

Mensch-Maschinen

Stefan Höltgen 30.12.2009

Computer im Film Teil 5: Roboter im Film

Computer spielen im Film zumeist eine Nebenrolle. Dort, wo ihnen die Hauptrolle zugewiesen wird, erfahren wir viel über unsere Visionen und Ängste im Zeitalter der Mikroelektronik. In einer mehrteiligen Textreihe werden Filme der 1970er bis 1990er Jahre darauf hin betrachtet, wie Computer in ihnen dargestellt werden. Dieser Text beschreibt Filme, in denen Computer einen Körper bekommen und als Roboter in die Gesellschaft gelangen.

Die Geschichte des Roboters im Film reicht bis in die 1920er Jahre zurück. Seinen ersten Auftritt hatte er als [Mechanical Man](#) (1) 1921 in André Deeds gleichnamigem Film, von dem heute nur noch Fragmente erhalten sind. Als Werkzeug eines finsternen Verbrechers führt er darin Raubzüge aus und beeindruckt durch seine Übergröße und seine Kraft. Der erste Höhepunkt des Roboterfilms findet sechs Jahre später in Fritz Langs [Metropolis](#) (2) statt: Hier ist es eine mechanische Frau, die von einem Magier konstruiert wird, um die Massen in ihren sexuellen Bann zu ziehen und eine Revolte auszulösen.

In beiden Filmen sind es nicht eigentlich Roboter, die handeln, denn Computer, die das "Gehirn" dieser Maschinen bilden, gab es noch nicht. Vielmehr stehen die Metallkörper als Bindeglied zwischen den "Golem"-Fantasien der fantastischen Literatur und einer Science Fiction der Technoangst, die befürchtet, dass menschenähnliche Maschinen Unheil über ihre Erfinder und alle anderen bringen könnten. Und doch zeigen sich schon in diesen beiden Filmen Motive, die sich in zahlreichen darauf folgenden Roboterfilmen wiederfinden.

I. Was ist ein Roboter (nicht)?

Roboter, Cyborgs, Androiden

In Form des Roboters besitzt der Computer seine stärkste Filmpräsenz; alle Roboterfilme hier aufzugreifen – selbst nur die, welche im aspektierten Zeitraum zwischen 1970 und 1990 zu finden sind, wäre ein unmögliches Verlangen, denn der Roboter gehört zum Science-Fiction-Film wie der Weltraum oder "die Zukunft" – er ist beinahe überall zu finden und spielt immer, wenn er auftaucht, eine beachtenswerte Rolle. Ich konzentriere mich im Folgenden also auf eine Auswahl, die sich noch dadurch leichter eingrenzen lässt, dass nicht alle menschenähnlichen Konstrukte Roboter sind. Der Begriff "Roboter" lehnt sich an das tschechische Wort "robot" an und bedeutet "Arbeiter"; in seiner Bedeutung als künstlicher

Mensch taucht er zuerst 1921 im Bühnenstück [R.U.R.](#) (3) der Autoren Josef und Karel Čapek auf. Und auch hier wandelt sich die dienstbare Arbeitsmaschine und rebelliert gegen die Menschen. Echte Roboter lassen sich zunächst in ihrer Bauart in solche unterscheiden, die von einem Computer außerhalb ihres Körpers gesteuert werden, und solche, die einen Computer "an Bord" haben. Diese könnte man dem Technikhistoriker [Bruce Mazlish](#) (4) "Comboter" nennen und sie sind – das wäre die zweite Unterscheidungsmöglichkeit – zumeist unter den [Servicerobotern](#) (5) zu finden, während erstere die Mehrzahl der [Industrieroboter](#) (6) stellen.

Vom Roboter zu unterscheiden ist der Cyborg, ein Akronym, das "kybernetischer Organismus" bedeutet und (organische) menschliche Körper bezeichnet, die durch technische Apparaturen ergänzt werden: Diese reichen von Prothesen für fehlende Organe oder [Gliedmaßen](#) (7) bis hin zu zusätzlichen Körperteilen. Cyborgs sind also im Grunde Menschen mit maschinellen Applikationen. Die alte philosophische Frage, welches bzw. wie viele Organe man durch künstliche Pendanten ersetzen muss, damit man es nicht mehr mit einem Menschen zu tun hat, zeigt sich am Cyborg virulent. Noch bedeutsamer für ethischen Spekulationen ist jedoch der Android, bei dem es sich um einen menschenähnlichen Roboter handelt, der bewusst so konstruiert ist, dass er (möglichst) nicht mehr als Roboter erkannt werden kann.

Künstliche Menschen und Quasi-Automaten

Auf der letzten Stufe zwischen Roboter und Mensch steht der "künstliche Mensch", der allerdings zumeist kein Produkt der Robotik, sondern der Genetik ist. Dieses Science-Fiction-Konzept wird dadurch für eine Betrachtung von "Robotern im Film" interessant, dass die Unterscheidung, ob man es mit einem echten oder einem künstlichen Menschen zu tun hat, für die menschlichen Protagonisten und manchmal sogar für den Betrachter des Films nicht immer leicht ist. In Ridley Scotts Film "Blade Runner" (1982) soll ein spezieller Emotionstest (der [Void-Kampff-Test](#) (8)) diese Frage lösen. Ein Konzept, bei dem sich der Regisseur und der Autor der Romanvorlage (Philip K. Dick) am so genannten [Turing-Test](#) (9) orientiert haben.

Dass solche Tests nötig sind, liegt daran, dass diese künstlichen Menschen absichtlich so konstruiert und programmiert wurden, dass man sie ihren biologischen Vorlagen verwechselt. Dieses Phänomen ist aber durchaus nicht nur im Film anzutreffen. So genannte "Quasi-Automaten" (T. Christaller et al.) befinden sich bereits in Umlauf – als künstliche Hunde, Robben oder andere Lebewesen-Imitate, die vornehmlich als Spielzeuge und für die soziale Interaktion mit vereinsamten Menschen (wie etwa die [Robbe "Paro"](#) (10) in Altersheimen) eingesetzt werden. Das Erstaunliche hierbei ist, dass die "Verwechslung" nicht mehr aufgrund der äußerlichen oder Verhaltensähnlichkeit geschieht, sondern weil die Interaktion mit ihnen so starke (echte) Emotionen auslöst, dass eine Bindung/Beziehung vom Mensch zur Maschine hergestellt wird. Der Anwender will also über das Sosein der Maschine getäuscht werden und ignoriert dafür seine eigene Distinktionsfähigkeit. Ein Verhalten, das, wie die Science-Fiction-Filme im Folgenden zeigen werden, ethisch nicht unproblematisch ist.

Empathie und Dyspathie: Uncanny Valley

An dieser Stelle ist ein weiterer Berührungspunkt zwischen Science Fiction und (wissenschaftlich-akademischer) Wirklichkeit hergestellt: Wie bringt sich der Mensch in die Lage zu "verkennen", dass er es mit einer Maschine zu tun hat? Dass die Quasi-Automaten bislang nur in Tierform erfolgreich sind – und das zudem nur bei Tieren, deren

Verhaltensweisen die Nutzer nicht so genau kennen, wie die eines Hundes oder einer Katze –, ist schon ein erster Hinweis darauf: Bei der Annäherung der äußeren und Verhaltensähnlichkeit an bekannte biologische Vorbilder werden Maschinen nur so lange positiv aufgenommen, wie sie noch als Maschine erkennbar sind. Ab einem bestimmten Punkt, wenn diese Identifikation nicht mehr spontan möglich ist, fällt dem Betrachter vor allem die Differenz im Aussehen und Verhalten zum biologischen Vorbild auf: Ein menschenähnlicher Roboter würde dann unheimlich wirken, weil er sich zwar fast wie sein Vorbild benimmt, aber eben nicht exakt genauso. In Robotik, Ästhetik und Philosophie wird diese Unheimlichkeit mit der Metapher des japanischen Robotikers Masahiro Mori als [uncanny valley](#) (11) bezeichnet. Dieses Bild beschreibt ein Umschlag der Verhältniskurve Empathie-Anthropomorphie vom Positiven ins Negative.

Die Tübinger Philosophin [Catrin Misselhorn](#) (12) erforscht diesen "Umschlag" aus analytisch-philosophischer Perspektive und stellt dabei die Empathie (als Einfühlungsvermögen) der "Dyspathie" entgegen. Dyspathie ist mehr als bloß "Apathie" (also Gefühllosigkeit); "es ist ein merklich negatives, aversives Gefühl gegenüber Androiden. In der jüngeren Filmindustrie ist Dyspathie zu einem Problem bei der Einführung neuer Technologien im Animationsfilm geworden. [...] Paradoxerweise taucht Dyspathie genau mit solchen Filmfiguren auf, die hochgradig menschliches Ähnlichkeit besitzen." (Misselhorn) Um die Nuancierungen zwischen Empathie und Dyspathie zu verstehen, schlägt Misselhorn eine Untersuchung der sprachlichen Dimensionen und ihrer Beziehungen zur Wahrnehmung und psychischen Verarbeitung derartiger Mensch-Android-Begegnungen vor. Zumindest für fiktionale Androiden-Darstellungen kommt sie zu dem Schluss, dass Roboter nicht zu menschenähnlich dargestellt werden sollten und erweitert Asimovs Gesetze (siehe einen Absatz weiter unten) um einen vierten Paragraphen: "A robot must not be too similar to a human being if it is supposed to elicit empathy." Aus der Nichtbefolgung dieses Gesetzes erwachsen allerdings die interessantesten Plots der Roboter-Film-Geschichte.

II. Freund Roboter

Vom Sklaven zur Person

Die Filme, in denen Roboter als Freunde des Menschen auftreten und dies im Verlauf der Filmhandlung auch bleiben, bilden die Minderheit. Der auf Isaac Asimovs gleichnamiger Erzählung basierende Film [Bicentennial Man](#) (13) (1999) wäre vielleicht schon der wichtigste unter ihnen. In ihm wird die Entwicklungsgeschichte eines Serviceroboters von der bloßen Dienstleistungsmaschine hin zu einer Person beschrieben. Andrew, so sein Name erstreitet sich im Laufe seiner "Lebenszeit" etliche menschliche Privilegien bis hin zum Recht sterben zu dürfen und erlangt am Schluss sogar das Bürgerrecht. Der Prozess, der dahinter steht, ist gekennzeichnet von der Frage des Eigentums an Andrew, den Definitionsproblemen von Bewusstsein und Selbstbewusstsein bei Maschinen und nicht zuletzt der Qualität der sozialen Interaktionen des Roboters. Asimovs Vorlage stellt einen Meilenstein innerhalb der Roboter-Science-Fiction dar, weil in ihr etliche theoretische Diskussionen, die der Autor geführt hat, zusammenlaufen. "Bicentennial Man" stellt zudem das interessanteste Gedankenexperiment über die Entwicklung einer Roboter-Ethik abseits jener "Sklavenmoral" der von Asimov selbst aufgestellten [Three Laws of Robotics](#) (14) (1942) dar.

Wenn Roboter im Film als Freunde des Menschen produziert und programmiert werden, handelt es sich bei ihnen entweder – wie im Fall von "Bicentennial Man" – um Diener oder Sklaven. Für den letzteren Fall steht etwa Bryan Forbes 1975 entstandener Film [The Stepford Wives](#) (15). In ihm werden in der Stadt Stepford alle Ehefrauen durch (fast) identisch

aussehende Roboter ersetzt, die die durch Emanzipation und Feminismus verloren gegangenen Werte von Häuslichkeit und Weiblichkeit wieder aufleben lassen und ihren Männern damit perfekte 50-Jahre-Hausmütterchen sind. Die Verschwörung wird von einer neu zugezogenen Frau nach und nach entdeckt, als ihr zunächst das seltsame Verhalten der Frauen im Ort auffällt und sie dann bemerkt, dass auch ihr Mann etwas im Schilde führt. Dem Komplott entkommen kann sie jedoch nicht, weil niemand (mehr) da ist, der sich für ihren Emanzipationsdrang interessiert.

Making Friends ...

Freundschaft mit dem Roboter wird in den häufigsten Fällen erst durch die Filmhandlung hergestellt, indem ein ursprünglich nicht auf Freundlichkeit/Freundschaft programmierter Roboter diese erwirbt. Die Beispiele hierfür gehören mit zu den bekanntesten Roboterfilmen: John Badhams 1986 entstandener Film [Nummer 5 lebt!](#) (16) (der im Original den passenden Titel "Short Circuit" trägt) und dessen Fortsetzung [Nummer 5 gibt nicht auf](#) (17) von Kenneth Johnson aus dem Jahre 1988. In ihnen erstreitet sich der durch einen Blitzschlag zu Selbstbewusstsein gelangte ehemalige Militärroboter "Nummer Fünf" (im Laufe der Handlung wird er sich selbst den Namen "Johnny Fünf" geben) zuerst von seinen wissenschaftlichen Konstrukteuren, dann von seinen militärischen Besitzern und schließlich vom Staat selbst das Recht auf Leben und Selbstbestimmung.

Der Prozess ist dabei eng an den Erwerb von sozialen Kompetenzen und Beziehungen gekoppelt: Immer wieder wird "Johnny Fünf" aufgrund seiner Arglosigkeit von Gaunern für verbrecherische Zwecke missbraucht, als Fließband-Produzent zur Geldvermehrung verwendet oder für eine gefährliche Maschine gehalten. Er lernt aus jeder Situation, passt sich an, formuliert seine Ängste und Bedürfnisse und erlangt am Ende des zweiten Teils, als es schon so aussieht, als sei er gestorben (seine Energie fällt aus und droht seinen Speicher zu löschen – Johnny weiß genau: "Mein Speicher bin ich!") schließlich die höchste Ehre: Er wird amerikanischer Staatsbürger. Bei "Johnny Fünf" steht zu keiner Zeit außer Frage, ob er ein Roboter oder ein Mensch sein könnte: Sein metallenes Äußeres spricht für sich selbst. Es ist daher vielmehr die Konfrontation des Menschen mit dieser Maschine und die daraus resultierende Frage, ob man sie schon nur deshalb als Maschine behandeln darf, das Thema der Filme. Die Filme fragen also, inwiefern Menschen bereits sind, extreme Andersheit zu tolerieren und welche Parameter dafür notwendig sind.

Teenage Robots

Dieser Entwicklungsprozess – und darin liegt sozusagen das Fabel- und Parabelhafte derartiger Roboterfilme – ähnelt gleich in zwei Aspekten einem Generations- und Adoleszenz-Konflikt: Zum Einen verläuft der Erwerb sozialer Kompetenz ganz ähnlich wie bei kindlicher und jugendlicher Entwicklung ab: Am Beginn ist stets das autonome Bewegung im Raum, dann der Spracherwerb und am Ende nicht selten sexuelle Selbstbestimmung und soziale wie politische Autonomie zu finden. Zum Anderen wird immer wieder die Reaktion der "erwachsenen" sozialen Umwelt auf die Roboter getestet. Die Menschen lernen, das Neue zu akzeptieren, ihm Zugeständnisse für seine Selbstverwirklichung machen und es vor allem in seiner emotionalen Authentizität akzeptieren.

Einige Roboterfilme inszenieren daher sogar kindliche und jugendliche Maschinen, wie, um diese Analogie ins Überoffensichtliche zu überführen. Aaron Lipstadts [Android](#) (18) (1982) etwa stellt einen Robotik-Forscher Dr. Gunther Daniel (gespielt von Klaus Kinski) vor, der zusammen mit seinem Roboter "Max 404" auf einer Raumstation lebt. Dort arbeitet Dr.

Daniel an einem weiblichen Roboter, der "Max 404" ersetzen und seinem Erfinder zudem sexuelle Dienste leisten soll. Während dessen bildet sich "Max 404" selbst mit Hilfe von Datenbanken aus und lernt viel über die menschliche Sexualität. Zwischendrin spielt er immer wieder ein "Spacewar!"-ähnliches Computerspiel und es wirkt schon beinahe wie ein Vorgriff auf die Debatten um "Jugendschutz und Medien", als er später ein wirkliches Polizei-Raumschiff abschießt, weil er ein paar Piraten, die sich zu ihm auf die Raumstation geflüchtet haben, vor diesem beschützen will. Grund: "Max 404" hat sich in eine Piratin verliebt und plant mit ihr seine Flucht. Dass sich die Handlung dann ganz anders entwickelt und er zusammen mit seiner neuen Roboter-Schwester gegen den Erfinder, seinen "Roboter-Vater" [rebelliert](#) (19), könnte als Hinweis darauf gelesen werden, dass er im Zuge seiner Adoleszenz auch seine Gattungszugehörigkeit akzeptieren gelernt hat.

[D.A.R.Y.L.](#) (20) (1985) ist ein Film von Simon Wincer über einen Roboter-Jungen, der in vielem "Nummer 5 lebt!" und dem wesentlich später gedrehten [A.I. - Artificial Intelligence](#) (21) (2001) von Steven Spielberg ähnelt. Sein Name, der gleichzeitig der Filmtitel ist, ist ein Akronym, das aufgelöst "Data Analyzing Robot Youth Lifeform" heißt. D.A.R.Y.L. ist von einem militärischen Robotik-Labor gebaut worden um durch seine Kindlichkeit beim Feind falsches Verhalten auszulösen. Als er jedoch Emotionen wie Angst entwickelt, wird er unbrauchbar und soll vernichtet werden. Ihm gelingt die Flucht und er taucht in einer echten Familie unter. Dort lernt er einerseits wie seine Roboter-Filmkollegen menschliches Verhalten, wozu auch gehört, sich nicht "uncanny" zu benehmen und als Junge auch mal zu fluchen und das Zimmer nicht aufzuräumen. Andererseits stellt er die Erwachsenen vor schwierige Fragen über das Menschsein, Persönlichkeit und Sexualität ("What is a hooker?") Und auch hier gelingt schließlich die Assimilation: Aus der Kriegsmaschine wird schließlich ein "echter Junge".

III. Roboter als Feinde

Als genuiner [Militärroboter](#) (22) ist D.A.R.Y.L. Ein direkter Verwandter der Terminatoren, die seit 1984 regelmäßig ins Kino zurückkehren. Im ersten Teil [Terminator](#) (23) von James Cameron wird der Roboter (im Film als "Cyborg" bezeichnet) noch bloß als seelenlose Kampfmaschine beschrieben, vor der die menschlichen Protagonisten flüchten. Doch im Überblick über die gesamte Serie zeigt sich, dass er bereits eine zweite Funktion besitzt: Er pflanzt den Keim seiner eigenen Existenz in der Vergangenheit. Im zweiten Teil [Terminator 2: Tag der Abrechnung](#) (24) (1991), ebenfalls von Cameron, wird deutlich, dass es die Spuren der aus der Zukunft in die Vergangenheit gereisten Maschine sind, die erst zur Erfindung dieser Maschine geführt haben. Sie selbst bekommt im zweiten Teil folgerichtig eine neue Funktion als Beschützer und Vater-Figur für den menschlichen Teenager, der in Zukunft zu ihrem erklärten Feind werden soll. Dass selbst in einem derartig dichten Zeitreise- und Dystopie-Plot das Familienkonzept die Basis für die Roboter-Erzählung bildet, verdeutlicht einmal mehr den parabelhaften Charakter dieser Filme.

"A disease of machinery"

Ganz ähnliche Beziehungen zeigen sich in Ridley Scotts "Alien" (1979) und seinen Sequels. Der Android Bishop macht im Lauf der Serie eine analoge Wandlung durch, wie das Terminator-Modell T-800. Im ersten Teil tauchen jedoch zusätzlich Aspekte auf, wie man sie bereits aus Stanley Kubricks "2001" (1968) oder John Carpenters "Dark Star" (1974) kennt: Die Feindschaft zwischen Bishop und der menschlichen Besatzung entsteht aufgrund eines Interessenkonfliktes, den die Maschine mit ihren "Three Laws of Robotics" austrägt, als sie auf militärische und wirtschaftliche Gegeninteressen stoßen. Ob diese nun höher einzustufen

sind, ist ein Kern der Ethik-Debatte seit Platon: Wenn individuelle Vorstellungen auf die Interessen der Gemeinschaft/Gesellschaft trifft entsteht ein Disput zwischen personalen und utilitaristischen Ethiken, der nicht nur Maschinen zu Kurzschluss-Reaktionen geführt hat.

Auch der Robocop aus Paul Verhoevens gleichnamigem [Film](#) (25) von 1987 hat mit solchen internen Moralvorstellungen zu kämpfen, weil bei ihm zusätzlich zu seinen drei polizeiethischen [prime directives](#) (26) eine vierte "kapitalistische" Regel einprogrammiert wird. Bei ihm kommt noch hinzu, dass er als ehemaliger Mensch mit seiner immer wieder aufblitzenden Biografie hadert, aus der Rache-Gedanken gegen seine Mörder entstehen. Robocop ist förmlich ein zerrissenes Wesen zwischen Mensch und Maschine.

Dies zeigt auch: Feindschaft entsteht im Roboterfilm analog zur Freundschaft oft erst im Prozess – also in der Konfrontation von Roboter und Mensch. Der Auslöser dafür, dass sich der Roboter gegen den Menschen wendet, ist dann ebenfalls oft eine Fehlfunktion: In Michael Crichtons [Westworld](#) (27) (1973) drehen die Roboter eines Freizeitparks scheinbar ohne Grund durch und wenden sich gegen die Parkbesucher, die sich zuvor an und mit ihnen verlustiert hatten. Beinahe wirkt es wie ein Sklavenaufstand, wenn sich die vorherigen Opfer-Maschinen erheben und ihre Show-Waffen gegen die Unterdrücker richten. Die Leitzentrale kann es sich nur mit einer Krankheit erklären: "A disease of machinery" greife um sich - "a Central Mechanism Psychosis". Schon bei "Android" wurde ein ominöses "Munich Syndrome" für derartige Rebellionen verantwortlich gemacht, weswegen dort Roboter gar nicht mehr auf der Erde fabriziert werden durften. Hinter solchen Übertragungen pathologischer Phänomene auf die Technik steht der Versuch die "Dyspathie" des Zuschauers vor der allzu echt agierenden und wirkenden Maschine zu aktivieren, indem an seine Krankheitsvorstellungen appelliert werden.

"In Zukunftswelt wird nichts passieren!"

So lautet der Slogan der "Westworld"-Fortsetzung [Futureworld](#) (28) von Richard T. Heffron aus dem Jahr 1976. Darin werden – ähnlich wie bei den Frauen aus Stepford – Roboter als Ersatzmensen konstruiert, die ihre "Originale" zunächst auslöschen sollen, um dann deren wichtige (wirtschaftliche, politische oder mediale) Rolle in der Gesellschaft einzunehmen und diese dann im Sinne der Verschwörer (abermals ein machthungriger Konzern) spielen. Die Roboter hier sind also bereits multifunktional, was sie bereits als Updates der Frauen-Roboter aus Stepford kennzeichnet. Hierin scheint sich eine spezifische kulturelle Angst, der man im Laufe der Digitalcomputer-Geschichte ab den 1970er Jahren begegnet zu konkretisieren. Mit den Personal- und Home-Computern dringen diese vielseitigen Maschinen seit dem immer stärker in den Alltag ein und übernehmen Aufgaben, die zuvor von Menschen ausgeführt worden sind. Die Befürchtung, die hinter derartigen Fiktionen steckt, könnte sein, dass die Menschen ihre neue Rolle in der Kultur nicht annähernd so schnell finden und einnehmen können, wie sie vom Computer aus ihren alten Rollen heraus gedrängt werden. In der Hyperbolik der angenommenen Roboter-Fähigkeiten werden daher auch zunehmend biologische Funktionen zur Disposition gestellt.

IV. Sex Machines

In Computerfilmen wie [The Demon Seed](#) (29) (1977) hatte es sich bereits mehr als zaghaft angedeutet, welche biologische Funktion es hauptsächlich sein könnte, die von den Maschinen adaptiert werden: Die Fähigkeit zur Zeugung und damit verbunden die Möglichkeit Sex zu haben, Lust zu empfinden und dem Menschen damit scheinbar als vollwertige Spezies gegenüber zu treten. Es ist überraschend, in wie vielen Filmen gerade

dieses Thema angeschnitten wird, wenn der Computer nur erst einmal einen Körper bekommen hat, um damit sozial zu interagieren.

Attraktive Hardware!

Angefangen bei "Metropolis" über "Die Frauen von Stepford" und "Westworld" (dort sind die Animier-Roboter in den Western-Saloons bei den männlichen Parkbesuchern besonders beliebt), bis hin zu den unangenehmen Fragen D.A.R.Y.L.s und einschlägigen Interessen "Max' 404" und "Johnny Fünfs" (als er seine Beschützerin Stephanie nackt in der Badewanne überrascht), den Selbstzeugungsfantasien der "Terminator"-Serie, den "Lustmodellen" aus [Blade Runner](#) (30) und "A. I. - Artificial Intelligence": Sex ist ein zentrale Thema in Roboterfilmen. Wie hervorragend es als Plotmotivator funktioniert, führt der sehr aufschlussreiche Film [Saturn 3](#) (31) von Stanley Donen aus dem Jahre 1980 vor. Dort lebt ein alternder Raumschiff-Captain (gespielt von Kirk Douglas) mit seiner schönen, jungen Assistentin (Farah Fawcett) allein auf einer Raumstation: Sie bekommen Besuch von einem Roboterhändler, der ihnen eine Maschine verkauft, die mit Hilfe mentaler Verdrahtung von ihm programmiert wird.

Unglücklicherweise ist der Händler sexuell stark an der Assistentin interessiert und will nicht akzeptieren, dass der Captain sie für sich allein behalten will – Monogamie ist in dieser Zukunftsvision überaus unüblich. Diese Fixierung überträgt er auf seinen [Roboter](#) (32), der daraufhin eifersüchtig erst alle Männer umbringt und schließlich der Frau nachstellt. Zum Glück muss der Film dann nicht erzählen, wie es zwischen Frau und Roboter weitergeht, weil sie ihn kurzerhand unschädlich machen kann. Das Konfliktmodell zwischen den Männern und der Maschine steht jedoch im Raum und ist ganz durch die Potenz der Maschine und die sexuelle Verfügbarkeit der Frau bestimmt: "Sie haben einen schönen Körper. Darf ich ihn benutzen?", fragt der Roboter-Händler und zeigt damit eigentlich schon, wo das Problem liegt: In der Reduktion der Frau auf ein sexuelles Objekt – eine Pornofantasie, die mehrfach in der Filmgeschichte ausbuchstabiert wurde.

"I was created only for your pleasure."

Seine faszinierendste Präsenz erlebt der Roboter im Pornofilm. Seit Beginn der 1970er Jahre werden Hardcore-Pornofilme gedreht, die mit der Vorstellung von Sex zwischen Mensch und Maschine operieren. Mike Hendersons [Elektrosex '75](#) (33) von 1970 ist der früheste (mir bekannte) Film dieser Art. Darin konstruiert ein Erfinder drei Roboterfrauen namens Alpha, Beta und Gamma, die ihm sexuell zu Verfügung stehen sollen. Er lädt einen Freund ein, um ihm seine Errungenschaft vorzuführen. Die Roboterfrauen halten ihre Versprechen in jeder Hinsicht: "I was created only for your pleasure", verspricht eine. Das Problem allerdings ist, dass sie nicht aufhören kann ihrer Bestimmung nachzugehen. Als selbst der Notausschalter versagt, kommt es zum Äußersten: "We will fuck you always!" kündigt eine der Roboter-Frauen an, was bereits als Drohung aufgefasst werden darf. Kurz darauf sterben die Männer an der Überlust der Maschinen (die sich markanterweise darin ausdrückt, dass die Roboter ihnen die Penisse abbeißen). Ganz offensichtlich hat sich hier ebenfalls eine Hardware-Fehlfunktion mit einer Fehlprogrammierung gepaart.

Hauptsächlich sind Roboter im Pornofilm in Nebenrollen zu sehen (etwa als Traumblechkiste im deutschen Pornofilm [Der Porno-Fotograf](#) (34) von 1977 oder als Serviceroboter für alle Aufgaben in Mark Davis' 1985 erschienenem [Amber Aroused](#) (35) oder sie tauchen in Porno-Spoofs nicht-pornografischer Roboterfilme auf: Die ersten beiden Terminator-Teile haben zwei ["Penetrator"-Filme](#) (36) nach sich gezogen; zu "Robocop" existiert ein brasilianisches

Pornopendant mit dem naheliegenden Titel "Robocock". Dort jedoch, wo sie – wie in "Elektrosex '75" – im Zentrum einer originären Handlung stehen, offenbaren Sie einiges von den bereits angesprochenen Ängsten und Wünschen, jedoch wesentlich deutlicher als in nicht-pornografischen Filmen.

Programmed for Pleasure

Der französische Pornofilm [La femme-object](#) (37) (1980) von Claude Mulot führt eine der komplexesten Pornografisierungen des Themas vor. Hier ist es ein dauer-geiler Science-Fiction-Autor, der sich von einer seiner eigenen Erzählungen zur Erfindung einer Roboterfrau inspirieren lässt, nachdem seine Freundin ihn aufgrund seiner Sexsucht verlassen hat. Fast könnte man es für eine Selbstbefruchtung halten, dass er auf die Idee kommt, wenn diese nicht während des Geschlechtsverkehrs mit seiner Sekretärin stattfände und nicht ständig ein kleiner R2D2-Spielzeugroboter vor seiner Nase herumfahren würde. Seine Roboterfrau lässt sich wie auch dieses Spielzeug mit einer drahtlosen Fernbedienung steuern und "in Position" bringen. Aber auch hier kommt es zum Konflikt, nachdem der Erfinder seine Kreation der Öffentlichkeit vorführt. Die Roboterfrau beginnt sexuell selbstständig zu werden, betrügt ihren Meister, lässt sich gar mit seiner Exfreundin ein und nimmt ihm schließlich die Fernbedienung ab um sich selbst steuern zu können.

Die vorhersehbar falsche Konsequenz, die der Erfinder daraus zieht, ist, dass er sich eine zweite Roboterfrau konstruiert: Bevor er diese testen kann, schwört sie sich mit der ersten und nun ist es der Erfinder, der von beiden ferngesteuert wird und sich zu einem "male object" verwandelt sieht. Hinter dieser Verschwörung und ihrer emanzipatorischen Vorgeschichte verbirgt sich allerdings weit mehr als die pornografische Illustration der Angst vor weiblicher Emanzipation. Gerade die Tatsache, dass es sich beim Erfinder um einen SF-Autor handelt und er eben nicht bloß von einer Frau betrogen, sondern von einer maschinellen Sex-Sklavin unterworfen wird, lassen weitergehende Deutungen zu.

V. Roboter-Science-Fiction-Ethik

Die Roboterfrau als sexueller Frauenersatz ist ein Motiv, das sich bereits im Pygmalion-Mythos findet – dort jedoch weniger sexualisiert. Aber auch [Pygmalion](#) (38) kann sich in die von ihm gestaltete Statue nur deshalb verlieben, weil sie so lebensecht wirkt, er es also geschafft hat, den "uncanny valley" erfolgreich zu überbrücken. Im Roboter-Pornofilm wird dieses Problem natürlich leicht durch den Einsatz von menschlichen Roboter-Darstellerinnen gelöst. Damit wird eine über all den Erzählungen schwebende Frage allerdings virulent: Was, wenn es sich gar nicht um eine Fehlfunktion handelt, wenn sich die Roboterfrauen gegen ihre Hersteller erheben und Autonomie verlangen? Die Reaktion, die bereits "Johnny Fünf" gezeigt hat, als man ihm im ersten "Nummer Fünf"-Film mit der Diagnose "Fehlfunktion" konfrontierte, lohnt es sich auf die anderen Fiktionen zu übertragen: "Keine Fehlfunktion! Nummer Fünf lebt!" Lassen sich die Konflikte der Filmroboter mit ihren Antagonisten vielleicht auch daraus erklären, dass man sie in ihrem Sosein nicht akzeptiert und wenn, ihre Handeln einfach mit den Maßstäben menschlicher Moral bewertet? Müsste ihnen nicht viel eher (und viel schneller) der Status "lebendig" zugesprochen werden?

Wenn wir angesichts der Menschenähnlichkeit von Maschinen von "Empathie" und "Dyspathie" sprechen, geschieht dies aus der selben anthropozentrischen Perspektive wie bei der Erstellung der "Three Laws of the Robotics". Die KI-Forschung mag noch lange nicht so weit sein, dass uns Roboter wie in diesen Filmen begegnen, Zukunftsforscher wie Bernhard Irrgang und – etwas fantastischer – [Paul Saffo](#) (39) fordern jedoch, dass wir uns auf die Ehe

mit ihnen vorbereiten – oder uns eben nicht wundern dürfen, wenn "wir ihre Nahrung" werden. Zu einer solchen Vorbereitung gehört auch, dem Aspekt der "Science" in der Science Fiction wieder mehr Aufmerksamkeit zu schenken, denn in den wissenschaftlichen Fiktionen werden "Was wäre wenn?"-Zustände kreiert und diskutiert. Dass Asimovs Roboter-Gesetz heute eigentlich in jeder anthropologischen, ethischen und juristischen Abhandlung über Roboter diskutiert werden, verdeutlicht diesen Wert der Science Fiction bereits.

Roboter und Computer im Film - revisited

Anhand der Artikelserie sollte gezeigt werden, in welchen Ausformungen uns Computer im Spielfilm begegnen, welche Funktionen sie in den Narrationen besitzen und nicht zuletzt welche Hoffnungen und Ängste sich damit künstlerisch ausdrücken. Mit seinen drei wesentlichen Manifestationen – als Ding-Symbol in Form seiner Hardware, als Konstrukteur virtueller Räume in seiner Software und als soziale Verkörperung in Form des Roboters – besetzt der Computer bereits die wichtigsten Aspekte von Technikangst und Technikhoffnung des 20. und 21. Jahrhunderts. Mit seiner Hilfe ließe sich eine Mentalitätsgeschichte der Computer-Kulturen nachzeichnen; dazu müssten allerdings noch weitere ihrer Ausdrucksformen berücksichtigt werden: Computer in der Literatur, Computer in der Musik, in der Bildenden Kunst usw.

Spiegelt man technikhistorisch die Entwicklung des Computers an den durch sie verursachten kulturellen Reaktionen (wie etwa hier in den Filmen), ließe sich andererseits auch herausfinden, welchen Einfluss die Science Fiction auf die Science hatte und hat. Dass technische Entwicklungen nicht selten auf diese Weise extrinsisch motiviert sind, zeigt sich schon an den vielfältigen Auseinandersetzungen mit dem "HAL 9000"-Computer aus "2001" und – wie gesagt – mit der Potenz der Asimov'schen Überlegungen, in den Ethik-Diskurs einzudringen. Letztlich ließe sich in der Frage nach den Wechselwirkungen zwischen Technik und Kultur vielleicht sogar jene Lücke zwischen den beiden Sphären ein wenig schließen, denn jede Disziplin für sich kommt nicht sehr weit mit ihren Bemühungen. Versuche dieser Schließung sind von Seiten der Science Fiction bereits angedeutet worden (etwa in der [Hard Science Fiction](#) (40) oder skizzenhaften Darstellungen wie Peter Nicholls "The Science in Science Fiction"). Auf ein Artefakt wie den Computer konzentriert, ließen sich hier sicherlich brauchbare Ergebnissen zutage fördern.

■ [Literatur](#)

[Teil 1](#) (41): Heim-Computer - Die Eroberung des Privaten

[Teil 2](#) (42): Geisterprozesse und Killerapplikationen - Der Geist in der Maschine

[Teil 3](#) (43): Es gibt ein analoges Leben im Digitalen - Menschen im Computer

[Teil 4](#) (44): Die Simulation unheimlicher Intelligenz - Videospiele im Film

Subtexte

Literatur

Peter Nicholls (Hg.): The Science in Sciencefiction. Does science fiction foretell the future? New York: Crescent 1982.

Isaac Asimov: Robot Visions. New York: ROC 1991.

Bruce Mazlish: Faustkeil und Elektronenrechner. Die Annäherung von Mensch und Maschine. Frankfurt am Main: Insel 1998.

Catrin Misselhorn: Empathy and Dyspathy with Androids. Philosophical, Fictional and

(Neuro-)Psychological Perspectives. In: Between Nature and Culture After the Continental-Analytical Divide. Konturen 2.

T. Christaller u. a.: Robotik. Perspektiven für menschliches Handeln in der zukünftigen Gesellschaft. Heidelberg: Springer 2001.

Bernhard Irrgang: Posthumanes Menschsein? Künstliche Intelligenz, Cyberspace, Roboter, Cyborgs und Designer-Menschen. Anthropologie des künstlichen Menschen im 21.

Jahrhundert. Stuttgart: Steiner 2005.

Links

- (1) <http://www.youtube.com/watch?v=kegMwS0VLSs>
- (2) <http://www.youtube.com/watch?v=f1L2dOjGx6Q>
- (3) <http://de.wikipedia.org/wiki/R.U.R.>
- (4) <http://web.mit.edu/bmazlish/www/>
- (5) <http://de.wikipedia.org/wiki/Serviceroboter>
- (6) <http://de.wikipedia.org/wiki/Industrieroboter>
- (7) <http://www.spiegel.de/wissenschaft/medizin/0,1518,664784,00.html>
- (8) http://www.youtube.com/watch?v=Qc_204tXHZY
- (9) <http://de.wikipedia.org/wiki/Turing-Test>
- (10) http://de.wikipedia.org/wiki/Paro_%28Roboter%29
- (11) http://de.wikipedia.org/wiki/Uncanny_Valley
- (12) <http://www.uni-tuebingen.de/uni/f07/misselhorn/index.htm>
- (13) <http://www.youtube.com/watch?v=z5YMEwX2-88>
- (14) http://en.wikipedia.org/wiki/Three_Laws_of_Robotics
- (15) <http://www.youtube.com/watch?v=UIHiZelt5K4>
- (16) http://www.youtube.com/watch?v=4TBcQ8h_kXU
- (17) <http://www.youtube.com/watch?v=z6VVELKyhOg>
- (18) <http://www.youtube.com/watch?v=PCNfuim8Ky0>
- (19) <http://www.youtube.com/watch?v=RQUvTnUdaIc>
- (20) <http://www.youtube.com/watch?v=v6ziA2n1OT0>
- (21) <http://www.youtube.com/watch?v=sqS83f-NUww>
- (22) <http://de.wikipedia.org/wiki/Kriegsroboter>
- (23) <http://www.youtube.com/watch?v=c4Jo8QoOTQ4>
- (24) <http://www.youtube.com/watch?v=oL1RE8JXalw>
- (25) <http://www.youtube.com/watch?v=clqK5OC3BWE>
- (26) http://www.youtube.com/watch?v=I8W6vDo_L3w
- (27) <http://www.youtube.com/watch?v=oYvyiruWzYo>
- (28) http://www.youtube.com/watch?v=yqEj4So_6Vk
- (29) <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/28/28472/1.html>
- (30) <http://www.youtube.com/watch?v=yw72tlk4THc>
- (31) <http://www.youtube.com/watch?v=NENxIu02bvg>
- (32) <http://www.youtube.com/watch?v=g-kV-DZG0ss>
- (33) <http://www.simulationsraum.de/blog/2009/07/21/%C2%BBalpha-gamma-make-love%C2%AB/>
- (34) <http://www.simulationsraum.de/blog/2009/06/12/%C2%BBalles-nur-science-fiktion%C2%AB/>
- (35) <http://www.imdb.com/title/tt0197228/>
- (36) <http://www.simulationsraum.de/blog/2009/10/28/%C2%BBif-you-like-sex-come-with-me%C2%AB/>
- (37) <http://www.simulationsraum.de/blog/2009/07/27/the-skin-flick-of-the-switch/>
- (38) <http://de.wikipedia.org/wiki/Pygmalion>

- (39) <http://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/0,1518,661542,00.html>
(40) http://en.wikipedia.org/wiki/Hard_science_fiction
(41) <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/28/28472/1.html>
(42) <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/28/28785/1.html>
(43) <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/29/29307/1.html>
(44) <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/30/30201/1.html>

Telepolis Artikel-URL: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/31/31773/1.html>

Copyright © Heise Zeitschriften Verlag