

Diplomarbeit

„Friendly Robots“
Zur Identitätskonstruktion freundlicher Roboter im
Science-Fiction-Spielfilm"

Verfasserin
Puneh K. Ansari

angestrebter akademischer Grad
Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A317
Studienrichtung lt. Studienblatt: Theater-, Film- und Medienwissenschaft
Betreuer: Prof. Dr. Ramón Reichert

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	1
Einleitung.....	3
1 Hinführung zum Thema:.....	3
2 Terminologie.....	4
2.1 humanoide Roboter.....	4
2.2 freundliche Roboter.....	6
2.2.1 Kindchenschema.....	8
2.2.2 Uncanny Valley.....	12
2.3 humanoide Roboter als Filmfiguren – Figurenanalyse.....	15
3. Theoretische Grundlagen.....	16
3.1 Feministische Filmkritik.....	17
3.1.1 Laura Mulvey.....	19
3.1.1.1 Gaze.....	21
3.1.2 Judith Butler.....	23
3.1.2.1 Performativität des Geschlechts.....	24
3.1.3 Donna Haraway.....	30
3.1.4 Marie-Luise Angerer.....	33
3.2 Technikdiskurs.....	35
3.2.1 Stanisław Lem.....	38
3.2.2 Marshall McLuhan.....	41
3.2.3 Bruno Latour.....	44
4 Filmanalyse.....	47
4.1 The Day the Earth Stood Still.....	48
4.1.1 Auswahlkriterien.....	48
4.1.2 Inhalt.....	50
4.1.3 Figuren	51
4.1.4 Aussehen, Ästhetik und Blickpolitik.....	53
4.1.5 Abschließende Bemerkungen.....	57
4.2 Forbidden Planet.....	60
4.2.1 Auswahlkriterien.....	60
4.4.2 Inhalt.....	61
4.2.3 Figuren	63
4.2.4 Aussehen, Ästhetik und Blickpolitik.....	68
4.2.5 Abschließende Bemerkungen.....	72
4.3. Silent Running.....	74
4.3.1 Auswahlkriterien.....	74
4.3.2 Inhalt.....	74
4.3.3 Figuren	76
4.3.4 Aussehen, Ästhetik und Blickpolitik.....	77
4.3.5 Abschließende Bemerkungen.....	80
4.4 Star Wars.....	83
4.4.1 Auswahlkriterien.....	85
4.4.2 Inhalt.....	86
4.4.3 Figuren	91

4.4.4 Körper, Ästhetik und Blickpolitik.....	97
4.4.5 Abschließende Bemerkungen.....	100
4.5 The Hitchhiker's Guide to the Galaxy.....	102
4.5.1 Auswahlkriterien.....	102
4.5.2 Inhalt	102
4.5.3 Figuren.....	103
4.5.4 Körper, Ästhetik, Blickpolitik.....	105
4.5.5 Abschließende Bemerkungen:.....	109
4.6 Short Circuit.....	110
4.6.1 Inhalt.....	110
4.6.2 Auswahlkriterien:.....	111
4.6.3 Figuren.....	111
4.6.4 Aussehen, Ästhetik und Blickpolitik.....	114
4.6.5 Abschließende Bemerkungen.....	115
4.7 WALL-E.....	117
4.7.1 Inhalt.....	117
4.7.2 Auswahlkriterien:.....	120
4.7.3 Figuren	121
4.7.4 Körper, Ästhetik und Blickpolitik.....	125
4.7.5 Abschließende Bemerkungen.....	128
4.8 #9.....	130
4.8.1 Auswahlkriterien:.....	130
4.8.2 Inhalt.....	131
4.8.3 Figuren.....	133
4.8.4 Körper, Ästhetik und Blickpolitik.....	134
4.8.5 Abschließende Bemerkungen.....	136
5 Resümee.....	138
Abstract:.....	141
Literatur:.....	143
Filmliste:.....	146
Abbildungsverzeichnis:.....	148

Einleitung

Die vorliegende Diplomarbeit nimmt eine Figurenanalyse vor und beschäftigt sich mit der Darstellung von „freundlichen“ und „niedlichen“ humanoiden Robotern in ausgewählten Science-Fiction-Spielfilmen. Hierbei werden in Bezugnahme auf filmsemiotische Codes und Verständnissysteme Bedeutungskonstruktionen dieser Figur auf inhaltlicher, formaler und ästhetischer Ebene analysiert.

Im Vorfeld der konkreten Filmanalyse soll die theoretische Annäherung an die Materie erläutert werden sowie der Versuch einer Definition und Abgrenzung dahingehend stattfinden, was ein „freundlicher“, „niedlicher“ Roboter ist.

1 Hinführung zum Thema:

Die Science-Fiction weist eine reiche Palette verschiedener Roboter mit unterschiedlichsten Charakterisierungen und Typisierungen auf. Sie reicht von der Killermaschine über den Butler bis hin zum erheiternden Familienmitglied mit kindlichem Charakter, vom nahezu stummen bis zum sprechenden Roboter. Die dem Roboter und seiner Figur im Spielfilm zugesprochenen Eigenschaften sind nicht homogen. Auch variiert die Art ihrer Darstellung im Laufe der Zeit, so dass die jeweiligen kulturellen, politischen und zeitgeschichtlichen Begebenheiten mit berücksichtigt werden sollen.

Nichtsdestoweniger lassen sich einige sich wiederholende Merkmale bestimmen, die verschiedene Robotertypen erkennen lassen, und bestimmte Charaktere konstruieren.

Insbesondere ab den 1950er Jahren gibt es vermehrt freundlich, lieb oder kindlich gezeichnete Roboter im Science-Fiction-Spielfilm. Dazu gibt es meines Wissens noch keine spezifische Literatur.

2 Terminologie

2.1 humanoide Roboter

Je nach Kontext und diskursivem Bereich variiert die Begriffsdefinition des Roboters.

So gibt es eine Vielzahl an Unterbegriffen wie Industrieroboter, Haushaltsroboter, soziale oder humanoide Roboter.

Im allgemeinen Sprachgebrauch, der sich stark aus medialen Bildern speist, werden mit Robotern humanoide Roboter oder Androiden assoziiert und vereinfachend unter dem Begriff Roboter subsumiert. Ursprünglich wurde das Adjektiv *humanoid* im technischen Feld der Robotik eingeführt und auf „soziale Roboter“ angewandt, um diese von Industrierobotern abzugrenzen, deren Erscheinungsbild wenig bis gar nicht auf psychologische Aspekte in der Interaktion mit Menschen abgestimmt werden muss. Innerhalb des filmischen oder kulturwissenschaftlichen Feldes wird der Begriff „humanoide Roboter“ aber meist nur für besonders menschlich wirkende Roboter verwendet.

Die Definitionsgrenzen sind ebenso fließend, wie der kulturelle Gebrauch der Begriffe unscharf ist. Der berühmte C-3PO aus *Star Wars*¹ wird beispielsweise oft als „humanoider Roboter“ bezeichnet, im Gegensatz zu seinem Partner R2-D2, der einfach als „Roboter“ bezeichnet wird, im Film selbst als Droide². R2-D2 wäre hier also kein humanoider Roboter.

Ich verwende in dieser Arbeit den Begriff des humanoiden Roboters so, wie er innerhalb der (sozialen) Robotik verwendet wird.³ Zum einen, weil er besonders gut diejenigen Roboter begrifflich zusammenfasst, auf die ich mich beziehe.

Zum anderen weitet er die anthropomorphe Komponente auf die Roboterkörper aus. Humanoid bezieht sich auf die Menschenähnlichkeit, versteift sich aber nicht so sehr auf den Menschen als fixiertes, fertiges Vorbild.

¹ *Star Wars*, George Lucas, USA 1977–2008.

² Der aus dem griechischen Wort „Android“ abgeleitete Begriff wurde von Lucasfilm Ltd. rechtlich geschützt – siehe [http://en.wikipedia.org/wiki/Droid_\(robot\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Droid_(robot)). Er bezeichnet im Grunde nichts anderes als einen gewöhnlichen Roboter, im Unterschied zu einem menschenähnlichen Roboter.

³ http://de.wikipedia.org/wiki/Humanoider_Roboter

So wird dabei nicht außer Acht gelassen, dass auch Roboter wie R2-D2 oder WALL-E – um bekannte zu nennen – anthropomorphe, humanoide Züge haben können und z. B. ihre Gelenke oder die zwei Augen dem Menschen nachempfunden sind.

Humanoide Roboter sind an der Anatomie des Menschen orientiert, wenn auch in unterschiedlicher Ausprägung, während Androiden bzw. Gynoiden (= weibliche Androiden) im Aussehen beinahe kaum mehr vom Menschen zu unterscheiden sein sollen/sind.

Der Begriff *Roboter* in der Bedeutung „Maschinenmensch“ geht auf Karel Čapek zurück, der erstmals 1921 in seinem Theaterstück *R.U.R.* mit dem Begriff *robot* künstliche, von Menschen geschaffene menschenähnliche Wesen, die ersten Roboter (siehe Abb. 1), beschreibt. *Robot* leitet sich aus dem tschechischen *robota* ab, was so viel wie Arbeit bedeutet, wobei der Begriff in diesem Zusammenhang extrem negativ konnotiert ist (im Sinne von Zwangarbeit, Frondienst). In Čapeks Geschichte werden diese Roboter als billige, rechtlose Arbeiter verwendet, verändern durch ihren massiven Einsatz die Industrie und Weltwirtschaft, wenden sich aber schließlich gegen die Menschen und vernichten sie. Sind im heutigen Sprachgebrauch mit Robotern humanoide Roboter gemeint, so würde man Čapeks Figuren eher als Androiden bezeichnen. Sie sehen Menschen zum Verwechseln ähnlich, ihre „Hülle“ besteht aus Fleisch. Ihre nichtbiologische, industrielle Herkunft wird durch die rüstungsartige, metallisch anmutende Kostümierung erzeugt.

Roboter sind also im Grunde – selbst wenn sie im Film noch so stählern und machtvoll, „gladiatorengleich“ sozusagen, dargestellt werden – Sklaven des Menschen, wie aus dem Begriffsursprung bereits ersichtlich wird.

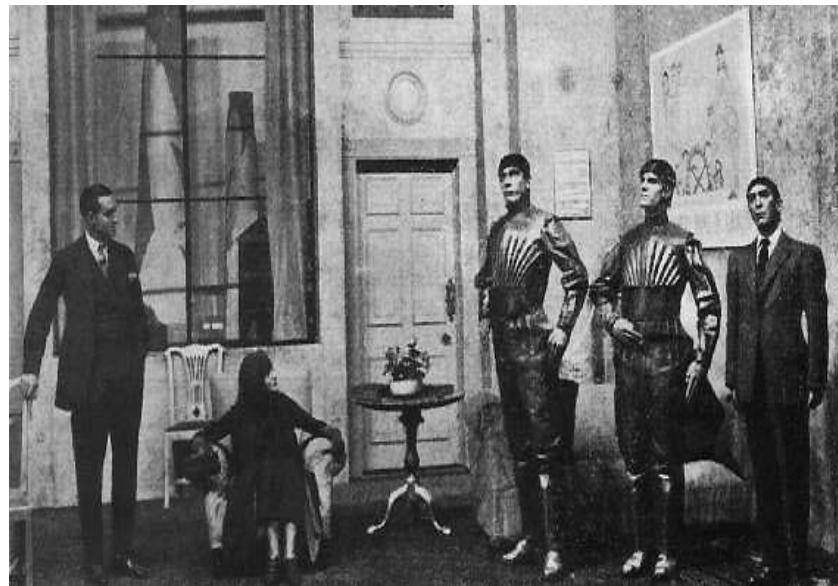


Abb. 1: Szene aus R.U.R., 1921

Das generelle Sujet des dem Schöpfer außer Kontrolle geratenen künstlichen Wesens ist schon so alt wie die Idee künstlich erschaffener Menschen. Die Kernaussage dahinter war, dass der Mensch nicht Gott spielen solle.

Dabei hat sich das Sujet künstlicher Geschöpfe – zumindest oberflächlich – im Laufe der Zeit säkularisiert und dem jeweiligen – auch körperlichen – Weltbild angepasst: vom Titanen Prometheus, der die Menschen aus Erde und Ton geschaffen hat, oder dem Golem als Figur jüdischer Mystik, der ebenfalls aus dem Naturstoff Lehm besteht und dessen Leben auf die magische Kraft von Zahlenkombinationen zurückgeht, über den Homunculus im Zeichen der Alchemie im 16. Jahrhundert bis zu den mechanisch-technischen Automaten-Entwürfen zur Zeit der Aufklärung im 18. Jahrhundert.⁴ Dabei wird – zur Vereinfachung – das Figurenverhältnis Mensch/Roboter oft heruntergebrochen auf ein Verhältnis gut-böse, und zwar überall dort, wo die Roboter zu mächtig, zu selbstständig, selbstständiger als die Menschen werden. Die Essenz des bösen Roboterindividuums ist die Macht, die sich verselbstständigt, nicht mehr im Dienst der Menschen steht, sich außerhalb der Gemeinschaft platziert.

2.2 Freundliche Roboter

⁴ Vgl. Thomas Schlich: *Vom Golem zum Roboter. Der Traum vom künstlichen Menschen*, in: Richard van Dülmen (Hrsg.): *Erfindung des Menschen: Schöpfungsträume und Körperbilder 1500–2000*, Böhlau Verlag, Wien 1998, S. 543–557.

Im Gegensatz dazu werden diejenigen Roboter als gute, sympathische dargestellt, die sich unterordnen. Gute, freundliche, niedliche Roboter sind oft zu wenig entwickelt – sowohl körperlich als auch kognitiv –, um auf die Idee eines Aufstandes zu kommen. Sie werden oft als schwach, bedürftig und defekt dargestellt.

Oft wird Menschlichkeit über die Unvollkommenheit, den Mangel an Perfektion definiert und der allzu perfekten Maschine gegenübergestellt, der genau dieser menschliche Mangel, die Möglichkeit des unvorhersehbar auftretenden Nichtfunktionierens, fehlt.

Waren Roboter im populären US-amerikanischen Science-Fiction-Spielfilm lange Zeit, bis in die 1940er Jahre, eine eher unheimliche, bedrohliche und oft an Frankenstein's Monster angelehnte Figur, so tauchen ab den auch als goldenes Zeitalter der Science-Fiction bezeichneten 1950er Jahren erstmals vermehrt freundliche, gute, *cute*, niedlich gezeichnete Roboter als Freunde des Menschen auf.⁵

Was ein „guter“ Roboter ist, wird auch durch die sogenannten „Grundregeln der Robotik“ des Schriftstellers Isaac Asimov definiert, der 1942 in der Science-Fiction-Kurzgeschichte *Runaround* drei Gesetze festlegte, nach denen ein Roboter funktionieren soll.⁶

So darf ein Roboter keinen Menschen willentlich verletzen oder dies durch Untätigkeit zulassen, er hat im Gegenteil die Existenz des Menschen/der Menschheit zu beschützen. Er soll den Befehlen der Menschen gehorchen, es sei denn, diese richten sich gegen Menschen. Im Grunde wird also die Güte, das richtige und ordnungsgemäße Funktionieren eines Roboters auf den Menschen bezogen und darüber definiert. Damit wird auch eine Hierarchie inszeniert, in der die Roboter den Menschen als dienende

⁵ Vgl. Joachim Schätz: *Roboter im Film, Notizen einer gegenseitigen Affinität*, in: Katrin Bucher Trantow (Hrsg.): *Roboterträume*, S. 74–89.

⁶ Grundregeln der Robotik:

Nulltes Gesetz: Ein Roboter darf der Menschheit keinen Schaden zufügen oder durch Untätigkeit zulassen, dass der Menschheit Schaden zugefügt wird.

Erstes Gesetz: Ein Roboter darf einem menschlichen Wesen keinen Schaden zufügen oder durch Untätigkeit zulassen, dass einem menschlichen Wesen Schaden zugefügt wird, es sei denn, dies würde das nullte Gesetz der Robotik verletzen.

Zweites Gesetz: Ein Roboter muss dem ihm von einem menschlichen Wesen gegebenen Befehl gehorchen, es sei denn, dies würde das nullte Gesetz der Robotik verletzen.

Drittes Gesetz: Ein Roboter muss seine Existenz beschützen, es sei denn, dies würde das nullte Gesetz der Robotik verletzen.

In: Isaac Asimov: *Meine Freunde die Roboter*, 1982, Heyne Verlag, München 2002, S. 14.

Wesen unterstehen und zur Verfügung zu stehen haben. Ihre Existenz und Bedeutung verdanken sie dem Menschen, die Roboter stehen in einem ständigen Abhängigkeitsverhältnis. Bei Asimov gewinnt der Roboter seine Identität – zum Beispiel „freundlich“ zu sein – nicht aus sich selbst, sondern seine Identität, seine Attribute werden ihm von Menschen und im Hinblick auf dieselben zugeschrieben.

Roboter sind an sich technische Maschinen jenseits ethischer oder charakterlicher Kategorien. „Freundlichkeit“ ist eine menschliche Kategorie, die auf Roboter und ihre Handlungen übertragen wird. Die Roboterentwürfe Asimovs sind freundlich, weil ihre Handlungen Menschen keinen Schaden zufügen. Die auf literarischer Ebene entstandenen Robotergesetze ziehen sich durch viele spätere filmische Roboterentwürfe und -erzählungen.

Orientiert sich Asimovs Konzept der Robotergesetze und freundlichen Roboter an der Handlungsebene, so kommen auf ästhetischer Ebene ebenfalls Strategien zum Zug, wenn es darum geht, einen Roboter zum Beispiel einen „niedlichen“ Bedeutungsgehalt aufzuladen.

2.2.1 Kindchenschema

Die Darstellung „niedlicher“ Roboter orientiert sich oft am sogenannten Kindchenschema. Besonders augenfällig betrifft dies ihr Körperdesign, aber auch andere Elemente. Der Begriff Kindchenschema bezeichnet bestimmte physische Besonderheiten und Verhaltensmerkmale von Kleinkindern, die beim Erwachsenen „mit einem durchaus spezifischen Erlebnis, dessen Qualität im Deutschen meist mit emotional besetzten Adjektiven wie ‚niedlich‘ oder ‚süß‘ verbunden“⁷ ist. Er stammt aus der klassischen vergleichenden Verhaltensforschung und geht auf den österreichischen Zoologen Konrad Lorenz zurück. Dabei handelt es sich um einen sogenannten angeborenen Auslösemechanismus (AAM), dem zufolge Menschen und Tiere auf bestimmte Schlüsselreize mit einem bestimmten Instinktverhalten reagieren. In dieser biologistischen Sichtweise sind Menschen sozusagen durch das

⁷ Vgl. Manuela Mischkulnig: *Kindchenschema und Aggressionshemmung*, Inaugurationsschreiben zur Erlangung des Doktorgrades an der Naturwissenschaftlichen Fakultät der Karl-Franzens-Universität Graz 1988, S. 4.

Zentralnervensystem determiniert und darauf programmiert, auf bestimmte äußere Merkmale emotional zu reagieren.

Der Begriff Kindchenschema listet solche Merkmale auf und versucht möglichst präzise ästhetische Formen bzw. gemeinsame Nenner zu definieren, mit denen eine Instinktbewegung in Gang gesetzt wird, die ursprünglich den biologischen Nutzen hat, den Nachwuchs zu schützen und zu versorgen und programmierte, zweckorientierte Liebe zu generieren. Je nach Literatur fallen diese Merkmale größer oder feiner aus.

Oft genannte Merkmale des Kindchenschemas sind:

- ein im Verhältnis zum Rumpf großer Kopf,
- eine hohe, vorgewölbte Stirn,
- große Augen, meist unter der Mitte des Gesichtsschädels,
- allgemein rundliche Formen,
- eine weich-elastische Oberflächenbeschaffenheit,
- Pausbacken,
- eine gewisse Ungeschicklichkeit, eine Ataxie, vor allem der Lokomotion.⁸

Die Literatur zum Kindchenschema besteht grob unterteilt zum einen aus dem naturwissenschaftlichen Bereich der Biologie und Verhaltensforschung, zum anderen aus dem kulturellen Bereich des Designs und der Ästhetik.

Herrschte ursprünglich die ästhetische Bezugnahme der Merkmale auf das menschliche Gesicht, auf Mimik und Gestik vor, so werden im Bereich des Industriedesigns zwar im Grunde dieselben Merkmale und Attribute verwendet, aber auf das Design von Möbeln, Getränkeflaschen, Autos und eben auch Robotern umgesetzt.

Auch hier beziehen sich die Erklärungen zum Funktionsmuster auf unveränderbare, angeborene „Tendenzen des Menschen“ zur Anthropomorphisierung von Gegenständen.

Diese Tatsache, dass Maschinen nach menschlichem Vorbild, als Ebenbild des Menschen entworfen werden, ist allein schon eine Festschreibung menschlicher Herrschaft auf der Erde – der Mensch gilt als Maß aller Dinge.

Dass Robotern kindliche Merkmale zugeschrieben werden, macht diese Rangordnung

⁸ Ebenda.

klar und birgt den interessanten Widerspruch in sich, dass niedliche Roboter uns zwar so für sie einnehmen sollen, aber nicht in die Selbstständigkeit entlassen werden. Dies ähnelt dem oft beschriebenen Zwiespalt im Eltern-Kind-Verhältnis, dass Kinder einerseits von Eltern zur Eigenständigkeit erzogen und also irgendwann losgelassen werden wollen/sollen, die Eltern aber andererseits gerne gebraucht werden wollen. Roboter werden nie erwachsen oder selbstständig, nur alt und defekt.

Der vorhin erwähnte Konflikt, der entsteht, wenn ein ursprünglich untergeordnetes Wesen Autonomie beansprucht, was oft dazu führt, dass es als willentlich, als charakterlich böse dargestellt wird, kommt hier wohl auch umgekehrt zum Tragen. Roboter, die sich brav in ihre Rolle fügen und nicht gegen Menschen rebellieren, werden als „gut“ dargestellt.

Bei der Zuweisung menschlicher Züge an Roboter in Science-Fiction-Filmen geht es nicht in erster Linie um Menschen an sich, sondern vielmehr um ein abstraktes Bild von Menschlichkeit, um eine Art humanistisches Plädoyer.

Schöpfer „böser“ Roboter sind oft selbst „böse“ und unmenschlich, haben die Grenze der „menschlichen Natur“ überschritten und befinden sich nicht wirklich innerhalb der Gesellschaft. So leben beispielsweise die Mad Scientists wie die Figur des (verbitterten) Rotwang aus *Metropolis*⁹ oder des (durch blinden Enthusiasmus fehlgeleiteten) Frankenstein¹⁰ eher abgeschottet; weder sind sie wirklich integriert, noch wird viel Zeit investiert, sie als komplexere menschliche Charaktere zu zeichnen.

Beim Kindchenschema geht es also einerseits darum, menschliche Emotionen zu z. B. Robotern hervorzurufen, vor allem darum, einem Gegenstand Leben einzuhauen. Dabei setzt die Zuweisung menschlicher Attribute aber nicht unbedingt voraus, dass uns ein Roboter im Aussehen oder in der Lebensform so stark wie möglich ähneln muss. Vielmehr sei es laut Gestaltpsychologen bei der Verwendung des Kindchenschemas „am wirkungsvollsten, wenn nicht ein Abbild, sondern ein Sinnbild vorliegt“¹¹. Roboter sind von Menschen diesen selbst nachempfundene technische Wesen, deren Fähigkeiten von ihren Bauherren¹², den Menschen, und deren technischen

⁹ *Metropolis*, Fritz Lang, Deutschland 1927.

¹⁰ *Frankenstein*, James Whale, USA 1931.

¹¹ Axel Seyler: *Wahrnehmen und Falschneimen. Praxis der Gestaltpsychologie. Formkriterien für Architekten, Designer und Kunstpädagogen, Hilfen für den Umgang mit Kunst*, Anabas-Verlag, Frankfurt am Main 2003, S. 39.

¹² Der Begriff „Bauherr“ lässt sich im Deutschen nicht angemessen geschlechtsneutral übersetzen.

Möglichkeiten abhängen. Roboter könnten Menschen demnach genauso gut übertreffen: in ihren körperlichen und kognitiven Fähigkeiten, ihrer Souveränität im Umgang mit der Umwelt, ihrer Schnelligkeit und Belastbarkeit. Und, was noch wichtiger ist, sie können in der Science-Fiction so dargestellt werden: respekt einflößend, mächtig, groß, stark.

Diese eng mit der industriellen Revolution verbundene Figur, die machtvolle Produktivität und eigentlich emotionslose Effizienz ihres Körpers steht andererseits in Widerspruch zu ihrer machtlosen Rolle im Bezug zu Menschen, was sich schon in der Namensherkunft manifestiert¹³. Diese Widersprüchlichkeit kommt in der Figur des freundlichen, oft schwächlich dargestellten Roboters besonders stark zum Vorschein. Die Diskrepanz aus theoretisch kontrollierter, berechneter körperlicher Stärke und infantil bedürftiger Wirkung auf die Rezipienten und Rezipientinnen, aus emotionsloser Technik und emotionaler menschlicher Natur, aus Aktivität (Arbeitsausführung) und gleichzeitiger Passivität (Leibeigenschaft) ist beim freundlichen Roboter besonders interessant.

Roboter sind spannend in der Hinsicht, dass sie sich im Grenzbereich zwischen Mensch und Maschine befinden. Sie sind ursprünglich Werkzeuge, maschinelle Objekte, gleichzeitig wird ihnen eine gewisse Subjektivität zugesprochen, beispielsweise in Form von eigenen Namen oder anderen Eigenschaften, die für Wiedererkennung und Unverwechselbarkeit, Einmaligkeit sorgen. Diese spezifischen Subjektkonstruktionen sind bei „freundlichen“ oder „niedlichen“ Robotern besonders markant und interessant und sollen im Folgenden filmanalytisch untersucht werden, wobei die feministische Filmtheorie, die hier als theoretische Basis verwendet wird, besonders hilfreich gewesen ist.

Die breitgefächerte feministische Filmtheorie beschäftigt sich stark mit Identitätskonstruktionen und Machteinschreibungen in Körper, mit Aktivität und Passivität und dem vermeintlichen Dualismus Natur/Kultur der Geschlechtsidentität. Dieser betrifft zwar die geschlechtsneutralen Roboter als „kulturtechnische Geburt“ des Menschen im Grunde nicht mehr, Darstellung und Bauweise können aber sehr wohl etwas über gegenwärtige gesellschaftliche Rollenbilder aussagen.

¹³ Roboter als Sklave bzw. unbezahlter mechanischer Arbeiter.

Westliche Mainstream-Filme haben eine hohe Breitenwirksamkeit und konstituieren daher spezifische Rollenbilder, bedienen sich aber genauso vereinfachender Klischees. So wird im Bereich Figurenanalyse sichtbar, dass „niedliche“ Roboter ähnlich einem noch nicht geschlechtsreifen Kind zwar einerseits emotionalisierend dargestellt, andererseits dabei gleichzeitig verdinglicht sind.

In der deutschen Sprache wird dies sichtbar in der hierarchischen Reihe der/die/das bzw. Vater/Mutter/Kind: Roboter sind oft mit dramaturgischen Eigenschaften ausgestattet, die ihnen die Rolle des Kindes zuweisen, das noch nicht als vollständig mündiges Subjekt anerkannt wird. Jutta Weber schreibt in ihrem Text zur Konstruktion von Pflegerobotern und zur Mensch-Roboter-Interaktion:

„Es ist verdächtig, dass die meisten sozialen Roboter ‚für den Hausgebrauch‘ als weiblich, Kleinkind oder Haustier – im Übrigen eine interessante Reihe – modelliert sind.“¹⁴

Selbst wenn es in der neueren sozialen bzw. Haushaltsrobotik anscheinend geschlechtsneutralere Exemplare gibt, so unterstellt Weber den Konstrukteuren/Konstruktorenninnen dennoch, sie auf der Basis von „fragwürdigen ontologischen Annahmen“ konstruiert zu haben:

„Die Maschinen universalisieren und bestätigen damit historisch gewachsene und kulturell geprägte Schemata sozialer Beziehungen, wie etwa das Mutter-Kind- oder Haustierhalter(Besitzer)-Haustier-Verhältnis und lösen mithilfe des Kindchenschemas stereotype Verhaltensweisen aus, um eine ‚soziale Beziehung‘ zwischen Mensch und Maschine aufzubauen.“¹⁵

Beschäftigt sich Weber mit „realer“ Mensch-Roboter-Interaktion, so soll die vorliegende Arbeit Rollenentwürfe von Robotern in Science-Fiction-Filmen analysieren und untersuchen, welche dramaturgische Funktion dabei die freundliche Art, die Anwendung des Kindchenschemas – und hierbei besonders der Aspekt der Bedürftigkeit, Unbeholfenheit – erfüllen und wie diese Eigenschaften in den Film

¹⁴ Jutta Weber: *Hilflose Maschinen und treu sorgende Pflegepersonen. Über jüngste Tendenzen in der Forschung zur Mensch-Roboter-Interaktion* (S. 36-51), in: Günther Friesinger: *Public Fictions: Wie man Roboter und Menschen erfindet*, Studien-Verlag, Innsbruck 2009, S. 41.

¹⁵ Ebenda.

eingebettet sind.

2.2.2 Uncanny Valley

Ein relevanter Punkt im Zusammenhang mit menschlichen Emotionen gegenüber Robotern ist das Modell des sogenannten *Uncanny Valley*.¹⁶

Der Begriff wurde vom japanischen Robotiker Masahiro Mori geprägt. Er bezeichnet ein angewandtes Muster, mit dem die Akzeptanz artifizieller Figuren durch Menschen und deren Sympathie für diese empirisch messbar und gewissermaßen berechenbar ist. Die unten angeführte Grafik (Abb. 2) soll das Phänomen veranschaulichen. Auf der horizontalen Achse wird der Grad des Anthropomorphismus eines künstlichen Wesens angezeigt, auf der vertikalen die emotionale Akzeptanz und Sympathie. Der Name *Uncanny Valley* bezieht sich auf den abrupten Einbruch der Sympathiekurve ab einem gewissen Grad der Menschenähnlichkeit, der in der Grafik ein „unheimliches Tal“ erzeugt.

Das *Uncanny Valley* verdeutlicht also ein Paradox. Unsere Sympathie für Roboter steigt zwar mit deren Menschenähnlichkeit, aber nicht linear, sondern sie fällt ab einem gewissen Grad der Menschenähnlichkeit stetig und rapide ab. Erst ab einem hohen Grad der Menschenähnlichkeit steigt sie wieder ungewöhnlich hoch, und zwar dann, wenn die Künstlichkeit der Figur nicht mehr zu erkennen, der Android nicht mehr vom Menschen unterscheidbar ist.¹⁷ Ist ein Roboter deutlich als solcher, als eigenständiges künstliches Wesen, zu erkennen, aber mit menschlichen Attributen (wie beispielsweise Merkmalen des Kindchenschemas) versehen, werden ihm diese menschlichen Eigenschaften positiv angerechnet. Wirken hingegen künstliche Wesen zu menschenähnlich, werden eher Eigenschaften bemängelt, die ihnen im Vergleich zum Menschen fehlen. humanoide Roboter haben in unserer Wahrnehmung erst gar nicht den Anspruch, menschlich zu sein.

¹⁶ <http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>

¹⁷ Diese Form von artifiziellen Wesen (Androiden/Gynoiden) ist allerdings nicht Gegenstand dieser Arbeit bzw. nur in Bezugnahme auf humanoide Roboter.

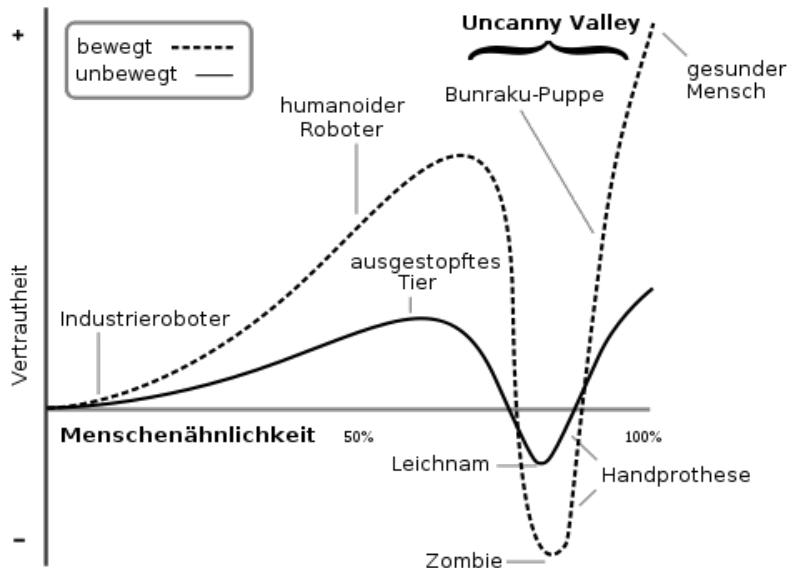


Abb. 2: *Uncanny Valley*

Der anfangs eventuell irreführende Begriff „humanoider Roboter“ bezeichnet eine der menschlichen Gestalt eher grob nachempfundene Maschine. Im Vergleich zu Androiden/Gynoiden, die dem Menschen täuschend ähneln sollen, bezieht und begnügt sich das Humanoide hier bereits mit der Platzierung von zwei Augen oder Augen nachempfundenen Körperelementen oder Gelenkskonstruktionen, die der menschlichen Anatomie entsprechen.

Im „*Uncanny Valley*“-Prinzip finden sich auch Ausführungen Sigmund Freuds wieder, die er in dem Aufsatz „Das Unheimliche“ festgehalten hat.¹⁸ Freud bringt darin seine Überlegungen zum Wesen des Unheimlichen vor dem Hintergrund von E. T. A. Hoffmanns Erzählung *Der Sandmann*¹⁹ vor, in der es um die Liebe des Protagonisten Nathanael zu Olympia geht, die sich als Automat entpuppt. Die Geschichte oszilliert anhand dieser metaphorischen Figuren zwischen Irrationalität, in der Figur der als wahnsinnig gezeichneten Nathanael, und der technischen, rational gefassten Figur des Automaten Olympia. Freud geht auf das Phänomen des vermeintlich beseelten Gegenstandes ein. Eine von Freuds Kernaussagen ist, dass, wenn Zweifel auftauchen, wenn eine intellektuelle Unsicherheit darüber besteht, ob ein lebloser Gegenstand

¹⁸ Sigmund Freud: *Das Unheimliche*, in: *Gesammelte Werke: chronologisch geordnet. 12. Band. Werke aus den Jahren 1917–1920*, Imago Publishing Co. Ltd., London 1947.

¹⁹ E. T. A. Hoffmann: *Der Sandmann*, 1816/17.

beseelt sei, die Situation als unheimlich empfunden wird.²⁰ Das Unheimliche wird hier, ähnlich wie bei Moris Konzept des „unheimlichen Tals“, in einem Bereich angesiedelt, in dem keine Klarheit darüber herrscht, ob man es mit einem Menschen oder einer Maschine zu tun hat, einem Bereich, in dem keine klare, beruhigende Trennung zwischen Mensch und Technik möglich zu sein scheint.

2.3 Humanoide Roboter als Filmfiguren – Figurenanalyse

Um „freundliche“ humanoide Roboter als Filmfiguren zu analysieren, möchte ich einige grundlegende Gedanken zur Figur und zur Relevanz einer Untersuchung anstellen.

Der Begriff der „Figur“ – vom lateinischen „*figura*“ („Gebilde“) – kann Unterschiedliches bezeichnen, etwa: „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“²¹. In der Fußnote zu diesem Zitat verweist Jens Eder, Verfasser eines ausführlichen Buches zum Thema Figurenanalyse, darauf, dass sich auch das Wort „*Fiktion*“ vom lateinischen „ *fingere*“ („bilden“) ableitet, womit er darauf hinweist, dass Figuren entworfen, also erfundene Wesen sind.

Interessanterweise betont er an anderer Stelle der Einleitung,²² dass im Mittelpunkt der Überlegungen die anthropomorphe Figur stehe (damit meint er explizit nur Menschen), hebt aber den gleichzeitig fiktiven Charakter der Figur hervor und verweist darauf, dass viele Überlegungen auch für diejenigen Figuren gelten, „die nicht menschengleich sind, für Tiere, Roboter, Fantasiewesen“²³.

Das heißt im Grunde, dass die Ausgangsbasis von Figuren („*characters*“) vor allem im Mainstream-Spielfilm derart menschlich ist, dass, sowohl was die Entwicklung als auch was die angestrebte und angenommene rezeptive Wahrnehmung betrifft, ein

Anthropozentrismus in Bezug auf Figuren vorherrscht und dass viele der

²⁰ Siegmund Freud, *Das Unheimliche*, S. 246.

²¹ Vgl. Jens Eder: *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Schüren Verlag, Marburg 2008, S. 12.

²² Ebenda, S. 14.

²³ Ebenda.

Überlegungen/Theorien, die eigentlich menschlichen Figuren gelten, einfach auf Tiere oder Roboter umgelegt werden könnten. Diese Vereinfachung meinerseits mag übertrieben erscheinen, tatsächlich gilt aber – nicht ganz unlogisch – der Mensch oft als Ausgangsbasis aller möglichen Überlegungen im Zusammenhang mit Robotern bzw. werden Roboter oft als Auslöser für Überlegungen zum Menschen betrachtet, wird „der Roboter als Spiegel des Menschen“ gesehen/gezeigt.

„Die kulturelle Bedeutung solcher fiktiver Gestalten kann kaum unterschätzt werden. Figuren gelten der individuellen und kollektiven Selbstverständigung, der Vermittlung von Menschenbildern, Identitäts- und Rollenkonzepten, sie dienen dem imaginären Probefehden.“²⁴

Dieses imaginäre Probefehden konstituiert und verfestigt durch Wiederholung von Rollenbildern und codierten Bedeutungen bestimmte Figurentypen und deren Bedeutungsgehalt, aber auch bestimmte Vorstellungen im Umgang mit diesen. Filmfiguren – auch imaginäre – können ins kollektive Gedächtnis übergehen und spielen eine große Rolle im sozialen Leben, dabei, welche Codes angewendet werden, um sich selbst und andere zu positionieren. So kann beispielsweise eine bestimmte Frisur oder ein Kleidungsstil einer Filmfigur nachgeahmt werden oder in Mode geraten. Einzelne Figuren gehen ins popkulturelle Allgemeinwissen zumindest einer Generation ein, lösen sich vom Rahmen ihrer filmerzählerischen Heimat und erobern die Welt in Form von Spielzeug, Schulheftumschlägen, Parodien und anderen Verweisen, Fankultur oder Werbematerial.

3. Theoretische Grundlagen

Warum feministische Filmtheorie?

Roboter und die Beschäftigung mit ihnen ist eine vermeintlich nahezu emotionslose, technische, männliche Sphäre. Der Fokus scheint auf den ersten Blick auf Schaltkreisen, mathematischen Berechnungen und Elektrotechnik zu liegen, und die Diskussion und Forschung geht hauptsächlich von Männern aus, die in diesen technischen Feldern stärker vertreten sind als Frauen. Auch das Interesse an und die

²⁴ Ebenda, S. 12.

Beschäftigung mit Science-Fiction wird noch immer überwiegend Männern zugeschrieben, das Genre ist männlich konnotiert. Dem Männlichen wiederum werden ebenfalls bestimmte Attribute zugesprochen, wie körperliche Stärke, emotionale Stabilität oder Aktivität. Dies betrifft vor allem das populäre Kino, das Mainstream-Kino, das auf eine breite Wirkung zielt und sich gern an den bewährten Schemata und Klischees festhält, wonach Frauen sich eher für emotionale Themen, Beziehungen und Zwischenmenschliches in Spielfilmen interessieren und Männer für rationale Konfliktlösung und Actionszenen.

Auch Filmfiguren unterliegen in ihrer Charakteristik bestimmten, sich wiederholenden Rollenbildern, die Orientierung und Zuordnung gewährleisten sollen. Das Attribut des Freundlichen und Loyalen oder, um es pointierter zu formulieren, der Treue und der Güte sind Eigenschaften, die gerne als weiblich betrachtet werden. Dies steht im Gegensatz zu kriegerischen Charakterzügen bzw. deren legitimierter Form, der Verteidigung, die männlichen Figuren in einer grob stereotypisierenden Dramaturgie zukommen. Ebenso werden Niedlichkeit, kindliches Aussehen sowie generell jegliche Verbindung mit Kindern gerne Frauen assoziativ angebunden.

Wie sich bei der Rezeption herausstellt, ist diese bewusst zugesetzte und banal formulierte Gegenüberstellung von Rollen- und Figurencharakterisierung nicht ausreichend. Es gibt gefährliche, als „böse“ charakterisierte Roboterfrauen, z. B. den Gynoiden²⁵ Hel aus *Metropolis*²⁶, wie auch den freundlichen männlichen Butler-Roboter, wie z. B. Robby aus dem Film *Forbidden Planet*²⁷.

Die feministische Filmanalyse konzentriert sich zwar ursprünglich auf die Darstellung von Frauen, ist aber eine wirkungsvolle Methode, um generell Rollenkonzepte und deren Bedeutungen und mögliche Subtexte zu analysieren. Speziell in späteren Jahren weitet sich die Analyse auf das Feld der Gendertheorie aus.

3.1 Feministische Filmkritik

Die feministische Filmkritik nahm ihren Anfang in den 1970er Jahren im akademischen Rahmen. Oft wird das Jahr 1972 mit der in den USA erscheinenden Erstausgabe der

²⁵ Ein Gynoid ist, wie schon erwähnt, ein weiblicher Android.

²⁶ *Metropolis*, Fritz Lang, Deutschland 1927.

²⁷ *Forbidden Planet* (dt. *Alarm im Weltall*), Fred M. Wilcox, USA 1956.

Zeitschrift *Women and Film* als Ausgangspunkt gesehen.²⁸ Weitere maßgebliche Publikationen in diesem Bereich sind unter anderem *Popcorn Venus*, das 1973 von Marjorie Rosen publizierte erste Buch über die Darstellung von Frauen im Film.²⁹ Ein Jahr später, 1974, erscheint Molly Haskells *From Revenge to Rape*, wo sie – ähnlich wie die vorher genannte Autorin – mithilfe soziologischer Ansätze weibliche Figuren im Spielfilm zu analysieren sowie deren Stereotypisierung offenzulegen versucht.³⁰

Gemeinsam ist allen dabei weitgehend, dass sie das Kino als männlich dominierten, patriarchalischen Repräsentationsapparat betrachten, der ideologisch verzerrte Frauenbilder produziere, die sich wiederum in der Gesellschaft festsetzten. Ein zentrales Anliegen ist in diesem Zusammenhang die Bewusstseinserweckung bzw. Wiederbewusstmachung aller dieser Mechanismen, die unter dem Begriff *consciousness raising* subsumiert wird. *Consciousness raising* aus dem filmanalytischen Bezug heraus verfolgt das lebenspraktische Ziel, unbewussten bzw. unbewusst gewordenen hierarchischen Rollenzuweisungen entgegenwirken zu können.

Im Zuge der Weiterentwicklung der feministischen Filmkritik haben sich mehrere Strömungen und theoretische Ansätze entwickelt, darunter psychoanalytische, die sich stark mit unbewussten Mechanismen der Schaulust beschäftigen – hier wäre beispielsweise Laura Mulvey zu nennen. Ebenso finden sich semiotische Ansätze feministischer Filmanalyse, die in Anlehnung an die französischen Strukturalisten der 1960er Jahre das linguistische Beschreibungssystem auf den Film anwenden und den Film als Text fassen. Dabei liegt der Semiotik ein erweiterter Textbegriff zugrunde, der auch nichtsprachliche mediale Phänomene generell als Text begreift.

„In historischer Sicht mündete die Beschäftigung mit kinematographischen Codes in die *Apparatus-Theorie*, die zu Beginn der 70er Jahre in verschiedenen französischen Filmzeitschriften entwickelt wurde. Ihr geht es um die ideologischen Implikationen der Apparatur, und zwar nicht nur der Kamera, sondern des ganzen kinematographischen Dispositivs, nämlich Projektion, Kinosaal, zentralperspektivische Darstellung und die

²⁸ Andrea B. Braidt, Gabriele Jutz: *Theoretische Ansätze und Entwicklungen in der feministischen Filmtheorie*, in: Johanna Dorer (Hrsg.): *Feministische Kommunikations- und Medienwissenschaft: Ansätze, Befunde und Perspektiven der aktuellen Entwicklung*, Westdt. Verl. Wiesbaden, 2002, S. 293.

²⁹ Ebenda, S. 294.

³⁰ Ebenda, S. 294

damit verbundene Verortung von Zuschauer und Zuschauerin.“³¹

3.1.1 Laura Mulvey

*Visuelle Lust und narratives Kino*³²

In ihrem vieldiskutierten, für die feministische Filmkritik wegweisenden Aufsatz *Visuelle Lust und narratives Kino* versucht Laura Mulvey mithilfe der Psychoanalyse zu klären,

„wie die Faszination des Films durch das bereits vorhandene Faszinationsmuster sowie durch die sozialen Formationen, von denen es geprägt wurde, verstärkt wird.“³³

Weiters heißt es in der Einleitung:

„Wir gehen davon aus, dass Film die ungebrochene, gesellschaftlich etablierte Interpretation des Geschlechtsunterschieds reflektiert.“³⁴

Wie Titel und Verweis auf die Psychoanalyse bereits andeuten, geht es in dem Text um die Bewusstmachung unbewusster Mechanismen der Schaulust, speziell im Kontext der Geschlechterdarstellung im Kino.

Dabei wird die phallozentrische „Psychoanalyse als politische Waffe“³⁵ (um-)gedeutet, in dem Bestreben aufzuzeigen, wie „das Unbewusste der patriarchalischen Gesellschaft“ die Filmform strukturiert hat, und so zu verhindern, dass stereotype Rollenbilder wiederum unreflektiert aufgenommen werden und sich weiter festsetzen. Als psychoanalytische Ausgangsbasis für ihre Überlegungen zur visuellen Lust führt Mulvey das „Paradox des Phallozentrismus“³⁶ an.

Der Phallozentrismus (aus der klassischen Psychoanalyse) sei auf das Bild der

³¹ Ebenda, S. 297.

³² Laura Mulvey: *Visuelle Lust und narratives Kino*, 1973, in: *Texte zur Theorie des Films*, hrsg. von Franz-Josef Albersmeier, Stuttgart 1998.

³³ Ebenda, S. 389.

³⁴ Ebenda.

³⁵ Ebenda.

³⁶ Ebenda.

kastrierten Frau, der Frau als Mangelwesen oder überhaupt als personifizierter Mangel angewiesen, um seiner Welt Sinn und Ordnung zu verschaffen. Da die Frau keinen Phallus besitzt, produziere sie gerade durch diesen Mangel erst die symbolische Gegenwart des Phallus. Der Mangel der Frau als Produzent von Sinn und Bedürfnis beim Mann geht mit einer unbewussten Kastrationsdrohung einher.

Dieses Verständnissystem würde beispielsweise den – unterstellten – weiblichen Penisneid erklären, und daraus ließe sich auch ableiten, dass erfolgreiche, starke Frauen im Film als Bedrohung dargestellt werden, die beseitigt werden muss.

In dieser psychoanalytischen Umkehr des Verhältnisses verleiht die Frau – symbolisch – dem Mann, der symbolisch mit seinem in der Welt konkret anwesenden Phallus gleichgesetzt wird, erst Bedeutung.

Gleichzeitig tut sie dies aber eben nur auf symbolischer Ebene, die in der patriarchalen Hierarchie und auch in klassisch psychoanalytischer Deutung im wahrsten Sinn des Wortes eine Ebene darunter liegt. Mehr noch, die Frau erhebt als Folge der von ihr symbolisierten Kastrationsdrohung ihr Kind ins Symbolische.³⁷

Ein wesentlicher Punkt feministischer Auseinandersetzung mit Psychoanalyse ist die Konstatierung einer patriarchal geprägten Dichotomie, in der dem Mann (repräsentativ mit dem Patriarchat gleichgesetzt) die Welt von Sprache und Gesetz, die Welt des Konkreten, der Aktivität und Produktivität zugeschrieben wird, während die Frau in die Welt des Symbolischen verwiesen wird, sofern sie sich nicht „dem Wort, dem Namen des Vaters und dem Gesetz“³⁸ (der symbolischen Ordnung³⁹) fügt.

„Die Frau steht in der patriarchalischen Kultur als Signifikant für das männliche Andere, gefesselt von einer symbolischen Ordnung, in der Männer ihre Phantasien und Obsessionen durch die Herrschaft der Sprache ausleben können, indem sie sie dem schweigenden Bild der Frau aufzwängen, der die Stelle des Sinnträgers zugewiesen ist,

³⁷ Ebenda, S. 390.

³⁸ Ebenda.

³⁹ Mulvey bezieht sich hier auf Jaques Lacans Begriff der symbolischen Ordnung. Das Symbolische ist neben dem Imaginären und dem Realen die dritte Strukturbestimmung des Psychischen. Das Symbolische bildet die Struktur einer Gesellschaft und Kultur. Die symbolische Ordnung ist diejenige der Sprache und des Diskurses, des Gesetzes (des Vaters) und der Macht. Es besteht aus Signifikanten, die zu Signifikaten in einer Ordnung stehen. Auch Lacans Subjektbegriff ist ein sprachlicher (vgl. Christoph Braun: *Die Stellung des Subjekts. Lacans Psychoanalyse*, Parodos Verlag, Berlin 2008, S. 17–24.).

nicht die des Sinnproduzenten.“⁴⁰

Die Wurzel der Unterdrückung der Frau sei die fehlende Artikulation, im Sinne einer Benennung dessen, was bisher unbenannt war. Ziel ist also diese Artikulation, möglichst ohne sich selbst wiederum in der Sprache des Patriarchats zu verfangen. Artikulation soll hier im Sinne einer konkreten Sichtbarmachung begriffen werden, eines Heraufhebens des Symbolischen aus dem Reich des Unbewussten in die herrschende Welt der Sprache und damit einer Sichtbarmachung derjenigen unsichtbaren Unterdrückung, die auf diese Weise vor der Sprache nicht argumentierbar und vor dem Gesetz nicht als Unrecht einklagbar ist.

Hier treffen sich die Anliegen von feministischer Filmkritik und Filmanalyse generell: beim Versuch der linguistischen Versprachlichung des linguistisch Nichtsprachlichen⁴¹ bzw. einer Deutung des audiovisuellen Films mit seinen vielschichtigen Bedeutungsebenen und dessen Übersetzung in Text, was auch einer Art der Konkretisierung, Offenlegung und Benennung eines abstrakteren Bedeutungsgehalts gleichkommt.

3.1.1.1 Gaze

So vielfältig sich die theoretischen Richtungen innerhalb feministischer Filmkritik auch entwickelt haben, der Begriff „Gaze“ blieb fixer Bestandteil der Auseinandersetzung. Gaze ist ein ursprünglich von Jaques Lacan geprägter und von Laura Mulvey in die feministische Filmtheorie übertragener psychoanalytischer Begriff, der im Grunde die Beobachtung des Selbst bzw. des Subjektes bezeichnet.

Er beschreibt das Phänomen, dass ein Subjekt, wenn es angesehen/beobachtet wird, sich selbst seines Objektcharakters für andere bewusst wird und auf diese Weise ein Stück seiner Autonomie verliert. Man könnte das auch als Selbstbewusstwerdung durch eine Form des Verfremdungseffektes⁴² beschreiben, die auf Wahrnehmung des Selbst zielt. Das Ich als Subjekt nimmt meist die Welt um sich wahr, beobachtet eher diese als

⁴⁰ Ebenda, S. 390.

⁴¹ Der Begriff des Nichtsprachlichen wäre nicht korrekt, besonders bei einer semiotischen Filmauffassung, deshalb diese umständliche Formulierung.

⁴² Verfremdungseffekt als Begriff, wie er aus dem epischen Theater nach Bertolt Brecht bekannt ist, im Sinne einer Strategie, um Distanz zum Vertrauten herzustellen, Dinge in neuem Licht erscheinen zu lassen, automatisierte Wahrnehmungsmuster zu brechen, um eine Auseinandersetzung zu ermöglichen.

sich selbst. Zur Verdeutlichung und Vereinfachung sei dieser Gedanke in der ersten Person dargestellt: Ich denke nicht über mich in gleicher Weise nach, wie ich es in Bezug auf andere tue. Als Subjekt bin ich der Ausgangspunkt der Wahrnehmung und Beobachtung, während z. B. für mich anonyme, namenlose Menschen auf der Straße Objekt meiner Wahrnehmung sind, Menschen in der 3. Person, gewissermaßen von mir abgetrennt. Werde ich – wissentlich⁴³ – beobachtet, so werde ich mir dessen bewusst, dass auch ich für andere Menschen Objekt bin, jemand Anonymes, über den man in der dritten Person denkt.

Mit der Analogie zum Verfremdungseffekt ist gemeint, dass sich auf diese Weise – durch das Beobachtetwerden – die Wahrnehmung des Subjekts radikal auf sich selbst als Objekt richtet, das Subjekt aus seiner Subjektivität, in der es sich kaum als beobachtet wahrnimmt, herausgerissen wird.

Das Subjekt beobachtet sich plötzlich selbst, seine Bewegungen, seine Haltung. Daraus ergibt sich ein Autonomieverlust. Vom aktiven Beobachter, Ausgangspunkt und Träger des Blicks wird das Subjekt zum passiv beobachteten Objekt, dem Blick des anderen ausgeliefert. Zwar ist der Begriff der Verfremdung ursprünglich positiv besetzt, doch auch im Fall des Gaze geht es darum, dass der Blick(-winkel) und der Eingriff in die Wahrnehmungsmuster der Rezipientin/des Rezipienten als starkes politisches Instrument zur Geltung kommen kann.

Mulvey konstatiert im Kino weitgehend eine Zweiteilung des Blicks in einen männlich-aktiven Träger des Blicks, das autonome Subjekt, und in eine weiblich-passive Position, das dem Blick ausgelieferte Objekt. Dieses Phänomen bezieht sich zwar ursprünglich und in erster Linie auf die sexuelle/heterosexistische Schaulust, auf die Frau als Objekt, das man sich sexuell aneignen kann, als sexuelles Material, und auf den Mann als Nutzer und Bedeutungskonstrukteur.

Der Gaze ist in seiner Komplexität viel weitläufiger und breitet sich umfassend auf viele Aspekte des gesamten kinematografischen Komplexes aus. So wird zwischen dem Blick des Publikums auf die Leinwand („Spectator’s Gaze“), dem der Kamera auf die Szene („Camera Gaze“) sowie dem der Figuren innerhalb der Handlung aufeinander („Intra-diegetic Gaze“) oder dem einer Handlungsfigur innerhalb der Geschichte auf die Rezipienten/Rezipientinnen im Kino („Extra-diegetic Gaze“).

⁴³ Auch das wissentliche, bewusst wahrgenommene Beobachtetwerden („to-be-looked-at-ness“) ist ein wesentlicher Punkt in der feministischen Auseinandersetzung mit dem Blick.

Mulvey geht in ihren Annahmen davon aus, dass das Publikum und dessen Blick im Kino durch dessen männlich dominierte Prägung automatisch in die Position eines heterosexuellen männlichen Zusehers gedrängt werde, egal ob das Publikum männlich oder weiblich ist.

3.1.2 Judith Butler

Das Unbehagen der Geschlechter („Gender Trouble“)⁴⁴

Hatte Mulvey sich auf die Differenz der Geschlechter konzentriert und die Pole männlich/weiblich in ihrer Dichotomie mit den Begriffspaaren aktiv/passiv, Natur/Kultur, symbolisch/sprachlich analog gesetzt, so ist es Judith Butler ein Anliegen, genau diese dualistische Denkstruktur zu dekonstruieren.

Butler stellt in ihrem zentralen Werk *Das Unbehagen der Geschlechter* das ideelle Schema Zweigeschlechtlichkeit in Frage, dessen Fundament auf der Annahme einer biologischen Determiniertheit von Körpern beruht. Dieser Determinismus dient als Begründung dafür, soziale Geschlechterordnungen als natürlich, als unveränderbar darzustellen und so stereotype unterdrückerische Rollenzuweisungen zu rechtfertigen.

Butler begreift hingegen das Geschlecht als ein soziales und den (Geschlechts-)Körper als Produkt kultureller Machteinwirkungen. Sie verwendet zwei verschiedene Geschlechtsbegriffe, einerseits *sex* im Sinne des anatomischen Geschlechts und andererseits *gender*, in der deutschen Ausgabe mit „Geschlechtsidentität“ übersetzt.⁴⁵ Geschlecht ist keine natürliche Eigenschaft von Körpern, die eine bestimmte Identität erzeugen würde. Die Idee des Natürlichen verliert ihren Charakter als statisches Gegebenes, Grundlage und Ausgangspunkt.

Biologie erweist sich selbst als Wirkung kultureller Gegebenheiten, sprachlicher Diskurse und Interessen. Butler entnaturalisiert das Biologische.⁴⁶ Ein zentraler

⁴⁴ Judith Butler: *Das Unbehagen der Geschlechter*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1991 (Original: *Gender Trouble*, 1990).

⁴⁵ Wenn ich in der vorliegenden Arbeit öfter der einfacheren Lesbarkeit halber unkommentiert den deutschen Begriff des Geschlechts verwende, so meine ich Gender, also Geschlechtsidentität, die die Summe aller kulturellen Bedeutungskonstruktionen und Konnotationen miteinschließt.

⁴⁶ Vgl Hannelore Bublitz: *Judith Butler zur Einführung*, Junius Verlag, Hamburg 2002.

gedanklicher Befreiungsschlag Judith Butlers im feministischen Feld ist die Umkehrung der Vorstellung, der (Geschlechts-)Körper stiftet eine soziale Identität, die Materialität des Körpers, dessen materielle Beschaffenheit konstituiere das Subjekt.

Der Körper ist für Butler nicht nur nicht von seiner kulturellen Form unabhängig existent, vielmehr schreibt sich die Macht in die Körper ein:

„Materialität ist die unkenntlich gewordene Wirkung von Macht.“⁴⁷

Dabei wird der (Geschlechts-)Körper trotzdem nicht als bloße Tabula rasa betrachtet, in die sich die Macht einschreibt, ihr Bedeutung implantiert und so subjektiviert und zur (Geschlechts-)Identität macht.

„Demnach gehört die Geschlechtsidentität (gender) nicht zur Kultur wie das Geschlecht (sex) zur Natur. Die Geschlechtsidentität umfasst auch jene diskursiven/kulturellen Mittel, durch die eine ‚geschlechtliche Natur‘ oder ein ‚natürliches Geschlecht‘ als ‚vordiskursiv‘, d. h. als der Kultur vorgelagert oder als politisch neutrale Oberfläche, auf der sich die Kultur einschreibt, hergestellt und etabliert wird.“⁴⁸

3.1.2.1 Performativität des Geschlechts

Butlers Bruch mit statischen Identitäten und vordiskursiven Bedeutungsindikatoren führt sie weiter aus, zu ihrem Modell des performativen Geschlechts, das sich von der Vorstellung einer festgelegten Geschlechtsidentität verabschiedet und sich der Idee einer lebendigen Geschlechtsidentität zuwendet, einer wandelbaren Identität, die ständig im Begriff ist, konstituiert zu werden. Geschlecht wird nicht mehr als das begriffen, was ein Körper hat, sondern was im performativen Akt hervorgebracht wird.⁴⁹

„In Anlehnung an Foucault begreift Butler das Subjekt als Effekt diskursiv erzeugter Positionsmöglichkeiten. Nicht ein vorrangiges Ich wählt die Sprecherposition, sondern

⁴⁷ Judith Butler: *Körper von Gewicht*, Suhrkamp Verlag 1997 (Originalausgabe: *Bodies that matter*, 1993).

⁴⁸ Judith Butler: *Das Unbehagen der Geschlechter*, S. 24.

⁴⁹ Vgl Hannelore Bublitz: *Judith Butler zur Einführung*

das Ich ist selbst Durchgangspunkt für ein ständiges Durchspielen unterschiedlicher Positionsmöglichkeiten.“⁵⁰

Butler greift einige von Foucaults Ideen auf. Wie Foucault ortet Butler keine Seele im Körper⁵¹ bzw. betrachtet den Körper nicht als Hülle von Subjektivität/Identität. Beide verbindet in ihrer Körperkonzeption die Infragestellung der Vorstellung einer Innerlichkeit von Körpern.

Im Abschnitt *Von der Innerlichkeit zu den Performanzen der Geschlechtsidentität*⁵² widmet sie sich Foucaults Modell der Machteinschreibungen in Körper (als identitätsstiftender Subjektivierungsvorgang), welches er in *Überwachen und Strafen* anhand der Institution des Gefängnisses erläutert. Foucault geht davon aus, dass der grundlegende Repressionsmechanismus in Gefängnissen nicht darauf beruhe, die Repression ihres Begehrens bei den Insassen/Insassinnen durchzusetzen, also quasi ihre „Persönlichkeit von innen zu brechen“, sondern ihre Körper dazu zu zwingen, das (prohibitive) Gesetz als ihrem Wesen eigen, es als ihren Stil und ihre Notwendigkeit zu betrachten.⁵³

Das Äußere, die äußere Macht, wird über ihre Körper einverleibt und so zu ihrem Eigenen. Es erscheint (ihnen) nicht mehr als äußerlich.

Foucaults Ausführungen führen im Kontext seines Buches zu seiner Annahme, die Institution des Gefängnisses selbst produziere die Delinquenz, es erziehe Gefängnisinsassen/-insassinnen förmlich zu Sträflingen.

„Das Gefängnis kann gar nicht anders, als Delinquenz zu fabrizieren. Es tut das durch die Existenzweise, die es den Häftlingen aufzwingt.“⁵⁴

Die psychische Macht-/Gewalteinwirkung „funktioniert“ hier also über die Körper, in die sie sich einschreibt. Sie bringt im Körper psychische Zustände, eine Subjektivität und Identität hervor, die als dessen eigene geltend gemacht wird.

⁵⁰ Christa von Braun, Inge Stephan (Hrsg.): *GenderQwissen, Ein Handbuch der Gender-Theorien*, Böhlau Verlag, Köln 2005, S. 165.

⁵¹ Wobei Foucault schreibt, es gäbe eine Seele, nur eben nicht *im* Körper. Vgl. Michel Foucault: *Überwachen und Strafen*, 1975, S. 41.

⁵² Judith Butler: *Das Unbehagen der Geschlechter*, S. 198–208.

⁵³ Ebenda, S. 198–208

⁵⁴ Michel Foucault: *Überwachen und Strafen*, S. 342.

Die Macht mache sich auf diese Weise unsichtbar. Ebendiese Unsichtbarkeit mache sie besonders macht- und wirkungsvoll.

„Der Effekt eines strukturierenden Innenraums entsteht durch die Bezeichnung des Körpers als vitales, heiliges, eingezäuntes Gebiet. Die Seele ist gerade das, was dem Körper fehlt; d. h., der Körper präsentiert sich selbst als ein Bedeutungsmangel (*signifying lack*).“⁵⁵

Maßgeblich beim Füllen dieses Bedeutungsmangels ist die (öffentlich regulierte) Phantasie daran beteiligt, am Körper einen inneren Bedeutungskern zu konstruieren. Hier kommt die performative Produktion von Körperidentitäten ins Spiel.

Neben der Phantasie bzw. mit dieser einhergehend schaffen Akte, Gesten und Inszenierungen (die performativ sind) die Illusion eines von innen agierenden Identitätskerns.

Dabei sind diese Inszenierungen kein Ausdruck innerer Identität, sondern durch leibliche Zeichen und diskursive Mittel hergestellte Fabrikationen der Illusion dieser inneren Identität.⁵⁶

Der Körper performt seine Identität. Im Englischen wird diese Verschiebung prägnanter in Butlers Ausdruck „doing gender“, der an die Stelle eines „being gender“ tritt. So befreiend diese schlagwortartige Betrachtung auf den ersten Blick auch sein mag, das Interessante und gleichzeitig eine Spielfilmfigurenanalyse Verkomplizierende an Butlers These ist das Oszillieren der Macht als bedeutungsstiftender Identitätsproduzent am Körper. Die Identität spielt sich am, nicht mehr im Körper ab. Die Beantwortung der Frage, wer im Falle eines „doing gender“ der Produzent ist, kann auch ernüchternd ausfallen. Denn Butler wie auch Foucault befreien zwar das Ich von seiner Determiniertheit, setzen es aber gleichzeitig als autonom agierende Distanz nahezu aus, verweigern dem Subjekt jegliches Recht auf autonome Handlung, auf „Besitz“ seiner selbst. Autonomie und Authentizität gibt es so nicht mehr. Die handelnden Personen tun dies nicht mehr als eigene, geschlossene Subjekte, die mit der Welt in Verbindung treten, sondern die Handlungen und Identitätsbekundungen sind Manifestationen der Macht.⁵⁷ Selbst an dem, was ich als eigene Meinung, eigenen Stil eigenmotivierte

⁵⁵ Judith Butler: Das Unbehagen der Geschlechter, S. 199.

⁵⁶ Ebenda, S. 198–208.

⁵⁷ Wobei der Machtbegriff hier ein genereller ist und als solcher nicht zwingend negativ behaftet sein muss.

Äußerung betrachte, wird mir die Urheberschaft aberkannt und meine Idee von meiner eigenen Innerlichkeit, von mir als Subjekt als Illusion dargestellt. Diese Sichtweise bedeutet also auch eine Kränkung des Menschen und kann je nach Stärke der Ausprägung zur Horrorvorstellung werden, insbesondere vor dem Hintergrund eines humanistisch geprägten Weltbildes, das den Menschen in seiner Individualität auf ein unantastbares Podest stellt, was in Mainstream-Science-Fiction-Filmen die Regel ist. Umso deutlicher kommt die Konstruiertheit von Identität, der Illusion eines Subjektes, von ideologisch zweckgerichteter, diskursiv beladener Machteinschreibung am Roboterkörper zum Vorschein. Dies gilt gerade dann, wenn es sich um soziale Roboter handelt und insbesondere um soziale humanoide Roboter in Science-Fiction-Spielfilmen.

Roboter werden ganz selbstverständlich als produzierte Wesen angesehen, in deren Körper sich die Interessen und Zwecke, für die sie gebaut wurden, widerspiegeln. Die Fähigkeiten und Eigenschaften (auch psychischer Wirkung), die sie von außen und zu einem äußeren Zweck haben sollen oder nicht, werden ihnen einprogrammiert. Ihren Körpern wird die Form, die Bewegungsfähigkeit und Autonomie der Gliedmaßen, das konnotierte Geschlecht, das sie implizieren sollen (oder auch nicht), eingeschweißt. Die Reaktionsmuster sozialer Roboter werden diesen je nach deren Einsatzzweck innerhalb der Gesellschaft und im Bezug zu dieser eingebaut. Der „Charakter“ sozialer Roboter kommt nicht von innen, sondern wird im Hinblick auf Menschen und deren Kommunikationsmuster und Bedürfnisse hin entwickelt. Dies gilt ebenso für ihr Design, vor allem was den Spielfilm betrifft, dessen Figurenentwürfe und Charaktere stark auf eine illusionäre Konstruktion hin entworfen und mit dieser verwoben sind.

So findet sich hier beispielsweise bei höher entwickelten (= menschenähnlicheren) Robotern (siehe *I-Robot*⁵⁸) das Sujet des sozial integrierten Roboters, der so sehr mit menschlicher Macht/Subjektivierung „durchwachsen“ ist, dass er Gefühle, eine Seele, seine individuelle Identität für sich beansprucht und der Illusion einer Innerlichkeit verfällt, aber bei Menschen an eine Art rassistische Grenze stößt. Bei freundlichen, niedlichen, zahm entworfenen humanoiden Robotern im Spielfilm ist das nicht der Fall. Diese erheben erst gar keinen Anspruch auf individuelle Autonomie,

⁵⁸ *I-Robot*, Alex Proyas, USA 2004, nach dem gleichnamigen Roman von Isaac Asimov, 1950.

die ihnen aberkannt werden könnte.

An Roboteridentitätskonstruktionen in Spielfilmen sind gesellschaftliche Machteinschreibungen und Stereotypisierungen anhand von Eigenschaftszuschreibungen (wie etwa: niedlich) auf besonders offene und interessante Weise ablesbar, weil Roboterkörper (selbst wenn diese nicht vordiskursiv sind) völlig offen und mit Bedeutungsgehalt bespielbar sind, zumal als fiktive Figuren.

Roboter werden als handelnde Wesen konstruiert. Es ist die Inbetriebnahme, die Bewegung, die Handlung, die den Roboter „zum Leben erweckt“, zum Subjekt macht. Ihr Körper bietet eine Vielfalt an Möglichkeiten, wie, in welcher Form sich Macht manifestieren und betätigen kann, wie zum Beispiel in Form einer Zuweisung bestimmter Rollen und Funktionen durch Implikation charakterlicher Eigenschaften zum Zweck der Einbettung in ein hierarchisches gesellschaftliches Gefüge oder in Form von enthusiastischer Arbeitsmoral, die ein bestimmter Roboter scheinbar hat.

Was die Identitätsfestlegung von Figuren betrifft, verstehe ich unter Machteinschreibung auch, eine Figur, einen Roboter schwach, tollpatschig und ängstlich erscheinen zu lassen, was die (Menschen in der) Umgebung automatisch stärker erscheinen lässt. Ein Roboter hat von sich aus keine Identität, die Identität wird ihm vom Menschen gegeben. Diese Identität performt er dann als seine eigene, wobei es auch beim humanoiden Roboter die Menschen sind, die im Roboter ein Subjekt sehen, eine beseelte, anthropomorphe Figur.

In diesem Sinn hat auch ein eigentlich seelenloser Roboter psychische Macht über uns, indem er durch sein Handeln eine emotionale Reaktion in der Umgebung auslösen kann.

Das Abhängigkeitsverhältnis zwischen Mensch und Roboter geht also über das von Mensch und Werkzeug/Maschine hinaus, selbst wenn auf den ersten Blick ein eindeutiges Machtgefälle vorliegt.

Da es bei einem humanoiden Roboter, den wir im Spielfilm sehen, zu keiner inversiven Identifikation kommt – dafür ist diese Figur zu weit von uns abgetrennt (vgl. etwa Mulveys Trennung zwischen Innen und Außen und dem Blickpunkt) –, steht die Illusion einer Innerlichkeit nicht so stark im Weg, wenn es beispielsweise um eine

Analyse geht, wie und welche Interessen durch diesen Körper zum Vorschein kommen, welche diskursiven Machtstrukturen am Werk sind – auch im Sinn dramaturgischer, emotionaler Funktionen.

Man könnte annehmen, ein Roboter ließe einem Identitätsentwurf unzählige Möglichkeiten offen. Tatsächlich orientieren sich die Bauherren humanoider Roboter aber (wie der Name schon sagt) sehr stark am eigenen Ebenbild und konstruieren Roboter in Analogie zu Menschen, zu deren Rollenverankerungen und Verhalten. Roboter sind nicht vordiskursiv. Ihre Identität ist eingebettet in gesellschaftliche Strukturen, Normen und Verständnissysteme. Sie sollen als Handelnde einen Zweck erfüllen und haben insofern Werkzeugcharakter. Als soziale Roboter erfüllen sie aber auch eine gesellschaftliche, kommunikative Funktion. In dem Maße wie ein niedlich wirkender humanoider Roboter Identitätsanalogien mit beispielsweise menschlichen Kindern aufweist, löst er im Umgang mit Menschen bei diesen bestimmte Emotionen aus. Indem er eine emotionale Bewegung evoziert, wird er zum Bedeutungs- und Handlungsproduzent, zum gesellschaftlich beteiligten, sozialen Akteur.
Es stellt sich die Frage, in wessen Interesse diese ausgelösten Phänomene, Handlungen und Bedeutungen dieser konstruierten sozialen Identität sind, wer der Handelnde/die Handelnden beim „doing gender“ ist.

Butler stellt die Frage, was den manifesten und latenten Text der Körperpolitik bestimme.⁵⁹ Sie bezieht eine der Antworten aus den verinnerlichten Disziplinarprodukten, als die sie Inzesttabu und Heteronormativität zur Regulierung der Geschlechterordnung auf dem Gebiet der Sexualität zum Zweck der Fortpflanzung benennt. Roboter sind von diesem Aspekt der Fortpflanzung befreit. Roboter, insbesondere kindliche, sind zwar asexuell, werden aber (in Filmen) oft mit Codes behaftet, die sie männlich oder weiblich konnotiert erscheinen lassen.

In der vorliegenden Arbeit stellt sich die Frage, welche möglichen (auch symbolischen) Zwecke ein Identitäts- bzw. Subjektentwurf freundlicher oder auch niedlicher, kindchenschematisch gezeichneter Roboter erfüllt und auf welche Weise. Roboter in Spielfilmen werden häufig in Analogie zum Menschen gesehen, als Spiegel des Menschen und Ausdruck von Menschenbildern betrachtet, beschrieben und dargestellt.

⁵⁹ Judith Butler: *Das Unbehagen der Geschlechter*.

Sowohl was die Konstruktion als auch was den Umgang mit ihnen betrifft, wird ihnen Aussagekraft über Menschen zugeschrieben. Wie man seinen Roboter baue oder behandle, sage etwas über die Besitzer, Erbauer, Machthaber aus.

Für eine Analyse der Typologie „guter“ Roboter-Filmfiguren, ihrer Rollencharakteristika und dramaturgischen Funktionen, die sie in ihrer Verschiedenheit ebenso wie in ihren (stereotypen) gemeinsamen Nennern zu erfassen sucht, sind Butlers (und auch Foucaults) Thesen insofern hilfreich, als dass sie keinen inneren biologischen Kern mehr voraussetzen, um eine Identität festzumachen.

Ebenso ist der Machtdiskurs, der sich am Subjekt abspielt, in hohem Masse auch für Roboter ein relevanter Punkt, insbesondere für „handzahme“ Robotersubjekte, die die ihnen zugesetzte Unterwürfigkeits-, Diener oder belustigende Kuscheltierrolle ohne Widerspruch erfüllen.

Dabei gibt es in letzter Konsequenz keine ideellen Einwände, da Roboter ja keinen inneren Subjektkern besitzen. Man kann sie liebgewinnen, aber auch frei von schlechtem Gewissen entsorgen, da sie ja nur Roboter sind, deren Persönlichkeit von außen abhängt.

3.1.3 Donna Haraway

*Manifest für Cyborgs*⁶⁰

Donna Haraway geht im Aufbrechen von Identitätskategorien noch einen Schritt weiter und dringt in die Sphäre der Maschine vor.

In ihrem berühmten Essay mit dem starken Titel „Manifest für Cyborgs“ verwirft sie nicht nur die dichotomen Grenzziehungen zwischen Mann und Frau, Natur und Kultur, Subjekt und Objekt, sondern reißt auch ideologische Schranken zwischen Tier und Mensch, Mensch/Tier (Organismus) und Maschine bzw. Organischem und Technisch-Maschinellem ein, durchbricht ethnische Kategorisierungen und rüttelt an der strikten diskursiven Trennung zwischen Science und Fiction. Sie lässt stattdessen die üppige, „grenzenlose“ Fülle der sich daraus ergebenden Identitätsmöglichkeiten im Bild der

⁶⁰ Donna Haraway: *Manifest für Cyborgs* (Titel des Orginals: *A Cyborg Manifesto*), 1985, in: *Reader Neue Medien: Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*, Karin Burns, Ramón Reichert (Hrsg.), Transcript, Bielefeld 2007.

Cyborgs⁶¹ aufgehen.

Den Begriff Cyborg verwendet Haraway in doppeltem Sinn, sowohl als kybernetischen Organismus als auch als Bezeichnung für die Identität des in der Postmoderne lebenden Menschen. Im Zeichen biotechnologischer Entwicklungen und neurobiologischer Sichtweisen sind wir alle Cyborgs. Weiters verwendet Haraway den Begriff für eine oppositionelle feministische Erzählfigur, deren Identität und Ursprungsgeschichte sich nicht festlegen lässt.⁶²

Das Cyborg-Manifest ist ebenso wissenschaftsdiskursiv beladen und politisch motiviert wie gleichermaßen in poetischem Stil und programmatisch ironisierend geschrieben, und es spielt oft in der Begriffswahl mit positiven oder negativen Konnotationen, die sich in der sprachlichen Wahrnehmung verankert haben. So sind „perverse“ oder „brüchige“ Identitäten absolut positiv besetzt.

So eröffnet sie den ersten Abschnitt ihres Textes mit dem Titel: *Der ironische Traum einer gemeinsamen Sprache für Frauen im integrierten Schaltkreis*.

„Dieses Essay versucht, einen ironischen, politischen Mythos zu entwickeln, der Feminismus, Sozialismus und Materialismus die Treue hält. Eine Treue, die vielleicht eher einer Blasphemie gleichkommt als dem ehrfürchtigen Glauben an die reine Lehre oder der Identifikation.“⁶³

Treue wird also nicht im Sinne blinder Hörigkeit, sondern als ernsthaftes Anliegen gesehen, Blasphemie dient als Schutz vor Dogmen.

Die religiösen Begriffe spielen auf vorgeschriebene Identitätsbilder und Kategorisierungen an, die den Menschen und den Dingen einen bestimmten Platz innerhalb einer Ursprungsgeschichte aufkroyieren und die Gefahr von Rassismus und Totalitarismus in sich bergen, die Dinge widersprüchlich, getrennt und unvereinbar erscheinen lassen.

Ironie meint hier das Zulassen und Genießen ebendieser Widersprüche um der

⁶¹ Der Begriff „Cyborg“ ist ein Kofferwort aus „cybernetic“ und „organism“, ein Cyborg bezeichnet einen Mensch-Maschinen-Hybriden.

⁶² In der Fußnote der deutschen Übersetzung wird auf diesen doppelten Gebrauch verwiesen, als Erklärung für die unterschiedliche Übersetzung als *der* bzw. *die* Cyborg.

⁶³ Donna Haraway: *Manifest für Cyborgs*, S. 238.

Aufrechterhaltung der Spannung willen, die sich aus dem Vereinen unvereinbar scheinender Dinge ergibt.

Cyborgs sind gleichermaßen Geschöpfe gesellschaftlicher Wirklichkeit wie auch der Fiktion, wobei Haraway die Grenze als optische Täuschung betrachtet, da gesellschaftliche Wirklichkeit nichts anderes als eine weltverändernde Fiktion sei.⁶⁴ So plädiert sie dafür, Cyborgs als eine Fiktion anzusehen, an der sich die gegenwärtige (postmoderne) gesellschaftliche und körperliche Realität ablesen lässt.

Ein sich durchziehender Aspekt in Haraways Text ist die Ablehnung jeglicher Idee einer Ganzheit, einer Einheit von Identitäten, vor allem in Bezugnahme auf die hierarchische Gegenüberstellung organischer Körper als ganzheitliche und der aus Fragmenten zusammengesetzten Maschine.

Sie verweist z. B. auf den möglichen Fehler radikaler amerikanischer Feministinnen, die möglicherweise zu sehr die feministische Vorstellung davon begrenzt hätten, „was wir als freundlichen (*friendly*) Körper und als politische Sprache zulassen. Sie beharren auf dem Organischen und setzen es in Opposition zum Technischen.“⁶⁵

Die Tendenz, Körper, die als freundlich wahrgenommen werden sollen, zu humanisieren und so als vertrauensvolle, innerliche Ganzheiten darzustellen, zeigt sich sehr stark auch bei Roboterfiguren, obwohl diese keine Cyborgs im wissenschaftlichen Sinn sind.

Haraways Thesen machen es – absichtlich – nicht leicht, eine Unterteilung von Körperidentitäten vorzunehmen. Einerseits ist ein Körper nicht mehr an Kategorien wie organisch/maschinell gebunden, und ein zutiefst nach menschlichen/organischen Maßstäben (niedlich, freundlich, Kind, domestiziertes Haustier, Butler) personalisierter Roboter ist eine Fiktion, anhand derer gesellschaftliche Realitäten ablesbar sind. Andererseits sind die meisten freundlichen Roboterrollen in Filmen extrem unfrei und eher Geschöpfe der Moderne als des postmodernen späten 20. Jahrhunderts. Sie unterstreichen eher eine beruhigende Form der Ganzheit, als dass sich ihre Körper und Rollen als brüchige Identitäten in der Science-Fiction frei entwerfen würden. Ihre Güte

⁶⁴ Ebenda, S. 267.

⁶⁵ Ebenda, S. 267.

ist vom Humanismus vereinnahmt.

Auch von Freiheit von einer Ursprungsgeschichte, die für Cyborgs charakteristisch ist, kann bei Robotern in Spielfilmen keine Rede sein. Sind sie nicht gänzlich abhängig oder in unausgesprochenem Besitz, so haben sie doch immer eine Ursprungsgeschichte, meist sogar in Form von Erbauern, die als menschliche Väter stilisiert sind. Gütige Roboter sind deswegen gütig, weil sie es Menschen gegenüber sind. Sie erscheinen oft als anachronistische Figuren oder in Verbindung mit anachronistischen Elementen, die z. B. in dystopischen Science-Fiction-Szenarien auf eine gute alte Vergangenheit friedvoller menschlicher Kultur verweisen und diese weitertragen. Dies zeigt sich an ihrer kindlich-humanisierten Art und auch an ihren Handlungen im Dienst der Menschen, an einer Art kultureller Assimilation, wenn man z. B. an tanzende oder spielende Roboter denkt, sowohl im Film als auch in den Entwicklungen sozialer Robotik.

Hat man die bisherige grobe Entwicklungslinie von den Anfängen feministischer Filmtheorie – die den Fokus der Forschung auf Mainstream-Kino und stereotype Rollendichotomien gesetzt hat – über die Dekonstruktion der Geschlechterdualität des Genderdiskurses bis zu Haraways kulturwissenschaftlichem Text verfolgt, so lässt sich feststellen, dass der Körper als Identitätsgefäß immer mehr ausgehöhlt wurde. Wurde Identität früher im Körper angesiedelt, so verschiebt sie sich immer mehr nach außen. Sie spielt sich eher am Körper ab, als von diesem auszugehen, an der Grenze zwischen Innen und Außen. Die Idee einer inneren Subjektivität wurde theoretisch verworfen, die Vorstellung einer inneren Seele, inneren Wahrheit war geradezu verpönt. In jüngster Zeit jedoch zeigen sich wieder wissenschaftliche Tendenzen, sich dem Inneren zuzuwenden, es im Diskurs wieder zu rehabilitieren. In diesem Kontext tauchen Begriffe wie „affective turn“ oder auch „somatic“ oder „emotional turn“ auf.

3.1.4 Marie-Luise Angerer

Vom Begehr nach dem Affekt⁶⁶

Marie-Luise Angerer konstatiert sowohl in der Gegenwartskunst und

⁶⁶ Marie-Luise Angerer: *Vom Begehr nach dem Affekt*, Diaphanes-Verlag, Zürich 2007.

Unterhaltungskultur als auch in der Film- und Kunsttheorie eine Hinwendung zum affektiven Körper des Betrachters und sieht im Affekt ein neues Dispositiv⁶⁷.

Der Zugang zum Inneren findet allerdings nicht mehr rein psychoanalytisch über die Sprache als Medium statt. In Zeiten von Biotechnologie und medialer Visualisierungstechniken innerer medizinischer Vorgänge besitze der Körper keine innere, tiefere, verborgene Wahrheit mehr, da diese visualisierbar geworden ist.

„Alle sexuell besetzten Territorien – das Unbewusste, das Reale, das Körperliche – werden, so die hier formulierte These, vom Affekt absorbiert.“⁶⁸

Was Angerer mit Absorption anspricht, ist, dass der affektive Körper heute mit neurobiologischen Evidenzen kurzgeschlossen wird. Dieser Kurzschluss unterläuft eine wesentliche Bestimmung dessen, was lange Zeit die Bestimmung des Humanen wesentlich ausgemacht hat, nämlich die Sprache.⁶⁹

Hat sich der Mensch über einen sehr langen Zeitraum als sprachliches Wesen gefasst, das sich von Tieren und Maschinen durch die Sprache abgrenzt, so fällt diese Grenze durch diesen affektiven Kurzschluss.

Die Verfügung über die Kulturtechnik der Sprache, deren Gebrauch maßgeblich daran beteiligt war, innere Wahrheit, Persönlichkeit und Befindlichkeit offenzulegen (oder nicht offenzulegen), verliert an Substanz zugunsten einer unmittelbareren, „Universalsprache“ des Affektiven.

Angerer sieht im medialen Hang zum Affektiven die Manifestation einer alten Sehnsucht, einer

„.... Sehnsucht nach dem Unmittelbaren, Direkten, Nicht-Mediatisierten, Authentischen, Objektiven (die Technik soll den Körper, die Wahrnehmung, den Affekt übernehmen, verstärken, unterstützen und auf diese Weise mit der Umwelt in Verbund setzen).“⁷⁰

⁶⁷ Dispositive im Sinne Foucaults, wie Angerer hinzufügt, als Diskursformationen, in denen sich Macht, Recht und Wahrheit derart miteinander verknöten, dass sie sich sowohl in institutionellen Praxen als auch im Begehr der Subjekte artikulieren.

⁶⁸ Marie-Luise Angerer: *Vom Begehr nach dem Affekt*, S. 8.

⁶⁹ Ebenda, Einleitung S. 8

⁷⁰ Ebenda, S. 9.

Der affektive Aspekt bezieht sich auf die technologisch verortete Einbettung in den materiellen Körper, im Sinn einer Entwicklung hin zu „affektiven Cyborgs“, aber auch auf die rezeptive Ebene.

So wie Angerer einleitend das Beispiel der Fußball-Weltmeisterschaft 2006 als affektives, kollektives Medienereignis beispielhaft nennt, um eine affektive Medienausrichtung zu beschreiben, in der alle Elemente letztlich auf den Affekt zielen, könnte man vielleicht auch an *WALL-E*, den sprachlosen, süßen Roboter im gleichnamigen Film erinnert werden, der beispielhaft für weitere humanisierte Figurenentwürfe und Filme z. B. aus dem Hause Pixar, steht, in denen sich ein Großteil der beabsichtigten Rezeptionswirkung aus einem affektiven „Cuteness-Overload“ zu speisen scheint, der sich über die gesamte Handlung legt, in der es um Umweltverschmutzung geht.

Niedliche Roboter stellen eine affektive Verbindung und emotionale Bewegung her, die sich ihnen zuwendet. Dabei kann das Kindchenschema als angeborener Auslösemechanismus eine Dominanz einnehmen, die auf affektivem Weg sprachliche, inhaltliche Elemente unterstützt, unterstreicht oder sogar überhandnehmen kann. Sicherlich spielt die emotionale Komponente bei der Figurenanalyse freundlicher Roboter eine große Rolle.

In der folgenden Film- bzw. Figurenanalyse sollen verschiedene freundliche humanoide Roboterfiguren hinsichtlich dessen untersucht werden, wie sie das Humane symbolisch darstellen.

Die feministischen Filmtheorien gehen alle von einem männlich/patriarchal dominierten Kino aus, in dem die Rollen- und Identitätskonstruktionen Machtkonstellationen verdeutlichen. So wird in der feministischen Filmfigurenanalyse versucht, die Codes zu entschlüsseln, mit denen männlich geprägte Macht sich in den Subjekten festsetzt.

In der Weiterentwicklung feministischer Theorien im Genderdiskurs wird diese Untersuchung ausgeweitet, und die Beschäftigung beschränkt sich nicht mehr nur auf Frauen- oder Männerrollen, sondern wird auf sämtliche Identitäten und Konstruktionen

von Subjektivität und deren Bedeutung ausgeweitet.

Eine meiner Thesen ist, dass die Anthropomorphisierung von Robotern und deren Darstellung im Film eine menschliche Machteinschreibung ist und dass freundliche, sich unterordnende humanoide Roboter besonders die menschliche Herrschaft in Science-Fiction-Filmen unterstreichen und legitimieren – durch die Empathie, die sie erzeugen können, durch die Humanisierung ihrer Körper oder durch ihre unschuldige kindliche Darstellung.

3.2 Technikdiskurs

Die Beschäftigung mit der Darstellung von Robotern in der Science-Fiction, z. B. als freundliche Roboter, wirft neben der Frage nach deren Identitätsentwurf auch jene nach dem Verhältnis des Menschen zur Technik auf.

Sowohl die erweiterte Selbstdefinition des Menschen, die jeweiligen Dispositive des Wissens um die Beschaffenheit und die Funktionsweise des Körpers als auch die Definition dessen, was Technik ist und wo die Grenze zwischen Natur und Technik verläuft oder zu verlaufen hat, sind beweglich.

Eine tiefere Auseinandersetzung mit diesen Fragen würde den Rahmen nicht nur dieser Arbeit überschreiten, doch sollen im Folgenden Diskurse zum Verhältnis von Mensch und Technik beleuchtet werden, die mit Fokus auf das Thema der Arbeit von Bedeutung erscheinen.

Speziell was die Konstruktion von freundlichen oder, plakativ gesprochen, guten Robotern in Gegenüberstellung zu neutral besetzten oder bösen Robotern betrifft, lässt sich auch im Zuge der Technikdiskurse eine Dichotomie feststellen, die Technik in positiv und negativ einzuteilen scheint. Positiv im Sinne von „dem Menschen dienlich und hilfreich“ und negativ im Sinne dessen, dass Technik abhängig machen, Übermacht über den Menschen gewinnen und auch als gefährlich betrachtet werden kann. In dieses zwiespältige Verhältnis des Menschen zur Technik fallen Roboter in besonderem Maße. Sie sind schon alleine insofern Technik, als sie von Menschen künstlich erzeugte

menschenähnliche Wesen sind.

Neben dieser simplen Feststellung werfen Roboter durch ihre Menschenähnlichkeit, die sie von „simplen“ Maschinen unterscheidet, Fragen auf nach der Beschaffenheit künstlicher Intelligenz und danach, ob eine technische Reproduktion menschlichen Geistes möglich ist, die über kognitive Rechenleistungen hinausgeht und psychische und emotionale Fähigkeiten umfasst.

Zwar gab und gibt es unterschiedliche Ansätze und Begriffe dafür, den „Geist“ des Menschen zu begreifen, von religiösen Sichtweisen, die den sterblichen materiellen Körper von einer unsterblichen Seele bewohnt sehen und zwischen Körper und Seele trennen, über psychoanalytische Ansätze, die sich über den Weg der Sprache Zugang zur Seele verschaffen,⁷¹ bis zur medizinischen Sichtweise, die sich über den Weg der Neurowissenschaften Zugang zum Geist des Menschen verschafft und die Psyche, die Seele oder den Geist im zentralen Nervensystem verortet.

Auch wenn sich z. B. sogenannte ganzheitliche Ansätze in zeitgenössischen medizinischen bzw. psychischen Behandlungsmethoden finden, in denen der psychische Aspekt beim körperlichen Genesungsprozess miteinbezogen wird⁷² oder körperorientierte Behandlungsansätze Einzug in die Behandlung psychischer Probleme finden, so hat sich doch eine Dichotomie in der Sichtweise stark durchgesetzt und erhalten, die sich gerade in der Notwendigkeit der Betonung auf Ganzheitlichkeit bemerkbar macht.

Wie in Kapitel 1 beschrieben, gibt es historisch betrachtet neben unterschiedlichen Anschauungen zum menschlichen Körper und zur menschlichen Seele auch verschiedene Konzeptionen künstlicher menschenähnlicher Wesen und der Kraft, die sie zum Leben erweckt.⁷³

Im Zuge der Aufklärung und der zunehmenden Kenntnisse auf medizinischem Gebiet wird der menschliche Körper selbst mehr und mehr offengelegt und als Zusammenspiel von Funktionsweisen begriffen. Parallel zu dieser Entschlüsselung der körperlichen Funktionsmechanismen, durch die der Körper zunehmend berechen- und steuerbar, somit der Sphäre der Technik zugänglich gemacht wird, kommt es auch auf dem Gebiet

⁷¹ Siehe das vorige Kapitel über Marie-Luise Angerer.

⁷² Hier wird in erster Linie auf die Idee der Beeinflussung des Immunsystems durch seelische Faktoren Bezug genommen.

⁷³ Siehe S. 5 in der vorliegenden Arbeit.

der Psyche durch das Aufkommen der Psychoanalyse, durch die Erschließung, Pathologisierung und Kategorisierung der Funktionsweisen der bis dahin rätselhaften, unzugänglichen Seele, zu einer Entzauberung.

Trotzdem lässt sich, was den wie auch immer gefassten Geist des Menschen betrifft, eine Zäsur erkennen, die diesem einen exklusiven Status verleiht. Maschinen mit künstlicher Intelligenz werden im allgemeinen Empfinden und auch in der naturwissenschaftlichen Diskussion kaum als Maschinen betrachtet, die künstliche Intelligenz *besitzen* oder „richtige“, authentische Gefühle haben, sondern vielmehr als Wesen, die dies imitieren können. Eines der zentralen Argumente hierbei ist, dass eine von Menschen programmierte Maschine keinen eigenen Willen, keine eigenständige Meinung und keinen eigenen intentionalen Antrieb zu Aktivitäten besitzen kann. Alle verbalen und nonverbalen Äußerungen eines Roboters sind abhängig von dessen Programmierung und nicht durch Erfahrung erlernt.

Im Lichte dieser Überlegungen hat der sogenannte *Turing-Test*⁷⁴ Bekanntheit erlangt. Dabei handelt es sich um ein 1950 vom Mathematiker Alan Turing entwickeltes Testverfahren zur Unterscheidbarkeit zwischen menschlichem und künstlichem Denkvermögen.

Der Test ist unter anderem auch deshalb umstritten, weil er sich auf einige wenige Ebenen beschränkt, z. B. in der Definition gelungener, intelligenter Kommunikation. Der Test enthält eine Paradoxie: Indem er menschliche Intelligenz von künstlicher, programmierten Intelligenz trennen will, normiert er menschliche Denkvorgänge und Kommunikation, da er im Grunde davon ausgeht, dass menschliche Gespräche nach einem bestimmten Schema ablaufen, somit bis zu einem gewissen Grad programmierbar sind. Unabhängig von spezifischen Kritikpunkten wird deutlich, dass dieses Testverfahren auch als technischer Eingriff gewertet werden kann, den ein Mensch in seine geistige Welt zulässt.

Der Turing-Test zeigt die Schwierigkeit eines Vergleiches zwischen Mensch und Maschine auf, in dem der Mensch und dessen Gedanken- und Gefühlswelt als Richt- und Vergleichswert gesetzt und der Maschine dichotom gegenübergestellt wird.

⁷⁴ <http://plato.stanford.edu/entries/turing-test/>

Im Folgenden sollen einige theoretische Positionen zum Verhältnis von Mensch zu Technik präsentiert und erläutert werden. Dabei eint die einzeln dargestellten Positionen, dass sie aufzeigen, dass Technik und Natur nie vollständig getrennt und als dichotom gegenüberzustellendes Begriffspaar zu begreifen sind. Sie werden durch den Menschen verbunden, der sowohl ein natürliches, biologisches als auch ein kulturtechnisch geprägtes Wesen ist.

3.2.1 Stanislaw Lem

*Summa technologiae*⁷⁵, *Die Technologiefalle*⁷⁶

Stanisław Lem ist ein polnischer Autor, der sowohl Science-Fiction-Literatur als auch philosophische Werke verfasst hat, in denen die Beschäftigung mit Robotern, künstlicher Intelligenz oder im weiteren Sinne mit Technik und der Positionierung des Menschen im Bezug zur Technik im Vordergrund stehen. Vor allem das 1964 erschienene Buch *Summa technologiae* sowie die daran anknüpfende, 1995 erschienene *Technologiefalle* seien hier genannt.

Stanisław Lems Ansatz einer Sichtweise auf Technik orientiert sich an der biologischen Evolution, die durch natürliche Auslese immer komplexere, höher entwickelte Arten hervorgebracht hat. Die Natur selektiert dabei ohne moralische Richtlinien und lässt diejenigen Arten weiterleben, die sich ihrer Umwelt am besten anpassen und ihren Lebenswillen am besten durchsetzen können.

Parallel zu dieser biologischen Evolution sieht Lem eine Technoevolution, wie er sie nennt, die ebenso immer progressiv verläuft und immer komplexere, höher entwickelte Techniken und technische Geräte hervorbringt.

Lem versucht Gemeinsamkeiten und Unterschiede dieser beiden Evolutionen aufzuzeigen.

Einer der zentralen Aspekte, der als Argument zur Unterscheidung zwischen Robotern und Menschen vorgebracht wird, ist das bei Menschen angeborene Vorhandensein von starken Trieben und biologischen Bedürfnissen wie Hunger, Durst oder der Libido, die

⁷⁵ Stanisław Lem: *Summa technologiae*, Insel Verlag, Frankfurt am Main 1976 (Original: 1964).

⁷⁶ Stanisław Lem: *Die Technologiefalle. Essays*, 1995, Insel Verlag, Frankfurt am Main 2000 (Original: Tajemnica chińskiego pokoju, 1995).

dem Menschen sozusagen einen starken Lebenswillen, eine intentionale Willenskraft aufzwingen. Im Weiteren wird diese biologische Determiniertheit des Menschen allerdings relativiert. Lem spricht nämlich dem Menschen als einziger Spezies, als einzigm Wesen einen freien Willen zu, was er dadurch begründet, dass Menschen aus freien Stücken auch Dinge wollen können, die Leben gefährden oder gar vernichten können. Menschen können böse sein, nur sie kennen überhaupt diese Kategorie.

Lem sieht als einen weiteren Unterschied zwar die biologische Evolution als amoralischen Prozess an, wohingegen man das von der technologischen nicht sagen könne,⁷⁷ die hänge aber damit zusammen, dass der Mensch sich sozusagen an der Schnittstelle zwischen Biologie und Technik bewege. Ohne den Menschen als moralisches Wesen⁷⁸ wäre Technik nicht möglich.

Lem hält in *Die Technologiefalle* fest, dass er Maschinen mit künstlicher Intelligenz, die über einen freien Willen verfügen oder diesen entwickeln, für kaum möglich und vor allem wenig wünschenswert hält, weil ein freier Wille die Möglichkeit des „Bösen“ impliziert. Die Vorstellung von schlauen, gehorsamen und guten Robotern, mit denen man ein vernünftiges Gespräch führen könnte, wie sie z. B. aus der Science-Fiction bekannt sind,⁷⁹ hält Lem für eine unrealisierbare Utopie.

Trotz dieser Grenzziehung, die es Menschen vorbehält, freundlich, emotional, gut oder böse zu sein, sieht Lem auch den emotional gefassten Menschen nicht als einen, der vom Bereich der Technik sauber zu trennen wäre. Er veranschaulicht diesen Umstand anhand des Beispiels elektronischer Partnervermittlungsbörsen.

Bei diesen handelt es sich seiner Definition nach um Computerprogramme, die mit Persönlichkeitsprofilen⁸⁰ gespeist werden und anhand derselben eine Auswahl treffen, welche Menschen gemäß ihrer physischen und psychischen Parameter, ihrer Lebensführung und auch ihrer emotionalen Struktur besonders gut zusammenpassen würden. „Gut zusammenpassen“ heißt, dass die Voraussetzungen für eine möglichst harmonische, sprich störungsfreie, langanhaltende Beziehung vorhanden sind. Dabei kann gerade die Unberechenbarkeit der Liebe oder eines Beziehungsverlaufs, das Risiko des Scheiterns und der damit verbundenen schmerzvollen Erfahrung den Reiz

⁷⁷ Stanisław Lem: *Summa technologiae*, S. 34.

⁷⁸ Im Sinn einer biologischen Spezies, die moralische Kategorien kennt.

⁷⁹ Lem führt Asimovs Roboterentwurf an (Stanisław Lem: *Die Technologiefalle*, S. 300).

⁸⁰ Stanisław Lem: *Die Technologiefalle*, S. 589.

einer Beziehung ausmachen – es sind gerade solche Unwägbarkeiten, die eine spezifisch menschliche Beziehung kennzeichnen.

Hier greift die Technik in einen „heiligen“ Bereich der emotionalen Persönlichkeit des Menschen ein bzw. wird in diesen eingelassen, einen Bereich, der für den Menschen selbst als unentschlüsselbar gilt, da die Persönlichkeit eines Menschen mehr ist als die Summe einzelner Persönlichkeitsmerkmale.

Lem sieht in seiner Technikauffassung also eine Technikevolution parallel zur biologischen Evolution verlaufen, wobei die biologische langsamer verläuft, in der technologischen hingegen eine Beschleunigung wahrzunehmen ist.⁸¹ Der biologischen Evolution wird ein amoralischer Charakter zugeschrieben, während die technische Evolution von moralischen Entscheidungen beeinflusst wird.

Als wesentlicher Punkt ist festzuhalten, dass trotz dieser als parallel verlaufend dargestellten Entwicklungen Technik nie als vom Menschen zu trennendes Feld betrachtet werden kann. Technik sowie deren Definition und Verortung ist vom Menschen abhängig und beeinflusst wiederum dessen Leben. Sie beschränkt sich nicht auf die Sphäre des Anorganischen oder der industriellen Revolution, sondern beginnt bei den ersten Gegenständen, die Menschen als Werkzeug benutzt haben.

An dieser Stelle lässt sich an Marshall McLuhans Medientheorie anknüpfen.

3.2.2 Marshall McLuhan

*Die Magischen Kanäle*⁸²

Einer der zentralen Standpunkte McLuhans ist die Definition von Medien als Erweiterungen des Menschen, als „Ausweitungen des Körpers“.

„Technologien werden hier als Medien verstanden, die die Möglichkeit des Menschen, seine Wahrnehmungsfähigkeit, seine Macht, seine Schnelligkeit steigern.“

⁸¹ Stanisław Lem: *Summa technologiae*, S. 54.

⁸² Marshall McLuhan: *Die Magischen Kanäle*, 1964.

So versucht es ein Klappentext eines McLuhan-Readers in einem Satz zusammenzufassen.⁸³ McLuhans Medienverständnis ist ein haptisches, Mensch und Medien bzw. Technologien stehen einander nicht gegenüber, sondern greifen ineinander. Das Medium ist mit dem Körper verbunden, und dementsprechend legt McLuhan auch ein Augenmerk auf die Wirkungsweisen, die ein Medium durch dessen Gebrauch auf den Menschen hat, darauf, wie Technologien den Körper, die Wahrnehmung verändern, wie sie in das Leben der Menschen eingreifen.

Unter Medien als Ausweitungen des Körpers versteht McLuhan nicht zwangsläufig materiell, haptisch mit diesem verbundene Technologien, wie beispielsweise das Medium Fahrrad, das als Erweiterung des Gehapparates begriffen wird, sondern auch Phänomene wie die Telegrafie, die eine Ausweitung über weite Distanzen darstellen.

Der Roboter als solcher wird zwar von McLuhan in *Understanding Media*, dem englischen Originaltitel der *Magischen Kanäle*, wo verschiedene Medien aufgezählt werden und deren Wirkungsweise erläutert wird, nicht genannt, doch vereint der Roboterkörper verschiedene dort als Medien angeführte Technologien, wie beispielsweise die elektrische Energie, die Automatisierung und, je nach spezifischer Form, auch die Sprache, den Telegrafen (als Nachrichtenüberbringer) oder Abspielgeräte. Ein Roboter kann als von Menschen gebautes, menschenähnliches technisches Gerät durchaus als Medium im Sinne McLuhans begriffen werden: als Ausweitung des menschlichen Körpers, sowohl als Gerät, als Werkzeug, welches Arbeiten für Menschen übernimmt und somit deren Handlungsradius erweitert und Dinge beschleunigt, als auch als symbolische Ausweitung, in der Form einer Botschaft, die sich aus der Beschaffenheit des Roboters ergibt. Denn, so eine weitere wichtige Feststellung McLuhans: Das Medium selbst ist die Botschaft. McLuhan trennt nicht in ein Werkzeug und jemanden, der es gebraucht und erst dadurch eine Botschaft übermittelt, sondern Medien stellen selbst die Botschaft dar, weil durch deren Gebrauch neue Maßstäbe für den Menschen gesetzt werden, z. B. ein beschleunigtes Tempo oder veränderte Arbeitskonzepte.⁸⁴ Die Veränderung und der Eingriff, den Medien in das

⁸³ Martin Baltes, Fritz Böhler, Rainer Hötschl, Jürgen Reuß (Hrsg.): *Medien verstehen. Der McLuhan-Reader*, Bollmann Kommunikation und Neue Medien, 1997, Klappentext bzw. S.2.

⁸⁴ Marshall McLuhan: *Die Magischen Kanäle*, 1964, S. 17.

Leben darstellen, werden als Botschaft begriffen.

Als weiterer wichtiger Ansatz McLuhans ist die Feststellung zu nennen, dass jedes Medium immer ein anderes Medium beinhaltet. So beinhaltet die Schrift das Medium der Sprache, das geschriebene Wort ist wiederum Inhalt des Mediums Buchdruck.

In Bezug auf den Gebrauch von Technologien durch den Menschen ist McLuhans Trennung in „heiße“ und „kalte“ Medien wichtig.

„Heiße Medien“ bezeichnen solche Medien, deren Gebrauch vom Nutzer wenig Aufmerksamkeit und Partizipation erfordert, die nur einen der Sinne erweitern, wie das beispielsweise beim Radio der Fall ist, das nebenbei konsumiert werden kann, während „kalte Medien“ wie z. B. das Buch eine hohe Beteiligung des Nutzers voraussetzen und mehrere Sinne gleichzeitig erweitern.⁸⁵

Ob ein Roboter als heißes oder kaltes Medium zu werten wäre, ist schwierig zu beurteilen, denn einerseits sollte ein Roboter, einmal programmiert, relativ autark sein, wenig Beteiligung erfordern, man sich ihm nicht ständig widmen müssen. Und gerade humanoide Roboter sind, im Unterschied zu Industrierobotern oder, genauer gesagt, zu „simplen“ Maschinen, mobil, womit sie auch weniger Anteilnahme erfordern. Das würde für den Roboter als heißes Medium sprechen. Andererseits könnte wieder ein Roboter, der einer lebendigen menschlichen Person sehr ähnlich ist, mehr Achtsamkeit erfordern, zum Beispiel, weil der Roboter durch diese Selbstständigkeit auch zur potentiellen Gefahr werden kann oder als psychisches Wesen besondere Bedürfnisse entwickelt. Wenn man Roboter also als Gesamtwesen, als dem Menschen nachempfundenes, handelndes Subjekt begreift, das eine Erweiterung des Menschen und seiner Sinne repräsentiert, so ist er ein kaltes Medium, denn er erweitert mehrere Sinne gleichzeitig.

Was die Darstellung von Robotern im Film betrifft, so kann keine eindeutige Zuordnung zu „heißen“ oder „kalten“ Medien vorgenommen werden. Im Grunde könnte man genauso gut danach fragen, ob ein Mensch ein heißes oder kaltes Medium sei, denn humanoide Roboter spielen immer auch menschliche Identitätskonzepte und soziale Rollenverhältnisse durch. Am anschaulichsten ist das wohl an der Rolle des

⁸⁵ Ebenda, S. 35–48.

Butlers zu erkennen, die freundliche Roboterfiguren oft einnehmen: Zentrale Eigenschaften der Figur des Butlers sind Höflichkeit und zurückhaltende Diskretion. Der Butler soll möglichst „unsichtbar“ bleiben und erfordert somit wenig Partizipation. In diesem Licht kann über Roboter wie C-3PO aus *Star Wars* oder Robby aus *Forbidden Planet* gesagt werden, dass sich deren Identitätskonstruktion an der sozialen Rolle des Butlers orientiert – einer im Film peripheren Figur.

Insofern stellen solche höflichen Roboter innerhalb des McLuhan'schen technologisch-medialen Diskurses heiße Medien dar, die kaum Beachtung und Partizipation seitens der Nutzer der Technologie zu erfordern scheinen, wohingegen andere Roboterarten im Medium Film eine gewichtige Rolle spielen und die gesamte Aufmerksamkeit des Handlungsverlaufs auf sich ziehen, indem sie beispielsweise als kindlich, als bedürftig dargestellt werden oder eine derart komplexe psychische Struktur aufweisen, dass sie hohe soziale Aufmerksamkeit erfordern, weil sie etwa sonst zur Gefahr werden könnten.

McLuhans Medientheorie macht die Schwierigkeit erkennbar, den Bereich der Technik von dem des Menschen trennen zu wollen, und zeigt auf, dass der Gebrauch von Medien immer auch auf das menschliche Leben zurückwirkt. Roboter und das Erzeugen von Bildern von Robotern wirken sich immer auch auf das menschliche Selbstverständnis aus bzw. lassen Rückschlüsse auf dieses zu.

Ein weiterer hilfreicher Ansatz ist McLuhans Sichtweise, dass einzelne Medien ineinander greifen, einander beinhalten und sich so intermedial beeinflussen.

3.2.3 Bruno Latour

*Akteur-Netzwerk-Theorie*⁸⁶

Bruno Latour setzt sich in seinem Entwurf der Akteur-Netzwerk-Theorie mit dem Verhältnis und den Wechselbeziehungen zwischen Menschen bzw. der Gesellschaft und der Technik auseinander.

⁸⁶ Bruno Latour: *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 2007.

Der Technikbegriff Latours ist dabei weit gespannt und umfasst als wesentlichen Bestandteil auch die (Sozial-)Wissenschaft und somit die Technik zur Konstruktion von – als richtig anerkanntem – Wissen. Ebenso ist Wissenschaft maßgeblich an der Konstruktion von Dispositiven beteiligt, die z. B. Grenzziehungen zwischen Natur und Technik/Kultur vornehmen. Latour spricht sich gegen eine solche Grenzziehung aus, die er als technisch, als künstlich produziert begreift.

Ein wesentliches Merkmal in Latours Denken, welches in der Akteur-Netzwerk-Theorie zum Vorschein kommt, ist, dass Dingen Handlungspotential zugeschrieben wird und somit auch Objekte gleichberechtigt mit Menschen/Subjekten als Handlungsteilnehmer betrachtet werden. Objekte sollen zu Beteiligten einer Handlung gemacht werden, die soziale Kräfte besitzen.⁸⁷

Die Akteur-Netzwerk-Theorie teilt somit nicht in menschliche Subjekte, die sich lebloser Objekte, Werkzeuge oder Techniken bedienen und so Handlungen in der Welt setzen, sondern Handlungen geschehen immer innerhalb eines Netzwerkes, wobei mehrere Akteure daran beteiligt sind, dass eine Handlung zustande kommt. Um sich von der begrifflichen Determinierung zu lösen, die durch die wissenschaftliche Praxis verfestigt wurde und die in subjektive und objektive Welt trennt, entwickelt Latour im Zuge seiner Auseinandersetzungen auch eine Metasprache, in der er dem Begriff des „Akteurs“ den Begriff des „Aktanten“ vorzieht. Während ein „Akteur“ eine als Subjekt gefasste Denkfigur darstellt, die Objekte implizit ausschließt, kann ein „Aktant“ als Verschmelzung aus mehreren Elementen einer Handlung beschrieben werden.⁸⁸

Als veranschaulichendes Beispiel nennt Latour den Aktanten Mensch-Pistole⁸⁹. Er stellt dabei die hypothetische Frage, wer tötet: der Mensch oder die Pistole. Üblicherweise werden, so Latour, zwei Antwortmöglichkeiten angeführt: Entweder sei der Menschen derjenige, der tötet, denn er bediene sich des Werkzeugs Pistole, sei mit seinem Willen dem Werkzeug vorgeschaltet und trage die Verantwortung; oder aber die Pistole töte, denn ohne sie könne der Mensch die tötende Handlung nicht ausführen.

⁸⁷ Ebenda, S. 121.

⁸⁸ Martin Ludwig Hofmann, Tobias F. Korta und Sibylle Niekisch (Hrsg.): *Culture Club. Klassiker der Kulturtheorie*, Suhrkamp Taschenverlag Wissenschaft, Frankfurt am Main 2004, S. 265.

⁸⁹ Bruno Latour: *Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft*, Suhrkamp-Taschenbuch, Frankfurt am Main, 2002, S. 211-232

Latour hingegen sieht das Zustandekommen dieser Handlung eingebettet in ein Netzwerk, in dem mehrere Elemente am Zustandekommen der Handlung beteiligt sind. So kann kein Handlungselement und keine Handlung isoliert betrachtet werden, und Gegenständen wird ebenso Handlungspotential zugesprochen.

Reiner Ruffing:

„Mit einer Waffe in der Hand ist man ein anderer, und auch die Waffe ist dann im Vergleich zu ihrer Aufbewahrung im Schrank etwas anderes geworden. Waffen-, Brillenträger, Autofahrer seien so etwas wie Cyborgs, also integrierte Mensch – Technik – Koppelungen.“⁹⁰

Latour sieht eine Wirkungseinheit von Mensch und Maschine.

Als Beispiel für ein Netzwerk, das sowohl aus Menschen als auch aus Dingen besteht, die im Netzwerk gleichberechtigt zusammengeschlossen werden und nicht voneinander isoliert funktionieren können, führt Latour Institutionen, z. B. die Luftstreitkräfte eines Staates, an, die sowohl aus Menschen bestehen als auch aus technischen Gerätschaften, Mobiliar, Räumlichkeiten usw.

Genauso könnte auch ein Film als Netzwerk betrachtet werden, weil Menschen, ihre „immateriellen“ Ideen und deren materielle Umsetzungen sowie die technischen Geräte, ohne die ein Film nicht denkbar wäre und die den ästhetischen Charakter des Films maßgeblich beeinflussen und Gestaltungsschemata prägen, zusammenwirken. Ebenso existiert ein Film in verschiedenen räumlichen und zeitlichen – zwischen Produktion und Rezeption können Jahre liegen – Ebenen.

Was Roboter und deren Darstellung in Filmen anbelangt, so lassen sich vor dem Hintergrund von Latours Akteur-Netzwerk-Theorie mehrere parallel verlaufende Netzwerke mit Robotern als Handlungsbeteiligten zu erkennen.

Zum einen bildet ein Roboter selbst ein Netzwerk, denn in ihm wirken verschiedene Kräfte wie Elektrizität, menschliche Ideen, Körperfunktionen, mathematische sowie sozioökonomische Berechnungen

Oder er ist Bestandteil eines größeren Netzwerks, zum Beispiel des universitären

⁹⁰ Reiner Ruffing: *Bruno Latour*, Wilhelm Fink, UTB, 2009, S.30

Forschungsfelds der Robotik.

Und schließlich gibt es den Roboter als Erzählfigur der Science-Fiction. Als solche ist er wiederum in ein Netzwerk von Erzählungen, imaginativen Denkstrukturen, utopischen Wünschen, Hoffnungen oder Ängsten, Körperdiskursen, technischen Möglichkeiten und finanziellen Erfolgsrechnungen eingebunden. In diesem Sinne ist der Roboter als innerdiegetische Figur dramaturgisch eingebettet und kann auch in der Konzeption des Films und in der kulturellen Wirkung, die er erzielt, als Handelnder begriffen werden, der prägenden Einfluss auf das kulturelle Bild von Robotern und auch Menschen hat.

Die Latours Thesen zugrundeliegende Idee von Gegenständen als Akteuren und somit als Subjekten und von Maschinen als Menschen ebenbürtigen Handelnden wirft die Frage nach deren Gestaltung auf. Die Frage nach der Anthropomorphisierung, Subjektivierung und auch Vergeschlechtlichung von Robotern zeigt auf, dass Diskurse um Technik und Gender miteinander verwoben sind, was sich nicht zuletzt an Texten wie Haraways Cyborg-Manifest feststellen lässt.

4 Filmanalyse

Ich möchte mit meiner Filmauswahl einen Überblick über verschiedene kinematografisch bedeutsam erscheinende „freundliche“ Roboterfiguren geben. Bezugnehmend auf das theoretische Fundament feministischer Filmkritik und auf diesem aufbauend sollen insbesondere Freundlichkeit, Güte und Niedlichkeit der Roboter und deren mögliche immanente Bedeutungskonstruktionen untersucht werden. Dabei hat sich der Fokus im Laufe der Auseinandersetzung mit den Filmen auf Science-Fiction-Szenarien des (drohenden) menschlichen Untergangs gelegt, in denen freundliche Roboterfiguren gewissermaßen das Erbe des Menschen darstellen und weitertragen.

Eine der Fragen richtet sich dahingehend auf die These, ob man „freundliche“ humanoide Roboter in Spielfilmen als Kinder des Menschen betrachten kann, die beispielsweise das Humane in metaphorischer Art weitertragen, selbst wenn es einmal keine Menschen mehr geben sollte oder keine Lebensgrundlage auf der Erde. Ein weiterer Fokus liegt auf der Beantwortung der Frage nach dem Geschlecht, das die Roboter haben bzw. das ihnen aufgrund ihrer Darstellung zugeschrieben wird.

Im Unterkapitel, welches die Figuren der Handlung umfasst, werden die einzelnen Figuren zwar namentlich durch eine Überschrift hervorgehoben, jedoch nicht separat nummeriert, da sie zueinander in Beziehung stehen und nicht isoliert voneinander analysierbar sind.

4.1 The Day the Earth Stood Still

The Day the Earth Stood Still ist einer der in den 1950er Jahren besonders im Kontext des Kalten Krieges beliebten Invasionsfilme, eines Subgenres in der Science-Fiction.⁹¹ Ein zentraler Aspekt ist dabei das Szenario atomarer Bedrohung – ebenfalls im Zeichen des zu jener Zeit aktuellen nuklearen Wettrüstens.

Im Unterschied zu einigen anderen Invasionsfilmen⁹² zieht der Film jedoch keine symbolischen bzw. metaphorischen Parallelen zur Politik, indem er z. B. das irdische Leben, die freie, individualistische menschliche (amerikanische) Gesellschaft als das Gute darstellt und diesem das Böse in Form einer invasiven Bedrohung vonseiten eines außerirdischen (kommunistischen) Lebens und einer totalitären Gesellschaft gegenüberstellt. Er setzt dramaturgisch nicht auf Invasionsparanoia und Angst vor dem Fremden, was eine permanente potentielle Bedrohung und Feindschaft suggeriert und die Notwendigkeit erhöhter Verteidigungsbereitschaft impliziert, sondern tritt für ein friedliches, vereintes Miteinander auf, sowohl auf der Erde als auch interplanetar, hat also eine (etwas pädagogisch belehrende) mahnende, pazifistische Botschaft.⁹³

4.1.1 Auswahlkriterien

Wegen seiner pazifistischen, politischen und moralischen Botschaft wurde der Film auch in die Analyseauswahl einbezogen.

Die Dystopie einer nuklearen Zerstörung des Planeten hatte damals einen realen Hintergrund. Nicht alle Invasionsfilme hatten deeskalativen Charakter, viele setzten dramaturgisch auf möglichst imposant dargestellte Bedrohungsbilder, die den Fremden als Feind darstellen, den Alien als Monster.

Der Roboter Gort steht in *The Day the Earth Stood Still* an der Schwelle zwischen

⁹¹ Vgl Georg Seeßlen: *Kino des Utopischen, Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films*, Rowohlt Verlag, Reinbeck bei Hamburg, 1980, S. 149.

⁹² Vgl. ebenda, S. 150.

⁹³ *The Day the Earth Stood Still* hat 1952 den „Golden Globe“-Filmpreis in der Kategorie „Bester Film zur Förderung der Völkerverständigung“ gewonnen.
(<http://www.goldenglobes.org/browse/film/25202>), Zugriff am 6.7.2012.

einem bedrohlichen und einem freundlichen Roboter und ist insofern eine interessante Figur: Einerseits wird er ganz klar als bedrohlich dargestellt und dramatisiert, andererseits hegt er aber auch – im Einklang mit den Robotergesetzen Asimovs – eindeutig wohlwollende Absichten gegenüber den Menschen.

Ein weiterer interessanter Punkt ist, dass der Roboter Gort zwar einer außerirdischen Kultur angehört, diese aber im Grunde als idealisierte menschliche Kultur dargestellt wird. Der Außerirdische Klaatu, dem der Roboter gehört, ist kein grünes Monster, sondern ohne körperliche Kostümprothesen von einem Schauspieler dargestellt. Er beherrscht auch die menschliche Sprache. Bei dieser Vorstellung einer idealen, höher entwickelten Kultur schwingen Elemente des Übermenschen mit, der seine menschlichen Fehler, seine Kleinlichkeiten und Schwächen, seinen Egoismus überwunden hat. Ebenso finden sich in der Figur des Klaatu, der sich als Mr. Carpenter ausgibt und gegen Ende des Films mit Hilfe von Gort „wiederaufersteht“, christlich-biblische Elemente.⁹⁴

Ebenfalls bemerkenswert ist die Tatsache, dass in der Kurzgeschichte *Farewell to the Master* von Harry Bates⁹⁵, auf der der Film beruht, Gort die handelnde Hauptfigur, Träger und Übermittler der Botschaft an die Menschen ist und nicht Klaatu. Der ursprünglich außerirdische Roboterprotagonist wurde so noch weiter humanisiert.

Im Jahr 2008 wurde ein Remake des Films mit demselben Titel gedreht, das ebenfalls auf der Erzählung von Harry Bates basiert, dessen Handlung allerdings etwas von jener der Version von 1951 abweicht. Die Darstellung des Roboters Gort orientiert sich darin zwar an der des Films aus 1951, die Figur wirkt aber unfreundlicher als in der ursprünglichen Fassung. Die Analyse konzentriert sich aber auf die alte Version, denn sie ist es, die über die Zeit ihrer Entstehung hinaus Popularität erlangte und mediales Echo ausgelöst hat – so bezieht sich etwa noch der Titel *The Day the Earth Stood Stupid*, der siebten Folge der dritten Staffel der Serie *Futurama*,⁹⁶ auf den Film von 1951.

⁹⁴ Der Regisseur Robert Wise erklärt allerdings in einem Interview, das in den Audiokommentar zur DVD des Films aufgenommen wurde, dass diese christlichen Parallelen in Klaatus Figur nicht beabsichtigt waren.

⁹⁵ Harry Bates, *Farewell to the Master*, 1940 (<http://thenostalgialeague.com/olmag/bates-farewell-to-the-master.html>).

⁹⁶ *Futurama*, Idee: Matt Groening, David X. Cohen, USA/Südkorea, 20th Century Fox, Rough Draft Studios, Rough Draft Korea, 1998–2003 und seit 2008; 3. Staffel, 7. Folge (Erstausstrahlung USA: 18. Februar 2001).

4.1.2 Inhalt

Ein UFO – in den 50er Jahren ein beliebtes Motiv in der Science-Fiction⁹⁷ – landet in Washington D.C. Das sorgt weltweit für Aufruhr, die Medien berichten, das UFO ist in aller Munde. Ratlosigkeit macht sich breit. Die Menschheit scheint bedroht, Polizei und Armee rücken aus. Aus dem UFO steigt der Außerirdische Klaatu, der Protagonist des Films, der beteuert, in Frieden gekommen zu sein. Er wird jedoch angeschossen, da sein Gastgeschenk von den vorurteilsbeladenen Menschen für eine Waffe gehalten wird. Daraufhin entsteigt Gort, ein zunächst bedrohlich dargestellter, riesiger Roboter dem Raumschiff und zerstört mit einem Strahl aus seinem Augenschlitz die Waffen der Menschen.

Klaatu wird in ein Krankenhaus gebracht, wo er von einem Abgesandten des Präsidenten besucht wird, der nach dem Grund von Klaatus Besuch fragt. Klaatu möchte Kontakt zu allen Machthabern bzw. Entscheidungsträgern jeglicher Nationen der Erde aufnehmen und allen sein Anliegen darbringen. Die Botschaft seiner Mission sei zu wichtig, um sie nur *einem* Präsidenten mitzuteilen. Der ansonsten hilfsbereite Staatssekretär erklärt ihm allerdings, dies sei angesichts der gegenwärtigen politischen Weltlage nicht möglich. Klaatu, der aus Sicherheitsgründen eingesperrt wurde, gelingt es aufgrund seiner intellektuellen Überlegenheit mühelos, sich zu befreien, und er wird inkognito unter dem Namen Carpenter in eine amerikanische Familie aufgenommen. Dort lernt er vom kleinen, viven Jungen Bobby viel über die menschliche Kultur und die Lebenseinstellungen der Menschen und beschließt, in der Erkenntnis, wie primitiv und uneinsichtig Menschen in intellektueller, vor allem aber moralischer Hinsicht sind, statt eines Politikers einen angesehenen Wissenschaftler, einen Intellektuellen als Hoffnungsträger⁹⁸ aufzusuchen. Bobby führt ihn zu „the world's greatest man“ (so die Worte des Jungen), dem Physiker Barnhardt.

Professor Barnhardt willigt ein, Klaatu zu helfen, ein Treffen aller Repräsentanten bzw. Machthaber der Erde zu ermöglichen. Er bittet Klaatu, ein wirkungsvolles,

⁹⁷ Vgl. Georg Seeßlen: *Kino des Utopischen. Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films*, S. 145.

⁹⁸ Der Naturwissenschaftler Dr. Barnhardt wird als intellektuelle Figur, als generalistischer Denker mit weitem Horizont gezeigt, im Gegensatz zu Politikern, die sich über den Gebrauch von beispielsweise Atomwaffen und dessen Auswirkungen auf die zukünftige Gesellschaft wenig Gedanken machen.

spektakuläres, aber friedliches Zeichen zu setzen, um die Macht und das Wissen seiner Spezies zu demonstrieren und so den Politikern aller Nationen den Ernst der Lage zu vermitteln und sie zu einem Treffen zu bewegen. Dieses Zeichen ist ein globaler Stromausfall, der das Treiben auf der Erde lahmlegt.⁹⁹ Nach zahlreichen dramaturgischen Verstrickungen im Zuge der sich aus dem Stromausfall ergebenden Panik wird Klaatu, nach dem immer noch gesucht wird, getötet. Durch drei außerirdische Codewörter, die Klaatu Helen, Bobbys Mutter, für diesen Fall mitgeteilt hat, kann diese den nun vor Wut glühenden Roboter davon abhalten, Klaatu zu rächen; sie führt Gort zu Klaatu, Gort bringt den Toten ins Raumschiff und erweckt ihn mithilfe einer speziellen Maschine (die aus heutiger Sicht an einen Kernspintomographen erinnert) wieder zum Leben.

Vor dem Raumschiff haben sich mittlerweile internationale Delegierte aller Regierungen zu der von Barnhardt organisierten Konferenz versammelt. Klaatu hält eine kurze, aber prägnante Rede, in der er die Bewohner der Erde vor der Bedrohung warnt, die sie selbst verschuldet haben, und dazu ermahnt, friedlich miteinander umzugehen: In einem immer kleiner werdenden Universum, das die Menschen nicht alleine bewohnen, würden sie mit ihren Atomwaffen nicht nur sich selbst, sondern auch andere Planeten bedrohen. Nach seiner Rede verlässt Klaatu mit dem Raumschiff die Erde – und überlässt es den Menschen, über ihre Zukunft zu entscheiden. Das wahre Ausmaß der Konsequenzen, die die Menschen erwarten, sollten sie sich nicht bessern, wird hier nicht klar ausgesprochen; die Zuseher erfahren es jedoch schon zuvor in Klaatus Gespräch unter vier Augen mit Prof. Barnhardt: Sollte die Menschheit als Ganzes ihr kriegerisches Verhalten nicht rasch ändern, würde die Erde von außen zerstört werden.

4.1.3 Figuren

Die Handlung basiert zum Teil auf der Spannung, die sich aus der Gegenüberstellung

des Bekannten – die Menschen und das vertraute Territorium der Erde – und des

⁹⁹ Im heutigen Verständnis des technischen Alltags wäre es ein mehr als naiver Gedanke, einen weltweiten Stromausfall als ein friedliches Zeichen darzustellen, als etwas, was keinen groben Schaden anrichtet. Der Zusammenbruch des Stromnetzes oder auch nur des Internets würde heute wohl einen eigenständigen Plot für einen Katastrophenfilm mit opulenten apokalyptischen Szenen liefern.

Fremden – die außerirdischen Besucher – ergibt. Das Interesse aneinander ist aber recht einseitig: Während sich der Außerirdische Klaatu sehr für die Menschheit interessiert, bezieht sich umgekehrt das Interesse der Menschen an den Außerirdischen nur die Frage, was deren Erscheinen für sie selbst, für den Fortbestand der Menschheit bedeutet.

Klaatu

Klaatu, die Hauptfigur, ist größtenteils damit beschäftigt, sich Zugang und Kenntnisse über die Menschen, deren Kultur und Lebensweise zu verschaffen. Er verschafft sich als Mr. Carpenter problemlos Zugang zur häuslichen Sphäre einer größeren amerikanischen Familie der 50er Jahre. Die Neugier, die ihm entgegengebracht wird, hält sich hingegen in Grenzen, die vage Antwort auf die Frage nach seiner Herkunft wird akzeptiert.

Die Familie ist zwar verwundert, als er plötzlich im Wohnzimmer steht, setzt dem Fremden aber keinen Widerstand entgegen und gewährt ihm Einlass.

Dies ist untypisch für das mediatisierte Familien- bzw. Gesellschaftsbild zur Zeit des Kalten Krieges bzw. der McCarthy-Ära in den USA.¹⁰⁰

Klaatu wird von einem schlanken, hochgewachsenen Schauspieler mit athletisch wirkendem, knochigem Gesicht verkörpert. Er hat einen „feinen“ Charakter. Die Frau des Hauses verweist in einer Bemerkung auf den britischen Akzent, den sie bei Klaatu unverkennbar herausgehört haben will. Auch Regisseur Robert Wise bemerkt im Kommentar, der der später erschienenen DVD beigelegt wurde, bei der Besetzung der Rolle des Klaatu an einen Briten gedacht zu haben. Mit dem britischen Akzent (eine Spielart davon steht ja gemeinhin für feine Manieren, das Feine überhaupt) soll wohl die höhere, kultiviertere Gesellschaft der Außerirdischen zum Ausdruck gebracht werden. Klaatus intellektuelle Überlegenheit wird manchmal mit einem wohlwollend schmunzelnden Kopfschütteln sichtbar gemacht, wenn er z. B. die falschen mathematischen Berechnungen des hochangesehenen Wissenschaftlers Barnhardt auf der Kreidetafel sieht und ausbessert.

¹⁰⁰ Vgl. Eric Hobsbawm: *Das Zeitalter der Extreme. Weltgeschichte des 20. Jahrhunderts*, S. 285–323.

Gort

Gort spielt im Film weitgehend eine passive Rolle und ist die meiste Zeit entweder gar nicht zu sehen oder wenn doch, dann wirkt er regungslos, so als wäre er gerade nicht in Betrieb und würde die Dinge, die um ihn herum geschehen, nicht wahrnehmen. Auch wird kaum von ihm geredet, höchstens als Symbol, als eines der drei invasiven Elemente (Klaatu, das UFO und der Roboter). Er ist kein autonom handelnder, „lebendiger“ Roboter, der zwar programmiert ist, aber doch ein eigenständiges Leben führt. Er steht die meiste Zeit statisch und regungslos da und setzt sich nur auf codierte Signale Klaatus – Wortkombinationen oder Lichtzeichen – hin in Bewegung.

4.1.4 Aussehen, Ästhetik und Blickpolitik

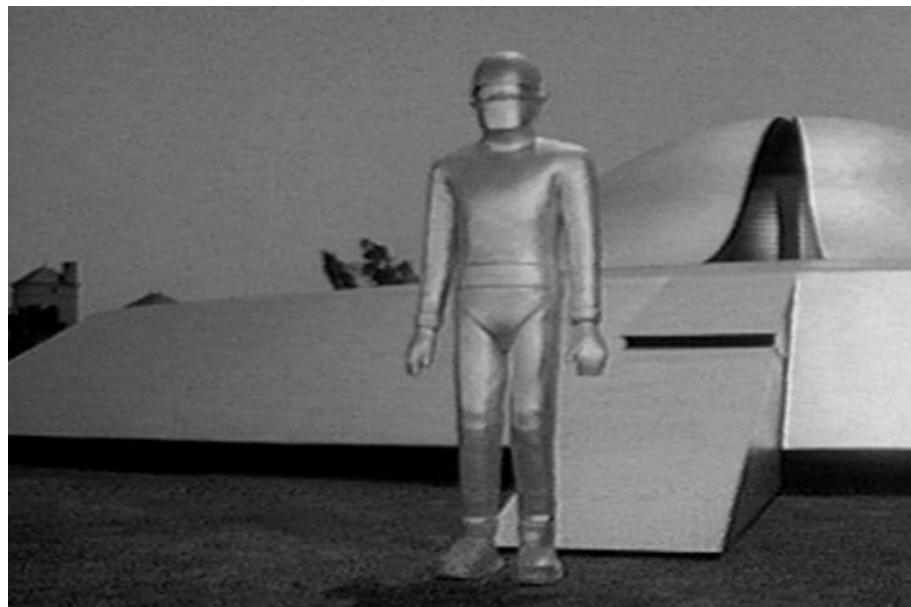


Abb. 3: Gort

Gort ist ein minimalistisch gebauter Roboter, der als solcher sofort erkennbar ist. Seine Proportionen entsprechen in etwa denen eines großen männlichen Menschen. Er wird als riesig beschrieben, dies kommt aber durch die Bilder nicht so deutlich zum Ausdruck wie aus dem dramaturgischen Setting, hauptsächlich der bedrohlichen, obskur anmutenden Musik, die seinen Auftritt begleitet, wie überhaupt die Landung des UFOs mit elektronischen Theremin-Klängen untermalt ist, die ein außerirdisches

Ambiente und eine bedrohliche, unbekannte Atmosphäre erzeugen sollen.

Gort scheint im Gegensatz zu vielen anderen Robotern keinen Zugang am äußeren Körper zur Programmierung und Bedienung zu haben, keine Knöpfe am Hinterkopf, kein Türchen beim „Herzen“, das man öffnen könnte, um an ihm herumzuschrauben. Sein ganzer Körper ist eine glatte, unzugängliche Fläche aus Stahl. Er ist aus einem Material gebaut, härter, als es auf der Erde bekannt ist. Was sich hinter der Oberfläche verbirgt, bleibt ein Geheimnis.

In Bezug auf die Körper- und Blickpolitik ist Gort ein Roboter, der seine Körperform autonomie insofern für sich behält, als er nicht geöffnet, operiert oder sonst wie zur Schau gestellt wird. Er bleibt so eine autoritär wirkende Figur. Andererseits wird er ohne Persönlichkeit dargestellt. Obwohl der einzige Roboter im Film, erscheint er vollkommen als Werkzeug, nicht als Individuum. Seine künstliche Intelligenz beschränkt sich auf die logische Ebene und schwingt sich nicht zur Ebene der Menschwerdung auf. Er bewacht das UFO, indem er vollkommen regungslos, passiv davorsteht, einer Statue gleich.

Gleichzeitig werden Gort und UFO vom Militär überwacht – diese doppelte Bewachungssituation zieht sich nahezu über den gesamten Film. Gort wird dabei so regungslos dargestellt, dass er in manchen Szenen zwar im Bild ist, aber kaum in die Wahrnehmung tritt. Die Soldaten des Militärs gehen einfach locker an ihm vorbei, ohne ihm Bedeutung beizumessen oder gar Angst vor ihm zu haben. Aus dem Roboter, der unter Lichteffekten und mit dramatischer Begleitmusik einen großen Auftritt zu Beginn absolviert und lauter furchtvolle Blicke auf sich zieht, wird ein kaum wahrgenommener Kulissengegenstand.

Die Art und Weise, wie Gort in den Blick, in die Aufmerksamkeit gerufen wird, hängt nicht mit ihm zusammen, sondern ergibt sich aus den Notwendigkeiten der Dramaturgie.

Ähnlich wie das UFO je nach dramaturgischem Kontext symbolisch und emotional mit Bedeutung aufgeladen werden kann, diese aber durch den Film hindurch veränderbar ist, wirkt auch Gort stellenweise wie ein Gegenstand, wie ein Requisit. Das UFO zieht mit seiner Landung zu Beginn des Films alle Blicke auf sich. Es wird als bedrohlich

dargestellt, indem z. B. die aufblickende Menschenmenge von oben herab gefilmt wird und so winzig klein, wie ein Schwarm wirkt.

Gort wird von der Kamera in diesem Film entweder ignoriert oder als bedrohliches Monster dargestellt. Man kann mit ihm nicht reden, sondern kann ihn, wenn er einmal eingeschaltet und in Aktion ist, im Grunde nur fürchten. Man weiß nicht, was in ihm vorgeht, was er als Nächstes plant, aber es ist potentiell gefährlich. Auch wenn der Film den Aspekt der vorurteilsbehafteten Menschen aufgreift und kritisch beleuchtet, so bedient er sich trotzdem dramaturgischer Effekte wie einer bedrohlichen Begleitmusik, die das Bild der außerirdischen Gefahr in den Raum stellt. Gort wirkt zwar statisch und besitzt mehr Objektcharakter als andere Roboter, die im Folgenden besprochen werden, ist aber im Kontext der feministischen Filmtheorie als Repräsentant des Männlichen, des beobachtenden Trägers, des Blicks und der Macht zuzuordnen. Gort ist eine eindeutig männlich besetzte Figur mit einem robusten, technischen, schweren metallischen Körper, wird aber in der Mission zum Schutz und zum Wohle der Menschen eingesetzt, die sich durch ihren natürlichen irrationalen Charakter selbst gefährden. Wie im Theorienteil besprochen, herrscht auch beim Roboterfigurenentwurf von Gort eine Ambivalenz aus Technik und Natur, die sich aus seinem statischen, robusten, technischen, „seelenlosen“ Körper in Kombination mit der ihm einprogrammierten Beschützerrolle für die Menschen ergibt. Sowohl durch seine ästhetischen Merkmale wie durch seine Rolle als Bewacher des Raumschiffs vor menschlichen Angriffen ist Gort eine dem männlich besetzten militärischen Komplex zuzuordnende Figur, der aktives, aggressives Angriffspotential innewohnt.¹⁰¹ Gleichzeitig verharrt er den ganzen Film über in einer beobachtenden Warteposition. Für Laura Mulvey repräsentieren Filmfiguren die realen Machtverhältnisse zwischen den Geschlechtern – der Mann nimmt den aktiven, handelnden Part ein. Dies wird im Film nicht nur durch die Handlungen der Figuren ersichtlich, sondern maßgeblich auch durch die Charakterisierung männlicher Rollen als Träger des Blicks.

„Der Mann kontrolliert die Phantasie des Films und tritt so in einem weiteren Sinne als Repräsentant der Macht hervor: als Träger des Blickes des Zuschauers, indem er ihn hinter die Leinwand versetzt, um die extra-diegetischen Tendenzen, die durch die Frau

¹⁰¹ Selbst seine mit Strahlen ausgerüsteten Augen sind eher Waffen bzw. Instrumente Klaatus als Sinnesorgane. Er hält sie die meiste Zeit über geschlossen.

als Schauobjekt hereinkommen, zu neutralisieren.“¹⁰²

Mulvey bezieht sich dabei auf den Umstand, dass männliche Figuren im Film in der Betrachtung des Zuschauers nicht als erotische Objekte dargestellt werden, sondern als Objekte der Macht. Wenn Gort die meiste Zeit des Films reglos dasteht, wird er dabei nicht wie ein völlig passives, den Blicken ausgesetztes Objekt inszeniert, sondern als Roboter, der potentiell über Macht verfügt, das Raumschiff beschützt und beobachtet. Sein Körper bildet eine Art militärischen Schutzwall, was auf ästhetischer Ebene durch bedrohliche, unheimliche Musik unterstrichen wird.

Der Film bedient sich auch einer Spielart der Schaulust, die Mulvey als sadistisch bezeichnet, dadurch dass nämlich Figuren als von einem selbst abgetrennt dargestellt werden und so auf diese Weise wie distanzierte Objekte wirken, an deren Körpern (und auch Angstregungen) man die eigene Skopophilie befriedigen kann.¹⁰³ Ein Beispiel dafür ist die Szene gegen Ende des Films, als Gort auf Helen zukommt. Man sieht eine sich vor Angst windende Frau, die von einer von oben herab filmenden Kamera förmlich in die Ecke, an die Wand, auf den Boden gedrängt wird (vgl. auch Abbildung 4). Mulvey unterstellt einer solchen Darstellung, sich einer sadistischen, männlichen Schaulust zu bedienen und diese zu fördern sowie Rollenbilder einer schwachen, verängstigten Frau, die man so anscheinend gerne sieht/filmt, einem starken, bedrohlichen, männlichen Wesen, in diesem Fall einem Roboter aus Stahl, dichotom gegenüberzustellen, ein Machtgefälle herzustellen und aufrechtzuerhalten, womit letztendlich Gewalt legitimiert oder – durch die Wiederholung solcher Bilder – normalisiert wird. Die filmische Identitätskonstruktion und Charakterisierung Gorts als bedrohlicher, dabei aber gleichzeitig auch den Menschen gegenüber wohlwollender, beschützender Roboter wird in zwei knapp aufeinanderfolgenden Filmbildern kurz vor Ende des Films deutlich sichtbar:

¹⁰² Laura Mulvey: *Visuelle Lust und narratives Kino*, S. 398.

¹⁰³ Vgl. ebenda, S. 393.



Abb. 4: Helen, bedrängt von Gort



Abb. 5: Helen und Gort

Zum einen sieht man in Abbildung 4 Gorts monströsen Schatten, vor dem Helen Angst hat. Kurz darauf sagt sie ihm die Codeworte, die ihr Klaatu gegeben hat, worauf der Roboter sie auf seinen Armen ins Raumschiff trägt, zum beschützenden Roboter wird. Dabei gibt es für die Frau keinen triftigen Grund, nicht auf ihren eigenen Beinen zu gehen. Immerhin hat sie sich mutig in die Gefahrenzone des Raumschiffs begeben, wenn auch im Auftrag eines Mannes. Die audiovisuellen Metaphern von Bedrohung und Schutz der Frau spielen das Sujet der Frau als natürliches Wesen nach, das in einer von Technik und undiplomatischer Politik beherrschten Welt des Schutzes eines technischen Wesens bedarf, das mit dieser undiplomatischen, sprachlosen Politik umgehen kann. Die Frau, der am ehesten noch die Rolle der sprachlichen Vermittlerin

zugestanden wird, stellt in dieser Welt von Männern und Technik, in der kein Platz für das Gespräch, die Diplomatie ist, keine eigenständige Macht dar.

Wie im Theorieteil besprochen, wird in der feministischen Filmtheorie festgehalten, dass die Frau als sprachliches Wesen gefasst wird, welches mit dem Männlichen, dem Handelnden kontrastiert. Sie wird als diesem unterstellt gezeigt und somit zum (erotischen) Objekt.

4.1.5 Abschließende Bemerkungen

Gort untersteht und beschützt Klaatu gleichzeitig, auch im Sinne der Robotergesetze. Sollte Klaatu etwas zustoßen, wird Gort aktiv, interessanterweise auch ohne äußere Signale, als wären die beiden über eine Art unsichtbaren Funk verbunden. Interessant und in sich nicht schlüssig hierbei ist, dass Klaatu an einer Stelle besorgt erwähnt, er wisse nicht, wie Gort reagieren würde, sollte Klaatu etwas zustoßen. Interessant deshalb, weil diese hochentwickelte Kultur für dieses Szenario keinen Plan, keine Programmierung zu haben scheint, was vielleicht damit erklärt werden könnte, dass diese friedliche Kultur keine Gewalt kennt und nicht mit ihr umzugehen weiß. Diese Erklärung erscheint aber angesichts ihrer Mission absurd.

In Klaatus Ansprache am Ende des Films sagt er, auch seine Gesellschaft sei keine perfekte – im Sinne von: friedliche, moralisch unfehlbare –, aber sie hätte eine Organisationsform gefunden, ein System ,in dem friedliches Zusammenleben möglich ist.

Friede bzw. eine friedliche Gesellschaft wird zwar als dem Wesen der Menschen immanentes Ideal, als Resultat innerer Einstellungen der Menschen betrachtet, aber im Grunde ist Frieden in diesem Film etwas, was durch ein gutes Regelsystem und diszipliniertes, zivilisiertes Befolgen der Regeln ermöglicht werden kann. Bei der Diskussion um die Atombombe und der Angst vor ihr geht es auch darum, dass die Atombombe nicht nur im betreffenden Land, auf das sie abgeworfen wird, Schaden anrichtet, sondern auch im an den Feindstaat angrenzenden Land, mit dem man sich nicht im Krieg befindet, für viele Jahrzehnte die Umwelt zerstört.

Dieses Argument impliziert auch, dass herkömmliche und nukleare Kriegswaffen mit zweierlei Maß gemessen werden bzw. ein mit gewöhnlichen Waffen geführter Krieg

zwar nicht erstrebenswert, aber korrekter und umweltschonender sei als ein Atombombenabwurf. Mit Bomben zerstört man ein Land, mit Atombomben die ganze Erde. In dieser schachtförmigen Logik warnt Klaatu die Menschen nun davor, Atombomben zu verwenden, weil sie nicht nur die Erde, sondern das ganze Universum bedrohen, und leitet daraus die moralische Rechtfertigung ab, die Erde zerstören zu müssen, wenn sie nicht aufhöre, eine Bedrohung darzustellen. Die Zerstörung eines Planeten wird zum notwendigen Kollateralschaden, der Friede soll mittels Gewaltandrohung hergestellt werden.

Der Film entwirft ein zutiefst logisches, kühles, wissenschaftliches Bild vom Menschen. Das Friedliche, Freundliche und Gute im Menschen ist keine spirituell begründete oder ihm wesensimmanente Sache, sondern eine Frage von Zivilisiertheit und diszipliniertem Umgang mit den niederen menschlichen Trieben. Sowohl Klaatu als auch Gort sind „freundlich“ – sie sind den Menschen freundlich gesinnt und kommen in Frieden. Auch Gort ist im Grunde ein humanoider, freundlicher Roboter, der sich nach Asimovs Regeln verhält. Er bringt zwar einmal zwei Wachleute zu Fall, dies gilt aber im Asimov'schen Verständnis der Robotergesetze als Kollateralschaden (ein Punkt, über den man freilich diskutieren kann): Ein Roboter darf Menschen verletzen, wenn er das Wohl der Menschheit als Ganzes im Auge hat. Das Freundliche ist aber bei beiden nicht emotionalisiert, sondern gewissermaßen ernst, ernsthaft und mahnend. Klaatus Güte paart sich mit Strenge, seine Passivität als handelnde Figur mit autoritärer Ausstrahlung. Sollten die Menschen auf der Erde keinen Frieden zustande bringen, wird es keine Vergebung geben.

Gort ist die ausführende Hand Klaatus, sein verlängerter Arm, wenn man Marshall McLuhans Theorie der Medien als Erweiterungen des Menschen auf den Roboter umlegt. Klaatu operiert eher mit Worten, während Gort Taten sprechen lässt. Beide sind aktiv, um die Menschen vor sich selbst zu retten. Aber Gort ist in diesem Film kein Individuum, die Rezipient(inn)en haben keinen Zugang zu seiner Person. Gort ist nur insofern „humanisiert“, als er Klaatu untersteht, dessen verlängerter Arm ist und in dessen Sinne gute Taten setzt, zum Wohle der Menschen handelt. Selbst als er, von Helen „aktiviert“, Klaatu wiederbelebt und somit im Grunde die Welt rettet, weil dadurch die Konferenz doch stattfinden kann, bleibt in der Logik des Films

vollkommen außer Frage, dass dies nicht Gorts Idee ist, nicht seine Initiative hin geschieht.

Es gibt eine klare Trennung zwischen dem materiellen, technischen Roboter und dem Bereich des Menschen, was unter anderem besonders stark an der fehlenden bzw. einseitigen Sprache Gorts deutlich wird. Er kann zwar Worte verstehen und dementsprechend handeln, aber er ist bloß Empfänger, Ausführender von Befehlen. Er verfügt nicht über Sprache im kommunikativen Sinne, um am Leben teilhaben zu können. Mit ihm wird nicht in der Sphäre des Privaten geredet.

4.2 *Forbidden Planet*

Auch *Forbidden Planet* ist ein Science-Fiction-Film aus den 1950er Jahren, der das Sujet des Weltalls und fremder Welten aufgreift, um philosophische Fragen des Menschen zu behandeln: Fragen nach seinen technischen Entfaltungsmöglichkeiten im Zusammenhang mit seinem geistigen und moralischen Horizont, im Spannungsfeld zwischen sich immer höher entwickelnder Technik und den sich dadurch stetig erweiternden Handlungsmöglichkeiten einerseits und seiner gleichzeitig evolutionär noch immer mehr oder minder auf der Stufe des Triebhaften steckengebliebenen Wesensart bzw. einer hinter den technischen Entwicklungen zurückstehenden ethischen Standfestigkeit andererseits.

4.2.1 Auswahlkriterien

Forbidden Planet ist der erste einer Reihe von Filmen, Fernsehserien bzw. Episoden, in denen der Roboter Robby auftritt. Auch wenn der Roboter wenig Platz innerhalb des Plots einzunehmen scheint: „Robby the Robot“ wurde damals zu einer äußerst populären Figur. Robby hatte zweifellos eine einzigartige Persönlichkeit, wurde als Individuum gezeigt, hatte Charakter. Sind in späteren Filmankündigungen oder Filmtrailern Roboter meist entweder selbstverständlich oder beiläufig präsent oder bloß technische Attraktion, wird Robby als eigenständiger, am Film mitwirkender Charakter inszeniert.

Auch Robby ist, wie Gort, ein außerirdischer Roboter, der aber zutiefst humanoid und humanisiert dargestellt wird und letztendlich zum Wohl und im Dienste des Fortbestandes der Menschen handelt. Auch hier ist das Handlungsschema – vor allem im letzten, entscheidenden Moment – an den Robotergesetzen Asimovs festgemacht. *Forbidden Planet* ist nicht zuletzt auch im Lichte der Genderdebatte ein interessanter Film, da er erstens mit der Figur der Altaira, der einzigen weiblichen Figur im gesamten Film, ein äußerst stereotypisiertes Bild von Weiblichkeit transportiert und zweitens ein Bild des Bösen durch die Einführung eines Monsters liefert, das sich aus der

psychoanalytischen Kategorie des unbewussten „Es“ speist. Die Psychoanalyse wurde immer wieder von der feministischen Filmkritik aufgegriffen, insbesondere von Laura Mulvey.

4.4.2 Inhalt

Ein Raumschiff bricht Ende des 21. Jahrhunderts von der Erde aus auf, um nach überlebenden Insassen eines vor 20 Jahren verschollenen Raumschiffes zu suchen. Die Besatzung stößt dabei auf den Planeten Altair, auf dem der Wissenschaftler Morbius mit seiner Tochter Altaira – die beiden einzigen Menschen – und dem Roboter Robby in einem schönen Haus mit idyllischem, paradiesischem Garten lebt. Die Handlung ist an William Shakespeares Theaterstück *Der Sturm*¹⁰⁴ angelehnt, in dem der Zauberer Prospero mit seiner Tochter Miranda auf einer Insel strandet.

Obwohl die Besucher dem einsiedlerischen Einzelgänger Morbius nicht sonderlich willkommen sind, werden die Besatzungsmitglieder des Raumschiffs aufgenommen und schließlich, nachdem es zu mysteriösen Attacken auf Crewmitglieder gekommen ist, in Morbius' Geheimnis eingeweiht.

Altair ist ein Planet, der vor Jahrtausenden von einer extrem hochentwickelten Spezies, den sogenannten Krell, bewohnt wurde. Die Krell sind am Höhepunkt ihrer kulturellen und technischen Entwicklung auf mysteriöse Weise vernichtet worden, zu dem Zeitpunkt, als sie begannen, zu anderen Planeten aufzubrechen.

Der Philologe Dr. Morbius erforscht und rekonstruiert nun in einem uralten, aber modern, geradezu futuristisch aussehenden Labor der Krell Sprache und Kultur dieser Spezies und ihre technischen wie kulturellen Errungenschaften. Er folgt ihren Spuren und eifert ihrem offenbar gigantischen Intellekt nach – mithilfe einer von den Krell gebauten Maschine, die sowohl die Intelligenz zu steigern und zu trainieren vermag als auch die geistige Innenwelt der Benutzer äußerlich manifestieren, Gedanken materialisieren kann.

Nachdem die Raumschiffcrew zunehmend bedroht wird, ein Besatzungsingenieur den

¹⁰⁴ William Shakespeare, *Der Sturm (The Tempest)*, 1623 (Erscheinungsjahr).

Tod findet und die Besucher von der Erde weitere Ermittlungen anstellen, stellt sich schließlich heraus, dass Morbius' Unbewusstes, seine dunklen, egomanischen Triebe die Crew vertreiben wollen. Morbius, in seiner Geringsschätzung und Verachtung den Menschen gegenüber, ist schuld am Tod des Ingenieurs und an den Angriffen auf die Besatzung. Sein Unbewusstes *ist* das ominöse, bedrohliche Monster, das nach und nach im Film identifiziert wird, um letztlich als eine Art transparentes Strahlenmonster, eine undefinierbare Mischung aus prähistorischem Mammut, Löwe und glühendem, Strahlen spuckenden Drachen, zum Vorschein zu kommen (siehe Abb. 6). Die hoch entwickelte „Gedankenmaschine“ der Krell, an die sich Morbius mittels Elektroden am Kopf anschließt, hat seine Gedanken materialisiert.



Abb. 6: Die Besatzung des Raumschiffs von der Erde schießt auf das rot leuchtende Monster, welches Morbius' Unbewusstem entspringt.

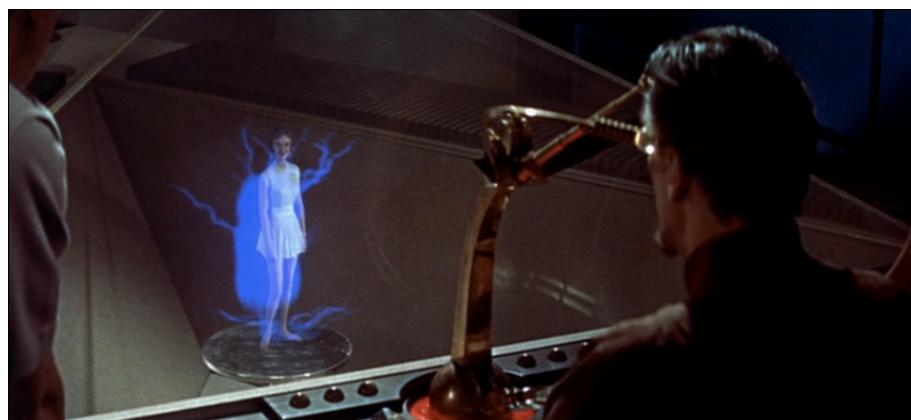


Abb. 7: Dr. Morbius bringt mit Hilfe der Maschine der Krell ein materialisiertes Abbild seiner Gedanken in Form seiner Tochter zum Vorschein

Erst in letzter Minute gesteht Morbius dies vor sich selbst ein. Er bekennt sich entsetzt schuldig und sagt sich vom Monster und somit von seiner verachtenden Haltung

Menschen gegenüber, die er insgeheim immer als minderwertig betrachtet hatte, los und kann so den Tod der restlichen Crew und seiner eigenen Tochter abwenden. Er stirbt und gibt auf patriarchale Weise seine Tochter an Captain Adams weiter, der nun zum Schwiegersohn in spe geworden ist.

4.2.3 Figuren

Die Figuren des Films erscheinen als Allegorien bestimmter dogmatischer Weltanschauungen, Felder und Lebensbereiche.

Captain Adams

Er ist der Hauptkommandant des Schiffs und ein bodenständiger, höflicher, auf unaufdringliche Art neugieriger, aufgeschlossener, praxis- und problemlösungsorientierter Mensch. Er ist durchschnittlich intelligent, ist aber auch mit gesunden menschlichen Gefühlen wie Verliebtheit und Eifersucht ausgestattet. Er ist ein kräftiger, sympathischer junger Mann, mit dem man sich identifizieren können soll, und steht für den normalen Menschen, den männlichen, weißen US-Bürger als Repräsentanten der Menschheit.

Dr. Morbius

Diese Figur ist als Gegenpol zu Adams charakterisiert und einer der klassischen Wissenschaftlerfiguren der Science-Fiction, wie sie beispielsweise Susan Sontag¹⁰⁵ beschrieben hat. Die Figur und der Charakter des Wissenschaftlers spielen in Science-Fiction-Filmen eine tragende Rolle in Bezug auf die Roboter selbst. Der Wissenschaftler spielt oft die Rolle des Schöpfers des Roboters (in diesem Film hat er ihn nach technischen Plänen der Krell gebaut), der Roboter ist sein Werkzeug.

Susan Sontag beschreibt in ihrem Text *Die Katastrophenphantasie*¹⁰⁶ Naturwissenschaftler/-innen in Science-Fiction-Filmen als intellektuelle Figuren, die in

¹⁰⁵ Susan Sontag: *Die Katastrophenphantasie*, in: *Kunst und Antikunst*, Hanser Verlag, München – Wien 2003, S. 279–298.

¹⁰⁶ Ebenda.

ihrer Intellektualität „zum Zusammenbrechen und zum Überschnappen“¹⁰⁷ neigen. Sontag sieht in dieser Darstellung ein Misstrauen gegen den Intellekt, der in der Science-Fiction als potentielle Gefahr dargestellt wird. Demgegenüber würde einem weniger phantasiebegabten, praxisorientierteren Menschen wie einem Techniker eher zugetraut, mit technischen Errungenschaften pragmatisch und sicher umzugehen.¹⁰⁸

Morbius, dessen Name Assoziationen mit „morbid“, oder „Morbus“ hervorruft, wird als überdurchschnittlich intelligenter, aber (dadurch) auch exzentrischer, einzelgängerischer, geradezu besessener Wissenschaftler präsentiert, der sich selbst als Außenseiter positioniert. Als Kehrseite seines starken Intellekts, seiner Einseitigkeit fehlt es ihm an „Menschlichkeit“ und Einfühlungsvermögen, persönliche Schwächen kann er sich nicht eingestehen. Er wirkt emotional und sozial starr und förmlich.

Morbius scheint auf den ersten Blick die Angst vor utilitaristisch ausgerichtetem technischen Fortschritt zu verkörpern, die den Menschen aus den Augen verliert und den Fortschritt an sich als höchsten Maßstab über den Menschen stellt. In der Tat wird in Morbius' Figur wird die Sorge vor dem reinen Intellekt, die keinen Bezug auf die Menschen nimmt, vor utilitaristisch ausgerichtetem technischen Fortschritt als Maß aller Dinge, vor der totalitären Herrschaft eines sozialdarwinistisch eingefärbten Fortschrittsdenkens verdichtet, indem dieser als den Menschen abgewandter Forscher dargestellt wird, der verächtlich auf den niedrigen IQ der Menschen herabblickt. Allerdings stellt sich in Bezug auf Morbius auch die in Sontags Betrachtungen getroffene Gegenüberstellung von Wissenschaft als emotionaler, weil mit Enthusiasmus betriebener Instanz und Technik als Praxisfeld als richtig heraus. Morbius ist nicht im Bereich der Technik anzusiedeln. Vielmehr erscheint er als triebgesteuerte Figur, die die eigenen Emotionen nicht im Griff hat, sich ihrer nicht einmal bewusst ist. Damit verfügt er über Charaktereigenschaften, die im Film oft mit Weiblichkeit verbunden werden, nicht zuletzt durch die Abwesenheit von Altairas Mutter. Er versucht zwar sich die technischen Errungenschaften der Krell sowohl auf aufklärerischer, intellektueller Ebene anzueignen als auch sie auf technische, praxisorientierte Art nutzbar zu machen. Das Monster, das er dabei gebiert, entspringt aber nicht seinem Intellekt, seinem technischen Sachverstand oder seiner körperlichen Stärke, sondern seinem

¹⁰⁷ Ebenda, S. 288.

¹⁰⁸ Ebenda, S.279–298.

Unbewussten. Das *Es* ist in der Psychoanalyse Freuds als jener der drei psychischen Anteile des Menschen (*Es*, *Ich* und *Über-Ich*) beschrieben, der biologisch determiniert, leidenschaftlich und triebhaft ist.

„Das Ich repräsentiert, was man Vernunft und Besonnenheit nennen kann, im Gegensatz zum Es, welches die Leidenschaften enthält.“¹⁰⁹

Hinsichtlich dieser meist weiblich codierten Leidenschaftlichkeit und, im Kontext feministischer Filmtheorie, in deren Bezugnahme auf Freud konstatiert Alexandra Rainer eine weiblich besetzte Monstrosität im Science-Fiction-Film, die sich in der Konstruktion von Monstern zeige:

„Die Macht der Frau wird dagegen beschnitten, wo es nur geht. Doch bei genauerem Hinsehen ist die Frau vorhanden, nämlich als Monster. Bei psychologischer Interpretation der Filme wird Weiblichkeit sichtbar, kaum versteckt in bösen Mutterschiffen mit deutlich vaginalen Öffnungen oder gebärfähigen Monstern.“¹¹⁰

Das Monster in *Forbidden Planet* entspringt zwar einer männlichen Figur, kann aber zumindest vor diesem Hintergrund gelesen werden. Es erwächst, als Kopfgeburt von Morbius, aus einem leidenschaftlichen, unbewussten biologischen Impuls. Es hat deutlich vernichtende Züge, die dort zu verorten sind, wo Mulvey die männliche Kastrationsangst ansetzt, indem es alles Menschliche/Männliche (bis auf Altaira sind alle Figuren im Film männlich¹¹¹) verschlingt, die Besatzung tödlich bedroht. Das Monster ist in diesem Film nicht im Bereich der Technik anzusiedeln, sondern im Bereich des Menschlichen und der psychischen Unberechenbarkeit. So hat Morbius' Figur letztendlich auch keinen Bezug zu dem seinem Befehl unterstehenden und von ihm nach Plänen der Krell gebauten Roboter Robby. Dieser ist eine rationale, im Bereich der Technik anzusiedelnde Figur; seine Freundlichkeit kommt nicht in erster Linie durch seine emotionalisierte Darstellung und seine Niedlichkeit zur Geltung, sondern durch seine Höflichkeit, seine Zivilisiertheit und seine sprachlichen

¹⁰⁹ Sigmund Freud: *Das Ich und das Es* (1923), in: Sigmund Freud: *Das Ich und das Es, Metapsychologische Schriften*, Fischer Taschenbuchverlag, Frankfurt am Main, 1992, S. 265.

¹¹⁰ Alexandra Rainer: *Monsterfrauen. Weiblichkeit im Hollywood-Sciencefictionfilm*, Verlag Turia + Kant, Wien, 2003, S. 27.

¹¹¹ Die Figur des Robby ist als Roboter theoretisch geschlechtslos; er selbst bezeichnet sein Geschlecht im Film als irrelevant. Dennoch bleibt er deutlich männlich charakterisiert.

Eigenschaften.

Robby

Robby kommt in diesem Film eine relativ eigenständige Rolle zu, vor allem in dem Sinne, dass er als Persönlichkeit dargestellt wird. Er untersteht zwar seinem Herrn, Morbius, und spricht auch alle anderen Menschen mit „Master“ an und dient ihnen wie ein höflicher Butler. Obwohl er ihnen alle erdenklichen Wünsche erfüllt, wirkt er nicht unterwürfig, vielmehr bestaunt man, dass er alle Wünsche erfüllen *kann*. Vom Nähen des längeren, „anständigeren“ Kleides, das ihm Altaira auf Captain Adams eifersüchtiges Verhalten hin in Auftrag gibt (um in der nächsten Szene wieder zum Minikleid zu wechseln), über die 200 Liter hochqualitativen Whiskeys, die er dem trinkenden Mannschaftskoch im Handumdrehen herstellt, bis hin zu den von ihm synthetisch hergestellten Nahrungsmitteln, die er genauso wie den Nachmittagskaffee zubereitet – Robby scheint alles zu können und erfüllt jeden Wunsch, sofern dieser den Menschen dienlich ist und niemandem schadet. Trotz alledem erscheint Robby nicht als willenloser Sklave oder als rein auf seine Funktion beschränkte Maschine. Im Gegensatz zum vorhin behandelten Gort kann sich Robby frei durchs Haus und durch das umliegende Gelände bewegen, unabhängig davon, ob ihm eine Handlung unmittelbar befohlen wurde.

Er verfügt über eine hoch entwickelte Sprache, Dialekte inklusive – falls gewünscht –, funktioniert also nicht nur, sondern hat auch einen gewissen Komfort, einen „Wohlfühlfaktor“ mit eingebaut, der auf menschliche Vorstellungen erweiterter Kommunikation abzielt. Der Witz, der Robby ausmacht, gründet darin, dass für Menschen mit großem Aufwand verbundene Arbeiten oder mit unschätzbarem Wert belegte Dinge für Robby eine Belanglosigkeit darzustellen scheinen. Dinge, die uns in Staunen versetzen, lassen ihn kalt. Auch macht Robby trockene Bemerkungen von unterschwelligem Humor. Als Altaira ihn zum Beispiel um ein neues Kleid bittet, erwidert er in nüchternem Tonfall: „Schon wieder?“ Hier wird auch mit der Identifikation mit seiner Figur gearbeitet, indem er eine Reaktion zeigt, die aus dem Alltag der Menschen bekannt ist. Robbys Figur orientiert sich in erster Linie am männlichen Rollentypus des Butlers. Dies schließt allerdings auch mit ein, dass er sich

in der privaten, häuslichen Sphäre bewegt und somit Handlungen der im medialen Alltag und auch im populären Spielfilm klischeehaft traditionell weiblich besetzten Hausfrau übernimmt.

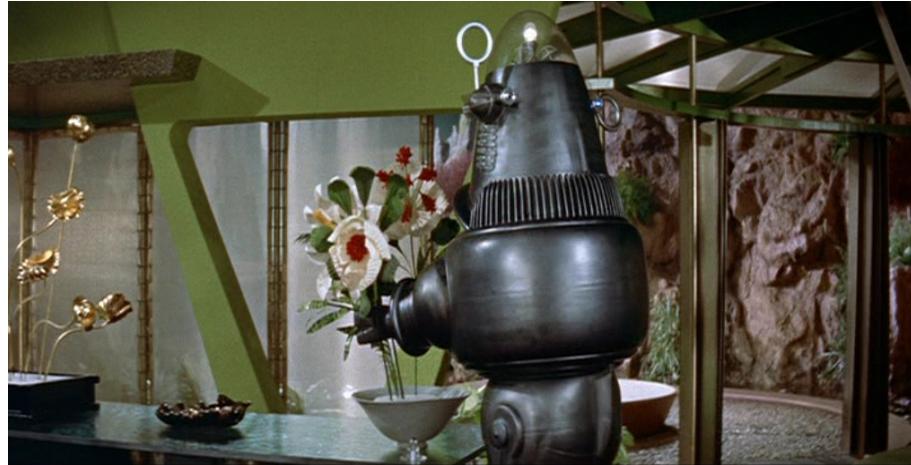


Abb. 8: Robby arrangiert Blumen

Altaira

Morbius' Tochter, die fast genauso heißt wie der Planet, auf dem die beiden wohnen, sprüht im Gegensatz zu ihrem Vater vor Lebenslust und unbefangener Lebensfreude. (Altairas Mutter bleibt unerwähnt.) Sie ist als blonde, naive Jungfrau dargestellt, die sich knapp bekleidet und barfuß hauptsächlich in einem paradiesisch anmutenden Garten aufhält, wo sie mit ihren Freunden, den Tieren, zusammen ist. Zwar erfährt man nebenbei, dass sie aufgrund des Unterrichts, den sie von ihrem Vater genossen hat, in allen möglichen naturwissenschaftlichen Gebieten bewandert ist, diese Tatsache bleibt für ihre Rolle im Film allerdings ohne Konsequenz. Sie ist zwar sexuell aufgeklärt, diese Aufklärung beschränkt sich aber rein auf das Wissen um die Mechanismen der Fortpflanzung. Alle Informationen über dieses Thema, die darüber hinausgehen und ihre persönliche Sphäre betreffen, wurden offenbar von ihrem Vater ausgespart. Er hält somit ihre Sexualität sozusagen in Verwahrung, um mit ihr eines Tages, wenn die Zeit dafür gekommen sei, „einen Ausflug“ auf einen anderen Planeten zu machen, auf dem es Männer gibt. Die Ankunft der Männer von der Erde und deren Zusammenprallen mit Altairas abgeschirmter Lebenswelt fördern ihre Eingesperrtheit zutage.

Altaira scheint das verkörperte Leben zu sein, in einer im Genderfokus äußerst problematischen, ja katastrophalen Weise. Sie erscheint als vor Jugend und Lebensfreude strotzende Frohnatur, über die man(n) als potentielle Gebärende verfügen kann. So wird Altaira auch am Ende von ihrem sterbenden Vater quasi an Captain Adams weitergereicht. Auch wenn sich die beiden verliebt haben, bleibt der Beigeschmack eines vorbestimmten Lebensweges, an dem Männer die Markierungspunkte darstellen. Mit Robby verbindet Altaira, dass beide innerhalb des Films sich in der häuslichen, privaten Sphäre bewegen, während Morbius, Captain Adams und seine Crew die Träger und Protagonisten der politisch geprägten Handlung sind. Sowohl Robby als auch Altaira betreten Morbius' Labor nicht und treten allenfalls als Bewacher des Labors und assistierend in Erscheinung. Sie bleiben Figuren außerhalb des Haupthandlungsstranges, zwar sichtbar, aber nicht im Zentrum der wesentlichen Ereignisse. Beide können als Figuren betrachtet werden, die im Rahmen der Dramaturgie, verglichen mit Dr. Morbius und Captain Adams, in erster Linie als optische Attraktionen dienen. Dies wird in der Szene zu Abbildung 9 sichtbar: Captain Adams und Dr. Morbius diskutieren über den Ernst der Lage rund um die Herkunft des Monsters und die nächsten Handlungsschritte, während Altaira und Robby passiv im Hintergrund stehen.



Abb. 9: Captain Adams und Dr. Morbius, Robby und Altaira im Hintergrund

4.2.4 Aussehen, Ästhetik und Blickpolitik



Abb.10: Robby und Altaira

Robby ist ein komplex konstruierter Roboter, der blinkende und bewegliche Elemente eingebaut hat und dynamisch wirkt. An seinem Kopf drehen sich unter einer transparenten Glasglocke ständig an Radare erinnernde Ringe. Er ist hauptsächlich aus festem, metallischem Material gebaut.¹¹² Seine Augen sind zwar, wie auch sein Mund, nicht sonderlich humanoid ausgeprägt, durch die Tonebene, die ihm eine eigenständige, charakterstarke Stimme verleiht, entsteht trotzdem die Illusion einer selbstständig sprechenden Person, an die man sich wenden, mit der man jederzeit sprechen, vielleicht sogar ein empathisches Verhältnis aufbauen kann. In manchen Situationen ist auch eine Form distanzierter Identifikation, die zum Roboter aufgebaut wird, wahrnehmbar, etwa bei seinen Bemerkungen, zum Beispiel der besagten Bemerkung zum neuerlich bestellten Kleid oder der zum Fuselalkohol bei der Analyse des Whiskeys des Kochs. Damit wird oft auf menschliche Schwächen und menschliche Unlogik hingewiesen, aber ohne abschätzigen Unterton, die Kommentare sind neutral oder gutmütig-humorvoll.

Zusätzlich zur akustischen Ebene wird Robbins Stimme auch noch optisch durch das dynamische Aufleuchten seines Mundes verstärkt, der aus einer Aneinanderreihung von Hebeln oder Schaltern besteht, die entfernt an eine Zahnreihe erinnern. Durch das dynamische Leuchten wird so auf optischem Weg Sprechen bzw. synchrone Lippenbewegungen suggeriert.

¹¹² In Wirklichkeit bestand der Roboter bzw. das Roboterkostüm jedoch, wie später in dem der DVD beigefügten Material erklärt wurde, aus Kunststoff und weicherem Material aus einer Lederkofferfabrik; im Kostüm steckte ein Schauspieler.

Auf die Frage nach Robbys Geschlecht antwortet dieser in der ersten Szene, in der er als Figur eingeführt wird, diese Frage sei in Bezug auf ihn belanglos, er hätte also keines. Tatsächlich weisen ihn aber allein schon seine erwachsene, männliche Stimme, sein fester Körperbau, seine Körperform, sein dicker Bauch eindeutig als männlich aus. Er wirkt bestimmt und souverän in seinem Auftreten, aber doch entspannt, nicht angsteinflößend autoritär, sondern höflich und zivilisiert. Gleichzeitig hat seine Körperform auch etwas Witziges und teils Niedliches an sich, beispielsweise aufgrund der leicht unbeholfen wirkenden Art, wie er seine Hände ständig vor sich hält, seines lustigen Kopfes mit den sich drehenden Radaren oder seiner rundlichen, kindchenhaften Formen.

Robby erinnert aus heutiger Sicht an einige Kunstfiguren aus früherer wie aus späterer Zeit. Die kindchenhafte, rundlich-„speckige“ Form seiner Beine und sein dicker, rundlicher Bauch wecken Assoziationen an das Michelin-Männchen Bibendum¹¹³, dessen Körper aus Autoreifen besteht. Robbys beim Reden aufleuchtender, sprachliche Dynamik suggerierender Mund erinnert an K.I.T.T., das sprechende Auto aus der Fernsehserie Knight Rider¹¹⁴, dessen leuchtende elektronische „Lamellen“ auf optische Art sprachliche Dynamik und Synchronität im bewegungslosen Objekt erzeugen und es auf diese Weise subjektivieren.

Was die Blickperspektive auf Robby betrifft, so ist diese relativ neutral. Robby erscheint ähnlich wie eine Figur auf einer Bühne, die abgefilmt wird, ohne dass die Kamera einen zusätzlichen Effekt einbaut. Die Kamera bleibt unspektakulär, unsichtbar. Robby wird sowohl von der Kamera als auch den anderen Figuren der Handlung weder zentral, bedrohlich oder mit übertriebener Neugier ins Licht gerückt, noch steht er völlig ignoriert im Hintergrund, auch wenn er sich oft ebendort aufhält. Wann immer Robby im Bild zu sehen ist, ist er in Aktion, in eine Handlung involviert. Die Tatsache, dass er nicht spektakulär ins Bild gerückt wird, spricht weniger dafür, dass er als dienende Figur, als Individuum vom Blick ignoriert wird, sondern eher für die Eigenständigkeit und Bewegungsfreiheit, die ihm zugebilligt wird.

Die Komplexität Robbys, vor allem die Kombination verschiedener Elemente auf verschiedenen Ebenen mit unterschiedlichem assoziativem Bedeutungsgehalt,

¹¹³ <http://de.wikipedia.org/wiki/Bibendum>, zuletzt geändert am 15. April 2012 um 13.46 Uhr.

¹¹⁴ Knight Rider, USA, 1982–1986, Glen A. Larson Productions, Universal TV, Idee: Glen A. Larson.

beispielsweise seine einzigartige Körperperform (die auf emotionaler Ebene u. a. auch Gefühle wie zu einem großen Teddybären evoziert) in Verbindung mit seiner tiefen, erwachsenen Stimme, macht wohl den Charme und die Vielschichtigkeit dieser Figur aus und verleiht Robby einen Charakter, eine Persönlichkeit, die ihn so populär machte.

Die Filmanalyse richtet den Fokus auf Filme, in denen der Handlung ein Weltuntergangsszenario unterlegt ist. Hatte *The Day the Earth Stood Still* eine Erde gezeigt, die – sollte die Menschheit so kriegerisch weiterleben wie bisher – aus den Fugen zu geraten und unterzugehen droht, so greift *Forbidden Planet* das dystopische Element auf, indem der Film die Handlung auf einen fernen Planeten verlegt, in eine fremde Welt, deren Zivilisation vor tausenden von Jahren unterging. In formal-ästhetischer Hinsicht ist in diesem Zusammenhang der künstliche, paradiesisch wirkende Garten bemerkenswert, der in *Forbidden Planet* gezeigt wird. Wheeler Winston Dixon beschreibt die Welt, die in *Forbidden Planet* entworfen wird, als verlorenes Paradies und als synthetischen Garten Eden.¹¹⁵ Das künstliche Paradies inmitten einer ausgestorbenen Welt unterstreicht die Abwesenheit von Leben, verweist auf einen in der Vergangenheit mit Leben erfüllten Ort, der nie wieder erreichbar sein wird.

Dixons Bestandsaufnahme lässt sich unter dem Gesichtspunkt des Genderdiskurses betrachten:

„In the film’s harrowing conclusion, Adams, who has fallen in love with Altaira, is menaced along with his fellow crew members by a monstrous ‚creature from the Id,‘ a synthetic creation ‚whistled up‘ from Morbius’s unconscious mind as a concrete representation of his dislike for Adams’s intrusion on Morbius’s domain and Adams’s love for his daughter, which threatens their extraterrestrial paradise.“¹¹⁶

Das künstliche Paradies steht hier für die Isolation, in der Morbius mit seiner Tochter lebt, die zur Wahrung ihrer Unschuld im Garten (den Morbius selbst im Film nie betritt, genauso wenig wie Robby) eingesperrt und vor den Männern der Morbius verhassten

¹¹⁵ Wheeler Winston Dixon: *Visions of Paradise. Images of Eden in the Cinema*, Rutgers University Press, New Brunswick – New Jersey – London, 2006, S. 175.

¹¹⁶ Ebenda, S. 174.

Erde abgeschirmt wird.



Abb. 11: Altaira im paradiesischen, künstlich angelegten Garten

4.2.5 Abschließende Bemerkungen

In feministisch-filmanalytischer Hinsicht ist festzustellen, dass der Film patriarchale Rollenmuster nachzeichnet. Die männlichen Figuren agieren als handelnde Protagonisten, denen Entscheidungsmacht zukommt. Die Macht, politisch zu agieren, ist auf der Seite der Menschen, und die sind weiß und männlich. Morbius und Captain Adams verfügen über die technischen Mittel und Informationen, in die Ereignisse einzugreifen und so, dramaturgisch gesehen, die entscheidenden „plot points“ zu setzen und zu verwalten. Altaira, der einzigen weiblichen Figur im Film, kommt eine passive Rolle zu. Ebenso wenig greift Robby, trotz seiner hohen Intelligenz und der vielfältigen Fähigkeiten, die seinem Körper innenwohnen, aktiv in die Handlung ein. Er scheint bei all seiner kognitiven Selbstständigkeit keine Meinung zu den Vorgängen auf dem Planeten zu haben, oder diese wird nicht eingeholt. Robby erscheint in dramaturgischer Hinsicht als (technische) Attraktion, die herangezogen wird, um dem Film ein amüsantes Moment zu verleihen. Technische Diskurse werden an seiner Figur kaum abgehandelt. Der Grundkonflikt des Films ist der Kampf zwischen Gut und Böse, der sich im narzisstischen psychischen Innenleben der Figur des Wissenschaftlers Morbius abspielt und sich in der materiellen Welt mithilfe der Technik manifestiert. Robby steht als technisches Wesen in keinem direkten Bezug zu diesem Konflikt, außer dass er als rationales, technisch ausgereiftes Individuum erscheint, das nach Asimov'schen Gesetzen programmiert ist und von dem keine Gefahr ausgeht.



Abb.12: Morbius führt den interessierten Besuchern von der Erde den Roboter vor, dem es aufgrund seiner Programmierung nicht möglich ist, auf Menschen zu schießen. Morbius' Befehl, auf die Crew zu schießen, überfordert den Roboter und macht ihn handlungsunfähig. Dies entspricht dem Konzept des zweiten Gesetzes der Robotik von Asimov, wonach ein Roboter den Befehlen seines Vorgesetzten zu gehorchen hat, es sei denn, der Befehl widerspricht dem Grundsatz, keine Menschen zu töten

4.3. Silent Running

Silent Running, auf Deutsch *Lautlos im Weltraum*, ist ein Science-Fiction-Film aus dem Jahr 1972, dessen Grundbotschaft bzw. Kernaussage sich dem Naturschutz verschreibt und in dem drei Roboter eine wesentliche Rolle innerhalb der Handlung übernehmen.

4.3.1 Auswahlkriterien

Dieser Film greift thematisch das Spannungsverhältnis von Natur und Technik/Künstlichkeit auf und mahnt vor einer blinden Technikhörigkeit, die die Natur zerstört, einfach aufgrund der technischen Möglichkeit dazu, aus Bequemlichkeit und weil es um Effizienz geht, zum Beispiel bei der Nahrungsmittelproduktion. Die Natur wird hier als etwas dargestellt, was einen unantastbaren, heiligen Status, einen immanenten Wert haben und behalten sollte, der über dem des künstlich hergestellten Surrogates steht, was geschützt werden muss, ungeachtet der technischen Möglichkeiten, die der banalen Lebenserhaltung dienen.

4.3.2 Inhalt

Die Erde rückt nicht ins Bild, wird aber im Rahmen des diegetischen Settings als Ort vorgestellt, auf dem kein pflanzliches Leben mehr möglich ist. So ist nun das Raumschiff Valley Forge¹¹⁷ mit großen Glashäusern, die ähnlich der Arche Noah eine Vielfalt an Flora und Fauna beherbergen, im Weltraum unterwegs, in der Mission, einen der Erde ähnlichen Planeten zu finden, auf dem Leben und Wachstum noch möglich sind. Die Besatzung spiegelt das ideologische Spannungsverhältnis zwischen Natur bzw. deren Wertschätzung und der Technisierung dieser Natur wider, ein Spannungsverhältnis, das zwar Technik und Natur nicht völlig dualistisch trennt und als

¹¹⁷ Der Film wurde tatsächlich auf dem gleichnamigen, real existierenden, stillgelegten Flugzeugträger gedreht, der unter anderem im Zweiten Weltkrieg eingesetzt wurde und wiederum nach einem Lager benannt ist, in dem George Washington während des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges kampierte (http://de.wikipedia.org/wiki/Valley_Forge, zuletzt geändert am 23. Dezember 2011 um 15.43 Uhr) – eine bemerkenswerte Tatsache, wenn man die naturschützerische Mission des Schiffs im Film bedenkt; es liegt wohl auch am niedrigen Budget, mit dem der Film realisiert wurde (vgl. dazu: <http://www.imdb.de/title/tt0067756/business>, Zugriff am 22.6.2012).

generell unvereinbar darstellt, die Crewmitglieder aber sehr kontrastiert darstellt. Den meisten Besatzungsmitgliedern ist der Wert der Natur nicht mehr bewusst. Sie haben den Bezug zu natürlich gewachsenen Lebensmittel und zur Schönheit der Natur verloren und legen ihr gegenüber völlige Ignoranz an den Tag. Sie geben sich mit künstlich erzeugten Lebensmitteln zufrieden, bevorzugen diese sogar.

Demgegenüber steht Lowell, der den Ernst der Lage erkennt: Die Technisierung der Natur ist im Begriff, diese ab- bzw. aufzulösen. Lowell pflegt gemeinsam mit den drei Robotern Huey (Roboter Nummer 1), Dewey (Nummer 2) und Louie (Nummer 3), die er zu diesem Zweck programmiert hat, das Gewächshaus.



Abb. 13: Freeman Lowell im Gewächshaus des Raumschiffs

Als die Mission abgebrochen wird, die Glashäuser gesprengt werden sollen und das Raumschiff die Heimreise antreten soll, tötet Lowell als letzten Ausweg ein Crewmitglied, um dies zu verhindern. Er programmiert den letzten noch voll funktionsfähigen Roboter (Dewey) so, dass dieser imstande ist, die Pflanzen und Tiere im Glashaus selbstständig zu pflegen, und entlässt ihn samt Glashaus in die stillen Weiten des Weltalls, in der Hoffnung auf Rettung dieses natürlichen Vermächtnisses des Lebens auf der Erde. Sich selbst sprengt er samt dem Teil des Schiffes, das übriggeblieben ist, und einem zweiten, defekten (aber noch funktionierenden) Roboter (Huey) in die Luft.

4.3.3 Figuren

Freeman Lowell:

Lowell wird als Außenseiter dargestellt, inmitten einer Welt, die ihn nicht mehr versteht, die ihn belächelt und in ihm einen schrulligen Spinner sieht, der sich in seinem Idealismus nicht mit der Realität abfinden will. Er stellt als Protagonist auch den Bezug zu den Rezipient(inn)en her, von denen erwartet wird, dass diese seine Belange verstehen, seine Weltsicht teilen. Durch diese Dystopie, die sich aber aus der jetzigen Realität ergibt, auf diese anspielt und auf dieser aufbaut

Im Laufe des, passend zum Titel¹¹⁸, recht ruhigen Films vereinsamt Lowell immer mehr, wirkt psychisch überfordert, depriviert und seltsam. Während ihn zu Beginn des Films nur seine Kameraden für seltsam halten, wird er, aus seiner Einsamkeit heraus, zunehmend tatsächlich psychisch auffällig. Er ist nicht der typische einsame Held, der auch in der Not, bei Belastungsproben und in Ausnahmesituationen stark bleibt. Seinen einzigen sozialen Kontakt stellen die Roboter dar, nur mit ihnen kommuniziert er noch. Die können zwar nicht sprechen, ihre Körper reagieren aber gestisch auf das Gesagte und die Geschehnisse. So kommt zwar keine vollwertige Kommunikation zustande, aber immerhin erhalten Lowells Bemerkungen (die eigentlich Selbstgespräche sind) einen kommunikativen Sinn.

Die Roboter

Das Robotertrio ist ruhig, friedlich, anspruchslos – ein Eindruck, der noch dadurch verstärkt wird, dass die drei als Gärtnerroboter programmiert sind und Gartenarbeit per se idyllische Assoziationen weckt. Das Glashaus, in dem die Roboter arbeiten, sieht noch dazu wie ein wilder, kleiner Garten Eden aus, der in der Dunkelheit des Weltraums zu schlummern scheint, mehr ein Gemälde von einem Garten als ein Gewächshaus, wie man es aus dem industrialisierten Nahrungsmittelanbau kennt, wo die straff organisierten Reihen sofort das Zeitalter und den Geist der Industrialisierung, Automatisierung und Wachstumssteigerung erkennen lassen. Die Roboter erscheinen so

¹¹⁸ Der Ausdruck „Silent Running“ bedeutet in der korrekten deutschen Übersetzung eigentlich „Schleichfahrt“, einen Betriebszustand bei getauchten U-Booten, der die Wahrscheinlichkeit, entdeckt zu werden, minimieren soll.

als Gärtnergehilfen und nicht als ertragssteigernde Maschinen.



Abb. 14: Roboter im Gewächshaus

Man könnte annehmen, dass die physische Stärke von Robotern, die besonders schwere physische Arbeit leisten, im Film solcherart ästhetisch unterstrichen wird, dass die Roboter entweder besonders groß sind, grobe, einem männlichen muskulösen Schwerarbeiter nachempfundene Körperperformen haben oder aber nicht besonders humanoid aussehen, also einem Industrieroboter ähneln. Tatsächlich entwirft der (Science-Fiction-)Film oft stereotype Körperperformen künstlicher Wesen oder Phantasiefiguren, bei denen die Funktion mit der Form verwoben ist und physische Stärke und geistige Tiefe dualistisch strikt getrennt werden. Es soll allerdings betont werden, dass diese Stereotype nicht nur durch den Film erzeugt werden, sondern Vorurteile bzw. die Zuweisung und Interpretation von Eigenschaften auch mit der Wahrnehmung gekoppelt sind.
Würden die drei Roboter zerstörerische, „böse“ Aktionen setzen, könnte man in ihre Körperform wohl ebenso gut ein „verstecktes Böses“ hineinprojizieren; wären sie besonders leistungsstark und effizient, würde man sie nicht als „klein“, sondern als „kompakt“ wahrnehmen.

4.3.4 Aussehen, Ästhetik und Blickpolitik

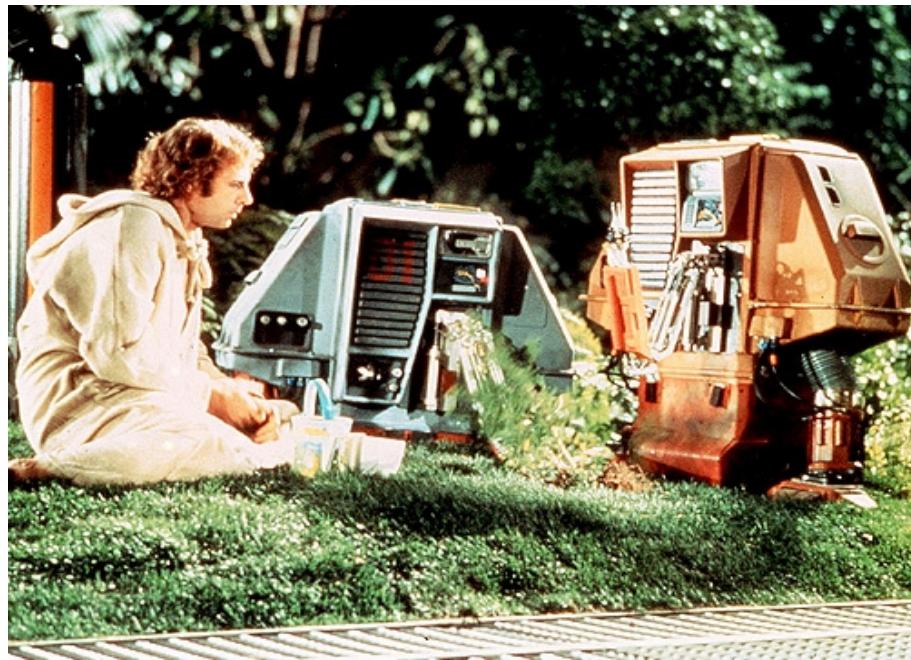


Abb. 15: Freeman Lowell mit zwei der Roboter im Gewächshaus

Nicht zuletzt durch die Ähnlichkeit ihrer verniedlichenden Namen¹¹⁹ und durch ihre große Ähnlichkeit untereinander – sie unterscheiden sich hauptsächlich in der Farbe – wirken die drei Roboter wie drei kleine Geschwister: zusammengehörig, aber nicht völlig identisch. An ihren Handlungen lassen sich auf den ersten Blick kaum Unterschiede im Wesen feststellen. Sie sind passive Roboter, die das ausführen, wofür sie gerade programmiert sind. Die drei Roboter halten sich in der Regel entweder in Lowells Radius auf, sind mit ihm gemeinsam im Bild oder erledigen Dinge unmittelbar in seinem Auftrag. Sie scheinen eher kurzfristig zu handeln, als einer generellen inneren Programmierung zu folgen. Oft wirken sie wie Haustiere, die ihrem Herrn Lowell überallhin folgen.

Obwohl die Anatomie der drei Roboter nur schwach der menschlichen ähnelt, lässt sich, neben ihrer Namensgebung, vor allem an ihrem watschelnden und dadurch etwas unbeholfen wirkenden, langsam Gang eine am Kindchenschema orientierte Körperkonstitution feststellen, was sie harmlos wirken lässt.

Dargestellt werden die Roboter von beidbeinig amputierten Schauspielern in einem Roboterkostüm. Dass die Roboter, obwohl von Schauspielern verkörpert, nicht humanoid aussehen, verdeutlicht auf verdeckte Weise Ausschließungsmechanismen der

¹¹⁹ Huey, Dewey und Louie sind die englischen Namen der drei Neffen von Donald Duck, auf Deutsch heißen sie Tick, Trick und Track.

Wahrnehmung, die das Bild des Humanen normativ begrenzen, weil sie sich an anthropometrischen Gesetzmäßigkeiten orientieren, die das Humane am Körper vitruvianischer Menschen¹²⁰ festmachen. Die Schauspieler geben den Robotern durch ihre Armbewegungen deren charakteristischen anatomischen „Gang“. Dass sie sich eigentlich auf Rädern fortbewegen, bemerkt man kaum. Die passiv wirkenden Roboterfiguren verfügen nur über einen einzelnen, ausziehbaren Arm, vorne am Torso. Der diegetische Körper der Roboter, wie er durch die Filmrezeption hervortritt, ist wie in vielen Filmen eine starre Tonne, die über die Körper von (meistens kaum bekannten) Schauspielern gestülpt wird und diese förmlich verschluckt. Andererseits macht diese Ganzkörpermaske aus den Roboterfiguren auch Marionetten, macht- und leblose Hüllen, in die Menschen hineinschlüpfen, die den Hüllen durch ihre Bewegungs- oder Handlungsmuster erst Leben verleihen.



Abb. 16: Schauspieler in den Roboterkostümen

Im Gegensatz zu herkömmlichen Kostümen gibt es weniger Bewegungsspielraum für die Schauspieler (auch bedingt durch die Schwere der Kostüme und die Hitze, die sich darunter bildet), und vor allem das Fehlen der mimischen Ausdrucksvielfalt führt zur Abstraktion von Charaktereigenschaften und Zuweisungen. Lowell spricht oft für die Roboter, was den Eindruck vermittelt, sie kommunizierten über ihn. Dieses

¹²⁰ https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Da_Vinci_Vitruve_Luc_Viatour.jpg, Zugriff am 28.6.2012.

kommunikative Verhältnis besitzt zwei Seiten. Es geht nicht deutlich hervor, wer wessen Sprachrohr ist, denn genauso wie Lowell die Gefühle und feinen Gesten der Roboter für die Rezipient(inn)en zu übersetzen scheint, so sind auch die Roboter Figuren, die, dadurch dass sie selbst nicht sprechen können, als Projektionsfläche von Lowells Weltanschauung dienen, als Träger ebendieser programmiert sind und in Lowells Sinne handeln. Als sie beim Überqueren der Saturnringe ihren Roboterfreund Louie verlieren, lässt sich die Trauer der anderen beiden Roboter nicht an ihren (schauspielerischen) Gesten erkennen. Dass sie trauern, erfährt man durch Lowell, weil dieser, auf die Reaktionen der Roboter antwortend, ihnen sagt, sie sollten nicht traurig sein.

Die Roboterkörper sind wie passive Hüllen einer Identität, derer sich das Humane bedient. In ihnen stecken menschliche Schauspieler, die ihnen durch ihre Bewegungen Leben einhauchen. Ihre Gefühle unterliegen Lowells Interpretationen, genauso wie die Handlungen, die sie ausführen, von Lowell im Dienste der Natur programmiert sind und somit, wie hier impliziert, im Dienste der Menschheit bzw. deren Hinterlassenschaft. Die ruhige Darstellung, die Passivität und Verniedlichung dieser Roboter, gepaart mit ihrer Sprachlosigkeit und ihren menschlichen Gefühlen, macht sie zu filmischen Figuren, die zwar oberflächlich Empathie erwecken, aber kein tieferes Interesse an der ihrem geistigen Innenleben oder ihrer Persönlichkeit. Die Roboter wirken nicht so, als hätten sie eine Meinung zu den Abläufen im Raumschiff. Der Film handelt das Spannungsverhältnis von Natur und Technik an Lowell und der Zerrissenheit der Mannschaft ab.

4.3.5 Abschließende Bemerkungen

In *Silent Running* geht es um die Rettung der Natur vor ihrer Technisierung mithilfe der Technik selbst. Einerseits greifen diese zwei Sphären ineinander (ein Glashaus im Raumschiff, von Robotern gepflegt), andererseits bleibt eine ideologische Trennung aufrecht, z. B. anhand der Darstellung des Gartens als abgetrenntes Biotop.



Abb. 17: Der Garten befindet sich unter der Glaskuppel im dunklen Weltraum

Für Georg Seeßlen markiert der Film einen thematischen Wandel des Science-Fiction-Genres von der nuklearen Katastrophe zum ökologischen Kahlschlag.¹²¹ Er sieht in dem abgeschlossenen Glashaus bzw. dem Raumschiff den Griff zu einem Mythos von einem Stück Zivilisationsflucht, „in dem die Grenze, die Natur, nur noch *innen* existiert, als Bild und Erinnerung“¹²².

Hat – im Kampf um die Vorherrschaft im Leben der Menschen – die Technik auf der Erde die Oberhand gewonnen, so sind diese freundlichen Roboter noch dem Menschen und dessen Natur untergeordnet, sind Werkzeug des Menschen und passen sich an ihn an, nicht umgekehrt. Dieses Machtverhältnis wird durch die Identitätskonstruktionen als kleine, harmlose, watschelnde Roboter, die wie Haustiere wirken, hergestellt.

In ihrem Text *Vom Humanismus zum Posthumanismus?*¹²³ nimmt Susanne Lettow Bezug auf Peter Sloterdijks anthropologische Überlegungen,¹²⁴ in denen der Begriff der Züchtung auftaucht.

„Züchtung“ – ein Begriff, der dem Bereich der Agrarproduktion, nämlich der Pflanzen-

¹²¹ Georg Seeßlen: *Das Kino des Utopischen*, S. 225–226.

¹²² Ebenda, S. 225.

¹²³ Susanne Lettow: *Vom Humanismus zum Posthumanismus?* In: Jutta Weber, Corinna Bath (Hrsg.): *Turbulente Körper, soziale Maschinen. Feministische Studien zur Technowissenschaftskultur*, Leske + Budrich, Opladen 2003, S. 52–62.

¹²⁴ Konkret bezieht sie sich auf die beiden Textausschnitte *Regeln für den Menschenpark. Ein Antwortschreiben zu Heideggers Brief über den Humanismus und Domestikation des Seins. Zur Verdeutlichung der Lichtung*, beide in: Peter Sloterdijk: *Nicht gerettet. Versuche nach Heidegger*, Frankfurt am Main, 2001 (S. 302–337 bzw. 142–234).

und Tierzüchtung entnommen ist, zugleich aber auch gesellschaftliche Disziplinierungspraxen und -institutionen von der ‚Züchtigung‘ bis zum ‚Zuchthaus‘ aufruft, fungiert hier als Chiffre für Herrschaft.“¹²⁵

Diese Herrschaft wird im Weiteren als menschliche/männliche Herrschaft begriffen, die sich schon allein dadurch zeige und als Herrschaft entlarve, dass sie Heterogenität und Interessensgegensätze ausblende, dass sie von „dem Menschen“ im Singular spreche, der sich „als eine am Modell des Jägers und Kriegers orientierte Männlichkeitskonstruktion erweist“¹²⁶. In dieser Diktion wird der Mensch als Wesen begriffen, das sich selbst (mithilfe der Technik) domestiziert. Weiteres wird von Lettow, in Bezugnahme auf Sloterdijk, das Männliche als das Äußere begriffen, als nach außen agierende Macht, während dem Weiblichen die Beschaffenheit der Innerlichkeit zukommt.

„Wichtig für die Menschwerdung ist in dieser Erzählung, dass sich die Aggressivität nach ‚außen‘ richtet und eine ‚Verfeinerung‘ und ‚Verwöhnung‘ im Inneren der Gruppe ermöglicht. Dies ‚Innere‘ ist zunächst der ‚Mutter-Kind-Raum‘, der sich durch die Vorverlagerung der menschlichen Geburt zum ‚externen Uterus‘ erweitert. Gesellschaft wird hier zum weiblichen Medium, dessen Funktion in der Herausbildung aggressiver Individuen besteht. Sie stellt eine ‚Wiederholung von Uterusleistungen im Öffentlichen‘ dar.“¹²⁷

Diese Aussage, die technikdiskursive Genderbezüge zwischen Mensch/Natur und Technik herstellt, lässt sich auf den filmischen Entwurf des künstlich angelegten Gartens in *Silent Running* umlegen, der sich in einer geschützten Kuppel, in einem geschützten Raum befindet, von einem Mann verwaltet und von Robotern gepflegt wird. Der Garten wird zugleich als innerer, natürlicher Raum gestaltet – der mit Lettows Ausführungen als metaphorische Analogie zum weiblichen Uterus gelesen werden kann –, gleichzeitig ist es ein künstlich angelegter Raum, der nicht autark ist, sondern mit technischen Hilfsmitteln aufrechterhalten wird. Nicht zuletzt werden diese geschützten Kuppeln in den äußeren Weltraum hinausgetragen, womit sie expansiven

¹²⁵ Susanne Lettow: *Vom Humanismus zum Posthumanismus?* S. 56.

¹²⁶ Ebenda, S. 57.

¹²⁷ Ebenda, S. 58.

Charakter bekommen und für den Anspruch auf menschliche Herrschaft stehen. Der von Robotern gepflegte Garten ist ein schönes Beispiel dafür, wie Natur und Kultur, die im Genderdiskurs oft als dichotomes Paar gegenübergestellt werden, ineinander greifen.

4.4 Star Wars

Star Wars kann als filmisches Heldenepos bezeichnet werden, das sich in sechs einzelne Episoden/Filme aufteilt, deren Realisierung sich über einen Zeitraum von fast 30 Jahren erstreckt. Beginnend mit dem Film *Episode IV – A New Hope*, der 1977 in die Kinos kam, wird die Geschichte des Helden Luke Skywalker im Kampf gegen das Böse, repräsentiert durch das galaktische Imperium und die dunkle Seite der Macht, erzählt.

Der Held ist dabei eingebettet in eine umfassende Erzählung einer detailliert konstruierten diegetischen Welt, die sich durch das nichtchronologische Erscheinen der einzelnen Filme erst nach und nach erschließt.

Star Wars ist innerhalb der Science-Fiction dem Subgenre der Space Opera zuzuordnen. Es handelt sich dabei um ein Genre, dessen Definition einem Wandel unterworfen war. Die Space Opera (der Begriff findet sich erstmals in den 1950er Jahren¹²⁸) zeichnet sich in erster Linie durch einen interplanetaren Handlungsstrang sowie durch das ineinander greifen romantischer Elemente wie des Abenteuerromans, in dem der Held eine Reise antritt, mittelalterlicher Heldensagen und futuristischer Zukunftsentwürfe aus.

Die Science-Fiction konzentriert sich dabei nicht hauptsächlich auf technische Aspekte von Zukunftsvisionen, tritt nicht als rein „säkularisiertes Märchen“ (Jürgen vom Scheidt)¹²⁹ auf, sondern entwirft eine Welt, in der z. B. (Jedi-)Ritter vorkommen. Es werden in postmoderner Manier Elemente verschiedener Erzählgenres integriert; auf historische Beschränkungen, was das Zitieren dieser Elemente betrifft, wird verzichtet.

¹²⁸ Georg Seeßlen: *Das Kino des Utopischen*, S. 144.

¹²⁹ Jürgen vom Scheidt: *Descensus ad inferos. Tiefenpsychologische Aspekte der Science Fiction*, in: Eike Barmeyer (Hrsg.): *Science Fiction. Theorie und Geschichte*, München 1972.

Star Wars benutzt religiöse Motive, verwendet biblische Bilder (es ist von einem Auserwählten die Rede, der die Menschen von einer tyrannischen Ära erlösen soll) und nimmt auch Anleihen bei fernöstlichen Lehren (die Jedi-Ritter mit ihrem Meister-Schüler-Verhältnis und ihrer Betonung von Selbstbeherrschung und Ich-Überwindung).

Was den Entwurf politischer und gesellschaftlicher Bilder betrifft, werden Elemente aus Monarchie, Demokratie und Diktatur vereint, wobei z. B. die ästhetische Masseninszenierung der „Sturmtruppen“ sowohl als Verweis auf den Nationalsozialismus als auch auf die kommunistischen Diktaturen gewertet werden kann.

Daneben erscheinen parallele Lebenswelten: futuristische und hochtechnisierte neben archaischen, „naturbelassenen“ Gesellschaften von Menschen in einfacher Kleidung, die in Städten aus Lehm wohnen, in quasi rechtsfreien Räumen.

Simon Spiegel, der am Beispiel *Star Wars* festhalten will, dass eindeutige Genrekategorisierungen problematisch sind, beschreibt die Genres Science-Fiction und Fantasy als ein „Kontinuum mit den beiden Polen ‚wunderbar‘ und ‚realitätskompatibel‘“. Die Science-Fiction beziehe dabei ihre Inhalte auf realitätskompatible Phänomene aus dem Bereich der Naturwissenschaften, während in der Fantasy eine Welt entworfen wird, die „explizit nicht die unsere ist“.¹³⁰

„Ungefähr in der Mitte ist die STAR-WARS-Reihe angesiedelt, in der es sowohl Raumgleiter und Roboter als auch magische Erscheinungen gibt; etwa die *force*, eine alles umfließende Urkraft ...“¹³¹

Ein paar Sätze weiter wird in einer Fußnote darauf verwiesen, dass hinter der *Macht* (*force*) sehr wohl eine innerhalb der Geschichte quasiwissenschaftliche Erklärung zum Vorschein kommt, die sogenannten *Midichlorianer*, diese Sichtweise sich jedoch nicht als dramaturgisch grundlegend im Film bemerkbar macht.

Star Wars entwirft eine komplexe Welt, in der sich unterschiedliche Körperbilder und

¹³⁰ Simon Spiegel, *Die Konstruktion des Wunderbaren. Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films*, Schüren, Marburg 2007, S. 62.

¹³¹ Ebenda.

Weltanschauungen vereinen – von massenhaft gezüchteten Klonkriegern über den in persönlicher Handarbeit gefertigten Roboter C-3PO bis hin zum laut seiner Mutter von ihr jungfräulich geborenen Anakin Skywalker, der, in Rückbezug auf eine Prophezeiung, für einen Auserwählten gehalten wird und im Lauf der Zeit zwangsläufig zum Cyborg wird.

Obwohl manuell gefertigt, erscheinen die zwei Roboter R2-D2 und C-3PO als rein technische Wesen, deren Körper weder die Sphäre des Magischen betritt noch mit dem Organischen Verbindungen eingeht. Das Einzige, was an ihnen über das rein Technische hinausgeht, ist: Sie sind Figuren mit persönlichen Charaktereigenschaften und emotionalen Reaktionen.

4.4.1 Auswahlkriterien

Star Wars hat als eines der bislang kommerziell erfolgreichsten Filmprojekte weitreichenden kulturellen Einfluss, auch jenseits des kinematografischen Feldes im Bereich der Populärkultur. Medienübergreifend werden Elemente aus *Star Wars* aufgegriffen, zitiert und bearbeitet,¹³² sei es in Form von Parodien¹³³ oder auch in Form einer kulturwissenschaftlichen Auseinandersetzung¹³⁴. Daneben existiert ein breites Spektrum an lizenzierten Fanartikeln.

R2-D2 und C-3PO gehören zu den freundlichen Roboterfiguren des Science-Fiction-Films und verfügen über einen besonders hohen Bekanntheitsgrad. Sie spielen in allen 6 Episoden mit und treten als Duo auf: R2-D2 ist der kleinere und niedlichere Roboter, der nicht spricht, aber mutiger ist, während C-3PO der humanoidere, höflichere und ängstlichere der beiden Roboter ist und so neben R2-D2 wie ein Antiheld wirkt.

Neben der Popularität der beiden Roboter ist in Bezug auf die Auswahl zur Analyse ausschlaggebend, dass es in *Star Wars* im Kern um den Kampf zwischen Gut und Böse geht und diese Roboter auf der Seite des Guten stehen und für diese kämpfen, wenn

¹³² Beispielsweise finden sich auf populären Online-Videoportalen wie beispielsweise Youtube, wo kulturelle Diskurse generiert werden, unter Eingabe des Begriffes „Star Wars parody“ ca. 20.000 Einträge und zahlreiche Bücher über *Star Wars*, die sich kulturwissenschaftlich mit dem Film auseinandersetzen.

¹³³ Zum Beispiel der Spielfilm *Spaceballs*, Mel Brooks, USA 1987, und diverse Videoparodien auf Internet-Videoportalen.

¹³⁴ Es gibt zahlreiche wissenschaftliche Publikationen zu *Star Wars*: Bei Eingabe des Suchbegriffs „star wars“ werden beispielsweise im Katalog der Österreichischen Nationalbibliothek 76 Treffer angezeigt (Stand 31.07.2012).

auch auf indirekte bzw. passive Weise und nicht an vorderster Front mit Waffengewalt.



Abb. 18: C-3PO und R2-D2

4.4.2 Inhalt

Der Haupthandlungsstrang, der sich durch alle Episoden zieht, ist der Fall der friedvollen Republik im Universum und ihre Ablösung durch die diktatorische Herrschaft des intergalaktischen Imperiums.

Der Wechsel von Gut zu Böse wird in der Figur des Jedi-Ritters Anakin Skywalker abstrahiert dargestellt: Die Episoden I–III zeichnen dessen Übertritt zur dunklen Seite der Macht, zu den Sith, nach, womit die dunkle Seite die Oberhand gewinnt; in den Episoden IV–VI tritt Anakin Skywalker als Darth Vader in Erscheinung. Anakin Skywalker geht zudem eine geheime, weil als emotionale Bindung für Jedi-Ritter verbotene Liebesbeziehung zur Senatorin Padme Naberrie (später Königin Padme Amidala) ein, aus der die beiden Zwillinge Luke Skywalker und (die spätere Prinzessin) Leia hervorgehen, die nach dem Tod der Mutter und Anakins Übertritt zur dunklen Seite der Macht voneinander getrennt und vor ihrem Vater versteckt aufgewachsen. Dieses Heranwachsen wird im Film nicht gezeigt.

An dieser Stelle findet in mehrererlei Hinsicht eine vor allem zeitliche Zäsur statt, die die Episoden I–III¹³⁵ von den früher gedrehten, die Handlung fortsetzenden Episoden IV–

¹³⁵ Gedreht in den Jahren 1999–2005.

VI trennt und durch eine große Ellipse wieder zusammenfügt. Sowohl innerdiegetisch als auch in Bezug auf die Filmproduktion wird ein Zeitraum von mehreren Jahren übersprungen. Die innerfilmische Handlung setzt mit Episode IV 19 Jahre nach der Geburt der beiden Zwillinge ein.

Auch was die Roboter R2-D2 und C-3PO betrifft, kommt es zu einem Schnitt. Mit dem Kippen Anakin Skywalkers zur dunklen Seite der Macht geraten die Roboter in den Dienst der Rebellion, die sich nun gegen das Imperium formiert. Spätestens ab dem Zeitpunkt, zu dem die Figur des Anakin Skywalker verschwindet, sinnbildlich gesprochen förmlich von der dunklen Seite der Macht verschlucht und seine Wandlung zu Darth Vader durch das schwarze Kostüm besiegt wird, werden auch seine Verbindungen zu den Robotern gekappt. C-3POs Gedächtnisprotokoll wird gelöscht, um ihn von jeglichen Bindungen und Erinnerungen an die Geschehnisse zu befreien und den Schutz der zwei versteckten Kinder zu gewährleisten.

Der nun 19-Jährige Luke Skywalker spielt in den nun folgenden Episoden eine tragende Rolle, indem er gegen das Imperium kämpft. Darth Vader versucht seinen Sohn Luke Skywalker als Verbündeten zu gewinnen und auf die dunkle Seite der Macht zu ziehen, doch letztendlich siegt das Gute, weil Darth Vader sich gegen den Imperator stellt und seinen Sohn rettet.

Diese grobe Grundhandlung ist in ein detailreich ausgearbeitetes und reich geschmücktes Setting eingebettet. Die interplanetaren Raumschlachten umfassen große räumliche und zeitliche Distanzen. Ebenso umfassend und zahlreich sind die Schauplätze, die mit einer Vielzahl verschiedener bewohnter Planeten auch eine kulturelle Vielfalt zum Vorschein bringen. Das Universum ist von vielen verschiedenartigen Spezies bewohnt. Die Idee außerirdischen Lebens wird in der diegetischen Welt von *Star Wars* als Normalität dargestellt. Die Reise auf einen anderen Planeten ist in *Star Wars* ein simpler Ausflug oder eine diplomatische Dienstreise.

Die vielen verschiedenen Spezies wissen grundsätzlich voneinander. Abgesehen von kleineren sprachlichen und kulturellen Barrieren, die den Filmrezipient(inn)en auch vom Alltag auf der Erde bekannt sind, werden die Bewohner des Universums alle als intellektuelle Wesen dargestellt, deren Zivilisationsgrad sich so ähnelt, dass ein

kommunikatives Gleichgewicht herrscht. *Das Fremde* – ein außerirdisches Leben, zu dem man keinen Zugang findet – gibt es nicht.

Trotz dieser egalitären Existenz vieler Wesen nebeneinander gibt es auch starke hierarchische Muster zwischen den und innerhalb der Gesellschaften. So existiert etwa Sklaverei. Sowohl Menschen werden als Sklaven gehalten als auch Roboter. Trotzdem werden auch hier die Menschen, dadurch dass die Helden des Films Menschen sind bzw. die Erzählperspektive sich auf diese konzentriert und die Geschichte um diese herum konstruiert, als Maß der Dinge gezeigt.

George Lucas' Drehbuch wurde stark vom amerikanischen Mythenforscher Joseph Campbell beeinflusst. In seinem Buch *Der Heros in tausend Gestalten*¹³⁶ hat Campbell Motive in Heldensagen aus unterschiedlichen Kulturkreisen verglichen und häufig wiederkehrende Handlungsstränge ausgemacht. Das Buch wurde zu einem Standardwerk unter Drehbuchautoren. Campbell selbst äußerte sich zu *Star wars* folgendermaßen:

„Was ich sah, waren Dinge, die zwar meinen Büchern entnommen waren, aber in Bezug auf das moderne Problem umgesetzt worden waren, nämlich dem von Mensch und Maschine.“¹³⁷

Die Hauptfigur der alten Star-Wars-Filme, Luke Skywalker, vollzieht eine Wandlung, die sich stark am Buch *Der Heros in tausend Gestalten* orientiert. Sehr unüblich ist aber, dass der Held des Films erst relativ spät im Film eingeführt wird. Die ersten zwanzig Minuten von Episode IV gehören C-3PO und seinem Freund R2-D2. Diese beiden Roboter befinden sich auf einer Mission, die für den späteren Hauptcharakter Luke Skywalker vorerst kaum von Interesse ist. Sie sind auf der Suche nach einem alten Mann, genannt Obi-Wan Kenobi, von dem R2-D2 behauptet, er sei sein alter Besitzer. Indem Luke Skywalker den beiden hilft, fällt er aus der Rolle des durchschnittlichen Jungen heraus und nimmt später widerwillig seine Heldenrolle an. Interessant ist, dass wir den Helden aus der Perspektive der beiden Roboter kennenlernen. Er vertraut ihnen all seine Probleme und persönlichen Gedanken an, schneller als das wahrscheinlich bei menschlichen Figuren der Fall wäre, die man gerade erst kennengelernt hat, wo sich die

¹³⁶ Joseph Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, Insel Verlag, Berlin 2011.

¹³⁷ Marcus Hearn: *Das Kino des George Lucas*, Schwarzkopf & Schwarzkopf, Berlin 2005, S. 87.

kommunikativen Muster an denen menschlicher Interaktion im Alltag orientieren. Die beiden Roboter erweisen sich da als große dramaturgische Hilfe, um den Helden und das Star-Wars-Universum kennenzulernen. Als der Droide R2-D2 schließlich eine Videobotschaft an den gesuchten Obi-Wan Kenobi übermittelt, indem er über einen eingebauten holografischen Projektor einen vorher aufgenommenen Hilferuf abspielt, steigen Obi-Wan und, nach anfänglichem Zögern, auch Luke Skywalker in das Abenteuer ein. Es ist also eine Videobotschaft, ein Film im Film, der zum Handeln anregt. Aufgabe der Helden ist es von nun an, die im Droiden R2-D2 gespeicherten Pläne eines geheimen militärischen Projektes, des „Todessternes“, an den Gehilfen des an eine Militärdiktatur erinnernden „galaktischen Imperiums“ vorbeizuschmuggeln, um den Rebellen zu ermöglichen, eine Schwachstelle ebenjener Waffe ausfindig zu machen, um sie dann auszuschalten.

Den beiden Robotern kommt hier die Funktion eines „McGuffins“ zu, eines von Alfred Hitchcock geprägten Begriffs, den er in einem Gespräch mit François Truffaut aus dem Jahr 1966 als Gegenstände oder Personen definierte, deren dramaturgische Aufgabe es sei, über den gesamten Film hinweg einen Spannungsbogen zu schaffen, ohne selbst von großer Bedeutung zu sein.¹³⁸ Der Droide R2-D2 verkörpert hier eine Art „Mechanik des Drehbuchs“, er kann als „plot device“ gesehen werden. So wird über die Droiden die Struktur des Films sichtbar. Auf diese doppelte Bedeutung der Droiden wird im weiteren Verlauf der Filme häufig angespielt. Im Folgenden sollen einige prägnante Szenen thematisiert werden.

In Episode IV werden die Helden beim Versuch, die geheimen Pläne des Todessternes den Rebellen zu überbringen, von ebenjenem Stern gemeinsam mit ihrem Raumschiff „verschluckt“.

„Anstatt die Mächte der Schwelle zu besiegen oder niederzuschlagen, wird der Held ins Unbekannte geschlungen und scheint getötet zu sein.“¹³⁹

Es entwickelt sich eine Verfolgungsjagd quer über den gesamten Stern, der eine überdimensionale Militärbasis mit genug Feuerkraft darstellt, um einen ganzen Planeten

¹³⁸ Sidney Gottlieb: *Framing Hitchcock. Selected essays from the Hitchcock annual*. Detroit: Wayne State University Press, 2002, S. 48.

¹³⁹ Joseph Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 103.

zu pulvrisieren. Dabei kommt es zu einem Scheintod der Mannschaft. Auf der Flucht landen die Helden in einer grauenerregenden Müllpresse. Die beiden Droiden haben sich währenddessen als Servicepersonal des Sternes ausgegeben und bleiben unbehelligt. R2-D2 schaltet sich ins Computersystem des Todessternes ein und stellt im letzten Moment die Müllpresse ab. Die Verfolger nehmen aber an, die Helden wären aus dem Weg geschafft, und betrachten ihren Auftrag als erledigt. Dramaturgisch handelt es sich um eine Art *Deus ex Machina*¹⁴⁰: Die Rettung der Helden geschieht unerwartet. Zum ersten Mal kommen hier die Fähigkeiten von R2-D2 zum Vorschein, die über das Abspielen von Videobotschaften oder das Speichern von Daten hinausreichen. Er kommt als selbstständig tätiger Roboter zum Vorschein, der eigenständige Handlungen setzt und nicht nur Befehlen gehorcht. Auch hier gleicht die innerdiegetische Funktion des Droiden seiner zweiten Funktion als „plot device“ – R2-D2 personifiziert den „Gott aus der Maschine“. Kurz darauf opfert sich Obi-Wan Kenobi in einem Zweikampf mit dem Oberbösewicht Darth Vader, dem eigentlichen tragischen Helden der Serie, um diesen abzulenken und Luke Skywalker und seinem Team die Flucht zu ermöglichen. Erst indem Obi-Wan Kenobi sich opfert, wird er im Sinne von Joseph Campbell auch unsterblich: „Du kannst nicht gewinnen, Darth, wenn du mich schlägst, werde ich mächtiger, als du es dir auch nur entfernt vorstellen kannst.“¹⁴¹ Sich besiegen zu lassen, stellt auch die Grundbedingung dar, um dem „Bauch des Walfisches“¹⁴², wie das Kapitel in Joseph Campbells Buch bezeichnenderweise heißt, zu entkommen. Hauptaussage von Joseph Campbell ist, dass sich der Kern von Geschichten nicht ändert, nur die Erzählweise variiert über die Zeiten hinweg. Diese „Zeitlosigkeit“ spiegelt sich im Film auch darin, wie die fortschrittliche Technik präsentiert wird – aus einem nostalgischen Blickwinkel. George Lucas hatte seinen Designern aufgetragen, ein „gebrauchtes Universum“ zu entwerfen. Um dies glaubwürdig in Szene zu setzen, wurde im Bereich Tricktechnik von der eigens für diesen Film gegründeten Firma *Industrial Light & Magic*¹⁴³ intensive Forschung betrieben.

Vor allem R2-D2s weitere Höhepunkte in den Filmen folgen dem oben beschriebenen

¹⁴⁰ Eine dramaturgische Auflösung eines Konflikts durch das plötzliche Auftauchen äußerer Mächte oder Personen.

¹⁴¹ *Episode IV – Eine Neue Hoffnung*, George Lucas, USA 1977.

¹⁴² „Der Bauch des Walfisches“ lautet das fünfte Kapitel in Campbells Buch. Die Innenwelt des Todessternes ist Lucas' Variante der Thematik.

¹⁴³ <http://www.ilm.com/>

Schema des Retters in letzter Sekunde. In jedem der fünf anderen Teile der Saga gibt es ähnliche Szenarios. Nun fragt sich, wie R2-D2s Counterpart, C-3PO, funktioniert.

Zumeist dient er R2-D2, der ausschließlich über Pfeif- und Piepgeräusche kommuniziert, als Dolmetscher. Auch kommentiert er auf theatralische Art und Weise das Geschehen und ist so ein kontinuierliches humoristisches Element in der Saga. Es gibt jedoch eine wichtige Schlüsselszene im letzten Teil der Saga¹⁴⁴, wo auch C-3PO einmal als Held in Erscheinung tritt. Dies geschieht, als er gemeinsam mit den wichtigsten Charakteren der Saga in den Händen von Ewoks, einer fiktiven Spezies, die sich ungefähr auf Steinzeitniveau befindet, landet. Sie halten die Heldentruppe gefangen und wollen sie im Suppentopf zubereiten. Da C-3PO eine Million unterschiedlicher Sprachen und Dialekte versteht, ist er der Einzige in der Truppe, der mit diesen Wesen kommunizieren kann. Er überzeugt die Ewoks davon, dass es besser wäre, sie zu verschonen. Er gibt sich als Gottheit aus, die auf schreckliche Rache aus wäre, sollte der Mannschaft auch nur ein Haar gekrümmmt werden. Daraufhin schlägt die Feindseligkeit der Ewoks genau in das Gegenteil um und sie laden das Heldenteam dazu ein, Mitglieder ihres Stammes zu werden. Daraufhin erzählt C-3PO den Ewoks im Schein des Lagerfeuers von den bisher erlebten Abenteuern, inklusive aller zugehörigen Soundeffekte der Saga. Er wird zum Geschichtenerzähler. Hier tritt nun C-3PO, dem lösungsorientiertes Handeln bis dahin nicht zugesprochen worden ist, als eine Art Deus ex Machina auf und übernimmt die Rolle seines Counterparts R2-D2 als Problemlöser. Auch wird hier auf die positive Rolle von Technologie in Bezug auf das Kino hingewiesen. C-3PO verkörpert hier den mechanischen Aspekt des Kinos.



Abb. 19: C-3PO wird als Gottheit verehrt, Episode VI

¹⁴⁴ Episode VI – Rückkehr der Jedi-Ritter, Richard Marquand, USA 1983.

4.4.3 Figuren

Die Figurenbeschreibung konzentriert sich auf die beiden Roboter C-3PO und R2-D2 und deren näheres Umfeld. Diese Fokussierung ist notwendig, da eine umfassendere Beschreibung der Figuren aus *Star Wars* den Rahmen dieser Arbeit bei weitem sprengen würde. Diese Selbstbeschränkung lässt sich auch dadurch legitimieren, dass die Fülle der verschiedenen Figuren und Körperentwürfe (von verschiedenen Spezies bis zu einer Vielzahl verschiedener Roboter) nur dazu dient, ein Bild der Größe, Vielfältigkeit und Bevölkerungsdichte im Universum zu zeichnen. So detailreich diese Figuren in ihrem inneren Zusammenhang auch sein mögen, sie wirken im Film durch ihre Vielzahl wie oberflächliche, dekorative Elemente eines opulenten Tableaus, das bloß die Kulisse bereitet, vor deren Hintergrund die Hauptfiguren agieren.

C-3PO

C-3PO ist ein Protokollroboter¹⁴⁵, der sich selbst als Roboter-Mensch-Kontakter ausgibt. Er wird als einziger Roboter dargestellt, der einen persönlichen Erbauer hat – den jungen Anakin Skywalker.

Verglichen mit Beziehungen von Robotern zu persönlichen Erbauern in den anderen besprochenen Filmen, wirkt diese Beziehung untypisch. Das persönliche Band, das C-3PO mit Anakin verbindet, ist lose und nur indirekt zu erkennen. Werden einzelnen Robotern, die von einer einzigen Person gebaut wurden, in Filmen meistens ähnliche charakterliche Eigenschaften zugeschrieben wie der Person, die sie gebaut hat, so wird hier Anakins Wesen nicht auf C-3PO projiziert.

Die Abstammung C-3POs von Anakin macht sich nur indirekt durch C-3POs ängstliches, unterwürfiges Wesen bemerkbar. Der junge Anakin Skywalker hat C-3PO halb fertiggebaut, mit noch fehlender Metallhülle, und „nackt“ an seinem Heimatort zurückgelassen, als er ausgezogen war, um Jedi-Ritter zu werden. Mit dieser Nacktheit, der unfertigen Darstellung eines intellektuell begabten humanoiden Roboters, der offenbar ein Bild von seinem Körper als fertigen Körper hat und sich so als halbfertig

¹⁴⁵ Damit wird ein Roboter beschrieben, der speziell für Protokollaufgaben gebaut wurde. Er hält Vorgänge fest, speichert diese und gibt diese bei Bedarf wieder. C-3PO spricht viele Sprachen.

begreifen kann, wird eine psychologische Verwundbarkeit des Roboters inszeniert. C-3PO wurde so zum Waisen. In einer (seichten) psychologisierenden Deutung, in der Robotern menschliche Eigenschaften zugeschrieben und psychologische Parallelen ausgemacht werden, könnte man C-3POs spätere Unsicherheit als Resultat dieses Im-Stich-gelassen-Werdens sehen. Eines der charakteristischsten Merkmale seiner Unterwürfigkeit, die auf C-3POs Herkunft, auf seine Programmierung durch Anakin Skywalker hinweist, sind die immer wieder ausgesprochenen Danksagungen an den Meister, Anakin,¹⁴⁶ die geradezu einer religiösen Lobpreisung gleichkommen. C-3PO scheint diese Ausrufe gar nicht kontrollieren zu können, wirkt in diesen Momenten wie ein willenloser Sklave, dem von Anakin Unterwürfigkeit einprogrammiert wurde.

Wie immer, wenn ein Roboter als soziales Wesen programmiert wird, kann auch hier die Programmierung C-3POs als Einschreibung von Macht begriffen werden, wie sie von Foucault und Butler beschrieben und in Kapitel 3 dieser Arbeit erläutert wird. C-3PO wird durch die Programmierung als unterwürfiges Subjekt konstituiert, das sich selbst in Bezug zu einem Herrn setzt, der im Verlauf des Films aber kaum mehr einen Bezug zu ihm hat.

Die Charakterisierung C-3POs lässt umgekehrt auch Deutungen und Rückschlüsse auf Anakins Charakter zu. Anakin wird schon als Junge als starke Persönlichkeit dargestellt, die Machtansprüche stellt, innerhalb derer seine Ichbezogenheit zum Vorschein kommt, was später, gepaart mit seiner Emotionalität, zum Übertritt zur dunklen Seite der Macht führt.

Ein interessanter Punkt bei der Konstruktion von Gut und Böse und somit der Definition dessen, was als „freundlich“ charakterisiert wird und was nicht, ist die Gegenüberstellung von Emotionalität und Selbstkontrolle. Emotionalität wird in *Star Wars* nicht als positive, weil besonders menschliche Eigenschaft dargestellt, und auch Individualität ist eine zwiespältige, gefährliche Eigenschaft. So werden die Jedi-Ritter, die auf der hellen Seite der Macht stehen, als Kollektiv dargestellt, in dem sich die Einzelnen zum Wohle der Allgemeinheit den weisen Entscheidungen des Rates unterzuordnen haben und ihre individuellen (Macht-)Ansprüche und Bedürfnisse nach

¹⁴⁶ Zum Beispiel in *Episode II – Angriff der Klonkrieger*, bei 1:08:50.

Selbstverwirklichung unterdrücken müssen. Emotionen sind etwas, was kontrolliert werden muss, ebenso wie persönliche Bindungen. Auf der anderen Seite dieser emotionalen Selbstdisziplinierung steht die verführerische, weil einfacher zu handhabende dunkle Seite der Macht, die sich durch Emotionen wie Angst und in Folge Hass speist.

C-3PO wird in vielen Belangen seiner Lebensführung wie das Gegenteil Anakin Skywalker dargestellt. Trotzdem gibt es eine Verbindung: C-3PO wirkt – wie auch Anakin, dem das zum Verhängnis wird – ängstlich und somit latent emotional, allerdings auf eine kühle, unterdrückte Art. Als Roboter erinnert er an einen Butler, der sich an den Bedürfnissen anderer orientiert, selbst wenn seine dienende Art nicht gewürdigt wird und er durch seine Unterwürfigkeit an Respekt einbüßt. Seine Höflichkeit wirkt übertrieben, und er redet zu viel und geht seinem Umfeld damit auf die Nerven. Seine überkorrekten, detailreichen Ausführungen über die jeweilige Lage der Dinge passen nicht in ein Umfeld, das sich im Krieg befindet, in dem schnelle Entscheidungen und Handlungen im Kampf gegen das Imperium zählen. So bleibt C-3PO, obwohl intellektuell begabt, sozial isoliert, wäre nicht R2-D2 an seiner Seite. Auch wenn C-3PO nie alleine ist, so ist R2-D2 doch sein einziger durchgängig wahrnehmbarer sozialer Kontakt, sein einziger Freund. R2-D2 kann zwar nicht sprechen, doch C-3PO versteht seine Piepslaute, die er auch seinem Umfeld und somit auch den Zuschauer(inne)n übersetzen kann.

Obwohl C-3PO wie erwähnt keine persönlichen Ansprüche aus seiner hintangestellten, aber doch erkennbar vorhandenen Gefühlswelt erhebt und obwohl er ein Roboter ist, ist er unter allen auftretenden Figuren die sensibelste (und wehleidigste).

Er ist einerseits als Figur dargestellt, deren Wahrnehmung sich stark an seiner Umwelt orientiert, der immer auf seine Umgebung konzentriert und darauf bedacht ist, hilfreich und dienend zur Stelle zu sein, der andererseits aber auch eine ängstliche, resignative Seite zeigt und sich als unverständener, nutzloser Roboter fühlt.

C-3PO verfügt, obwohl seine Mimik fixiert ist, im Vergleich zu R2-D2 über ein großes Repertoire, mit dem er diese Gefühle ausdrücken kann. Ihm stehen vor allem sprachliche Ausdrucksmittel zur Verfügung, doch kann er dank seiner beweglichen Gliedmaßen auch gestikulieren. Freilich erscheint R2-D2 trotz (oder wegen) seines

begrenzteren Ausdrucksspektrums als der souveränere und solidere Roboter, dem sein Intellekt nicht wie bei C-3PO im Weg steht.

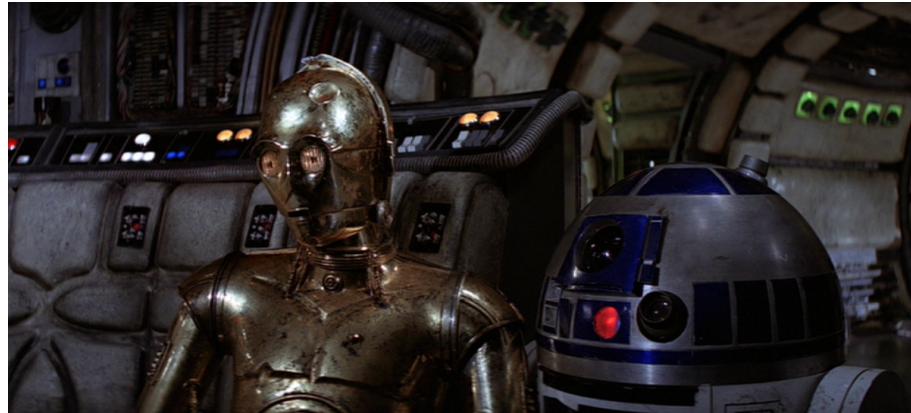


Abb. 20: Episode IV

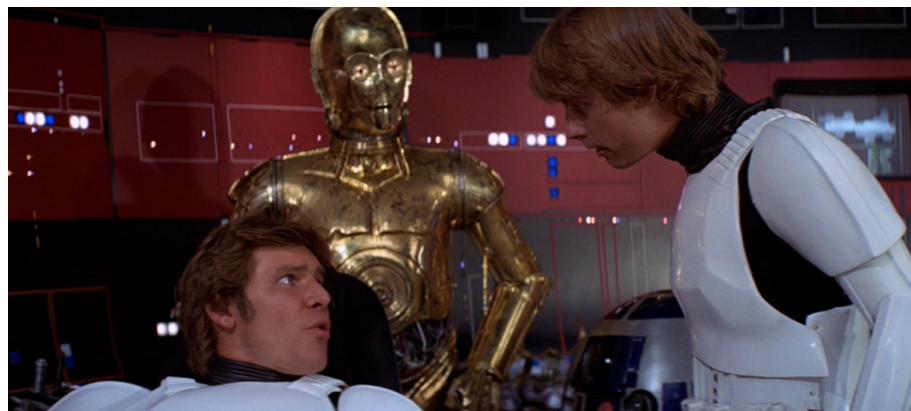


Abb. 21: Episode IV: Han Solo und Luke Skywalker, C-3PO und R2-D2 im Hintergrund

Das bei C-3PO grundlegende Gefühl von Verletzlichkeit und das von Pessimismus und Gefahr geprägte Weltbild wird verdichtet in der Aussage „We seem to be made to suffer“¹⁴⁷ deutlich, die er macht, als er sich mit R2-D2 in der Wüste verirrt. R2-D2 hingegen geht völlig unbeeindruckt allen Herausforderungen entgegen.

R2-D2

Während C-3PO als stark humanisierter, sozialer Roboter dargestellt ist und seine Kernfunktionen im Bereich sozialer Robotik hat, ist R2-D2 als kleiner, flinker Handwerker-Roboter konzipiert, dessen Kernaufgabe in der Reparatur von

¹⁴⁷ Episode IV – A New Hope.

Raumschiffen und Flugzeugen liegt, der aber auch andere praktisch-nützliche Funktionen erfüllen kann, wie z. B. das Abspielen holografischer Aufzeichnungen. Dadurch dass R2-D2 nicht spricht, sondern nur piepsende Laute von sich gibt, die abstrakte, hauptsächlich emotionale Bedeutung haben, Gefühle wie Freude oder eine Warnung vor drohender Gefahr vermitteln, wirkt er nicht wie eine Figur mit intellektuellem Tiefgang, sondern ist, im Unterschied zu C-3PO, affektiv besetzt. Das Auffälligste an ihm sind sein nach dem Kindchenschema konstruierter Körper und seine Piepslaute.

Obwohl R2-D2 kleiner ist als C-3PO und „niedlicher“ wirkt, ist er der Fähigere der beiden. Während C-3PO viel redet, setzt R2-D2 wortlos Taten, repariert zum Beispiel etwas. In der Hitze des Gefechts, bei kriegerischen Auseinandersetzungen, bei Verfolgungsjagden im Weltraum ist C-3PO stets beunruhigt, während R2-D2 keine Furcht zeigt.

Während sich C-3PO mit seiner intellektuellen Überladenheit selbst im Weg steht, wirkt R2-D2 selbstständig, ruhig und souverän. Obwohl R2-D2 nicht wie C-3PO seine Gedanken ständig mitteilt, man ihm nicht beim Denken zuhören kann und seine Handlungen dadurch nicht so deutlich wahrzunehmen sind, so wird durch C-3POs Übersetzungen seiner Piepslaute und durch die Bemerkungen anderer Figuren deutlich, dass er sehr wohl selbstständig mitdenkt.

R2-D2 geht aus einer Serienanfertigung hervor und so scheint sich seine Charakterisierung bzw. die Tatsache, dass er als individuelle Persönlichkeit wahrgenommen wird, eher zufällig zu ergeben. Interessanterweise gilt R2-D2 dennoch als einer der bekanntesten Roboter, weist hohe Sympathiewerte auf und wird wie eine individuelle Figur wahrgenommen, obwohl er gar keine unverwechselbaren, starken Charaktermerkmale hat. Vielmehr scheint R2-D2 durch ästhetische Faktoren an seinem Körper zum Subjekt gemacht, etwa durch das Kindchenschema, das sich auch in seiner piepsigen Stimme zeigt.

R2-D2s Charakter wird durch die Phantasien und Ideen der Rezipient(inn)en zum Leben erweckt, die diese auf seinen Körper projizieren und die seinen Bewegungen

spezifische Bedeutungen zuordnen. Zusätzlich werden seine Regungen von den Figuren innerhalb des Films interpretiert und seine Laute übersetzt. Verlagert er sein Körpergewicht z. B. mit ruckelnden Bewegungen rasch von einem Bein zum anderen, wird das mit dem aufgeregten Hin-und-her-Zappeln bei Kindern assoziiert und von seiner Umgebung, vorzugsweise C-3PO, entsprechend kommentiert.

Sein affekives, kindchenhaftes Wesen und seine unauffällige und unaufdringliche Art machen R2-D2 sympathisch – auch den anderen Figuren im Film. Er wird als jemand anerkannt, der im Kampf gegen das Imperium wertvolle Dienste leistet. Dabei will er aber nie mehr sein ein gewöhnlicher Roboter. Er ist anspruchslos, genügsam, unkompliziert (und sieht obendrein drollig aus) – er funktioniert einfach, leistet genau das, was man von einem Roboter erwartet, und das macht ihn zu einem guten Roboter und zu einem stillen Helden des Films.

4.4.4 Körper, Ästhetik und Blickpolitik



Abb. 22: R2-D2 und C-3PO, Episode 4

In seinem Text zu *Star Wars*¹⁴⁸ vergleicht Albrecht Koschorke George Lucas' Arbeitsweise mit dem vom Anthropologen und Kulturphilosophen Claude Lévi-Strauss geprägten Begriff des Verfahrens der *bricolage*:

„Sein Verfahren entspricht dem, was Claude Lévi-Strauss seinerzeit *bricolage* nannte. Nicht umsonst spielen Biotope des *bricolage*, Schrottplätze und Hypertechnik-

¹⁴⁸ Albrecht Koschorke: *Theologische Maskerade. Figurationen der Heiligen Familie in Star Wars*, in: Claudia Benthien, Inge Stephan (Hrsg.): *Männlichkeit als Maskerade*, Köln – Wien, 2003, S. 316–333.

Gebrauchtwarenlager in der *Star-Wars*-Serie eine wichtige Rolle. Dabei entstehen amüsante Zitat- und Verfremdungseffekte. Der Androide C-3PO ist ein männlich-harmloses Spiegelbild der künstlichen Frau in Fritz Langs *Metropolis* ...“¹⁴⁹

Die „Schrottplätze und Hypertechnik-Gebrauchtwarenlager“ beziehen sich hier unter anderem auf mechanische Werkstätten, in denen Roboter wie eben C-3PO und R2-D2 anzutreffen sind. C-3PO wird hier als Android beschrieben, also als besonders menschen- bzw., wörtlich gesprochen, männerähnlich, als männliches Äquivalent zum Gynoiden Hel.

C-3PO lässt, nicht nur was sein körperliches Design betrifft, an einen Butler denken. Seine glatte, goldene Körperoberfläche in Kombination mit seiner hellen Stimme und seinem höflichen Tonfall tragen wesentlich zu dieser Identitätskonstruktion als höflichem, intelligentem und feinfühligem Serviceroboter bei.

C-3PO ist zwar als männlicher Roboter dargestellt, diese Darstellung bedient sich allerdings keiner Klischeebilder von Männlichkeit, die ein brachiales Bild körperlicher Stärke vermitteln, wie es beispielsweise bei Kampfrobotern wie dem „Terminator“ aus den gleichnamigen Filmen¹⁵⁰ der Fall ist. C-3PO ist im Gegensatz zu diesem nicht besonders groß und breitschultrig, im Gegenteil sind seine Körperperformen eher weich, abgerundet. Er hat keinen gewichtigen, schweren und entschlossenen Gang und keine tiefe, kräftige Stimme.

Deshalb wirkt C-3PO, obwohl eindeutig männerähnlich, andererseits wieder beinahe androgyn. Der Eindruck speist sich nicht nur aus seinen Körperperformen, sondern vor allem aus festgesetzten Rollenbildern, wonach Charaktereigenschaften wie Sensibilität, vorsichtige Zurückhaltung und Höflichkeit sowie eine zarte Stimme feminin besetzt werden.

Christian Hißnauer und Thomas Klein stellen in ihrem Buch zur Konstruktion von Männlichkeit im Film¹⁵¹ fest, dass bereits durch die Wahl des Darstellers ein

¹⁴⁹ Ebenda, S. 324.

¹⁵⁰ *Terminator*, James Cameron, USA/UK 1984; *Terminator 2: Judgment Day*, James Cameron, USA/Frankreich 1991; *Terminator 3: Rise of the Machines*, Jonathan Mostow, USA/UK/Deutschland 2003.

¹⁵¹ Christian Hißnauer, Thomas Klein (Hrsg.), *Männer – Machos – Memmen. Männlichkeit im Film*, Bender Verlag Mainz, 2002.

bestimmtes Bild von Körperlichkeit/Männlichkeit gezeichnet werde, dieses Bild von Männlichkeit sich wiederum durch filmische Handlungen erst etabliere, erst an Bedeutung gewinne. Da Handlungen und deren Bedeutungsgehalt im Film aber nicht so sehr an kognitiven oder sprachlichen Aktivitäten, sondern stärker an sichtbaren Zeichen erkennbar und decodiert würden, erhält der Körper – nicht nur im Film – eine gewichtige Bedeutung.¹⁵²

Da sich das Bild humanoider Roboter am Menschen orientiert, werden auch Roboter im Film im Hinblick auf ihre Rolleneigenschaften designt. Der Charakter wird in die Gestaltung des Körpers immer miteinbezogen bzw. -eingebaut.

C-3POs charakterliche Sensibilität und geistige Komplexität bzw. Kompliziertheit drücken sich in seiner stärker humanisierten, abgerundeteren Körperform aus, seine psychische Inflexibilität in seiner starren Haltung. Bei R2-D2 hingegen sind viele Knöpfe äußerlich sichtbar. Sein Körper weist ihn als unkomplizierten, leicht zu bedienenden Roboter aus.

Moris Prinzip des *Uncanny Valley*¹⁵³, wonach diejenigen Roboter als sympathischer wahrgenommen werden, die zwar humanoide Züge haben, aber noch nicht ganz so menschlich sind, dass man sie mit Menschen vergleichen würde, ist hier, wenn man R2-D2 und C-3PO vergleicht, aussagekräftig.

R2-D2 wirkt, was die affektiv generierte Empathie betrifft, sympathischer, weil niedlicher. Mit seiner geringen Größe, seiner rundlichen Form und seinen nur begrenzt tauglichen Gliedmassen¹⁵⁴ ist R2-D2 ein Sinnbild des Kindlichen. In seinem Design erinnert er an ein Spielzeug oder an eine Mülltonne mit abgerundetem, „freundlichem“ Design, kurzum eher wie ein anthropomorphisierter Gebrauchsgegenstand denn wie ein künstlicher Mensch, verglichen mit C-3PO, dessen Fehler- wie unter Anderem seine Ängstlichkeit- ihm eher übelgenommen bzw. belächelt werden, als sympathisch oder niedlich zu wirken.

¹⁵² Ebenda, S. 32–34.

¹⁵³ Vgl. Kapitel 2.2.2.

¹⁵⁴ Er hat zwei Beine, die an einer Stelle ihren Anfang nehmen, an der bei Menschen die Schultern beginnen. Optisch vermittelt das den Eindruck, es handle sich dabei um Arme bzw. Arme und Beine in einem. Durch diese kompakte Beschränkung wirkt er wie ein Kind und nicht wie ein aufrecht gehender Erwachsener, der seine Gliedmassen voll ausstrecken und benutzen kann.

Dass C-3PO wenig Respekt entgegengebracht wird, macht sich, was die Blickpolitik betrifft, dadurch bemerkbar, dass er im Vergleich zu vielen anderen in dieser Arbeit beschriebenen Robotern auffällig oft anatomisch fragmentiert, geöffnet, zerlegt und unvollständig gezeigt wird – etwa in der bereits beschriebenen Szene in Episode I, in der er unfertig, ohne Hülle, von Anakin zurückgelassen wird und das Innere seines Körpers ausgestellt zum Vorschein kommt. Oder in Episode II, als R2-D2 C-3POs abgetrennten, sprechenden Kopf mit sich trägt. R2-D2 wird verglichen mit dieser erniedrigenden Darstellung eines „guillotinierten“, noch sprechenden Kopfes weniger spektakulär, aber dafür respektvoller ins Licht gerückt. Zwar macht er sich als Mechaniker-Roboter oft schmutzig, doch dadurch dass es ihn selbst nicht stört, wirkt er nicht schäbig, es entwürdigt ihn nicht. In Episode I wird von Königin Amidala seine Reinigung angeordnet, als Dank und Zeichen des Respekts und der Anerkennung für seine Leistungen, die lebensrettenden Reparaturen an einem Kampfflieger während eines Gefechts.



Abb. 23: Die in Schwarz gekleidete Königin bedankt sich beim Roboter R2-D2 und ordnet als Dank für seine Verdienste seine Reinigung an

Neben der Tatsache, dass ein filmischer Blick zum Vorschein kommt, der in C-3POs Körper eingreift, ihn inspiziert und zerlegt und der dies als beiläufige, belustigende Normalität darstellt, bleiben die beiden Roboter perspektivisch und im Rahmen der Ereignisse im Hintergrund. Sie erscheinen zeitweise wie Begleitrequisiten, die den handelnden Protagonisten immer folgen, oft zu sehen sind, aber sich nicht der Wahrnehmung aufdrängen, selten eine unmittelbar sichtbar werdende Rolle spielen.

Am deutlichsten sind die beiden Roboter als eigenständiges Figurenpaar in Episode IV,

dem ersten der *Star-Wars*-Filme, der in die Kinos kam, wahrnehmbar. Dadurch dass sie bereits im ersten Film etabliert werden und als eine der wenigen Figuren in allen *Star-Wars*-Episoden vertreten sind sowie durch ihr unverändertes optisches Erscheinungsbild bilden sie ein verbindendes Element zwischen allen Filmen und schaffen so eine Vertrautheit und Kontinuität.

4.4.5 Abschließende Bemerkungen

R2-D2 und C-3PO sind sympathisch besetzte Figuren in einem der bekanntesten und am breitenwirksamsten beworbenen und vermarktetem filmischen Großprojekte. Durch die hohe Popularität des Films haben die beiden Roboter über die Grenzen des Films hinaus maßgeblich und nachhaltig das Bild dessen beeinflusst, was ein Roboter und im speziellen ein „freundlicher“ oder „guter“ Roboter ist.

Daneben finden sich in *Star Wars* eine Reihe künstlich geschaffener Wesen, wie z. B. Kampfdroiden. Dabei handelt es sich ebenfalls um künstliche Wesen, die allerdings einer zentralen Steuerung unterliegen und keinen eigenen Willen besitzen. Wie George Lucas in Bezug auf die Konzeption technisch erbauter bzw. gelenkter Identitätsentwürfe erwähnt¹⁵⁵, wäre die hintergründige Idee hinter der zentralen Steuerung der Kampfdroiden gewesen, dass diese anonymen, massenhaften identischen Wesen im Grunde deswegen keine Macht bekämen, weil ihre machtgierigen Erbauer befürchten müssten, diese Krieger würden ein ähnliches Wesen entwickeln wie sie selbst. Die Idee, dass die Persönlichkeit des Erbauers von Robotern als autonom agierenden Wesen auf den Charakter dieser Roboter übergehen würde, diese Roboter bzw. künstlichen Wesen aus ähnlichen Motivationsmustern wie ihre Schöpfer, also zum Beispiel aus Machtgier, handeln würden, das geistige Schema ihrer Konstrukteure übernehmen und völlig außer Kontrolle geraten könnten, spielt dabei eine starke Rolle. Auch wenn Lucas selbst Technik nicht in gute und böse/schlechte einteilt, wie er betont, so wird dieses Schema im Film als Stilmittel verwendet, um menschliche Eigenschaften prägnanter positionieren zu können.

¹⁵⁵ In einem späteren Audiokommentar, der der offiziellen DVD-Serie beigefügt wurde; in diesem Fall handelt es sich um *Episode I* (bei 1:43:00).

Innerhalb eines in *Star Wars* entlang dichotomer Fronten von Gut und Böse verhandelten Technikdiskurses werden die beiden Roboter als „gute“, „freundliche“ Roboter in den Bereich der „guten“, menschlichen Technik geholt, die sich in den Dienst humanistischer, demokratischer Werte stellt.

4.5 The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

4.5.1 Auswahlkriterien

„Per Anhalter durch die Galaxis“, wie der deutsche Titel lautet, stellt in dieser Auswahl insofern einen Sonderfall dar, als der Kinofilm eine lange Vorgeschichte hat: Am Anfang stand 1978 die gleichnamige Hörspielserie von Douglas Adams; die Serie war so erfolgreich, dass der Autor im Anschluss eine gleichnamige Romanreihe verfasste und eine TV-Serie konzipiert wurde. Zuletzt wurde auf Basis eines Adams-Drehbuchs schließlich ein Spielfilm produziert, der 2004 vollendet wurde.

Aus dieser medialen Verschachtelung heraus hat sich der Roboter Marvin als eine der markanten Figuren dieser Geschichte herausgebildet und gilt auch in der Populärkultur als sympathische Figur¹⁵⁶, wenn auch sein Bekanntheitsgrad unter dem von beispielsweise R2-D2 liegt.

Der Roboter Marvin unterscheidet sich von anderen „guten“ Robotern dadurch, dass er kein einnehmendes Wesen besitzt. Trotzdem wird er als sympathische Figur wahrgenommen, die Mitgefühl erregt. Er wird als einzigartiger, individueller Roboter dargestellt – die Einzigartigkeit ergibt sich daraus, dass Marvin depressiv ist. Diese Sonderstellung Marvins sowie der Umstand, dass sich die Erde in diesem Film selbst als Teil eines Computerprogramms, als künstlich erschaffen entpuppt und dass sie aus bürokratischen und interplanetaren Gründen gesprengt wird, also untergeht, verleihen diesem Film ein diskursives Gewicht, das Anlass war, ihn in die Reihe der zu analysierenden Filme aufzunehmen.

4.5.2 Inhalt

Der Film geht gleich in medias res: Der Hauptheld, Arthur Dent, wacht auf, als Bulldozer gerade im Begriffe sind, sein Haus abzureißen. Sein bester Freund, Ford Prefect, weicht ihn in die Tatsache ein, dass die Erde im Begriff ist, gesprengt zu werden,

¹⁵⁶ Die Band Radiohead hat einen Songtitel (Paranoid Android) nach ihm benannt (Album *OK Computer*, 1997).

und dass Ford selbst ein Außerirdischer ist. Damit sie der Vernichtung entgehen, begeben sich die beiden unter Fords Führung auf eine Reise „per Anhalter durch die Galaxis“.

Der weitere Verlauf des Films ähnelt strukturell einem Roadmovie: Die beiden Freunde erleben auf ihrer Reise verschiedene Abenteuer, lernen interessante Menschen und sonstige Geschöpfe kennen – zum Beispiel eben den Roboter Marvin – und erfahren allerhand Wissenswerter – zum Beispiel die wahre Geschichte der Erde. Diese ist nicht auf „natürlichem“ Weg entstanden, sondern wurde im Zuge eines Experiments zur Beantwortung der Frage nach dem Sinn des Lebens künstlich erschaffen. Am Anfang stand ein Riesencomputer namens „Deep Thought“, der gebaut worden war, um die Antwort auf „Frage aller Fragen“, nämlich die „nach dem Leben, dem Universum und dem ganzen Rest“ zu finden. Die Antwort „42“, die „Deep Thought“ nach 7 Millionen Jahren Berechnungszeit ausspuckt, stellt allerdings niemanden zufrieden. „Deep Thought“ meint, die unbefriedigende Antwort liege an der unpräzisen Frage, und schlägt vor, einen noch gigantischeren Computer zu bauen, der die richtige Frage zur Antwort finden soll. Dieser Computer ist die Erde, und die Menschen bzw. deren Gehirne sind Teile des Computerprogramms. Doch wenige Minuten bevor die Antwort (nach zehn Millionen Jahren Rechenzeit) publik wird, wird die Erde eben zur Sprengung freigegeben, um einer „Hyperraumumgehungsstraße“ Platz zu machen.

Die Erde wird am Ende des Films schließlich komplett neu und detailgetreu nachgebaut, sodass Arthur Dent unbeschadet in sein Heim zurückkehren kann, nachdem ihm kurzzeitig die Entnahme seines Gehirns gedroht hatte, da dieses nach der Zerstörung der Erde der einzige übriggebliebene Teil des Computerprogramms war.

Handlung, Figuren und Ablauf des Kinofilms und der TV-Serie entsprechen einander. Marvins Figur kommt dabei, was den Handlungsablauf betrifft, keine tragende, sondern eine passive Rolle zu.

4.5.3 Figuren

Da Arthur Dent und Ford Prefect, der Außerirdische¹⁵⁷, zwar sozusagen die Reiseführer

¹⁵⁷ Ford Prefect ist zwar ein Außerirdischer, aber eigentlich trotzdem ein Mensch. Ähnlich wie Klaatu ist

für die Zuschauer/-innen darstellen, aber in keiner direkten, persönlichen Verbindung zu Marvin stehen, der keinen Erbauer hat, konzentriert sich die folgende Figurenbeschreibung auf Marvin. (Der Computer Deep Thought wird im nächsten Kapitel thematisiert.)

Wie eingangs erwähnt, ist Marvin einzigartig aufgrund dessen, dass er an Depressionen leidet. Seine Depressivität wird damit begründet, dass er ein „GPP“ (Genuine People Personality)-Roboter, also ein besonders menschlich programmierte Roboter ist. Seine psychische Verfassung und seine Individualität ergeben sich nicht aus einer wie auch immer gearteten abstrakten Geistigkeit, sondern gründen in technischer Raffinesse. Genau diese technische Ausgereiftheit erscheint hier als Mangel. Marvins Figurenentwurf ähnelt in dieser Hinsicht in seiner Grundstruktur der böser künstlicher Menschenentwürfe, wie z. B. bei Frankenstein. Der Fehler liegt in der zu starken Ausbildung von Bewusstsein, das dem der menschlichen Psyche ähnelt und Selbstbewusstsein und Selbstreflexion beinhaltet. Die Roboter begreifen sich dadurch als Identitäten, als Akteure, die in ein soziales, gesellschaftliches Gefüge eingebettet sind. Je höher Roboter entwickelt sind, desto mehr verlieren sie ihren Sklavencharakter als arbeitende Maschinen ohne Bewusstsein und gewinnen somit an Handlungsspielraum. Bewusstsein erscheint als Macht. Dies verschafft ihnen auch die Freiheit, die ihnen, gleich oder ähnlich dem Menschen, eine breite Palette an Emotionen und Handlungen ermöglicht. Genau diese technische Perfektion, diese technische Komplexität im Bewusstsein von Robotern wie Marvin birgt gleichzeitig das Risiko von Fehlern in sich, in Marvins Fall seine Depression und die sich daraus ergebende Ineffizienz. Er ist kein Arbeitssklave mehr, sondern wird zum Gefangenen seiner eigenen Emotionalität. In der gleichnamigen Publikation zur Ausstellung *Roboexotica* werden humanoide Roboterdarstellungen in der Science-Fiction, in denen Robotern dieser Freiraum an Individualität zukommt, denen langweiliger, weil in ihren Handlungen absehbarer Maschinen gegenübergestellt, die den gegenwärtigen Alltag bestimmen:

„They are just tools I can trust. And what I find most frightening: they never ever try to kill me and take over. They are just boring automatons and AI-bullshit. They are slaves

er wie ein Mensch dargestellt, er wirkt nur etwas erfahrener und abgeklärter als Arthur Dent, der bisher nur die Erde kannte und nach deren Regeln, auf diese beschränkt gelebt hat.

that are no fun. [...] Maybe that is just the price we pay for not giving them a soul and maybe future investigations into the resoulment of robots would bring relief. I mean, what's the point in having slaves if they don't suffer from it.“¹⁵⁸

Hier wird das Fehlerpotential der Technik als etwas beschrieben, was dieser menschliche Charakteristik verleiht. Das Anthropomorphe an Marvins psychologisch gezeichneter Figur konstituiert sich nicht über die menschliche Natur als biologische Größe, sondern über die Technik selbst. Marvin ist nicht deswegen so ein empathischer Anziehungspunkt als Roboterfilmfigur, weil er „mehr ist als nur eine Maschine“, sondern weil er, wenngleich von Menschen gebaut, ein auf technologischer Ebene erfassbarer Roboter bleibt. Das macht ihn ein Stück weit zu einer emanzipierten Figur mit einem eigenständigen Körper und einer eigenständigen, einzigartigen, weil durch technische Schaltkreise hervorgebrachten Psyche.

4.5.4 Körper, Ästhetik, Blickpolitik



Abb. 24: Marvin, 1981

Da die Analyse der Spielfilme in zeitlich chronologischer Reihenfolge verläuft und sich

¹⁵⁸ Frank Apunkt Schneider, Günther Friesinger: *Mixing robots with discourse by having them mix drinks. The discourse of the Roboexotica*, in: Günther Friesinger, Magnus Wurzer, Johannes Grenzfurthner, Franz Ablinger, Chris Veigl: *Roboexotica*, edition mono/monochrom, Wien 2008, Ausstellungspublikation, S. 17 (fehlende Paginierung).

dieses Schema im Hinblick auf technische Entwicklungen im Zusammenhang mit deren Ästhetisierung und der Mediatisierung von Robotergestalten als sinnvoll erwiesen hat, soll es hier beibehalten werden.

So soll zunächst Marvin beschrieben werden, wie er in der TV-Version von 1980 erscheint. Marvins Körper hat rechteckige, an den Ecken abgerundete Formen, wirkt relativ robust, elektromechanisch und schwer. Sein Gang ist dementsprechend starr und erinnert an den Roboter-Tanzstil aus den 1980er Jahren, bei dem, einen Roboter imitierend, die Körperbewegungen nur eingeschränkt ausgeführt werden.

Die grundlegendste Forderung, die die Geschichte an Marvins Körper stellt, ist die, seine Depressivität darzustellen, seine grundlegende Charaktereigenschaft. Das geschieht zum einen über die Gestaltung des Gesichts: hängende Augenbrauen und traurige Gesichtszüge. Da sein Gesicht unbeweglich ist, ist sein Stimmungsausdruck damit fixiert. Zum anderen wird seine depressive Stimmung auch über seinen Gang zum Ausdruck gebracht: Der ist zwar aufrecht, was im Allgemeinen mit Selbstsicherheit, Aufgeschlossenheit und einer offenen Haltung gegenüber der Umwelt assoziiert wird, doch wirken seine starre Haltung sowie das langsame Tempo seiner Bewegungen mühevoll, gequält und lethargisch. Langsam einen Fuß vor den anderen setzend, mit seinem schweren, starren Körper immer ein paar Schritte hinter den anderen zurück – es ist, als sei er in seinem Körper eingesperrt.

Es gibt nichts, was an Marvin nicht depressiv wäre: Alle seine Äußerungen zeugen von einer resignierten Grundstimmung und spiegeln seine negative Einstellung zum Leben. Nicht nur sein Körper, seine ganze Existenz wirkt wie ein Gefängnis. Es gibt auch einen Grund dafür: Marvin empfindet einen existenziellen Mangel. Er ist hochintelligent, den Menschen sogar weit überlegen – das weiß er –, und er fühlt wie ein Mensch; aber dennoch bleibt er unter all den Menschen ein Roboter, ein Außenseiter. Die Depressivität verstärkt diese Sonderstellung noch: Die Leichtigkeit, mit der die weniger intelligenten Menschen die Sinnlosigkeit des Lebens meistern oder vielmehr das Leben gar nicht als sinnlos empfinden, jedenfalls nicht darunter leiden, hebt Marvin von diesen ab und macht ihn zu einer einsamen Figur. Seine Depressivität macht ihn sehr sympathisch. Auch wenn man von ihm nie etwas Freundliches, Aufbauendes zu hören bekommt, nimmt man ihm das nicht übel, sondern interpretiert es als Zeichen seelischer

Zerbrechlichkeit und Schwäche, „menschlicher“ Feinfühligkeit. Er setzt sich für die Menschen ein, wenn auch mit dem Ausdruck des Widerwillens. Er ist auch nie aggressiv und trotz seiner überlegenen Intelligenz den Menschen gegenüber nie herablassend – das verhindern eben seine Depressionen. Marvin ist ein „freundlicher Roboter“, nicht in dem Sinne, dass er über ein fröhlich-heiteres Gemüt besitzt und damit andere ansteckt, sondern wegen seiner „menschlichen“ Schwächen.



Abb. 25: Marvin, 2005

Der Marvin aus der TV-Serie (Abb. 24) wirkt etwas älter als jener in der Filmversion (Abb. 25), weil sein Körper eckiger gestaltet und größer ist und er aufrecht geht. Der Marvin in der Spielfilmversion hat hingegen rundliche Formen, sein Körper ist kleiner, heller und glatter, und er scheint unter der Last seines riesigen, kugelrunden Kopfes („mit dem Gehirn von der Größe eines Planeten“, wie er im Film selbst sagt) einzubrechen. Er geht mit nach unten gebeugtem Oberkörper. Marvins Körper scheint in der neuen Version einen Gummikern zu haben, was ihn flexibel und gelenkig macht. Er ist von einer Art weißem Panzer umgeben. Er sieht ein bisschen so aus, als würde er eine Windel tragen. Abgesehen vom Körperbau unterscheiden sich der erste und der zweite Marvin kaum. Beide haben eine ruhige, männliche Stimme, beide werden gleich charakterisiert: Sie verhalten sich gleich und haben im Film die gleiche Rolle.

Deep Thought:

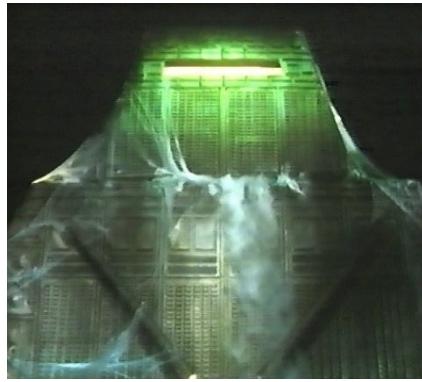


Abb. 26: Deep Thought, 1981

Deep Thought ist zwar eigentlich kein Roboter, sondern ein Computer, weil er sich nicht von der Stelle bewegen kann und somit eine wichtige Grundvoraussetzung, um als Roboter wahrgenommen zu werden, nicht erfüllt. Er kann aber, wie schon der Name sagt, denken und auch kommunizieren, was ihn bzw. im Langfilm sie wie eine Person wirken lässt

Wie Marvin ist Deep Thought ein integrierter Teil der Gesellschaft, nimmt in ihr aber eine Sonderrolle ein, grenzt sich von ihr ab. Das liegt, wie bei Marvin, einmal daran, dass er über eine außerordentlich hohe Intelligenz verfügt. Was ihn aber noch weiter isoliert, ist, dass er, im Unterschied zu Marvin, emotionslos bleibt. Sprechen kann er zwar, er tut es aber nur, wenn er gefragt wird. Durch das ästhetisch kaum angedeutete Gesicht wirken seine Worte wie isoliert, sie sind nicht an Gebärden gebunden.¹⁵⁹ Auch wenn Deep Thought für die Menschen nützlich ist, ihnen hilft, wird er nicht aktiv ins Leben miteinbezogen. Er erscheint als statische, allwissende Figur, die sich an der Peripherie befindet und dort jederzeit aufgesucht werden kann.

In ästhetischer Hinsicht wirkt Deep Thought wie eine Mischung aus Tempel und elektronischem, allwissendem Ersatzgott, an den man philosophische Fragen über das Leben richten kann – besonders in der Fernsehversion, wo der „Gottcharakter“ durch eine tief, herrische, respekt einflößende männliche Stimme unterstrichen wurde. In der Kinoversion von 2005 hat Deep Thought hingegen eine freundliche, weibliche Stimme, dort strahlt der Computer nicht so sehr autoritäre Allmacht durch Allwissenheit aus, sondern gleicht vielmehr einfach einer Maschine mit benutzerfreundlichem Interface.

¹⁵⁹ Man erkennt gerade, dass Deep Thought eine Vorderseite hat; dort befindet sich eine undefinierte, schlitzförmige Öffnung, die als Kommunikationswerkzeug interpretiert werden kann, weil aus ihr Licht hervortritt. Man kann ihm aber nicht in die Augen sehen, seine Reaktionen nicht einschätzen, man ist bei seinen Äußerungen einzig auf das gesprochene Wort angewiesen.



Abb. 27: Deep Thought, 2005

4.5.5 Abschließende Bemerkungen:

In der Dramaturgie von *Per Anhalter durch die Galaxis* dominiert ein ironisches Moment. Auch Marvin ist in diese Konzeption eingebunden. Er wurde als besonders hoch entwickelter Roboter entworfen, was sich insbesondere in seiner menschlichen Emotionalität spiegelt. Genau das macht ihm aber das Leben schwer. Seine Intelligenz, die die Möglichkeiten menschlicher Intelligenz übersteigt, wird in der Kombination mit seiner menschlichen, emotionalen Programmierung zu einer Bürde, weil sie ihn in eine Sinnkrise stürzt. Er nimmt seine Andersartigkeit besonders drastisch wahr, weil er wie ein Mensch denken kann, aber keiner ist. An diesem Punkt schwingt er sich allerdings nicht zu einer Rebellion auf, sondern wird resignativ. Er ist lebensmüde, ohne sterben zu können.

Ist die Vorstellung eines depressiven Roboters an sich schon komisch, so wird Marvins Depression noch dazu übertrieben, ironisiert dargestellt und wirkt so noch witziger. Sowohl in seinen Bewegungen als auch in seinen Bemerkungen lässt er keine Gelegenheit aus, auf geradezu pathetische, theatralische Weise auf seine gequälte Existenz und Sinnleere aufmerksam zu machen. Und während Depressionen eigentlich mit sozialem Rückzug, verminderter Kommunikation, reduzierten Gefühlen und Verflachung des Ausdrucks verbunden werden, positioniert sich dieser Roboter mit Nachdruck als depressiv und behauptet somit gerade eine starke Persönlichkeit.

4.6 Short Circuit

Wie in den Filmen der 50er Jahre, die im Zeichen atomarer Bedrohung standen und eine mahnende Botschaft zu einem zivilisierten und verantwortungsvollen Umgang miteinander und mit Technologie und Umwelt enthielten, oder im etwas untypischen, ruhigen Science-Fiction-Film *Silent Running* aus dem Jahr 1972, der einen ähnlichen pädagogischen Subtext in Bezug auf die Ausrottung der Umwelt als Lebensgrundlage verfolgte, so hat auch *Short Circuit* (deutsch: *Nummer 5 lebt!*) aus den 80er Jahren eine latent pazifistische Botschaft. Anders als die oben besprochenen Filme will dieser aber in erster Linie eine unterhaltsame Komödie für die ganze Familie sein.

4.6.1 Inhalt

Der männlich dargestellte, sich später selbst den Namen Johnny gebende Militärroboter Nummer 5 erleidet zu Beginn des Films bei einer militärischen Präsentation einen Kurzschluss und verliert darüber einen Teil seines einprogrammierten Gedächtnisses. Infolge seiner nunmehrigen Orientierungslosigkeit verlässt er die Militärbasis und landet schließlich bei der alleinstehenden Tierpflegerin Stephanie. Dort versucht er sein verlorenes Wissen wiederherzustellen und bringt sich im Schnelldurchlauf die Grundlagen menschlicher Kulturgeschichte aus Büchern und Fernsehen bei. „Brauche Input“ ist der von ihm ständig wiederholte Satz. Er beginnt menschliche Gefühle in sich zu entdecken und behauptet, ein lebendiges Wesen zu sein und nicht bloß ein Roboter.

Währenddessen wollen seine Konstrukteure und Sicherheitskräfte, die zuerst ein Unglück befürchten, weil der Roboter schwer bewaffnet ist, ihn wieder einfangen, fassen aber schließlich den Entschluss, ihn zu zerstören.

Nummer 5 gelingt es aber, sowohl Stephanie als auch seinen anfangs ungläubigen Chefkonstrukteur davon zu überzeugen, dass er sich in ein lebendiges Wesen verwandelt hat. Zusammen entkommen sie dem Angriff des Militärs und ziehen als „Jungfamilie“ aufs Land.

4.6.2 Auswahlkriterien:

Der Film wurde in die Reihe der zu besprechenden zuerst einmal deswegen aufgenommen, weil die Figur des Nummer 5 relativ bekannt ist und er als Hauptdarsteller die zentrale Position im Film einnimmt.

Ein weiteres Kriterium für die Auswahl des Films war, in Bezug auf den feministischen Diskurs, die relativ plakative Gegenüberstellung der zwei Bezugspersonen des Roboters – der Frau, die in den Bereich der Natur fällt und in dem Roboter ein lebendiges Wesen sieht, und dem männlichen Techniker, der ihn gebaut hat und im Bereich der Kultur angesiedelt ist. Der Roboter selbst ist zwar deutlich männlich dargestellt, in seiner Identität vereinen sich aber beide Elemente, Natur und Kultur: Er ist ein Roboter, wird aber auch als lebendiges, fühlendes Wesen in die Sphäre menschlicher Natur eingelassen.

Der Film, der einen recht simplen Plot hat, trägt, obwohl er kein bedrohliches Katastrophenszenario entwirft, latent pazifistische Züge, enthält Elemente der Kritik an einem plumpen, zum Selbstzweck werdenden Militarismus. Diesem stellt der Film ein Bild von Humanität gegenüber, das sich im lebendig gewordenen, fühlenden Roboter manifestiert.

4.6.3 Figuren

Die wichtigen Figuren im Film fungieren als symbolische Träger bestimmter Weltanschauungen und Bereiche.

So ist der militärische Oberbefehlshaber eine seicht gezeichnete Figur, der es an jeglichem Einfühlungsvermögen und an sozialer Kompetenz mangelt. Als oberstes Glied der hierarchischen Befehlskette wird er weniger als klassischer Bösewicht dargestellt, vielmehr mangelt es ihm einfach an Intelligenz, Geduld und einsichtigem Gespür, abzuwägen, wann und wozu etwas militärisch angegriffen und zerstört werden soll. Sobald Risse in die Ordnung kommen, muss diese wieder hergestellt werden.

Dabei wird nicht lange nach Alternativen zur Zerstörung des Roboters gesucht.

Er steht in Kontrast zum Wissenschaftler Crosby, dem Erbauer von Nummer 5. Dieser wird als sympathischer junger Nerd dargestellt. Der chaotische Einzelgänger tüftelt in seinem Labor, das mehr einem besonders toll ausgestatteten Spielplatz eines erwachsenen Buben als einem militärischen Labor gleicht. Crosby strahlt kindlich naive Neugier aus und reagiert auch dementsprechend eher gelassen darauf, dass sein Roboter aufgrund einer Funktionsstörung¹⁶⁰ entlaufen ist.



Abb.28 Wissenschaftler Crosby, der Erfinder von Nummer 5, in seinem Labor. Neben ihm ein Keyboard spielender Roboterarm

Auch in diesem Film spielt also der Wissenschaftler – wie vorher zu Susan Sontags Text erwähnt¹⁶¹ – eine große Rolle. Roboter und Wissenschaftler stehen in Beziehung zueinander. In diesem Fall ist Johnny Nummer 5 aber kein Resultat intellektuellen Eifers, der Wissenschaftler wird eher als Techniker dargestellt, der in kinderfreundlicher Manier die spielerische Lust nährt, Wissenschaftler zu werden.

Durch den komödiantisch-lockeren Charakter des Films wird das Militär verharmlost, und auch der Roboter verliert spätestens nach seinem Ausbruch seinen nie wirklich dagewesenen Charakter als bedrohliche Kampfmaschine und tritt ein in eine Sphäre kindlicher Neugier und spielerischen Lernens. Allerdings bleibt ihm ein penetrant invasiver Charakter zu eigen – er dringt einfach in Stephanies Haus ein, stellt auf der Suche nach Input alles wie ein Kleinkind auf den Kopf und lässt es hinterher von der offenbar unendlich gastfreundlichen Stephanie, die noch dazu über große pädagogische

¹⁶⁰ Bei vielen Robotern in Spielfilmen bewirkt ein Defekt oder Unfall eine charakterliche Veränderung, meist eine Kehrtwende vom dienenden Roboter zur Killermaschine; in diesem Fall ist es umgekehrt, der Roboter wird durch einen Kurzschluss seiner militärischen Bestimmung enthoben.

¹⁶¹ Siehe Kapitel 4.2.3.

Geduld und über unbegrenzte Freizeit zu verfügen scheint, zusammenräumen.

In den Augen der naturverbundenen Tierpflegerin diskreditiert sich der Roboter eigentlich, weil er zu militärischen Zwecken entworfen wurde; er wird nur deshalb freundlich aufgenommen, weil er „nicht so ist wie ein normaler Roboter“, wegen seiner „Menschlichkeit“, seiner spielerischen, kindlichen, freundlichen Art und seiner menschlich wirkenden Schwächen (zum Beispiel fürchtet er sich vor dem Tod). Stephanie selbst bleibt eher in einer passiven, reagierenden Rolle. Sie stellt den Hintergrund dar, kümmert sich um die Aufbereitung der Bühne, auf der sich die Hauptfigur, der Roboter, entfalten kann. Stephanie ist weniger eine als sexuelles Wesen dargestellte Frau (auch bei Crosby rückt seine Männlichkeit nicht in den Vordergrund), sondern auf die Rolle einer Erzieherin heruntergebrochen, die in der Sphäre des Häuslich-Privaten ihre Tiere pflegt.



Abb. 29: Nummer 5 in Stephanies Haus, umgeben von Katzen und Büchern

Nummer 5 hingegen wirkt die meiste Zeit kindlich bzw. wie ein Teenager, denn er zeigt auch latente Sexualität und beginnt mit Stephanie schwach zu flirten, wenn er sie sie in der Badewanne sieht oder zum Tanz überredet.

Nummer 5 lässt sich als Cyborg betrachten. Er ist ein Roboter, der von sich aus – entgegen der Regeln der Wissenschaft und Gesellschaft – den Anspruch erhebt, mehr als eine Maschine zu sein, Geist zu besitzen. Er sieht sich als emotionales, lebendiges Wesen, das nicht auf sein technisches Funktionieren beschränkt ist. Er will nicht ausschließlich technisch determiniert sein, sondern entdeckt in sich ein autarkes Eigenleben. Als dem Militär entlaufener Roboter kann man ihn in Anlehnung an

Haraway als „Abkömmling des Militarismus und patriarchalen Kapitalismus“¹⁶² bezeichnen, der sich von seiner Herkunft bzw. patriarchalen Ursprungsgeschichte lossagt.

„Aber illegitime Abkömmlinge sind ihrer Herkunft gegenüber häufig nicht allzu loyal. Ihre Väter sind letzten Endes unwesentlich.“¹⁶³

Nummer 5 will sich nicht von der für ihn vorgesehenen militärischen Bestimmung vereinnahmen lassen. Was die technische Sphäre seines Körpers und seiner Identität angeht, emanzipiert er sich als Subjekt und dringt in den Bereich des menschlichen, emotionalen und psychisch gefassten Lebendigen ein. Hinsichtlich des Genderdiskurses bleibt er eine unflexible, männlich markiert Figur.

4.6.4 Aussehen, Ästhetik und Blickpolitik



Abb. 30: Johnny Nummer 5

Die Politik des Blicks im Hinblick auf die feministische Filmtheorie ist in diesem Film, auch was die Roboterrollen betrifft, eher konservativ und trennt in einen männlich-aktiven und einen weiblich-passiven Teil.

¹⁶² Donna Haraway: *Manifest für Cyborgs*, S. 241.

¹⁶³ Ebenda.

Wie in einigen anderen Filmen werden auch hier Roboter als sexuell dargestellt, indem ein (männlicher) Roboter zum Beispiel den lose, nackt hängenden Kabeln an der Rückseite eines (weiblichen) Kaffeeservice-Roboters nachstarrt – als würde sich unter der Roboterhülle ein erotisches oder pornografisches Geheimnis verbergen, als würde sich der Roboter nackt ausziehen, wenn sein technisches Innenleben zum Vorschein kommt.

Die Geschlechterzuordnungen basieren hier weniger auf einem ausgefeilten Körperdesign als auf einem Rückgriff auf Rollenklischees, also weniger auf dem Aussehen der Roboter als auf ihren Handlungen. Der Kaffee servierende Roboter wird dem weiblichen Geschlecht zugeordnet, erstens, weil ihm nachgestarrt wird, und zweitens, weil er Kaffee serviert.

Der Roboter Nummer 5 wird zwar im Vorspann in körperlichen Detailaufnahmen gezeigt, in denen man sieht, wie er zusammengeschweißt wird, die „pornografischen“ Blicke beschränken sich aber darauf. Er ist keine Figur, die beobachtet wird, sondern nimmt selbst eine aktive, handelnde Rolle ein. Er ist ein Roboter, der alles beobachtet und neugierig aufsaugt. Man sieht ihm als Zuschauer/-in zwar den ganzen Film lang zu, der Blick richtet sich aber nicht wirklich auf seinen Körper, sondern auf seine Handlungen. Seine dramaturgische Funktion besteht vor allem darin, die Handlung in Gang zu halten, und nicht, tiefgreifende Emotionen auszudrücken.

Was Aussehen und Ästhetik von Nummer 5 als ursprünglich militärischem (also alles andere als „freundlichem“) Roboter betrifft, lässt sich schwer entscheiden, ob man ihn als „freundlich“ wahrnehmen soll oder nicht: Als Militärroboter verfügt er natürlich über gewisse martialische, also wenig liebenswürdige Attribute (seine „Füße“ bestehen etwa aus Panzerketten), aber besonders furchteinflößend sieht er auch nicht aus. Was ihn zum Beispiel von Kampfrobotern unterscheidet und ihn als freundlich-friedlich ausweisen soll, sind die Augen. Diese sind bei Kampfrobotern horizontal, schmal und schlitzförmig oder v-förmig gebogen, der Augenbrauenhaltung wütender Menschen nachempfunden, während Johnnys Augen sanft und freundlich wirken. Auf Filmplakaten posiert er zudem auch oft mit zur Seite geneigtem Kopf, Naivität und Verspieltheit andeutend. Dass er im Film als „freundlich“ begriffen wird, liegt aber vor

allem daran, was er tut.

4.6.5 Abschließende Bemerkungen

Insgesamt wirkt der Roboter Johnny Nummer 5 wie ein zufällig dem Militär entlaufener und weniger wie ein „lebendiger“, humaner Roboter, der sich in einer bewussten Entscheidung pazifistisch positioniert. Seine Freundlichkeit wirkt aus filmkritischer Perspektive passagenweise etwas berechnend und aufgesetzt – wieso sollte ein mit Panzerkettenfüßen ausgestatteter Kampfroboter sich von einer naturverbundenen Tierpflegerin trösten und beruhigen lassen müssen, dass es keinen Grund gäbe, sich zu fürchten? Die metaphorische Gegenüberstellung von Militär und friedlichem, zivilem, naturaffinem Leben ist in dieser Unterhaltungskomödie nur oberflächlich pazifistisch. Eher hat es den Anschein, als würde der Roboter mit seiner freundlichen Art die Brutalität des militärischen Apparats verharmlosen.

In *Short Circuit* treten die gezeigten Roboter neben ihrer Bestimmung als militärischer Arm menschlicher Machtausübung auch als bedienende „Cocktailroboter“ in Erscheinung, die auf einem militärischen Empfang Getränke und kleine Speisen servieren. In der zur Ausstellung „Roboexotica“ erschienenen gleichnamigen Publikation beschreiben Frank Apunkt Schneider und Günther Friesinger die westlichen Gesellschaften nach dem Zweiten Weltkrieg als bürgerlich orientierte Wohlstandsgesellschaften im Zeichen technologischen und wirtschaftlichen Fortschritts.

„Robots were the main agents of this scenario and it was collectively hallucinated that they would enter our households to take over all the stupid and annoying work that needs to be done anyway. Sooner or later. [...] They also staged rituals of the universal spare time culture that once would become their everyday lives – homeopathic doses of hedonism like cocktails which had become rather fashionable at the time.“¹⁶⁴

In diesem Licht ist auch *Short Circuit* noch zu sehen, der vom Militär in die Welt der

¹⁶⁴ Frank Apunkt Schneider, Günther Friesinger: *Mixing robots with discourse by having them mix drinks. The discourse of the Roboexotica*, in: Günther Friesinger et al.: *Roboexotica*, S. 14 (fehlende Paginierung).

Freizeit eindringt. Das Militär bzw. das Territorium des Politischen tritt in dieser Science-Fiction-Komödie zugunsten des komödiantischen Elementes in den Hintergrund.

4.7 WALL-E

WALL-E ist ein digitaler Animationsfilm von Disney und Pixar aus dem Jahr 2008.

4.7.1 Inhalt

Der Film spielt im Jahr 2805, 700 Jahre, nachdem die Menschen, die die Erde derart verschmutzt und zugemüllt hatten, dass sie unbewohnbar geworden war. Die Menschen hatten die Erde daraufhin in einem riesigen, autarken Raumschiff namens Axiom verlassen – als Konsumsklaven eines riesigen Konzerns, „Buy N Large“ (BNL), der sich als Monopolist die Kontrolle über die Wirtschaft und schließlich auch die politische Weltherrschaft gesichert hat. Zurückgelassen haben sie eine Heerschar von Robotern, die den Zweck hatten, die Erde aufzuräumen, d. h., den Müll zu beseitigen und durch Müllpressen Platz für eine erneute Kolonisierung durch Menschen zu schaffen – sollte die Erde irgendwann wieder bewohnbar sein. Es gibt nämlich keine Pflanzen mehr, die auf der Erde wachsen könnten, keine Möglichkeit, Landwirtschaft zu treiben, und somit kein Leben.

Der Film eröffnet mit positiver Stimmung, mit beschwingter Musicalmusik untermalt, den Blick auf den Blauen Planeten vom Weltall aus. Dann folgt ebenfalls eine bekannte Kameraeinstellung: der Blick auf New York, dessen Hochhäuser allerdings im Kontrast zur glamourösen, großstädtischen Broadway-Stimmung der Musik aus zusammengepressten Müllziegeln bestehen. In einer smogreichen, verstaubten Atmosphäre, die allerdings in warmen Farben ästhetisiert dargestellt ist, wodurch die Hochhäuser nicht sonderlich düster wirken, sieht man WALL-E, den letzten noch funktionierenden Müllroboter, beim Müllsammeln.

Die Erde ist übersät mit Industrieruinen, überall finden sich Überbleibsel des einst von BNL beherrschten kapitalistischen Lebens. Man sieht leerstehende BNL-Banken, BNL-Fastfoodketten, BNL-Tankstellenschilder und, am Boden liegend, eine BNL-Zeitung, über die WALL-E drüberfährt.

Diese einstige totale kapitalistische Weltherrschaft, die auf der Erde geherrscht hat (und jenseits der Erde, wie sich herausstellen wird, fortsetzt), wird im Film nicht als das offene Böse dargestellt, als offen faschistoide, brutale Diktatur, die die Meinungsfreiheit verbietet, sondern hat vordergründig ein freundliches, konsumentenorientiertes Antlitz, verkörpert die marktwirtschaftliche Logik (sieht man davon ab, das hier jegliche Konkurrenz ausgeschaltet ist).



Abb. 31: Der kleine Roboter inmitten einer verlassenen zivilisatorischen Ruine

WALL-E wohnt in einem riesigen Tank, der vollgeräumt ist mit Dingen, die von ehemaligen menschlichem Leben auf der Erde zeugen und den Blick der Rezipient(inn)en auf die Vergangenheit richten, nostalgische Gefühle bei ihnen wecken. Das vollgeräumte Lager, das an eine mechanische Werkstatt erinnert, und sein Inhalt – der Toaster im 50er-Jahre-Design, die analoge Videokassette oder der Spielwürfel – wirken aus heutiger Perspektive bzw. auch der des Jahres 2008 verstaubt. Das warme Licht und die schmuddelige Atmosphäre im Lager sowie das wiederholte Abspielen eines alten Musicals, das WALL-E zu seinem allabendlichen Ritual nach der Arbeit gemacht hat, färben diese vergangene Zeit, mit der man diese Artefakte verbindet, positiv ein und schaffen dadurch eine nostalgische Sicht auf die Vergangenheit.

Eines Tages findet WALL-E in einem alten Schuh eine kleine, junge Pflanze. Diese wird von automatischen Systemen der Menschen geortet, woraufhin eine Raumkapsel auf der Erde landet, aus der EVE, ein weiblicher Roboter steigt: EVE hat den Auftrag, diese Pflanze, sicher in ihrem Körper eingeschlossen, auf die Axiom, die Ersatzerde, zu bringen.

WALL-E verliebt sich in die blitzblank weiße, schwebende Schönheit und folgt EVE als blinder Passagier. Auf der Axiom angekommen, stellt es sich heraus, dass längst nicht mehr die Menschen die Kontrolle über das Raumschiff haben, sondern die „Buy N Large“-Maschinen, namentlich der Schiffscomputer der Axiom, „Otto“ (im englischen Original: AUTO). Die Maschinen waren die insgeheim nie daran interessiert, die Menschen wieder zur Erde zu fahren, diese dort freizulassen und sie durch die Bepflanzung der Erde in die Nahrungssouveränität zu entlassen. WALL-E entpuppt sich unter diesen Axiom-Robotern als Fremdkörper und wird von der automatisierten Roboterpersonenkontrolle als unbekannter, unerwünschter, organisch verschmutzter Eindringling erfasst.

Die Menschen auf der Axiom sind physisch und psychisch degeneriert, können sich nicht mehr selbstständig bewegen und sind zu faul, um selbstständig zu denken. Sie nehmen alles hin, wie es ist. Doch nach und nach erwachen sie. Der Kapitän begreift, als er sich Lehrvideos über die Erde (zunächst genötigt, dann – durch den Pflanzenfund – motiviert), die Gewichtigkeit des Fundes, und schließlich auch die Situation und Stellung der Menschen auf der Axiom. WALL-E wird in den Augen zu einem kleinen Helden, weil er die Pflanze als Erster gefunden hat.

Es kommt zum Kampf der menschlichen Besatzung, vor allem des Kapitäns, der von WALL-E und EVE unterstützt wird, gegen den Autopiloten und die anderen Maschinen. Die Menschen gewinnen schließlich den Kampf gegen die Maschine, kehren auf die Erde zurück und beginnen von Neuem, Landwirtschaft zu treiben.

Die Konstellation auf dem Raumschiff ähnelt der in Stanley Kubricks Film *2001: Odyssee im Weltraum*¹⁶⁵, in dem der Bordcomputer „HAL 9000“ ebenfalls Bewusstsein hat und die menschliche Besatzung unterjocht; der Unterschied ist, dass hier zwei Maschinen, WALL-E und EVE, wie selbstverständlich zu den Menschen halten und gezählt werden. Ein Umstand, dessen Grund sich eigentlich nicht logisch erschließt und der nicht erklärt wird, denn beide Roboter sind in Serie gebaute, einwandfrei funktionierende Roboter des BNL-Konzerns, Erzeugnisse derselben Firma, die so viele andere Roboter gleicher Bauart produziert hat und die alle starr dem Autopiloten

¹⁶⁵ *2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, UK/USA/Frankreich 1968.

gehorchen.

4.7.2 Auswahlkriterien:

Der relativ neue Film greift das immer wiederkehrende Thema der Selbstzerstörung des Menschen auf besondere Weise auf. Hier wird die Welt nicht durch eine selbst verschuldete Umweltkatastrophe, beispielsweise nuklearer Art, zerstört, durch ein selbst gezüchtetes Killervirus oder durch das abstrakte Böse im Menschen, das sich in der Lust an der Zerstörung einer kriegstreiberischen Figur und einer ihm blind folgenden Menschenmasse manifestiert. Auch nicht durch Gewalt von „außerhalb“, z. B. durch einen offenen Krieg von Maschinen gegen die Menschen, oder durch die zurückslagende Natur. Und die „Apokalypse“, das Ende der Erde, ist auch nicht an einem Zeitpunkt festzumachen, an dem der Untergang eruptiv hervortritt und das Leben mit einem Schlag total auslöscht.

Der Untergang besteht hier vielmehr darin, dass die Menschen aus Faulheit und Bequemlichkeit ihre Eigenverantwortung an Maschinen abgegeben haben. Was hier untergeht, ist die Selbstständigkeit, die Eigenverantwortung, der verantwortungsvolle Umgang des Menschen mit der Welt. Der Mensch geht hier nicht mit einem spektakulären Knall zugrunde, sondern gibt nach und nach, schleichend, seinen Handlungsspielraum ab: alle kulturell erworbenen Fähigkeiten, das Wissen z. B. über biologische Grundprinzipien der Landwirtschaft, sein Denkvermögen, seine körperliche Mobilität und nicht zuletzt seine Individualität (Kleidungsstil, persönlichen Geschmack).

Alles geht in einer gleichgeschalteten, abhängigen und auf rein materielle Bedürfnisbefriedigung ausgerichteten, durch Überfluss und sofortige Wunschbefriedigung ruhiggestellten Gesellschaft auf, die gar keine mehr ist.

Diese abstrakte, zwar nicht besonders tiefgreifende, aber nicht uninteressante Zukunftsvision basiert auf aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen, nämlich der zunehmenden Automatisierung, der automatisierten Datenerfassung und -speicherung,

auch im Interesse von Sicherheits- und Kontrollorganen. Dabei bemüht man sich, den Anschein von Repression zu vermeiden und präsentiert diese Prozesse als Serviceleistung, die den Menschen durch Automatisierung bürokratischer Abläufe den Alltag erleichtert und von Bürokratie frei zu machen vorgibt; gleichzeitig zu dieser vermeintlichen Befreiung, sich um etwas kümmern zu müssen, spannen sie aber das Netz von Unselbstständigkeit und Abhängigkeit immer dichter.

Der degenerative Prozess wird im Film nicht als solcher gezeigt, sondern er tritt durch die zeitliche Ellipse hervor, die den Kontrast sichtbar macht zwischen dem früheren Menschen bzw. dem Ideal davon und jenem Zustand des Menschen, wie er auf der Axiom gezeigt wird.

Auch die Umsetzung des Films ist bemerkenswert. Waren vorangegangene Filme mit ähnlich starker gesellschaftspolitischer Aussage oder Botschaft – sicherlich auch bedingt durch unterschiedliche technische Möglichkeiten – stark am Medium Sprache als Hauptträger und Überbringer der Botschaft innerhalb des Films orientiert, so kommt dieser Film mit relativ wenig gesprochener Sprache aus und vermittelt seine Botschaft stattdessen durch emotional starke Sinnbilder.

4.7.3 Figuren

Die Menschen auf der Axiom

Die Menschen auf der Axiom verkörpern eine zu verhindernde Dystopie. Der Film spielt, wie bereits erwähnt, in einer Zukunft, in der die Menschen bereits über 700 Jahre fern von ihrem Ursprungsplaneten in vollautomatisierten Raumschiffen leben, die Kreuzfahrtschiffen nachempfunden sind. Sie befinden sich in einer Art ununterbrochenem Dauerurlaub, in Begleitung von ständig verfügbaren Servicerobotern, die ihnen jederzeit jeden Wunsch erfüllen.

Alle Menschen sind übergewichtig¹⁶⁶ und können nicht mehr gehen; sie bewegen sich –

¹⁶⁶ Hier wird bedenkenlos das Klischeebild des faulen, dummen, übergewichtigen Menschen (möglicher Subtext: der nach Fastfood süchtige konsumfokussierte US-Amerikaner), der auf Kosten anderer über seine Verhältnisse lebt und bei dem jedes Kilo zu viel Ausweis seiner Charakterschwäche ist,

wie Säuglinge, die noch nicht krabbeln können – auf schwebenden Liegen fort. Sie kommunizieren miteinander über Monitore, selbst wenn der/die Gesprächspartner/-in neben ihnen sitzt bzw. fährt. Haben sie einen Wunsch, wird dieser umgehend von Servicerobotern erfüllt. Fallen sie versehentlich von ihrer Liege, wird der Ort des Geschehens wie bei einem Autounfall gesichert und Serviceroboter rücken aus, um die betreffende Person wieder auf eine Liege zu setzen. Die Menschen erscheinen hier nicht als Individuen, sondern als zähe, ununterscheidbare, depersonalisierte Masse. (Auch die einzelnen Serviceroboter lassen sich, sieht man von ihren verschiedenen Kategorien ab, kaum auseinanderhalten.)

Teilweise hat die Darstellung der Menschen etwas Entwürdigendes an sich: Man nehme nur die Szene gegen Ende des Films, als der Schiffsboden kippt und die Menschen zu einem Haufen Fleisch aufeinanderfallen wie kugelförmige Polster und nicht wie Menschen, die sich verletzen könnten.

Kritisch zu bemerken wäre, dass die Menschen fast schlechter wegkommen als der Konzern, der sich, kurz eingeführt, gleich wieder aus der Handlung verabschiedet. Die Menschen werden als Verantwortliche betrachtet, weil sie sich freiwillig aufgegeben haben – das gilt auch für die Menschen, die bereits auf dem Schiff geboren wurden, de facto dort gefangen sind und bereits von klein auf unter der Kontrolle des Konzerns aufgewachsen, der im Grunde nichts anderes tut, als dieses Leben als Normalität und als einzig mögliches darzustellen.



Abb. 32: Der im Grunde machtlose Captain auf der Axiom, im Bild mit dem Autopiloten Otto

strapaziert.



Abb. 33: Die innere Stadt auf der Axiom ist mit Screens übersät

Die Hauptfigur ist kein Mensch, sondern der Roboter WALL-E, der zwar klein und etwas ängstlich, aber doch ein Individuum mit Charakter und einer starken Persönlichkeit ist. Weniger individuell, aber ebenso stark ist der Roboter EVE.

EVE

EVE spielt eine wichtige Rolle im Film. Sie ist ein in Serie produzierter weiblicher Roboter und wirkt, entsprechend ihrer Zugehörigkeit zur Axiom, geradezu klinisch mit ihrem strahlend weißen Aussehen, das unterstreicht, dass sie kein Individuum ist, das keinen individuellen Charakter erkennen lässt. Sie erfüllt treu ihre Aufgabe, die Pflanze von der Erde auf das Raumschiff, zum Autopiloten Otto zu bringen. Ihr Körper vereint die Sphäre der Technik mit der der Natur auf eigentümliche Weise: Von dem Zeitpunkt an, in dem sie die junge Pflanze in ihrem technischen Leib einschließt wie einen zu nährenden, schützenden Säugling, beginnt die Domestikation und Kultivierung der Pflanze, die ab nun nicht mehr wildwachsende, autarke Natur verkörpert, sondern durch intellektuelles Kalkül am Leben erhalten wird.



Abb. 34: WALL-E reicht EVE die von ihm gefundene Pflanze, die EVE, von blauem Licht umhüllt, in ihren Körper einschließt, um sie auf die Axiom zu überführen

EVE wirkt auf den ersten Blick zwar stärker und resoluter als WALL-E, weil sie beharrlich den ihr erteilten Auftrag erfüllt und dabei keine Zeit für WALL-E oder für Privates hat. Bei genauerer Betrachtung ist sie aber genau deshalb keine freie Person, denn alle ihre Handlungen sind in den Dienst des mächtigen, männlich konnotierten Autopiloten gestellt. Ihr biblischer Name ist zwar bedeutungsschwanger, impliziert aber ihre hierarchisch untergeordnete Position. Sie verfolgt und erfüllt ihre Aufgabe gewissenhaft, es sind aber nicht ihre Interessen, die sie dabei verfolgt. EVE ist nichts als pure Pflichterfüllung. Sie hat kaum individuelle Züge, hat z. B. keine Schwächen, die ein Individuum mit ausmachen, und zeigt nur wenige Emotionen (einmal lacht sie beispielsweise über WALL-E). Sie gleicht auch insofern wenig einem Individuum, als es ihr – neben der Tatsache, dass es noch hunderte ihres Typs gibt, während WALL-E (inzwischen) einzigartig ist – an jenen schwer zu fassenden verspielten Eigenschaften mangelt, die WALL-E besitzt.

Trotzdem bleibt EVE eine „freundliche“ Roboterfigur: Sie stellt sich am Ende des Films klar auf die Seite der Menschen, also auf die „gute Seite“.

WALL-E



Abb. 35: WALL-E, ein Roboter als Müllpresse

WALL-E ist ein männlicher Roboter, der trotz seines Alters von mindestens 700 Jahren wie ein schreckhaftes Kind wirkt oder wie ein junger Teenager, der sich das erste Mal verliebt.¹⁶⁷ Die Reize der äußeren Welt scheinen ihm noch immer nicht so vertraut zu

¹⁶⁷ Seine Jugendlichkeit ist vielleicht damit zu erklären, dass WALL-E über diesen langen Zeitraum, den er auf der Erde verbracht hat, erst langsam begonnen hat, ein Bewusstsein zu entwickeln, dass er also

sein, dass er nicht ständig Neues entdeckt.

Seine Sammeltätigkeit gleicht nicht kühler, mechanischer Arbeit aus, sondern eher einem Schmökern am Flohmarkt. Die für ihn interessanten Dinge sortiert er aus, wie zum Beispiel einen Büstenhalter oder (Kinder-)Spielzeug und kulturelle Artefakte, und verwendet sie zweckentfremdet weiter (den Büstenhalter benutzt er etwa als Augenbinde). Es ist nicht zuletzt dieses Interesse an Dingen, die die Menschen zurückgelassen haben und die an ihre Kultur erinnern, durch das er humanisiert wird: Wie ein Kleinkind eignet er sich die menschliche Lebensform und Kultur an und betreibt damit eine Art Erinnerungskultur stellvertretend für die nicht mehr anwesenden Menschen, bewahrt deren Kultur ein Stück weit vor dem Aussterben. Vermenschlicht und individualisiert wird er des Weiteren dadurch, dass er – untypisch für einen Roboter – während der Arbeit verwundert stehen bleibt, ineffizient ist oder Gefühle für EVE entwickelt. Er ist kein typischer Roboter, der sich durch sture Leistungseffizienz auszeichnet, seine vermenschlichte Art legitimiert ihn vielmehr als wertvolles Mitglied der (guten alten) menschlichen Gesellschaft, für deren Wiederherstellung er sich einsetzt.

Seine Eigenschaften – Schreckhaftigkeit, Neugier, Liebenswürdigkeit – und seine Gefühlszustände – z. B. Staunen, Verliebtheit – werden durch seine Körpersprache übermittelt, die sich an der Menschen orientiert und so eindeutigen Wiedererkennungs-Charakter hat: WALL-E schreckt zusammen, duckt sich, schreit auf bzw. quietscht und zieht die Gliedmaßen ein, wenn er Angst hat. Ähnlich wie der Roboter Johnny Nummer 5, der Stephanie und ihre Zeit stark in Anspruch genommen hat, zeigt auch WALL-E in Bezug auf die weibliche EVE nahezu penetrante Verhaltensmuster. Er läuft ihr ständig hinterher, ruft ununterbrochen ihren Namen oder starrt sie verliebt an. (Generell kommuniziert WALL-E oft mit und durch seine großen Augen, die als Fenster zu seiner Seele stilisiert sind, und seinen Dackelblick.) Auch WALL-E wirkt wie Nummer 5 wie ein verspielter, kleiner Junge, dem eine weibliche, reifere und pflichtbewusstere Figur als Objekt der Begierde bzw. des Anspruchs gegenübergestellt wird.

eine geistige Evolution durchläuft, die der Menschen nachempfunden ist.

4.7.4 Körper, Ästhetik und Blickpolitik

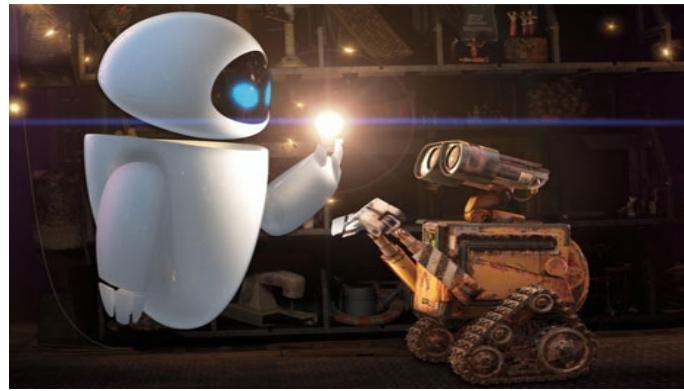


Abb. 36: EVE und WALL-E

Der Körper von WALL-E ist relativ klein und kompakt. Kompaktheit ist eine Eigenschaft, die seiner Funktionsbestimmung als Müllpresse entspricht. Mit seiner unspektakulären Form, seinem quadratischen Torso, mit dem er Müll zusammenpresst und die Menschheit Stück für Stück von ihrem unerwünschten Erbe befreit, ist WALL-E das Pendant zu EVE, die wie ein leuchtendes, schwebendes weißes Ei aussieht. Diese beiden Roboter spiegeln in ihrem Design auch den Kontrast zwischen der Erde und der Axiom wider. Die Erde ist zwar verdreckt, hat aber auch ihre gemütlichen, nostalgischen Plätze und ist in warmen Farben ästhetisiert. Der Müllplatz Erde erinnert teilweise an einen Flohmarkt, auf dem sich Antiquitäten finden lassen. Die Erde ist zwar menschenleer, wirkt aber nicht so trostlos-kalt wie die sterile Umgebung auf der Axiom.

Äußerlich weist WALL-E einige Gemeinsamkeiten mit Nummer 5 auf, z. B. seine Kameralinsen nachempfundenen Augen und die Panzerketten als Füße.

Was die Blickpolitik im Film betrifft und die Art, wie durch Blickanordnungen Machtverhältnisse etabliert bzw. abgebildet werden, so fällt unter anderem eine duale, dichotome Struktur auf, die die Lebensrealität von WALL-E auf der Erde den Lebensverhältnissen auf der Axiom gegenüberstellt. WALL-E ist als einziger Roboterbewohner der Erde Herr seiner selbst und in kein sichtbares soziales Verhältnis eingebunden, in kein Überwachungs- oder Kontrollsysteem eingespannt, das ihm Befehle gibt und über seinen Körper verfügt. Man sieht keine observierenden Blicke, keine pornografischen Detailaufnahmen, die seinen Körper inspizieren. Auch er selbst

greift nicht in jemandes Privatspäre ein, selbst in der Szene, in der er sich einen Büstenhalter auf die Augen setzt, wirkt dieser wie ein anonymer Gegenstand einer unbekannten Person.

Erst auf der Axiom begreift er sich selbst als Subjekt unter anderen, als Teil eines Systems. Er wird in dem Sinne Teil einer Gesellschaft, als man ihn eben als Fremdkörper in dieser begreift, das automatische System ihn wegen der Erde, die an ihm klebt, in der klinisch sauberen Umgebung als Eindringling identifiziert. Erde bedeutet in diesem Fall Schmutz. Denn auf der Axion ist alles geordnet, erfasst und parzelliert.

Das Leben der Menschen verläuft in geordneten Bahnen, wie auf unsichtbaren Schienen. Es bietet keine Überraschungen mehr, außer künstlich geschaffenen, kurzen, oberflächlichen und belanglosen Trends, die die Langeweile vertreiben sollen. Diese können im Grunde als referenzlose Simulationen begriffen werden, wie sie Baudrillard beschreibt.¹⁶⁸ Die Botschaften und Informationen, die über Bildschirme mitgeteilt werden, leiten keine Kommunikation ein, es werden keine Meinungen abgefragt, sondern es werden z. B. das aktuelle, künstliche Wetter oder die (bedeutungslose und auf nichts verweisende) Trendfarbe verkündet. Die Botschaften werden von den Adressaten unreflektiert angenommen.

Keiner der Menschen hat nach 700 Jahren noch eine Erinnerung an die Erde, eine Vorstellung von der historischen Kette, die ihn mit der Erde als Ursprungsort verbindet. Die riesigen, allgegenwärtigen Flatscreens, von denen der Kapitän zu den Menschen spricht und die den Blick der in Vereinzelung lebenden Menschen auf sich ziehen, erscheinen hier als einziger identitätsstiftender Halt, der das Gefühl einer Gemeinschaft oder Gesellschaft erzeugt.

¹⁶⁸ Jean Baudrillard: *Requiem für die Medien*, in: Jean Baudrillard: *Kool Killer oder der Aufstand der Zeichen*. Merve Verlag, Berlin 1978.



Abb. 37: *WALL-E auf der Axiom, in steriler Umgebung. Auf dem Fließband sind in Serie produzierte Roboter zu sehen, die mit EVE identisch sind.*

Ist WALL-E auf der Erde jemand, dem die vollgeräumte Welt als Ort der Erkundung erscheint, in der er der „Blickende“ ist, sind die Menschen hier auf Flatscreens angewiesen, die es ihnen passiv ermöglichen, die Welt zu begreifen. Der Kapitän ist der Einzige, der sie durch seine Ansprachen auf dem Schirm als Subjekte einer Gesellschaft anspricht, der Bildschirm die einzige Form, in der sie noch zu Kommunikation fähig sind.

War im berühmten Satz der Orwell'schen Dystopie aus dem Roman 1984¹⁶⁹ „Big Brother is watching you“ dieser Big Brother jemand, der sich über Bildschirme immer wieder, zwar selbst anonym, aber doch persönlich und direkt an einzelne Menschen wandte, sie kannte, so ist er hier nicht einmal an den einzelnen Individuen interessiert, sieht die Menschen nicht als solche. Und, was noch wichtiger ist: Es gibt keine Menschen mehr, die sich dieser Tatsache bewusst sind, die sich selbst als Individuen innerhalb eines repressiven Systems begreifen.

Wurde in 1984 offensiv repressiv überwacht, erscheint die Kontrolle hier als Unterhaltung, die durch ihre Sinnentleertheit die Gesellschaft geistig und physisch systematisch zersetzt hat und nun als letzter, sedativer Ankerpunkt fungiert, ohne den die Menschen wohl auch ihre sprachlichen Fähigkeiten einbüßen würden.

Dieser Film fokussiert auf einzelne Helden als tätige, wertvolle Individuen der Gesellschaft und stellt diesen eine dystopische Gesellschaft als Warnung gegenüber, in der der Automatismus auf die Individuen übergreift. Es wird hier weniger zwischen

¹⁶⁹ George Orwell, 1984, erschienen 1949 George Orwell, 1984, Ullstein Taschenbuch, Berlin 1997, 29. Auflage, Übersetzung: Kurt Wagenseil.

Mensch und Maschine unterschieden, in dem Sinne, dass dem Menschen durch den natürlichen, biologischen Körper und die Psyche ein Status als Individuum gesichert wäre, sondern die Differenz, die hergestellt wird, ist die zwischen individuellem (Mit-)Denken und Handeln, zwischen Individualität und Automatismus/Massenhaftigkeit.



Abb. 38: Der demolierte bzw. „verwundete“ WALL-E greift mit schmerzvoll verzogenem Gesicht nach EVEs Hand

4.7.5 Abschließende Bemerkungen

Ein markant hervorstechendes Merkmal dieses Films ist die Tatsache, dass über Emotionen ausgelöste optische Schlüsselreize mehr dramaturgisches Gewicht tragen als Sprache und Dialog, etwa bei der stark kindchenschematischen Darstellung von WALL-E. Das gesprochene Wort wird nur spärlich eingesetzt. Dieser eigentümliche Sprachgebrauch macht sich sowohl in der Umsetzung des Films als auch innerdiegetisch bemerkbar, indem nämlich die Menschen die Sprache als tieferen Ausdruck ihres Wesens Schritt für Schritt verlieren und diese immer mehr verflacht.

Marie-Luise Angerer schreibt im Abschnitt „Das Haus der Sprache“ ihres Textes „Antihumanistisch, posthuman“¹⁷⁰ über den Menschen als sprachlich gefasstes Wesen:

„Die Sprache, oder wie es dann bei Lacan heißen wird, die symbolische Ordnung, ist die eigentliche Behausung , und gleichzeitig ist sie jenes berühmte ‚Gefängnis‘, als welches sie Nietzsche apostrophierte.“¹⁷¹

¹⁷⁰ Marie-Luise Angerer: *ANTIHUMANISTISCH, POSTHUMAN, Zur Inszenierung des Menschen Zwischen dem Spiel der Strukturen und der Limitation des Körpers*, in: Marie-Luise Angerer (Hrsg.): *Future bodies: Zur Visualisierung von Körpern in Science und Fiction*, Springer Verlag, Wien 2002.

¹⁷¹ Ebenda, S. 229.

Die Menschen haben ihre Sprache als kommunikatives, gesellschaftliches und für den individuellen Wesensausdruck essentielles Mittel nach und nach abgegeben, nicht unbedingt an einen zentralen Roboter als Individuum, sondern an ein zentrales System. Die Befreiung aus dem „Gefängnis“ ist ihnen damit nicht gelungen, vielmehr erscheint ihre Freiheit als innere Leere bei gleichzeitigem äußerem Eingesperrtsein.

Die Begrenztheit des Wortschatzes von WALL-E wird hingegen nicht als Mangel, sondern als Resultat eines Wachstumsprozesses wahrgenommen. Trotz seiner bescheidenen sprachlichen Ausdrucksmittel erscheint er als freies Individuum, das sein inneres Wesen durch Gesten und stumme symbolische Codes zum Ausdruck bringen kann, und somit menschlicher, den Rezipient(inn)en näher als die biologischen Menschen.

4.8 #9

„#9“ ist ein digitaler Animationsfilm aus dem Jahr 2009, der stark mit Steampunkelementen arbeitet.

4.8.1 Auswahlkriterien:

Die Roboterkörper in #9 sind in ästhetischer Hinsicht interessant, vor allem hinsichtlich der diegetischen Welt und des historischen Körper- und Weltbilds, des Technikbildes, welches der Film entwirft und in das die Roboterkörper eingebettet sind. Denn die Handlung spielt in einer unbenannten Zukunft. Die Roboter in #9 lassen sich auf den ersten Blick als Puppen beschreiben. Dabei besitzen sie ein mechanisches Innenleben und sind gleichzeitig beseelt. Sie sind zugleich altmodisch und futuristisch indem sie sich keiner Zeit zuordnen lassen. Damit bilden sie Körper-, und Geschichtskonzeptionen, wie sie im postmodernen Genre des Steampunk zu sehen sind.

Steampunk ist ein in den 1980er Jahren im literarischen Kontext entstandenes Genre, das sich auf ein breiteres kulturelles Feld ausgedehnt hat und sowohl Mode, Design und Ästhetik, auch Filmästhetik, erfasst als auch in den Kontext des sogenannten Retro-Futurismus fällt; Steampunkt hat somit im Kontext von Geschichtsauffassungen und Technikdiskursen eine interessante Bedeutung.

Der Begriff verweist auf das Zeitalter der Dampfmaschine (steam engine), die eine zentrale Rolle an den Anfängen der Industrialisierung spielte, das Wort Punk ist eine Anspielung auf den Cyberpunk und deutet auf eine Selbstverortung der Steampunks als subkulturellen Gegenentwurf zur Moderne hin. Gleichzeitig ist in dieser nostalgischen, anachronistischen Haltung auch ein Futurismus zu erkennen.

„Neben die Dampfmaschinen und Eisenbahnen aus dem Zeitalter der ersten industriellen Revolution treten Flugmaschinen, Computer, Roboter, schwebende Städte oder Weltraumfahrzeuge. Diese Motive knüpfen nicht allein an eine historische Epoche

an, sie verarbeiten auch die Traditionen einer literarisch-naturwissenschaftlichen Phantastik, die im 19. Jahrhundert von Autoren wie Jules Verne, Kurt Lasswitz oder H. G. Wells begründet wurde. Während die genannten Autoren in ihrer Zeit aber Imaginationen alternativer Zukünfte schrieben, projiziert das Genre des Steam Punk wirkliche Errungenschaften und technische Fiktionen unserer Zeit in eine imaginäre Vergangenheit. Diese anachronistische Collage von Ungleichzeitigem lebt von der Kunst, die heterogenen Elemente in einem schlüssigen ästhetischen Konzept zu vereinen, in dem historisches Vorbild, verfremdete Kopie und Fiktion eine enge Verbindung eingehen. Der ästhetische Reiz besteht im Spiel des Wiedererkennens und Überrascht-Werdens, wenn Vertrautes in verfremdeter, Fiktionales in vertrauter Form repräsentiert wird.“¹⁷²

Steampunk würfelt in einer ahistorischen, postmodernen Art verschiedene Zeiten und technische Funktionskonzepte zusammen und entwirft neue Erzählungen, auch in Bezug auf Körperbilder. Sind Roboter meist in säkularisierte Science-Fiction eingebettete, elektronisch programmierte Körperidentitäten, werden sie hier gleichermaßen als mechanische Puppen und als beseelte Wesen entworfen, denen auf ätherischem Weg eine individuelle menschliche Seele übertragen wurde.

4.8.2 Inhalt

Der Film entwirft ein globales postapokalyptisches, posthumanes Nachkriegsszenario, in dem die Menschen den Krieg gegen die Maschine („Biest“ genannt) verloren haben. Diese böse, zerstörerische Maschine wurde einst von einem Wissenschaftler mit guten Absichten, aber im Auftrag eines diktatorischen Herrschers gebaut.

Die Hauptakteure und -akteurinnen des Films sind „freundliche“, an Stoffpuppen erinnernde Roboter. Sie verfügen über einen mechanischen inneren Kern verfügen, aber auch über eine menschliche Seele – insbesondere #9, an den sein Erbauer seine eigene Seele in einer Art Mischung aus naturwissenschaftlich begründet dargestelltem, aber eigentlich nicht näher erläutertem energetischen und alchimistischen Übertragungsakt

¹⁷² Karl R. Kegler: Godzilla trifft Poelzig. In: [archimaera. architektur.kultur.kontext.online](#). Nr. 2 "Raubkopie", 2009, [ISSN 1865-7001](#), S. 101–110 ([PDF, 1,6 MB](#), abgerufen am 16. Juni 2011).

weitergegeben hat.

Diese Roboterpuppen, die der Sphäre des Menschen angehören, nicht der der bösen, jetzt herrschenden Maschine, bewegen sich durch eine verwüstete, unbewohnte Welt, die aber voll von Versatzstücken vergangener menschlicher Kultur und Zivilisation ist, voll von Ruinen und leblosen, zerstörten Dingen, die auf früheres menschliches Leben auf der Erde verweisen.

Die Handlung wird durch die kollektive Suche dieser freundlich gezeichneten Roboterpuppen nach einem „Talisman“ getragen, der sich in den Fängen der Maschine befindet. Dieser Talisman macht es möglich, aus den Puppen ihre Seele und Lebensenergie herauszusaugen – ein quasi vampirischer Akt, der sich aber nicht in haptischer, brachialer Form vollzieht, sondern durch den Raum hindurch, in einer an elektrische Blitze erinnernden Energieübertragung – und anschließend zu speichern.

Auf ihrem Weg stoßen die Puppen auf weitere – vereinzelt auftretende – Maschinen, unter anderem auf eine, die „Brain“ genannt wird und die den Talisman gegen die Puppen einsetzt. Nachdem mehrere Puppen ihr Leben lassen mussten, gelingt es #9 schließlich, „Brain“ den Talisman zu entreißen, auf dem die Seelen der getöteten Puppen gespeichert sind. #9 setzt die gespeicherten Seelen frei, erlöst sie sozusagen, worauf diese gen Himmel entweichen (Abb. 39). Regen setzt ein, und dieser Regen birgt die Hoffnung auf den Beginn neuen Lebens.



Abb. 39: Die Seelen der Puppen treten aus der Maschine

4.8.3 Figuren

Wie bereits aus dem vorangegangenen Unterkapitel ersichtlich wird, sind die Hauptakteure des Film Roboterpuppen. Die namensgebende Nummerierung der Puppen (#1, #2 usw.) deutet auf deren Ähnlichkeit und Zusammengehörigkeit hin. Trotz der schwachen individuellen Charakterisierung der einzelnen Puppen erscheinen sie nicht als Serie identischer Wesen völlig gleicher Bauart und Charakterisierung. Die Nummerierung deutet auf eine Weiterentwicklung hin und erinnert an Stanisław Lems Idee einer Technikevolution.



Abb. 40: Drei der Roboterpuppen mit ängstlichem, kindlichem Blick

#9

#9, der Hauptakteur, ist der komplexeste der Automaten; er wurde von seinem Erbauer explizit für die Mission auserkoren, die Menschen nachträglich zu retten. Der Erbauer #9s, der sich ihm gegenüber wie ein Vater verhält, richtet sich gegen Ende des Films in einer analogen, schwarzweißen filmisch-holografischen Projektion, die er vor seinem Tod aufgezeichnet hatte, an #9. In seiner kurzen Ansprache bringt er die Essenz des Films auf den Punkt und zeigt damit dem bis dahin verloren wirkenden Roboter den Sinn seiner Existenz auf. Er erläutert, wie es zur Machtübernahme der Maschine und dem Ende der Menschen kam und was es mit der in seinem Labor

befindlichen Maschine „Brain“ auf sich hat:

„It had such promise, my Great Machine. It was meant to be an instrument of progress, of creation. That was the agreement our Chancellor failed to honour. Though the fault is hardly his alone to bear. The machine was born purely of my intellect, which I now know was not enough. My creation was hopelessly flawed and indeed dangerous, for it lacked the human soul and could be easily corrupted by those who controlled it. That is why I'm making each of you. You are all that's left of humanity. You are all pieces of my soul. Together, you and this device shall protect the future“

Die Puppenmaschinen erscheinen erst in zweiter Linie als künstlich oder gar als reine Arbeitskräfte, wie es dem Namen nach das Wesen von Robotern ist; sie sind in erster Linie seelische Wesen, die – nach dem Ende der Menschen – „menschlichsten“ Wesen auf der Erde.

#9 verbindet ein starkes Band mit seinem Erbauer, der große Hoffnungen in ihn gesetzt hat. Während er vor der Ansprache seines Quasi-Schöpfervaters keinen Sinn im Leben zu haben schien, erhält er mit der Ansprache eine Ursprungsgeschichte, die ihm Zufriedenheit und Geborgenheit gibt und ihn ins Territorium des Menschen einlässt.

4.8.4 Körper, Ästhetik und Blickpolitik



Abb. 41: #9

In der soeben beschriebenen Szene blickt #9 nicht nur sinnbildlich dankbar zu seinem „Vater“ auf, auch die perspektivischen und ästhetischen Merkmale unterstreichen diesen Umstand. Er blickt auf die im Verhältnis zu ihm viel größere Projektion auf.¹⁷³ Die Rede des Wissenschaftlers erinnert an die Charlie Chaplins am Ende des Films *Der große Diktator*¹⁷⁴, in der eine gewichtige Friedensbotschaft an die Menschen gerichtet wird. Durch die Schwarzweiß-Projektion einer Aufnahme aus der Vergangenheit erscheint diese Vergangenheit als nostalgisch verklärte Epoche, als etwas besonders Wertvolles, gerade weil sie nicht mehr existiert.

Im Film werden immer wieder analoge filmische und auch Tonbandaufzeichnungen aus dieser Zeit eingespielt, die einen starken analogen Charakter haben und einen Eindruck über die letzten Zeiten vor dem Untergang menschlicher Zivilisation geben sollen. Dabei erinnern die Schwarzweißbilder eindeutig an nichtdiegetische Aufzeichnungen von Reden und politischen Inszenierungen aus der Zeit des Nationalsozialismus.

¹⁷³ Die Roboterpuppen sind übrigens sehr klein – das wird aber erst deutlich, wenn man sie neben Geräten sieht, deren Größe dem Betrachter vertraut ist.

¹⁷⁴ *The Great Dictator*, Charles Chaplin, USA 1940.

Nostalgische ästhetische Grundelemente ziehen sich durch den Film. Die Farben der Gegenstände sind in dunklen – braunen und olivgrünen – Farbtönen gehalten, gleichzeitig taucht eine grünstichige Bildästhetik den Film in eine düstere, kalte Atmosphäre.

Das Innenleben der Roboterpuppen erinnert an altmodische, solide Uhrwerke, nicht an das Innenleben elektrischer Geräte oder organischer Körper; die riesigen Augen, die #9 einen unschuldigen Blick verleihen, erinnern teils an optische Linsen, teils an metallene Tiefseetaucher kostüme bzw. U-Boot-Gerätschaften aus dem ausgehenden 19. Jahrhundert, lassen an die Ausstattung im Film *20.000 Meilen unter dem Meer*¹⁷⁵ denken. Sie sind von einer weichen Stoffhülle umgeben, die wie Jute aussieht und an eine Zeit erinnert, in der Stoffe noch nicht in großem Stil industriell eingefärbt wurden.



Abb. 42: Der Roboter #9, eine digital geschaffene Filmfigur, als Puppe des analogen Zeitalters stilisiert, mit einer genähten Hülle aus grobem, juteähnlichem Stoff und einem Zippverschluss am Oberkörper

Wie im Film *WALL-E* bewegen sich auch hier künstliche, humanoide Wesen durch eine postzivilisatorische, menschenleere Welt, die aber voll von Zeugnissen menschlicher Technik und Kultur ist, die dramaturgisch nostalgisch besetzt werden. Wie bei *WALL-E* ist auch hier Musik zu hören, die aus heutiger, zeitgenössischer Sicht als altmodisch gilt und mit nostalgischem Wert besetzt wird. So stoßen #9 und seine Freunde auf ein altes Grammophon mit einer Platte, auf der sich *Over the rainbow* befindet, ein berühmtes Lied aus den 1930er Jahren, bekannt auch aus dem Film *The Wizard of Oz*¹⁷⁶.

¹⁷⁵ *20,000 Leagues Under the Sea*, Richard Fleischer, USA 1954.

¹⁷⁶ *The Wizard of Oz*, Victor Fleming, USA 1939.

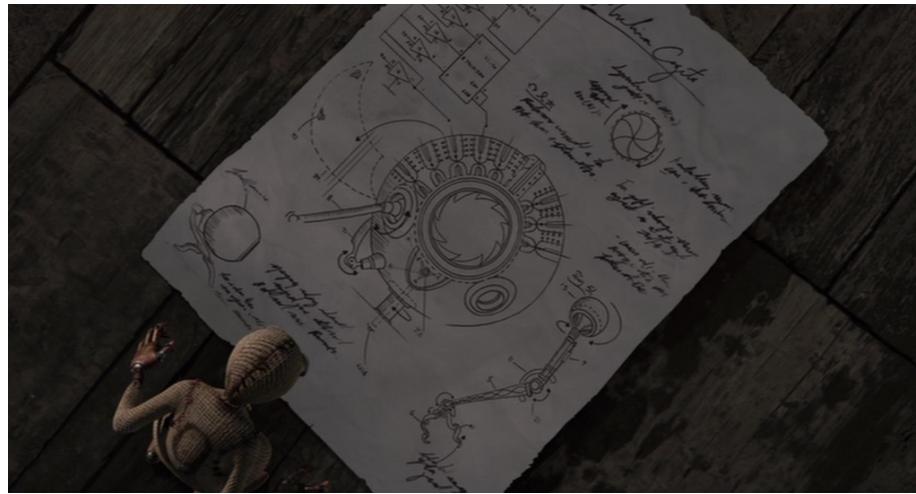


Abb. 43: #9 vor einer Skizze des Gerätes seines Erbauers

4.8.5 Abschließende Bemerkungen

In #9 treten zwar keine Roboter im engeren Sinn auf, trotzdem ist der Film erwähnenswert, weil er auf heterodoxe Weise eine postapokalyptische Szenerie zeigt und ein erweitertes Bild von Körperkonzeptionen zeichnet. Die Puppen, allen voran #9, sind als gute, beseelte Kinder des Menschen stilisiert, die sich in einer posthumanen, von bösen Maschinen beherrschten Welt gegen die Maschinen stemmen und so das friedliche Erbe der Menschen nach deren Tod fortsetzen.

Auch die bösen Maschinen sind beseelt – von einem bösen, zerstörerischen Geist; allerdings sind sie nicht antropomorph dargestellt. Sie können als geistige Kinder jenes Anteils des Menschlichen betrachtet werden, der das Bild des Humanen pervertiert und sich selbst als Menschheit auf diese Weise zerstört hat. Auch hier wird dualistisch zwischen einer positiven und einer negativ besetzten Technik unterschieden, wobei die gute Technik sich dadurch auszeichnet, dass sich das Menschliche darin einschreibt. Die guten Maschinen sind anthropomorphisiert.

5 Resümee

Die Beschäftigung mit „freundlichen“ oder „guten“ humanoiden Robotern als Spielfilmfiguren impliziert immer auch eine Auseinandersetzung mit dem Menschenbild bzw. den Rollenzuschreibungen, die dem Bild des Freundlichen als einer menschlichen, sozialen Kategorie zukommen. Dies geschieht vor dem Hintergrund der Frage nach dem Verhältnis des Menschen zur Technik. An der Figur des Roboters werden technische Diskurse darüber geführt, wie der Mensch von der Technik Gebrauch macht oder machen sollte.

Es gibt im ethischen Sinne keine „gute“ bzw. „freundliche“ oder „böse“ Technik, sondern es ist immer der Mensch, der der Technik eine ethische Dimension gibt. Was humanoide Roboter als technisch-menschliche Mischwesen betrifft, lässt sich feststellen, dass diese auf unterschiedliche Weise als „freundlich“ dargestellt werden.

Auf der einen Seite werden Roboter, die freundlich wirken sollen, als technisch weniger hoch entwickelt dargestellt und sind weniger antropomorph; zwar ist ihr Körper humanoid konzipiert, aber leicht als technisches Gerät wahrnehmbar; so wird eine deutlich erkennbare Grenze zum Menschen gezogen.

Auf der anderen Seite stehen Roboter, die gerade aufgrund ihrer hohen Entwicklungsstufe und ihrer Menschenähnlichkeit besonders freundlich wirken. Roboter dringen umso mehr in den Bereich des Menschlichen vor – und damit auch in den Bereich, in dem ethische Kategorien existieren, die maßgeblich auf der Idee des freien Willens gründen – je höher entwickelt sie sind, sowohl was ihr technisches Spektrum als auch was ihre Anthropomorphisierung, ihre kognitiven und auch psychisch-emotionalen Fähigkeiten betrifft. Ein wenig entwickelter, wenig menschlicher Roboter verfügt nicht über den Willen und die Fähigkeit, aus sich heraus gut (aber auch böse) zu sein. Seine Handlungen bleiben durch Programme kontrollierbar.

Je höher Roboter entwickelt sind, desto breiter wird das Spektrum der

Charakterisierung der Roboter als ethischer Wesen. Dabei ist auch hier eine Spaltung zu erkennen, die zwischen Mensch und Maschine trennt und Charakterzüge der Roboter daran knüpft.

Zum einen gibt es hochentwickelte Maschinen, die durch ihre Intelligenz, gepaart mit ihrer körperlichen Stärke, böse Charakterzüge entwickeln, sich gegen die Menschen auflehnen. Hier wird der Roboter als technisch hoch entwickeltes Maschinenwesen gezeichnet, dem es an der entscheidenden menschlichen Seele, an Menschlichkeit fehlt.

Zum anderen gibt es hoch entwickelte Roboter, deren Stärke nicht in der technischen Ausfeiltheit ihres Körpers liegt, sondern in diesem schwer definierbaren Bereich des Menschlichen, jenem Bereich, der technisch nicht zu erschließen ist, der die Roboter zu Wesen macht, die menschliche Charaktereigenschaften, Individualität, Güte und Feingefühl, besitzen, wodurch sie über ihr Dasein als Maschine hinauswachsen.

Dahinter steckt die Botschaft, dass technische Raffinesse und hohe kognitive Rechenleistung nicht genügen, um eine Maschine menschlich sein zu lassen. Damit wird wiederum eine ideelle Trennung vollzogen, die dem Menschen einen Exklusivstatus als seelischem, individuellen Wesen zuspricht, eine Grenze gezogen, jenseits derer die Roboter stets auf der Seite der Technik bleiben sollen.

Das „Freundliche“ an sozialen Robotern wird immer an deren Verhältnis zum Menschen festgemacht. „Freundliche“ Roboter unterscheiden sich im Film von „bösen“ entweder dadurch, dass sie objektiv dem Menschen unterlegen sind, z. B. weil sie nicht über die technische Eigenständigkeit besitzen, um vollständig autonom zu handeln. Sichtbar wird dies an deren verniedlichter Darstellung, die sie wie Spielzeuge oder technische Haustiere wirken lässt. Oder aber sie ordnen sich freiwillig den Menschen unter, indem sie sich beispielsweise wie Butler in deren Dienst stellen.

Die Anthropomorphisierung technischer Wesen und insbesondere die „freundliche“ Darstellung humanoider Roboter kann als menschliche Machteinschreibung in die Sphäre der Technik begriffen werden; der Mensch will so über diesen Bereich Herr werden und bleiben, der Roboterkörper repräsentiert diesen Wunsch.

Weil die Technik ein Produkt des Menschen ist, kann sie immer auf zweierlei Weise eingesetzt werden: Sie kann sowohl helfen, bereichern und Wachstum fördern als auch zur (Selbst-)Zerstörung eingesetzt werden. Letzteres ist der Grund dafür, dass bei der Technik auch immer der Gedanke mitschwingt, man könne die Kontrolle über sie verlieren.

Freundliche Roboterentwürfe repräsentieren dabei das freundliche, gute Antlitz der Technik. Als Figurenentwurf im Film orientiert sich die Darstellung von Robotern immer auch an menschlichen Rollenzuschreibungen. Gerade freundlich gezeichnete Roboter stellen technische Wesen dar, denen Sinnbilder des Humanen einverleibt werden – im Gegensatz zu Robotern, die als böse, gefährlich und monströs dargestellt sind.

Werden als Monster inszenierte Roboter meist in Gegenüberstellung zum Menschen gesetzt, als das *Andere*, zu dem kein Zugang zu finden ist und auch kein Zugang erwünscht wird, so werden freundlich gezeichnete Roboter in die soziale Welt der Menschen, der menschlichen Figuren im Film, eingebunden.

Dabei lassen sich Rollenanalogen zu menschlichen Figurentypologien feststellen. Die wichtigste Analogie ist die zu Butler- bzw. freundlichen und höflichen Dienerfiguren, wie beispielsweise der Figur des C-3PO aus *Star Wars* oder der des Robby aus *Forbidden Planet*.

In weiteren Figurenkonstruktionen lassen sich Merkmale erkennen, die den Robotern einen kindlichen Charakter verleihen oder sie wie eine Art elektronisches Haustier wirken lassen, was durch ästhetische Merkmale wie zum Beispiel das Kindchenschema oder durch fehlende oder eingeschränkte sprachliche Fähigkeiten erreicht wird.

Diese Charakterisierungen lassen sich an Robotern nur vage zu einer Typisierung verfestigen, da Roboter als künstliche Figuren in der Science-Fiction sehr flexibel und in vielfältigen Varianten entworfen werden können.

In Science-Fiction-Filmen, die das dystopische Bild einer in ihrer Existenz bedrohten Menschheit entwerfen, spielt häufig die Technik eine wesentliche Rolle – als Kriegsinstrumentarium, in Form einer zunehmenden Technisierung, eines

Kontrollverlusts oder in Form eines ethischen Unvermögens, verantwortungsvoll mit der Technik umzugehen. Auch das Sujet der Herrschaftsübernahme der Maschinen über das Leben der Menschen¹⁷⁷, was mit deren Untergang gleichzusetzen ist, ist zu finden.

Hier lässt sich feststellen, dass „freundlichen“ Robotern selbst in Filmen, die solche dystopischen Sujets aufgreifen, nie eine Schuld an der Zerstörung zukommt. Obwohl auch sie technische, künstliche Wesen sind, werden sie in dramaturgischer Hinsicht der Sphäre der Menschen zugerechnet, da das Machtgefälle zwischen Menschen und freundlich gezeichneten Robotern, die den Menschen unterstehen, niemals kippt. Die Roboter sind der Kontrolle und der Macht der Menschen unterstellt, stehen in deren Dienst.

Abstract:

Die vorliegende Diplomarbeit nimmt eine Figurenanalyse vor und beschäftigt sich mit der Darstellung von „freundlichen“ und „niedlichen“ humanoiden Robotern in ausgewählten Science-Fiction-Spielfilmen. Hierbei werden in Bezugnahme auf filmsemiotische Codes und Verständnissysteme Bedeutungskonstruktionen dieser Figur auf inhaltlicher, formaler und ästhetischer Ebene analysiert. Im Vorfeld zur konkreten Filmanalyse soll die theoretische Annäherung an die Materie erläutert werden sowie der Versuch einer Definition und Abgrenzung dahingehend stattfinden, was einen „freundlichen“, „niedlichen“ oder „guten“ Roboter ausmacht.

Als theoretische Basis und als Rahmen fungieren die feministische Filmtheorie Diese in den 1970er Jahren entstandene, politisch motivierte Theorie und Filmkritik war ursprünglich an der Analyse (stereotypisierender) Darstellungen von Frauen – hauptsächlich im Mainstream-Film – interessiert. Im Zuge der Entwicklung hat sich der Fokus von einer dualistischen Konzentration auf Geschlechter wegbewegt, hin zur Analyse von Gender im Sinne von Identität und Identitätskonstruktionen in weiterem Sinn. Dies schließt auch eine Auseinandersetzung mit dem Verhältnis des biologischen menschlichen Körpers zur Technik mit ein.

¹⁷⁷ Beispielsweise im Film *Matrix*, der ein dystopisches Bild einer Kontrollparanoia zeichnet, wo die Maschinen das Bewusstsein der Menschen ohne deren Wissen beherrschen.

So wird ab den 1980er Jahren, im Zuge verstärkter Möglichkeiten technischer Eingriffe in den menschlichen Körper, der Technikdiskurs in die Genderdiskussion eingebunden.

In der Science-Fiction werden technische Diskurse in utopischer oder dystopischer Form verhandelt sowie Identitätsentwürfe entwickelt, die sich mit dem Thema Technik und der Abhängigkeit des Menschen von der Technik befassen. Roboterfiguren sind ein Teil davon.

Im theoretischen Teil werden zunächst die wegweisendsten Texte der feministischen Filmtheorie präsentiert und in Bezug zu freundlichen Roboterentwürfen im Film gesetzt.

Dadurch dass sich die Auseinandersetzung mit Robotern und deren Darstellung im Film stark auf den Menschen bezieht und eines der zentralen Themen der Science-Fiction das Sujet der bedrohten Menschheit ist, habe ich mein Hauptaugenmerk bei der Filmauswahl auf solche Filme gerichtet, in denen „freundliche“ humanoide Roboter vor dem Hintergrund des dystopischen Szenarios des Endes der Menschheit eine wichtige Rolle spielen.

Dabei wurden nicht nur dezidiert Katastrophenfilme ausgewählt, in denen dieses Szenario dominant im Vordergrund steht, sondern vielmehr wird der Aspekt des Fortbestandes und der Entwicklung der im Film dargestellten Menschen oder der Menschheit als Ganzes immer miteinbezogen.

Als eines der für Menschen bedrohlichen Elemente der Science-Fiction ist der „böse“, sich gegen die Schöpfer auflehnende Roboter bekannt, meist als Metapher für außer Kontrolle geratene Technik oder als Mahnung, sich nicht als Gott aufzuspielen. Insofern fand ich es interessant zu untersuchen, welche Rolle „freundlichen“ Robotern in diesem Zusammenhang in Filmen zukommt.

In der Filmanalyse wird versucht, Figurenentwürfe „freundlicher“ Roboter mithilfe der theoretischen Basis der feministischen Filmkritik und der Genderforschung zu entschlüsseln. Dabei richtet sich der Blick beispielsweise auf die aktive und gleichzeitig

passive Rolle von Robotern, ihre Identitätszusammensetzung aus dem Bereich Kultur/emotionsloser Technik einerseits und emotionalisierter Vermenschlichung/Natur andererseits, auf den Aspekt menschlicher Machteinschreibung in Roboterkörper, auf die Art ihrer Anthropomorphisierung und Verniedlichung, und nicht zuletzt darauf, ob sie männlich oder weiblich dargestellt werden und auf welche Art das geschieht.

Literatur:

Marie-Luise Angerer: *Vom Begehen nach dem Affekt*, Diaphanes-Verlag, Zürich 2007

Isaac Asimov: *Meine Freunde die Roboter*, 1982, Heyne Verlag, München 2002

Martin Baltes, Fritz Böhler, Rainer Hötschl, Jürgen Reuß (Hrsg.): *Medien verstehen. Der McLuhan-Reader*, Bollmann Kommunikation und Neue Medien, 1997

Jean Baudrillard: *Requiem für die Medien*, in: Jean Baudrillard: *Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen*, Merve Verlag, Berlin 1978

Andrea B. Braidt, Gabriele Jutz: *Theoretische Ansätze und Entwicklungen in der feministischen Filmtheorie*, in: Johanna Dorer [Hrsg.]: *Feministische Kommunikations- und Medienwissenschaft. Ansätze, Befunde und Perspektiven der aktuellen Entwicklung*, Westdt. Verl., Wiesbaden 2002

Christoph Braun: *Die Stellung des Subjekts. Lacans Psychoanalyse*, Parodos Verlag, Berlin 2008

Katrin Bucher Trantow (Hrsg.): *Roboter-Träume. Robot Dreams* [anlässlich der Ausstellung "Roboterträume", Museum Tinguely, Basel, 9. Juni 2010 bis 12. September 2010, Kunsthau Graz, 9. Oktober 2010 bis 9. Januar 2011], Kehrer, Heidelberg 2010

Judith Butler: *Körper von Gewicht. Die diskursiven Grenzen des Geschlechts* (Original: *Bodies that matter*, 1993), Berlin-Verl. 1995

Judith Butler: *Das Unbehagen der Geschlechter* (Original: *Gender trouble*), Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1991

Hannelore Bublitz: *Judith Butler zur Einführung*, Junius Verlag, Hamburg 2002

Joseph Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, Insel Verlag, Berlin 2011

Wheeler Winston Dixon: *Visions of Paradise. Images of Eden in the Cinema*, Rutgers University Press, New Brunswick – New Jersey – London

Jens Eder: *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Schüren Verlag,

Marburg 2008

Michel Foucault: *Überwachen und Strafen*, 1975

Sigmund Freud: *Das Ich und das Es* (1923), in: Sigmund Freud: *Das Ich und das Es. Metapsychologische Schriften*, Fischer Taschenbuchverlag, Frankfurt am Main 1992

Sigmund Freud: *Das Unheimliche*, in: *Gesammelte Werke. Chronologisch geordnet. 12. Band. Werke aus den Jahren 1917–1920*, Imago Publishing Co. Ltd., London 1947

Günther Friesinger: *Public Fictions. Wie man Roboter und Menschen erfindet*, Studien-Verlag , Innsbruck 2009

Frank Apunkt Schneider, Günther Friesinger: *Mixing robots with discourse by having them mix drinks. The discourse of the Roboexotica*, in: Günther Friesinger, Magnus Wurzer, Johannes Grenzfurthner, Franz Ablinger, Chris Veigl: *Roboexotica*, edition mono/monochrom, Wien 2008

Sidney Gottlieb: *Framing Hitchcock. Selected essays from the Hitchcock annual*, Wayne State University Press, Detroit 2002

Donna Haraway: *Manifest für Cyborgs*, 1985, in: Karin Burns, Ramón Reichert (Hrsg.): *Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*, Transcript, Bielefeld 2007

Marcus Hearn: *Das Kino des George Lucas* , Schwarzkopf & Schwarzkopf, Berlin 2005

Günter Helmes, Werner Köster (Hrsg.): *Texte zur Medientheorie*, Reclam, Stuttgart 2002

Eric Hobsbawm: *Das Zeitalter der Extreme. Weltgeschichte des 20. Jahrhunderts*, dtv, München 2003, (Original: Age of Extremes. *The Short Twentieth Century 1914–1991*, London 1994)

E.T.A. Hoffmann: *Der Sandmann*, 1816/17

Martin Ludwig Hofmann, Tobias F. Korta, Sibylle Niekisch (Hrsg.): *Culture Club, Klassiker der Kulturtheorie*, Suhrkamp Taschenverlag Wissenschaft, Frankfurt am Main 2004

Albrecht Koschorke: *Theologische Maskerade. Figurationen der Heiligen Familie in Star Wars*, in: Claudia Benthien, Inge Stephan (Hrsg.): *Männlichkeit als Maskerade*, Köln – Wien, 2003

Bruno Latour: *Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft*, Suhrkamp-Taschenbuch, Frankfurt am Main, 2002

Bruno Latour: *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie*. Suhrkamp, Frankfurt am Main 2007 (Originalausgabe:

Reassembling The Social, 2005)

Stanisław Lem: *Summa technologiae*, Insel Verlag, Frankfurt am Main 1976, (Original: 1964)

Stanisław Lem: *Die Technologiefalle, Essays*, Insel Verlag, Frankfurt am Main 2000
(Original: Tajemnica chinskiego pokoju, 1995)

Susanne Lettow: *Vom Humanismus zum Posthumanismus?* In: Jutta Weber, Corinna Bath (Hrsg.): *Turbulente Körper, soziale Maschinen. Feministische Studien zur Technowissenschaftskultur*, Leske + Budrich, Opladen 2003

Marshall McLuhan: *Die Magischen Kanäle*, Econ-Verlag, Düsseldorf – Wien 1992,
(Original: *Understanding media*, 1964)

Manuela Mischkulnig: *Kindchenschema und Aggressionshemmung*,
Inaugurationsschreiben zur Erlangung des Doktorgrades an der
Naturwissenschaftlichen Fakultät der Karl-Franzens-Universität Graz, 1988

Laura Mulvey: *Visuelle Lust und narratives Kino*, in: Franz-Josef Albersmeier: *Texte zur Theorie des Films*, Stuttgart 1998

George Orwell: *1984*, Ullstein Taschenbuch, Berlin 1997, 29. Auflage, Übersetzung:
Kurt Wagenseil

Alexandra Rainer: *Monsterfrauen. Weiblichkeit im Hollywood-Sciencefictionfilm*,
Verlag Turia + Kant, Wien 2003

Reiner Ruffing: *Bruno Latour*, Wilhelm Fink, UTB, 2009

Georg Seeßlen: *Kino des Utopischen, Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films*, Rowohlt Verlag, Reinbeck bei Hamburg, 1980

Axel Seyler: *Wahrnehmen und Falschnehmen. Praxis der Gestaltpsychologie. Formkriterien für Architekten, Designer und Kunstpädagogen. Hilfen für den Umgang mit Kunst*, Anabas-Verlag, Frankfurt am Main 2003

William Shakespeare: *Der Sturm*, Erscheinungsjahr 1623, (Original: *The Tempest*)

Susan Sontag: *Die Katastrophenphantasie*, in: *Kunst und Antikunst*, Hanser Verlag München – Wien 2003

Simon Spiegel: *Die Konstruktion des Wunderbaren. Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films*, Schüren Verlag, Marburg 2007

Richard van Dülmen (Hrsg.): *Erfindung des Menschen: Schöpfungsträume und Körperbilder 1500–2000*, [Publikation der Arbeitsstelle für Historische Kulturforschung, Universität des Saarlandes; Buch zur Ausstellung: Prometheus – Menschen, Bilder, Visionen, Völklingen 1998], Böhlau Verlag, Wien 1998

Christa von Braun: *Einführung Gender@Wissen*, Köln 2005

Jürgen vom Scheidt: *Descensus ad inferos. Tiefenpsychologische Aspekte der Science Fiction*, in: Eike Barmeyer (Hrsg.): *Science Fiction. Theorie und Geschichte*. München 1972

Peter Sloterdijk: *Regeln für den Menschenpark. Ein Antwortschreiben zu Heideggers Brief über den Humanismus*, in: *Nicht gerettet. Versuche nach Heidegger*, Frankfurt am Main 2001

Peter Sloterdijk: *Domestikation des Seins. Zur Verdeutlichung der Lichtung*, in: *Nicht gerettet. Versuche nach Heidegger*, Frankfurt am Main 2001

Jutta Weber: *Hilflose Maschinen und treu sorgende Pflegepersonen. Über jüngste Tendenzen in der Forschung zur Mensch-Roboter-Interaktion*, in: Günther Friesinger: *Public Fictions. Wie man Roboter und Menschen erfindet*, Studien-Verlag, Innsbruck 2009

Internetquellen:

Harry Bates: *Farewell to the Master*, 1940

<http://thenostalgialeague.com/olmag/bates-farewell-to-the-master.html>

Eva Horn: *Enden des Menschen, Globale Katastrophen als biopolitische Fantasie*, in: Reto Sorg, Stefan Bodo Würffel (Hrsg.): *Apokalypse und Utopie in der Moderne*, München, Fink 2010

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

<http://www.goldenglobes.org/browse/film/25202>, Zugriff am 6.7.2012

Karl R. Kegler: *Godzilla trifft Poelzig*, in: [archimaera](#). architektur.kultur.kontext.online, Nr. 2, „Raubkopie“, 2009, [ISSN 1865-7001](#), S. 101–110 ([PDF, 1,6 MB](#), abgerufen am 16. Juni 2011).

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

<http://de.wikipedia.org/wiki/Bibendum>, zuletzt geändert am 15. April 2012 um 13.46 Uhr

http://en.wikipedia.org/wiki/USS_Valley_Forge_%28CV-45%29

Filmliste:

The Day the Earth Stood Still (*Der Tag, an dem die Erde stillstand*), Robert Wise, USA 1951

Forbidden Planet (*Alarm im Weltall*), Fred. M. Wilcox, USA 1956

Silent Running (*Lautlos im Weltraum*), Douglas Trumbull, USA 1972

Star Wars: Episode I – The Phantom Menace (*Star Wars: Episode I – Die Dunkle Bedrohung*), George Lucas, USA 1999

Star Wars: Episode II – Attack of the Clones (*Star Wars: Episode II - Angriff der Klonkrieger*), George Lucas, USA 2002

Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith (*Star Wars: Episode III – Die Rache der Sith*), George Lucas, USA 2005

Star Wars: Episode IV – A New Hope (*Krieg der Sterne*), George Lucas, USA, 1977

Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back (*Das Imperium schlägt zurück*), Irvin Kershner, USA 1980

Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi (*Die Rückkehr der Jedi-Ritter*), Richard Marquand, USA 1983

The Hitchhiker's Guide to the Galaxy/The Restaurant at the End of the Universe (*Per Anhalter durch die Galaxis, Das Restaurant am Ende des Universums*), Serie: GB 1980/81, Spielfilm: Jay Roach, GB 1997

Short Circuit (*Nummer 5 lebt!*), USA 1986, John Badham

WALL-E (*WALL-E – Der Letzte räumt die Erde auf*), USA 2008, Andrew Stanton #9, USA 2009, Shane Acker

Erwähnte Filme:

20,000 Leagues Under the Sea, Richard Fleischer, USA 1954

Frankenstein, James Whale, USA 1931

The Great Dictator, Charles Chaplin, USA 1940

I-Robot, Alex Proyas, USA 2004, nach dem gleichnamigen Roman von Isaac Asimov, 1950

Metropolis, Fritz Lang, Deutschland 1927

Spaceballs, Mel Brooks, USA 1987

The Terminator (Terminator), James Cameron, USA/UK 1984

Terminator 2: Judgment Day (Terminator 2 – Tag der Abrechnung), James Cameron, USA/Frankreich 1991

Terminator 3: Rise of the Machines (Terminator 3 –

Rebellion der Maschinen), Jonathan Mostow, USA/UK/Deutschland 2003

The Wizard of Oz (Der Zauberer von Oz), Victor Fleming, USA 1939

Erwähnte TV-Serien:

Futurama, Idee: Matt Groening, David X. Cohen, USA/Südkorea, 20th Century Fox, Rough Draft Studios, Rough Draft Korea, 1998–2003 und seit 2008, 3. Staffel, 7. Folge, Erstausstrahlung USA: 18. Februar 2001
Knight Rider, Idee: Glen A. Larson, USA, 1982–1986, Glen A. Larson Productions

Abbildungsverzeichnis:

Abb. 1: Szene aus R.U.R, 1921

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/87/Capek_play.jpg

Abb. 2: Uncanny Valley

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/bc/Mori_Uncanny_Valley_de.svg/500px-Mori_Uncanny_Valley_de.svg.png

Abb. 3: Gort:

<http://www.jeffbots.com/gort.jpg>, Zugriff 6.7.2012

Abb. 4, 5:

The Day the Earth Stood Still (Der Tag, an dem die Erde stillstand), Robert Wise, USA 1951

Abb. 6,7,8,9,11,12: Forbidden Planet (Alarm im Weltall), Fred. M. Wilcox, USA 1956

Abb. 10: <http://www.moviecatcher.net/images/robby-the-robot-from-forbidden-planet11.jpg>

Abb. 13: <http://drzito.files.wordpress.com/2009/05/silent-running-00014.jpg>

Abb. 14: <http://powet.tv/powetblog/wp->

content/uploads/2010/06/powet_robots_silent_running_drones6.jpg

Abb. 15: <http://www.empireonline.com/images/features/duncan-jones-top-five-sci-fi-movies/silent-running.jpg>

Abb. 16: <http://horrornews.net/wp-content/uploads/2010/09/Silent-Running-photo-8-400x309.png>

Abb. 17: http://1.bp.blogspot.com/_RHK3n3Uireo/TDVU--kuEBI/AAAAAAAAGg/4W3SZIJ7DfI/s1600/silent_running-4.jpg

Abb. 18: <http://www.jeffbots.com/starwars.jpg>

Abb. 19: Star Wars - Episode VI – Return of the Jedi (Die Rückkehr der Jedi-Ritter), Richard Marquand, USA 1983

Abb. 20,21,22: Star Wars - Episode IV – A New Hope, (Krieg der Sterne), George Lucas, USA 1977

Abb.23: Star Wars - Episode I – The Phantom Menace (Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung), George Lucas, USA 1999

Abb. 24: Marvin:

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/e/e1/Marvin_the_Paranoid_Android_costume.jpg

Abb. 25: Marvin <http://bitcrush.de/wp-content/uploads/2010/01/marvinnew.jpg>

Abb.26: Deep Thought <http://blog.conrad.de/wp-content/uploads/2011/06/deepthought.jpg>

Abb. 27: Deep Thought http://1.bp.blogspot.com/-buZ5fHfy8zw/TzftEtndF_I/AAAAAAAUAU/lFuqdJ7o1FI/s220深深_thought.jpg

Abb. 28, 29: Short Circuit (Nummer 5 lebt!), John Badham, USA 1986,

Abb.30: Johnny Nr.5 http://www.judiciaryreport.com/images/short_circuit_3.jpg

Abb.31-35, 37, 38: WALL-E (WALL-E – Der Letzte räumt die Erde auf), Andrew Stanton, USA 2008,

Abb.36: WALL-E:

http://2.bp.blogspot.com/_azOpGTHS0hY/S_3ENojwPGI/AAAAAAAASc/Y9AeWOSaHn4/s1600/walle-n-eve.jpg

Abb. 39,40,42,42: 9, (#9), Shane Acker, USA 2009,

Abb.41: 9: http://2.bp.blogspot.com/_S33-mcY_Ww/Si_p8dI7V2I/AAAAAAAACA/6sIvu3_ixqI/s400/9+Final+poster.jpg

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

CV

Geboren 1983 in Wien

Erstes Volksschuljahr in Teheran, Iran,
danach Volksschule und Gymnasium in Wien

Ab 2002 Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft in Wien

2003 Arbeit im Tanzquartier Wien im Rahmen der Installation „White Bouncy Castle“,
Ballett Frankfurt
Installation: Dana Caspersen, William Forsythe und Joel Ryan

2005 Regiehospitanz bei der Trilogie "frEEstYle" der Theatergruppe *Pink Zebra*

2006 Praktikum *theatercombinat* im Rahmen des Stücks „die perser“

2002 bis 2007 regelmäßige Radiosendung „Die Tankstelle“
(gemeinsam mit einer Freundin) auf *Orange 94.0*
über Alltagskultur, Musik, Kunst, gesellschaftliche Themen, Politik

2007 „Das Narrenschiff“, Experimental-Spielfilm, 27 min.

2008 „Spielen wir ein Spielchen, Kaninchen“, Kurzfilm, 7 min.

Seit 2009 regelmäßige Arbeiten im Filmverleih *Filmladen*, Wien

Fremdsprachen: Englisch, Farsi