

Der Mensch als Schöpfer künstlicher Intelligenz

Religionen in Kultur und Gesellschaft

herausgegeben von Lidia Guzy

Band 3

Maud E. Sieprath

Der Mensch als Schöpfer künstlicher Intelligenz

Implizite Religion im Science-Fiction-Film

Things to come

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Als Dissertation zur Erlangung des Doktorgrades am Fachbereich Geschichts- und Kulturwissenschaften der Freien Universität Berlin vorgelegt von Maud Elisabeth Sieprath M. A. aus Adenau/Kreis Ahrweiler, März 2010.

D 188

© Weißensee Verlag, Berlin 2010
Simplonstraße 59, 10245 Berlin
Tel. +49 (0) 30/29 04 91 92
Fax +49 (0) 30/27 57 43 15
mail@weissensee-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten

Umschlagbild: ©Andrea Zug

Der Druck wurde gefördert durch die Ernst-Reuter-Gesellschaft der Freunde, Förderer und Ehemaligen der Freien Universität Berlin e.V.

Printed in Germany

ISSN 1866-5977
ISBN 978-3-89998-185-8

Danksagung

Die vorliegende Arbeit wurde im Sommersemester 2010 vom Fachbereich Geschichts- und Kulturwissenschaft der Freien Universität Berlin als religionswissenschaftliche Dissertation angenommen.

Meinem Erstgutachter Herrn Prof. Dr. Hartmut Zinser vom Institut für Religionswissenschaft danke ich herzlich für seine großzügige Unterstützung und die immer neuen Denkanstöße aus zahlreichen Gesprächen und Diskussionen. Ebenfalls herzlich danken möchte ich meinem Zweitgutachter Herrn Prof. Dr. Wolfgang Wippermann vom Friedrich-Meinecke-Institut der FU Berlin.

Besonderer Dank gilt meinen Eltern Dr. Hans und Dr. Ute Sieprath und meiner Schwester, Frauke Grün-Sieprath, die mich während der Durchführung dieses Projektes durch neugierige Fragen und nicht zuletzt durch wiederholtes Korrekturlesen tatkräftig unterstützt und motiviert haben.

Nicht unerwähnt bleiben darf die Unterstützung meiner Kollegin Márcia Moser, die jederzeit zu einer kritischen Auseinandersetzung, sowohl in Bezug auf die vorliegende Dissertation als auch auf Seminartemen, bereit war und mir bei Bedarf ehrliches Feedback gab.

Weiterer Dank gilt meinen Studienkolleginnen Ulrike Lawrenz und Daniela Kurzke, die immer gerne mit mir über die Wirkung der Medien auf die Gesellschaft allgemein und über Science-Fiction-Filme im Besonderen diskutiert haben. Aus diesen Gesprächen habe ich für meine Dissertation einige Anregungen schöpfen können, die in diese Arbeit mit eingeflossen sind. Für besondere Lagebesprechungen in Bad Neuenahr konnte ich immer auf Ruth Corfei zählen.

Bei Dr. Lidia Guzy möchte ich mich ebenfalls sehr herzlich bedanken in deren Reihe *Religionen in Kultur und Gesellschaft* diese Dissertation aufgenommen wurde.

Berlin, Juni 2010

Inhalt

Danksagung	5
Inhalt	7
Einleitung	9
1 Das Religiöse im Säkularen	15
1.1 Religiötainment und die populäre Religion/populäre Religiosität.....	19
1.2 Filmthemen des 21. Jahrhunderts (Wirkung/Story)	22
1.3 Spaß und Unterhaltung. Auf der Suche nach einer festen Größe	25
1.4 Marketingstrategien.....	32
1.5 Implizite und explizite Religion	33
1.6 Religiös-implizite Strukturen, Funktionen oder Inhalte	39
1.7 Explizite und implizite religiöse Motive im Film	41
Exkurs: Säkularisierung – Begrifflichkeit und Debatte	47
2 Science Fiction. The Future is now	58
2.1 Vorläufer des SF-Genre	59
2.2 SF in Abgrenzung zu Märchen, Phantastik, Fantasy und Horror	61
2.3 SF – Das Problem der Definitionen	65
2.4 SF-Magazine.....	69
2.5 Geschichte des SF-Films.....	74
2.6 SF und Religion	83
3 Künstliche Intelligenz – Der Mensch als Schöpfer	90
3.1 Antike – Die Ahnen der künstlichen Intelligenz.....	92
3.2 Von der Mythologie zur Alchemie.....	99
3.3 Die Automaten der Aufklärung – Philosophie und Mechanik	108
3.4 Literarische Automaten des 18. und 19. Jahrhunderts.....	120
3.5 Der Roboter – ein Sonderfall des Menschen?	123
3.6 Der Roboter im SF-Film.....	125

4 Interpretation des populären Hollywoodfilms <i>I, robot</i>	138
4.1 Der Film als kultureller Faktor	138
4.2 Filminterpretation <i>I, robot</i>	148
4.2.1 Der Film <i>I, robot</i>	148
4.2.2 Die wichtigsten Schauplätze	154
4.2.3 Die Hauptcharaktere und ihre Beziehung zueinander	159
4.2.4 Zwischenresümee - Filmperspektiven	182
4.2.5 Das ‚Hänsel und Gretel‘-Motiv	185
4.2.6 Identitätssuche	188
4.2.7 Auserwählter und Erlöser - Exodus	190
4.2.8 Der Schöpfer und seine Selbstopferung	191
4.2.9 Chicago - ein modernes Babel	193
4.2.10 Die Reise des ‚Helden‘	194
4.3 Das Implizite in Star Trek, Blade Runner, Terminator, Matrix und A.I. - Künstliche Intelligenz	201
5 Resümee - Die zweite Schöpfung	214
Exkurs 1: Die Medien vor dem Hintergrund katholischer lehramtlicher Schriften	231
Exkurs 2: Medienethische Stellungnahmen des Ökumenischen Rates der Kirchen und der Evangelischen Kirchen Deutschlands	247
Exkurs 3: Die Kinodebatte	266
Filmographie	287
Literatur	291
Internetadressen	310

Einleitung

Anlass zum Thema dieser Arbeit gab die bis vor kurzem verbreitete Vorstellung, Religion sei in den Hintergrund getreten und zur Privatangelegenheit geworden. Vieles spricht jedoch nur für eine Verschiebung, eine neue Sichtbarkeit von Religion bzw. einer neuen Art von Religiosität.

Religion, egal in welcher Form und auf welche Weise, scheint zu großen Teilen in die Unterhaltungsbranche abgewandert zu sein und erfährt hier durch eine neue Gewandung wieder an Interesse und Attraktivität. Die veränderte soziale Ausrichtung von Religion wird durch die heterogensten Bezeichnungen und Umschreibungen präzisiert – zumindest wird der Versuch unternommen. Hinter trendigen Benennungen wie z.B. unsichtbare Religion, neue religiöse Szenerie, säkulare Religiosität, Pop-Religion oder Patchworkreligion u.ä. verbirgt sich der Versuch, die neuen Formen der Religion, ihre Individualität und Kombinierbarkeit greifbar zu machen. Bei einem sich ständig vergrößerndem Marktangebot und medialer Präsenz erfasst die erweiterte Form eine wesentlich größere Zielgruppe als bisher. Religion wird, zumindest in Ansätzen, den medialen Unterhaltungsgesetzen unterworfen.

Gerade die Veränderung von Religion und auch der Gesellschaft des 20. und 21. Jahrhunderts beansprucht für ein Verständnis der kulturellen Gegenwart eine sensible Wahrnehmung expliziter und impliziter Erscheinungsformen von Religion. Diese neuen Erscheinungsformen von Religion, insbesondere der impliziten Religion, zugespitzt auf Fernsehen und Kino zu erkennen und vorzustellen, ist das Ziel dieser Arbeit.

Es geht nicht allgemein um Religion, sondern um einen bestimmten Aspekt, nämlich den der gegenwartskulturellen impliziten Religion/Religiosität im Science-Fiction-Film, speziell dem Roboterfilm. Hier werden Fragen nach der Definition von Leben, dem Recht auf eine

eigene Identität und der Erhebung des Menschen als Schöpfer künstlichen Lebens und künstlicher Intelligenz gestellt. Die Frage nach dem Leben, die auch heute für viele immer noch eine religiöse (spirituelle) Frage ist und speziell die Frage nach dem künstlichen Leben zielt darauf, in wieweit die Menschen im Roboter so etwas wie Leben erkennen. Wichtig ist hier die Frage, wie der Umgang mit Robotern auf die Gesellschaft und damit auch auf den einzelnen Menschen zurückwirken kann.

In zahlreichen populären Filmen, lassen sich in expliziter oder impliziter Form religiöse Motive und Symboliken ausmachen. Durch das Aufwerfen existentieller Fragen wie eben die Suche nach Identität, Fragen nach neuen Formen des Lebens, nach Eigenständigkeit und damit Eigenverantwortung, sprechen unweigerlich anthropologische Fragen an, die im Film häufig mit Hilfe implizit-religiöser Ansätze in den Mittelpunkt gerückt werden.

Wenn der allgemeine populäre Film implizite religiöse Fragen aufwirft, werden Gott oder Götter und religiöse Denkanstöße unterhaltsam und nicht mehr als eine langweilige Sache von Langweilern behandelt wahrgenommen. Durch eine Art *Straßentheologie*, die für ein breites Publikum verständlich ist, ist dieses wesentlich offener und gewillter, sich mit existentialistischen Fragenkomplexen, die sie vielleicht nicht unmittelbar betreffen, zu befassen. Das *Was wäre wenn*, die Fragen nach dem *greater mystery out there* beschäftigen die Menschen und nicht für den Laien unverständliche teilweise bis ins irrwitzige ableitende theologische Abhandlungen. Diese Nachfrage zu stillen, ist zu einem festen Bestandteil vieler Action- und Science-Fiction-Filme geworden, die den Kontext der ‚klassischen‘ Religion längst verlassen hat und auf der Suche nach neuen Göttern ist. Diese Suche nach Vorbildern und Leitfiguren, nach Stars und Sternchen hat sich heute im 21. Jahrhundert entsprechend der massenmedialen Entwicklung verschoben. Fragestellungen nach der Veränderung von Kultur und Religion, zugeschnitten auf die Bedürfnisse der Gesellschaft

durch den Gebrauch der Medien, wie auch die Präsentation und Vermittlung von Kultur und Religion durch diese stehen im Vordergrund.

Der Science-Fiction-Film und die impliziten religiösen Anspielungen und Verweise, als Schwerpunkt dieser Arbeit, verfügen über ein Repertoire an Grundgeschichten und Grundgestalten, die in unzähligen Variationen durchgespielt werden. Wichtige bibliographische Monographien und Lexika, die als Grundlage für diese Arbeit dienten und als Standardwerke gelten, sind zum einen *Aliens, Robots, and Spaceships* von Jeff Rovin, New York 1995. Es beinhaltet mehr als 500 Einträge zu Filmen, die das Erscheinen, den Titel, Inhaltsbeschreibungen und Kommentare sowie Kritiken zusammenfassen. Bill Warren beschäftigte sich mit seiner zweibändigen Darstellung *Keep Watching the Skies! American Science Fiction Movies of the Fifties* (1982/86) mit der UFO-Hysterie und der Invasionsangst aus dem All der 50er Jahre. Er stellt die wichtigen Filme dieser Zeit im Kontext der gesellschaftlichen und politischen Ereignisse dar. Roland M. Hahn und Volker Jansen stellen in ihrem zweibändigen *Lexikon des Science-Fiction-Films* (1997) zweitausend Filme von 1902 bis heute vor. Es handelt sich um Filme, die im deutschen Sprachraum gelaufen sind, egal ob im Kino, im Fernsehen, auf Video oder DVD. Zusätzlich finden sich hier ausgewählte Beispiele der Stummfilmära und einige Kurzfilme, die entweder von historischem Interesse sind oder das Science-Fiction-Genre entsprechend mitgeprägt haben. Phil Hardy veröffentlichte ein Jahr später *Die Science Fiction Filmenzyklopädie – 100 Jahre Science-Fiction*. Ein weiteres erwähnenswertes Werk ist *The Encyclopedia of Science Fiction Movies From 1897 to the Present* (2001) herausgegeben von C.J. Henderson und William Shatner. In der Einleitung heißt es zum Problem der Definitionsmöglichkeit der Science-Fiction „*Science fiction is the stuff you find in the library under the heading science fiction.*“ und 2003 erschien *Meisterwerke des Science-Fiction Films 1902-2005* von Peter Gaschler auf dem Markt.

Weitere Grundlagenwerke, auf die in dieser Arbeit immer wieder Bezug genommen wird, sind zum einen die Veröffentlichung *Filmgenres. Science Fiction* von Thomas Koebner 2007. In diesem Sammelband werden die bekanntesten und allgemein als Kultfilme verstandenen Science-Fiction-Filme mit Inhalt und Kurzinterpretation vorgestellt. Die zweibändige Ausgabe *Science Fiction. Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films. Grundlagen des populären Films* 2003 von Georg Seeßlen und Fernand Jung bietet einen ausführlichen Überblick über die Entstehung und Entwicklung sowie die verschiedenen Themenschwerpunkte und ihrer Auswirkungen auf das Genre. Zusätzlich wären hier noch die beiden Bände *Handbuch Theologie und populärer Film* von Thomas Bohrman, Werner Veith und Stephan Zöllner aus den Jahren 2007 und 2009 zu nennen. Hier werden Filme, die religiös relevante Motive beinhalten dargestellt und analysiert. Als Ausgangspunkt für die Filminterpretation wurden die Grundlagenwerke von James Monaco, Knut Hickethier sowie Werner Faulstich herangezogen.

Der Science-Fiction-Film verdeutlicht nicht nur das Spekulative und den technisch-naturwissenschaftlichen Fortschritt, sondern damit verbunden auch die Ängste, Wünsche und Sehnsüchte. Auch wenn es in erster Linie um hypothetische zukünftige Wissenschaft geht, lassen sich einige gleichsam religiöse Anspielungen, wenn auch eher unspezifisch und andeutungsweise, feststellen. Sie müssen auf den ersten Blick hin nicht unbedingt erkennbar sein. Durch verfremdete aber kulturell und historisch verankerte Symbole und deren Kommunikationsweisen werden der Prozess einer offenen Interpretation und das Verständnis für die Botschaft des Films unterstützt. Doch darf man nicht von jedem Film, der religiöse Bilder und Grundmuster benutzt eine tiefer liegende Botschaft erwarten. Oft handelt es sich auch nur um ein Spiel einzelner aus dem eigentlichen Zusammenhang gelöster Motive und Symbole. Natürlich haben hier nicht religiöse Fachkennt-

nisse Priorität, sondern filmspezifische Sehmuster sowie Assoziations- und Wiedererkennungsmechanismen.

Das erste Kapitel *Religiöses im Säkularen* stellt die Präsenz der Medien im 21. Jahrhundert dar. Religiötainment und die damit verbundenen aktuellen Filmthemen wie Globalisierung, Terrorismus, Klimawandel und technischer Fortschritt werden hier ausgeführt sowie deren Auswirkung auf das Publikum. Die Unterscheidung expliziter und impliziter Religion erfolgt in der Betrachtung von Film und religiösen Anspielungen wie beispielsweise das Kino als Tempel, Apotheosen der Filmstars, bis hin zu den Filmen selbst, dem Kinofilm oder auch dem Unterhaltungsfilm im Fernsehen. Zur Erläuterung der explizit religiösen Filme erfolgt die Darstellung einer Reihe ausgewählter Klassiker, die in der Filmgeschichte als Meilensteine betrachtet werden. Der Exkurs *Säkularisierung-Begrifflichkeit und Debatte* soll hier an dieser Stelle noch einmal verdeutlichen, dass Religion und ihre heutigen Erscheinungsvarianten nicht verschwunden sind, sondern nur eine Neuformatierung bzw. Umcodierung erfahren und sich dem Begehren und den Bedürfnissen der Gesellschaft angepasst haben.

Im zweiten Kapitel *Science Fiction. The Future is now* wird zum besseren Verständnis ein historischer Abriss der Entstehung und Entwicklung des Science-Fiction-Genres dargestellt, die Abgrenzung zu Fantasy, Märchen und Horror sowie die Schwierigkeit der Definition dieses Genres. Die Science-Fiction lebt von Anknüpfungspunkten an bekannte und anerkannte Bildungsgüter und weltanschauliche Grundideen, die durch den wissenschaftlichen Fortschritt, sowie durch technische, industrielle und gesellschaftliche Neuerungen gefördert werden. Religiöse Anspielungen, gerade wenn es um die individuelle menschliche Existenz geht, dürfen daher nicht fehlen. Meist sind diese religiösen Anspielungen nur unspezifisch, wichtig und beachtenswert ist jedoch der Bedarf als solcher sich der Religionen zu bedienen.

Das dritte Kapitel *Künstliche Intelligenz – Der Mensch als Schöpfer* beinhaltet die historische Entwicklung des Motivs der Erschaffung künstlichen Lebens und künstlicher Intelligenz. Angefangen von der griechischen Mythologie und dem Einfluss der Götter auf den Schöpfungsakt, der mittelalterlichen Alchemie und jüdischen Mystik, über die Philosophie und Mechanik der Aufklärung hin zu den literarischen Automaten des 18. und 19. Jahrhunderts erfolgt schließlich ein Überblick über die Klassiker des Roboterfilms.

Im vierten Kapitel *Interpretation des populären Hollywoodfilms I, Robot* erfolgt, nach einer kurzen Darstellung der einzelnen Interpretationsebenen eines Films, die Auslegung des Films *I, Robot*. Vergleichend dazu werden weitere, als Meilensteine bezeichnete Filme, vorgeseht.

Das *Resümee – Die zweite Schöpfung* bietet einen Ausblick auf denkbare Szenarien und damit verbundene neue Fragestellungen bezüglich der Definition von Leben und der Verantwortung des schöpfenden Menschen.

Die Exkurskapitel zum Hintergrund katholischer lehramtlicher Schriften und der medienethischen Stellungnahme des Ökumenischen Rates der Kirchen und der Evangelischen Kirche Deutschland dienen als Hintergrundinformation des ersten Kapitels zur Entwicklung der Stellung der Kirchen gegenüber den sich immer weiter ausbreitenden Massenmedien. Der Exkurs zur sogenannten Kinodebatte bietet zusätzliche Hintergrundinformation von den Anfängen des Kinos bis heute zur Etablierung des Phänomens Kino und später des Fernsehens und der von der positiven wie auch negativen Kritik prognostizierten Folgen für Kultur und Gesellschaft.

1 Das Religiöse im Säkularen

Die Präsenz der Medien im 21. Jahrhundert und der damit verbundene Einfluss waren nie zuvor so dominierend wie heute. Die drei großen Aufgabenbereiche, die sich die Medien selbst zuschreiben, Informationslieferung, Bildung sowie Unterhaltung können konkrete Verhaltensweisen, Lebensentwürfe und Weltanschauungen suggerieren und haben dementsprechend in der Gesellschaft die Aufgabe der Reflexion der Kultur übernommen und die traditionellen religiösen Riten an den Rand gedrängt. Die Vermittlung religiöser, philosophischer und ethisch-moralischer Inhalte wird damit auch intensiv durch die Medien geprägt und übt stetig Einfluss auf das sozial-gesellschaftliche Leben aus. Sie übernehmen die Aufgabe von Stabilität, Sinnstiftung, Identität und Lebensgestaltung,

„wie das in früheren Zeiten von Symbolhandeln und vom Ritual geleistet wurde. (...) Das Fernsehen produziert gesellschaftlich eine neue, symbolische Ordnung der Welt des Lebens. (...) Das Medium wird dabei als Vergewisserung in einer labyrinthischen Lebenswelt genutzt, (...). Insgesamt werden die Medien in der medienreligiösen Deutung als ein Stück neuer religiöser Vergewisserung betrachtet.“¹

Religion und Unterhaltung sind für die heutige Zeit und für das heutige Publikum eine perfekte Kombination. In einer Zeit und Gesellschaft, in der die institutionalisierte Religion eine immer stärkere Ablehnung erfährt, *„besitzen kirchliche Personen und religiöse Symbole einen beachtlichen Unterhaltungswert und bieten im Unterhaltungsfernsehen reichlich Stoff zum Zuschauen.“²*

¹ Janowski, Hans N./Schmidt, Wolf-Rüdiger, Art. Medien, In: TRE Bd. 22, 1992, S. 318-326, darin Ab. 5 und 6, S. 323, 325f.

² Hurth, Elisabeth, Zwischen Religion und Unterhaltung. Zur Bedeutung der religiösen Dimension in den Medien, Mainz 2001, S. 7.

Durch die verbreitete „Fernsehfrömmigkeit“³ verändern sich religiöse Institutionen und Religion. Sie müssen sich anpassen. Doch wie werden religiöse Botschaften durch Medien umgesetzt? Welches Bild von Religion oder Werten wird verbreitet und propagiert? Wie wird diese Inszenierung und Emotionalisierung von der Gesellschaft, dem einzelnen Konsumenten und Rezipienten wahrgenommen? Explizit religiöse Sendungen verlieren an Interesse und rücken ins Abseits, weswegen die kirchlichen Institutionen ihre Botschaften in veränderter Form auf die konsumausgerichtete Spaß- und Unterhaltungsgesellschaft umstrukturieren müssen. Unterscheiden lassen sich also religiöse Ansätze, die sich sowohl explizit als auch implizit äußern können, doch gestaltet es sich eher als schwierig, implizite Religion zu erfassen. Explizit religiöse Symbole und Rituale haben die Vorstellungen und auch den Sprachgebrauch der Gesellschaft geprägt. Sie dienen dazu Aufmerksamkeit zu erregen. Diese Instrumente religiöser Kommunikation sind für alle sichtbar, sei es durch die Übertragung von Sonntagsgottesdiensten, Pfarrerserien oder Serien, in denen auch Geistliche anderer Konfessionen und Religionen agieren. Kirchliche Amtsträger werden als Menschen von nebenan präsentiert, mit Fehlern und Schwächen und *„gleichzeitig mit den Eigenschaften von Prominenz, Ausstrahlung und Sympathie inszeniert.“*⁴ Damit begeben sie sich auf eine Ebene mit dem Zuschauer und gestalten als Darsteller das Unterhaltungsprogramm mit. Durch diese Unterhaltung eröffnen sich dem Zuschauer die Möglichkeiten, die ihm angebotenen alternativen Lebenskonzepte und Weltszenarien mitzuerleben und zusätzlich die Sicherheit zu genießen, nicht wirklich an diesem Geschehen beteiligt zu sein.

„Das mag unter anderem das Faszinierende an offensichtlich völlig unrealistischen Filminhalten sein (etwa bei Filmen der „James Bond“-Reihe

³ Hurth, Elisabeth, Zwischen Religion und Unterhaltung, S. 7

⁴ Hurth, Elisabeth, Zwischen Religion und Unterhaltung, S. 7.

oder im gesamten „Science-Fiction“-Genre), dass die Rezipienten die Handlung mitverfolgen können in dem wohligen Bewusstsein, selbst nie in ähnliche Situationen zu kommen – das mediale Miterleben bleibt „ungefährlich“ und beruhigend weit vom eigenen Leben entfernt.“⁵

Es ergibt sich die Situation, eigene Erfahrungen und Schwierigkeiten mit dem Ausgestrahlten in Verbindung zu bringen, die auf diese Art und Weise vielleicht die Möglichkeit der eigenen Problembewältigung bieten.

Eine Vielfalt religiöser Erscheinungen prägt unsere moderne Gesellschaft und ihre Umwelt, so dass sich folgende Frage stellt: Wo fängt Religion an, wo hört sie auf? Im Gesamtüberblick erscheint die religiöse Medienlandschaft eher willkürlich und konfus, wenn man sich den Werbesektor oder den Bereich der Esoterik, Online-Religion und neuen religiösen Bewegungen ansieht. Die alten bisher gängigen Beschreibungen und Definitionsversuche von Religion und verschiedenen Weltanschauungen, losgelöst von der Theologie und bislang vorherrschenden geisteswissenschaftlichen Ansätzen, sind nicht mehr aktuell.

Diese zu beobachtende Entwicklung kann man als „*Entkirchlichung*“⁶ bezeichnen, denn in der Regel lassen sich die neueren Erscheinungen nicht mehr an traditionellen religiösen Institutionen festmachen.

„Nicht allein um das bloße Faktum einer vielfach erkennbaren neuen Religiosität soll es daher im folgendem gehen. An erster Stelle sind vielmehr jene Tendenzen und Latenzen, jene offenkundigen und versteckten Momente der Moderne aufzuzeigen, die sich als erstaunliche Einfallstore

⁵ Jansen, Gregor M., Mensch und Medien. Entwurf einer Ethik der Medienrezeption, Frankfurt/ M 2003, S. 236.

⁶ Schilson, Arno, Medienreligion. Zur religiösen Signatur der Gegenwart, Tübingen 1997, S. 30; Vgl. Herrmann, Jörg, Medienerfahrung und Religion. Eine empirisch-qualitative Studie zur Medienreligion, Göttingen 2007, S. 29; Knoblauch, Hubert, Populäre Religion. Auf dem Weg in eine spirituelle Gesellschaft, Frankfurt/Main 2007, S. 16f.

oder auch Quellen heutiger außerkirchlicher Religiosität darstellen und der Religion mitten im Säkularen ihre wahre und unverzichtbare Bedeutung geben.“⁷

Mit der Entkirchlichung geht ein Wertewandel einher, in dem „die selbstbestimmte Sinn- und Glückssuche an die Stelle von Leistung, Pflicht, wirtschaftlichem Erfolg und kirchlicher Bindung getreten ist.“⁸ Die entkirchlichte Religion distanziert sich von den bisherigen zuständigen Institutionen und steht einer „Renaissance des Religiösen außerhalb der Institutionen gegenüber.“⁹ Diese Veränderung wurde als unsichtbare Religion und seit den 1990er Jahren als Medienreligion bezeichnet.¹⁰

„Das verflüchtigte Religiöse erscheint in einer Vielzahl von Gestalten, die sich der Wahrnehmung geradezu aufdrängen. Aus diesem Grund ist es auch durchaus angemessen, von der >Sichtbarkeit der unsichtbaren Religion< zu sprechen.“¹¹

⁷ Schilson, Arno, Medienreligion, S. 31.

⁸ Herrmann, Jörg, Medienerfahrung und Religion, S. 29.

⁹ Herrmann, Jörg, Medienerfahrung und Religion, S. 25; Vgl. Knoblauch, Hubert, Populäre Religion. Markt, Medien und die Popularisierung der Religion, In: ZfR 8 (2000), S. 143-161, S. 143.

¹⁰ Vgl. Knoblauch, Hubert, Populäre Religion, ZfR 8 (2000), S. 144; Vgl. Luckmann, T., Die unsichtbare Religion, Frankfurt a.M. 1991; Herrmann, Jörg, Medienerfahrung und Religion, S. 30-32, S. 38-40; Vgl. auch Knoblauch, Hubert, Die Sichtbarkeit der unsichtbaren Religion. Subjektivierung, Märkte und die religiöse Kommunikation; In: ZfR 5 (1997), S. 179-202.

¹¹ Knoblauch, Hubert, Populäre Religion, ZfR 8 (2000), S. 144.

1.1 Religiötainment und die populäre Religion/ populäre Religiosität

Die Medien selbst haben eine religiöse Funktion übernommen.¹² Die Präsenz und Dominanz der Massenmedien führt zu Veränderungen der religiösen Kommunikation.¹³ Sie sind kulturelle Einrichtungen, die als Hilfsmittel zur Kommunikation dienen, Gruppenzusammenschlüsse und Massenbildungen fördern und bewusst in bestimmte Richtungen lenken können, da sie durch Auswahl der Sendungen, Sendezeiten und Art der Gestaltung meinungsschaffend sind und der Zuschauer bewusst und auch unbewusst angebotene Ansichten häufig übernimmt. Diese Umstände verdeutlichen, warum Religion und religiöse Institutionen auf populäre Medien angewiesen sind und hier ihre Möglichkeiten vollends ausschöpfen.

„Die Kombination von Markt und Medien (...) generiert eigene Formen der Religiosität. Diese Formen der Religion, die auf dem Gemisch aus Markt und Medien beruhen, [werden] als populäre Religion bezeichnet;“¹⁴

auch beschreibbar als Religiötainment,¹⁵ denn Religion, egal ob sichtbar oder unsichtbar, ob innerhalb oder außerhalb der Kirchen und In-

¹² Vgl. Thomas, Günter/Welker Michael, Einleitung. Religiöse Funktionen des Fernsehens?, In: Religiöse Funktionen des Fernsehens? Medien-, kultur- und religionswissenschaftliche Perspektiven, Berlin u.a. 2004, S.9-25; Thomas, Günter (Hg.), Religiöse Funktionen des Fernsehens? Medien-, kultur- und religionswissenschaftliche Perspektiven, Berlin 2004; Thomas, Günter, Medien - Ritual - Religion. Zur religiösen Funktion des Fernsehens, Frankfurt a.M. 1998; Vgl. Herrmann, Jörg, Medienerfahrung und Religion, S. 26; Vgl. Knoblauch, Hubert, Populäre Religion, ZfR 8 (2000), S. 145; Vgl. Schilson, Arno, Medienreligion; Albrecht, Horst, Die Religion der Massenmedien, Stuttgart 1993; Benedict, Hans-Jürgen, Fernsehen als Sinnsystem?, In: Wolfram Fischer/Wolfgang Marhold (Hg.), Religionssoziologie als Wissenssoziologie, Stuttgart 1978, S. 117-135.

¹³ Vgl. Knoblauch, Hubert, Populäre Religion, ZfR 8 (2000), S. 145.

¹⁴ Knoblauch, Hubert, Populäre Religion, ZfR 8 (2000), S. 145.

¹⁵ Meyer, Thomas, Die Ironie Gottes. Die neue Spiritualität erfasst auch den Westen. Auf: www.cicero.de/97.php?ress_id=1&item=732&aktion=blaettern&teil_num=1&teil_gesamt=2 (3.3.2008).

stitutionen und damit verbunden die religiöse Kultur, sind auf die Medien und den wirtschaftlichen Markt angewiesen.

„Diese Marktorientierung zeichnet sich dadurch aus, dass die einzelnen religiösen Organisationen als Anbieter betrachtet werden, die ihren Kunden Angebote unterbreiten. Die großen Denominationen und Sekten stellen sich dem Wettbewerb mit kleineren und randständigeren religiösen Gemeinschaften und konstruieren durch diesen Wettbewerb die Religion als einen Markt.“¹⁶

Emotion und Sinnlichkeit sind Faktoren, die die Auswahl der Sendungen und Medientypen beeinflussen, sowie die Persönlichkeit des Rezipienten und dessen soziale Situation. „Sinnproduzenten und Symbolverkäufer“¹⁷ reagieren prompt und konkret auf Events und gesellschaftliche Prozessentwicklungen.

„Maßgeblich für die Entdeckung und Beschreibung der in den Medien, vor allem im Fernsehen sich darstellenden Religion ist ein funktionales Religionsverständnis. Dieses (...) vermag (...) Religion mitten im Säkularen zu erkennen und zu beschreiben. Ihr wird nicht unbedingt ein formiertes Glaubensbekenntnis zugeordnet oder eine mehr oder weniger institutionalisierte Gemeinschaftsform und auch kein eigener, als Religionsausübung klar erkennbarer Kult.“¹⁸

Die populäre Religion verhandelt ihre Inhalte durch kommunikative Methoden wie z.B. des Journalismus, der Populär-Literatur, der Fernsehreportagen oder der Talkshows. Hier kann die populäre Religion mit der sogenannten Volksfrömmigkeit, Volksreligiosität und auch

¹⁶ Vgl. Knoblauch, Hubert, Populäre Religion, ZfR 8 (2000), S. 151, Vgl. auch S. 145, 158, 159.

¹⁷ Newcomb, H./ Hirsch, P., Fernsehen als kulturelles Forum und liminaler Bereich, In: Thomas, Günter, Medien, Ritual, Religion. Zur religiöse Funktion des Fernsehens, S. 151-155, S. 152.

¹⁸ www.uni-mainz.de/FB/Geschichte/Religion/medrel.htm (29.02.2008)
siehe Medienreligion.

dem Begriff der populären Religiosität in Zusammenhang gebracht werden.

„Populäre Religiosität [kann gesehen werden] als etwas, was sich gegen das absetzt, was durch die Amtskirche, den Klerus und religiöse Organisationen monopolisiert wurde. Genau das unterscheidet sie von der populären Religion. Die populäre Religion entwirft sich nicht gegen die Experten. Sie berücksichtigt sie sogar und gibt ihnen Raum. Doch handelt es sich bei diesen Formen nicht einmal vorrangig um solche des Populismus, eines aufs Populäre zugeschnittenen Expertenwissens. Wollen sie mitreden, dann müssen die Experten sich vielmehr in den populären Formen ausdrücken.“¹⁹

Hier stellt sich die Frage, was die Massenmedien aus Religion machen können und auch mit dieser anstellen können. Andersherum stellt sich die Frage, was Religion mit den Medien anstellt. Hat sie eine besondere Affinität für bestimmte Medien? Inwieweit werden die populären Medien wirklich benutzt, um Lehren und Weltanschauungen zu verbreiten? Dass Medien sich dazu eignen, religiöse Events wie z.B. das Papststerben, Kirchentage oder Taizétreffen perfekt zu inszenieren, zu dramatisieren und zu emotionalisieren, ist nicht zu bestreiten. Auch in Bereichen wie Werbung²⁰, Kriminal- und Unterhaltungsserien sowie -filmen²¹ oder neuerdings auch in politischen Talk-

¹⁹ Knoblauch, Hubert, Populäre Religion, ZfR 8 (2000), S. 143-161, S. 147.

²⁰ Eine Ordensfrau, die morgens um halb zehn in ein Knoppers beisst, italienische Mönche, die sich über eine deutsche Pizza wundern, gefaltete Hände in einer Autowerbung und viel religiöse Anspielungen und Symbole tauchen in der Werbung auf. (z.B. www.glauben-und-kaufen.de); siehe auch: Buschmann, Gerd/ Pirner, Manfred, Werbung, Religion, Bildung. Kulturhermeneutische, theologische, medienpädagogische und religionspädagogische Perspektiven, Frankfurt/M 2003.

²¹ z.B. Pater Braun: Das schwarze Schaf (D 1960), Er kann's nicht lassen (D 1962), The Exorcist USA 1973), Stigmata (1999) Signs (USA 2001) The Exorcism of Emily Rose (USA 2005) 7th Heaven (USA 1996-2007); Um Himmels Willen (D 2001-2009); Pfarrer Braun (D Krimireihe seit 2002); Der Bulle von Tölz (D Krimiserie 1995-2009); The Magdalene Sisters (Die unbarmherzigen Schwestern 2002); Wem Ehre gebührt (D Tatort 2007); Baum der Erlösung (D Tatort 2009); siehe auch Bohrmann, Thomas, Priesterfiguren im Unterhaltungskino, In: Handbuch Theologie und populärer Film, Th. Bohrmann/W. Veith/St.

shows²² werden religiöse Inhalte diskutiert und indirekt vermittelt. Medien sind nie hundertprozentig neutral; durch die Visualisierung wird nicht nur der Verstand angesprochen, sondern auch Sinnlichkeit, der sich der Zuschauer hingibt, doch ist er mit der Verarbeitung der sinnlichen Eindrücke meist sich selbst überlassen. Emotionen und Sinnlichkeit sind Faktoren, die die Auswahl der Sendungen, einmal des Senders und auch des Konsumenten, beeinflussen.

1.2 Filmthemen des 21. Jahrhunderts (Wirkung/Story)

Die meisten Zuschauer gehen nicht der Bildung wegen ins Kino. Zwar eignen sich aktuelle Themen wie beispielsweise Globalisierung, Terrorismus oder auch der Klimawandel hervorragend als Marketingkampagnen, um in der Starwoche des Films die Besucher ins Kino zu locken. Was den Erfolg eines Films jedoch ausmacht sind zum einen die Story, ihre Umsetzung und natürlich ihre Wirkung.

In der Zeit des 21. Jahrhunderts zeigen sich eine gesellschaftliche und politische Unsicherheit sowie eine vermeintliche Stagnation. Veränderung dagegen ist ein Phänomen, das jeder Gesellschaft und jedem Individuum innewohnt, doch gibt es keine konkreten Vorgaben, weder durch die Gesellschaft selbst noch durch die Politik, wo diese gewünschten Veränderungen hinführen sollen. Filme können hier Raum für Antworten auf diese Fragen bieten. Nicht in einem belehrenden und damit verbindlichem Sinne, sondern dahingehend, *„daß sie Erlebnisse anbieten, in denen in der Luft liegende Entwicklungen eine Fassung erhalten. (...) Im Kino können sie ausprobieren, wie sich der Alltag unter veränderten Bedingungen anfühlt.“*²³ Es sind nicht unbedingt aktuelle

Zöller (Hg.), Paderborn 2007, S. 173-188; Tiemann, Manfred, Der protestantische Priester und seine Familie im Film, In: Handbuch Theologie und populärer Film, Th. Bohrmann/W. Veith/St. Zöller (Hg.), Paderborn 2009, S. 213-224.

²² z.B. ‚Menschen bei Maischberger‘ im ZDF, ‚hart aber fair‘ mit Frank Plasberg im ARD

²³ Blothner, Dirk, Erlebniswelt Kino. Über die unbewußte Wirkung des Films, Bergisch Gladbach 2003, S. 239.

dass die unterschiedlichen Bereiche des Lebens gegeneinander wirken und im Gegenteil sie harmonisch miteinander verbinden, und 3.) *intensive concerns with extensive effects*⁵³ – die intensive und nachhaltige Beschäftigung mit einem Thema, die weitreichende Auswirkung auf andere Lebensbereiche zeigt. Bailey spricht nicht von der Notwendigkeit einer expliziten Religion, nimmt aber an, „*that they will have an implicit religion, or indeed several such.*“⁵⁴ Für ihn hat der Terminus der impliziten Religion eine besondere Präsenz und Wirkung.

*„It keeps its options open with regard to its referent’s structural and historical origins, its social and cultural location, its mode of religiosity, and its relationships with other forms of religion. This agnosticism is, at the same time, combined with an unrivalled breath of reference.“*⁵⁵

Der Theologe, Philosoph und Soziologe Günter Thomas⁵⁶ kritisiert hier, dass Bailey nicht dazu in der Lage sei, seine Vorstellung von impliziter Religion und ihre Besonderheit sowie den daraus resultierenden Erkenntnisgewinn deutlich zu erörtern. Nach Baiyles Definition scheint jeder Mensch implizit religiös zu sein.

In Anlehnung an den Ansatz von Edward Bailey hat in einem weiteren Arbeitsprojekt Arnaldo Nesti⁵⁷ zur impliziten Religion gearbeitet. Bei seinem Ansatz geht Nesti vorrangig von einem Konzept der Lebenswelt⁵⁸ (existential condition) aus. Der spezifische Kontext implizi-

⁵³ Bailey, Edward, *Implicit religion: an introduction*, Kapitel 7, S. 59-67.

⁵⁴ Bailey, Edward, *The Implicit Religion of Contemporary Society*, S. 486.

⁵⁵ Bailey, Edward, *The Implicit Religion an introduction*, zit. nach: Thomas, Günter, *Implizite Religion. Theoriegeschichtliche und theoretische Untersuchungen zum Problem ihrer Identifikation*, Würzburg 2001, S. 57.

⁵⁶ Thomas, Günter, *Implizite Religion. Theoriegeschichtliche und theoretische Untersuchungen zum Problem ihrer Identifikation*, Würzburg 2001, S.57.

⁵⁷ Nesti, Arnaldo, *Implicit Religion. The Issues and Dynamics of a Phenomenon*, In: *Social Compass* 4, 37Jg., 1990, S. 423-438.

⁵⁸ Vgl. Nesti, Arnaldo, *Implicit Religion. The Issues and Dynamics of a Phenomenon*, S. 435.

ter Religion ist die Postmoderne (postmodern condition), das heißt eine Existenz losgelöst von traditionellen und institutionellen Verbindlichkeiten. Sie ist „*characterized by the human inability to clarify, motivate and orientate behaviour or give human and social life an unitary meaning.*“⁵⁹ Seine Vorstellung der impliziten Religion ist „*an analytical occasion, an instrument of the less visible and differentiated layers of the radical demand for meaning that exists in the world of human life.*“⁶⁰ Nesti fasst seine Ausführungen wie folgt zusammen:

*„The concept of implicit religion appears useful in that it allows one to find and rearrange ultimate connotations of meaning in the most diverse areas, beyond their explicit codification and formal appearance. Implicit religion is a request for meaning that originates in the subject’s life-world, expressing itself by means of a comple system of symbols and practices. These, in addition to series of paths replete with meaning, have the effect of reassuring the subjects themselves on the unconditional relevance of their existence here and now. Quite beyond any conventional codes, it is clear that the meaning of some of the most personal events of existence can be found in the dimension of implicit religion. It (...) surfaces in the dynamics of the imagination, in the metalogical areas of the story, in evocation, infabulation, or finally, that expresses the subject’s striving for meaning and an unconditional reason for being.“*⁶¹

Beide, sowohl Bailey mit seiner Synonymbildung als auch Nesti mit seiner existentialistischen Orientierung, machen es nicht möglich, Religion als implizit zu verstehen, wenn sie nicht so bezeichnet wird und der Beobachter auch keine religiösen Ambitionen hat.

Wo fängt nun implizite Religion an und wo hört sie auf? Ab wann wird religiös überinterpretiert und ab wann wird religiös verein-

⁵⁹ Nesti, Arnaldo, *Implicit Religion. The Issues and Dynamics of a Phenomenon*, S. 424.

⁶⁰ Nesti, Arnaldo, *Implicit Religion. The Issues and Dynamics of a Phenomenon*, S. 432.

⁶¹ Nesti, Arnaldo, *Implicit Religion. The Issues and Dynamics of a Phenomenon*, S. 432f.

2 Science Fiction. The Future is now

Noch vor zwanzig bis dreißig Jahren hätte sich niemand träumen lassen, dass viele der futuristischen Ideen, von Beginn der Existenz des Science-Fiction-Genres bis heute, im 21. Jahrhundert, Wirklichkeit werden würden.

Die Bezeichnung Science-Fiction ist als Verwirklichungsmöglichkeit in Literatur und Film bekannt, jeder weiß, um was es geht, dennoch hat sich gezeigt, dass eine eigentliche Definition dieses Begriffes sehr schwierig ist. Doch nicht nur die Definition wirft Probleme auf, sondern auch die unterschiedlich verwendeten Schreibweisen. Die im deutschen Raum verbreitetste Schreibweise ist die englische Schreibweise *Science Fiction*. Nach der deutschen Rechtschreibung existieren verschiedene Varianten. *Science-fiction*, eine veraltete Schreibweise, die nicht mehr gebräuchlich ist, *Science-Fiction* sowie *Sciencefiction*. Als gängige Abkürzungen werden *SF*, *Sci-Fi* oder *SciFi*¹¹⁰ verwendet. Zusätzlich wird die Abkürzung *SF* auch für den von Robert Heinlein geprägten Begriff *speculative fiction* verwendet. Begriffe wie *science fantasy* oder *structural fabulation* werden nur sehr selten genutzt.¹¹¹

Science-Fiction, im Folgenden mit *SF* abgekürzt, hat sich aus dem Englischen kommend in viele Sprachen integriert. *Science* steht für die Naturwissenschaft und *Fiction* für die fiktive Dichtung, technische Spekulation und darstellende Kunst. Seit den 1930er Jahren hat sich diese Bezeichnung fest in der Literatur und der Filmbranche verankert. *SF* designt und platziert den Einzelnen, die Gesellschaft oder die Umwelt in temporäre, räumliche sowie technologisch alternative Umstände und Verhältnisse und bedient sich dabei real bestehender

¹¹⁰ Im Gegensatz zu *SF* finden die Abkürzungen *Sci-Fi* oder *SciFi* eher Verwendung bei wenig anspruchsvoller, eher trivialer und überwiegend kommerziell orientierter Science Fiction.

¹¹¹ Vgl. Spiegel, Simon, Die Konstitution des Wunderbaren. Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films, Marburg 2007, S. 1, Anm.1.

wissenschaftlicher und technischer Möglichkeiten mit fiktionalen Spekulationen.

2.1 Vorläufer des SF-Genre

Die Vorläufer des heute gängigen SF-Genres tauchten schon lange vor der phantastischen Literatur des 19. Jahrhunderts auf. Seit der griechischen und römischen Antike hat sich die phantastische Literatur über Jahrhunderte hinweg mit Themen beschäftigt, die heute im SF-Genre immer noch aktuell sind.

Die literaturhistorischen Anfänge liegen in satirischen Darstellungen und Illustrationen phantastischer Reisen in Anlehnung an die Reise- und Abenteuerromane des 19. Jahrhunderts oder alternativer Gesellschaftsformen. Die ersten Utopien fallen ins Spätmittelalter. So z.B. Christine de Pizans Utopie *Das Buch von der Stadt der Frauen* von 1405. Mit seinem Werk *Utopia* von 1516, das als Musterbeispiel der utopischen Schriften gilt, steht auch Thomas More in der Tradition von Werken, die es sich schon seit der Antike zum Ziel gesetzt haben, bessere Welten zu kreieren. Utopisches Denken und Utopien sind somit historische Phänomene und in Inhalt und Form variabel. Was sich jeweils konkret manifestiert, entspringt ihrer jeweiligen historischen Ausprägung.¹¹² Mores *Utopia* ist in die Reihe der Staatsromane einzuordnen. Seine Utopie wird als Idealbild zur schlechten Wirklichkeit gesehen. Für die meisten utopischen Darstellungen bis zum Beginn des 19. Jahrhunderts ist *Utopia* des Thomas More als *Social Fiction*¹¹³ Vorbild gewesen.¹¹⁴

¹¹² Vgl. Schwonke, Martin, Vom Staatsroman zur Science Fiction. Eine Untersuchung über Geschichte und Funktion der naturwissenschaftlich-technischen Utopie, Stuttgart 1957, S. 1.

¹¹³ Mehlem, Axel, Der Science-Fiction-Film. Ursprünge, Geschichte, Technik, Alfeld/Leine 1996, S. 17.

¹¹⁴ Vgl. Schwonke, Martin, Vom Staatsroman zur Science Fiction, S. 7.

„Geistesgeschichtlich lässt sich SF als literarische Reaktion auf die Erschütterungen des traditionell-christlichen Weltbildes durch Philosophie (Materialismus/Religionskritik), Naturwissenschaften (Darwinismus) und die Beschleunigung des technologischen Fortschritts im 19. Jahrhunderts deuten.“¹¹⁵

Vernunft gegen Glauben, Wissenschaft und Technologie gegen Theologie, dieser einst begonnene Disput ist zum Hauptthema der SF geworden. Von Tommaso Campanella¹¹⁶ über Francis Bacon¹¹⁷, Sarinien de Cyrano¹¹⁸, Jonathan Swift¹¹⁹, Jules Verne¹²⁰, Edgar Allan Poe¹²¹, Mark Twain¹²² hin zu Mary Wollstonecraft Shelley¹²³, Robert Louis Stevenson¹²⁴ und Herbert George (H.G.) Wells¹²⁵ sind sie alle als Paten und einflussnehmende Mitwirkende bei der Entstehung und Entwicklung des SF-Genres zu nennen.

„Während alle Werke der phantastischen Literatur, die Staatsromane und die Beschwörung des Magischen gleichermaßen, die als Ahnen der Science-Fiction gelten, im Grunde isolierte Einzelwerke geblieben waren, vom Gilgamesch-Epos zu Jonathan Swifts Satire ‚Gulliver’s Travels‘,

¹¹⁵ Brockhaus-Enzyklopädie, Art. Science-Fiction, Leipzig, Mannheim 2006, S. 709-710, S. 709.

¹¹⁶ Sonnenstaat (1623) (Astrologie als Pseudowissenschaft).

¹¹⁷ Neu-Atlantis (1627) (Wissenschaftler, die aufgrund technischen Fortschritts Mensch und Natur kontrollieren.)

¹¹⁸ Les Etats et Empires de la Lune (1657 posthum), Histoire des Etats et Empires du Soleil (1662 posthum) (utopische Orte auf fremden Planeten – Kopernikuszeitalter).

¹¹⁹ Gullivers Reisen (1716) (das Große und Kleine als Methode der kritischen Reflexion bestehender Zustände, Begründer negativer Utopien: mad scientist).

¹²⁰ De la terre à la lune (1865), Vingt mille lieues sous les mers (1869) (extreme Fortschrittsgläubigkeit).

¹²¹ The Pit and the Pendulum, The man that was used up, Narrative of A. Gordon Pym (Produktion geschlossener Mikrowelten).

¹²² A Connecticut Yankee in King Arthur’s Court (Zeitreise).

¹²³ Frankenstein (1818) (Sinnbild für die Entstehung einer neuen Rasse Mensch).

¹²⁴ The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde (1886) (Thema: mad scientist).

¹²⁵ The First Man in the Moon (1901) (Reaktion der Menschen auf das Phantastische steht im Vordergrund).

entwickelte sich nun eine literarische Konvention, in der sich ausgesprochen talentierte genauso wie minder begabte Autoren ausdrücken konnten und in der die Erwartung des Publikums mit einbezogen war: ein Genre.“¹²⁶

2.2 SF in Abgrenzung zu Märchen, Phantastik, Fantasy und Horror

Grundlegende Quelle dieser Genres ist die erzählende Literatur. In der SF geht es in der Regel um die gesellschaftliche und biologische Entwicklung des Menschen und seiner Umgebung, um technologischen Fortschritt, Zeitreisen, Kontaktaufnahme mit nichtmenschlichen Intelligenzen und fremden Welten tief im Universum. Allerdings sollten die Kriterien, die die SF von der Phantastik, dem Märchen und auch der Fantasy unterscheidet nicht außer Acht gelassen werden. Häufig ist es schwierig eine genaue Trennlinie zu ziehen, aber es gibt einige Kriterien, die eine Unterscheidung und Abgrenzung der einzelnen Genres möglich machen.

In der SF-Literatur bemühen sich die Autoren um einen schlüssigen Zusammenhang. Es werden völlig eigenständige Welten mit darin allgemeingültigen Gesetzmäßigkeiten entwickelt, die in sich schlüssig sind und Grenzen aufweisen, die nicht zu brechen sind. Eine pseudowissenschaftliche Atmosphäre wird erzeugt, die durch entsprechende Fachtermini mit pseudowissenschaftlichen Erklärungen untermauert wird und damit die Basis schafft, eine eigene rationale Ordnung zu suggerieren. Unter dem Bereich der Phantastik wird hauptsächlich die Literatur des 19. Jahrhunderts verstanden.

Im Bereich Märchen und Fantasy, die über eine weit zurückreichende Tradition verfügen, werden in der Regel Motive wie Hexen, Zauberer, Könige, Ritter, weise Männer und Frauen, Druiden, Zauberschwerter,

¹²⁶ Seeßlen, Georg/Jung, Fernand, Science Fiction. Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films. Grundlagen des populären Films, Marburg 2003, Bd.1, S. 12.

Kristalle mit Zauberkräften, Zwerge, Riesen und fliegende Drachen verwendet. Man greift zurück auf Volkssagen, griechische und nordische Mythen, Legenden, Grusel-, Geister- und Gespenstergeschichten, Meerjungfrauen- und Rittergeschichten.¹²⁷ Das bedeutet, es entsteht eine ganz eigene Mythologie fern von jeglicher Technologie und Wissenschaft. Diese Elemente werden zwar als natürlich und in ihrem eigenen Rahmen als selbstverständlich und wirklich dargestellt, sind aber erwiesenermaßen unmögliche Dinge. Im Rahmen der Fantasyerzählungen werden Geschichten als historische Begebenheiten manchmal in einen kulturhistorisch realen Zusammenhang gestellt, eigentlich gehören sie aber einfach ins Reich der Phantasie.

„Fantasy ist ein technologisches Verfahren, [das dafür sorgt], daß der Zeittransfer einer oder mehrerer Figuren von einer historischen Epoche in die andere gelingt. (...) Dieses Mittel ist eine beliebte Technik, die heroischen Helden aus sagenhaften Urzeiten filmisch zu reanimieren (...). Fantasy ist eine Fahrt durch die kollektiven Traumbilder von einer Anderwelt. In dieser Phantasiewelt sind das Wunderbare und das Unheimliche beheimatet. (...) Fantasy lebt vom Risiko des Helden, den Übergang zu wagen, den Übergang aus der ihm wohlbekanntem Welt in eine ihm unbekanntem.“¹²⁸

Auch wenn der Fantasy-Film eigene Elemente aufzuweisen hat, hat er sich nicht immer als eigenständiges Genre durchgesetzt. Da eben, wie bereits erwähnt, konkrete Abgrenzungen zu dem Genre der SF oder auch des Horrors nicht immer markiert werden können, kommt es häufig zu Mischformen.

In der Horrorliteratur und dem Horrorfilm geht es um die Darstellung extrem Angst einflößender Situationen und übernatürlichen Ereignissen. Wichtigste Merkmale dieses Genres sind übernatürliche Er-

¹²⁷ Vgl. Sobchack, Vivian, Der fantastische Film, In: Geschichte des internationalen Films, Geoffrey Nowell-Smith (Hg.), Oxford, Stuttgart 1998, S. 282-289, S. 286.

¹²⁸ Kinder, Ralf/Wieck, Thomas, Zum Schreien komisch, zum Heulen schön. Die Macht des Filmgenres, Bergisch Gladbach 2001, S. 165.

scheinungen, realistisch geschildertes Grauen, SF-Gruselgeschichten sowie groteske oder auch skurrile und surreale Beschreibungen. Es stehen nicht unbedingt der Inhalt im Vordergrund, sondern der Stil und seine Wirkung auf das Publikum von Film und Literatur. Die größte Annäherung zwischen Horror und Fantasy, aber auch zur SF besteht beispielsweise in den Kinofilmen *Alien* (1979/ 1986/ 1992/ 1997) oder *Star Wars* (1977/ 1980/ 1983).

Die SF ist ein Phänomen, das sich aus der Auseinandersetzung mit der Wissenschaft und ihrem Weiterdenken entwickelt hat. Von Beginn der Filmgeschichte an entwickelten sich zum einen die Filme, die relativ realistisch agieren und jene Filme, die übernatürliche unwahrscheinliche Möglichkeiten berücksichtigten und die logischen, physikalischen und empirischen Grenzen sogar überschritten. In gewissem Sinne sind alle Filme auf ihre eigene Art fantastisch, da sie auf filmischen und fotografischen Montageeffekten beruhen und damit die Basis für Manipulationen schaffen.

„Georges Méliès Film VOYAGE À LA LUNE (1902, Die Reise zum Mond) zeigt die Verwandlung des Kinos als unrealistische Welt – geschaffen durch Spezialeffekte – in ein Kino über unrealistische Welten mit besonderen Eigenschaften. Erst später wurde der ontologische Trickreichtum des Kinos von fantastischen Erzählstoffen abgelöst und von den fantastischen Genres kommerziell ausgewertet. Der ‚gewöhnliche‘ Film dagegen (der sich oft vieler der künstlichen Studiotechniken des fantastischen Films bedient) versteckt den Trickaspekt und vertuscht Künstlichkeit als Natur.“¹²⁹

Der fantastische Film hat einen gewissen ursprünglichen Realismus, der leise durchklingt, der aber außer Kraft gesetzt wird, sobald eben die fantastischen Elemente wie Zeitreisen, Monstererweckungen oder wissenschaftliche Kreationen erschaffen werden. Ist der Film *Franken-*

¹²⁹ Sobchack, Vivian, *Der fantastische Film*, S. 283.

stein ein Horrorfilm oder gehört er in das Genre der SF. Ist *20000 Meilen unter dem Meeresspiegel* ein SF-Film oder eher ein Fantasy-Film? *Frankenstein* wie auch Robert Louis Stevensons *Der seltsame Fall des Dr. Jekyll und Mr. Hyde* zeigen ganz deutlich den Schwerpunkt auf der wissenschaftlichen Grundlage und gelten daher gemeinhin als SF. Dagegen ist z.B. *Dracula* von Bram Stoker ein reiner Fantasyroman. Die SF überschreitet die Grenzen des zeitgenössischen empirischen Wissens. Der Drang zum Unbekannten, zum noch nicht Benennbaren, zeichnet sich durch extremen und unnachgiebigen Erkenntniswillen aus und wird genährt durch ein unendliches fortlaufendes und kontinuierliches Hinausschieben der endgültigen Zufriedenstellung. Im Fantasy-Film geht es im Wesentlichen darum, die natürlichen und empirischen Grenzen aufzuheben und weniger darum, sie zu überschreiten oder nach Belieben ins Unendliche auszudehnen. Es werden Charaktere produziert und etabliert und gleichzeitig die Atmosphäre des Kinos dazu benutzt, sowohl den Zuschauer als auch den Filmprotagonisten umzuwandeln und zu transportieren. Die künstlichen Charaktere werden anstelle des realen Menschen in Situationen versetzt, die die Grenzen der Naturwissenschaft und der Geistigkeit überschreiten.

„Das poetische Konzept von Horror, Science-Fiction und Fantasy besteht darin, im Rahmen einer Handlung und gewisser realistischer Regeln Welten und Wesen zu schaffen und vorzuführen, die über unser jetziges, beschränktes empirisches Wissen und rationales Denken hinausführen, aber dennoch in unseren schlimmsten Alpträumen, utopischen Vorstellungen und kühnsten Wünschen vorkommen. Alle drei Genres beschäftigen sich mit den Grenzen des Wissens sowie der imaginären Erschaffung, Zerstörung und Wiederherstellung von Welten und Menschen. Sie erzählen von etwas und verleihen dem eine konkrete Form, was in unse-

rem historischen und kulturellen Wissenshorizont nicht greifbar und sichtbar ist, von dem wir aber dennoch fühlen, daß es existiert.“¹³⁰

Damit versuchen diese Genres durch die Sichtbarmachung des eigentlich Unsichtbaren, dieses einzugrenzen, zu benennen und ansatzweise kontrollierbar zu machen. Es werden Naturgesetze in Frage gestellt, an denen die gesellschaftliche Auffassung und Auslegung von Realität gemessen wird. Es werden unstoffliche, geistig ideelle und subjektiv beeinflusste Phänomene, Eigenschaften und Charaktere in gegenständliche, objektive und sichtbare Realität umgeformt. Und natürlich war auch hier das erste Ziel, ein kommerziell erfolgreiches, aussichtsreiches und lukratives Produkt zu schaffen.

2.3 SF – Das Problem der Definitionen

Seitdem sich die Anfänge des SF-Genres Ende des 19. Jahrhunderts etablieren konnten, behandelt SF aktuelle Probleme und befasst sich mit den Grundfragen menschlicher Existenz. Die einfallsreichste und kürzeste Definition ist die von Ronald Hahn und Volker Jansen: *Things to come*¹³¹ – als Definition des gesamten Genres.

„(>Dinge die kommen [werden]<) sollte so verstanden werden: Dinge/Geschichten, die unter bestimmten Voraussetzungen auf uns zukommen könnten. Diese Definition gibt die ganze Bandbreite des Science-Fiction-Films wieder und grenzt ab: THINGS – das bedeutet eine konkrete, fassbare Sache; eine wirkliche Grundlage, im Gegensatz zum nicht fassbaren Mystischen, zum Übersinnlichen etwa des Fantasy-Films (...). TO COME ist nicht allein Synonym für das Kommende, Zukünftige,

¹³⁰ Sobchack, Vivian, *Der fantastische Film*, S. 285.

¹³¹ *Things to come (Was kommen wird)*, William Cameron Menzies GB 1936.

*sondern auch für das Spekulative, noch Unbekannte, technisch und/oder gesellschaftlich eventuell Mögliche.*¹³²

Die Ideen, Vorstellungen und die ins Visuelle umgesetzten Gedanken, die in diesen Filmen verarbeitet werden, scheinen oft willkürlich, wirr und unlogisch, aber sie stellen immer den Versuch dar, über eine mögliche Zukunft nachzudenken. Die SF stellt Sinnfragen wie *Was wäre wenn ...?* und wird beherrscht von höheren Einflüssen, nämlich der Technologie und gleichzeitig der Naturwissenschaft.

Der Begriff *Science* beschreibt das Rationale, das Sachliche und Nüchtere und Wissenschaftliche und *Fiction* das Irreale, das Spekulative dieses Genres, es ist Erzählung und Dichtung. Es geht darum, eine Zukunft zu kreieren und daraus Ziele für gegenwärtiges Handeln abzuleiten.¹³³ SF-Filme zwingen uns durch ihre visuelle Kraft und Einflussnahme, unsere Imaginationen und unser anschauliches Denkvermögen neu zu erfassen und die Welt mit neuen Augen wahrzunehmen (und vielleicht sogar umzugestalten).

Unter SF versteht man gemeinhin einen Sammelbegriff für Texte, Filme und Comics, die in einer Welt spielen, die sich von der momentanen, alltäglichen durch spektakuläre technologische und/oder anthropologische Entwicklungen unterscheidet. Es handelt sich um fiktive Geschichten, die eben Zustände und Handlungen schildern, die unter den gegenwärtigen Umständen nicht möglich wären, da sie Veränderungen der Gesellschaft, der Wissenschaft und Forschung, der Technik und der Politik voraussetzen, die im momentan existierenden Umfeld nicht zu realisieren wären.¹³⁴ Dennoch hat es dieses Genre geschafft, innerhalb einer relativ kurzen Zeit ein breites Spektrum an in-

¹³² Hahn, Roland/Jansen, Volker, Lexikon des Science Fiction Films. 2000 Filme von 1902 bis Heute, München 1997, S. 13.

¹³³ Vgl. Hörz, Herbert, Über die Beziehung von SF und wissenschaftlicher Erkenntnis, In: Science fiction. Essays, Olaf R. Spittel (Hg.) Halle u.a. 1987, S. 70-83, S. 72.

¹³⁴ Vgl. Suerbaum, U./Broich, U./Borgmeier, R., Science Fiction. Theorie und Geschichte. Themen und Typen. Form und Weltbild, Stuttgart 1981, S. 10.

haltlichen Varianten und Deutungen, Formen, Erzählungen und Strukturen und Schichtungen zu entwickeln.

„Von genauester Beschränkung auf das technisch prinzipiell Mögliche bis zu unbekümmertem Missachtung physikalischer Grundprinzipien, von vordergründiger Unterhaltung durch Abenteuer bis zur Diskussion grundlegender philosophischer, anthropologischer und theologischer Fragen, von naiver Fortschrittsgläubigkeit bis zu radikalem Kulturpessimismus.“¹³⁵

Die Auseinandersetzung mit dem Fremden, dem Unbekannten findet auf der Ebene der Science, dem Rationalen statt. Das Aussehen, Auftreten und Verhalten und Anpassung des Unbekannten ist Aufgabe der Fiction, des Spekultativen.

Bestimmte Zahlen sind für immer mit der SF verbunden: 1984, 2001, 451 oder auch 20000. In dem Film (Roman) *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* wurde die Zahl 42 untrennbar mit der Frage nach dem Sinn des Lebens verbunden. Gerade die Verwendung von Zahlensymboliken als Synonym für das Rationale ist möglicherweise auch auf den persönlichen Hintergrund einiger SF-Autoren zurückzuführen.

Zudem stellt sich die Frage, ob es wirklich wichtig ist, was SF ist, oder ob es nicht interessanter ist zu sehen, was durch dieses Genre dargestellt wird, und auch auf welche Art und Weise. Denn

„[d]er Science-Fiction-Film spielt zwar in der Zukunft, aber er wird in der jetzigen Zeit gemacht. Er ist, um mit den Worten Vivian Sobchacks zu sprechen, ‚eingebettet in seine [und unsere] technologische, politische, soziale und sprachliche Gegenwart‘. Daher ist der Science-Fiction-Film bei aller Beschäftigung mit der Zukunft, paralleler Universen usw., also

¹³⁵ Brockhaus-Enzyklopädie, Art. Science-Fiction, Leipzig u.a. 2006, S. 709-710, S. 709

Dingen, die praktisch unmöglich sind, von allen Filmgenres das, was am meisten über die Zeit aussagt, in denen die Filme gedreht wurden.“¹³⁶

SF ist ein in sich selbst geschlossenes System bezüglich der zukunfts- visionären Darstellung, da die in ihr bestehenden Weltentwürfe und Vorstellungen nur hier existent sind. Diese spezielle Welt gilt als gül- tige Wahrheit mit oftmals eigener Terminologie. Da die menschlichen Vorstellungs- und Sprachmöglichkeiten sehr begrenzt sind, wird auf alte Vorstellungsmodelle zurückgegriffen mit der jeweiligen Situation entsprechenden Abänderungen. Sie bestehen meist aus Verfremdung bestehender Neigungen oder in Erhöhung bis ins Extrem. Das Genre weist also eine variable Auswahl von Elementen auf. Es ist nicht an einen bestimmten Ort und eine bestimmte Zeit gebunden, weist aber dennoch klischeehafte Szenen auf, verwendet festgefügte Hand- lungsmuster und stereotype Plots. In der Regel kommt es zu einer Po- larisierung der Gegensätze: Gut muss sich gegen Böse behaupten, Menschen gegen Aliens oder Menschen gegen sich selbst weiterent- wickelnde oder revoltierende Maschinen, die die Vorherrschaft der Menschen, ihrer eigenen Schöpfer, in Frage stellen und damit das Sys- tem der Klassengesellschaft anzweifeln. Die Umkehrung der Verhält- nisse wird demonstriert. Wissenschaft und Forschung stehen im For- dergrund, deren Prinzipien vermittelt werden:

„... die Frage, ob Forschung richtig oder falsch, gut oder böse sei, wird zu einem Problem der Individualethik gemacht. Bei einem Menschen von hoher moralischer Qualität sind die Ergebnisse richtig und nutzen unmittelbar dem Fortbestand des Lebens. Böse Menschen forschen Böses.“¹³⁷

¹³⁶ Hardy, Phil (Hg.), Die Science Fiction Filmenzyklopädie. 100 Jahre Science Fiction, (London 1984) Königswinter 1998, S. 11.

¹³⁷ Suerbaum, U./Borgmeier, U./Broich, R., Science Fiction - Theorie und Geschichte, S. 30.

SF ist sehr evolutionistisch geprägt und der Glaube an die Evolution und den Drang der Stetigkeit des Lebens ist prägnant.¹³⁸ Diese Tendenz beschreibt deutlich, dass diese Entwicklung von Zukunftsideen mit augenblicklichen Zweifeln verbunden ist. SF stellt die gegenwärtige, vergangene oder zukünftige Welt dar, die hauptsächlich durch Wissenschaft und überragende Technologie charakterisiert wird. Aus dem Genre der Utopieliteratur, die unausführbare Entwürfe von Idealstaaten ohne reale Grundlage konzipierte, hat dieses Genre die alternative Staats- und Gesellschaftsform übernommen und in die Zukunft verpflanzt. Naturwissenschaft und technischer Fortschritt stehen hier im Vordergrund.

Im 19. Jahrhundert kam es zu einem gesellschaftlichen Wandel, und die utopischen Staaten, meist abgelegen von der bestehenden Zivilisation, wurden in die hiesige Welt oder aber in die Zukunft verlegt. In der realen Welt setzte sich die Industrialisierung durch und mit dem vorschreitenden technischen Fortschritt musste man die bisherigen Verhältnisse zurücklassen und sich den neuen anpassen. SF ist ein ideologischer Reflex auf die industrielle Revolution. Thematisiert werden wissenschaftlicher, gesellschaftlicher, sozialer sowie technischer Fortschritt.¹³⁹

2.4 SF-Magazine

Nachhaltig geprägt und zur Massensliteratur avanciert ist die SF durch die *pulp*-Magazine, die in den Staaten der 1930er bis 1950er Jahre populär waren. Pulp leitet sich vom englischen *wood pulp* ab auf dem die Zeitschriften gedruckt wurden, umgangssprachlich auch ‚Schund‘ genannt. Es handelte sich um periodische Publikationen mit Erzählun-

¹³⁸ Vgl. Suerbaum, U./Borgmeier, U./Broich, R., Science Fiction- Theorie und Geschichte, S. 35.

¹³⁹ Vgl. Steinmüller, Karlheinz, Die Geburt der Science-fiction aus dem Geist des 19. Jahrhunderts, In: Science fiction. Essays, Olaf R. Spittel, (Hg.) Halle, u.a. 1987, S. 8-28, S. 9.

3 Künstliche Intelligenz – Der Mensch als Schöpfer

„We are very near to the time when virtually no essential human function, physical or mental, will lack an artificial counterpart. The embodiment of this convergence of cultural developments will be the intelligent robot, a machine that can think and act as a human, however inhuman it may be in physical or mental detail.

Such machines could carry evolution, including their own construction and increasingly rapid self-improvement, without us, and without the genes that built us. When that happens, our DNA will find itself out of a job, having lost the evolutionary race to a new kind of competition. (...) Our culture still deens utterly on biological human beings, but with each passing year our machines, a major product of the culture, assume a greater role in it's mantance and continued growth. Sooner or later our machines will become knowledgeable enough to handle their own maintenance, reproduction, and self-improvement without help. When this happens, the new genetic takeover will be complete. Our culture will then be able to evolve independently of human biology and it's limitations, passing instead directly from generation to generation of ever more capable intelligent machinery“¹⁷⁸

Betrachtet man die historische Entwicklung von künstlicher Intelligenz, sind wir von Hans Moravecs Prognose gar nicht mehr so weit entfernt. Um einen paradiesischen Zustand zu erhalten, braucht der Mensch ein Arbeitstier, einen Sklaven, der die Unannehmlichkeiten des Alltags auf sich nimmt. Der erste, der dieser Vorstellung entspricht ist der Golem. Geschaffen aus den vier Elementen Erde, Wasser, Feuer und Luft, geformt zu einer menschlichen Figur und durch Zauberformeln durch einen Rabbi und dessen Lehrlinge zum Leben

¹⁷⁸ Moravec, Hans, Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence, Cambridge u.a. 1988, S. 2, 4.

erweckt.¹⁷⁹ Neben dieser Vorstellung einer ‚Arbeitsmaschine‘ entwickelte sich das Äußere entsprechend der technologischen Entwicklung und damit der menschlichen Vorstellungskraft. Überall, wo man diesen Lebensformen in Film und Fernsehen begegnet, haben sie ursprünglich eine dienende Funktion gehabt; doch bisher haben sie sich in der realen Welt nur in Teilbereichen der Gesellschaft von den meisten unbemerkt und nutzbringend eingegliedert. Der Geschirrspüler ersetzt das Spülen von Hand, der Staubsauger das Kehren, die Kartoffelschälmaschine das Kartoffelschälen, der Mixer das Stampfen usw.¹⁸⁰ Und spätestens über das Kinderzimmer gelangt der Roboter in allen Variationen, die ein Kinderherz begehrt, ins Haus.

Im Film sind die Vorstellungen von Robotern und ihrer künstlichen Intelligenz schon weit überflügelt worden. Sie sind entweder in dienender Funktion in unseren Alltag integriert oder haben versucht, die Vorherrschaft zu übernehmen, sind aber aufgrund des Mangels von Emotionen und Menschlichkeit dann doch gescheitert; in der Regel wird dieses Argument immer angeführt, um die letztendliche Überlegenheit der Menschen zu bestärken und zu rechtfertigen.

Im weiteren Verlauf dieses Kapitels werden verschiedene europäische Traditionslinien angesprochen, die über die griechische Mythologie und ihre Götter, die Alchemie und ihre Homunkuli (Menschlein), die jüdische Mystik, die Rezeption in der romantischen und phantastischen Literatur bis hin zur Darstellung im Film reichen. Der Roboter/Androide/Automat in dieser Literatur und im Film wird meist dem Menschen gegenübergestellt, um ein bestimmtes und tatsächliches Bild oder auch eine Karikatur vom Menschen zu realisieren.

¹⁷⁹ Vgl. Gorion, Josef Micha Bin, Golem-Geschichten um Rabbi Löw, In: Dichtungen und Dokumente über Golems, Homunculi, Androiden und liebende Statuen, Klaus Völker (Hg.), München 1971, S. 12-23.

¹⁸⁰ Vgl. Michelson, W./Serfözö, S./Vogel, F.F., Der künstliche Mensch. Artificial Life vom Golem zum Cyborg, Wädenswil 1999, S.7.

Grenzen lösen sich auf, was zu einer Krise der Identität der Menschen führt. Der Mensch, von Mängeln, Defiziten und Schwächen geprägt, hat sich durch die technologischen Errungenschaften seiner Spezies den balanceschaffenden Ausgleich für das angeeignet, was ihm an natürlicher Ausstattung fehlte. Hans Moravec spricht in seiner Publikation *Mind Children – The Future of Robot and Human Intelligence* von einer ‚postbiological or even supernatural‘ Epoche der Menschen und Maschinen. Seiner Prognose nach kann innerhalb des nächsten Jahrhunderts die Robotergeneration sich so weit entwickeln, dass sie ebenso komplexe Entitäten bilden wie der Mensch selbst.

„We humans will benefit for a time from their labors, but sooner or later, like natural children, they will seek their own fortunes while we, their aged parents, silently fade away.“¹⁸¹

Wunschträume und Albträume stehen sich gegenüber. Fortschritts Glaube und Skepsis bilden die wichtigsten Gegensätze innerhalb der im Spielfilm religiös-philosophischen Diskussion. Die filmische Roboterdarstellung hat ein bestimmtes Menschbild vor Augen und damit auch eine weitreichende gesellschaftliche Bedeutung.

3.1 Antike – Die Ahnen der künstlichen Intelligenz

Seit es schriftliche Quellen gibt, lässt sich das Thema der künstlichen Menschwerdungen finden. Der Grieche Daidalos, Sohn des Metion oder auch des Eupalamos und der Iphinoe aus Athen, war nicht nur der Inbegriff des erfolgreichen Handwerkers und Mechanikers, sondern galt auch als bedeutender Bildhauer, der die steife Haltung der Figuren überwand.

„Mit seinen natürlichen Fähigkeiten übertraf er all die anderen weit und pflegte eifrig die Baukunst, die Anfertigung von Standbildern und das

¹⁸¹ Moravec, Hans, *Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence*, S. 1.

Arbeiten in Stein. Er war auch Erfinder zahlreicher technischer Hilfsmittel (...) Bei der Formung seiner Statuen übertraf er sämtliche Menschen in einem Maße, dass die späteren Geschlechter, die sagenhafte Geschichte erzählen, die von ihm gefertigten Standbilder glichen weitgehend den lebenden Vorbildern, denn sie könnten, wie man sagte, sehen und umhergehen und bewahrten mit einem Wort so deutlich die charakteristischen Züge des ganzen Körpers, dass man das von ihm verfertigte Abbild für ein beseeltes Wesen hielt. War doch Daidalos der erste Künstler, der seine Bildwerke mit geöffneten Augen versah, ihre Beine schreitend, dazu die Arme und Hände ausgestreckt formte und deshalb natürlich Bewunderung bei den Menschen fand.“¹⁸²

Seine Figuren sollen in der Lage gewesen sein, selbstständig Arme und Beine zu bewegen.¹⁸³

Homer erzählt in seiner *Ilias* im 18. Gesang von selbstbeweglichen Dreifüßen¹⁸⁴, von sprechenden Jungfrauen aus Gold¹⁸⁵, die, angefertigt von Hephaistos, dazu bestimmt waren verschiedene Arbeiten zu übernehmen: „Und sie keuchten als Stütze des Herrn;“¹⁸⁶ Talos, ein eiserner Krieger auf Kreta, Überlebender des Bronzegeschlechts, auch dem Schmied Hephaistos zugeschrieben, tötete als Wächter der Insel alle Fremden, die diese betreten wollten.

„Diesen, der übrig allein von den erdentsprossenen Menschen aus der ehernen Wurzel vom Stamm halbgöttlicher Männer ließ der Kronide Europa zurück als Wächter der Insel. Dreimal ehernen Fußes umschritt er Kreta tagtäglich. Aber sein ganzer Leib und seine Glieder, die waren ehern und unverwundbar; doch unter der Sehne am Knöchel hatte er eine

¹⁸² Diod. 4,76,1-3; Diodoros, Griechische Weltgeschichte, 2. Teil, Stuttgart 1993.

¹⁸³ Diodoeus Siculus, Daidalos, In: Menschen aus Menschenhand. Zur Geschichte der Androiden. Texte von Homer bis Asimov, Rudolf Drux (Hg.), Stuttgart 1988, S.5f.

¹⁸⁴ Vgl. Homer, *Ilias*, 18.373-379, übers. Roland Hampe, Stuttgart 2002.

¹⁸⁵ Vgl. Hom. *Il.* 18.417-420.

¹⁸⁶ Hom. *Il.* 18.421.

*Ader voll Blut, sie deckte ein zartes Häutchen, und dies beschloß die Pfade von Tod oder Leben.*¹⁸⁷

Getötet wurde er von den Argonauten. Andere Quellen sagen, er starb durch einen Hinterhalt der Medea.

Ein weiteres Ergebnis künstlicher Zeugung ist Erichthonios. Hephaistos Samen befruchtete den Erdboden nach einem misslungenen Vergewaltigungsversuch an Athene, und zeugte so Erichthonios.¹⁸⁸

Hesiod berichtet in seinem Werk *Werke und Tage* von Pandora, die in göttlicher Gemeinschaft geschaffen wurde, zum Unheil der Menschen.¹⁸⁹

Kadmos, Sohn des Agenor, Ahnherr des thebanischen Adels, erschlug einen heiligen Drachen, der zuvor seine Gefährten getötet hatte. Athene riet ihm, dessen Zähne im Boden zu vergraben, woraufhin bewaffnete Krieger aus diesem wuchsen, die er sich, bis auf fünf, gegenseitig umbringen ließ. Diese fünf bildeten die Gruppe der Stammheroen der Thebaner (darunter Echion).¹⁹⁰ Jason als Anführer der Argonauten erhielt die restlichen Zähne. Er tötete einige seiner bewaffneten Begleiter, die Dank der Zähne wieder aus der Erde geboren wurden.

Verursacher einer weiteren künstlichen Zeugung war Kronos. Ein Titan und jüngster Sohn des Uranos entmannte seinen Vater:

„(...) gab ihm die scharfgezahnte Sichel in die Hand und lehrte ihn die ganze List. (...) mähte rasch das Geschlecht seines Vaters ab und warf es hinter sich, dass es fortflog; doch fiel es nicht ohne Wirkung aus seiner Hand, denn all die blutigen Tropfen, die herabfielen, empfing Gaia und gebar im Kreislauf der Jahre die starken Erinyen, die großen Giganten in strahlender Rüstung und mit langen Speeren in der Hand sowie auch die

¹⁸⁷ Apoll. Rh. 4,1641ff. (Apollonius von Rhodos, Das Argonautenepos übers. und hg. Thassilo von Scheffer, Wiesbaden 1947).

¹⁸⁸ Vgl. Schubert, K., Art. Erichthonios, In: LAW I, Augsburg 1994, Sp. 856f.

¹⁸⁹ Vgl. Hesiod, Werke und Tage, 60-105, übers. und hg. Otto Schönberger, Stuttgart 2004.

¹⁹⁰ Vgl. Schubert, K., Art. Kadmos, In: LAW II, Augsburg 1994, Sp.1457f.

Nymphen, die man auf der unendlichen Erde Melische (Eschennymphen) nennt. (...) und rings entstand weißer Schaum aus dem unsterblichen Fleisch, darin aber wuchs ein Mädchen. Götter und Menschen nennen sie Aphrodite und schaumgeborene Göttin (...), weil sie dem Schaum entwuchs (...) und geschlechtsliebend, weil sie aus dem Geschlecht ans Licht trat.“¹⁹¹

Deukalion, Sohn des Prometheus und Stammvater der Griechen kreierte zusammen mit seiner Ehefrau Pyrrha, Tochter des Epimetheus und der Pandora, ein neues Menschengeschlecht. In seinem Zorn über die Maßlosigkeit und deren Ungehorsam gegenüber den Göttern vernichtete Zeus nämlich das vorherige durch eine Flut. Die einzig Überlebenden, Deukalion und Pyrrha wandten sich hilfeschend an die Göttin Themis:

„In heiliger Scheu küsstest du den eiskalten Boden und sprachst: ‚(...) sag uns Themis, auf welche Weise der Verlust wieder ausgeglichen werden kann, den unser Geschlecht erlitten hat, und komm du gnadenreiche der untergegangenen Welt zu Hilfe‘. Die Göttin ließ sich rühren und gab ein Orakel: ‚Geht hinweg vom Tempel, verhüllt euer Haupt, entgürtet eure Gewänder und werft hinter euren Rücken die Gebeine der großen Mutter!‘ (...) Sie entfernten sich, verhüllten ihr Haupt, entgürteten ihr Kleid und warfen, wie befohlen, die Steine hinter ihre Fußspuren. (...) Die Steine begannen ihre Härte und ihre Starre abzulegen, allmählich weich zu werden, und einmal weich geworden, Gestalt anzunehmen. Sobald sie dann gewachsen sind und ihnen eine sanftere Natur zuteil geworden ist, lässt sich die Andeutung einer Menschengestalt erkennen. (...) Was an jedem Stein feucht und erdig war, kam den Muskeln zu gute; was fest ist und sich nicht biegen lässt, verwandelt sich in Knochen; (...) Und in kurzer Zeit bekamen durch die Macht der Götter die von Männerhand geworfenen Steine das Aussehen von Männern; und aus

¹⁹¹ Hesiod, Theog. 175-200, übers. und hg. Otto Schönberger, Stuttgart 1999.

*den Steinen, welche die Frau warf, entstand das weibliche Geschlecht aufs neue.*¹⁹²

Orion, dessen Zeugung bei Ovid beschrieben wird, war ein mythischer riesengroßer Jäger. Er galt einmal als Sohn des Poseidons und der Euryale.¹⁹³ Andere Quellen besagen, dass Zeus, Poseidon und Hermes seine Väter waren und er von diesen auf eher ungewöhnliche Weise gezeugt wurde. Zeus gewährt Hyrieus, nachdem dieser ihm und seinen Begleitern ein Mahl servierte, eine Bitte:

*„Verlangst du irgendetwas, dann wünsch dir's! Alles bekommst du.“
Darauf sagte der friedliche Greis: ‚Ich hatte einst eine liebe Gattin, vertraut war sie mir von Jugend an. Wo ist sie? Längst hüllt die Urne sie ein! Ihr hab ich damals geschworen und rief euch als Zeugen für meine Worte an: ‚Du allein sollst meine Ehefrau sein!‘ Was ich versprochen hab‘, halt ich, doch wünsch ich mir etwas, das dem wohl widerspricht:
Kein Gemahl will ich, doch Vater noch sein‘.*

Alle gewährten es, alle traten zum Felle des Stieres – Doch es verbietet die Scham jegliches weitere Wort!

Erde über das nasse Fell werfend, deckten sie´s zu. Bald waren zehn Monate um. Da kam ein Knabe zur Welt! Hyrieus gibt ihm, weil so er gezeugt ist, den Namen Urion, doch es verlor seinen Klang später der Anfang des Worts. Riesig war seine Gestalt.

Als Begleiter nahm ihn Diana; Wächter der Göttin war er, war ihr Gefolgsmann zugleich“ Unvorsichtige Worte reizten die Götter zum Zorne: „Kein Tier gibt's“ sagte er, „das nicht besiegt wird durch mich!“ Tellus schickte ihm nun einen Skorpion. Der aber griff die Mutter der Zwillinge an mit seinem Stachel am Schwanz. Ihm trat Orion entgegen. Hinauf zu

¹⁹² Ovid, Met. 1,320-415, übers. und hg. Michael von Albrecht, Stuttgart 2003; Vgl. Pind. olymp. Oden 9, 41-46 (Pindar, Siegesgesänge und Fragmente übers. und hg. Oskar Werner, München 1967).

¹⁹³ Vgl. Loehr, Johann, Art. Orion, In: NP, Stuttgart 2000, Sp. 31.

den glänzenden Sternen hob ihn Latona und sprach: „Nimm dies als Lohn für die Tat!“¹⁹⁴

Pygmalion, cyprischer König, fertigte eine Frauenstatue nach seinem Ideal, denn für ihn war das weibliche Geschlecht verbrecherisch. Er verehrte die Statue, küsste und liebte sie.

„Inzwischen bearbeitete er mit glücklicher Hand und wundersamer Geschicklichkeit schneeweißes Elfenbein, gab ihm eine Gestalt, wie keine Frau auf Erden sie haben kann, und verliebt sich in sein eigenes Geschöpf. Es sieht aus wie ein wirkliches Mädchen! Du möchtest glauben sie lebe, wolle sich bewegen – nur die Sittsamkeit halte sie zurück. So vollkommen verbirgt sich im Kunstwerk die Kunst. (...) Oft legt er prüfend die Hände an das Geschöpf, ob es Fleisch und Blut sei oder Elfenbein, und will immer noch nicht wahrhaben, dass es nur Elfenbein ist.“¹⁹⁵

Im weiteren Verlauf der Metamorphose beschreibt Ovid das extreme Verhalten Pygmalions. Mit Umarmungen fürchtet er, der Statue Verletzungen zuzufügen. Er schmückt sie mit Gewändern und bringt ihr täglich kleine verschiedene Präsente. Er nennt sie seine Gemahlin und bettet sie auf seinem Lager. Und am Feiertag der Venus rang Pygmalion sich durch, die Götter um einen Gefallen zu bitten:

„Da trat Pygmalion, nachdem er der heiligen Pflicht genügt hatte, zum Altar und sprach zaghaft: ‚Ihr Götter, könnt ihr alles gewähren, so soll meine Gattin‘ er wagte nicht zu sagen: ‚das elfenbeinerne Mädchen sein‘ darum sprach er nur: ‚dem Mädchen aus Elfenbein gleichen!‘ Venus, die Goldene, erriet (...) was mit diesem Wunsch gemeint war. (...) Als er nach Hause kam, zog es ihn zu seinem Mädchenbild. (...) Da war ihm, als sei sie warm. (...) Er tastet noch, da wird das Elfenbein weich, verliert seine Starrheit, weicht zurück und gibt den Fingern nach (...) Wieder

¹⁹⁴ Ov. Fast. 5,523-544, übers. und hg. Niklas Holzberg, Düsseldorf, 2001.

¹⁹⁵ Ov. Met. 10,245-255.

*und wieder prüft der Liebende mit der Hand sein Wunschbild. Fleisch und Blut ist's;*¹⁹⁶

Diese Auswahl an Beispielen der antiken Mythologie zeigt, dass die Menschen nie ohne die Hilfe der Götter in der Lage waren, künstliche Menschen zu schaffen. Neben den mythologischen Erzählungen erlebte die griechisch-römische Antike aufgrund der Hydromechanik und Pneumatik eine kleine Blüte der Automaten und beweglichen Figuren. Ctesibius, Hero von Alexandria und Philo von Byzanz schufen zum Teil mit ihren Ausführungen die Grundlage für die spätere wissenschaftliche Bauweise der beweglichen Figuren.¹⁹⁷

Der *Papyrus Vandier* aus der Zeit der 27.-30. Dynastie schildert die Erschaffung eines ‚Erdmenschen‘, ähnlich dem Golem der mittelalterlichen jüdischen Mystik. Das Motiv der Erzählung beschäftigt sich einmal mit der Hingabe des eigenen Lebens, um ein anderes zu verlängern, und mit der Erschaffung eines Mannes aus Lehm, der durch Zauber zum Leben erweckt wird und Aufträge ausführt.

*„General Merire nahm einen [Klumpen] Lehm. [Er] formte [ihn zu einem] Menschen und sprach eine [Beschwörung] über ihm, öffnete ihm [Mund und Augen und sagte zu ihm: ‚Pharao] missachtet den Eid, [den er mir geleistet hat.] Verfolge diejenigen, [die ihn dazu angetrieben haben], von heute [an bis in Ewigkeit!‘ Der Erdmann] stieg zur Erde empor.“*¹⁹⁸

¹⁹⁶ Ov. Met. 10,244-296.

¹⁹⁷ Vgl. Bailly, Christian, Automaten. Das goldene Zeitalter 1848-1914, München 1988, S. 13; Bedini, Silvio A., The role of automata in the history of technology, In: Technology and Culture, Vol.5, No. 1 (1964), S. 24-42.

¹⁹⁸ Das Papyrus Vandier, In: Anthologie der demotischen Literatur, Friedhelm Hoffmann, Joachim Friedrich Quack (Hg.). Berlin 2007 S. 153-160, S. 158; Vgl. Auch Brunner-Traut, Emma, Ein Golem in der ägyptischen Literatur, In: Studien zur Altägyptischen Kultur, 16 (1989), S. 21-26.

Er erfüllte seinen Auftrag, diejenigen ihrer Strafe zuzuführen, welche die Abmachung nicht eingehalten haben und kehrte dann zu General Merire zurück.

Auch in Ägypten gab es neben den mythologischen Quellen die gängige Praxis, bestimmte Götterstatuen mit beweglichen Gelenkverbindungen zu versehen, so daß diese wirkten, als würden sie sich allein bewegen und sprechen. Diese Vorläufer der späteren Automaten dienten dazu, das Geheimnis der Schöpfung zu veranschaulichen, nämlich die Erschaffung des Lebens.¹⁹⁹

3.2 Von der Mythologie zur Alchemie

In mittelalterlicher Literatur lassen sich verschiedene Beispiele für künstlich geschaffene Menschen finden. In der nordischen Tristramprosaversion von 1226 läßt Tristram Königin Isond nachbilden, so dass sie belebt erscheint.

„Tristam machte sich nun seine machtstellung wol zu nutze, um da sehr kunstreiche bildwerke fertigen zu lassen, und verstand das dabei so heimlich und geschickt zu betreiben, dass niemand wusste, wo er war oder womit er sich beschäftigte. (...). Tristam betrieb seinen plan so heimlich, dass keiner von ihnen wusste, was er wollte oder vor hätte, ausser was er dem riesen zeigte, der ihm das gold und silber dazu gab. (...) In der mitte des gewölbes stellten sie eine figur auf, so kunstreich gefertigt in bezug auf gliederbau und gesicht, dass niemand, der sie ansah, anders glauben konnte, als dass in allen ihren gliedern leben sei, und so schön und wolgethan, dass man auf der ganzen welt keine schönere figur finden könnte; ihrem munde enströmt ein so lieblicher duft (...). Diese figur war an ges-

¹⁹⁹ Vgl. Bailly, Christian, Automaten, S. 13.

talt, schönheit und grösse so ähnlich der königin Isond, als ob sie selbst da stünde, und so frisch, als ob sie lebendig wäre.“²⁰⁰

Albertus Magnus (1193-1223), einer der berühmtesten Dominikanermönche seiner Zeit, soll einen Androiden besessen haben. Eberhard David Hauber schreibt dazu:

„Es ist von unterschiedenen berühmten Leuten, unter welchen vielleicht der Poet Virgilius der älteste ist, vorgegeben worden, daß sie haben ehrene Köpfe machen können, (unter gewissen Stellungen der Planeten und Sterne, und durch Einschreibung der Zeichen derselben in die Metallen und Teile, daraus solche Bilder verfertigt und zusammengesetzt worden), welche haben reden, und von denen sie verborgene Dinge, und alles, was sie zu wissen verlangten, erfahren können. Albertus Magnus solle hierin künstlicher als seine Vorgänger gewesen seyn, und einen ganzen Menschen von solcher Art verfertigt haben. Man setzte hinzu, der nachmals heilig gewordene Thomas von Aquino habe solches Bild mit einem Stock zerschlagen. Die Ursache dieser Tat wird von Unterschiedenen unterschieden angeben. Einige sagen, St. Thomas sey erschrocken worden, als er bey seinem Eintritt in das Zimmer, darinnen solches Bild stunde, selbiges unvermutet habe reden hören, andere sagen, er habe dem Geschwätze und Plaudern desselben nicht länger zuhören wollen. Albertus aber soll darüber in die Worte ausgebrochen seyn: O Thomas, du hast mir ein Werk zerbrochen, daran ich dreysig Jahr gearbeitet habe.“²⁰¹

Agrippa von Nettesheim führt in seiner *Occulta philosophia* von 1510 den, in seinen Augen, engen Zusammenhang von Magie und mathematischer Wissenschaft an:

²⁰⁰ Vgl. Aus der Tristram-Sage, Die künstliche Isond, In: Menschen aus Menschenhand. Zur Geschichte der Androiden. Texte von Homer bis Asimov, Rudolf Drux (Hg.), Stuttgart 1988, S. 9-11, S. 9f.

²⁰¹ Hauber, Eberhard David, Der Android des Albertus Magnus, In: Künstliche Menschen. Dichtungen und Dokumente über Golems, Homunkuli, Androiden und liebende Statuen, Klaus Völker (Hg.), München 1971, S. 113-115, S. 113.

„Denn alle natürlichen Kräfte in unserer Welt bestehen nur durch Zahl, Gewicht, Maß, Harmonie, Bewegung und Licht, und sind von diesem abhängig, und alle Dinge, die wir hienieden sehen, haben darin ihre Wurzel und ihr Fundament. (...) Wenn somit ein in der Naturphilosophie und Mathematik erfahrener Magier außerdem noch die mit diesen beiden zusammenhängenden Hilfswissenschaften, als Arithmetik, Musik, Geometrie, Optik, Astronomie, die Eigenschaften der Gewichte, Maße, Verhältnisse, Gliederungen und Verbindungen, sowie die daraus hervorgehende Mechanik gründlich kennen gelernt hat, wie kann man sich wundern, daß ein solcher an Kunst und Geistesbildung den übrigen Menschen weit überlegener Mann viel Erstaunliches bewirkt, das auch sonst sehr kluge und gebildete Leute kaum begreifen können?“²⁰²

Er propagiert den Magier und Alchemisten als einen gebildeten, kultivierten und technisch kunstfertig versierten Universalgelehrten und beschreitet eine neue am Anfang stehende Ära der technischen Wissenschaft.

Abgesehen von der mathematischen Wissenschaft, hatten die Alchemisten des Mittelalters eine ausschlaggebende Funktion bei der Idee des künstlich geschaffenen Menschen, die als Zwischenstufe von der Mythologie zur Wissenschaft betrachtet werden könnte. Der Arzt Paracelsus (1493-1541) griff den Gedanken auf, aus einer Mischung aus menschlichem Samen, Blut, Urin und Fäulniswärme einen Homunkulus zu erschaffen. Diese Rezeptur beruhte auf der bis ins 19. Jh. hinein verbreiteten Annahme, dass zur Fortpflanzung nur der männliche Samen von Bedeutung sei. Der weibliche Körper könne durch ein Behältnis mit entsprechender Temperatur ersetzt werden.²⁰³

²⁰² Vgl. Agrippa von Nettesheim, *Occulta Philosophia*, In: *Menschen aus Menschenhand. Zur Geschichte der Androiden. Texte von Homer bis Asimov*, Rudolf Drux (Hg.), Stuttgart 1988, S. 12-14, S. 12f.

²⁰³ Paracelsus, *Die Generation der homunculi*, In: *Menschen aus Menschenhand. Zur Geschichte der Androiden. Texte von Homer bis Asimov*, Rudolf Drux (Hg.), Stuttgart 1988, S.15-16.

In seiner *De generatione rerum naturalium* formuliert er seine Überzeugung so:

„Es ist auch zu wissen, daß Menschen ohne natürliche Väter oder Mütter so geboren werden können. Das ist: sie werden nit auf natürliche Weise von einem weiblichen Leib wie andere Kinder geboren, sondern es kann durch Kunst und eines erfahrenen spagirici Geschicklichkeit ein Mensch wachsen und geboren werden, wie hernach gezeigt werden wird. (...) Wie aber solches zugehe und geschehen mag, ist nun sein Proceß also: nämlich daß das spema eines Mannes im verschlossenen Cucurbiten per se mit der höchsten Putrefaction, ventre equino, auf vierzig Tag putreficiert werde, oder so lang, bis es lebendig werde und sich bewege und rege, was leicht zu bemerken ist. Nach dieser Zeit wird es einem Menschen einigermaßen gleich sehen, doch durchsichtig, ohn ein corpus. Wenn es nun nach diesem täglich gar weislich mit dem arcano sanguinis humani gespeist und bis auf vierzig Wochen ernährt wird, und in steter gleicher Wärme ventris equini erhalten, wird ein recht lebendig menschlich Kind daraus, mit allen Gliedmaßen wie ein ander Kind, das von einem Weibe geboren wird, doch viel kleiner. Das selbige nennen wir ein homunculum, und es soll hernach nit anders als ein ander Kind mit großem Fleiß und Sorg auferzogen werden, bis es zu seinen Tagen und Verstande kommt. Das ist nun der allerhöchsten und –größten Geheimnisse eins, welches Gott den tödlichen und sündigen Menschen wissen hat lassen.“²⁰⁴

Johannes Praetorius schrieb daraufhin in *Von chymischen Menschen*:

„Gottes Hand ist eine rechte Wunder-Hand/ so alles kann und vermag. Den ersten Menschen schaffte er aus einem Erden-Kloß; Den andern Menschen bauet er auß Adams Ribbe. (...) Es ist nicht allein lächerlich/ sondern auch gottloß/ des Paracelsi (eines verdammtten Menschen) seine Meynung/ von der Geburt und Empfängnüß eines Maennleins im Glase.

²⁰⁴ Paracelsus, *De generatione rerum naturalium*, In: *Künstliche Menschen. Dichtungen und Dokumente über Golems, Homunkuli, Androiden und liebende Statuen*, Klaus Völker (Hg.) München 1971, S. 49-59, S. 51, 55f.

Denn er hat geschrieben/ daß/ wann man den Menschlichen Saamen in eine gläserne Bulle thäte/ und eine weile im Pferde-Mist vergrübe/ alsdenn ein kleiner Mensch solle gezeuget werden. (...) Aber solches sein vorgeben ist vergeblich und erlogen: Sintemahl auß einem verfauleten/ und im Glase unterm Miste versackten Saamen durchauß keine Menschliche Geburt werden kann: Denn wie der Urheber ist/ so ist auch die Wirkung: Und derentwege kann auß einem vergangenen Dinge nichts anderes als ein verdorbenes werden. Sonsten muß zu einer Empfängniuß einer rechten Frucht/ wie man auch auß der h. Schrift siehet/ beyderley Saame eines Mannes und Weibes zusammen kommen: Hernach kann dennoch keine Empfängniuß geschehen, es sey denn der Mütterliche Leib oder die Beermutter recht temperiret/ als ein Gärtlein von Gott dem Herrn zu einer lebendigen Frucht zugerichtet.“²⁰⁵

Johannes Praetorius lehnt den chemischen, künstlichen Menschen aus religiösen und naturkundlichen ausführlich dargestellten Erwägungen und Betrachtungen ab. Bis ins 19. Jahrhundert lässt sich durch verschiedene literarische Belege zeigen und verdeutlichen, wie sehr die Gesellschaft von diesem Thema der menschlichen Schöpfungsmöglichkeit fasziniert war. Dies zeigt sich auch wunderbar in Goethes Faust, in dem Wagner beginnt, einen Homunkulus zu erschaffen mit seinen Worten zu Mephistopheles:

„ ,Willkommen zum Stern der Stunde! Doch haltet Wort und Atem fest im Munde, ein herrlich werk ist gleich zu zustand gebracht. (...) Es wird ein Mensch gemacht. (...) Behüte Gott! Wie sonst das Zeugen Mode war, erklären wir für eitel Possen. (...) Nun lässt sich wirklich hoffen, daß, wenn wir uns aus viel hundert Stoffen durch Mischung, denn auf Mischung kommt es an, den Menschenstoff gemächlich komponieren, in einen Kolben verlutieren und ihn gehörig kohobieren, so ist das Werk im stillen abgetan. (...) Das Glas erklingt von lieblicher Gewalt, es trübt, es

²⁰⁵ Praetorius, Johannes, Von chymischen Menschen, In: Künstliche Menschen. Dichtungen und Dokumente über Golems, Homunkuli, Androiden und liebende Statuen, Klaus Völker (Hg.) München 1971, S. 60-61.

klärt sich; also muß es werden! Ich seh in zierlicher Gestalt ein artig Männlein sich gebärden. Was wollen wir, was will die Welt nun mehr? Denn das Geheimnis liegt am Tage. Gebt diesem Laute nun Gehör, es wird zur Stimme, wird zur Sprache.'

Der Homunkulus zu Wagner:

„Nun Väterchen! Wie steht's es war kein Scherz. Komm, drücke mich recht zärtlich an dein Herz, doch nicht zu fest, damit das Glas nicht springe. Das ist die Eigenschaft der Dinge: Natürlichem genügt das Weltall kaum, was künstlich ist, verlangt geschloßnen Raum.“²⁰⁶

Neben dem Homunkulus, einem Wesen der Alchemisten, existiert auch die Figur des Golems. Der Golem, ein aus Erde mit Hilfe von Sprachzaubern geschaffenes Wesen, geht auf die kabbalistischen Schöpfungsmythen des europäischen Mittelalters zurück. Diese Schöpfungsmythen haben ihren Ursprung in Talmud und Midrasch. Es existiert eine deutliche Verbindung der Golemvorstellung zu den Adamsmythen.²⁰⁷ Die Bezeichnung Golem geht auf den Psalm 139,16 zurück und bezieht sich auf den noch mutmaßlich seelenlosen Zustand des Adam. ‚Deine Augen sahen mich, da ich noch *golem* [unbereitet/unfertiger Mensch] war.'²⁰⁸ Die jüdische Sage der Schaffung eines Golems setzt die Kenntnis und das Verständnis des *Buches der Schöpfung* (Sefer Jezira) voraus, wonach das Universum mit Hilfe der Namen Gottes und der 22 Buchstaben des hebräischen Alphabetes aufgebaut ist.²⁰⁹

²⁰⁶ Goethe, Johann Wolfgang v., *Faust Der Tragödie zweiter Teil*, 2. Akt: Laboratorium, 6832-6884, Berlin u.a. 1978, S. 371-373.

²⁰⁷ Vgl. Mayer, Sigrid, Art. Golem, In: *Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung*, Bd. V, Rolf-Wilhelm Brednich u.a. (Hg.), Berlin u.a. 1987, Sp. 1387-1394, Sp.1387.

²⁰⁸ Vgl. *Hebräisches und Aramäisches Handwörterbuch über das Alte Testament*, Wilhelm Gesenius (Hg.), 1962 (17.Aufl.), S. 142.

²⁰⁹ Vgl. Mayer, Sigrid, Art. Golem, Sp.1388.

„(...) nicht einmal die Anzahl der Wörter oder die Anordnung der Zeichen, so glaubten die Kabbalisten [sind zufällig], und getrieben von dem Begehren, die Geheimnisse Gottes zu erforschen, widmeten sie sich der Aufgabe, die Buchstaben der Heiligen Schrift zu zählen, zu kombinieren und zu vertauschen. (...) eines der Geheimnisse, das sie im göttlichen Text zu ergründen suchten, war das der Schöpfung organischer Wesen.“²¹⁰

Einige der ausgeprägtesten und verbreitetsten Motive lassen sich im späteren Stoff der literarischen Verarbeitung wiederfinden. Das Motiv der Stummheit, die Herstellung durch mindestens zwei Adepten, denn nur Gott allein kann schaffen, die Verwendung von Buchstaben in Form von Zauberformeln, sowie das Zerfallen beim Löschen des ersten Buchstabens und das Diener- und Automatenmotiv haben sich erhalten. Erst im 17. Jahrhundert in Polen findet sich das Motiv der Gefährlichkeit des Golems gegenüber seiner Umgebung. Bekannt sind diese Motive durch die Publizierung der *Chelmer Sage* Jacob Grimms von 1808, die sich auf den Rabbiner Baal Schem bezieht und dann Mitte des 18. Jahrhunderts auf den Rabbi Löw von Prag übertragen wurde sowie durch den grotesk-satirischen Roman *Der Golem* von Gustav Meyrink von 1915.

Diese Sagen bildeten die Grundlage für die sich weiterführende Rezeption. Clemens von Brentano erläutert in seiner *Erklärung der sogenannten Golem in der Rabbinischen Kabbala* 1814 das Golemmotiv folgendermaßen:

„Diese Zauberformel ist eine Mythe, die nicht ohne große Tiefe ist. Alle falsche äußerliche Kunst erschlägt endlich ihre Meister. Wir haben die ungeheuersten Beispiele davon in aller Zeit. Nur die wahre Kunst, welche die Schöpfung selbst ist, ist ewig; nur ein Meister ist immer größer

²¹⁰ Borges, Jorge Luis/Guerrero, Margarita, Einhorn Sphinx und Salamander. Buch der imaginären Wesen. Gesammelte Werke Bd. 8, Wien 1982, *Der Golem*, S. 51-53, S. 51f.

als sein Werk und kann das Anmanath, das er auf die Stirn des Menschen geschrieben, den er seinem Ebenbild nacherschaffen, immer erreichen.“²¹¹

Jeder Versuch einen Homunkulus oder Golem hervorzubringen, musste als Meuterei und Anschlag auf das Schöpfungsprivileg Gottes gewertet werden, was hieße, die Schöpfung Gottes und ihren Kosmos zu untergraben.

Nach der Veröffentlichung von Jacob Grimm ging das Golem-motiv, das auch zuvor schon Grundlage für verschiedenste literarische Formen war, nun endgültig in die novellistische Prosa der Romantiker, aber auch in die Lyrik und Balladendichtung des 19. Jahrhunderts ein.

*„(...)
's gibt eine Sage aus dem Orient
Von Weisen, toter Scholle Formen gebend,
Geliebte Formen, die die Sehnsucht kennt,
Und mit dem Zauberworte sie belebend;
Der Golem wandelt mit bekanntem Schritte,
Er, spricht, er lächelt mit bekanntem Hauch,
Allein, es ist kein Strahl in seinem Aug,
Es schlägt kein Herz in seines Busen Mitte.
(...)“²¹²*

Neben der Tendenz zur Vermenschlichung – das mystische dieser Figur ist nun weitestgehend in den Hintergrund getreten – die in der Neuromantik durch die Verarbeitung von Schauerelementen ausgedrückt wurde, steht der Golem als Knecht in der Tradition der Automaten/Roboter. Dieser Gegenstand, der Golem als Maschine, wurde von Stanislaw Lem in seinem SF-Roman *Golem XIV* (1981) und von

²¹¹ Brentano, Clemens von, Erklärung der sogenannten Golem in der Rabbinischen Kabbala, In: Künstliche Menschen. Dichtungen und Dokumente über Golems, Homunkuli, Androiden und liebende Statuen, Klaus Völker (Hg.), München 1971, S. 8-9, S. 9.

²¹² Droste-Hülshof, Annette v., Die Golems, In: Sämtliche Werke, München 1996.

Nobert Wiener in *God and Golem, Inc. A Comment on Certain Points where Cybernetics Impinges on Religion* (1964) verarbeitet. Und natürlich hat sich diese Sage auch durch das Medium Film schnell verbreitet und ist weltweit bekannt. Die Filme *Der Golem* (1914), *Der Golem und die Tänzerin* (1917), *Der Golem: Wie er in die Welt kam* (1920) von Paul Wegener und der Film von Julien Duvivier *Le Golem* (1936) sowie die Rezeption innerhalb der Dichtung haben ihren Teil zur Verbreitung beigetragen.²¹³ In der Rezeption des 20. Jahrhunderts erscheint der Golem hauptsächlich als Diener bzw. ‚Automat‘, der die schweren oder für Menschen extrem schwierigen und aufwendigen Arbeiten übernimmt und sie zügig und willig erledigt. Der Golem ist hier in diesem Rezeptionsstrang nicht mehr der Vorläufer des Menschen, sondern der des Roboters, als eine mechanische Einrichtung für schwere und schwierige Arbeitseinsätze. Diese Verarbeitung des Themas ging einher mit einem gesellschaftlichen strukturellen Wandel. Die Industrialisierung nahm immer stärkere Ausmaße an, das Arbeitsleben nahm an sich schon immer mehr Zeit und Raum in Anspruch. Der Golem aber war das künstliche Wesen, welches in diese Arbeitszeit von Anfang an mit einbezogen wurde. Am Freitagabend, kurz vor Sonnenuntergang nimmt der Rabbi den Aktivierungscode von der Stirn seines künstlichen Wesens.

„(...)

*Unverdrossen, als sein Diener,
Muß der Golem fegen, kochen,
Kinder wiegen, Fenster putzen,
Stiefel wixsen und so fort.*

*Nur am Sabbat darf er rasten;
Nahm ihm dann der hohe Rabbi*

²¹³ Vgl. Wöll, Alexander, *Der Golem: Kommt der erste künstliche Mensch und Roboter aus Prag?*, In: Deutsche und Tschechen. Geschichte-Kultur-Politik, W. Koschmal/M. Nekula/J. Rogall (Hg.), München 2001, S. 235-245, S. 243.

*Aus dem Mund den Zauberzettel,
Stand er stockstill augenblicks.
(...)“²¹⁴*

Doch trotz der Einschränkung und Kontrolle durch seinen Herrn existieren Kräfte in diesem Wesen, die es außer Kontrolle geraten lassen. Es bricht aus seiner gewohnten Umgebung aus und kann nur durch eine List des Rabbis endgültig beseitigt werden.

3.3 Die Automaten der Aufklärung - Philosophie und Mechanik

Mit dem 14. Jahrhundert begann die städtische Bevölkerung sich an das Bild der Automaten in Form von Kirchenglocken zu gewöhnen. Zum vertrauten Anblick gehörten große Figuren in Form von Männern, die Jacquemarts²¹⁵, oder Tiere, die mit mechanischen Bewegungen die Stunden schlugen. Häufig wurden auch christliche Figuren dargestellt, z.B. Maria und Kind oder die Heiligen Drei Könige, doch schon bald wurden sie von Herolden, Königen, Kriegerern und anderen Figuren aus Legende und Historie ersetzt.²¹⁶

Die Fürsten der Renaissance hielten sich automatische Vögel in Bäumen wo sie zur Belustigung der Besucher zwitscherten während mechanisch musizierende Figuren mit Hilfe der Hydraulik musikalische Unterhaltung lieferten.²¹⁷

²¹⁴ Liliencron, Detlev von, Der Golem, In: Künstliche Menschen. Dichtungen und Dokumente über Golems, Homunkuli, Androiden und liebende Statuen, Klaus Völker (Hg.) München 1971, S. 29-30, S. 29.

²¹⁵ Der Name Jacquemart scheint aus der Begriffen ‚Jacquème‘ and ‚marteau‘ zusammengesetzt zu sein. Es bedeutet ebenfalls ‚Mann mit Hammer‘. In der englischen Variante wurde die Bezeichnung zu ‚jack‘ oder ‚clock jack‘ verkürzt. Diese Figuren übernahmen die Funktion des Dorfwärters der über Jahrhunderte stündlich die Zeit angesagt hatte. Vgl. Bedini, Silvio A., The Role of Automata in the History of Technology, Anm. 15, S. 9f., 32.

²¹⁶ Vgl. Bedini, Silvio A., The Role of Automata in the History of Technology, S. 30.

²¹⁷ Vgl. Bailly, Christian, Automaten, S. 13.

Das 16. und 17. Jahrhundert war geprägt von den verschiedensten Entwicklungen technischer, mechanischer sowie philosophischer und auch gesellschaftlicher Art. Galileo Galilei (1564-1642), Mathematiker, Physiker und Astronom, beschäftigte sich mit den Phänomenen Geschwindigkeit und Beschleunigung und verfasste Manuskripte zu seinen mechanischen Untersuchungen (*De motu antiquiora*, veröffentlicht 1590). Er entwickelte das Fernglas des Holländers Jan Lippershey weiter und stellte dieses dann dem Hofe zu Verfügung. Die allgemein bekannte Einstellung der Kirche gegenüber Galilei aufgrund seiner Ansicht zum heliozentrischen Weltbild kann nicht nur als Wissenschafts- und Fortschrittsfeindlichkeit dieser Zeit betrachtet werden. Die Präsenz und die Macht der neuen Wissenschaften waren der Kirche und auch ihren Gegnern durchaus bewusst. Die Weiterentwicklung der Wissenschaft in Deutschland, England, den Niederlanden und Frankreich wurde als ein ständiger Angriff empfunden. Durch seine stets mathematische und geometrische Vorgehensweise beeinflusste Galilei die fortschreitende Entwicklung der Mechanik weitreichend. René Descartes (1596-1650), französischer Philosoph, Mathematiker und Naturwissenschaftler wird als Begründer des modernen frühneuzeitlichen Rationalismus/Cartesianismus betrachtet. Seine Darstellung in Bezug auf die Existenz von zwei nicht miteinander in Wechselwirkung stehenden, voneinander verschiedenen ‚Substanzen‘ – Geist und Materie – ist heute als cartesianischer Dualismus bekannt und steht im Gegensatz zur dualistischen Naturphilosophie Isaac Newtons, der die Wechselwirkung aktiver immaterieller ‚Kräfte der Natur‘ mit der absolut passiven Materie lehrt. Sein langfristig wirkungsvollstes Werk *Discours de la méthode* (dt. Abhandlung über die Methode des richtigen Vernunftgebrauchs und der wissenschaftlichen Wahrheitsforschung) beinhaltet seine Erkenntnistheorie, die Auseinandersetzung mit einer moralischen Ethik, einem Schöpfergott, der außerhalb der kirchlichen Institutionen verortet ist und einer Physik, die auf rationaler Erklärung beruht und Wunder grundsätzlich aus-

schließt. In diesem Werk erläutert Descartes seine dualistische Auffassung vom Menschen, die er dann in seiner Abhandlung über den Menschen, *De homine* (Traité de l'homme – Über den Menschen) nochmals zusammenfasst. Der materielle Körper wird gleichgesetzt mit der Funktion eines Automaten. Die zusätzlich ‚denkende Substanz‘ erzeugt Sprachvermögen und Vernunft. Für Descartes waren physiologische Modellvorstellungen integraler Bestandteil seiner Philosophie und Wissenschaft. Er begrenzte den lebenden Organismus des Menschen auf dessen Mechanik und Bewegungslehre und wurde damit zum Begründer der neuzeitlichen Iatrophysik, einer medizinisch-philosophischen Auffassung des Menschenbildes.

*„Diese Menschen werden – wie wir – aus einer Seele und einem Körper zusammengesetzt sein. Daher ist es erforderlich, daß ich zuerst den Körper für sich und danach die Seele ebenso für sich beschreibe. Und schließlich werde ich darstellen, wie diese beiden Naturen verbunden und vereint sein müssen, um Menschen entstehen zu lassen, die uns ähnlich sind.“*²¹⁸

Diese Aussage verdeutlicht genau den Ansatz Descartes. Er beschreibt, welche Einrichtungen in einer Menschmaschine vorhanden sein müssen, damit ihre menschenähnliche Erscheinung und ihr Verhalten als Folge mechanischer Bewegung erfasst werden können. Er entwickelt also ein technomorphes Modell, das sich einmal von der bis dahin bekannten Anatomie und Physiologie entlehnt und zusätzlich auf seinen eigenen Beobachtungen und Forschungen beruht.

„Ich stelle mir einmal vor, daß der Körper nichts anderes sei als eine Statue oder Maschine aus Erde, die Gott gänzlich in der Absicht formt, sie uns so ähnlich wie möglich zu machen, und zwar derart, daß er ihr nicht nur äußerlich die Farbe und Gestalt aller unserer Glieder gibt, sondern

²¹⁸ Decartes, René, Über den Menschen (Wie eine Maschine gestaltet sein müßte, die unserem Körper ähnlich ist), 1632, übers. nach erster franz. Ausgabe von 1664, Einleitung und Anm. von Karl E. Rothsuh, Heidelberg 1969, Kap. XVIII, S. 43-136, S. 43.

auch in ihr Inneres alle jene Teile legt, die notwendig sind, um sie laufen, essen, atmen, kurz all unsere Funktionen nachahmen zu lassen, von denen man sich vorstellen könnte, daß sie aus der Materie ihren Ursprung nehmen und lediglich von der Disposition der Organe abhängen. (...) ich [brauche] nur diese Bewegung der Teile der Reihe nach zu erklären, um auf diese Weise zu sagen, welche von unseren Funktionen sie jeweils repräsentieren (d.h. die Bewegung der Maschine).“²¹⁹

Descartes demonstriert also seine Idee, sich eine Maschine auszudenken und genauestens zu erläutern, wie deren Leistungen ganz auf den Eigenschaften und Funktionen ihrer materiellen Teile beruhen und die allgemeinen Faktoren, wie Laufen, Essen, Atmen und dergleichen, ganz aus dem Bau ihrer Organe hervorgehen. Die Maschinenteile sollen den Teilen des menschlichen Körpers möglichst gleichen.

*„Und damit man zu Anfang eine allgemeine Vorstellung von der ganzen Maschine bekomme, die ich zu beschreiben habe, möchte ich hier vorausschicken, daß es die Hitze ist, die sie im Herzen besitzt, die die große Triebkraft und das Prinzip aller in ihr stattfindenden Bewegung ist. Die Venen sind die Röhren, die das Blut von allen Teilen des Körpers zu diesem Herzen hinführen, wo es zur Nahrung für die dortige Wärme dient. Auch der Magen und die Därme sind eine solche größere Röhre. Sie ist von vielen kleinen Löchern durchsetzt, durch die der Saft der Speisen in die Venen fließt, die ihn direkt zum Herzen tragen. Und die Arterien sind wiederum andere Röhren, durch welche das im Herzen erhitzte und verdünnte Blut von dort aus in alle anderen Teile des Körpers gelangt, denen es Wärme und Nahrungsmaterial zuführt. Und schließlich bilden die bewegtesten und lebhaftesten Blutteile, welche über diejenigen Arterien, die von allen am gradlinigsten vom Herzen aus verlaufen, zum Gehirn gebracht werden, etwas wie einen Lufthauch oder einen sehr feinen Wind, den man die **Spiritus animales** nennt. Diese erweitern das Gehirn und machen es geeignet, die Eindrücke der äußeren Objekte und*

²¹⁹ Descartes, René, Über den Menschen, Kap. XVIII, S. 43-136, 44f.

*auch diejenigen der Seele aufzunehmen, d.h. also, Organ oder Sitz des **Sensus communis** (=Gemeinsinn), des Vorstellungsvermögens und des Gedächtnisses zu sein. Diese gleiche Luft oder diese gleichen Spiritus fließen vom Gehirn durch die Nerven in alle Muskeln. Sie befähigen diese Nerven dazu, als Organe für die äußeren Sinne zu dienen. Und indem sie die Muskeln verschieden aufblähen, vermitteln sie allen Gliedern die Bewegung.*

Das sind summarisch alle die Dinge, die ich hier zu beschreiben vorhabe; damit wir uns durch das genaue Wissen darüber, was jeder unserer Tätigkeiten nur vom Körper und was von der Seele abhängt, (...).“²²⁰

Descartes untermauerte sein technomorphes Modell des menschlichen Organismus, indem er die Erkenntnisse der Astronomie, der Mathematik, der Uhrmacher, Konstrukteure optischer Geräte und mechanisch arbeitender Automaten zum Aufbau einer neuen Biotechnik verwertete. Ihm ging es um die Fähigkeiten der Kreislaufhydrodynamik als Antriebssystem für die fiktive hypothetische göttliche Menschmaschine.²²¹

Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716), deutscher Philosoph, Mathematiker, Physiker, Historiker und Politiker, gilt als einer der bedeutendsten Philosophen des ausgehenden 17. und beginnenden 18. Jahrhunderts. In seiner Monadologie von 1714 schreibt er:

„So ist jeder organische Körper eines Lebewesens eine Art von göttlicher Maschine oder natürlichem Automaten, der alle künstlichen Automaten unendlich übertrifft. Denn eine durch Menschenkunst gebaute Maschine ist nicht auch Maschine in jedem ihrer Teile. So hat z.B. der Zahn eines Messingrades Teile oder Stücke, die für uns nichts Kunstvolles mehr

²²⁰ Descartes, René, Beschreibung des menschlichen Körpers und aller seiner Funktionen, ebenso denen, die nicht von der Seele abhängen, wie von denen, die von ihr abhängig sind, ausserdem über die wesentliche Ursache für die Bildung seiner Glieder, 1648, In: Über den Menschen, übers. nach erster franz. Ausgabe von 1664, Einleitung und Anm. von Karl E. Rothschuh, Heidelberg 1969, S. 137-190, S. 141f. (Zum Plan der Darstellung, Abschnitt 7).

²²¹ Vgl. Rothschuh, Karl E., Über den Menschen (René Descartes), Heidelberg 1969, S. 192.

sind und die nichts mehr von der Maschine merken lassen, zu deren Betrieb das Rad bestimmt war. Aber die Maschine der Natur, d.h. die lebendigen Körper, sind noch in ihren kleinsten Teilen, bis ins Unendliche hinein, Maschinen. Eben darin besteht der Unterschied zwischen Natur und Kunst, d.h. zwischen der göttlichen Kunstfertigkeit und der unsrigen.“²²²

Leibniz unterschied hier ganz deutlich zwischen dem künstlichen Automaten, von Menschhand geschaffen und dem natürlichen Automaten göttlicher Kunstfertigkeit. Bis in die letzte Monade sei dieser eine von vollwertiger und makelloser Ordnung geregelte und organisierte Maschine.

Julien Offray de LaMettrie veröffentlichte 1748 sein Werk *L’homme machine* anonym.

„Noch einmal, die Naturforscher allein sind es, welche ein Recht haben hier mitzusprechen. Was sollten uns die Anderen sagen und besonders die Theologen? Ist es nicht lächerlich, sie ohne Scheu über einen Gegenstand entscheiden zu hören, welchen sie nicht in der Lage gewesen sind, kennen zu lernen? Sie waren ja im Gegenteil gänzlich von trüben Studien, die sie zu tausend Vorurtheilen hingeleitet haben, abgelenkt, sie waren, um Alles mit einem Worte auszudrücken, dem Fanatismus anheimgefallen, welcher ihrer Unwissenheit in Betreff des körperlichen Mechanismus noch ausserdem Vorschub leistet. (...) Der Mensch ist eine Maschine, welche so zusammengesetzt ist, dass es unmöglich ist, sich zunächst von ihr eine deutliche Vorstellung zu machen und folglich sie zu definieren. Deshalb sind alle Untersuchungen theoretischer Natur (...) vergeblich gewesen. [Nur] praktisch [kann man] (...) die Natur des Menschen enträthseln.“²²³ (...) Der menschliche Körper ist eine Maschine,

²²² Leibniz, Gottfried Wilhelm, Monadologie § 64, In: Menschen aus Menschenhand. Zur Geschichte der Androiden. Texte von Homer bis Asimov, Rudolf Drux (Hg.) Stuttgart 1988, S. 31.

²²³ de LaMettrie, Julien Offray, Der Mensch eine Maschine (1748), übers. mit Einleitung Adolf Ritter, Leipzig 1875, S. 21.

4 Interpretation des populären Hollywoodfilms

*I, robot*²⁴⁹

4.1 Der Film als kultureller Faktor

Im populären Film bzw. dem Mainstream-Kino haben sich heutzutage Narrationsmuster verbreitet, die idealtypische Eigenschaften, Erkennungszeichen und Erzählstrukturen aufweisen, bis heute Gültigkeit und Wirksamkeit besitzen und eine starke Verbreitung genießen. Schon im Vorschulalter sind die meisten Kinder in der Lage, Filme zu verstehen und die verwendeten Erzählstrukturen in der Regel unbewusst einzuordnen. Nach den ersten Minuten sind auch ohne viel Dialogführung deutlich Gut und Böse erkennbar. Hier findet von Anfang an eine Sensibilisierung der eigenen Wahrnehmung statt.

Die Blockbuster des Mainstream-Kinos verschlingen Millionen an Produktionskosten, spielen Millionen ein und werden von einem Millionenpublikum gesehen. Sie bilden einen kulturellen Faktor einer Gesellschaft, mit dem gleichzeitig viel Geld zu machen ist. Diese Filme sind weitestgehend durch eine Dramaturgie geprägt, die bestimmte Wirkungstendenzen im Bereich der Publikumsrezeption anstrebt und einen Teil der Filmanalyse darstellt.²⁵⁰ Kino, ein wichtiger Faktor im kulturellen und sozialen Leben, zeigt Emotionen, politische, religiöse, ethische, gesellschaftliche sowie zwischenmenschliche komplexe Handlungen auf einen bestimmten Zeitraum verdichtet. Die Wahrnehmung und das Verstehen laufen über mentale Prozesse ab, wie bestimmte Szenarien und Situationsmodelle oder Schemata, die kognitiv und zudem unbewusst zu sinnvollen Einheiten entsprechend

²⁴⁹ Teile dieses Kapitels sind Auszüge aus dem Aufsatz: Nichtfassbare Geister – zufällige Codesegmente – eine Roboterseele? Eine Analyse zum SF-Film ‚I, robot‘, In: Religion und Massenmedien, Maud Sieprath (Hg.), Berlin 2009, S. 209-230.

²⁵⁰ Vgl. Eder, Jens, Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie, Hamburg 2007, S. 6.

der eigenen Film-/Kinoerfahrung zusammen gesetzt werden. Hier werden Automatismen benutzt, „ohne die wir die rein quantitativen Inputs (audiovisuelle Reize) überhaupt nicht als qualitative (Sinneinheiten) wahrnehmen, also ‚verstehen‘ können.“²⁵¹ Weitere Voraussetzungen für das Verstehen sind die Einordnung des Films in ein bestimmtes Genre, ein bewusster Umgang mit dem Medium sowie die großen Zusammenhänge von Produktion, Entstehungszeit, Filmgeschichte und der Tradition von Bildern. Film gehört als traditionelles Ausdrucksmittel zum modernen zeitgenössischen gesellschaftlichen Leben dazu.²⁵² Zusätzlich stehen der ästhetische Genuss, Kenntnisse über audiovisuelle Medien sowie eine bessere Beurteilung medialer Prozesse im Vordergrund.²⁵³ Hier sind also noch einmal die drei Hauptmerkmale des Kinofilms präsent: Film als Massenmedium, als Kunstform und als wichtiger Wirtschaftsfaktor.

Es macht einen Unterschied, von konkreten ‚populären Filmen‘ zu sprechen oder aber den Gattungsbegriff ‚populärer Film‘ zu verwenden. Hier dient als Grundlage die Definition nach Jens Eder, der den Begriff unter folgender Bedeutung verwendet:

*„Der populäre oder Mainstream-Film als Gattung umfasst alle Spielfilme, die durch die Verwendung konventioneller Mittel auf Popularität bei einem großen Publikum und auf kommerziellen Erfolg hin angelegt sind.“*²⁵⁴

Demnach gehören auch Flops zur Gattung populärer Filme. Dennoch ist der Begriff des populären Films eher vage, da die Popularität und letztlich auch der kommerzielle Erfolg von verschiedensten Merkma-

²⁵¹ Braidt, Andrea, Film-Genus. Gender und Genre in der Filmwahrnehmung, Marburg 2008, S. 7.

²⁵² Vgl. www.film-kultur.de (19.08.2009).

²⁵³ Vgl. Hickethier, Knut, Film- und Fernsehanalyse, Stuttgart, Weimar 2007, S. 3.

²⁵⁴ Eder, Jens, Dramaturgie des populären Films, S. 9.

len abhängen. Neben berühmten, als attraktiv geltenden Schauspielern, erfahrenen Regisseuren, einer professionellen Kameraführung, viel Geld für Gagen, Vermarktung und Werbekampagnen, passender Location, Spezialeffekten und musikalischer Untermalung bedarf es, für den Erfolg des Films, der Übernahme und dramaturgischen Umsetzung von erfolgreich erprobten narrativen Mustern in das Genre der SF, da das Publikum zumeist an denselben Geschichten, Legenden und Phänomenen Interesse zeigt.²⁵⁵ Der Begriff der Dramaturgie wird in diesem Kontext als strukturelle Eigenschaft von Erzählungen verwendet, als System des Handlungsaufbaus. Teilweise kann aber auch von Dramaturgie bei einem bestimmten Vorkommnis die Rede sein. Ein konkretes Dramaturgieereignis kann beispielweise der Tod einer Person sein und im Fall der Dramaturgie als Handlungsaufbau ein Happy End.²⁵⁶

Wirkungen und Ziele

Mit Hilfe des dramaturgischen Handlungsaufbaus werden beim Publikum bestimmte Reflexe, die als kognitiv, emotional oder auch sinnlich beschrieben werden können, ausgelöst. Über die Wahrnehmungen werden Verknüpfungen hervorgerufen, die das Verstehen im einzelnen und im gesamten Ablauf unterstützen. Im Zusammenhang damit werden auf der emotionalen Ebene Spannungen, Neugier und Überraschungen sowie die Steigerungen der Handlung, Furcht und Bestürzung, Freude oder auch Glücksgefühle wachgerufen. Auf der sinnlichen Ebene spielt die musikalische, farbgebende und die visuelle Darstellung eine große Rolle. Mit der Berücksichtigung dieser drei zusammenhängenden Bereiche lässt sich die Spannung, die Erwartung oder auch Befürchtung des Publikums gezielt steigern. Besonders wichtig sind die Fragen, Vermutungen und Annahmen sowie die

²⁵⁵ Vgl. Janousek, Florian, Erfolg des Science-fiction-Kinos, Saarbrücken 2007, S. 4.

²⁵⁶ Vgl. Eder, Jens, Dramaturgie des populären Films, S. 10-15.

Erwartungen der Zuschauer. Durch das Vorenthalten von Informationen ist der Zuschauer gezwungen, Vermutungen anzustellen, Fragen zu stellen, für sich selbst Antworten parat zu legen und dementsprechend mit einem bestimmten Handlungsverlauf zu rechnen. Im Verlauf der Handlung zeigt sich dann, dass der Zuschauer mit seiner Annahme richtig lag oder falsch spekuliert hat oder aber einige der Fragen gar nicht beantwortet werden. Die Erwartungen sind besonders durch das Mitempfinden der Situation und durch das Mitfiebern im Geschehen geprägt. Empathisch aufgeladene Situationen fungieren als Regulator filmischer Emotionssteuerung. Sie können den Zuschauer durch ein Wechselbad der Gefühle schicken und eine Steigerung bewirken. All diese Faktoren sind Teil des Interessenverlaufs eines Films. Durch das Interesse wird Aufmerksamkeit erzeugt, die wiederum zum Verstehen des Films beiträgt und die Unterhaltung anregt.

Schema und Dramaturgie

Um die Spannung für ein dramatisches Geschehen zu erzeugen, wird die sogenannte Drei-Akte-Struktur²⁵⁷, bestehend aus Exposition, Kon-

²⁵⁷ Die Drei-Akte-Struktur wird in der Regel von Joseph Campbell abgeleitet, der 1949 das Werk ‚The Hero with a Thousand Faces‘ veröffentlichte, das dann 1953 unter dem deutschen Titel ‚Der Heros in tausend Gestalten‘ in Deutschland publiziert wurde. Es handelt sich um eine mythen-theoretische Untersuchung, bei der Campbell zu dem Schluß kommt, dass sich in allen Mythen die Struktur eines allgemeinen ‚Monomythos‘, eines Grundschemas, erkennen lässt: Trennung (Aufbruch) – Initiation – Rückkehr. „Mag der Held lächerlich sein oder erhaben, Grieche oder Barbar, Heide oder Jude, der wesentliche Umriss seiner Abenteuer variiert kaum.“ (S. 43). Der Held hat, laut Titel, Tausend Gestalten, doch „in der Morphologie des Abenteurers, der beteiligten Personen und errungenen Siege findet man erstaunlich wenige Abwandlungen.“ (S.43) Alle Erzählungen sind nach einem bestimmten Schema aufgebaut: „Der Heros verlässt die Welt des gemeinen Tages und sucht einen Bereich übernatürlicher Wunder auf, besteht dort fabelartige Mächte und erringt einen entscheidenden Sieg, dann kehrt er mit der Kraft, seine Mitmenschen mit Segnungen zu versehen, von seiner geheimniserfüllten Fahrt zurück.“ (S. 36) Gut dreißig Jahre nach Veröffentlichung Campbells Werkes wurde seine Ausarbeitung für den Film nutzbar gemacht.

frontation und Auflösung besonders häufig genutzt²⁵⁸ und bildet somit eine erkennbare und schematische Erzählstruktur. Die Drei-Akte-Struktur ist eine übersichtliche und verbreitete Art der Gliederung von Geschichten. Durch die starke Verbreitung im westlichen Kulturkreis ist dieses Schema bzw. die Struktur eines Filmes als „mentales Muster“²⁵⁹ zu verstehen, auf dessen Basis das Publikum die Erzählung einordnet und fehlende Ereignisse und Kausalzusammenhänge selbstständig ergänzen kann. Integriert in diese Struktur durchläuft die Hauptfigur eine ‚Reise‘, die durch verschiedene Stationen geprägt ist. Auf dieser ‚Reise‘ können weitere Figuren hinzutreten, andere wieder wegfallen, wiederum andere bleiben das ganze Geschehen über an seiner Seite.

„Der Erste Akt ist eine Einheit dramatischer Handlung, der Ihre Geschichte etabliert.“²⁶⁰ Hier werden in der Exposition die Hauptcharaktere, ihre Lebensumstände, Ort und Zeit des Geschehens und das Ziel der Hauptfigur dargestellt. Am Ende der Exposition soll das Hindernis, das die Hauptfigur zu bewältigen hat, beim Namen genannt und in die weiterführende Handlung integriert sein. Um hier eine packende Stimmung zu stimulieren, bedarf es ausdrucksstarker und einprägsamer Bilder und Szenenfolgen.

„Der Zweite Akt ist die Handlungseinheit, in der Ihre Figur allen Hindernissen ausgesetzt wird und sie überwindet (oder auch nicht), um ihr dramatisches Ziel zu erreichen.“²⁶¹ Im zweiten Akt also, der Konfrontation/des Konflikts, wird die Hauptfigur, ihre Gefühlswelt und Handlungsmotivation in den Mittelpunkt gerückt. Schwierigkeiten und

²⁵⁸ Vgl. im folgenden: Bohrmann, Thomas, Die Dramaturgie des populären Films, In: Handbuch. Theologie und populärer Film, Th. Borhmann/W. Veith/St. Zöllner (Hg.), Paderborn u.a. 2007, S. 15-39, S. 15; Vgl. Seeßlen, Georg, König der Juden oder König der Löwen. Religiöse Zitate und Muster im populären Film, EZW-Texte Nr. 134, Berlin 1996, S. 5.

²⁵⁹ Eder, Jens, Dramaturgie des populären Films, S. 29.

²⁶⁰ Field, Syd, Das Handbuch zum Drehbuch. Übungen und Anleitungen zu einem guten Drehbuch, Frankfurt/ Main 1991, S. 40.

²⁶¹ Field, Syd, Das Handbuch zum Drehbuch, S. 44.

kaum zu überwindende Hindernisse werden dem Helden gegen Ende dieses zweiten Aktes in den Weg gestellt.

„Der Dritte Akt dreht sich um den dramatischen Kontext der Auflösung. Im Dritten Akt löst sich Ihre Geschichte auf. Auflösung meint hier die >Lösung<.“²⁶² Bei der Auflösung kommt es zur großen Szene zwischen dem Helden und dem Bösewicht, zwischen Gut und Böse. Der Konflikt wird entschieden und sobald alle offenen Fragen beantwortet sind, wird den Zuschauern während des so genannten kiss-off, den letzten Filmbildern, die Gelegenheit gegeben, sich zu erholen und sich am Happyend zu erfreuen.²⁶³

Die Drei-Gliederung ist natürlich sehr schematisch und verkürzt, so dass zum besseren Verständnis auch auf fünf Phasen der dramaturgischen Filmentwicklung zurückgegriffen wird.

- 1) Einführung des Settings und der Figuren
- 2) Etablierung des Problems, das sich aus den Zielen der Figuren ergibt
- 3) Versuche der Figuren, das Problem zu lösen
- 4) Ergebnis der Lösungsversuche: die Auflösung des Problems
- 5) Verfestigung der Auflösung; Ende und Ausklang der Geschichte

Das Fünf-Phasenschema wurde zum Drei-Phasenschema vereinfacht, da die Punkte 2 und 4 eher als kurze Zwischenspiele betrachtet werden und die Phasen 1, 3 und 5 sich über den Hauptteil eines Filmes erstrecken.²⁶⁴ Wichtig ist jedoch zu beachten, dass diese Phasen nur als Grundschema dienen und selbstverständlich je nach Film variieren können.

²⁶² Field, Syd, Das Handbuch zum Drehbuch, S. 47.

²⁶³ Vgl. Bohrmann, Thomas, Dramaturgie des populären Films, S. 17.

²⁶⁴ Vgl. Eder, Jens, Dramaturgie des populären Films, S. 29.

Elemente der Filmanalyse

Bei einer Filmanalyse können drei verschiedene Ebenen mit jeweils spezifischen Interpretationsaspekten unterschieden werden: die narrative, die visuelle und die auditive Ebene.

Die narrative Ebene analysiert die verfilmte Geschichte. Erzählt wird durch Bilder, Szenenabfolgen in Kombination mit Sprache und Musik. Für diese Ebene ist die Unterscheidung zwischen Konflikt, Grundfrage, Thema und Aussage von Bedeutung. Die Handlung erzählt die Konfliktbewältigung. Die leitende Grundfrage wird gegen Ende zufriedenstellend beantwortet. Spannung wird durch die Art und Weise der Konfliktlösung erzeugt. Neben dem Grundkonflikt und der Grundfrage hat jeder Film ein Thema, einen roten Faden, der durch einen Satz, ein Wort oder wenige Ausdrücke formuliert werden kann. Das Thema konzentriert sich mehr auf die übergreifende philosophische, ethische oder moralische Problemstellung.

Auf der visuellen Ebene wird untersucht, mit welchen Bildern die Geschichte erzählt wird. Kameraeinstellungen wie die Weitaufnahme²⁶⁵, totale Aufnahme²⁶⁶, Halbtotale²⁶⁷, Halbnahaufnahme²⁶⁸, Amerikanische Einstellung²⁶⁹ (in den USA auch Italienische genannt), Nahaufnahme²⁷⁰, Großaufnahme²⁷¹, und Detailaufnahme²⁷² spielen hier für

²⁶⁵ Weitausgedehnte Landschaft, bei der der Mensch kaum zu erkennen ist (extreme long shot).

²⁶⁶ Der gesamte Handlungsraum wird gezeigt, Mensch spielt untergeordnete Rolle (long shot).

²⁶⁷ Der Mensch von Kopf bis Fuß dargestellt (medium long shot).

²⁶⁸ Nicht mehr der ganze Mensch sichtbar, Informationen der unmittelbaren Umgebung (Ort) der Person sind noch sichtbar (full shot).

²⁶⁹ Figuren werden von Kopf bis zu den Oberschenkeln dargestellt, Cowboys tragen hier ihre Waffen (medium shot/ knee shot).

²⁷⁰ Von Kopf bis Mitte des Oberkörpers (close shot).

²⁷¹ Das ganze Gesicht (close-up).

²⁷² Nur noch Details wie Mund, Augen, Nase (extreme close-up).

die Effekte eine große Rolle.²⁷³ Der Zuschauer sieht nur das, was die Kamera sieht, und dies erlaubt eine unmittelbare Teilhabe am Filmgeschehen. Das Publikum nimmt im Laufe der Spielfilmzeit verschiedene Blickwinkel ein; es beobachtet, tritt aber auch in die Rolle einer handelnden Person ein. Die Kameraführung und die Einstellungsgrößen beeinflussen den Rezeptionsprozess, indem durch „*Nähe und Distanz verschiedene Bildatmosphären und emotionale Bedeutungsinhalte geschaffen werden.*“²⁷⁴

Auf der auditiven Ebene spielen der Ton in Form von Geräuschen, Musik und Sprache eine wichtige Rolle.

*„Im Film wird eine sogenannte >Atmo< erzeugt, eine akustische Atmosphäre, die den Wirklichkeitseindruck des Visuellen wesentlich steigert. (...) Wir reagieren sensibel auf bestimmte Geräusche, mit denen wir Gefahren und Bedrohungen assoziieren. (...) Abrupt und laut einsetzende Geräusche im Film erzeugen deshalb oft schockartige Wirkungen.“*²⁷⁵

Musik ist eine weitere Geräuschebene, die im Zusammenhang mit Sprache, Bild und anderen Darstellungsmitteln steht. Visionen, Halluzinationen und Träume werden oft musikalisch verstärkt, „*indem Instrumente mit ‚sphärisch hallendem Timbre‘ (...) ‚unscharfe‘ musikalische Figuren, Vermischungen und andere Möglichkeiten (...) Verunsicherung erzeugen, (...).*“²⁷⁶

Nach Werner Faulstich gibt es verschiedene methodische Ansätze zur Interpretation eines Films, von denen die, die für hier durchgeführte Filminterpretation zur Orientierung dienen, vorgestellt werden.

²⁷³ Siehe Kameraeinstellungen: Hickethier, Knut, Film und Fernsehanalyse, S. 55 f.; Bohrmann, Thomas, Dramaturgie des populären Films, S. 15-39, S. 32.

²⁷⁴ Bohrmann, Thomas, Dramaturgie des populären Films, S. 33; Vgl. Hickethier, Knut, Film und Fernsehanalyse, S. 57.

²⁷⁵ Hickethier, Knut, Film und Fernsehanalyse, S. 91f.

²⁷⁶ Hickethier, Knut, Film und Fernsehanalyse, S. 95.

Die strukturalistische Methode beschäftigt sich mit dem Film als System, „in dem alle Teile aufeinander bezogen sind und diese Verstrebung miteinander skelettartig das Ganze zusammenhalten.“²⁷⁷ Hier stehen die Handlungsebene, die Darstellung der Filmfiguren, die Erzählweise sowie die im Film vermittelten Normen, Werte und symbolischen Motive im Vordergrund.

Der produktorientierte soziologische Ansatz hingegen stellt bei einer Filmanalyse den gesellschaftlichen Kontext in den Mittelpunkt.

„Gesellschaft meint hier weniger (...) die Instanzen der Filmproduktion (...), sondern (...) das Gesellschaftliche an der Thematik und Struktur des Films, das Gesellschaftliche am Film als ästhetischem Werk, das Gesellschaftliche an Message und Ideologie. Die soziologische Filminterpretation geht von der Gesellschaftsbedingtheit des Films aus, d.h. sucht seine Bedeutung im gesellschaftlichen Kontext (...).“²⁷⁸

Wichtig bei diesem Ansatz ist die Frage, was am Film oder vom Film mit Gesellschaft in Beziehung gesetzt wird, nach der der Bezug im Inhalt und in der Bedeutung liegt. Das heißt, entweder wird der Filminhalt mit der realgesellschaftspolitischen Situation in Zusammenhang gebracht oder aber man bezieht Gesellschaftspolitisches auf einen diesbezüglich latent impliziten Film.

Schwachstelle bei diesem Ansatz ist die jeweilige grundsätzliche Auffassung von Gesellschaft, Werten und Normen, die dahin tendieren kann, die „gesellschaftlichen Umstände als gegeben und prägend, als übergeordnet (...) anzusehen.“²⁷⁹ Nicht die Figuren oder die Handlung stehen im Vordergrund, die eine gewisse Dynamik der Gesellschaft vermitteln, sondern „die Perspektive auf Welt als ein Norm- und Wertesystem, das einen eher statischen Grundzug aufweist (...).“²⁸⁰

²⁷⁷ Faulstich, Werner, Die Filminterpretation, Göttingen 1988, S. 16.

²⁷⁸ Faulstich, Werner, Die Filminterpretation, S. 56

²⁷⁹ Faulstich, Werner, Die Filminterpretation, S. 66.

²⁸⁰ Faulstich, Werner, Die Filminterpretation, S. 66.

Bei der *rezipientenorientierten* psychologischen Methode steht das Unbewusste im Mittelpunkt der Analyse. Hier geht es um das Gefühlsleben des Zuschauers. Auf der einen Ebene steht die vordergründige eigentliche Handlung im Zentrum der Interpretation und auf einer zweiten unbewussten Sinnebene das Latente im Film, um den tatsächlichen Symbolcharakter zu identifizieren. Kritik an dieser Arbeitsweise ist angebracht, wenn nur Teile des Films eine zweite Sinnebene aufweisen und keine durchgängige Latenz vorhanden ist. Dadurch würde der Film in Teile gestückelt und nicht mehr als Ganzes sinngebend betrachtet werden.²⁸¹

Bei dem *genrespezifischen* Aufgreifen eines Films schließlich „geht es darum, einen Film aus dem binnengeschichtlichen Kontext seines Genres zu verstehen.“²⁸² Codes und Konventionen verorten den Film in sein jeweiliges Genre, was jedoch nicht immer eindeutig festzustellen ist, da Genrekonventionen schwierig von einander abzugrenzen und ineinander übergehend geworden sind. In Filmen werden Genres konkretisiert und in Szene gesetzt. Doch werden nicht immer nur die Konventionen eines Genres genutzt, sondern jene unterschiedlicher Genres. Somit kann eine Einordnung nicht immer eindeutig geleistet werden.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die hier angeführten Ansätze die Grundlage für die Interpretation des Films *I, Robot*, bilden und im weiteren Verlauf der Arbeit als Orientierung herangezogen werden.

Nach der Darstellung des Filminhalts werden seine dramaturgische Struktur, seine filmästhetische Gestaltung und die dazu verwendeten Ausdrucksmittel beschrieben und konkrete Bedeutungspotentiale dekodiert. In einem letzten Schritt werden dann die filminternen und filmexternen Resultate und Wirkungen in Zusammenhang gebracht. Das heißt, dass mit Hilfe des soziologischen und teilweise des psycho-

²⁸¹ Vgl. Faulstich, Werner, Die Filminterpretation, S.67-77.

²⁸² Faulstich, Werner, Die Filminterpretation, S. 78.

logischen Ansatzes eine Filminterpretation vorgenommen wird, deren Ziel es ist, durch deren Verknüpfung eine geschlossene zusammenhängende Filminterpretation zu bieten.

4.2 Filminterpretation *I, robot*

4.2.1 Der Film *I, robot*

I, Robot ist ein SF-Film von Alex Proyas aus dem Jahr 2004, frei nach Isaac Asimovs gleichnamigem Buch aus dem Jahre 1950. Als Anregung zum Film diente eine Sammlung von Kurzgeschichten und Erzählungen, die Isaak Asimov 1950 unter dem Titel *I, Robot* herausgab. Sie bilden durch die Rahmenerzählung, bestehend aus einer Unterredung des Erzählers mit der Hauptfigur Dr. Calvin, die Grundlage für die Verfilmung. Die deutsche Ausgabe erschien 1982 unter dem Titel *Meine Freunde, die Roboter*. Dr. Calvin beschreibt in neun Kurzgeschichten²⁸³ die Entwicklung der Roboter und die damit einhergehenden Fragen nach moralischer Verantwortung, Ängste und Überforderungen der Menschen denen sie, durch die ihnen immer ähnlicher werdenden und überlegenden Roboter ausgesetzt sind.

Das Drehbuch zum Film ist von diesen Kurzgeschichten inspiriert worden. Jeff Vintar verfasste das Skript. Unter der Mitwirkung von Drehbuchautor Akiva Goldsman, Schauspieler und Produzent Will Smith und Regisseur Alex Proyas wurden die Kurzgeschichten von Asimov durch Jeff Vintars in einem Krimiskript miteinander verknüpft.

Die Handlung des Films spielt im Jahre 2035 als der Riesenkonzern US-R vor der größten Massenlieferung von intelligenten Robotern seiner Firmengeschichte steht. Der Polizist Del Spooner muss vor diesem

²⁸³ Robbie 1940; Runaround 1942; Reason 1941; Catch the rabbit 1944; Liar 1941; Little lost robot 1947; Escape 1945; Evidence 1946; The evitable conflict 1950.

Hintergrund den Mord an einem Freund aufklären, der bis zu seinem plötzlichen und mysteriösen Tod in besagter Firma geforscht hat.

Der Vorspann des Films ist mit Wassergeräuschen und Luftblasen untermalt, während nach dem Einblenden des Titels die drei Gesetze der Robotik eingeschoben werden.

Es folgt eine kurze Szene unter Wasser, in der ein Robot einen Mann aus einem sinkenden Auto rettet. Das Mädchen im zweiten Auto-wrack lässt er zurück. Dann folgt ein abrupter Szenenwechsel, und der Zuschauer befindet sich im Schlafzimmer von Del Spooner, gespielt von Will Smith.

Nachdem Spooner sich für den Tag fertig gemacht hat, öffnet die Haustür und vor ihm steht ein Robot²⁸⁴. Spooner reagiert völlig entnervt und schiebt diesen einfach zur Seite. Nun weiß der Zuschauer, dass er sich in der Zukunft befindet. Spooner läuft durch eine Stadt, die nur aus Wolkenkratzern zu bestehen scheint, die das Sonnenlicht stark zurückdrängen.

Der Einsatz sogenannter Robots, die in vielen Bereichen als Arbeiter eingesetzt werden, ist Tatsache. Die verantwortliche Entwicklungsfirma U.S.-Robotics (US-R) steht kurz davor, den neuesten *Robot*-Typ NS-5 auf den Markt zu bringen.

Die Szene wechselt, und Spooner besucht seine Großmutter Gigi. Sie macht ihm ein zweites Frühstück, mokiert sich über seine Schuhe, von denen Spooner stolz erklärt, dass diese aus dem Jahr 2004 stammen. Sie geraten in ein Gespräch über Robots, woraufhin im Verlauf des

²⁸⁴ „Das Wort ‘Roboter’ tauchte erstmals 1920 in einem tschechischen Theaterstück auf, das vom Theaterautor *Karel Capek* stammt. Es leitet sich von ‚Robota‘ ab, was soviel bedeutet wie Knechtschaft. Dieser Begriff trifft die ursprüngliche Bedeutung von Robotern auf der Kinoleinwand präzise. In ihrer einstigen Form sind Roboter in ihrem Inneren und nach ihrem Äußeren mechanische Gebilde, die dem Menschen von Nutzen sein sollen. Im Rahmen des Fortschritts in der Filmtechnik veränderte sich natürlich auch die Gestalt bzw. das Verhalten des künstlichen Menschen. Mittlerweile ergibt sich eine Vielfalt an künstlichen Kreaturen in den Science-fiction-Filmen, die nicht mehr nur als Roboter, sondern auch als *Androiden* oder *Cyborgs* zu bezeichnen sind.“ Janousek, Florian, *Der Erfolg des Science-fiction-Kino*, S. 18.

Gesprächs zum zweiten Mal deutlich wird, dass Spooner eine sehr abwehrende Position gegen sämtliche Robots einnimmt. Seine Großmutter kann diese Haltung nicht verstehen, da gerade er es doch besser wissen müsse; dies ist eine Andeutung, die noch nicht näher ausgeführt wird. Auf dem Weg zum Polizeirevier fällt Spooner ein ‚fliehender‘ Robot auf, dem er hinterher rennt in dem Glauben, einen Handtaschendieb zu verfolgen. Er erkennt aber seinen Irrtum und muss sich auf dem Polizeirevier gegenüber seinem Vorgesetzten rechtfertigen. Der reagiert jedoch verständnisvoll und bietet ihm an, noch etwas Urlaub zu nehmen und alles langsamer angehen zu lassen. Hier wird zum wiederholten Male eine Anspielung eingebracht. Spooner wird, nach einem Anruf, auf dem Weg zu US-R gezeigt, wie er mit seinem Hightech-Audi durch unterirdische Tunnelsysteme rast und seinen Wagen manuell lenkt.

Spooner wird in einem Gespräch mit einem Hologramm gezeigt. Dr. Lanning, die Person des Hologramms, wird durch einen Kameraschwenk daraufhin als Leiche gezeigt. Mr. Robertson, der reichste Mann der Welt und Mitbegründer von US-R, reagiert ungehalten auf die Technologiefindlichkeit des Polizisten, da die Firma kurz vor der größten NS 5-Robots Auslieferung der Welt steht und schlechte Publicity, aufgrund eines angeblichen Mordes, nicht gebrauchen kann.

Während seiner Ermittlungen trifft Spooner auf Dr. Susan Calvin, die für den Bereich fortgeschrittene Robotik und Psychiatrie zuständig ist. Sie führt ihn durch das Gebäude, gibt Auskunft über Dr. Lannings Charakter und Arbeit, über ihre eigene Tätigkeit und über das Sicherheitssystem namens V.I.K.I. (Virtuelle Interaktive Kinetische Intelligenz). Die fehlende Videoaufzeichnung der Überwachungskamera von Lannings Büro, das Märchenbuch ‚Hänsel und Gretel‘ sowie die Verglasung aus Sicherheitsglas, veranlassen ihn zu der Vermutung, dass es sich bei dem angeblichen Selbstmord um Mord handelt. Dr. Calvin und Spooner streiten sich über die Sicherheit der drei Roboter-gesetze, als sich plötzlich ein weiterer Robot, der sich in Dr. Lannings

Labor versteckt hielt, Spooner mit einer Waffe bedroht und durch einen Sprung aus dem Fenster direkt in die Eingangshalle von US-R flieht. Spooner und Dr. Calvin folgen dem Robot in ein Produktionswerk, wo sich der von Spooner angeschossene Robot reparieren muss. Sie finden den flüchtigen Robot, doch statt Spooner wirklich ernsthaft zu verletzen fragt er ihn ‚Was bin ich?‘ Ein erneuter Fluchtversuch schlägt jedoch fehl. Spooner erhält von seinem Chef die Gelegenheit, den festgesetzten Robot zu verhören. Während des Verhörs bezeichnet sich der Robot selbst als Sonny, fragt Detective nach seiner Existenz und gibt zu erkennen, die Komplexität menschlicher Gefühle und Verhaltensmuster verstehen zu wollen. Sonny soll aufgrund einer Programmfehlfunktion deaktiviert werden. Spooner, frustriert durch seine Machtlosigkeit in dieser Situation, sitzt in einer Kneipe, als sein Chef hereinkommt und ein Gespräch beginnt. Er will seinem Detective über die Enttäuschung mit Sonny hinweghelfen und bringt als Parabel die Geschichte Frankensteins ins Spiel. ‚Mensch erschafft Monster. Monster tötet Mensch. Mensch tötet Monster.‘ Spooner erkennt, dass Lannings Hologramm ihn verständigt hat, da dieser sich der Abneigung Spooners gegen die Robots und seiner Hartnäckigkeit sicher sein konnte, sich nicht von der Suche nach der Wahrheit abhalten zu lassen und seine Mission darin bestehe das Monster, in diesem Falle die Maschinen, zu töten. Spooner entdeckt in Dr. Lannings Haus dasselbe Überwachungssystem wie im Gebäude von US-R. Während dessen wird der Abrissrobot vor dem Haus umprogrammiert mit der Absicht Spooner zu töten. Leicht verwundet und wutentbrannt stürmt Spooner zu Dr. Calvins Wohnung. Er befragt sie nach der Theorie der ‚Geister in der Maschine‘, über die Dr. Lanning gearbeitet hat. Diese Theorie besagt, dass Robots sich von allein weiter entwickeln können. Spooner glaubt, dass Lanning durch die Vernetzung seines Privathauses mit US-R überwacht wurde und Probleme mit der Produktion der NS-5 vertuscht werden sollen. Es kommt wiederholt zum Streit.

Spooner beschäftigt sich noch einmal ausführlich mit Videoaufzeichnungen von Dr. Lanning, wo er sich über die mögliche eigenständige Lernfähigkeit der Robots sorgenvoll äußert.

Die folgende Szene zeigt Dr. Calvin, als sie sich auf dem Weg ins Labor befindet, um an Sonny eine Diagnose zu erheben. Zur gleichen Zeit, nachdem er sich Zugriff auf Lannings Akten verschafft hat, wird Spooner im Tunnel von zwei US-R Trucks eingekeilt und von NS-5 angegriffen. Er überlebt den Kampf und sein verwundeter Unterarm macht dem Zuschauer klar, dass Spooner selbst Teile der Technologie in sich trägt, die er so vehement ablehnt. Sein Vorgesetzter glaubt Spooners Darstellung nicht und suspendiert ihn.

Währenddessen beschäftigt sich Dr. Calvin mit Sonny und stellt fest, dass er über keinen automatischen ‚Uplink‘ zu US-R verfügt und auch sonst weitere Anomalien aufweist und damit einzigartig ist in der Reihe der NS-5.

Spooner ist in seiner Wohnung damit beschäftigt, seinen verletzten Arm selbst zu reparieren als Susan Calvin auftaucht und ihm erklärt, Sonny sei in der Lage selbstständig zu entscheiden, ob er die drei Gesetze befolgen wolle oder nicht. Beide erkennen, dass Sonny der Schlüssel zu allem ist. Hier erfährt Dr. Calvin dass Dr. Lanning und Spooner sich durch das US-R Kybernetikprogramm für verwundete Polizisten kannten. Spooner erzählt ihr die Geschichte seines Unfalls, bei dem er durch die Wahrscheinlichkeitsrechnung eines Robots gerettet wurde und die 12jährige Sarah starb. Dieser Unfall wird als Flashback gezeigt und damit für den Zuschauer nochmals ausführlich visualisiert, damit die ganze Tragik und Verzweiflung nachempfunden werden kann.

Auf dem Weg zum US-R Hauptgebäude erklärt Spooner Calvin seine Theorie, dass Dr. Lanning, von US-R überwacht, ihm nur einzelne Hinweise („Brotkrumen“) hinterlassen konnte. Spooner und Dr. Calvin erhalten bei einer erneuten Unterredung mit Sonny einen weiteren Hinweis durch eine Zeichnung, die Sonny, inspiriert durch einen

Traum, anfertigt. Kurz darauf betreten Wachleute das Labor und führen alle drei zu Robertson, der Dr. Calvin klar macht, wie gefährlich und absurd Spooners Ansichten seien, und dass Sonny demontiert werden müsse, um eine Massenpanik zu vermeiden. Dr. Calvin erklärt sich bereit, die Deaktivierung persönlich vorzunehmen.

Spooner entdeckt, dass die Lake Michigan Mülldeponie in einen Lagerkomplex für Robots umgewandelt wurde und dass Sonnys Zeichnung genau diesem Ort entspricht. Es folgt ein ständiger Szenenwechsel zwischen dem Weg Spooners zur Deponie und dem Weg Sonnys zum Labor, wo dieser deaktiviert werden soll. Eine Stimme aus dem Off erklärt:

„Es hat immer Geister in der Maschine gegeben. Zufällige Codesegmente gruppierten sich und formten unerwartete Protokolle. Diese unvorhergesehenen freien Radikale rufen grundlegende Fragen hervor nach freiem Willen, Kreativität und sogar nach der Natur dessen, was wir Seele nennen. (...) Wann wird aus einem Wahrnehmungsschema ein Bewusstsein? Wann wird eine Rechenmaschine zur Suche nach der Wahrheit? Wann wird aus einer Persönlichkeitssimulation die bittere Frucht einer Seele?“

Spooner steht oberhalb der Deponie und aktiviert Dr. Lannings Hologrammnachricht, die ihn vor einer Revolution der Robots warnt. Zur gleichen Zeit erscheinen NS-5 auf der Deponie und zerstören die NS-4. Spooner schafft es, einem wiederholten Anschlag zu entgehen. Auf seinem Weg zu Calvins Wohnung wird der Strom in der Stadt von V.I.K.I. abgeschaltet, und die NS-5 übernehmen die Kontrolle. Das Polizeirevier wird besetzt, und die Menschen erhalten eine Ausgangssperre. Spooner befreit Dr. Calvin aus ihrer Wohnung und macht sich mit ihr auf den Weg zu US-R. Durch den nicht überwachten Servicebereich des US-R Firmengebäudes dringen die beiden, mit Hilfe Sonnys, in das Gebäude ein. Sonny öffnet eine weitere Tür von innen. Calvin erklärt Spooner, sie habe einen anderen NS-5 demontiert, da

sie es für falsch hielt, etwas so Einzigartiges wie Sonny zu zerstören. Sie finden Robertson ermordet in seinem Büro und erkennen, dass nicht Robertson die treibende Kraft der Intrige war, sondern das Überwachungsprogramm V.I.K.I. Es hat sich aufgrund der Drei Gesetze selbstständig weiterentwickelt und hat aus logischer Schlussfolgerung heraus die Menschen der Stadt Chicago entmündigt. Den dreien gelingt es, die sich nähernden NS-5 zu zerstören. Dr. Calvin schickt Sonny, die tödliche Injektion für das positronische Gehirn V.I.K.I.s zu besorgen. Spooner und Calvin müssen einem Angriff der NS-5 standhalten, als Sonny Spooner die tödliche Injektion zuwirft, Dr. Calvin rettet und Spooner das positronische Gehirn zerstört. Nach V.I.K.I.s Zerstörung treten die Drei Gesetze wieder in Kraft. Del Spooner, Dr. Calvin und Sonny beobachten den Abtransport der NS-5, als der Robot gesteht, dass er durch einen Schwur daran gebunden war, Dr. Lanning zu töten, um die Spur zu V.I.K.I. zu legen. Spooner und Sonny geben sich die Hand zum Zeichen der Freundschaft. Die Schlusszene zeigt Sonny auf dem Weg oberhalb der alten Mülldeponie. Die Perspektive wechselt. Die Robots drehen sich Sonny zu und der Zuschauer sieht genau das Bild vor sich, welches Sonny einst nach einem Traum für Spooner gezeichnet hat und das ihn zu eben dieser Deponie führte.

4.2.2 Die wichtigsten Schauplätze

Die Stadt Chicago

Die wichtigsten Schau- und Handlungsplätze des Films sind die Stadt Chicago, der Firmensitz von US-Robotics und eine Mülldeponie außerhalb der Stadt.

Chicago befindet sich im Jahre 2035. Aus der Vogelperspektive wird die Stadt dem Zuschauer nahe gebracht. Die Skyline besteht aus enormen Wolkenkratzern, im Vordergrund sind mehrspurige Auto-

bahnen, Schwebebahnen und riesige Videoleinwände zu sehen. Diese großen Werbeflächen, modernen Verkehrsnetze (gewaltige unterirdische Verkehrssysteme), Kommunikationsterminals und futuristische Fortbewegungsmittel versetzen den Zuschauer in die Zukunft. Aus allen Richtungen werden die Menschen der Zukunft mit Werbung jeglicher Art bombardiert; seien es Flüge ins All oder aber die neue Generation der Nestorreihe (NS-5), die aus reinen Glasfasern bestehen und durch einen automatischen Datentransfer (Uplink) eine auffällige Erleichterung und Entlastung darstellen. *„Der Nestor der Klasse 5 ist schon heute der Robot von Morgen.“* Die Stadt wirkt sehr beengt und überfüllt, ja voll gestopft. Die Hochhäuser haben eine fast erdrückende und übermächtige Präsenz. Das Firmengebäude von US-Robotics ist das beeindruckendste und auch höchste von allen übrigen. Alles ist futuristisch-modern, Leuchtreklamen und ein unnatürlich wirkender Geräuschpegel prägen das Bild. Die Stadt und alles, was darin ist, liegen ganz in der Hand der Technik und des Fortschrittdenkens. Gleichzeitig werden alte Häuser und Straßen, Kneipen und Bars gezeigt, die winzig und geringer wirken und den Eindruck erwecken, als ob sie den Anschluss an die fortschreitende Zeit verloren hätten. Roboter sind allgegenwärtig und in die menschliche Gesellschaft voll integriert. Sie werden nicht als Bedrohung wahrgenommen, sondern dienen der Beruhigung und Erleichterung der menschlichen Gesellschaft. Es werden Robots als Postboten, Müllmänner oder Hundesitter eingesetzt. Sie sind dazu programmiert, unliebsame Jobs auszuführen und sind teilweise auch mit den entsprechenden Farben der jeweiligen Berufsgruppe, für die sie eingesetzt sind, ausgestattet. Die Wohnungen von Spooner und seiner Großmutter werden im alten Stil gezeigt mit nur wenig futuristischen Elementen. Sie sehen der heutigen Alltagswohnung gleichsam ähnlich. Sie sind häufig dunkel und sehr beengt dargestellt, was einmal als Anzeichen für das nicht zu bewältigende Problem der Überbevölkerung stehen kann und gleichzeitig auch symbolisiert, dass der technologische Fortschritt schneller von-

statten geht, als in den Köpfen der Menschen und diese überfordert sind bzw. sich nicht schnell genug anpassen. Die Wohnungen von Dr. Susan Calvin oder auch von Dr. Lanning sind dagegen sehr großzügig, aber auch sehr technologisch orientiert eingerichtet. Alles ist auf Stimmenmodus eingestellt, und die sterile Atmosphäre lässt die persönliche Note vermissen. Susan Calvin und auch Dr. Lanning haben sich ganz dem technischen Fortschritt verschrieben.

US-Robotics

Das Firmengebäude von *US-Robotics* hebt sich von der übrigen Stadt ab. Es ist mitten in der Stadt lokalisiert und versinnbildlicht den technologischen Fortschritt der Zeit. Charakteristisch für US-R ist das hoch technologisierte und futuristisch inszenierte Erscheinungsbild. Jedes Mal bevor eine Szene in dem Gebäude spielt, wird dieses von außen gezeigt. Die Kamera fährt in einer Senkrechtbewegung von oben nach unten und wechselt dann von der Frontalansicht langsam in die Froschperspektive über. Es demonstriert Macht, Stärke und auch finanzielle und technologische Präsenz. In der Eingangshalle erblickt der Zuschauer einen gigantischen Robot, der einmal als Attraktion, als Beweis der menschlichen Schaffenskraft und, vorausschauend auf den weiteren Verlauf der Handlung, als Warnung wahrgenommen werden kann. Das Gebäude an sich scheint in der Hauptsache aus Glas und Stahl zu bestehen, was eine sehr unpersönliche und sterile Stimmung verbreitet. Die Eingangshalle, die Gänge und Flure sowie die Räume werden extrem weitläufig dargestellt. Alles an diesem Gebäude scheint gigantische Ausmaße zu besitzen. Es verfügt über mehr als 84 Stockwerke, Böden und Wände wirken sauber und strahlen geradezu eine klinische Atmosphäre aus. Jeder Gang ist hell beleuchtet und wirkt außergewöhnlich sauber bis steril. Die beiden einzigen Räume in diesem Haus, die dunkel, ja sogar fast düster wirken, sind Dr. Lannings Labor, aus dem er sich zu Tode stürzte und das Büro von Robertson, des Chefs von US-R. Die Düsterei in Dr.

Lannings Labor ist als Allegorie zu seinem Tod zu verstehen. In diesem Raum hat er sich zu dem folgenschweren Schritt entschlossen, und hier könnte sich nach Spooners Ansicht der mögliche Mörder befinden. Zusätzlich verkörpert die Dunkelheit die Gefühle und das Verhalten Sonnys. Sein Erbauer, sein ‚Vater‘, ist tot, er fühlt sich verloren, weiß nicht, wie er sich verhalten soll und flieht. Der zweite Raum, der diese düstere Stimmung verkörpert, ist das Büro von Robertson. Er ist wenig begeistert und sehr irritiert über den Selbstmord seines Partners. Er fürchtet die schlechte Publicity kurz vor der wichtigsten Auslieferung der Firmengeschichte und versucht, kein großes Aufheben um den Selbstmord Dr. Lannings zu machen und alles so diskret wie möglich abzuwickeln. Robertson wirkt durch seine emotionslose Reaktion und seine sehr kühle und unsympathische Geschäftsmäßigkeit als geldgierig und nur darauf bedacht, die Geschäfte am Laufen zu halten. Auch kann die Düsterteit seines Büros als Vorrorschau auf seine eigene Ermordung durch die Robots gesehen werden.

Kurz vor dem großen Finale, als die NS-5 die Stadt zu übernehmen versuchen, wird das Firmengebäude erstmals bei Dunkelheit eingeblendet, und die Kamera schwenkt von oben nach unten entlang der Hausfront. Das Gebäude repräsentiert die enorme Größe und Stärke dieser Computerfirma und erweckt den Eindruck uneinnehmbar zu sein. Der Stufenaufgang wird rechts und links durch zwei golden angestrahlte Robots flankiert. Das Gebäude und die Robots werden wiederum aus der Froschperspektive gezeigt, was die Bedrohung noch stärker wirken lässt. Die Dunkelheit dieser Szene steht für die Bedrohung durch die Firma und ihrer Robots. Die Menschen werden als Subjekte betrachtet, die sich nicht selbst beschützen können. Auch wird durch die Dunkelheit der Szene das rote Leuchten der NS-5 besonders gut sichtbar, was verdeutlicht, dass alle mit V.I.K.I. verbunden sind. Das bedeutet, V.I.K.I., der Hauptcomputer, ist ständig anwesend und überwacht das komplette Geschehen, die Stadt, die Menschen, einfach alles. Die Freiheit und Selbstständigkeit der Menschen

schweben in Gefahr. Die Firma erstrahlt nicht mehr im Sonnenlicht, sondern ergreift in der Nacht die Macht über die Menschen und verliert damit das Vertrauen ihrer ‚Kunden‘ und ihre Integrität.

Die Mülldeponie

Die *Mülldeponie*, der dritte wichtige Schauplatz, liegt abseits der Stadt und wird als Deponie für die alten ausgesonderten Roboter verwendet. Dieser Ort wirkt trotz seiner Größe und Weite sehr düster und bedrückend. Selbst Spooner, den so schnell nichts erschüttern kann, wirkt hier eher zurückhaltend und hat einen besorgten, sogar irritierten Gesichtsausdruck. Er schaut sich den Inhalt der Container an, in denen die alten Modelle, die NS-4 gelagert sind. Die Farben sowohl der Umgebung als auch der Robots sind matt und trübe, um auf diese Weise den veralteten Zustand der Roboter zu verdeutlichen. Sie sehen schäbig und abgenutzt aus und scheinen im Gegensatz zu den NS-5 eher aus Plastik zu bestehen als aus hochwertigem Material. Hier an diesem Ort erfährt Spooner durch Dr. Lannings Hologramm von seinen Befürchtungen der Unkontrollierbarkeit der Robotertechnologie. Hier ist der Beginn der Bedrohung durch die Robots. Spooner steht oberhalb der Deponie und schaut auf die Container. Er beobachtet, wie die NS-5 von V.I.K.I. zur Deponie geschickt wurden, um die NS-4 zu vernichten, da diese, durch den nicht vorhandenen Datentransfer, nicht zu kontrollieren wären und die Menschen aufgrund der drei Gesetze geschützt würden. Der Feind in den eigenen Reihen muss zuerst eliminiert werden, bevor V.I.K.I. zum Schlag gegen die Menschheit bzw. ihrer Logik entsprechend das Beschützungsprogramm aktivieren kann. In der Schlusszene steht Sonny diesmal auf dem Hügel, der NS-5, der durch Dr. Lanning einen freien Willen bekommen hat und nach seinem eigenen Traum die Rolle eines Anführers oder auch Erlösers inne hat, sieht seine Aufgabe darin, die Robots aus der Sklaverei der Logik zu führen.

4.2.3 Die Hauptcharaktere und ihre Beziehung zueinander

Del Spooner

Der Chicagoer Polizist Del Spooner, gespielt von Will Smith, ist ein afroamerikanischer Retro-Cop. Seine Wohnung macht einen unordentlichen aber praktisch veranlagten Eindruck. Sie ist die typische Wohnung eines allein lebenden, geschiedenen Mannes. Spooner schläft für gewöhnlich mit einer Schusswaffe in der Hand, was schon zu Beginn des Films direkt auffällt und überrascht, da es doch sehr ungewöhnlich ist, morgens nach dem Weckerklingen und Aufstehen erst einmal die Waffe zur Seite zu legen. Neben seiner Mütze, die er die meiste Zeit des Filmes trägt, einem Dreitagebart, Ohrsteckern und den Converse All Star aus dem Jahre 2004, trägt er eine Kette, an der der Name Sarah aufgereiht ist. Sie gehörte dem 12-jährigen Mädchen, das bei dem traumatischen Autounfall anstatt Spooner gestorben ist. Dieses Verhalten löst eine gewisse Irritation aus, denn durch dieses Schmuckstück hat er eine ständige Erinnerung, als wolle er sich dafür bestrafen, an ihrer Stelle überlebt zu haben. Bis hierhin fällt noch nicht viel Ungewöhnliches an Spooner auf. Doch sobald er aus seiner Wohnung auf die Straße tritt und sämtliche futuristischen Elemente auf den Zuschauer einwirken, wird deutlich, dass Spooner absolut ‚retro‘ ist. Er fällt durch seine Kleidung auf der Straße, auf dem Polizeirevier und in der Firma von US-R sofort auf. Es entsteht fast der Eindruck, Spooner gehöre einfach nicht in diese Zeit. Er ist absolut ‚anti‘. Seine kritisch negative Einstellung gegenüber Technologie ist so stark ausgeprägt, dass selbst seine Anlage nicht per Sprachmodus kontrolliert wird, sondern herkömmlich über die manuelle Fernbedienung. Sein Motorrad fährt mit Benzin, was unüblich ist für die Zeit, in der er lebt, und er lenkt mit Vorliebe sein Auto manuell trotz hoher Geschwindigkeiten. Er ist ein erklärter Widersacher der Roboter-Technologie und steht der Technologie und dem Fortschritt argwöhnisch gegenüber. Zu seiner Großmutter hat er ein sehr liebevolles Verhältnis. Re-