

[Erschienen als:

Joachim Schätz: Roboter im Film. Notizen zu einer gegenseitigen Affinität, in: Manuela Kraft/Andres Pardey (Hg.): Roboterträume. Heidelberg: Kehrler 2010, S. 74-89.]

Joachim Schätz:

Roboter im Film. Notizen zu einer gegenseitigen Affinität

»I wonder why we listen to poets
When nobody gives a fuck
How hot and sorrowful
This machine begs for luck.«
Wilco, *Ashes of American Flags*

»Daisy, Daisy,
Give me your answer, do, I'm half crazy,
All for the love of you.«
HAL 9000 in *2001: A Space Odyssey*

Robotergeburt

The Birth of the Robot heißt ein kurioser Puppenanimationsfilm von Len Lye aus dem Jahr 1935. Die Gasparcolor-Farben sind grell, der Auftraggeber ist Shell und der Tonfall verschmitzt zuversichtlich. Die Handlung: Ein Jeep strandet in der ägyptischen Wüste. Der Fahrer verdurstet, aber sein Gerippe wird wieder in Betrieb genommen. Die Gottheiten, die zu Beginn des Films bereits das Weltall per Zahnradmechanik in Schwung gebracht haben, überschütten das Skelett mit Öl, woraufhin der Mensch als silberner Roboter aufersteht. Als Mensch-Maschine zieht er seine Kreise um einen zusammenschrumpfenden Erdball und schnürt ihn kreuz und quer mit Straßen ein. Diese Phantasie weltumspannender Modernisierung wirkt in ihrem unverzagten Fortschrittsoptimismus heute schwer anachronistisch: Wer als Roboter beliebt werden will, arbeitet dieser Tage besser als Müllpresse oder Umweltschützer denn im Straßenbau (siehe Pixars *WALL•E*, 2008). Für den kurzen Einblick in die Filmgeschichte und -theorie des Roboters, der im Folgenden geleistet werden soll, ist Shells beziehungsweise Lyes Silberroboter (ein damaliges Logo des Unternehmens) dennoch ein aufschlussreicher Ausgangspunkt.

Zum einen ließe sich von diesem Sechsinüter aus ein Netz filmischer und filmaffiner Roboterfiktionen des 20. Jahrhunderts ziehen, das dem Straßennetz des Shell-Roboters in Dichte kaum nachsteht: von den Avantgarde-Visionen sozialistischer Menschen-Maschinisierung im russischen Konstruktivismus der 1920er Jahre zu den

melancholischen Phantasien mechanischen Nachlebens in *RoboCop* (1987) oder *Ghost in the Shell* (1995); von den Utopien unermüdlicher robotischer Arbeitskraft in Hollywood-Spektakeln (*Forbidden Planet*, 1956) oder Imagefilmen (zum Beispiel Chevrolets *Leave It to Roll-OH*, 1940)¹ bis zu den dystopischen Szenarien der Abschaffung des Menschen in *The Stepford Wives* (1975) oder *The Terminator* (1984). Über eine solche Motivgeschichte des Robotischen hinaus legt es Len Lyes *The Birth of the Robot* aber auch nahe, nach den gemeinsamen Affinitäten von Film und Robotik zu fragen. So wird bei Lye augenscheinlich, dass beide Techniken an einer mechanischen Belebung des Unbelebten arbeiten. Die *Geburt* des Roboters ist ostentativ eine doppelte: Der Erweckung toter Materie, die in der Filmhandlung die Mechaniker-Gottheiten leisten, entspricht die mechanische Mobilisierung starrer Einzelbilder durch das Medium Film. Betont wird diese Analogie in Lyes Film noch durch das Animationsverfahren des Puppentricks, das schon in der Produktion den Kontrast zwischen Starre und Bewegung, zwischen *stop* und *motion* auf die Spitze treibt.

Maschinenzeitalter

Diese punktuelle innere Verwandtschaft – das Robotische am Film, das Filmische am Roboter – ist historisch fundiert: In den ersten Dekaden des 20. Jahrhundert sind das enorm populäre Massenmedium Film und das (vorerst fast ausschließlich fiktionale) Phänomen des Roboters Ankerpunkte einer populärkulturellen Imagination, die sich an den einschneidenden Erfahrungen von Maschinisierung, Effizienzsteigerung und entstehender Massenkultur abarbeitet. Dass das Großunternehmen Shell gerade einen humanoiden Roboter zum Firmenlogo und Symbol gut geschmierter Modernisierung erwählte und dass dieses Unternehmen dann gerade einen radikalen Filmavantgardisten wie Lye beauftragte, diese Mensch-Maschine zu animieren, verweist auf eine Faszination für Mechanisierung und Maschinisierung, die von massiven ökonomischen und sozialen Umwälzungsprozessen herrührt.

Der Ausdruck *Roboter*, den der Autor Karel Capek 1923 für die künstlich hergestellten Fabriksklaven in seinem Stück *R.U.R.* prägte, ist bekanntlich vom tschechischen Wort für *Arbeiter* abgeleitet. In frühen Beispielen eines Roboterkinos wie *A Clever Dummy* (1917) ist der Zusammenhang zwischen Technikfaszination und der Einwirkung von Rationalisierung und Normierung auf die arbeitenden Massen noch zum Greifen nahe: In

¹ Der Film, der sich im *public domain* befindet, ist im Internet in Rick Prelingers umfangreichem Filmarchiv frei zugänglich, vgl. <http://www.archive.org/details/LeaveIt1940> (April 2010).

dieser halbstündigen Keystone-Komödie wird der Hausmeister einer Erfinderfamilie mit seinem eigenen Roboter-Double verwechselt.

Das Resultat ist für den Subalternen allerdings kein Ich-Verlust, sondern eine paradoxe Narrenfreiheit: Auf einer Variete-Bühne darf der vermeintliche Roboter ungestraft Schläge austeilen – gesteuert wird er ja mutmasslich von jemand anderem. Hauptdarsteller Ben Turpin – einer jener grotesken Keystone-Körper, deren Ticks und Bewegungsabläufe schon immer mehr Automatenhaftes als Beseeltes an sich hatten – hält in seinem Spiel stets Anpassungsdruck und Ermächtigung zugleich präsent.² Wenig später geben auch die Automaten-Tänze von Dada (zum Beispiel *Ballet mecanique*, 1924, von Fernand Leger und Dudley Murphy) und die Kameraaugen-Menschen des Konstruktivismus (*Der Mann mit der Kamera*, 1929, Dziga Vertov) im Kino Gelegenheit, eine maschinell erweiterte Subjektivität als künstlerische und politische Chance zu denken. Der narrative Spielfilm und seine Roboterdarstellungen im engeren Sinn bauen in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts dagegen vor allem eine Stimmung der Angstlust auf, welche den Roboter als unheimlichen Anderen entwirft.

Wie in so vielen anderen Belangen erweist sich auch in dieser Hinsicht Fritz Langs Zukunftsvision *Metropolis* als gleichzeitig stilprägend und kühn. Die Roboterfrau, die der Ingenieur Rotwang im Auftrag des Oligarchen Fredersen baut, markiert in *Metropolis* weder die disziplinierte Arbeitskraft noch die disziplinierende Macht von Maschinisierung und Rationalisierung, sondern eher die Verführungskraft des Visuellen (inklusive der rauschhaften Visionen des Films): Die laszive mechanische Doppelgängerin der tugendhaften Proletarier-Prophetin Maria (Brigitte Helm) zieht unterschiedslos die Mitglieder verschiedenster sozialer Schichten in ihren Bann: zuerst die reichen Galane des Yoshiwara-Nachtklubs in Wolkenkratzerhöhe, dann die geknechteten Arbeitermassen, die in den Stadteingeweiden schuften.³ Wie Henry Ford und seine Mitmodernisierer die rationalisierte Massenproduktion auch erst um ein System von Massenkonsum und Werbung erweitern mussten, um sie zu stabilisieren, so lassen der Ingenieur und der Fabrikant ihre Roboterfrau als warenförmigen Magneten für Wünsche und Begehrlichkeiten aller Art zirkulieren. Um die Künstlichkeit ihrer Erscheinung zu wissen, schützt dabei nicht vor ihrer Zugriffsmacht. Schliesslich verfällt sogar Rotwang seiner eigenen Erfindung, weckt sie doch Erinnerungen an eine verstorbene Geliebte.

² Für nähere Informationen und eine Analyse zu *A Clever Dummy*, vgl. Rob King, »Uproarious Inventions: The Keystone Film Company, Modernity, and the Art of the Motor«, in: *Film History*, Vol. 19 (2007), S. 271-291. Auch dieser Film ist im *public domain* und im Internet frei zugänglich, vgl. <http://www.archive.org/details/ACleverDummy> (April 2010).

³ Zum Konzept der Verführung in *Metropolis*, vgl. J. P. Telotte, *Replications. A Robotic History of the Science Fiction Film*, Urbana/Chicago 1995, S. 54-71.

Belebte Dinge, verfremdete Menschen

Während roboterähnliche Kreaturen wie der Golem (*Der Golem, wie er in die Welt kam*, 1920) und Frankensteins Monster (*Frankenstein*, 1931, sowie *Bride of Frankenstein*, 1935) bereits in ihren stilprägenden frühen Filminkarnationen Subjektivität und Empathie, sogar Tragik, zugesprochen bekamen, bleibt der Roboter im Erzählkino lange eine eindeutig bedrohliche, erzählpsychologisch unterkomplexe Erscheinung: In den 1930er Jahren wanken Roboter vor allem als hirntote Schurken-Handlanger durch billig heruntergekurbelte Hollywood-Science-Fiction- und Horrorserien wie *Flash Gordon* (1936-1940) oder *The Phantom Creeps* (1939) – oft in klobigen Pappkostümen, die von Serie zu Serie weiterwandern.

Erst in den 1950er Jahren treten mit dem Boom des US-amerikanischen Science-Fiction-Kinos auch andere Roboter-Typen in Erscheinung: vor allem loyale, in Ansätzen personalisierte Helferfiguren wie der außerirdische Kampf- und Heilroboter Gort in *The Day the Earth Stood Still* (1951) und der Hausdiener Robbie the Robot aus der famosen MGM-Grossproduktion *Forbidden Planet*, der es zu nationaler Berühmtheit und einer langlebigen Karriere in weiteren Filmen und Fernsehserien brachte. Ein plastisch geschildertes, mitunter neurotisches Eigenleben gewinnen Roboter in Film und Fernsehen endlich in vereinzelt Produktionen der 1960er Jahre, von ambitioniertem Billigstkino wie *The Creation of the Humanoids* (1963) und der in den USA sensationell erfolgreichen japanischen TV-Animationsserie *Tetsuwan Atomu* (1963-1964, international bekannt als *Astro Boy*) bis zu Stanley Kubricks *2001: A Space Odyssey* (1968).

Der Komplexitätsgewinn der filmischen Roboterfiktionen nach 1960 scheint einerseits pünktlich: Mit der regulären Inbetriebnahme des ersten Industrieroboters 1961 wurde die Zusammenarbeit von Menschen und Robotern auch ausserhalb des Kinos Realität, und bis Mitte der Dekade war die Forschung zur Herstellung Künstlicher Intelligenz dank massiver Förderung durch die US-Behörden eine wissenschaftliche Wachstumsbranche geworden.

Andererseits täuscht diese faktische Gleichzeitigkeit aber über eine beträchtliche Verspätung hinweg: Schon Jahrzehnte vor der Zeichentrickserie über den mutigen Roboterjungen Astro Boy und Kubricks Schöpfung des sturen Bordcomputers HAL 9000 mit der sanften Stimme haben Science-Fiction-Magazine und Comicreihen die Paradoxien und Dramen maschineller Lebensformen ungleich ausführlich untersucht. Besonders die *short stories*, die der russischstämmige Autor Isaac Asimov seit Anfang

der 1940er Jahre in der US-Zeitschrift *Astounding Science Fiction* publizierte, prägten ein Bild von Robotern als dienst- und steuerbaren Schöpfungen mit differenziertem, bisweilen überraschendem Innenleben. Es ist aufschlussreich, dass alle drei genannten Beispiele aus den 1960er Jahren auf den Arbeiten von Science-Fiction-Autoren basieren, die bereits eine Dekade zuvor ihre zentralen Konzepte lanciert hatten, häufig unter Asimovs Einfluss: *2001* und *The Creation of the Humanoids* adaptierten Arbeiten und Ideen der Science-Fiction-Vielschreiber Arthur C. Clarke und Jack Williamson, *Tetsuwan Atomu* hatte bereits 1952 als Comicserie des Manga-Pioniers Tezuka Osamu begonnen.

Dieser Vorsprung der Literatur gegenüber dem Film in Sachen Roboterfiktionen regt zu Spekulationen an: Pragmatisch lässt er sich aus dem Umstand erklären, dass *short story* und Comics aufgrund ihrer pointierten Kürze, ihrer seriellen Form und ihres verhältnismässig geringen Kostenaufwands eher zu gewagten Gedankenspielen einladen als Spielfilmproduktionen. Im intermedialen Vergleich erweist sich aber auch die Abbildung des Roboters im Film als ungleich heikler denn im geschriebenen Wort: Egal ob jeweils eher die anthropomorphe Vertrautheit oder die maschinelle Verfremdung des Roboters betont werden soll - stets ist die Balance heikel und von unintendierten Momenten des Leblosen, des Rührenden oder des Lächerlichen bedroht. Und umgekehrt besteht gerade im Meistern und Ausreizen dieser Schwankungen – wie menschliche und menschenähnliche Formen in kürzester Zeit zuerst abstrakt, dann völlig beseelt, dann wieder grotesk unvollständig erscheinen können – die genuin medienspezifische Faszination des Roboterkinos, von Keystones cleverem Dummy bis zum auf Liebe programmierten Roboterbuben David in Steven Spielbergs Kubrick-Nachlassprojekt *A.I. Artificial Intelligence* (2001).

Sowohl die Herausforderungen als auch die Reize der filmischen (Audio-)Visualisierung des Robotischen werden in den zwei bereits erwähnten 1960er Jahre-Spielfilmen – *The Creation of the Humanoids* und *2001* – evident: Der Bordcomputer HAL 9000 in Kubricks Klassiker der Kinomoderne *2001* ist ein Musterbeispiel für die Belebung von Objekten zur Einheit einer Figur. Statt über einen anthropomorphen Körper zu verfügen, handelt diese künstliche Intelligenz über die Maschinen und Apparaturen des ihr anbefohlenen Raumschiffs. Zusammengehalten wird die diskontinuierliche Montage aus Greifarmen, sich öffnenden Luken und über Monitore gleitend Daten durch HALs ergebene, freundliche Stimme (im Tonfall irgendwo zwischen Butler und Hypnotiseur) und in zwei wiederkehrenden Einstellungen: Grossaufnahmen seines monoton rot leuchtenden Kameraauges mit glühendem Pupillenpunkt geben dem körperlosen Bordcomputer ein Gesicht, *Point-of-View*-Einstellungen in Fischaugenoptik

führen in seine Blickperspektive ein. (Nachdem er im Dienstfeier den Grossteil der Crew getötet hat, wird die Abschaltung und allmähliche Desintegration HALs folgerichtig ebenfalls über seine Stimme sinnlich erlebbar gemacht, die sich beim Singen eines Schlaglers bis in alle Ewigkeit verschleppt.) In dieser hochökonomisch über wenige Merkmale angedeuteten Antropomorphisierung stellt HAL so etwas wie eine Minimalvariante jener raffiniert gestalteten, bisweilen anbiedernd menschehenden Apparategestalten dar, die das Science-Fiction-Kino besiedeln: von Robbie the Robot (*Forbidden Planet*) über den kugelköpfigen R2-D2 in *Star Wars* bis hin zu WALL•E.

Wird in *2001 Lebloose* zur Figur vitalisiert, so arbeitet sich *The Creation of the Humanoids* von der anderen Seite her an die Fiktion künstlichen Lebens heran: Hier werden Darsteller durch blaue Körperbemalung, metallische Kontaktlinsen und emotionsloses Spiel zu Androiden verfremdet. Diese Weise der Visualisierung erzeugt gleich zu Beginn einen offenkundigen Kontrast: Während der Prolog des Films die humanoide Form seiner Roboter als Höhepunkt einer langwierigen Technikgeschichte der fernen Zukunft feiert, ist der Einsatz geschminkter, *künstlich* agierender Menschen als Roboter hier (wie in so vielen anderen Filmen vor *The Terminator*) vor allem als besonders billige Möglichkeit der Roboter darstellung erkenntlich.

Doch dieser in vielerlei Hinsicht verblüffende Film gewinnt aus seiner kruden Roboterdarstellung erstaunliche ästhetische Valeurs: Das starre Spiel der Roboter harmonisiert faszinierend mit der unfassbar statischen *Mise-en-scène* des ganzen Films, die B-Movie-Dilettantentum unabsichtlich zu einer Art Automaten-Straubianismus hin zuspitzt. Mensch und Maschine stehen minutenlang reglos vor grell gemalten Kulissen und leiern ihre Monologe über das problematische Verhältnis zwischen Mensch und Maschine nach der atomaren Apokalypse herunter. Schnell wirken auch die menschlichen Figuren in ihren steifen Gefühlsformeln wie Roboter – und just stellt sich im letzten Drittel des Films heraus, dass zwei zentrale Figuren tatsächlich ohne ihr Wissen nachgebaute Repliken ihres ehemaligen Selbst sind. Die Roboter sind hier sympathisch gezeichnet als wohlmeinende, von rassistischen Menschenverbänden geächtete Dienerschaft. Aber das undifferenzierte, monotone Spiel lässt selbst daran Zweifel aufkommen und Freundlichkeit wie Verschlagenheit wirken. Handeln die opaken Roboter in ihren Geheimorganisationen tatsächlich im besten Interesse der Menschheit oder doch auf deren baldige Ersetzung hin? Die Antwort kommt zum Schluss und sie lautet: beides, glücklicherweise.

Im unheimlichen Tal

Für die Unheimlichkeit von Menschengleichungen gibt es einen Begriff, der in der Robotik ebenso verwendet wird wie in der Filmindustrie – den des *uncanny valley*. Das Konzept dahinter besagt im Wesentlichen: Je humanoider Arbeitsroboter (aber auch computeranimierte Filmfiguren) aussehen, desto grösser die Empathie mit ihnen. Nur in einem gewissen Bereich des Fast-schon-Menschlichen fällt die Empathie akut ab und die Erscheinung wird als unheimlich wahrgenommen. Dieses *unheimliche Tal* markiert auch ganz gut den Grenzbereich zwischen Einfühlung und Unbehagen, dem die Filmgeschichte des Robotischen einige ihrer ikonischsten Momente verdankt. Vor allem erinnert das Konzept daran, dass sich die Unheimlichkeit mehr noch als die Empathie einer Nähe der Roboter zum Menschlichen verdankt.

Will man die Ikonographie robotischer Annäherungen ans Menschliche schematisieren, dann steht auf der einen Seite das Bemühen um Mimikry. Film-Roboter sind nicht nur nach dem Vorbild menschlicher Proportionen geformt, sondern bemühen sich auch selbst um Nachahmung menschlichen oder *natürlichen* Verhaltens. Nummer 5, der süsse Roboter des Kinos der Reagan-Ära, imitiert in *Short Circuit* (1986) zuerst mit seinen metallenen Augenbrauen den Flügelschlag eines Schmetterlings, dann lernt er aus dem Fernsehen wie John Travolta zu tanzen. Auch der titelgebende Metallriese in Brad Birds hervorragendem *The Iron Giant* (1999), wie Nummer 5 eine Kampfmaschine auf der Flucht vor ihrer Bestimmung, demonstriert seine zivile Gesinnung durch die Mimikry von Mensch und Fauna. Ihren Höhe- und Endpunkt erreicht diese Anverwandlung menschlichen Verhaltens vielleicht mit Bender, dem cholerischen, faulen Roboter in Matt Groenings satirischer Zeichentrickserie *Futurama* (seit 1999): Das maschinelle Andere ist hier ein postmoderner Sprücheklopfer und Dauerfernseher geworden, ein charakterschwacher Roboter wie du und ich. Mit dieser Annäherung visuell kenntlicher Maschinen ans Menschliche korrespondieren auf der anderen Seite Momente der Entblössung des künstlich Hergestellten unter einer menschlichen Oberfläche: In *Metropolis* wie in *The Terminator* brennt Feuer Androiden die Haut herunter und lässt ein Metallgehäuse als Zeichen des Monströsen zum Vorschein kommen. Ein grotesk schmutziges Körperbild entblößter Robotik bietet *Alien* (1979): Ein Crewmitglied erweist sich im Kampf als intriganter Android. Mit halb abgetrenntem Kopf und mit austretender weißer Flüssigkeit bekleckert, gesteht er seine Pläne, bevor auch seine künstliche Haut von Flammen verzehrt wird.

Ihre Faszination verdanken diese Bilder der Entblössung gerade dem Ineinander von Menschlichem und Robotischem, dem paradoxen visuellen Zusammenspiel von

verletztem, verunstaltetem Fleisch und den Insignien einer Künstlichkeit, die diese Verletzlichkeit dementiert. Wenn sich Arnold Schwarzeneggers Terminator in *Terminator 2: Judgement Day* (1991) zum Beweis seiner Nicht-Menschlichkeit den Oberarm aufschneidet und herunterzieht, dann entweichen nur seinen Zuschauern empathische Schmerzensschreie. Diese Unterscheidung zwischen künstlichem und echtem Leben im Moment des Schmerzes lässt *Blade Runner* (1982) demonstrativ kollabieren: Der rebellische Replikant Roy (Rutger Hauer) will im Finale des Films seine bevorstehende automatische Abschaltung nicht akzeptieren und durchbohrt die eigene Hand, um sein Leben im Affekt des Schmerzes zu verlängern. Mit dieser Selbstverstümmelung bestätigt sich Roy zugleich als Träger nicht-menschlicher Kräfte und als leidender Leib: Eine Geste wie ein Manifest für das Cyborg- und Androiden-Kino der 1980er und frühen 1990er Jahre, in dem sich die ohnehin löchrige Trennlinie zwischen Menschen und ihren künstlichen Schöpfungen im Zeichen gemischter Subjektivitäten zusehends verwischt.

Mensch-Maschinen-Transfers

Zeitgleich mit Filmen wie *Blade Runner*, der *Terminator-Reihe* und der ersten Welle der Cyberpunk-Literatur setzte Mitte der 1980er Jahre eine intensive bio-, technik- und kulturwissenschaftliche Theoriebildung zum Begriff des *Cyborg* ein: Die Erweiterung menschlicher Organismen durch maschinelle Apparaturen und die Kopplung des Gehirns an digitale Datenströme etwa wurden im einflussreichen *Cyborg Manifesto* der US-Philosophin Donna Haraway als Chancen anti-essentialistischer Identitätspolitik begrüßt, während N. Katherine Hayles 1995 daran erinnerte, dass bereits zehn Prozent der US-Bevölkerung – etwa dank Herzschrittmachern und Hautimplantaten – Cyborgs im technischen Sinn sind.⁴

Gerade in der Überschreitung sicher geglaubter Identitätsgrenzen provoziert das Leitbild des Hybridwesens Cyborg Fragen nach der Definierbarkeit des Menschlichen. Waren Roboter und Künstliche Intelligenzen in dystopischen Thrillern der 1970er Jahre wie *Westworld* (1973), *The Stepford Wives* (1975) oder *Demon Seed* (1977) tödliche Boten eines außer Kontrolle geratenen, unmenschlichen Fortschritts, so werden in den 1980er Jahren romantisch-rebellische Humanoiden (*Android*, 1981; *Blade Runner*, 1982) oder unbeabsichtigt beseelte Kampfroboter (*Short Circuit*, 1986; *RoboCop*, 1987) zu den eigentlichen Bewahrern von Menschlichkeit gegen die Hybris und Rationalität ihrer eigenen Schöpfer.

⁴ Vgl. N. Katherine Hayles, »The Life Cycle of Cyborgs: Writing the Posthuman«, in: Chris Hables Gray (Hg.), *The Cyborg Handbook*, New York/London 1995, S. 322.

Interessanter als solche Anrufungen des genuin Menschlichen gegen die Entfremdung instrumenteller Vernunft ist aber die Gegenfrage: Inwiefern dienen Roboter als Allegorien des Menschlichen? Welches Menschenbild steckt in filmischen Roboterfiktionen? Vor allem die Programmierbarkeit der Roboter, ihre Verhaltensautomatik, wirft bisweilen auch ein ungünstiges Licht auf die scheinbare Autonomie ihrer Hersteller. Die Analogie zwischen leeren gesellschaftlichen Ritualen und Triebfeder-Marionetten kannten schon HofchronistInnen vergangener Jahrhunderte,⁵ ihre wohl bekannteste filmische Aktualisierung ist die (in den USA sprichwörtlich gewordene) Figur der *stepford wife* – ein gefügiger, dem Gemahl brav dienender Hausfrauenroboter, der heimlich an die Stelle der echten Gattin gesetzt wird. Bryan Forbes' Verfilmung von Ira Levins Verschwörungsthiller *The Stepford Wives* hat der Popkultur trotz inszenatorischer Behäbigkeit einige schöne Szenen suburbaner Leerlauf-Mechanik geschenkt: Wie eine defekte Hausfrauenpuppe durch ein sommerliches Gartenfest stakst und jede Konversation mit dem gleichen Satz bestreitet (»Wenn ich dieses Kuchenrezept nicht bekomme, dann sterbe ich.«), das zieht die biedere Barbecue- und Swimming Pool-Idylle der Szene effektiv ins Unheimliche. Radikaler geht A.I.-Regisseur Steven Spielberg vor, wenn er Zuneigung als etwas Konditionierbares thematisiert: Roboterjunge David ist programmiert zu lieben und agiert mit dem Ziel, geliebt zu werden, und beides erfüllt er mit eiserner Konsequenz. Wenn David der Vernichtung durch eine technophobe Menschenmeute entgeht, weil sein Anblick sie rührt, dann allegorisiert das auch die intendierte Reaktion des Filmpublikums auf das Gesicht des Kinderdarstellers Haley Joel Osmets und Spielbergs Affektdramaturgie: Seriell auf Liebe programmiert sind wir selbst, zumal als Kinopublikum.

Roboterfiktionen meinen uns, sofern wir funktionieren. Dieses *Funktionieren* selbst ist aber transhistorisch keineswegs dasselbe: Die Filmgeschichte der Robotik ist nicht zuletzt die Geschichte eines Übergangs von klobiger Mechanik zu immer flexibleren und geschmeidigeren Roboterbildern. Und diese Wandlung spiegelt nicht bloss Fortschritte in Robotik und Spezialeffekttechnologie wider, sondern allegorisiert mitunter auch die Übergänge von fordistischen zu post-fordistischen Akkumulationsregimes und deren jeweiligen Menschenentwürfen: Der grobschlächtige Schwarzenegger-Terminator muss im zweiten Teil gegen einen alerten, flüssigmetallischen Formenwandler kämpfen, der mühelos in jede Lücke schlüpft und den Polizeiapparat für sich nutzt. Idealtypus der zeitgenössischen Robotik mit ihrem Schwerpunkt auf Interaktion und Empathie ist längst

⁵ Vgl. Severin Perrig, »Nichts als Pappendeckel und Uhrfedern! - Vorelektronische Roboterfiktionen aus dem Feld der Literatur«, in: Günther Friesinger/Karin Harrasser (Hg.), *Public Fictions. Wie man Roboter und Menschen erfindet*, Innsbruck 2009, S. 69f.

nicht mehr der rationalisierte Fabrikarbeiter, sondern eher der flexible, sozial intelligente Dienstleister.⁶ Im Kontrast zwischen den beiden Kubrick-Robotern HAL und David, dem beflissenen Bordcomputer und der obsessiven Liebesmaschine mit all ihren jeweiligen Neurosen und unabsehbaren Eigendynamiken, ist dieser Wandel deutlich ablesbar.

Robotertaufe

Am Anfang war das Wort. Nicht nur der von Čapek getaufte Roboter, auch die Wissenschaft der Robotik erhielt ihren Namen zuerst in der Fiktion: 1942 stellte Isaac Asimov in der Erzählung *Runaround* erstmals seine Drei Gesetze der Robotik vor, die Roboter vor Missbrauch schützen sollten und zuletzt im Asimov-inspirierten Actionthriller *I, Robot* (2004) zu prominenten Ehren kamen. Nicht nur Asimovs Wortkreation einer Roboterwissenschaft, sondern auch sein Interesse für die Paradoxien programmierbarer Verhaltensregeln übte auf angehende Pioniere der Roboterkonstruktion wie Joseph F. Engelberger beträchtlichen Einfluss aus.

Ein klares Beispiel von *Leben imitiert Kunst* (oder eher *Science imitates Fiction*)? Wohl eher ist die Taufe von Robotern und Robotik ein besonders deutliches Beispiel für die engen Kreisläufe zwischen Wissenschaft, Kunst und Medien, in deren Zusammenspiel der Roboter als *öffentliche Fiktion* der industriellen Moderne und Brennpunkt diverser affektiver und diskursiver Aufladungen konstituiert wurde.⁷ Diese Fiktion des Robotischen, die im Film aufgenommen, zugespitzt und mitgeprägt wurde, speist sich gleichermaßen aus ökonomischen und wissenschaftlichen Entwicklungen wie aus dem Fundus der Kulturgeschichte. (Der erste Roboter-Ingenieur war bekanntlich Schmiedegott Hephaistos, und die Konstruktion humanoider Automaten bereits eine Obsession Ludwigs XV.⁸)

Analysen historisch spezifischer Roboterfiktionen tun gut daran, universalisierende Floskeln von Menschheitstraum und prometheischem Schöpferdrang beiseite zu lassen. Dennoch spricht manches dafür, die Roboterfilme, die über das 20. Jahrhundert hinweg entstanden sind, als Teile einer gemeinsamen kulturellen Konstellation zu betrachten. Charakteristisch für diese scheint, über einzelne Trends und Wellen hinweg, das permanente Schwanken zwischen utopischem Überschwang und dystopischer Hysterie

⁶ Vgl. Günther Friesinger/Karin Harrasser, »Einleitung«, in: dies. (Hg.), *Public Fictions*, Innsbruck 2009, S. 12.

⁷ Vgl. ebd. S. 10f.

⁸ Vgl. Severin Perrig, »Nichts als Pappendeckel und Uhrfedern!«, in: Friesinger/Harrasser (Hg.): *Public Fictions*, Innsbruck 2009, S. 67,71 (vgl. hier Fussnote 5).

(oft in ein und demselben Film), mit dem das Kino Robotern als exemplarischen Verdichtungen moderner Fortschrittserzählungen begegnet.

Diese Dynamik der Masslosigkeit in Hoffnung und Verzweiflung ist dem Science-Fiction-Film auch im 21. Jahrhundert geblieben. Ob Roboter weiterhin deren privilegierte Protagonisten bleiben werden, ist allerdings zweifelhaft: In den letzten Jahren scheinen biotechnologische Eingriffe an Körper und Hirn die weit größere Faszination auszuüben. In Michael Bays *Transformers*-Actionspektakeln (2007/2009, basierend auf einer Spielzeugreihe aus den 1980er Jahren) sind Roboter bereits von wissenschaftlichen Vorzeigeprojekten zur zweiten Natur herabgesunken: Die hochkomplexen Transformer-Roboter sind ausgewiesen als Ureinwohner eines fernen Planeten, die sich auf der Erde als Fahr- und Flugzeuge tarnen. Ihnen haftet keine Drohung oder Verheissung mehr an, einzig die Alltagserfahrung vom Eigensinn technischer Gerätschaften.