totalen sitzen sie am Steg. Beatrice zeigt Leo etwas in der Ferne und deutet mit dem linken Arm darauf. Die Bewegungen der Figuren sind verlangsamt, was die Präsenz der Charaktere intensiviert. Schnitt. In der Halbnahen sind beide Figuren nun näher zur Kamera, Beatrice drückt Leo zu sich und küsst ihn liebevoll auf den Kopf. Beide wirken zufrieden und glücklich. Zurück in der Totalen ist zu sehen, wie Beatrice sich vom Steg hoch stemmt und ins Wasser springt. Schnitt. In der Unterwasseraufnahme sieht man Wasserblasen sprudeln, als sie abtaucht. Schnitt. Beatrice ist in der Halbnahen beim Schwimmen zu sehen, die Kamera folgt ihr synchron mit ihren Schwimmbewegungen, dabei schaut sie in den linken *off-screen* zu Leo. Schnitt auf Leo der ihren Blick erwidert, er hat einen Ball geholt und eilt zu ihr, dabei ruft er nach seiner Mutter. Durch die Blickachsen sind die beiden Figuren verbunden. Schnitt zurück auf seine Mutter, ihr fröhlicher Gesichtsausdruck ändert sich plötzlich, sie verzerrt ihr Gesicht schmerz erfüllt und macht hektische Schwimmbewegungen. Gegenschuss auf Leo der ernst stehen bleibt und immer noch zu seiner Mutter in den rechten *off-screen* blickt. Wieder ruft er nach ihr, nur diesmal besorgniserregend. Im Hintergrund hört man seine Mutter verzweifelt nach Hilfe rufen. Schnitt. *Close-Up* auf Beatrice, sie hat womöglich einen Krampf bekommen und kämpft dagegen an, sie hält sich nur schwer über Wasser, fuchtelt mit den Armen herum und taucht mit dem Kopf unter Wasser, die Kamera taucht dabei ebenfalls mit ihr ab. Schnitt. Leo ist ins Wasser gesprungen und schwimmt zu seiner Mutter. Schnitt auf Anita in der Halbnahen. Sie lässt vor Angst den Spielball fallen und schaut in den rechten *off-screen*, wo sich der Unfall gerade ereignet und läuft in *slow motion* herbei. Schnitt. In der Totalen ist plötzlich David Eischer zu sehen, wie er herbei eilt. Anita kniet durchnässt am Ufer über Leo, sie hat ihn vorm Ertrinken gerettet. David stößt sie unsanft weg um seinen Sohn zu sehen. Die Narration hat den Rettungshergang nicht gezeigt, sondern dieser wurde ausgelassen. Die Erzählung wird somit

291 *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 2. Episode 4*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 51:25f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

fragmentarisch und lückenhaft. Vielleicht wurde sie deshalb nicht gezeigt, weil sie aus Davids Perspektive nicht zu sehen war, sprich, er verfügt nicht über diese Erinnerung, was ein Indiz dafür wäre, dass wir seine subjektive Erinnerung sehen. Schnitt und *Close-Up* auf David Eischer, er dreht sich um, schaut hinaus aufs Wasser und ruft nach seiner Frau. Schnitt. Totale auf David wie er auf seinem Grundstück in Richtung Ufer läuft, dabei ruft er wieder nach Beatrice. Halbnahe auf David, er blickt in den linken *off-screen*, dort wo er meint, dass sich seine Frau befindet. Die Kamera kreist um ihn. Sein Ausdruck ist verzweifelt und sein Gesicht voller Falten, er ist den Tränen nahe und ruft ein letztes Mal, so laut er kann, nach Beatrice. Schnitt. David ist von hinten zu sehen, er steht im rechten Bildteil und links sind die unscharfen Konturen des Stegs mit dem Dach zu erkennen, wo es zum tragischen Ereignis gekommen ist. Der Ort wo vorhin Harmonie herrschte hat sich in einen disharmonischen Unglücksort verwandelt. Die Szene wirkt surreal und die taumeligen Kamerabewegungen unterstreichen diese Stimmung. Die Ohnmacht seiner Figur wird deutlich. David schlägt die Arme am Hinterkopf zusammen, dabei wird seine Figur unscharf und der Steg mit der Hütte wird scharf gestellt. *Fade out*.



Abbildung 65: Foto: SVT



Abbildung 66: Foto: SVT



Abbildung 67: Foto: SVT

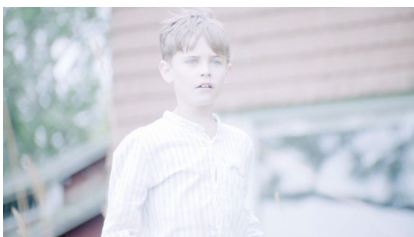


Abbildung 68: Foto: SVT



Abbildung 69: Foto: SVT



Abbildung 70: Foto: SVT



Abbildung 71: Foto: SVT



Abbildung 72: Foto: SVT



Abbildung 73: Foto: SVT

Die nächste Rückblende (Staffel 1, Folge 4, 56:37 Minuten)²⁹² ist von besonderer Bedeutung, denn man erfährt viel über das Innenleben und die Motive für David Eischers Handeln. Sie beginnt mit einer Übersicht auf Leos Krankenbett, der an Schläuchen und medizinischen Überwachungsgeräten hängt. Die Kamera kreist gegen den Uhrzeigersinn nach links, dabei entsteht ein semantischer Effekt von besonderer Symbolik, denn das Bett sieht wie der Uhrzeiger einer Uhr aus. Es wird uns auf subtile Weise gezeigt, dass Leo nur noch wenig verbleibende Lebenszeit übrig bleibt. Schnitt. Wir sehen David im *Close-Up* wie er Leos Hand hält. Er wirkt apathisch, er ist unrasiert und sieht ungepflegt aus, sein Kopf ist abwärts geneigt und seine Augen sind Tränen unterlaufen, er blinzelt mehrmals. Schnitt. Leo ist im *Close-Up* mit einem Beatmungsschlauch in der Bildmitte zu sehen, man hört ihn langsam atmen. Schnitt zurück auf seinen Vater, er weint und öffnet dabei den Mund um nach Luft zu holen. Er wendet den Blick von seinem Sohn ab, er scheint kaum noch Hoffnung zu haben, es sieht so aus, als könne er den Anblick seines sterbenden Sohnes nicht mehr ertragen. Er faltet seine Hände zusammen und drückt sein Kinn dagegen, als möchte er beten. Im Hintergrund sind langsame Schritte zu hören. Schnitt. David Eischer sehen wir nun verschwommen im *over-shoulder shot* und vor ihm nimmt der Arzt - der Leo behandelt - Platz. Die verschwommenen Konturen des Mediziners nehmen langsam Form an, sein dunkles ernstes Gesicht wird langsam erkennbar, dabei ist sein Blick nach unten gerichtet, wahrscheinlich auf Leo. Schnitt. Wir kreisen mit der Kamera über Leo und bekommen dabei einen distanzierten Blickpunkt wie von einer höheren Macht zu sehen. Georg Seeßlen verwendet dafür den Terminus der „transzendentalen Einstellung“. Die Montage erinnert an Erzählungen von Patienten mit Nahtod-Erfahrungen. Sie beschreiben ihre Erlebnisse und Wahrnehmungen während sie sich im Koma befanden, aus einer transzendentalen metaphysischen Perspektive, als hätte sich ihr Blick vom Körper gelöst und einen fremden subjektiven transzendentalen Blick eingenommen. Im Schuss-Gegenschuss-Verfahren unterhalten sich David Eischer und der Arzt. Eischer fleht ihn an, dass er nur noch seinen Sohn hat, er ist sein einziges Kind. Die Mine des Arztes wird nachdenklicher, er bewegt die Lippen und nimmt seine Brille ab. Diese Geste kann bedeuten, dass er jetzt nicht in der Funktion des Arztes, sondern als mitfühlender Privatmensch, der womöglich selbst Familie hat, mit David Eischer sprechen möchte. Der Arzt blickt in das Gesicht des Vaters und erwidert, dass er strenge Regeln und Vorschriften hat. David Eischer kann das so nicht hinnehmen, es ist ihm egal wie viel es kostet, niemand erfährt etwas davon. *Close-Up* auf den Arzt, er denkt nach und wendet den Blick von Eischer ab. Wieder Sicht von oben, in der Bildmitte liegt Leo, links von ihm sein Vater und rechts

292 *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 2. Episode 4*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 56:37f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

der Arzt, dieser zu Leo schaut und verlegen seine Brille mehrmals berührt. Der Arzt schaut David Eischer nachdrücklich an. Schnitt. In der nächsten Einstellung folgt die Kamera den Beiden in der Garage des Krankenhauses, wie sie temporeich Leo im Krankenbett in einen Transportwagen befördern. Sie laden ihn ein und fahren eilig davon, die Musik untermalt die spannende Stimmung. Im Wagen befindet sich Mimi, die Leos Hand hält und ihn an der Wange streichelt. *Close-Up* auf Leo der die Augen öffnet und sich langsam orientiert. Wir nehmen seinen verschwommen Blick ein und schauen in das lächelnde Gesicht von Mimi, die Leo versichert, dass alles gut wird.



Abbildung 74: Foto: SVT

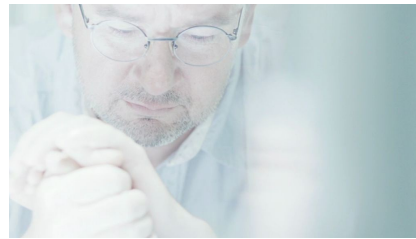


Abbildung 75: Foto: SVT



Abbildung 76: Foto: SVT



Abbildung 77: Foto: SVT

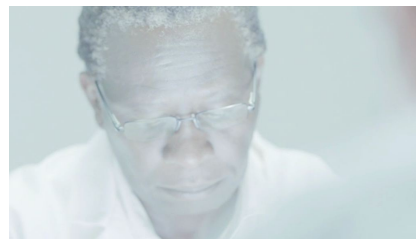


Abbildung 78: Foto: SVT

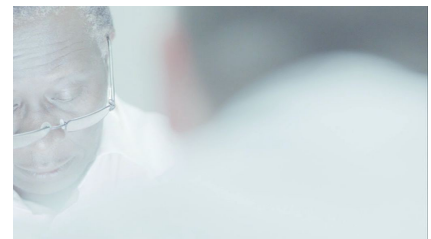


Abbildung 79: Foto: SVT



Abbildung 80: Foto: SVT

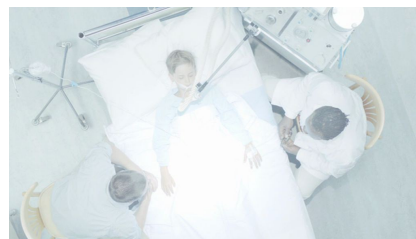


Abbildung 81: Foto: SVT



Abbildung 82: Foto: SVT



Abbildung 83: Foto: SVT



Abbildung 84: Foto: SVT

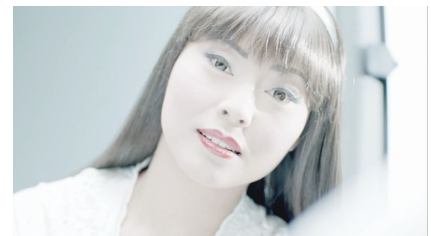


Abbildung 85: Foto: SVT

8.3.1 Der melancholische Wissenschaftler

Die Zuschauer wissen nun, oder können erahnen, was den genialen Wissenschaftler David Eischer angetrieben hat, und er sich derart seiner Forschung mit Androiden verschrieben hat. Die Rezipienten können mit ihm mitfühlen, mitleiden und seine Beweggründe dadurch besser verstehen. Er kann den Tod seiner Frau nicht akzeptieren und erschafft einen Maschinen-Klon von ihr, ebenfalls kann er den nahenden Tod seines Sohnes nicht hinnehmen und versucht, mit allen zu Verfügung stehenden technischen Eventualitäten und Apparaturen, Leo am Leben zu erhalten. Sein Motiv ist die Liebe zu seiner Familie und die Ablehnung des natürlichen Todes, ihn zu überwinden, das alles löst seine Melancholie aus. Wie es der Kunsthistoriker Panofsky, in Bezug auf Albrecht Dürers Kupferstich „Melencolia“ (1514), formuliert, ist „... die Melancholie dagegen die rationale und imaginative Welt von Wissenschaft und Kunst.“²⁹³ Dürers Kupferstich steht für „Erkenntnissuche und melancholischer Verwirrung [...]“²⁹⁴ Eigenschaften die auch der Wissenschaftler David Eischer verkörpert. Eischer steht wie der Melancholiker für Ordnung, er sucht das Wahrhaftige und die Wahrheit. Noch dazu verweigert er sich der Natur und möchte sich den Naturgesetzen hinwegsetzen. Er vertraut in die Technik und Forschung, um seine Probleme und Defizite lösen zu können. Die Wassersymbolik kommt hier ebenfalls zu tragen, denn das Wasser steht für Chaos und Zerstörung, wovon sich der Wissenschaftler fürchtet, es symbolisiert aber auch die Schöpfung. David Eischer verliert bei einem Schwimmunfall seine Frau und beinahe seinen Sohn, das Wasser also als negative Symbolik, zugleich entsteht durch dieses tragische Ereignis neues Leben. Eischer erschafft einen Maschinen-Menschen - einen Cyborg - er wird zum Schöpfer künstlichen Lebens, somit leitet seine Figur den Post-Humanismus ein. In der philosophischen Anthropologie würde man ihn als einen *Homo faber* (lateinisch „der schaffende Mensch“) bezeichnen, der versucht seine Umwelt zu verändern. In seiner äußeren Erscheinung entspricht David Eischer der klassischen Darstellung des Wissenschaftlers im Film. Er hat keinen athletischen Körperbau, mittelgroße Statur, hat einen Dreitagebart, kurzes Haar, trägt eine altmodische Brille und man sieht ihn meistens in einem weißen Laborkittel. Seine Figur wirkt schwermütig und introvertiert, Mimik und Körpersprache suggerieren das. In der beschriebenen Szene sieht man seine Verzweiflung - über das tragische Unglück seiner Frau und seines Sohnes - besonders intensiv in seinem Gesichtsausdruck. Man bekommt ein „Affektbild“ (Deleuze) zu sehen: „Der reine Affekt, der reine Ausdruck der konkreten Umstände, verweist dann wirklich auf ein Gesicht, das ihn ausdrückt [...] Das Gesicht – oder ein Äquivalent – nimmt den Affekt auf, bringt ihn als komplexe

293 o.V., „Albrecht Dürer - Melencolia I (1514)“, *Kunstunterricht* - Peter Eckardt,
<http://www.unterricht.kunstbrowser.de/theorie/interpretation/03c19899200b03c07/duerermelencolia.html>,
6.11.2014.

294 Ebd.

Einheit zum Ausdruck [...]“²⁹⁵. Weiter schreibt Deleuze von einer inneren „Komposition der Großaufnahme“²⁹⁶ diese den Affekt zum Ausdruck bringt. Ansonsten wirkt der Wissenschaftler Eischer sehr kontrolliert und beherrscht. Das hat die vorhin beschriebene Szene (Staffel 1, Folge 5, 42:06 Minuten)²⁹⁷ bei der Operation seines Sohnes gezeigt.

8.3.2 Ein moderner Prometheus: Intermediale Verweise der Figur David Eischer

David Eischers Figur hat viele Bezüge zum Schöpfer-Mythos vom künstlichen Leben. Ich möchte darauf aus kulturhistorischer Sicht eingehen. In den künstlichen Kreaturen – den Maschinenmenschen - reflektiert sich der Mensch im historischen Kontext seiner Zeit. Sie sind sozusagen das Resultat der Bemühungen des Menschen seine eigene Existenz zu verstehen. David Eischer hat vieles gemeinsam mit bekannten phantastischen Wissenschaftler-Figuren aus Literatur und Film, er ist sozusagen eine Figuren-Melange sämtlicher Schöpfer-Stereotypen. Er betreibt dunkle Alchemie, nur nicht in düsteren Kellergewölben okkulten Geheimorden, wie damals im Mittelalter, sondern in hellen *high-tech*-Labors eines Industriekonzerns. Seine Figur hat somit intermediale Verweise auf beispielsweise: Prometheus aus der griechischen Mythologie, der in Erzählungen von Platon und Ovid als Schöpfer der Menschen genannt wird, oder Mary Wollstonecraft Shelleys Dr. Frankenstein in *Frankenstein, or the Modern Prometheus* (1818), der aus Leichenteilen mit Hilfe der Elektrizität einen künstlichen Menschen erschafft, *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920), etliche Adaptionen von *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1920, 1931, 1941) Rotwang aus Fritz Langs *Metropolis* (1927), der die Protagonistin Maria in einen Roboter verwandelt, oder ein aktuelleres Beispiel, Robert Ledgard in Pedro Almodóvars *La piel que habito* (2011), der sich seine verstorbene Frau durch einen fremden Körper neu modelliert. „In der Variation des Science-Fiction-Genres werden menschliche Körper nicht mehr wie in der Frankenstein-Urform des Motivs aus totem Gewebe und Organen zusammengestückt, sondern zu Wesen einer anderen Wesensart transformiert.“²⁹⁸ In diesen Geschichten steht meist ein wahnsinniger Wissenschaftler im Zentrum: der *mad scientist*. Er benützt seine Genialität und moderne Technologien dazu um menschliches Leben zu transformieren und zu erzeugen. Im ausführlichen Sammelband über Horrorfilme *Von Göttern und Monstern* findet sich eine ironische aber dennoch treffende Definition des *mad scientists*:

295 Deleuze, Gilles, *Das Bewegungs-Bild. Kino I*, S. 144.

296 Ebd., S. 145.

297 *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 2. Episode 5*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 42:06f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

298 Keitz, Ursula, zu Hüning, James, "body snatcher", Lexikon der Filmbegriffe, Hg. Hans J. Wulff, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2601>, 8.10.2014.

„Er ist entweder bössartig, sträfllich leichtsinnig oder ganz einfach völlig durchgeknallt. Er umgibt sich mit einer Vielzahl eigenartiger Apparaturen, bei welchen nicht ihre Funktion das Ziel ist, sondern die Erzeugung möglichst vieler brummender Geräusche, zuckender Blitze und in Destillierapparaten vor sich hin blubbernder bunter Flüssigkeiten. Egal, was er tut, er hält sich stets für einen Heilsbringer oder handelt zumindest im Glauben, das Richtige zu tun; Das Böse, welches er bewirkt, sieht er nicht - oder erst dann, wenn es zu spät ist.“²⁹⁹

Eine Sterotypisierung „... des Wissenschaftlers reicht zurück bis in die Antike, in der bereits eigenbrötlerische Philosophen und zerstreute Gelehrte dargestellt wurden. Die moderne Fassung fand das Wissenschaftler-Stereotyp schließlich in der Renaissance, als die Macht der Religion durch den Glauben an wissenschaftliche Fortschritte untergraben wurde.“³⁰⁰

Die erschaffenen künstlichen Menschen fühlen sich meist in ihrer Umwelt fehl am Platz und werden von der Gesellschaft abgelehnt. So ergeht es auch den von David Eischer erschaffenen Geschöpfen, den wilden *Hubots* (Die Kinder Davids), die ihren Platz in der Gesellschaft nicht akzeptieren möchten und eine Rebellion starten. In einem Interview wurde Lundström gefragt, ob es sich bei der Figur des David Eischer um eine Art moderner Dr. Frankenstein handelt, er antwortete darauf:

„Ja, das kann man so sagen. Er verbringt so viel Zeit mit seinen *Hubots*, dass er schließlich der ganzen Menschheit und seiner eigenen Menschlichkeit den Rücken kehrt. Er beginnt, seinen alternden und verfallenden Körper zu hassen. Seine biologische Beschaffenheit macht ihn krank, er weist sie zunehmend von sich. Er will so sein wie die *Hubots*, die er übrigens als seine „Kinder“ bezeichnet.“³⁰¹

Im Unterschied zu Franksteins Monster, das kaum fähig ist Emotionen zu spüren oder der Homunculus mit einem ähnlichen Schicksal und deswegen die Menschheit hasst, sind die wilden Androiden in *Real Humans* im Stande Emotionen, Gefühle und Sehnsüchte - dank David Eischers Programmiercodes - zu empfinden. Andreas Thomas schreibt in einer Rezension über den Film *Der Golem, wie er in die Welt kam* (1920), über zwei Hauptthemen in der Figur des Schöpfers: “[...] einerseits das Verhältnis Mensch zu Gott, andererseits das Verhältnis Mensch als gottgleicher Schöpfer zu dessen Kreation - in meinen Augen auch ausdehnbar auf das Verhältnis Mensch und

299 Ramge, Ralf, *Das Dokument des Grauens. Eine Chronik des Horrorfilms. Band 2. Von Göttern und Monstern*, <http://retro-park.ch/pdf/a4/Von%20Goettern%20und%20Monstern.pdf> 2014, 18.12.2014, S. 208.

300 Möhle, Daniel, "Mad Scientist", *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=7959>, 15.09.2014.

301 URL: <http://www.arte.tv/de/lars-lundstroem-autor-der-serie-real-humans-ein-spiegel-unserer-eigenen-existenz/7364810.CmC=7369880.html> [10.09.2014]

moderne Technik allgemein.“³⁰² Filme wie *Blade Runner* (1982) oder *Elysium* (2013) zeigen auf unterschiedliche Weise wie Menschen in einem Maschinenzeitalter leben. Moderne Erfindungen lösten immer schon Begeisterung aus aber auch Angst und Kritik. Die Erfindung der *Hubots* war in guter Absicht für die Menschen gedacht, die Androiden sollten mit ihren Dienstleistungen (Fabrikarbeit, Haushaltshilfe, Krankenpflege etc.) der Gesellschaft Wohlstand und mehr Komfort bringen. Doch der entwickelte Programmcode des Wissenschaftlers David Eischer, löst eine nicht mehr zu kontrollierende Entwicklung aus. Da er Mitleid mit den armen versklavten *technoiden* Geschöpfen hatte, schenkte er ihnen - durch eine spezielle Software - einen freien Willen und dadurch vermeidliche Gefühle. Dieser Fortbestand nimmt in der diegetischen Welt der Serie einen unkontrollierbaren Verlauf und es entsteht ein klassisches Szenarium wie in den meisten Science-Fiction-Filmen: eine Utopie schlägt um in eine Dystopie.

„Dystopien sind insofern von Gesellschafts- oder Systemkritik durchzogen, als sie den retardierten bzw. verrottenden Zustand von vorgeführter Welt und Menschheit beklagen oder aber auch eine hochtechnisierte und angepasst-durchorganisierte Welt entwerfen, deren vorgeblich progressives soziologisches Modell als in Wirklichkeit unzivil, antihuman, mörderisch und letztlich nicht lebenswert gebrandmarkt wird.“³⁰³

Eine Deduktion entsteht, der die Abneigung Technologie kritischer Menschen gegen die moderne Technik sichtbar macht. Das wird in *Real Humans* durch die anarchistische Gruppe „Echte Menschen“ gezeigt. Diese Gruppe geht sogar soweit, Anschläge auf Kaufhäuser (*Hubot Market*) wo *Hubots* erhältlich sind zu verüben, um dieses Gesellschaftsmodell abzulösen, auch wenn es menschliche Opfer fordert.

8.4 Ein technomorphes Kindermädchen: Anita alias Mimi

302 Thomas, Andreas, „Der Golem, wie er in die Welt kam. Der moderne Mann“, *filmgazette*, <http://www.filmgazette.de/?s=filmkritiken&id=357>, 8.10.2014.

303 Brunner, Philipp, Kaczmarek, Ludger, „Dystopie“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3010>, 16.09.2014.



Abbildung 86: Mimi, Lisette Pagler, Foto: SVT

Anita alias Mimi, gespielt von der schwedischen Schauspielerin Lisette Pagler, ist eine charmante Androiden-Dame und lebt bei der Familie Engman. Ursprünglich gehörte sie der Gruppe „Die Kinder Davids“ an, bevor sie von *Hubot*-Schwarzhändlern entführt und umprogrammiert wurde, seitdem kann sie auf ihre alten Erinnerungen nicht mehr zugreifen. In der Familie spielt sie tadellos die Rolle des fürsorglichen Kindermädchens. Sie ist für die kleine Sofia fast schon ein Mutterersatz geworden, da die Mutter beruflich sehr gefordert ist. Mit diesen Aufgaben ist sie vertraut, da sie in ihrem alten Leben Leos Kindermädchen war. Manchmal erlebt Mimi *Flashbacks*, dabei kommen alte Erinnerungen an die glückliche Zeit mit Leo hoch. Welche Konflikte aber auch positiven Aspekte ein Alltag mit einem Androiden in den eigenen vier Wänden birgt, möchte ich aus einer filmsoziologischen Perspektive in einigen Szenen beschreiben.

In der folgenden Sequenz (Folge 4, Staffel 1, 04:16 Minuten)³⁰⁴ sieht man wie Anita in den Familienalltag der Engmans eingebunden wird. Sie wird zum gemeinsamen Abendessen mit der ganzen Familie zu Tisch gebeten. Diese Einladung in die äußerst private Zone der Familie symbolisiert, dass Anita nun als vollwertiges Familienmitglied akzeptiert worden ist. In einer Halbtotale sehen wir die Engmans im Esszimmer bei Tisch sitzen. Es werden belanglose Themen angesprochen. Anita wird gefragt, ob sie denn etwas essen möchte, sie verneint, denn *Hubots* können sich nicht durch Nahrung ernähren nur durch elektrischen Strom, um ihren Energiehaushalt aufzuladen. *Hubots* können aber trinken (ein spezielles Elixier für Androiden), der Sohn bringt ihr ein Glas mit der Flüssigkeit und Anita trinkt davon. Als ein Streitgespräch mit der pubertierenden Tochter beinahe eskaliert - Anita beobachtet den Streit - wir sehen sie dabei im *Close-Up*. Man sieht ihr die Verwirrtheit an, sie muss mit solchen sozialen und emotionalen Konfrontation unter

³⁰⁴ *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 2. Episode 4*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 04:16f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

Menschen erst umgehen lernen. An ihren Blicken lässt sich interpretieren, dass sie die Situation studiert und verarbeitet. Die kleinste Tochter der Engmans fragt Anita, ob ihr das Wasser geschmeckt hat, Anita antwortet darauf lässig, echt lecker! Worauf die Runde zu lachen beginnt. Anita hat in kürzester Zeit Soziolekte der Jugendlichen nachgeahmt und situationsgerecht angewendet. Mehr noch, das Gelächter der Familienmitglieder steckt sie förmlich an, sie blickt in der Halbnahen in die Gesichter der Engmans und beginnt selbst herzlich zu lachen. Der Androide ist so programmiert, menschliches Verhalten zu lernen und nachzuahmen (*mimesis*). Emphatisches und emotionales Verhalten - dieses hoch komplexen Maschinenwesen - scheint dies zu ermöglichen. Auf Fragen wie: Was sind künstliche Menschen? Wie nehmen sie sich und ihre Umgebung und Menschen wahr? Haben Androiden eine Identität? Darauf möchte ich in den folgenden Szenen eingehen, denn Anita sieht sich mit genau diesen Fragen konfrontiert. Diese Themen werden somit in der Serie durch ihre Figur filmisch dargestellt.

Kurz zum Inhalt der Folge (Folge 5, Staffel 1, 30:36 Minuten)³⁰⁵. Anitas Erinnerungen an ihr altes Leben häufen sich immer mehr, sie beginnt über sich und ihre Vergangenheit nachzudenken. Sie beschließt den Versuch zu unternehmen, durch einen *Reset* ihrer Betriebseinstellungen, ihre alte Identität als Mimi, zurück zu bekommen. Die Tochter der Engmans, Matilda, soll ihr dabei helfen. Anita sitzt bei Tisch im Wohnzimmer der Engmans, in der Halbtotale mit dem Rücken zu uns, dabei bekommen wir das USB-Kabel am Nacken angeschlossen zu sehen. Die Kamera schwenkt nach rechts, im rechten Bildrand kommt Matilda zum Vorschein. Sie hält ein Tablet in Händen, das mit Anita verbunden ist und fragt sie, ob ihr altes System noch gespeichert ist. Anita meint darauf, dass noch 32 Prozent Daten ihres alten Systems gespeichert sind, auf diese sie nicht mehr zugreifen kann. Anita erklärt Matilda wie sie die Systemeinstellung vornehmen soll, die Kamera wechselt zwischen Anita in der Halbnahen und einer Detailaufnahme auf das bunte Display des Tablets, worauf ein *Interface* - das an eine Smartphone-App erinnert - zu sehen ist. Kurz bevor der Vorgang abgeschlossen ist erscheint ein Warnhinweis am Display, es können schwere Fehler auftreten. Darauf ist ein elektronischer Sound zu hören und Anita macht eine abgehackte, roboterhafte Bewegung mit ihrem Kopf. Sie neigt ihn nach unten und bewegt ihn nach links, ihr Blick schaut in den rechten *off*-Raum, dann wendet sie ihren Blick wieder auf Matilda in die Bildmitte zu. Diese Bewegung - anscheinend ein programmierter Schutzmechanismus - wiederholt sie einige Male und sagt dazu: „Ich muss dir empfehlen nicht auf weiter zu klicken, sondern auf beenden.“³⁰⁶ Matilda ignoriert Anitas Empfehlung und klickt auf weiter, etwas wurde in Anitas Speicher ausgelöst, sie

305 *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 2. Episode 5*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 30:36f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

306 Ebd., 31:52f

schließt die Augen und neigt den Kopf nach unten.

In der nächsten Szene (Folge 5, Staffel 1, 57:15 Minuten)³⁰⁷, sehen wir in einer Nahaufnahme Anitas Rücken in der Bildmitte, im Nacken befindet sich der USB-Stecker, den Matilda gerade hinaus zieht. Schnitt auf Anitas Gesicht im *Close-Up*, sie bewegt den Kopf schnell nach oben, öffnet die Augen und blickt in den linken *off-screen* zu Matilda. In einer Detailaufnahme sieht man wie Matilda ein Diktiergerät in der Hand hält und aktiviert. Nun sehen wir Matilda im *Close-Up*, sie schaut ernst in die Kamera, wir nehmen Anitas Blickperspektive ein. Es folgt eine Schuss-Gegenschuss-Aufnahme der beiden Figuren. Matilda fragt wie sie heißt, sie antwortet, ich heiße Mimi, dann fragt sie weiter, was das Abzeichen auf ihrem Arm bedeutet, Mimi blickt auf ihren Arm, den wir in einer Nahaufnahme, mit den Initialen „DE“ zu sehen bekommen. In dieser Sequenz bekommen wir wiederholt eine Parallelmontage mit Leo für einige Sekunden zu sehen, der sich gerade am Weg zu Mimi befindet. Auf die Art stellt die Montage die Figuren in Beziehung zueinander. Wieder *Close-Up* auf Mimis Gesicht, sie antwortet entschlossen: „Das heißt, dass ich ein Kind von David Eischer bin. David Eischer unser Befreier.“³⁰⁸ *Blackscreen*.

Ich habe diese zwei Szenen gewählt, weil sie markant den Prozess der Subjekt-Werdung, des Bewusstwerden, eines künstlichen Menschen (hier durch Mimis Figur verkörpert) zeigen. S. D. Sauerbier schreibt in seinem Essay *Vom menschengemachten Menschen* über die Identität künstlicher Menschen: „Der künstliche Mensch kann seine Identität als Person, Individuum und Subjekt erst da gewinnen, wo er Bewußtsein von sich selbst erlangt – nach Maßgabe seiner Umgebung, allenfalls durch nicht-künstliche Menschen, um für sich, selbstbestimmt, autonom handeln zu können.“³⁰⁹ Mimi hat in der Szene Bewusstsein über sich selbst erlangt, durch die Möglichkeit ihre alten Erinnerungen abzurufen hat sie wieder ihre „alte“ Identität bekommen, aus Anita wurde Mimi. Sich zu erinnern bedeutet eine Identität zu haben, ein Subjekt und eine Identität kann sich daher nur aus Erinnerungen und einem Gedächtnis manifestieren. Für Fichte ist klar, dass „... ein dermaßen unbedingtes Ich, welches nur seine eigene Identität zum Inhalt hat, sich notwendigerweise als ein *absolutes* Ich bestimmen muß.“³¹⁰ Hegel verbindet das Selbstbewusstsein mit der „bewußtseinstranszendenten Gegenständlichkeit“³¹¹. Hegel versteht unter Identität, dass „...

307 Ebd., 57:15f

308 Ebd., 57:43f

309 S.D. Sauerbier, „Vom Menschengemachten Menschen. Plastische und virtuelle Körper – Entwürfe der bildenden Kunst“, *Der Frankenstein-Komplex. Kulturgeschichtliche Aspekte des Traums vom künstlichen Menschen*, Hg. Rudolf Drux, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1999, S. 102.

310 Becker, *Hegels Phänomenologie des Geistes*, S. 48.

311 Ebd., S. 50.

im Objekt, dem Gewußten, das wissende Subjekt seiner selbst gewiß sein soll [...] ³¹².

8.4.1 Künstliches Gegenüber im Spiegel

Die „Selbsterkennung“ eines post-humanen Wesens wird besonders in einer Spiegel-Szene (Staffel 1, Folge 2, 07:15 Min) ³¹³ aufgezeigt. Das *technoide* Kindermädchen Mimi steht im Badezimmer vor dem Spiegel und zieht sich ihre Bluse aus. In einer Nahaufnahme sehen wir Mimis Gesicht wie sie sich prüfend im Spiegelbild betrachtet und reinigt. Manfred Faßler schreibt in *Ohne Spiegel Leben* über die Spiegelung in wissenschaftlicher Tradition: „Dort beschreibt Spiegelung keineswegs ein flüchtiges Ereignis, sondern eine dauerhafte, gesetzmäßige oder ontologische Speicherform, eine Prothese des menschlichen Denkens, einen Katalysator der Welt- oder der Selbsterkenntnis.“ ³¹⁴ Durch den Spiegel kann sich Mimi selbst erkennen, sich ihres Selbst vergewissern, sich prüfen, identifizieren und als Subjekt betrachten und zugleich wahrnehmen. Faßler führt weiter aus: „Spiegel ist als Wahrheitsgenerator zur Schau gestellt. Er stellt eine Zwischenwelt der Erkenntnis dar. Er wird als deren Anstoß festgeschrieben, ist ein instrumentales und ein mentales Mittel, dem Beobachter morphische, physiognomische oder expressive Elemente seines Selbst zu zeigen, zu erklären oder entgegenzuhalten,- unausweichlich.“ ³¹⁵ Der Spiegel ermöglicht Mimi eine Selbstbeobachtung, die sonst nicht möglich wäre. Sie kann ihren Körper betrachten, sich ins Gesicht und die Augen schauen und ist durch ihr Abbild auch imstande über sich geistig zu reflektieren. Durch die Spiegelung bekommen die Zuschauer innere Bilder der Figur visualisiert. In der ersten Frankenstein Verfilmung von James Searle Dawley, *Frankenstein* ³¹⁶ aus dem Jahr 1910, wurde zum ersten Mal ein künstlicher Mensch auf der Leinwand projiziert. Am Ende des Films betrachtet sich das Monster im Spiegel, vor lauter Schrecken - über sein Abbild im Spiegelbild - dematerialisiert sich sein Körper Sekunden schnell. Vom unglücklichen und ungeliebten Homunculus bleibt nur noch sein Spiegelbild zurück. Als Dr. Victor Frankenstein in den Spiegel blickt, sieht er für einen Augenblick sein erschaffenes künstliches Geschöpf, bevor es für immer im Jenseits verschwindet. Der Homunculus hat vergebens sein Abbild auf der Leinwand gesucht, in *Real Humans* bekommt er seine Spiegelung. Der Gynoid Anita löst sich nicht vor dem Spiegel auf, sie erkennt sich selbst und erfährt sich als ein denkendes Individuum. Der Unterschied zu Frankensteins Monster ist, dass Anita über Gefühle verfügt und sie kann diese in ihrer Umwelt ausleben, sich sogar verlieben, was

312 Ebd.

313 *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 1. Episode 2*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 07:15f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

314 Faßler, Manfred, „Im künstlichen Gegenüber. Ohne Spiegel leben“, *Ohne Spiegel leben. Sichtbarkeiten und posthumane Menschenbilder*, Hg. Manfred Faßler, München: Wilhelm Fink Verlag 2000, S. 105.

315 Ebd.

316 URL: https://archive.org/details/Frankenstein_628 [1.12.2014]

Frankensteins Monster verwehrt blieb. Durch diese Eigenschaften ist sie dem Menschen sehr ähnlich und nicht fremd. Das Monstrum im *Frankenstein* Film von 1910 ist klar als dieses zu erkennen, durch das verunstaltete zusammengenähte Gesicht. Anita hingegen ist ein technisches Meisterwerk, von der Physiognomie her kaum von einem Menschen unterscheidbar. Ihre äußere menschliche Erscheinung trägt der Gynoid sozusagen als Maske, um das Unmenschliche zu verbergen.



Abbildung 87: Mimi vor dem Spiegel, Foto: SVT Abbildung 88: Foto: SVT

Diese Szene ist ein gutes Exempel für die Wahrnehmungspsychologie im Film. Ich möchte nun kurz auf psychoanalytische Theorien über die frühe visuelle Wahrnehmung eingehen, also wie die Menschen Gesichter erleben und wahrnehmen. René A. Spitz hat in seinen psychoanalytischen Untersuchungen in den vierziger Jahren herausgefunden: „... daß die erste visuelle Wahrnehmung des Kindes das menschliche Gesicht ist, genauer ausgedrückt, eine Konfiguration mit Gestaltqualität innerhalb des menschlichen Gesichts.“³¹⁷ Es kann daher davon ausgegangen werden, dass Bertrand Lewins Theorien über die „Traumleinwand“ - diese sich aus den Beobachtungen von Isakower über die Traumzustände beim Menschen³¹⁸ ableiteten - der Säugling als erstes visuelles Objekt nicht nur die Mutterbrust wahrnimmt, sondern das Gesicht der Mutter, durch Blickkontakt beim Stillen und dieses in Erinnerung behält. „Nimmt man Spitzens Beobachtung ernst, dann scheint es so, als sei Stillen, die Befriedigung des Oralen, bereits mit einem stabilen visuellen Eindruck verknüpft, der erste Akt des Sehens also keineswegs identisch mit dem halluzinatorischen Projizieren auf eine leere Fläche.“³¹⁹ Zusammengefasst kann gesagt werden, dass durch empirische Untersuchungen belegt wurde, dass Menschen durch interagieren mit anderen ihr eigenes Selbst entwickeln, durch Beobachtung und studieren des Gesichtes und ihre Mimetik.³²⁰ Durch das Gesicht

317 Koch, Gertrud, *Auge und Affekt. Wahrnehmung und Interaktion*, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 1995, S. 284.

318 Beim Isakowerschen Regressionsphänomens wird der Übergang von Wach- in Traumzuständen untersucht, was öfters mit dem Gefühl verbunden ist, etwas am Körper zu spüren, dass jedoch real nicht existiert.

319 Koch, Gertrud, *Auge und Affekt*, S. 284.

320 Vgl. Ebd., S. 285.

in der Großaufnahme, werden diese frühen Erinnerungen beim Zuschauer begleitet mit Gefühlen und Affekten erlebt. Koch spricht von einem Flaneur vor der Leinwand: „Der Filmzuschauer sucht als moderner Beobachter das transformierende Objekt auf der Leinwand, das Spektakel des Gesichts.“³²¹ Weiter resümiert sie über die Bedeutung des Gesichts auf der Leinwand:

„Die privilegierte Rolle, die dem Gesicht auf der Leinwand als Ikone des Kinos zugewiesen ist, entspringt aus der Lücke, die in der Moderne zwischen radikalisierten Versionen der Subjektivität als Einzigartigkeit, als Bernsteinumhüllung des Selbst, die von allen anderen verschieden ist, und dem Wissen, Teil der Menge, eines vergrößerten sozialen Systems zu sein, das ebensoviel Subjektivität schluckt wie auswirft.“³²²

Für Hegel ist das Äußere „... eine von dem Individuum abgetrennte Wirklichkeit“³²³, er wendet sich daher gegen eine Physiognomik, also körperliche Beschaffenheiten des Menschen, um damit „... auf ihre seelischen Entsprechungen zurückzuschließen“³²⁴. Hegel schreibt in seiner philosophischen Kritik von einer „Reflexion über die wirkliche Äußerung“³²⁵, weil für ihn die Physiognomik nicht die reine Äußerlichkeit des Individuums zeigt sondern eher ein schnelles subjektives Urteil, ein Meinen, es zeigt aber nicht die absolute Innerlichkeit des Menschen.

8.4.2 Trans-humanismus

„Ich möchte gern eine Maschine sein.“ (Andy Warhol)

Ein wichtiges Motiv der Figur Mimi ist, dass ihre Figur über einen transzendenten Körper verfügt. Sie hat ein aktuelles Bewusstsein, trägt aber auch ein Bewusstsein einer anderen Person in ihr, also ihres vergangenen Lebens. Sozusagen handelt es sich bei Mimi um eine gesplante Persönlichkeit. Sie ist Mimi aber auch Anita, ihr altes Ego. Die Gedächtnis-Chips in *Real Humans* können Persönlichkeiten speichern und in andere Körper transformieren, das nennt man trans-humanistisch. Bewusstsein ist somit nicht mehr an einen fixen Körper gebunden. Christiane Mathes formuliert es folgend: „... das leibliche Dasein kann überschritten werden.“³²⁶ Körper und Identität muss daher zwingend nicht mehr identisch sein „... das direkte Verhältnis von Körperkonstruktion und Identitätskonstitution löst sich radikal auf, eine Identität kann verschiedene Körper durchlaufen,

321 Ebd., S. 289.

322 Ebd.

323 Becker, *Hegels Phänomenologie des Geistes*, S. 96.

324 Ebd.

325 Ebd., S. 97.

326 Mathes, Christinae, „Intensitäten in Kollision. Der Körper als Einschreibefläche polymorpher Identitäten in David Lynchs *Inland Empire*“ *Film Körper. Beiträge zu einer somatischen Medientheorie*, Hg. Ivo Ritzer, Marcus Stiglegger, Siegen: Universitätsverlag Siegen 2012, S. 107.

[...] der Körper ist kein verlässliches Merkmal personaler Identität mehr.“³²⁷ Diese Entwürfe erinnern an Deleuzes und Guattaris Konzept des „organlosen Körpers“. Mathes schreibt darüber, dass dieses philosophische Körper-Konstrukt „... auf die virtuelle Dimension eines realen Körpers“³²⁸ verweist. Weiter meint Mathes: „Der organlose Körper ist folglich zunächst eine leere, unorganisierte Fläche, die stets in der Entwicklung begriffen ist, und steht im Gegensatz zum vollständig ausdifferenzierten und damit auf eine bestimmte Form festgelegten Organismus.“³²⁹ Wie eine leere Leinwand im Kino, bevor der Kinematograph die Leinwand durch Licht zum Leben erweckt und Formen, Objekte, Bilder, ganze Welten entstehen lässt. Mathes beschreibt den organlosen Körper vereinfacht „... als eine virtuelle Oberfläche ohne Rückbindung an eine innere Tiefe, auf welcher sich Intensitäten (Ströme, Affekte oder allgemeiner Energien) verteilen und neue Strukturen formieren.“³³⁰ Dieses Momentum trifft – denke ich - auf Mimi nur bedingt zu, denn ihre Figur verfügt sehr wohl von Beginn an - durch einen implantierten Chip - über Individualität, Charakter und verborgene Erinnerungen, Emotionen und besonders wichtig: Affekte. Drehli Robnik argumentiert, ein Affektbild drückt aus:

„... was an einem Geschehen unvollendet, virtuell, ereignishaft ist; ein Bild kategorischer Unbestimmtheit, das unserem Wahr-Nehmen abverlangt, sich im Unentscheidbaren zu entscheiden [...] Es geht, so Deleuze, darum, *immer zu wählen*, neu zu beginnen, nicht zu glauben, mensch habe keine Wahl. So hat uns der Affekt nun doch wieder zu den Wahlen gebracht.“³³¹

Generell kann gesagt werden, dass die Serie *Real Humans* filmische als auch kulturelle Tradition aufzeigt und versucht diese zu erweitern. Beispielsweise was die weibliche Perspektive (feministische Filmtheorie) betrifft, wo die Frauenfigur im Verlauf des Plots eine Katharsis durchlebt. Sie werden von verwundbaren und verletzbaren Wesen - wie Mimi - zu selbstbewussten und dominanten Persönlichkeiten. In den Repräsentationen der weiblichen Figuren stellt Laury Mulvey in *Visual Pleasure and Narrative Cinema* „... die Fetischierung der Frau als Verschleierung ihres Mangels in einigen *Noir*-Filmen fest, dessen Aufdeckung und die darauf folgende sadistische Bestrafung der Frau die männliche Ordnung hält.“³³² Gradinari schlussfolgert aus Mulveys Ansatz, dass die Aufdeckung des Mangels der Frau und die damit verbundene Fetischisierung zu einer „...

327 Ebd.

328 Ebd., S. 110.

329 Ebd.

330 Ebd.

331 Drehli, Robnik, „Mich laust der Affekt, und Deleuze hat einen Film laufen“, *IG BILDENDE KUNST*, <http://www.igbildendekunst.at/bildpunkt/bildpunkt-2013/what-a-feeling/robnik.htm>, 8.10.2014.

332 Gradinari, Irina, „Techno-Somatische Exzesse“, *Film Körper. Beiträge zu einer somatischen Medientheorie*, Hg. Ivo Ritzer, Marcus Stiglegger, Siegen: Universitätsverlag Siegen 2012, S. 70.

Refetischisierung der Frau als Waffe“³³³ führt und sie „... dienen nicht länger dazu, die Figuren zu psychologisieren und ihre oder männliche Traumata abzuarbeiten, sondern entlasten die Frauenfiguren vielmehr von der Bürde der cineastischen Weiblichkeitszuschreibungen“³³⁴.

Trotzdem muss hinzugefügt werden, dass es sich bei der Montage in einigen Folgen der Serie, überwiegend um einen männlichen voyeuristischen Blick handelt. Weibliche (Androiden) Körper werden des öfteren ästhetisch und erotisch dargestellt. Die Hauptfigur Anita oder Mimi zeichnet sich durch Eigenschaften weiblicher Attraktivität aus, sie verkörpert Schönheit, hat ein elegantes Auftreten, rote Lippen, eine blasse Hautfarbe und gepflegtes Haar. Nach Hegel schafft Schönheit Bedeutung. Wenn man einen Menschen schön findet liegt darin eine Bedeutung, die durch diesen schönen Menschen symbolisiert wird. Die Betrachtung äußerer Schönheit verweist auf Bedeutungen und Werte - nach Hegels Argumentation.

Zu Beginn der Serie sehen wir in einer Szene (Staffel 1, Folge 1, 19:00 Min)³³⁵ Mimi wie sie nackt auf einem Tisch in einer Hacker-Werkstätte liegt. Sie befindet sich noch in den Händen des *Hubot*-Schwarzhändlers der sie umprogrammierte. Die Kamera kreist um sie und zeigt den Rezipienten den weiblichen Körper. Der potenzielle Käufer begutachtet Mimi wie ein Produkt, eine Ware. Jeder Zentimeter ihres Körpers wird auf Schäden überprüft, er behandelt sie wie ein Objekt. Da er mit der „Ware“ nicht zufrieden ist, meint er, sie kann man nur noch auf der Straße los werden für Sex. Mit dieser Einschätzung wollte er den Kaufpreis drücken, was ihm auch gelungen ist und er Mimi letztendlich doch kauft. Ein anderes Beispiel wäre die vorhin beschriebene Spiegel-Szene als der Teenager-Sohn der Engmans, Tobe, Mimi im Badezimmer überrascht und sie nackt zu sehen bekommt. Durch das Spiegelbild sehen die Zuschauer wie Tobe verharret und Mimi einige Sekunden auf den Busen starrt. In seiner Mimik lässt sich ein Schamgefühl, gepaart mit einer erotischen Schaulust ablesen, als möchte er die Gunst der Situation ausnützen um ihren nackten Körper mit seinen Blicken abzutasten. Solche Szenen stellen ganz offensichtlich Frauen als Objekte des Begehrens dar. Die Zuschauer bekommen einen obszönen Blick verordnet - wo meist weibliche Körper wie auf einer Bühne zur Schau gestellt werden. Sei es für ein männliches oder weibliches Publikum. Des weiteren präsentieren die Körper - weibliche und männliche - in *Real Humans* „... mit den eigenen Körpern filmische digitale Technologien, deren Omnipotenz sich in dieser Verschmelzung vom Organischen und Nicht-Organischen manifestiert – ein Traum der Menschheit seit der Antike.“³³⁶

333 Ebd.

334 Ebd., S.70f

335 *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel. Disc 1. Episode 1*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, 19:00f; (Orig. Äkta människor, Schweden 2012)

336 Gradinari, Irina, „Techno-Somatische Exzesse“, S.74.

In der Inszenierung Mimis Figur wird ihre bescheidene und gutmütige Persönlichkeit hervorgehoben, die sich auch in der Mimik und Kleidung zeigt. Anitas makellostes Gesicht, ihre reine Haut, ihr gepflegtes Haar, alles Attribute für eine Perfektion, die von dem Androiden in *Real Humans* ausgeht. Aber dieser Umstand trifft auf Mimi nur äußerlich zu, denn sie hadert mit ihrer Identität, seitdem sie durch David Eischers Programmcode einen freien Willen besitzt. Sie beginnt sich essenzielle Fragen zu stellen. Woher komme ich? Was bin ich? Eine Maschine oder ein Mensch? Fragen die sich mit der Thematik des Post-Humanismus beschäftigen. Die „normalen“ *Hubots* verkörpern hingegen eine Vollkommenheit, sie sind beinahe unverwundbar. Das Misstrauen der Bevölkerung gegenüber den *Hubots* geht von dieser an der Oberfläche perfekten, glatten, faltenlosen Erscheinung aus. Die den Menschen die eigene Sterblichkeit, Vergänglichkeit und Unvollkommenheit vor Augen führt.

In *Real Humans* wird die Thematik der emotionalen oder beseelten Androiden, die über einen freien Willen verfügen, als ein anthropologisches Problem dargestellt. Gregor Schuhen schreibt in seinem Text über die Subjekt-Problematik der Androiden: „Es geht weniger um das Wie und Warum der emotionalen Codierung, denn um die Frage: Wenn der Roboter imstande ist, Gefühle für seinen menschlichen Besitzer zu entwickeln, wie reagiert der Mensch darauf? Kann der Mensch jene Gefühle erwidern?“³³⁷ Diese Fragen thematisieren einige Episoden der Serie *Real Humans*, aber auch Science-Fiction-Filme wie Spielbergs *A.I* oder *The Stepford Wives* haben das Thema (mit)fühlender Maschinenmenschen in post-humanen Utopien behandelt. Da die Androiden (die *Hubots*) in der Serie mit den Menschen physiognomisch nahezu identisch sind, kommen Fragen auf wie: Haben Maschinen eine Identität? Verfügen sie über Gefühle oder ein Ich? Die Fähigkeit der Androiden zu fühlen, emotionale Affekte zu durchleben, erschwert die Unterscheidbarkeit zwischen Mensch und Maschine. Schuhen schreibt, solche Filme sind als Zitat zu verstehen „... nur vor dem Hintergrund der symbolischen Ordnung, der heterosexuellen Matrix sowie des phallozentrischen Liebesdiskurses.“³³⁸

An Mimis Figur finde ich interessant, dass es sich um keine weiße Protagonisten handelt, sondern um eine Asiatin. Die Figur könnte daher fungieren, um den Zuschauenden die Angst vor dem Fremden zu nehmen. Poschardt beschreibt die Zukunftsvisionen des *Neo- oder Posthuman* als Konstruktionen „... dieser Welt zu entkommen, die für Angehörige nicht-weißer Ethnien vor allem

337 Schuhen, Gregor, „Künstliche Seele oder What it feels like for a machine“, *Wie der Film den Körper schuf*, Hg. Annette Geiger, Weimar: Verlag und Datenbank für Geisteswissenschaften 2006, S. 331.

338 Ebd., S. 332.

Demütigung und Leid bereithält. [...] [Der Post-humanismus] als eine Chance für das Ende von Diskriminierung.“³³⁹ Ein weiterer Aspekt wäre - für die Gender- und *Queer*-Theorien von besonderer Bedeutung - dass es sich um eine Frau handelt, wenn auch eine Künstliche, aber um eine weibliche Protagonistin. Weibliche Zuschauer können sich daher womöglich mit einer Heldin stärker identifizieren, als mit einem männlichen Helden, die Darstellung des weiblichen Körpers steht für eine postmoderne Geschlechter-Utopie. Zusammenfassend kann gesagt werden: Es handelt sich bei der Figurenkonstruktion von Mimi um Darstellungen die versuchen vor dem Fremden oder Anderen und die damit verbunden Klischees und Vorurteile (Gender oder ethnisch) aufzuräumen und sie zu neutralisieren. Im Besonderen setzt Mimis Figur Assoziationen und Reflexionen über humanistische Werte frei: Was bedeutet es Mensch zu sein und was bleibt vom Mensch übrig, wenn er sein natürliches Dasein überwunden hat und in ein post-humanes Zeitalter eingetreten ist?

8.5 Eine schrecklich post-humane Familie: Familie Engman

8.5.1 Der Topos Familie



Abbildung 89: Familie Engman - (Foto: Johan Paulin)

Die Familie Engman symbolisiert ein modernes bürgerliches Familienidyll. Ihr Haus ist ein heimischer, glücklicher Ort mit darin lebenden Subjekten, die versuchen ihr Leben zu meistern. Besonders die Eltern sind bemüht den Familienzusammenhalt zu bewahren. Es wird ein Mikrokosmos der das Idealbild einer westlichen Familie charakterisiert gezeigt, mit allen Ideologien und Werten aber auch Ängsten, die diese Fundamente bedrohen oder gar zerstören können. Auf die Art wird eine Idealvorstellung einer Familie den Rezipienten suggeriert.

339 Poschardt, *Cool*, S. 140.

Hans der Familienvater ist eher der sanfte, gutmütige Ruhepol und offen was neue Technik anbelangt. Er ist daher die treibende Kraft und schafft den ersten Androiden (Mimi) für die Familie an. Die Mutter Inger ist das genaue Gegenteil, sie hat eine kritische und ablehnende Haltung gegenüber den künstlichen Maschinen. Inger ist eine emanzipierte Frau die mit beiden Beinen im Leben steht, doch was Veränderungen betrifft, vertritt sie eher eine Haltung des Bürgertums. Poschardt schreibt über das Bürgertum:

„... sehnt sich nach dem Neuen, das dem Alten gleicht, und kann es als Neues nur dann akzeptieren, wenn es die Aura seines Alters pervertiert. [...] Das auf Ausgleich und Harmonie bedachte Bürgertum hält Traditionsbewußtsein und Zukunftssehnsüchte in einer Balance, die vor allem eines soll: die eigenen Interessen – kapitalistischer wie metaphysischer Art – bewahren.“³⁴⁰

Erst durch das Zusammenleben mit Mimi - womöglich weil Inger in dem Maschinenwesen eine Menschlichkeit entdeckt hat - gewinnen die Androiden bei ihr Sympathie und Anerkennung. Inger ist Anwältin von Beruf und sie beginnt sich für die Androiden einzusetzen und kämpft als juristischer Beistand für deren Rechte. Die ältere Tochter unterstellt ihr, dass sie die *Hubot*-Haushälterin Mimi als Tochter anerkennt. Sie macht ihrer Mutter den schweren Vorwurf, den Androiden mehr zu fördern als die eigene Tochter. Der Sohn Tobe ist im Teenager Alter und macht gerade seine ersten Liebeserfahrungen, jedoch mit keinem Menschen sondern mit einem Androiden. Er verliebt sich in Mimi, was auf eine Menge Kontroverse und Probleme stößt. Menschen die *Hubots* lieben werden in der Serie als „Transhumane“, als „transhumansexuell“ (THS) bezeichnet. Von Freunden und seiner Schwester wird Tobe wegen seiner Neigung schikaniert. Im menschlichen sozialen Umfeld lösen solche Liebschaften Befremden aus. Die ältere Tochter hat private Sorgen, sie hat Schwierigkeiten mit ihrer Identitätsentwicklung und sie weiß nicht so recht, wie es mit ihr weitergehen soll. Die Schule macht ihr keinen Spaß und sie arbeitet nebenbei im Supermarkt. Inger, ihre Mutter, ist mit dieser Entwicklung gar nicht glücklich. Ingers Vater, der Rentner Lennart, ist pflegebedürftig und hat als Unterstützung für zu Hause einen *Hubot* Namens Odi, der ist nicht mehr der Jüngste und leidet unter Fehlfunktionen. Er bekommt daher von Inger und Hans einen neuen *Hubot*, die dominante Haushälterin Vera. Mit der ist Lennart gar nicht glücklich. Doch Odi taucht wieder auf, Lennart hält ihn im Keller vor Vera versteckt und kann so seine Freundschaft zu seinem Androiden-Gefährten pflegen. Lennart stirbt an einem Herzinfarkt, erst in der zweiten Staffel wird er als *Hubot*-Doppelgänger wiedergeboren. Mit seiner Figur wird der Post-Humanismus und Trans-Humanismus besonders originell aufgezeigt. Die Rezipienten bekommen den Prozess wie ein

340 Poschardt, *Cool*, S. 144.

Mensch zu einem künstlichen Menschen transformiert dargestellt.

In der Familie werden viele Stereotypen gezeigt wie auch in anderen TV-Serien. Sie sind gekennzeichnet durch Heterogenität, Klassifizierungen und Klischees. Bürgerliche Existenzen werden mit ihren Schicksalen dargestellt.

8.6 Technophobie in Reinkultur: Roger

8.6.1 Dekonstruktion des Subjekts



*Abbildung 90: Roger (Leif André) und seine Kollegen,
Foto: SVT*

Roger, gespielt von Leif André, arbeitet als Vorarbeiter in einem Konzern. Um welchen es sich genau handelt und was der herstellt, erfährt man in der Serie nicht. Ich sehe seine Figur als einen Gegenpol zum disziplinierten Arbeitskörper, der mit der beginnenden Industrialisierung im 18. Jahrhundert aufkommt. Aber auch eines erschaffenen Schönheitsideals, das von den *Hubots* in der Serie verkörpert wird. Was Rogers Physiognomie und äußerliche Erscheinung anbelangt, stellt er ein drastisches Gegenbild zu den Androiden-Arbeitern dar. Die *Hubots* sind schlank, haben ein junges faltenloses Gesicht, sie haben stets frisiertes kurzes Haar, tragen gut sitzende gebügelte, saubere Kleidung, sie sind lernfähig, stets freundlich, flink und effizient. Rogers Statur ist hingegen eher übergewichtig, er hat stets eine grantige, zerknirschte, faltige Mine, seine Haare sind zerzaust und fettig - die Unordnung und Chaos symbolisieren - seine Bewegungen sind schlaksig, er trägt weite ausgetragene Bluejeans und verwaschene Polohemden. Er wirkt faul, rückständig und kann sich mit neuer Technik nicht anfreunden. Er verkörpert den Menschen als ein „Mängelwesen“ (Arnold Gehlen). Er ist eben kein diszipliniertes post-humanes Subjekt, das sich in den maschinisierten Produktionsabläufen einordnet und dem Hochglanz-Cover-Ideal einer

kapitalistischen Konsumgesellschaft entspricht. Poschardt bezeichnet die Postmoderne als: „Dekonstruktion des Subjekts, sein Aufgehen in Vielheiten, Fragmenten, in Serien und Reihen [...] welche die Übergänge des Menschlichen ins Technoide vorbereiten.“³⁴¹ Den Prozess durchlebt Roger, er hat Angst durch die Technisierung seine Identität und seinen Arbeitsplatz zu verlieren. Roger wird mit den perfekten *Hubots* konfrontiert. Die Androiden machen den menschlichen Makel sichtbar. Seine technophobe Ablehnung gegen die Androiden ufert so aus, dass er den *Hubot*-Fitnesstrainer seiner Frau aus Eifersucht zusammenschlägt, weil sie mehr Zeit mit dem Androiden-Freund verbringt als mit ihm. Später attackiert er sogar einen *Hubot* am Arbeitsplatz und schlägt ihm den Kopf ab. Roger wendet sich in seiner Verdrossenheit der Untergrundbewegung „Echte Menschen“ (*Äkta människor*) an. Es handelt sich dabei um eine Anti-Androiden-Gruppierung die radikales, fundamentalistisches Gedankengut vertritt. Deren Ziel ist es, alle künstlichen Menschen (*Hubots*) zu vernichten. In dieser Bewegung spiegeln sich – denke ich - Anspielungen und Analogien, fremdenfeindlicher politischer Kräfte in Europa des 21. Jahrhunderts.

9 Fazit

Diese Arbeit hat sich einerseits mit post-humanen filmischen Raumkonstruktionen und andererseits mit post-humanen Körperkonstruktionen auseinandergesetzt. Post-Humanismus bedeutet dabei eine nach-menschliche Epoche, in welcher der Mensch schrittweise durch menschenähnliche Maschinen ersetzt wird. In der Serie *Real Humans – Echte Menschen* kommen neben Menschen auch *Hubots* (künstliche Menschen) und Cyborgs (teilweise Mensch, teilweise Maschine) vor. Die Serie befasst sich mit den konfliktreichen Beziehungen dieser Figurenkonstruktionen.

Die post-humanen Raumkonstruktionen der Serie *Real Humans* vermitteln Gefühle von Angst, von Enge, von Kälte, von Ungeborgenheit. Androiden und Gynoiden (*Hubots*) sind eigentlich „Weisen“ - sie haben als Maschinen keine Eltern. Die post-humanen Räume sind meist viel riesiger als menschliche Lebensräume (Fabrikhallen, Labors). Sie sind farblich kalt und steril gehalten: Es dominieren Weiß und Blau. Der Post-Humanismus wird auffällig durch blaue Farbe im filmisch-semanticen Raum markiert. Etliche Szenen sind mit Filtereffekte im blauen Farbton gehalten, somit wird eine kühle Stimmung erzeugt. Die blaue Farbe als Motiv der Kälte, Gefühlslosigkeit, der Entfremdung, Entmenschlichung. Die blaue Farbe symbolisiert etwas Unmenschliches, ein kaltes Wesen abseits aller Gefühle. Diese kalten Räume weisen – denke ich - auf den Rationalismus der

341 Poschardt, *Cool*, S. 140.

Technik in einer postindustriellen Hochleistungs-Kultur hin. Die Räume werden durch geradlinige und sanfte Kamerafahrten (*fluid camera*) erkundet, wobei die Perspektive an die Raumtypen angepasst wird. Die post-humanen Räume werden meist durch helles Licht (*high-key*) ausgeleuchtet, was einen klinischen Eindruck erzeugt. Es lassen sich, so folgere ich nach Khouloki, post-humane Räume der Kategorie „Kognition“ zuordnen. Dieser Typus, definiert von Khouloki, beschreibt die Prozesse beim rezipieren solcher diegetischen Räume am akkuratesten. „Kognitionstheoretische Ansätze in der Filmwissenschaft setzen sich vorrangig mit Prozessen der Informationsverarbeitung auseinander und stellen das Verstehen von Handlungsabläufen auf der Basis dessen, was (Ereignisse) und wann (Montage) etwas gezeigt wird, in den Mittelpunkt ihrer Überlegungen.“³⁴² Denn Kognitionsprozesse laufen bei der Betrachtung des filmischen Raums im Unterbewusstsein ab.

Die post-humanen Körperkonstruktionen der Serie *Real Humans* orientieren sich am derzeitigen westlichen Schönheitsideal: die faltenlosen, makellosen hübschen *Hubot*-Gesichter, ihr dichtes sauberes Haar, ihr schlanker wohlgeformter Körper, ihre perfekte Kleidung. Das Ganze ist kombiniert mit Komponenten der Technik: einer USB-Schnittstelle am Nacken, ein Einschalt- und Ausschaltknopf unter der linken Achsel, das einziehbare Ladekabel des *Hubot* unter dem linken Arm. Post-human an den *Hubots* ist eindeutig, dass die meisten *Hubots* blaue (neon) Pupillen haben, blaue Overalls als Arbeitskleidung, das blaue Blut der *Hubots*, das durch ihre Venen fließt. Das verleiht den Androiden eine kühle Ausstrahlung. Die *Hubots* die sich im diegetischen Raum durch Laboratorien oder Lagerhallen bewegen machen den Eindruck, als würden sie direkt aus der Manufaktur kommen. Sie bewegen sich geradliniger als Menschen, auch die Kameraführung (oft ruhig und statisch) trägt zu diesen Konstruktionen bei. Die Androiden sind (fast) nie emotional. Sie agieren rational-logisch. Jede Figur hat in der Diegese einen individuellen Charakter, Eigenschaften und Physiognomie, die beschrieben wurden. Die einzelnen Körperbilder wurden versucht eingehend zu analysieren. Die post-humanen Figuren vereinnahmen den filmischen Raum, wenn *Hubots* durch Fabrikhallen marschieren, in Labors assistieren oder im Wohnraum der Menschen Hausarbeit erledigen. Der Raum dient dann als Extension ihrer Körper. Post-humane Körperbilder in der Serie zeigen dem Zuschauer eine Überwindung physischer und psychischer Grenzen. In diesen Körperbildern lässt sich eine eigene Ästhetik interpretieren. Die Körperbilder können als Gegenbewegung eines Körperkults (Bodybuilding, Piercing, Tattoo etc.) gesehen werden. Bei den *Hubots* in der Serie handelt es sich um keine realen organischen Körper aus Fleisch und Blut, sondern um synthetische Körper, die denen der Menschen nachgebaut wurden. Sie haben

342 Khouloki, *Der filmische Raum*, S. 121.

synthetische Organe, Prothesen und ein geheimnisvolles blaues Elixier, das durch ihre Venen fließt. Der post-humane Körper ist ein Konstrukt, ein Produkt neuer Technologien.

Meines Erachtens bedienen sich die Regisseure Hamrell und Akin Prinzipien des Hollywoods *continuity*-Kino. Die Einstellungen weisen Schuss/Gegenschuss, eine analytische Montage, alternierende Montage, *establishing shot* für einen Gesamtüberblick des Filmraums und folgend nähere Einstellungen auf die Figuren gerichtet auf. Die Arbeit der Regisseure wendet sich natürlich auch zu einer Montage-orientierten Ästhetik hin. Das ist bei modernen Hollywood-Filmen (*Prometheus*, *Elysium*) und Serien (*Breaking Bad*, *The Walking Dead*) der Fall. Jedoch ist in Hamrells Einstellungen erkennbar, dass er das Inszenieren der Tiefe, das Komponieren seiner Filmräume mittels Figurenanordnungen, -bewegungen und die Objekte niemals außer Acht lässt. Wie schon im frühen Kino füllt sich der filmische Raum auch in der Serie *Real Humans* durch Handlung und Figurenbewegung und mittels Montage-Techniken, um uns Zuschauer mit Informationen zu versorgen. Meist findet im Bildhintergrund eine Bewegung statt. Diese bewegt sich bis in den Bildvordergrund. Die Technik wird bis heute angewendet.

Real Humans kann durchaus als gesellschaftskritische und visionäre Science-Fiction-Serie bezeichnet werden, was die Thematik der Handlung betrifft. Im besonderen Ausmaß behandelt die Serie den Diskurs über den künstlichen Menschen und über den Post-Humanismus. Eng damit verbunden ist die Thematik des Schöpfer-Mythos - hier kommt die Figur des *mad scientist* (David Eischer) zu tragen, des Erschaffers der Maschinenmenschen (*Hubots*). In den Fokus der Handlung rückt der Autor der Serie, Lars Lundström, ein Gesellschaftssystem, in welchen die Menschen so weit diszipliniert und organisiert wurden, dass sie wie Maschinen dargestellt werden. Die Menschen sind deindividualisiert und längst zu einem Teil einer komplexen Maschinerie transformiert. Solche Ideen haben schon Filme wie *Metropolis* behandelt, aber in keinem Film und in keiner Serie sind - meines Erachtens - künstliche Menschen und Arbeitsmaschinen, auf so „authentische“ Weise so weit im sozialen Raum der Menschen präsent wie in *Real Humans*. Die Serie brilliert weniger durch Technik, wie CGI-Spezialeffekte oder aufwändige Filmsets und Ausstattung. Dafür gibt es tiefgründige, glaubhafte Figuren und ebensolche Dialoge sowie einen durchdachten intelligenten Plot. Der erzählt von einem visionären utopischen oder eher dystopischen Zukunftsbild der Menschheit. Diese Merkmale spiegeln sich im filmischen Raum der Serie besonders deutlich – darauf wurde in den Analysen eingegangen. Um der Serie die nötige Authentizität zu verleihen arbeitet der Autor Lundström und sein Team an Regisseuren, wie Harald Hamrell, Levan Akin, Kristina Humle, Christian Eklöv und Christopher Panov mit ausgeklügelten Montage- und

Beleuchtungstechniken, um eine dystopische post-humane *Mise-en-scène* zu erzeugen. Dabei sind Einflüsse des deutschen expressionistischen Films (Murnau) im Weimarer Kino oder später des *film noir* (*Blade Runner*) aber auch SF-Filme wie *2001: A Space Odyssey* zu erkennen. Set-Interieurs, Kostüme der Figuren, Farben, Licht, Schatten sind eindeutige Verweise auf diese Genres. Lundström fokussiert sich auf Farben, Kulissen-Design, Soundeffekte, Physiognomie. Er hat auch eine große Affinität zu Genres wie Thriller und Kriminalfilm. Auch Science-Fiction- und Horrorfilm, sind kennzeichnend für *Real Humans*.

Durch die Zerlegung von Bewegungsabläufen kommt es in der rationalisierenden Industrie zu einer Optimierung von Arbeitsprozessen. Durch die Erfindung des Fließbandes im späten 18. Jahrhundert wurden die Herstellungsprozesse um ein vielfaches beschleunigt. Durch die industrielle Revolution kam es bei den Arbeitsabläufen zu einer Verschmelzung zwischen Mensch und Maschine. Das westliche Leben im 21. Jahrhundert gleicht einem physikalischen Weltbild, wenn man beispielsweise an die hochentwickelten Roboter in der Industrie denkt. SF-Utopien wie in *Real Humans* haben sich bis heute teilweise in der realen Wirklichkeit umgesetzt, man denke an die wissenschaftlichen Fortschritte am Gebiet der Robotik. Neben Industrie-Roboter existieren bereits humanoide Roboter, wie beispielsweise der japanische Androide „Ms. Aiko Chihara“. Der soll 2020 bei den Olympischen Sommerspielen in Tokio die Besucher betreuen und später im Bereich der Alten- und Krankenpflege eingesetzt werden. Der Androide sieht Anita aus *Real Humans* sehr ähnlich. Die Vorstellung von Androiden im menschlichen sozialen Raum scheint nicht mehr weit entfernt. In einer technologisch hochentwickelten Gesellschaft wird ein Leben mit Maschinen immer selbstverständlicher. Roboter werden effizient eingesetzt und sie werden immer menschlicher. Sie sind nicht nur in Fabriken vorzufinden, sondern haben bereits teilweise ihren Platz im sozialen Raum der Menschen. Im Haushalt als Reinigungskraft, im Pflegebereich, Roboter in der Medizin, beim Militär oder in der Raumfahrt. Roboter zur Unterhaltung oder als Spielzeug sind ebenfalls sehr beliebt, wie „Aibo“ von Sony. Androiden die über eine eigene künstliche Intelligenz verfügen - wie es pointiert in *Real Humans* gezeigt wird - sind zwar noch Fiktion, doch eine einfache Form eines menschenähnlichen Roboters wäre die Entwicklung des Roboters „ASIMO“ von der Firma Honda.

Bezeichnend für *Real Humans* ist, dass die Serie auf politische Themen (Industrialisierung, Arbeitslosigkeit, Extremismus, Flüchtlingsproblematik etc.) eingeht, diese jedoch in einer fiktiven, nicht lokalisierbaren Örtlichkeit ausgetragen werden. Dem Zuschauer wird somit ein zeitloser, anonymer Raum gezeigt, der mit der Wirklichkeit vor dem Fernsehgerät verglichen oder auf sie

projiziert werden kann. Auch wenn die Zuseher ein utopisches und unrealistisches Science-Fiction-Abbild der Welt zusehen bekommen, lässt sich ein Kontext zu realen Gegebenheiten in der Wirklichkeit herstellen, der Reflexionen und Diskurse zum Thema Post-Humanismus ermöglicht. Die post-humane Diegese führt den Zusehern vor Augen, dass künstliche Menschen bedeutsamer werden können als menschliche Freunde oder die eigenen Verwandten. Durch dieses Zusammenleben besteht die Gefahr, dass der Mensch das Verhalten der Androiden adaptiert und selbst zu einer Maschine wird. Die Rede wäre dann von einer post-humanen Dystopie. Denn im Post-Humanismus konvergiert der Mensch, das Individuum in ein virtuelles Dasein. Diesen neuen Menschen sind dann keine biologischen Grenzen mehr gesetzt, sie sind unsterblich und beinahe unverwundbar. Der Primat *Homo sapiens* verschwindet in der realen Welt, er wird von Surrogaten abgelöst. In *Real Humans – Echte Menschen* wird dieses Zukunfts(end)scenario, der Post-Humanismus, auf beeindruckende Weise gezeigt.

10 Bibliographie

Literatur- und Quellenverzeichnis

- Arns, Inke, *Kinetographien*, Bielfeld: Aisthesis Verlag 2004.
- Austeda, Franz (Hg.), *Lexikon der Philosophie*, Wien: Hollinek 1989.
- Balázs, Béla, *Der Geist des Films*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001.
- Balázs, Béla, *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*, Wien: Deutsch-Österreichischer Verlag 1924.
- Becker, Werner, *Hegels Phänomenologie des Geistes. Eine Interpretation*, Stuttgart: Kohlhammer 1971.
- Benjamin, Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2012.
- Bordwell, David, *Visual style in cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte*, Frankfurt am Main: Verlag der Autoren 2003.
- Bucher-Trantow, Katrin (Hg.), *Roboter-Träume*, Heidelberg: Kehrler 2010.
- Christoph Vallant, *Hybride, Klone und Chimären: zur Transzendierung der Körper-, Art- und Gattungsgrenzen ; ein Buch über den Menschen hinaus*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2008.
- Clauberg, Karl-Wilhelm/Walter Dubislav (Hg.), *Systematisches Wörterbuch der*

Philosophie, Leipzig: Meiner 1923.

- Deleuze, Gilles, *Das Bewegungs-Bild. Kino I*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1989; (Orig. Cinéma I. L'image- mouvement, Paris: Les Editions de Minuit 1983).
- Descartes, René, *Die Prinzipien der Philosophie. lateinisch - deutsch*, Hamburg: Meiner 2005.
- Donna Haraway: *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. In: *Simians, cyborgs and women: The reinvention of nature*. New York: Routledge 1991, S. 292 In: David Bell, Barbara M. Kennedy. *The Cybercultures reader*. 2000
- Drux, Rudolf (Hg.), *Der Frankenstein-Komplex. Kulturgeschichtliche Aspekte des Traums vom künstlichen Menschen*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1999.
- Dünne, Jörg, *Theatralität und Räumlichkeit. Raumordnungen und Raumpraktiken im theatralen Mediendispositiv*, Hg. Jörg Dünne, Würzburg: Königshausen & Neumann 2009.
- Dünne, Jörg/Stephan Günzel (Hg.), *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2006.
- Eder, Jens, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg: Schüren 2008.
- Edgerton, Samuel Y, *Die Entdeckung der Perspektive*, München: Fink 2002.
- Elsaesser, Thomas, *Das Weimarer Kino. aufgeklärt und doppelbödig*, Berlin: Vorwerk 8 1999.
- Elsaesser, Thomas, *Filmgeschichte und frühes Kino. Archäologie eines Medienwandels*, München: Edition Text +Kritik 2002.
- Faßler, Manfred, „Im künstlichen Gegenüber. Ohne Spiegel leben“, *Ohne Spiegel leben. Sichtbarkeiten und posthumane Menschenbilder*, Hg. Manfred Faßler, München: Wilhelm Fink Verlag 2000.
- Frank Schirrmacher, *Ego. Das Spiel des Lebens*, München: Karl Blessing Verlag 2013.
- Geiger, Annette, *Wie der Film den Körper schuf*, Weimar: Verlag und Datenbank für Geisteswissenschaften 2006.
- Gradinari, Irina, „Techno-Somatische Exzesse“, *Film Körper. Beiträge zu einer somatischen Medientheorie*, Hg. Ivo Ritzer, Marcus Stiglegger, Siegen: Universitätsverlag Siegen 2012, S. 59.
- Günzel, Stephan, *Raum. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Hg. von Stephan Günzel. Unter Mitarbeit von Franziska Kümmerling, Stuttgart: Metzler 2010.
- Heller, Heinz-Bernd, *Der Körper im Bild. schauspielern – darstellen – erscheinen*, Marburg:

Schüren 1999.

- Herwig, Jana, „Körpersemantik in Zack Snyders 300“, *Körperästhetiken*, Hg. Dagmar Hoffmann, Bielefeld: Transcript Verlag 2010, S. 60.
- Herwig, Jana, „Mann oder Maus, Mensch oder Maschine? Körpersemantik in Zack Snyders 300“, *Körperästhetiken*, Hg. Dagmar Hoffmann, Bielefeld: Transcript Verlag 2010, S. 60.
- Hoffmann, Dagmar (Hg.), *Körperästhetiken*, Bielefeld: Transcript Verlag 2010.
- Hoffmann, Dagmar, „Sinnliche und leibhaftige Begegnungen – Körper(-ästhetiken) in Gesellschaft und Film“, *Körperästhetiken*, Hg. Dagmar Hoffmann, Bielefeld: Transcript Verlag 2010, S. 22.
- Julien Offray de La Mettrie, *Der Mensch eine Maschine*, Stuttgart: Reclam 2001; (Orig. *L'homme machine. Critical Edition*, Princeton: Princeton University Press 1960).
- Kappesser, Susanne, „Körper-Transzendenz“, *Film Körper. Beiträge zu einer somatischen Medientheorie*, Hg. Ivo Ritzer, Marcus Stiglegger, Siegen: Universitätsverlag Siegen 2012, S. 82.
- Ken, Adam, *Der schöne Schein der Künstlichkeit*, Hg. Andreas Rost, Frankfurt am Main: Verlag der Autoren 1995.
- Koch, Gertrud, *Auge und Affekt. Wahrnehmung und Interaktion*, Hg. Gertrud Koch, Frankfurt am Main: Fischer 1995.
- Koch, Gertrud, *Wahrnehmung, Blick, Perspektive. Kunst und Psychoanalyse*, Münster: Lit Verlag 1998.
- Koch, Gertrud, *Die Einstellung ist die Einstellung*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1992.
- Lehmann, Thomas, *Augen zeugen. Zur Artikulation von Blickbezügen in der Fiktion*, Tübingen: Francke 2003.
- Löw, Martina, *Raumsoziologie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2009.
- Löw, Martina/ Thomas Geier, *Einführung in die Soziologie der Bildung und Erziehung*, Opladen: Budrich 2014.
- Macho, Thomas/Annette Wunschel (Hg.), *Science & Fiction. Über Gedankenexperimente in Wissenschaft, Philosophie und Literatur*, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 2004.
- Marc Augé, *Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit*, Frankfurt am Main: Fischer Verlag 1994 (Orig. *Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris: Éditions du Seuil 1992).
- Marx, Karl, *Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie. Erster Band*, Berlin: Dietz Verlag

1962.

- Mathes, Christinae, „Intensitäten in Kollision. Der Körper als Einschreibefläche polymorpher Identitäten in David Lynchs *Inland Empire*“, *Film Körper. Beiträge zu einer somatischen Medientheorie*, Hg. Ivo Ritzer, Marcus Stiglegger, Siegen: Universitätsverlag Siegen 2012, S. 107.
- Michel de Certeau, *Kunst des Handelns*, Berlin: Merve-Verlag 1988.
- Misoch, Sabina, „Reale, virtuelle und künstliche Körper im Film *Matrix*“, *Körperästhetiken*, Hg. Dagmar Hoffmann, Bielefeld: Transcript Verlag 2010, S. 101.
- Mitscherlich, Alexander/Angela Richards/James Strachey, Studienausgabe, *Sigmund Freud. Die Traumdeutung*, Band 2, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 1982.
- Münsterberg, Hugo, *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie (1916) und andere Schriften zum Kino*, Wien: Synema 1996.
- Münsterberg, Hugo/Jörg Schweinitz, *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie (1916) und andere Schriften zum Kino*, Wien: Synema 1996.
- Prechtel, Peter/Franz-Peter Burkard (Hg.), *Metzler Lexikon Philosophie. Begriffe und Definitionen*, Stuttgart: Metzler 1996.
- Raimar, Zons, *Die Zeit des Menschen. Zur Kritik des Posthumanismus*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001.
- Rayd Khouloki, *Der filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung*, Berlin: Bertz Fischer GbR 2009.
- Ritzer, Ivo/Marcus Stiglegger (Hg.), *Film Körper. Beiträge zu einer somatischen Medientheorie*, Siegen: Universitätsverlag Siegen 2012.
- Rohmer, Éric, *Murnaus Faustfilm. Analyse und szenisches Protokoll*, München; Wien: Hanser Verlag 1980.
- S.D. Sauerbier, „Vom Menschengemachten Menschen. Plastische und virtuelle Körper - Entwürfe der bildenden Kunst“, *Der Frankenstein-Komplex. Kulturgeschichtliche Aspekte des Traums vom künstlichen Menschen*, Hg. Rudolf Drux, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1999, S. 102.
- Spicer, Andrew/Helen Hanson (Hg.), *A Companion to Film Noir*, Malden: Wiley-Blackwell 2013.
- Stefan, Herbrechter, *Posthumanismus: eine kritische Einführung*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2009.
- Thomas Koebner, „Herr und Knecht. Über künstliche Menschen im Film“, *Der*

Frankenstein-Komplex. Kulturgeschichtliche Aspekte des Traums vom künstlichen Menschen, Hg. Rudolf Drux, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1999, S. 120.

- Thomas, Macho, *Science & Fiction: über Gedankenexperimente in Wissenschaft, Philosophie und Literatur*, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag 2004.
- Trimmel, Gerald, „Körperdiskurse und Mythen der Gewalt im Film Terminator 2“, *Körperästhetiken*, Hg. Dagmar Hoffmann, Bielefeld: Transcript Verlag 2010, S. 54.
- Ulf Poschardt, *Cool*, Hamburg: Rogner & Bernhard 2000.
- Vallant, Christoph, *Hybride, Klone und Chimären. Zur Transzendierung der Körper-, Art- und Gattungsgrenzen ; ein Buch über den Menschen hinaus*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2008.
- Vgl. übersetzt aus: *New Media: A Critical Introduction*, hrsg. v. Maritn Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Graqnt, Kieran Kelly, darin das Kapitel: 2.7, London, New York: Routledge.
- Vorlesung von Univ.-Prof. Dr. Irmgard Egger, *Unendliche Räume. Raum und Raumtheorie von Goethe bis Bernhard*, Wien: SoSe 2014.
- Wahl, Hendrik, „Körperbilder und körperlose Bilder. Eine bildtheoretische Betrachtung und Analyse von The Blair Witch Project und Cloverfield“, *Körperästhetiken*, Hg. Dagmar Hoffmann, Bielefeld: Transcript Verlag 2010, S., 261.
- Winkler, Hartmut, *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner. Stuttgart: Reclam 2007.

Online-Quellen

- „Dawn Of The Planet of The Apes MOTION CAPTURE Clip“, *YouTube*, hochgeladen am 21.05.2014, <https://www.youtube.com/watch?v=lezfSnO9n5g>; [Zugriff am 3.9.2014].
- „EXCLUSIVE: HOBBIT'S EFFECTS MAGIC“, *YouTube*, hochgeladen am 15.12.2012, <https://www.youtube.com/watch?v=EWQcgX108xw>; [Zugriff am 05.04.2013].
- „Roger Willemsen im Interview“, *YouTube*, hochgeladen am 01.07.2011, <https://www.youtube.com/watch?v=d6XoJRrHItk>; [Zugriff am 29.11.2014].
- Asmussen, Michael, "Uncanny-Valley-Effekt", *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=7740>, 14.9.2014.
- Brunner, Philipp, Kaczmarek, Ludger, „Dystopie“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3010>,

16.09.2014.

- Daniel Wiegand, *Bildformen der Einsamkeit. Figuren-, Raum- und Blickkonstruktion im dänischen Stummfi Im Klovnen (1926)*,
http://www.researchgate.net/publication/237270752_Bildformen_der_Einsamkeit_Figuren-_Raum-_und_Blickkonstruktion_im_dnischen_Stummfi_lm_Klovnen_%281926%29 2014, 15.12.2014
- Drehli, Robnik, „Mich laust der Affekt, und Deleuze hat einen Film laufen“, *IG BILDENDE KUNST*, <http://www.igbildendekunst.at/bildpunkt/bildpunkt-2013/what-a-feeling/robnik.htm>, 8.10.2014.
- Förster, Lukas, „Welt ohne Sicherheiten“, *derStandard.at*,
<http://derstandard.at/2000005307783/Welt-ohne-Sicherheiten>, 8.9.2014.
- Giglio, Mario, „Real Humans. Englische Adaption der schwedischen Sci-Fi-Serie“, *Serienjunkies*, <http://www.serienjunkies.com/news/real-humans-englische-adaption-schwedischen-58977.html>, 10.10.2014
- <http://lexikon.stangl.eu/4186/black-box/>, 05.09.2014
- Hurard, Oriane, „Lars Lundström, Autor der Serie *Real Humans*: Ein Spiegel unserer eigenen Existenz“, *Arte Film*, <http://www.arte.tv/de/lars-lundstroem-autor-der-serie-real-humans-ein-spiegel-unserer-eigenen-existenz/7364810,CmC=7369880.html>, 10.9.2014.
- Juhnke, Karl, Wulff, Hans J., "Cyborg: Dramaturgie", *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=6867>, 9.9.2014.
- Juhnke, Karl, Wulff, Hans J., "Cyborg: Dramaturgie", *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=6867>, 9.9.2014.
- Keitz, Ursula, zu Hüningen, James, "body snatcher", *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2601>, 8.10.2014.
- Miriam, Meckel, *Menschen und Maschinen. Wenn Unterschiede unsichtbar werden*, https://www.post.ch/post-startseite/post-directpoint/post-dp-aktuell/post-dp-events/post-dp-directday/post-dp-handout_directday_meckel.pdf 2014, 8.10.2014.
- Möhle, Daniel, "Mad Scientist", *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=7959>, 15.09.2014.
- Moldenhauer, Benjamin, „Horrorfilmklassiker-Dreh. Blut, Hasch und Tierkadaver“, *Spiegel*

- Online, <http://www.spiegel.de/einestages/texas-chain-saw-massacre-tobe-hoopers-kultfilm-a-989209.html>, 7.9.2014.
- o.V., „Albrecht Dürer - Melencolia I (1514)“, Kunstunterricht - Peter Eckardt, <http://www.unterricht.kunstbrowser.de/theorie/interpretation/03c19899200b03c07/duerermelencolia.html>, 6.11.2014.
 - o.V., „Fließband. Die Inspiration, die aus dem Schlachthof kam“, *Die Welt*, <http://www.welt.de/geschichte/article120638758/Die-Inspiration-die-aus-dem-Schlachthof-kam.html> 2014, 4.10.2014.
 - o.V., „Folge 1/10“, *Arte Film*, <http://www.arte.tv/de/die-folgen/7364720.html>, 20.09.2014.
 - o.V., „Real Humans - Echte Menschen“, *Arte Film*, <http://www.arte.tv/de/real-humans-echte-menschen/7364700.html>, 29.08.2013.
 - o.V., „Sehen: Der Unfertige, Geliebt, Ein Wochenende in Deutschland“, *Volksbühne Berlin*, http://volksbuehne-berlin.de/praxis/sehen_der_unfertige_geliebt_ein_wochenende_in_deutschland__filme_von__jan_soldat, 1.9.2014.
 - o.V., „Sind Sie ein Fan des Horrorfilms?“, *derStandard.at*, <http://derstandard.at/2000005332702/Sind-Sie-ein-Fan-des-Horrorfilms>, 12.9.2014.
 - Ramge, Ralf, *Das Dokument des Grauens. Eine Chronik des Horrorfilms. Band 2. Von Göttern und Monstern*, <http://retro-park.ch/pdf/a4/Von%20Goettern%20und%20Monstern.pdf> 2014, 18.12.2014.
 - Schrey, Dieter, „DIETER SCHREY. REISEN – KURZINTERPRETATION“, *Gottfried Benn. Homepage Dieter Schrey*, http://home.bn-ulm.de/~ulschrey/literatur/benn/benn_reisen.html, 29.11.2014.
 - Stangl, W., „black-box“, *Lexikon für Psychologie und Pädagogik*, Hg. Werner Stangl, startseite/post-directpoint/post-dp-aktuell/post-dp-events/post-dp-directday/post-dp-handout_directday_meckel.pdf 2014, 8.10.2014.
 - Thomas, Andreas, „Der Golem, wie er in die Welt kam. Der moderne Mann“, *filmgazette*, <http://www.filmgazette.de/?s=filmkritiken&id=357>, 8.10.2014.
 - URL: <http://hubotmarket.arte.tv/de/> [5.11.2014]
 - URL: https://archive.org/details/Frankenstein_628 [1.12.2014]
 - Vgl. Böhm, Markus, „Toshiba-Projekt. Roboterfrau soll Besucher der Olympischen Spiele betreuen“, *Spiegel Online*, <http://www.spiegel.de/netzwelt/gadgets/ms-aiko-chihara-toshiba-stellt-humanoiden-roboter-vor-a-995981.html> 10.2014, 8.10.2014.

- Winkler, Hartmut, *Der filmische Raum und der Zuschauer. "Apparatus" - Semantik - "Ideology"*, <http://homepages.uni-paderborn.de/winkler/filmr-ge.pdf> 2014, 14.12.2014, Heidelberg: Winter Universitätsverlag 1992.
- Wulff, Hans J. (Hg.), "Filmraum: Raumwahrnehmung" *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=171>, 27.04.2014.
- Zwenger, Thomas, "Transzendentalphilosophie", *Handwörterbuch Philosophie*, Hg. Wulff D. Rehfus, [http://www.philosophie-woerterbuch.de/online-woerterbuch/?tx_gbwbpphilosophie_main\[action\]=show&tx_gbwbpphilosophie_main\[controller\]=Lexicon&tx_gbwbpphilosophie_main\[entry\]=900&cHash=9b5e3636d1642f60c56c8cfc26c07494](http://www.philosophie-woerterbuch.de/online-woerterbuch/?tx_gbwbpphilosophie_main[action]=show&tx_gbwbpphilosophie_main[controller]=Lexicon&tx_gbwbpphilosophie_main[entry]=900&cHash=9b5e3636d1642f60c56c8cfc26c07494), 9.5.2014.

Filmographie

- *2001: A Space Odyssey*, Regie: Stanley Kubrick, USA/UK 1968.
- *Alien*, Regie: Ridley Scott, USA/UK 1979.
- *Blade Runner*, Regie: Ridley Scott, USA 1982.
- *Frankenstein*, Regie: J. Searle Dawley, USA 1910.
- *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, (Orig. Äkta människor, Schweden 2012).

Bildnachweis

Alle Abbildungen aus der TV-Serie *Real Humans – Echte Menschen* sind folgender DVD-Edition entnommen: *Real Humans. Echte Menschen. Die komplette erste Staffel*, Regie: Harald Hamrell, Levan Akin, DVD-Video, Entertainment One UK Ltd. 2013, (Orig. Äkta människor, Schweden 2012).

11 Anhang

Zusammenfassung

In dieser Arbeit wird die Darstellung von post-humanen filmischen Raum und post-humaner Figuren in der Science-Fiction-Serie *Real Humans – Echte Menschen* untersucht. Es werden kulturgeschichtliche, philosophische und soziologische Untersuchungen des Raumes behandelt. Ein

weiterer Teil dieser Arbeit beschäftigt sich mich mit Figurenanalyse und Körperinszenierung. Auf die post-humane Konstruktion der Figuren in *Real Humans* wird dabei konkret eingegangen. In den Analysen werden Konzepte und Theorien über den Raum - im Besonderen der post-humane filmische Raum – erörtert. Das Thema meiner Arbeit verweist auf Begriffe aus der Raumtheorie und -wissenschaft. In der Arbeit werden interdisziplinäre Raumtheorien behandelt. Es werden die post-humanen Raumtypen und Figurenkonstruktionen der schwedischen TV-Serie *Real Humans* anhand von ausgewählten Szenen analysiert. Die ästhetischen und narrativen Funktionen des filmischen Raumes werden skizziert und beschrieben. Die Rezipienten bekommen in *Real Humans* heterogene Schauplätze (moderne Gebäude, Fabrikhallen, Labors) zu sehen. Neben physischen filmischen Räumen sind auch nicht-physische Räume - wie soziale und imaginäre - Räume Gegenstand der Untersuchung. In dieser Arbeit geht es auch darum anhand von mehreren Szenenanalysen zu exemplifizieren, welche post-humane Räume und Figuren die ZuschauerInnen zu sehen bekommen. Es wurden spezielle Szenen aus der Serie ausgewählt, um unterschiedliche Raumtypologien und Figuren- und Körperinszenierungen zu beschreiben. Die Kernfragen bewegen sich daher um den filmischen Raum und die Figurenperspektive im post-humanen Science-Fiction-Film. Die zentralen Forschungsfragen dieser Arbeit lauten: Wie wird Post-Humanismus im diegetischen filmischen Raum und in den Figurenkonstruktionen der Serie *Real Humans – Echte Menschen* dargestellt? Wie sehen post-humane Räume aus und wie lassen sich diese definieren und beschreiben? Zu welchen Orten und Schauplätzen führt der Plot in der Diegese? Welche filmtechnische Mittel wie: Montage, Set, Dekoration, Beleuchtung, Farben etc., nützen die Regisseure, um post-humane Momente visuell darzustellen? Welche post-humanen Körperbilder erzeugt die Serie? Wie kreieren die Figuren den Post-Humanismus? Wie werden post-humane Körper in *Real Humans – Echte Menschen* inszeniert? Forschungsgegenstand dieser Arbeit ist die Science-Fiction-Serie *Real Humans – Echte Menschen*. Es werden die post-humanen Darstellungen in der Diegese anhand von Raum- und Figurentheorien erörtert. Ziel der Arbeit ist es den filmischen Raum und die Figurenperspektive umfangreich zu analysieren. Der Fokus bei den Beispielen liegt auf der Thematik des Post-Humanismus.

Abstract

This paper examines the representation of post-humane cinematic space and post humane characters in the science fiction series *Real Humans*. By doing so, cultural-historical, philosophical and sociological investigations of space were addressed. An additional aspect of this paper focuses on the analysis of characters and the presentation of the body. The course of this analysis is explicitly focused on the post-humane construction of the characters in *Real Humans*. The analysis debates

concepts and theories of space – in particular of the cinematic post-humane space. The topic of my work refers to terms of the theory and science of space. Furthermore, interdisciplinary theories of space are discussed in this paper. Based on selected scenes, post-humane space types and constructions of characters of the Swedish TV-Series *Real Humans* are analysed. The aesthetic and narrative functions of the cinematic space are sketched out and described. In *Real Humans*, the recipients are shown heterogenic locations (state-of-the-art buildings, factory buildings, laboratories). Besides physical cinematic spaces, also non-physical spaces – such as social and imaginary ones – are the focus of this examination (analysis). This paper is also about exemplifying which post-humane spaces and characters are to be seen by the viewers. Specific scenes were selected from the series to describe the different typologies of space as well as productions of characters and the body. Hence, the core questions circulate around the cinematic perspective of space and character in the post-humane science fiction film. The central research questions of this paper are: How is post-humanism portrayed in the diegetic cinematic space as well as in the construction of characters in the series *Real Humans*? What do post-humane spaces look like and how can they be defined and described? Which spaces and locations does the plot lead to in the diegesis? Which cinematographic means such as montage, set, decoration, light, colours, etc. are used by the directors to visually depict post-humane moments? Which post-humane images of the body are produced by the series? How do the characters create post humanism? How are post-humane bodies produced in *Real humans*?

The subject of this research paper is the science fiction series *Real Humans*. Post-humane representations in the diegesis are discussed by means of the theory of space and characters. The aim of the paper is to extensively debate the cinematic perspective of the theory of space and characters. The focus of the examples chosen is put on the theme of post-humanism.

Lebenslauf

Persönliche Daten

Name: Peter Wenk
Geburtsort: Wien
Staatsbürgerschaft: Österreich

Ausbildung

2008 - 2015 Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft
an der Universität Wien

2004-2008	Berufs-Reife-Prüfung Fachbereich: Wirtschafts- und Medieninformatik
2002-2003	Zivildienst / Sanitäter Ausbildung bei Wiener Rotes Kreuz 1030 Wien
1999-2002	Telekommunikationstechnik Lehre bei Magistrat 1190 Wien, MA 23
1995-1996	HTL Elektrotechnik, 1100 Wien
1991-1995	Hauptschule, 1100 Wien
1987-1991	Volksschule, 1100 Wien

Berufserfahrung

2014-	Angestellter an der Universität für angewandte Kunst Wien, Abteilung Informationsmanagement, 1010 Wien
2013-2014	Aufseher bei Kunstforum Wien, 1010 Wien
September 2013	Salon für Kunstbuch Online-Recherche, Bearbeitung von Bildmaterial, Mitarbeit an Kunst Veranstaltungen, Kontakt zu Bibliotheken und Museen
Juli/August 2013	Regie-Assistenz Opera Piccola Mitarbeit an der Opernproduktion „Xerxes“, Künstlerbetreuung Pressearbeit, Social Media
August 2012	Publikumsdienst Theater am Spittelberg Produktionsbüro, Pressearbeit, Social Media, Künstlerbetreuung
2005-2010	Mitarbeit an diversen Internet Projekten Werbeagentur Schwab
2003-2004	Telekommunikationstechniker bei Magistrat Wien, 1190 Wien
2002-2003	Zivildienst / Sanitäter Krankentransport bei Wiener Rotes Kreuz, 1030 Wien
1999-2002	Telekommunikationstechniker bei Magistrat Wien, 1190 Wien EDV Kundenbetreuung und Wartung, Tontechnik Ausbildung

Weiterbildung

2007	Qualifikation im Bereich Desktop Publishing/Grafik
2006	Apple Einführung – Druckvorstufe „Basis“ Kurs Digitalfotografie Workshop
2004	ECDL Zertifikat