

Hans J. Wulff

Roboter - Körper - Evolution: Notizen zu einem populären Stoff im Kino

Eine erste Fassung dieses Artikels erschien in: *Die schönen Künste und die nützlichen Künste. Literatur, Technik und Medien seit der Aufklärung*. Hrsg. v. Knut Hieckethier u. Katja Schumann. München: Fink 2007, S. 61-70.
URL der Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/2-140>.

Die Titelsequenz des James-Bond-Films TOMORROW NEVER DIES (1997) weist auf eine bild- und ideologiegeschichtliche sich wandelnde Körpervorstellung hin: Man sieht die weiche, in sanfte Kurven gegliederte Oberfläche eines nackten Frauenkörpers, der sich aber im Licht als Schaltbild zeigt - der so weiche und schmiegsame Körper wurde im Picture-Mapping-Process mit einer kristallin anmutenden nichtorganischen Oberfläche verschmolzen. Das gemahnt an den Cameo-Edelstein, der seine unter normalen Bedingungen unsichtbare Zeichnung nur im Seitenlicht darbietet. Und das läßt an Geheimschriften denken, die ihr Geheimnis nur in besonderen Spektralfarben oder unter Zugabe von Chemikalien verraten.

Die Weichheit und Wärme eines weiblichen Körpers, der alle Zeichen der Härte und Kälte der Maschine trägt: Der Widerspruch der Anmutungsqualitäten könnte kaum deutlicher sein. Zwar ist die Emanzipierung des Roboters in den letzten dreißig Jahren enorm fortgeschritten, eine ganze Reihe von Cyborgs und Androiden bevölkern seitdem die Filmgeschichte. Erinnert sei an BLADE RUNNER (1982), erinnert sei an TERMINATOR (1984) oder auch an ROBOCOP (1987) - hier treten anthropomorphe Kunstwesen auf, die das Menschliche nur als äußeren Schein leiblicher Ähnlichkeit tragen. Die Frage des Geistes, der Intelligenz, der Emotion, vor allem der moralischen Bindung, der Fähigkeit zu Bindung und Verantwortung stellt sich immer wieder, körperliche Ununterscheidbarkeit ermöglicht erst die Frage nach den Bestimmungselementen des Menschlichen als handelndes Wesen.

Das Erscheinungsbild des Titelkörpers in TOMORROW NEVER DIES deutet darauf hin, daß der menschliche Leib als kulturelle, technische und ökonomische Tatsache neu in Frage gestellt ist. Sobchack schreibt dazu: *Throughout the last decade* [gemeint sind die 1980er], *even our bodies have become pervasively re-cognized as cultural, commodified, and technologized objects* (237).

Die Transformation des Körpers von einer biologischen Tatsache in andere Existenzformen ist ein immer wieder neu angegangener Diskussionsgegenstand und begleitet die letzten Jahrzehnte kontinuierlich. Vor allem seine Degeneration zur Ware ist in der Kritik der Werbung schon früh formuliert (und beklagt) worden. Unter dem Einfluß von Robotik, künstlicher Intelligenz und neuerdings biotechnologischer Diskussionen hat sie aber neue Brisanz gewonnen. Der Körper ist zur perfekten Tatsache geworden, seine Wahrnehmung gerät zunehmend unter das technische Verständnis eines Maschinen-Zusammenhangs. Da steht der Funktionskörper des Roboters (wie in ROBOCOP) neben dem perfekten Körper der Bodybuilding- und Aerobic-Studios. Der Körper als Maschine löst das narzißtische Körperbild der 1960er Jahre ab. Sexualität wird zunehmend entgrenzt, wird zu einer androgynen oder sogar geschlechtslosen Tatsache. Können sich Roboter verlieben? Ist es absurd, wenn der Androide Data in der Serie STAR TREK ins Schwärmen gerät, eine fast pubertär-aufgeregte Verliebtheit zeigt?

Das Argument kann man auch invertieren. Es würde dann bei der These ansetzen, dass eine tiefe Mechanisierung des Denkens über interpersonale Beziehungen auch den Umgang mit Sexualität erfaßt habe. Das Thema des Klonierens kann dann auch gelesen werden als systematische Entsexualisierung der menschlichen Reproduktion. Das Sexuelle als eine der fundamentalen Triebfedern des sozialen Lebens wird dem Körperlichen entzogen. Es wird verfügbar, steht der Entscheidungsmacht der einzelnen nur noch als eine Möglichkeit der Körpererfahrung unter anderen zur Verfügung. Maschinen wie das Orgasmatron in Woody Allens THE SLEEPER (1973) können die erotische Stimulation besser, perfekter und ungestörter ausüben als ein Partner der Wahl.

Das Sexuelle wird zu einer Größe des Virtuellen. Wenn das Wirkliche selbst nur Schein und Simulation ist, ein Gegenstand, der aus Information gewonnen wird, dann ist auch der Körper als einer der Fluchtpunkte des Realen in Auflösung.

Die Mensch-Maschine-Wesen, die die Welt der Romane, Comics und Filme bevölkern, wurden konzipiert unter einer doppelten Entwicklung - einer medizinischen Revolution und der beginnenden Eroberung des Weltraums gleichzeitig. Wenn man verstehen will, wie sich Wissen verändert, bedarf es der Verankerung dieser Prozesse in der Zeitgeschichte. Wissen um die Verschiebung und Veränderung der Grenzen zwischen Mensch und Technik, das wiederum das Wissen über die ursprüngliche Einheit des Wissens fragwürdig macht. Fragwürdig in einem ursprünglichen Sinne. Es treten Fragen der Anthropologie, der Moral, der Ethik auf. Bedingungen der Menschlichkeit werden thematisierbar und müssen befragt werden, die bis dahin noch ganz verborgen waren.

Die Idee des Cyborgs entstand wohl zum einen unter dem Einfluß einer Medizin, die beschädigte oder verlorene Organe des Menschen gegen mechanische Nachbauten eintauschen wollte und die seinerzeit manchmal abfällig Ersatzteilmedizin genannt wurde. Der Vorschein einer Medizin, die den Patienten als mechanisches Objekt, als Maschine ansah, ihn seiner Qualitäten als Subjekt entkleidete und die medizinische Behandlung als Arbeit in einer Werkstatt von einem ursprünglichen Sinn von „Begegnung“ entkleidete. Der ursprüngliche Konflikt besteht in dieser Schärfe nicht mehr. Herzverpflanzungen gelingen, Herzlungenmaschinen sind selbstverständlich; künstliche Hüften und andere Ersatzteile mehr: Der Mensch ist heute de facto ein Wesen zwischen Natur und Kultur, ein Zwitterwesen, das zumindest in Teilen durch Produkte der medizinischen Ingenieurskunst ersetzt werden kann.

Cyborg ist ein Kofferwort aus cybernetic organism. Der Begriff stammt auch aus der Frühzeit der Raumfahrt, ist gar in ihrem Dunstkreis erfunden worden. Donna Haraway schreibt im Vorwort zu dem berühmten „Cyborg Handbook“:

The term 'cyborg' was coined by Manfred E. Clynes and Nathan S. Kline (1960) to refer to the enhanced man who could survive in extra-terrestrial environments. They imagined the cyborgian man-machine hybrid would be needed in the next great technohumanist challenge - space flight.

Evolution schreibt sich fort, bemächtigt sich der Technik als Entwicklungsfaktors, wird durch Technik beherrschbar und kontrollierbar. Der Cyborg als eine vom Menschen vorgenommene Adaptionsleistung, als Zeugnis einer veränderten Machtbeziehung zwischen Lebewesen und Umwelt. Der Mensch ist der Evolution nicht mehr unterworfen, sondern greift steuernd in sie ein. Er wird evolutionsmächtig.

Als Roboter werden gemeinhin solche Maschinenwesen bezeichnet, die funktionsorientiert gebaut sind und gleichzeitig dem menschlichen Vorbild unähnlich sehen (Armstrong/Armstrong, 292). Die Geschichte der Gebrauchsroboter ist sehr alt, beginnt schon in der frühen Stummfilmzeit und ist seitdem nicht mehr abgebrochen.

Wenige Blicke in die Motivgeschichte zeigen, dass es für das Jahrzehnte das Populärkino gewesen ist, das die Vorstellungen des Roboters befördert und voranentwickelt hat. 1909 entstand ein amerikanischer Film mit dem Titel THE ELECTRIC SERVANT. Vor allem in frühen und meist ausnehmend trivialen Kino-Serien wie THE PHANTOM EMPIRE und THE UNDERSEA KINGDOM blieben sie als Entwurf präsent. 1951 wurde der Roboter mit der Figur des Gort in dem Film THE DAY THE EARTH STOOD STILL zu einer festeren Bezugsgröße. Gort war etwa dreieinhalb Meter groß, hatte keine Gesichtsmarkmalen, war der Sprache unmächtig, imponierte durch seine anonyme Größe und solche Aktionen wie das Öffnen eines Schildes, mit dem er eine Röntgenwaffe öffnete, mit der er Panzer zerstören konnte. 1954 entstand TOBOR, THE GREAT - ein Spiel um technische Phantasien, das im Titel beginnt: Man buchstabiere den Namen rückwärts und erhält einen ersten Hinweis auf die Natur des Helden. 1959 erblickte Robby the Robot in dem Film FORBIDDEN PLANET das Licht der Welt; 1957 hatte er - nach dem überraschenden Erfolg des Vorgängerfilms - in THE INVISIBLE BOY eine tragende Rolle, in der ein Computer ihn zeitweilig vom Freund des Menschen in eine böse Maschine konvertierte. Eine an Robby the Robot erinnernde Figur trat noch 1965 bis 1968 in der Serie LOST IN SPACE auf.

Nennenswerte Roboterfiguren wurden wieder in den 70er Jahren vorgestellt. Und nun änderte sich ihr kultureller Ort. Waren sie bis dahin meist im billig produzierten Verbrauchskino aufgetreten, tauchten sie nun in SF-Filmen auf, die mit sehr viel mehr Geld ausgestattet waren und manchmal sehr viel ernsthaftere Ambitionen, sich mit Konzeptionen des Zukünftigen zu beschäftigen, verfolgten. Und dass Zukunft nicht ohne eine Weiterentwicklung der technischen Umwelten des Menschen denkbar sein könnte und darum die Bestimmung der Beziehungen zwischen Mensch und Technik neu austariert werden müßte, war oft klar. Weniger die Fülle der Fälle ausbreitend als vielmehr nach den tieferen Dimensionen des Roboters in der populären Fiktion fragend, scheint die Figur des Roboters ein Szenario anzubieten, an dem in spielerischer Form Fragen diskutiert werden können, die die Konstitution des Menschlichen selbst in einer technischen Welt betreffen.

Zu nennen sind vor allem Huey, Lewey und Dewey aus Douglas Trumbulls berühmtem Film SILENT RUNNING (LAUTLOS IM WELTALL, 1972). Die Erde ist atomar verseucht, alles Leben erloschen. In einer Rettungsaktion hat man Wald in gigantischen Glaskuppeln ins All geschossen, das Erbgut für eine Neubepflanzung des Planeten erhaltend. Aus nicht näher geklärten Gründen erhält die Besatzung den Befehl, die Kuppeln zu zerstören. Einer der Männer, der die Pflanzen retten will, und sei es um den Preis des eigenen Lebens, bringt seine Kollegen um, bevor er den drei Robotern zeigt, wie man den Wald pflegt. Er legt die Uniform ab, kleidet sich in eine mönchisch wirkende Kutte. Es beginnt eine Schul-Szene, in der der Mensch den Maschinen nicht nur das Handwerk der Baumpflege beibringt, sondern auch die Werte, die er mit der Pflege der Natur verbindet. Die Maschinen werden am Ende die Arbeit weiterführen, die alle ihre Begründung aus der Pflicht bezieht, pfleglich mit der Schöpfung umzugehen. Der Zerstörung der Natur, so scheint die ebenso melancholische wie paradoxe Botschaft von Trumbulls frühem Öko-Film zu lauten, kann begegnet werden, weil es Maschinen gibt, die über den Tod des Menschen hinaus Verantwortung übernehmen können.

Im Gang der Ereignisse erfolgt die Nomination der Computer. Aus „Nr. 1“ wird „Hewey“. Nomination ist Personwerdung. Nun hat es der Astronaut nicht mehr mit Blechkisten zu tun, sondern mit Akteuren. Mit Partnern oder Kindern. Auch das Kind wird mit

der Namensgebung zum gesellschaftlichen Wesen, zum „Du“.

Die Maschinen sind nicht allein Ausgeburten einer technischen Intelligenz, sondern lehnen sich an die Geschichte des populären Symbolischen an. Die Welten der Komödie und des Zeichentricks erstehen in Roboter gestalten wieder. Das Trumbullsche Trio Huey, Lewey und Dewey erinnert in Größe und Bewegungsmustern an Disneys Tick, Trick und Track aus der Donald-Duck-Familie. Und das komische Duo R2D2 und C3PO aus STAR WARS (KRIEG DER STERNE, 1977, George Lucas) ist erkennbar an klassische Komiker-Paare wie Pat und Patachon oder Stan und Ollie angelehnt.

Diese Ähnlichkeit scheint mir signifikant zu sein, geht es doch weniger darum, mit den Robotern funktionierende Modellvorstellungen künftiger Roboterentwicklung vorzustellen, als vielmehr komische Funktionsrollen mit mechanischen Akteuren zu besetzen. Dadurch entsteht eine ironische Brechung, die den Roboter als Slapstick-Element erkennen läßt. Der Körper des Slapstick-Schauspielers erinnert an die Gliederpuppe, an die Mechanik des Marionettentheaters. Das Universum, das Roboter der genannten Art umfaßt, ist ein zumindest der Anlage nach komisches Universum, in dem die Entmenschlichung der Slapstick-Akteure von mechanischen Wesen fortgeführt und radikalisiert wird: Weil der Zuschauer nicht umhin kann, die Maschinen als menschliche Akteure wahrzunehmen.

Daneben stehen andere Universen, die Kampfroboter - Vernichtungsmaschinen - beherbergen, die sich zwar meist wie Akteure in einem Action-Szenario bewegen, aber hinsichtlich Kraft, Schmerzunempfindlichkeit, Vernichtungswillen dem menschlichen Akteur weit überlegen sind.

Mehrfach werden Roboter und Androiden als Polizisten eingesetzt - und erweisen sich dann oft als Superpolizisten. Erinnert sei an ROBOCOP (1987), der nach seiner Umoperierung zum Cyborg eine Rigorosität in der Erfüllung seines Amtes realisieren kann, die vorher undenkbar erschien (er ist unverletzbar, er ist einsam, er hat mit dem Leben und den Frauen abgeschlossen - die Motive sind wiederum vielgestaltig und steuern die Beziehungen des Zuschauers zum Helden). Erinnert sei auch an FUTURE COP (MEIN

FREUND, DER ROBOTER, 1975), in dem ein anthropomorpher Roboter in einem Polizisten-Duo erprobt wird; der Kollege will den neuen synthetischen Buddy kurioserweise unbedingt behalten, als er von dessen Identität erfährt. An die Figuren des Sechs-Millionen-Dollar-Manns und der Sieben-Millionen-Dollar-Frau sei ebenfalls erinnert, die ihre Polizeiarbeit mit ungewöhnlichen, an Slapstick erinnernder Geradlinigkeit machen (in den beiden Fernseh-Serien THE SIX MILLION DOLLAR MAN / dt.: DER SECHS-MILLIONEN-DOLLAR-MANN, 1974-78; BIONIC WOMAN / dt.: DIE SIEBEN-MILLIONEN-DOLLAR-FRAU, 1976-78).

Sehr selten sind Roboter unmittelbare Vergrößerungen und Verlängerungen des menschlichen Körpers. Man denke an den symbiontischen Roboter in ALIEN (1979) - dort schlüpft die Frau in einen riesigen Arbeitsroboter, der die Bewegungen des Menschen um ein Mehrfaches vergrößert ausführt; so gelangt die Heldin an eine Kraft, die sie allein nie aufbringen könnte. Vergrößerung und Verkleinerung der Handlungsmacht, der Handlungskraft: das kann man sich auch ins Kleine hinein denken, zu medizinischen Zwecken etwa. Und man kann daran denken, daß der Mensch-Maschine-Kontakt nicht körperlich sein muß wie in ALIEN, sondern daß die menschliche informationell an die Maschine übertragen wird und in einem Raum, den der Mensch nicht betreten kann - die Welt des Mikrokosmos, die Schwerelosigkeit etc.

Gerade auf dieser Ebene ist die Gestaltähnlichkeit des Roboters zum Menschen nicht mehr entscheidend. Spätest mit HAL aus Stanley Kubricks 2001 (1968) ist Frage nach der Einlösung humaner Fähigkeiten des Denkens, des Wollens und der moralischen Entscheidung auch für den Computer zugänglich. War bis dahin der Computer noch als möglicherweise gefahrbringend angesehen - in GOG (1954) übernimmt er die Herrschaft in einem unterirdischen Laboratorium - oder spielte er als komisches Element eine gewisse Rolle - in DESK SET (1957) und in THE HONEYMOON MACHINE (1961) werden Computer umprogrammiert -, gewinnt er jetzt neue Qualitäten: Die Frage des menschlichen Geistes emanzipiert sich von der menschlichen Gestalt. Wenn der amerikanische Supercomputer sich mit dem russischen kurzschließt und die Militärs keine Befehlsgewalt mehr haben (in THE FORBIN

PROJECT, 1970), ist der Kalte Krieg beendet - und die Computer haben eine Entscheidung gefällt, die aus ihrer moralischen Programmierung entspringt.

Um so lächerlicher ist die Gestalt des Supercomputers in DEMON SEED (1977), der eigentlich zur Wartung des Hauses dient, seine Rolle aber aufgibt und die Hausherrin - die Frau des Erbauers des Rechners - vergewaltigt und schwängert. Das anthropomorphisiert den Rechner wieder. Erinnert sei auch an den Film ELECTRIC DREAMS (1984), in dem sich ein Computer in seine Besitzerin verliebt.

Mehrere Fragen sind immer wieder am Roboter entfaltet worden: (1) die Frage nach der Möglichkeit, Maschinen mit Emotionen begaben zu können; (2) die Frage nach der Möglichkeit, daß Maschinen Intelligenz und Bewußtsein haben können; (3) die Frage nach der Fähigkeit von Maschinen, ethische, moralische und soziale Bindung zu beachten.

Androiden und Cyborgs sind Roboter, die nicht allein funktionstüchtig sein müssen, sondern darüber hinaus versuchen, das menschliche Gestalt-Vorbild zu kopieren. Genau darin unterscheiden sich Figuren wie Robbie the Robot aus FORBIDDEN PLANET (1956) und die Androiden-Figuren, die Rutger Hauer und Daryl Hannah in BLADE RUNNER (1982) gespielt haben. Das Englische verwendet den Begriff des android etwas weicher. Er bezieht sich danach entweder auf ein künstliches Wesen, das aus organischer Substanz besteht, oder es bezeichnet einen humanoiden Roboter.

Die rein organischen Androiden (wie die Monster-Figur, die Frankenstein erschuf) sind aber Ausnahmen, die große Mehrzahl ist Produkt der Robotik. Der vielleicht klassischste Fall ist die an Olympia gemahnende Roboter-Frau aus Fritz Langs METROPOLIS (1926): Ein mad scientist entführt eine Arbeiterfrau, die sich für innergesellschaftlichen Frieden eingesetzt hat, und ersetzt sie durch ein mechanisches Doppel, das Zwietracht und Unfrieden in die Arbeiterbewegung säen soll.

Einer der stehenden Motivkomplexe, der weit in die Vorzeit des Films zurückweist und solche Geschöpfe wie die Olympia umfaßt, ist die mechanische Ge-

liebte. Sie ist jederzeit zu Diensten, viel einfacher und effektiver zu kontrollieren als die reale Frau, sie altert nicht und ist austauschbar. THE STEPFORD WIVES (1975) erzählt die Geschichte einer Kleinstadt, in der die Männer ihre Frauen durch mechanische Replikanten ersetzen. Von der dramaturgischen Anlage her ist EVE OF DESTRUCTION (1990) eine spannende Mischung mit dem Jekyll/Hyde-Stoff - Eve ist ein androides Doppel ihrer Schöpferin und lebt die einprogrammierten verdrängten Phantasien ihrer Schöpferin aus. CHERRY 2000 (1988) handelt von einem Mann, der eine reale Frau als Vermittlerin und Helferin bemüht, die Beziehung zu seiner künstlichen Freundin wiederherzustellen; am Ende verliebt er sich aber in die reale Helferin (gespielt von Melanie Griffith).

Die Grenze zum Original wird in den Androiden-Geschichten immer wieder nachgefragt. Die Thematisierung der Grenze erfolgt in der Filmgeschichte in zwei Strategien: zum einen in der Frage nach den geistigen und moralischen Qualitäten des Originals; zum anderen im Versuch, sich vom kontrollierenden Original zu emanzipieren. In beidem unterscheiden sich Androiden, Cyborgs und Roboter nicht.

Manche Androiden sind so menschenähnlich, daß sie die Frage nach Identität, Bewußtsein, Verantwortung stellen. Ein berühmtes Beispiel ist nicht nur die Figur des Data aus der STAR-TREK-Serie, sondern sind auch die beiden Replikanten aus Ridley Scotts BLADE RUNNER (1982).

Die meisten Roboter sind unabhängige Akteure. Sie haben eigenen Willen, der aber vom Menschen kontrolliert wird - eine Kontrolle, die nur manchmal, wie in WESTWORLD (1973) und FUTURE-WORLD (1976), außer Kraft gesetzt wird. Die Revolution der Androiden und Roboter: Das ist der Punkt, an dem eine künstliche, durch den Menschen verursachte und kontrollierte Evolution aktionsfähiger Wesen eine eigene Dynamik bekommt. Nun wird die Welt mit Existenzen bevölkert, die nicht der biologischen Evolution entstammen.

Fragen der Identität und der Gattungszugehörigkeit sind gelegentlich an Figuren wie „Data“ aus STAR TREK entwickelt worden. THE MEASURE OF A MAN (dt.: WEM GEHÖRT DATA?, 1989) ist eine berühmte Folge, in der die Menschlichkeit Datas verhandelt wird. Zwar ist der Körper Datas zerlegbar, er kann insgesamt an- und abgestellt werden. Aber die Befähigung zu Intelligenz und Gefühl, zu Bindung und sexueller Affinität und ähnliches: Das ist verhandelbar unabhängig von der leiblich-maschinellen Seite der Figur. Die Trennung der Frage der Intelligenz, die Turing mit dem Turingtest vollzog, ist nun auch im populären Kino und Fernsehen vollzogen - die menschlichen Tugenden entfalten sich unabhängig vom Leib, es geht um symbolische Bindungen, nicht um biologische Tatsachen. Darum auch können Computer als Akteure auftreten - weil es um ihre informationellen, nicht um ihre leiblichen Qualitäten geht. Das Menschliche wird entkörperlicht, zu informationeller Qualität, zu einer Tatsache der Informationsverarbeitung. Vielleicht sind gerade darum Barbaren- und Muskelfilme eine Gegenbewegung gegen die Entmaterialisierung der Bestimmungen des Humanen.

Eine andere Facette berührt Steven Spielbergs ARTIFICIAL INTELLIGENCE: A.I. (2001): Hier richtet sich das Mitgefühl der Zuschauer ausgerechnet auf die nicht-menschlichen Akteure. Hatte schon in Trumbulls SILENT RUNNING (1971) die Sympathie der Zuschauer auf den Robotern gelegen und zeigten sie sich schließlich paradoxerweise als Träger der menschlichen Verantwortung für das Natürliche, verdreht sich in A.I. das Sympathieverhältnis vollends:

„Protect me!“ stammelt er in stumpfer Wiederholung, als die menschlichen Jungen – aus Jux und Neugier - mit einem Messer an ihm herumschnip-peln, und klammert sich dabei an seinem „Bruder“ fest, der ihm wirklich Gefühle entgegenbringt: Er haßt ihn. „Don't burn me!“ schreit er auf dem Scheiterhaufen, auf dem die Menschenimitationen zur Belustigung eines „blut“-gierigen Pöbels landen, und – auch das ist nur konsequent – Spielberg zeigt die geschundenen Roboter als Individuen, die grölenden Menschen hingegen als gesichtslose Masse. Sum – „Ich bin (einzigartig)“ – das ist die wesentliche Erkenntnis, zu der das Massenprodukt vom Fließband gelangt. Und wiederum folgerichtig läuft er Amok, „tötet“ einen seiner unendlich vielen Zwillingbrüder und begeht Selbstmord, als er sich eingestehen

muß, daß er nicht einzigartig ist, obwohl ihm sein Schöpfer (William Hurt wieder passend salbungsvoll) gerade gesagt hat, er sei genau das. Roboter-Selbstmord ist selten im Künstliche-Menschen-Film (Bodo Traber, Rez. zu A.I., Splating Image 2002).

Die Frage, was eine Persönlichkeit ist, steht spätestens seit den Essays, Romanen und Geschichten Stanislaw Lems zentral in diesem Subgenre. In Lems „Gibt es Sie, Mr. Johns?“ behauptet der Rennfahrer, der nach diversen Unfällen immer wieder mit neuen Prothesen aufgerüstet wurde und eigentlich nur noch aus Plastik und Metall besteht, felsenfest: „Ich bin Mensch.“ Wie der verwirrte Nummer Fünf damals (in SHORT CIRCUIT, dt.: NUMMER 5 LEBT, 1985), der zum Happy-End hin US-Bürger werden durfte, von Collodis „Pinocchio“ fasziniert, hat sich David, der Roboterjunge, in die Zwangsvorstellung – in die Maschinenpsychose – von der magischen Menschwerdung verrannt, zu er es laut Mr. Data bisher eigentlich gereicht hat, Gefühle empfinden zu können.

Zur Bestimmung des Menschlichen gehört sexuelle Identität. Sexualität nun ist bei Robotern ausgesetzt, strikt funktionalisiert (jene Junggesellen- oder Venus-Maschinen, die zur Erfüllung sexueller Wünsche und Phantasien dienen) oder komisch übertrieben (die nichtsexuelle Maschine, die sich sexuell verhält). Sexualität wird verfügbar, ist nicht mehr an soziale Beziehungen gebunden. Das Klonieren als Extremform der populären Robotik gehört in die Vision einer entsexualisierten Welt, in der menschliche Kontrolle auch das Feld der Liebe, der sexuellen Faszination, des Geschlechtlichen überhaupt erfaßt hat. Sexualität ist nicht nur in diesen Prozessen und Verfahren der Reproduktion ausgeschaltet, sondern wird auch als soziale und charakterliche Tatsache sekundär. Die sexuelle Organisation der Welt tritt außer Kraft. Die Horrorvision ist gleich doppelter Natur, die sich daran anschließt: (1) die patriarchale Phantasie malt das Schreckensbild einer Realität aus, in der die Männer nicht mehr nötig sind, um die Reproduktionskette aufrecht zu erhalten; ein Beispiel ist der polnische Film SEXMISSION (1983), der von einer reinen Frauengesellschaft erzählt; (2) die meist feministisch motivierte Phantasie setzt das Schreckensbild einer Gesellschaft dagegen, in der die Reproduktion industrialisiert und damit menschlich-individuellem Einfluß vollständig entzogen ist; im

Extremfall ist dies eine machistische Phantasie, der zu Folge die Frauen überflüssig sind. In beiden Phantasien ist die Geschlechterdifferenzierung und -polarisierung überflüssig geworden.

Wird die Geschlechter-Differenz auch ausgesetzt, wird sie zugleich abgelöst durch andere Differenzen, die ein ähnliches Maß innergesellschaftlicher Repression, Gewalt und Unterdrückung freisetzen. In BLADE RUNNER (1982) wird die Subjektfähigkeit der Replikanten geleugnet. Die Teilung der Welt in Menschen und Replikanten ist eine der fundamentalen Unterscheidungen, die die symbolische Ordnung der Blade-Runner-Welt fundiert. Dadurch entsteht ein symbolisches „Anderes“, das (1) bestehende Machtverhältnisse als Bestimmung von „wir und ihr“ faßbar macht und (2) Identitätsvergewisserung durch Differenz ermöglicht. Wenn man nun Replikanten als Substitute oder gar Erbfolger von Frauen oder Fremden als Verkörperungen jenes symbolischen „Anderen“ ansieht, geht es um eine patriarchalische Ordnung, die zwar nachsexistisch und nachrassistisch ist, aber alle Charakteristiken von Sexismus und Rassismus beibehält. Die symbolische Ordnung jener kommenden Welt reproduziert die Machtstrukturen des Heute, indem sie lediglich das sexuell Andere durch ein genealogisch Anderes ersetzt.

Daß sexuelle Differenz und rassische Unterschiedlichkeit einer ähnlichen symbolischen Strategie entspringen, zeigt im übrigen die nur implizit ausgeführte rassistische Gliederung der Blade-Runner-Welt: Es sind Asiaten und Araber, die die Stadt bevölkern, und es sind Weiße, die die Macht- und Leutungspositionen innehaben.

Wenn man über Sexualität redet, muß man auch über Macht reden. Sexualität ist ambivalent, sie ist Ort der Repression wie aber auch ein Potential, Repression zu überwinden, gleichzeitig. BLADE RUNNER fußt auf einem Skandalon: Der menschliche Polizist Deckard lebt mit einer Replikantin zusammen. In der Sexualität wechselt er die tödliche Grenze - in einem Akt vergleichbar der Rassenschande -, um am Ende festzustellen, daß er selbst Replikant (künstliche Lebensform) ist. Diese Verwirrung ist folgenreich, weil sie darauf deutet, daß Replikanten keine reinen Maschinen sind - dann könnte es kein so tiefes Sexualitätsverbot geben -, sondern daß ihnen offenbar menschliche Rechte zustehen, ihnen aber verweigert werden. Der repressive Apparat wird an die-

sem Widerspruch greifbar. Der Film arbeitet sein Skandalon bis in das Ende hinein aus und endet mit einer Paradoxie: Der Blade Runner verliebt sich in eine Replikantin, verläßt mit ihr (am Ende der ersten Fassung des Films von 1982) die Megastadt. Er gewinnt Sexualität als einen Modus der Begegnung mit der jungen Frau und kann so den kategorialen Antagonismus zu ihr überwinden. Die Puppen-Figuren der Romantik sterben, weil sie die Liebe nicht erlangen können. In BLADE RUNNER solidarisieren sich die Liebenden gegen die Ordnungen der Umwelt.

Sexualität ist in den Welten, in denen Roboter, Cyborgs und Klone umgehen, nicht nur ein Medium der Unterdrückung, sondern auch eines des Widerstandes, der Auflehnung und vielleicht sogar der Erlösung aus den repressiven Bedingungen, die die Gesellschaft vorgibt - der vielleicht einzige Weg, Individualität und Souveränität gegen den Machthorizont des Systems zu erwerben. So lebt in Robotern, Cyborgs und Replikanten kurioserweise ein romantischer Impuls weiter, der ursprünglich nur menschlichen Akteuren zukam.