

Von Descartes zu Deckard –

Zur Identitätsfähigkeit künstlicher Intelligenzen im Science-Fiction-Film



Eine Hausarbeit im Seminar

„Medien und Identität“

bei Dr. phil. Benjamin Jörissen

Wintersemester 2008/09

eingereicht von

Wolfgang Ruge

Masterstudiengang „Medienbildung – visuelle
Kultur und Kommunikation.

Email: mail [at] wolfgang-ruge.name

Inhalt

1	Einleitung	4
1.1	Technologie, Identität und Bildung(s)theorie – zur Aktualität einer uralten Frage.....	4
1.2	Schaltkreise filmanalytisch beschreiben – die dieser Arbeit zugrunde liegende Methodik	6
2	Vorüberlegungen und Begriffsklärungen.....	7
2.1	Formen künstlicher Intelligenz	7
2.2	Die Zukunft ist morgen schon heute - Was Science Fiction auszeichnet und warum der SF-Film ein lohnenswertes Forschungsfeld darstellt.....	8
2.3	Modi des Selbstbezugs (Identität).....	11
2.3.1	Desengagement.....	12
2.3.2	Expressivismus.....	13
2.3.3	Sozialität.....	15
2.4	Künstliches Bewusstsein	17
2.4.1	Einwände	17
2.4.2	Postbiotisches Bewusstsein	19
3	Historischer Überblick	24
3.1	Die 1950er	24
3.2	Die 1960er	26
3.2.1	HAL – der Vorreiter künstlicher Identität	27
3.3	Die 1970er	29
4	Die Identitätskonstitution künstlicher Lebewesen im Film	32
4.1	Desengagierte Augen	34
4.1.1	Die Vermenschlichung der Maschinen durch religiöse Symbolik.....	34
4.1.2	Schwärme und menschlicher Abfall – die Destruktion menschlicher Identität.....	36
4.1.3	Simulierte Ich-Identität - die Funktion der Erinnerung in Blade Runner.....	39
4.1.4	Mit fremden Augen sehen – die desengagierte Haltung zur Wirklichkeit in Blade Runner	41

4.2	Love is in the space – expressivistische Schaltkreise	43
4.2.1	Die Wahrheit empfinden – Das neugierige Wesen Max 404s und wieso Herder seine Freunde an ihm hätte	43
4.2.2	Selbsterkenntnis in Angst – kierkegaardische Spuren in Android	48
4.3	Mead without Meat – Roboter in der Sozialität	50
4.3.1	Der ‚göttliche Funken‘ – die unerwartete Beseelung der Nummer 5	51
4.3.2	Die Kindheit eines Roboters oder warum Nummer 5 auch das Kriterium der Adaptivität erfüllt.....	53
4.3.3	Auf ‚Rollen‘ durchs Leben – Wieso Nummer 5 dem Modus der Sozialität zugeordnet werden kann.....	58
5	Fazit: Zusammenfassung und Ausblick.....	62
6	Formales.....	64
6.1	Quellenverzeichnis	64
6.2	Abbildungsverzeichnis.....	67
6.3	Creative-Commons-Lizenz	69

Formales: Sofern nicht anders gekennzeichnet, sind die Hervorhebungen in Zitaten dem Originaltext entnommen. Die unterschiedlichen Hervorhebungsformen (fett, kursiv) wurden dabei vereinheitlicht.

1 Einleitung

Immer wieder werden unsere Bewegungen von den Aversionen und Vorlieben des Geistes beeinflusst, und kaum einmal bemerken wir die Intention, die jene Bewegung in Gang setzt. So gleichen wir oft Robotern - der Bewegung, aber nicht der Bewusstheit fähig.

Stephen Levine, Schritte zum Erwachen

1.1 Technologie, Identität und Bildung(stheorie) – zur Aktualität einer uralten Frage

Unsere (Lebens-) Welt ist in einem immer stärker werdenden Maß von Technologie durchzogen. Und auch wenn technologische Errungenschaften schon immer die Art des menschlichen Miteinanders bestimmt haben, wurde das Verhältnis von Technik und Sozialität erst in jüngerer Zeit zum Thema wissenschaftlicher Untersuchungen und philosophischer Gedanken. An vorderer Stelle ist hier der Soziologe Bruno Latour zu nennen, der mit seiner Akteur-Netzwerk-Theorie ein Konzept vorgelegt hat, das die dialektische Beziehung von Technik und Sozialität beschreibt. Latour fordert eine „neue Soziologie“ und geht dabei davon aus,

„daß das Soziale kein spezieller Bereich der Realität sei, sondern ein Verbindungsprinzip; daß es keinen Grund gebe, ‚das Soziale‘ von anderen Assoziationen wie biologischen Organismen oder gar Atomen zu trennen; daß kein Bruch mit der Philosophie und insbesondere der Metaphysik erforderlich sei, um zu einer Sozialwissenschaft zu gelangen; daß Soziologie tatsächlich eine Art von Interpsychologie sei; daß das Studium der Innovation, und insbesondere von Wissenschaft und Technik, die Wachstumsbranche der Sozialtheorie sei“ (Latour 2007, 31).

Wenn Latour das Studium der Innovation zur Wachstumsbranche der Sozialtheorie erklärt, schließt dies m.E. auch die bildungstheoretische Medienforschung ein, welche ich nicht nur genuin in der Pädagogik, sondern auch in der Sozialforschung verorte, da sich der Bildungsbegriff immer in Abhängigkeit von sozialen Gegebenheiten entwickelt und keine anthropologische Konstante der Menschheitsgeschichte darstellt.

Eng verwoben mit dem Begriff der Bildung ist der Begriff der Identität, welcher im Laufe der Geschichte ebenfalls verschiedenste Vorstellungen durchlaufen hat. Eine strukturelle Bildungstheorie (Marotzki 1990), die Bildungsprozesse von Individuen beschreiben und analysieren will, muss dabei immer die Identität des sich bildenden

Individuums betrachten, wenn Bildung als persönliche Entwicklung und nicht als Aneignung eines Kanons gedacht wird.

Bildung, verstanden als ein Prozess persönlicher Entwicklung, zielt immer darauf ab, das Individuum dazu zu befähigen, die Anforderung des alltäglichen Lebens kompetent zu meistern. Dabei scheint die Frage nach Identität ein virulentes Phänomen unserer Gegenwart zu sein. Der Erfolg von R. D. Prechts Bestsellers „Wer bin ich, und wenn ja wie viele“ (Precht 2007) zeigt, dass Identität in einer von Individualisierung geprägten Zeit, in der dem Individuum mannigfaltige Identitätsangebote offen stehen, längst nicht mehr nur eine Frage für Philosophen ist, sondern jedes Individuum alltäglich betrifft.

Die Frage, welche Identität ich besitze, ist eine alltägliche geworden. Die Frage wie sich Identität definieren lässt, ist es noch nicht. Charles Taylor schreibt in seinem Buch über die „Quellen des Selbst“, den Begriff der Identität zu verstehen „beinhalte ein Nachzeichnen verschiedener Stränge unserer modernen Vorstellung von dem, was es heißt, ein handelndes menschliches Wesen, eine Person oder ein Selbst zu sein“ (Taylor 1996, 15).

Taylors Definition offenbart, dass hinter dem Begriff der Identität ein historisch gewachsenes Kontinuum steht, das trotz der begrifflichen Vielfalt einer immensen Einschränkung unterliegt: Identität wird als ein *rein menschliches Attribut* betrachtet. Ich werde in dieser Arbeit die Frage stellen, inwieweit diese Einschränkung heutzutage noch Gültigkeit besitzt, da soziale Interaktion immer mehr technisch vermittelt ist oder gar „mit Technik“ interagiert wird, z.B. wenn der Anrufer einer Hotline sein Anliegen zuerst einem Computer vortragen muss.

Um der Frage gerecht zu werden, werde ich die Konstitution „künstlicher Identität“ im Science Fiction - Film untersuchen. Ich beschränke mich dabei aus arbeitsökonomischen Gründen auf die Formen der Technik, die in ihrer Verkörperung wohl am menschenähnlichsten sind: Roboter, sowie ihre Sonderform: die Androiden. Die dem Unterfangen zugrundeliegende Fragestellung ist eine zweistufige:

1. Wird im SF-Film künstlichen Intelligenzen (Androiden, Robotern) das Potenzial zur Identitätskonstruktion zugeschrieben?
2. Wenn ja: Wie konstituiert sich „künstliche Identität“?

Der zweite Teil der Fragestellung lässt sich noch in zwei Hauptschwerpunkte ausdifferenzieren. Der erste ist die Frage, wie die Identitätskonstitution filmsprachlich umgesetzt wird. Der zweite Hauptschwerpunkt ist die Frage, welches Identitätsmodell im Film vertreten wird.

Es geht mir nicht darum, die Identität der Roboter in ihren qualitativen Eigenschaften zu beschreiben, sondern um ein Verständnis der Frage, wie über Identität von technischen Gegenständen im Film „gesprochen“ wird.

1.2 Schaltkreise filmanalytisch beschreiben – die dieser Arbeit zugrunde liegende Methodik

Zur Klärung der Fragestellung werde ich folgendermaßen vorgehen: Zu Beginn der Arbeit steht eine Reihe von Vorüberlegungen, die neben einer obligatorischen Begriffsklärung auch die Frage diskutieren, ob ein künstliches Bewusstsein überhaupt mit den Theorien der abendländischen Philosophie vereinbar ist. Nach einem historischen Überblick über die Darstellung künstlicher Intelligenzen im SF-Film, der in dieser Arbeit nur kursorisch erfolgen kann, wird im Hauptteil der Arbeit die Identitätskonstitution künstlicher Lebewesen anhand ausgewählter Filmbeispiele vorgestellt. Diese werde ich anhand des zugrundeliegenden Identitätsmodells kategorisieren. Die Filmauswahl erfolgt durch theoretisches Sampling¹. Ich werde mich dabei auf die Anfänge „künstlicher Identität“ beschränken, die in den 1980er-Jahren liegen. Die Filme werden jeweils einer Formalanalyse nach dem Modell von David Bordwell und Kristin Thompson² unterzogen, wobei ich nicht die vollständige Filmanalyse, sondern nur die für die Fragestellung relevanten Elemente, vorstellen werde. Abschließend ziehe ich ein zusammenfassendes Fazit und gebe einen Überblick über mögliche Fragestellungen, die an diese Arbeit anschließen könnten.

¹ „Theoretisches Sampling meint den auf die Generierung von Theorie zielenden Prozess der Datensammlung, währenddessen der Forscher seine Daten parallel erhebt, kodiert und analysiert sowie darüber entscheidet, welche Daten als nächste erhoben werden sollen und wo sie zu finden sind. Dieser Prozess der Datenerhebung wird durch die im Entstehen begriffene [...] Theorie *kontrolliert*“ (Glaser/Strauss 2008, 53).

² Die Grundannahme des Modells ist die Trennung zwischen „Plot“ und „Story“. „The term plot is used to describe everything visibly and audibly present in the film before us. The *plot* includes, first, all the story events that are directly depicted. [...] [T]he film's plot may contain material that is extraneous to the story world“ (Bordwell/Thompson 2006, 76). Die Story wird vom Rezipienten hergestellt, indem er die Hinweise (Cues), die der Plot enthält, verbindet und so Sinn konstruiert. Um zu rekonstruieren, wie diese Hinweise hervorgehoben werden, bedarf es einer genauen Untersuchung der Filmsprache (Filmstyle). Diese lässt sich in „Mise-en-Scene“, „Cinematography“, „Editing“ und „Sound“ einteilen. Die Mise-en-Scene beschreibt dabei das Geschehen vor der Kamera wie z.B. das Setting, die Kleidung der Schauspieler, ihre Körpersprache und die Beleuchtung. Die Cinematography beschreibt das Verhalten der Kamera, also Perspektiven, Kadrierung, Kamerabewegung und Einstellungsgrößen. Editing beschreibt das Zusammenfügen der einzelnen Sequenzen sowie deren technische Bearbeitung. Sound meint die musikalische Untermalung.

2 Vorüberlegungen und Begriffsklärungen

2.1 Formen künstlicher Intelligenz

Um begriffliche Unklarheiten zu vermeiden, möchte ich an dieser Stelle drei Formen künstlicher Intelligenzen im Science Fiction-Film kurz charakterisieren. Die von mir vorgeschlagene Trennung hat sich im Bereich der Science-Fiction mittlerweile etabliert, wird aber leider insbesondere in B-Produktionen häufiger falsch oder ungenau verwendet. Die drei Formen künstlicher Intelligenz sind: Roboter, Androiden und Cyborgs.

Ein Roboter ist

„eine Maschine ohne standardisiertes Äußeres, die dem Menschen die Arbeit abnehmen kann. Zusätzlich muss ein Roboter mit einem Aktuator ausgestattet sein, um auf seine Umwelt einwirken zu können, sonst könnte man ihn nicht von einem einfachen Computer abgrenzen“ (Recht 2002, 4).

Ein Androide ist ein Roboter, der möglichst menschenähnlich gebaut wurde. Diese „künstlichen Menschen“ sind „überwiegend aus biologischen und evtl. auch elektronischen/mechanischen Teilen zusammengesetzt“ (Hahn/Jansen 1985, 15)³.

Der Cyborg hat eine längere Begriffsgeschichte⁴ hinter sich und wurde letztendlich von Donna Harraway in eine feministische Figur umgedeutet⁵. In der Science-Fiction herrscht jedoch noch eindeutige Klarheit über den Cyborg-Begriff, welcher in einer technologischen Sichtweise definiert wird. Demnach ist der Cyborg „[e]in Hybride aus Mensch und Maschine“, ein Mensch „mit mechanischen/elektronischen Ersatzteilen, die [seinen] biologischen Körper bis auf das Gehirn ersetzen können“ (Hahn/Jansen 1985, 15).

³ Markus Recht (2002, 5–6) unterscheidet noch zwischen Androiden und Replikanten. Androiden sind für ihn nur menschenähnlich aussehende Roboter, während Replikanten vollständig aus biologischem Material hergestellte Wesen sind. Als Beispiel für die beiden Formen nennt er Data aus Star Trek und die Replikanten aus Blade Runner. Diese genaue begriffliche Unterscheidung findet sich in der Science-Fiction jedoch eher selten und selbst der Autor Phillip K. Dick, der die Romanvorlage zu Blade Runner schrieb, spricht in seinem Titel von Androiden. Darüber hinaus stellen die „reinen“ nur biologischen und nur technischen Androiden eine Ausnahme dar. Die Regel sind Mischformen aus organischem und technischem Material. Ein Beispiel für diesen typischen Androiden stellt der - fälschlicherweise als Cyborg bezeichnete - Terminator dar, der ein mechanisches Innenleben besitzt, welches mit einer organischen Haut überzogen ist.

⁴ Vgl. dazu (Wenner 2002).

⁵ Vgl. dazu Donna Harraways Cyborg-Manifesto (Harraway 1991).

Somit finden sich in der Science Fiction also zwei diametral entgegengesetzte Entwicklungsrichtungen. „Zum einen ist es die Entwicklung des Roboters zum Androiden, also von der Maschine zur Menschenimitation hin, die andere Entwicklung ist die des Menschen zum Cyborg, bei der eine Technisierung des Menschen stattfindet“ (Recht 2002, 3).

2.2 Die Zukunft ist morgen schon heute - Was Science Fiction auszeichnet und warum der SF-Film ein lohnenswertes Forschungsfeld darstellt

Aufgrund der Mannigfaltigkeit der in der Science Fiction behandelten Themen und Motive erweist sich eine Definition als schwierig. Ich werde mich in dieser Arbeit auf die Definition Simon Spiegels stützen, welche Science Fiction – in Abgrenzung zu vorherigen Definitionen – nicht als *Genre*, sondern als *fiktional-ästhetischen Modus* bestimmt. Diese begriffliche Abgrenzung erweist sich für die Definition als essenziell – weshalb ich kurz auf sie eingehen werde.

„Genres stellen inhaltlich-strukturelle Bestimmungen von Filmgruppen dar [...], sie organisieren das Wissen über *Erzählmuster, Themen und Motive*“ (Hickethier 2001, 213). Eine Definition der Science Fiction als Genre muss aus zweierlei Gründen scheitern. Zum einen besitzt die SF eine thematische Bandbreite⁶, die über die anderer Genres hinausgeht und von Invasionen über Weltuntergänge bis zu Zeitreisen reicht. Zum anderen weisen Science Fiction-Filme im Gegensatz zu anderen Filmgruppen keine konsistente Ikonographie auf. Vivian Sobchack (2001, 87) schreibt dazu:

„[W]e must be led away from a preoccupation with a search for consistent visual emblems into more ambiguous territory. It is the very plasticity of objects and settings in SF films which help define theme as science fiction, and not their consistency. And it is this same plasticity of objects and setting that deny the kind of iconographic interpretation which critically illuminates the essentially static worlds of genres such as the Western and Gangster film“.

Ein fiktional-ästhetischer Modus im Sinne Spiegels umfasst (1) „[d]en ontologischen Status der fiktionalen Welt im Vergleich zur empirischen Realität“ (Spiegel 2007, 39), (2)

⁶ Zu einem guten – wenn auch sicher nicht vollständigen – Überblick über die Themen der Science-Fiction vgl. Hahn/Jansen (1985, 9–17).

„[d]ie Darstellungsweise der fiktionalen Welt“ (Spiegel 2007, 39) und (3) „[d]ie angestrebte Wirkung, den Eindruck beim implizierten Rezipienten“ (Spiegel 2007, 40).

Zu einer genaueren Definition der Science-Fiction zieht Spiegel das Phantastik-Konzept Todorovs als „konzeptuelle Basis“ (Spiegel 2007, 29) heran und beschreibt Science Fiction als eine Variation des Wunderbaren⁷. „Beim Wunderbaren rufen die übernatürlichen Elemente weder bei den Personen noch beim impliziten Leser eine besondere Reaktion hervor“ (Todorov 1972, 51). Der ontologische Status der in SF-Filmen und -Literatur beschriebenen Welt erfüllt diese Bedingung, da in dieser Dinge geschehen,

„die in unserer gewohnten Welt nicht möglich, nicht-realitätskompatibel und deshalb wunderbar sind, die jedoch [...] keinen Bruch in der Ordnung, der fiktionalen Welt darstellen. Suvin bezeichnet das die SF definierende wunderbare Element als *Novum*“ (Spiegel 2007, 42).

Die Abgrenzung zu anderen Spielarten des Wunderbaren wie Märchen oder Fantasy liegt in der Darstellungsweise der nicht-realitätskompatiblen Welt.

„Im Gegensatz zum Märchen und der Fantasy, die beide in eigenen, von der unsrigen radikal verschiedenen Welten spielen, *behauptet* die SF, dass es zwischen ihrer fiktionalen Welt und der empirischen eine Kontinuität gebe“ (Spiegel 2007, 46–47).

„Die SF-Literatur bedient sich deshalb einer spezifischen *technizistischen Rhetorik* (Wendland 1985, 14), die Realitätskompatibilität *vorgibt*. Der SF-Film funktioniert diesbezüglich analog, wenn auch Rhetorik im engeren verbal-sprachlichen Sinn weniger wichtig ist. Stattdessen verlagert der Film seine rhetorische Überzeugungsarbeit weitgehend auf die visuelle Ebene und bedient sich zu diesem Zweck einer spezifischen *Ästhetik*“ (Spiegel 2007, 47–48).

Den Einsatz dieser spezifischen, technizistischen Ästhetik, „das ‚Realitätskompatibel-erscheinen-Lassen‘ eines wunderbaren Elements“ bezeichnet Spiegel (2007, 50) als „*Naturalisierung*“. Ihre Funktion ist es die „*willing suspension of disbelief*“⁸ des Rezipienten zu erleichtern und ihn so von Kontinuitätsbehauptung der SF zu überzeugen.

Die Definition der SF als Modus lässt sich folgendermaßen zusammenfassen:

⁷ Im Folgenden soll lediglich auf die für die Definition der Science Fiction relevante Kategorie des Wunderbaren eingegangen werden. Zu einem vollständigen Überblick über die Phantastik-Konzeption Todorovs siehe Todorov (1972).

⁸ Der Begriff der *willing Suspension of disbelief* geht auf Samuel Taylor Coleridge zurück und beschreibt eine Grundvoraussetzung der Rezeption von Fiktion. Er meint die Akzeptanz der durch die Fiktion vorgegebenen Konventionen. Es findet dabei keine Verwechslung von Realität und Fiktion statt, der Unglauben an den ontologischen Status der fiktionalen Welt wird nur bewusst aufgeben (vgl. Spiegel 2007, 50–51).

„Der *Modus der SF* wird durch ein wunderbares Element, das *Novum*, bestimmt. Sie unterscheidet sich von anderen wunderbaren Erscheinungen wie Fantasy oder Märchen dadurch, dass sie ihre Wunder *pseudowissenschaftlich* legitimiert, dass sie ihre Nova *naturalisiert*, so dass sie den *Anschein* wissenschaftlich-technischer Machbarkeit aufweisen. *Science Fiction* ist folglich *jener Teil des Wunderbaren, der sich in seiner Bild- und Wortsprache an aktuellen Vorstellungen von Wissenschaft und Technik orientiert, um die bestehenden technologischen Verhältnisse in einen weiter fortgeschrittenen Zustand zu projizieren. Das ‚technizistisch Wunderbare‘ der Science Fiction hat eine dem Realitätseffekt analoge Wirkung zum Ziel, nämlich eine Aura der Wissenschaftlichkeit und technischen Plausibilität zu erzeugen*“ (Spiegel 2007, 51).

Ich werde in dieser Arbeit der Definition Spiegels folgen, möchte sie jedoch um eine Anmerkung Errol Vieths (1999, 32) ergänzen, welche den Charakter des Novums genauer spezifiziert: Das Novum besitzt, so lokal begrenzt sein Wirken auch sein mag, immer globale Implikationen.

Die globalen Implikationen des Novums sind nur ein Hinweis darauf, warum der Science Fiction – Film ein interessantes Forschungsfeld darstellt. Ich erachte den Modus, der in vielen Diskussionen oftmals als Schund angesehen wird, als einen Spiegel „der gesellschaftlichen und individuellen Reaktionen auf den technisch wissenschaftlichen Fortschritt, die von bedingungsloser Begeisterung bis zu totaler Ablehnung reichen können“ (Spiegel 2007, 110). Dieser Spiegel gibt freilich ein verzerrtes Bild wieder, welches die, von mir ins Auge gefasste, Frage nach dem Verhältnis des Menschen zur Technik akzentuiert, was im Kontext dieser Arbeit aber durchaus gewünscht ist.

Der „Modernisierungsspiegel Science Fiction“ beschränkt sich nicht auf die Abbildung gesellschaftlicher Verhältnisse; vielmehr ist der Logik des Modus eine Kommentarfunktion immanent. „Das Novum prägt den Charakter der SF-Welten, es verändert sie im Vergleich zu unserer empirischen Welt und stellt immer – wenn auch oft nur implizit – einen Vergleich an“ (Spiegel 2007, 110). Die verschiedenen Nova der SF können also als die Eckpunkte einer tentativen Suchbewegung nach einer alternativen und gegebenenfalls besseren Realität gesehen werden. Somit implizieren sie eine Haltung zur Welt, die Zygmunt Bauman als konstitutiv für die Moderne erachtet: die Vorstellung, dass der Mensch nicht ein Spielball höherer, kosmischer Mächte ist, sondern die Welt selbst gestalten kann: „Der moderne Verstand ist zeitgleich mit der Vorstellung, daß die Welt verändert werden kann, entstanden“ (Bauman 2005, 37). Diese Vorstellung eines selbstständigen, die Welt verändernden Menschen benötigt zwingend die Vorstellung einer handelnden *inneren* Instanz, einer Instanz, die sich auf sich selbst beziehen kann. Welche

Geschichte diese Instanz bis zu einer heutigen Form der Identität zugrunde liegt, möchte ich im Folgenden kurz skizzieren.

2.3 Modi des Selbstbezugs (Identität)

Die Frage nach der Identität eines Menschen unterliegt einem historischen Wandel. Ich beschränke mich in dieser Arbeit auf die für die Bildungstheorie relevante Dimension des Begriffes, welche Identität als einen Modus des Selbstbezuges definiert. Ich gehe hierbei von der strukturalen Bildungstheorie Winfried Marotzkis aus, welche vorwiegend biografiethoretisch verortet ist. Sie begreift Bildung als einen Prozess der Veränderung von Selbst- und Weltreferenzen und ist demnach subjektzentriert. Dadurch, dass Bildung als ein Prozess und nicht als Aneignung von kanonisierten Wissensbeständen verstanden wird, kann auch Identität in der Moderne nicht auf die Auswahl einer geeigneten Rolle reduziert werden, wie dies z.B. in antiken Gesellschaften oder dem Mittelalter der Fall war. Diese Zentrierung auf das Subjekt bedeutet jedoch keine Ausklammerung sozialer Einflussfaktoren.

„Persönliche Identität ist auf Reflexion angewiesen. Die Bedingung, persönliche Identität sowohl nach innen (sich selbst gegenüber) als auch nach außen (anderen gegenüber) wahren zu müssen, bedeutet [...], daß persönliche Identität grundlegend mit der Einwirkung anderer zu tun habe. Persönliche Identität ist immer auch eine soziale. Aber nur in Akten reflexiver Zuwendung wird meine Identität für mich selbst thematisch [...]. Der Ort des Aufbaus von Selbst- und Weltbildern ist der des Subjektes, das sich in elementaren sprachlich vermittelten Austauschprozessen mit der sozialen Umgebung befindet“ (Marotzki 1991, 5).

Um die Modi des Selbstbezuges einzuordnen, bediene ich mich einer von Benjamin Jörissen (2000) vorgeschlagenen Kategorisierung, die an die Überlegungen Charles Taylors (1996) anschließt. In dieser werden drei Modi des Selbstbezuges unterschieden, die sich in einer idealtypischen Instanz, der Art des Selbstbezuges und dem Verhältnis zum Individuum manifestieren (Tabelle 1).

Ich werde im Folgenden die drei Modi kurz charakterisieren. Um dabei den Begriff der *Identität* stärker zu konturieren und ihn vom verwandten, aber nicht synonym zu verstehenden, Begriff der *Individualität* abzugrenzen, werde ich die Ausführungen Taylors und Jörissens mit denen Heinz Abels (Abels 2006) ergänzen, welche die Geschichte der Identität als eine Geschichte der Individualität erzählen.

Modus:	Desengagement	Expressivismus	Sozialität
idealtypische Instanz	‘Ich’	„Selbst“	„Identität“
Art des Selbstbezugs	formal	leiblich, emotional, ästhetisch, existentiell	symbolisch
Verhältnis zum Individuum	dissoziiert	Unmittelbar	reflexiv

Tabelle 1: Modi des Selbstbezuges, Quelle: (Jörissen 2000, 56).

2.3.1 Desengagement

Den Beginn der Theorietradition, die Charles Taylor als „Desengagement“ bezeichnet, stellen die Überlegungen Rene Descartes‘ dar. Diese brechen mit der antiken Vorstellung, moralisches Handeln wäre durch eine universell geltende „Ordnung der Ideen“ definiert. Der Begriff der „Ordnung der Ideen“ geht zurück auf Platon „nach dessen Anschauung die Seele durch das die kosmische Ordnung beherrschende Gute strukturiert wird, das man betrachtet und liebt“ (Taylor 1996, 268)⁹. Bei Descartes wandelt er seine ontische Bedeutung „um sich von nun an auf Innerpsychisches – auf Dinge ‚im Geist‘ – zu beziehen“, und hört somit auf „etwas zu sein, was wir *vorfinden*, und wird etwas, was wir *aufbauen*“ (Taylor 1996, 264). Das Subjekt wird somit eigenständiger Konstrukteur seiner Umwelt.

Damit diese Konstruktion der Umwelt möglichst objektiv geschieht, muss das Subjekt „die potentiell täuschende Welt der sinnlichen Erfahrungen, ja schließlich jeglichen Inhalt, [...] [ausschließen], um schließlich beim Formprinzip des Denkens selbst anzugelangen“ (Jörissen 2000, 30). Eine objektive Erkenntnis der Welt verlangt vom Subjekt folglich eine objektivierende Haltung zur Welt und zum eigenen Körper. Die Welt soll „mechanistisch

⁹ Die Ordnung von der Platon spricht, „ist nicht nur diejenige, die wir womöglich als ‚innere‘ zu bezeichnen versucht sind, also nicht die Ordnungsbeziehung zwischen den verschiedenen Zielen, Gelüsten und Seelenteilen. Fundamentaler ist der Zusammenhang mit der Ordnung der Dinge im Kosmos. Diese verhält sich zur richtigen Ordnung der Seele wie das Ganze zum Teil, wie das Umgreifende zum Umgriffenen“ (Taylor 1996, 226).

und funktional“ gesehen werden, „also ebenso, wie ein außenstehender unbeteiligter Beobachter sie sähe“ (Taylor 1996, 266).

„Ausgeschlossen wird auf diese Weise die Erfahrung der *ersten Person* als sinnliche. Die möglichen Täuschungsquellen werden objektiviert und so als *Faktor* beherrschbar – Wissen entsteht nun in der objektiven Perspektive der *dritten Person*“ (Jörissen 2000, 31).

Diese Trennung von Sinnlichkeit und Wissen bzw. Denken stellt den Kern dessen dar, was Taylor als „Desengagement“ bezeichnet. Sie wird in den folgenden Jahren von den Denkern der Aufklärung weitergetragen. Wie Heinz Abels (2006, 134) konstatiert, soll der Mensch in der Aufklärung „nicht nur die *Welt* mit eigenen Augen erfahren, sondern er muss auch *sich selbst* erfahren. Er muss sich selbst aufklären“. Diese Aufklärung des eigenen Selbst ist jedoch nicht mit Individualismus zu verwechseln. Abels spricht von einem „Wermutstropfen“ in der

„euphorische[n] Ermunterung des Individuums, sich des eigenen Verstandes zu bedienen und sich *als Individuum* zu denken, denn die Aufklärung befreite den Menschen zu einer *abstrakten Individualität*. Sie sah ab von den *konkreten* individuellen Unterschieden zwischen den Menschen. Das hängt [...] damit zusammen, dass die Aufklärung hinter den äußeren Differenzen etwas Eigentliches konstatierte, was allen Menschen eignet: das *allgemein Menschliche*, das jedem Individuum die *gleiche* Würde und das *gleiche* Recht verleiht. Die Aufklärung forcierte die *Freiheit* des Menschen, sich dieser *Gleichheit* bewusst zu werden (Abels 2006, 142).

Wenn die von Descartes angestoßene und in der Aufklärung fortgesetzte Denktradition auch nicht mit einer Entdeckung der Individualität gleichgesetzt werden kann, so markiert sie dennoch eine wichtige Quelle des Selbst, da sie das Subjekt als Konstrukteur von Welt in den Blickpunkt setzt und ihm ein *inneres*, selbstständiges Ich zugesteht. Die Denktradition des Desengagements fasst somit „*transzendente Modellierungen* des Selbstverhältnisses“ zusammen, welche sich „durch den (idealtypisch verstandenen) Begriff des Ich repräsentieren“ lassen (Jörissen 2000, 55).

2.3.2 Expressivismus

Im Sturm und Drang und der darauf folgenden Romantik entwickelt sich ein Gegenentwurf zur desengagierten Haltung der Aufklärung. Im Zentrum der von Taylor als „Expressivismus“ bezeichneten Haltung steht „[d]ie Vorstellung von einer inneren Stimme oder Regung und der Gedanke, daß wir die Wahrheit in unserem Inneren, besonders in unseren Gefühlen finden“ (Taylor 1996, 640). Während die desengagierte Haltung die

Gefühle und leiblichen Erfahrungen als Quelle der Täuschung sah und diese neutralisieren wollte, misst der Expressivismus diesen um ihrer selbst willen eine Bedeutung bei. „Wer die Bedeutung der Dinge nicht von innen her erfaßt hat und nur einen kalten, äußerlichen Begriff von der Vorbestimmtheit der Welt besitzt, hat den Sinn eigentlich gar nicht verstanden“ (Taylor 1996, 644). Das Verhältnis des Individuums zu sich ist fortan durch eine Unmittelbarkeit bestimmt, welche die in der Aufklärung postulierte desengagierte Haltung zur Welt durch die „Erkenntnis der Naturordnung qua Innerlichkeit“ (Jörissen 2000, 42) ersetzt. Diese Betonung der inneren Natur des Menschen,

„impliziert das Gebot, dieser nachzuspüren: Ästhetik (oder Aisthesis) und Ethik verschmelzen zu einem revolutionären neuen Individuationsbegriff, nach dem jedes Individuum etwas Ureigenes ist, das der Originalität und Einzigartigkeit seiner inneren Natur gerecht zu werden verpflichtet ist“ (Jörissen 2000, 42).

Dabei ist die expressivistisch gedachte innere Natur etwas Verborgenes, das der Artikulation bedarf, um dem Bewusstsein zugänglich zu werden (vgl. Jörissen 2000, 42).

Hinter dieser Forderung, die Naturordnung qua Innerlichkeit zu erkennen, steht natürlich ein anderer Individualitätsbegriff als der der Aufklärung. Die „romantische Soziologie“ geht „von der unmittelbar wahrnehmbaren äußeren Erscheinung aus und würdigt das Individuelle in seiner Besonderheit und gleichen Wichtigkeit und rekonstruiert aus der engagierten Analyse des Einzelfalls seine spezifische Wirklichkeit“ (Abels 2006, 152).

Die Erkenntnis einer individuellen Wahrheit bzw. Wirklichkeit mag heutzutage banal erscheinen. Das Entscheidende am Expressivismus ist jedoch nicht die Entdeckung individueller Unterschiede, sondern vielmehr die ihrer moralphilosophischen Konsequenzen:

„Der Begriff des Unterschieds zwischen den Individuen ist als solcher natürlich nichts Neues. Nichts ist einleuchtender oder banaler. Neu ist dagegen die Vorstellung, daß das wirklich einen Unterschied ausmacht im Hinblick darauf, wie wir leben sollten. Solche Unterschiede sind nicht bloß belanglose Variationen ein und derselben menschlichen Grundnatur bzw. moralische Verschiedenheiten zwischen guten und bösen Individuen, sondern sie ziehen die Konsequenz nach sich, daß jeder von uns seinen eigenen Weg hat, den er gehen soll“ (Taylor 1996, 653).

Das expressivistische Individuum ist keine desengagierte Instanz mehr, die sich der leiblichen Erfahrungen entledigt, um eine objektive Wahrheit zu erkennen. Es ist ein qualitativ bestimmtes, einzigartiges Selbst, das in einer unmittelbaren Beziehung zu sich selbst steht und die Welt auch dementsprechend individuell erfährt.

2.3.3 Sozialität

In Ergänzung zu Taylor beschreibt Jörissen *Sozialität* als dritten Modus des Selbstbezuges. Als maßgebliche Autoren dieser Strömung nennt er Leibniz, Hegel und Mead. Allen gemein ist, dass sie das Soziale als Quelle des Selbst betrachten.

„Der sozial vermittelte Selbstbezug schließlich ist ebenfalls ein qualitativ gedachtes Phänomen: er ist vermittelt über gesellschaftliche Begriffe, Normen, Werte, Positionen, Rollen, etc. Die Vermittlung solcher sozialen Inhalte ist an Symbole gebunden. Der resultierende Selbstbezug ist [...] ein objektiv reflektierter, d. h., er ist als symbolisch vermittelter prinzipiell der subjektiven Reflexion zugänglich (im Gegensatz zum innerlich-expressivistischen Selbstbezug, von dem nur Transformationen oder Interpretationen bewußt erfaßbar sind)“ (Jörissen 2000, 55).

Die Bedeutung des Sozialen für die Frage nach der Identität ist durchaus auch in den von Taylor genannten Konzepten mitgedacht. Jedoch beschränkt sich Taylor darauf, die soziale Interaktion als *Ort* der Aushandlung von Identität zu definieren. Dabei unterschlägt er jedoch – wie ich im Folgenden am Beispiel der Identitätstheorie Meads verdeutlichen werde – die Quintessenz der unter dem Begriff der *Sozialität* zusammengefassten Strömungen: Die Betonung der sozialen Einflüsse auf die Konstitution des Selbst sowie die Akzentuierung der symbolischen Form dieser.

Für Mead konstituiert sich Identität im sozialen Handeln eines Menschen. Die zentrale Fähigkeit des Menschen besteht dabei darin „den Sinn einer Situation zu reflektieren“ (Abels 2006, 257) und wird von Mead als „Geist“ (Mind) bezeichnet. Dieser ist – und darin besteht die entscheidende Differenz zu den vorhergegangenen Ansätzen – „dem Menschen nicht vorab gegeben, sondern aus *sozialen* Erfahrungen entstanden, die das Individuum mit *anderen* gemacht hat und fortlaufend macht“ (Abels 2006, 257).

Diese Erfahrungen sind jedoch nicht mehr – wie im Expressivismus – die Äußerung eines natürlich gegebenen, inneren Potenzials, sondern untrennbar mit der symbolischen Form sozialer Interaktion verbunden. Soziale Interaktion fordert vom Individuum die Fähigkeit zur Rollenübernahme, was heißt,

„dass ich mich, bevor ich handle, in die Rolle des anderen [sic] hineinversetze und mir vorstelle, wie er auf mein Verhalten reagieren wird. Ich denke also über mein Verhalten und seine Reaktion von seinem Standpunkt aus nach! Das kann ich relativ sicher abschätzen, weil wir beide in dergleichen [sic] Gesellschaft sozialisiert worden sind und die gleichen Symbole verwenden“ (Abels 2006, 258).

Dieses Denken zielt dabei „immer in zwei Richtungen:

„Ich mache mir klar, was ich mit meinem Handeln bezwecken will und ich mache mir sein Handeln klar. Wenn ich mir dann noch die möglichen Reaktionen des anderen [sic!] auf mein beabsichtigtes Handeln vorstelle, dann werde ich mir meines Handels bewusst“ (Abels 2006, 260).

Genau dieses Bewusstsein stellt für Mead den Ursprung von *Selbstbewusstsein* (self-consciousness) dar und ist somit die Basis für Identität. Wer ich bin, finde ich also nur über die Interaktion, den „Umweg“ über den anderen [sic!]“ heraus: „Das Individuum wird sich seiner Identität erst bewusst, wenn es sich mit den Augen der anderen [sic!] sieht“ (Abels 2006, 260). Genau dieses „sich mit anderen Augen sehen“, ist gemeint, wenn von dem Sozialen als dritte Quelle des Selbst gesprochen wird.

Ich habe bis hierhin die Denktradition der Sozialität vorrangig von der des Expressivismus abgegrenzt. Ihr Unterschied zum Desengagement besteht in der immanent vertretenen Epistemologie, die der des Desengagements antagonistisch gegenüber steht. Während Rene Descartes noch die Erkenntnis einer objektiv gegebenen Welt als archimedischen Punkt menschlicher (Selbst-) Erkenntnis proklamiert, geht Mead – der Richtung des Pragmatismus¹⁰ folgend – davon aus, dass *Sinn* (Meaning) sich erst in sozialen Aushandlungsprozessen konstituiert. Der hiermit vollzogene Paradigmenwechsel äußert sich auch in den verwendeten Begrifflichkeiten: Die Kernkategorie ist nicht mehr Wahrheit, sondern *Sinn*. Das Individuum muss seine Erfahrungen nicht mehr objektivieren, um die Welt zu erkennen, vielmehr ist es so, „daß die objektiv-sinnhaften sozialen Prozesse nicht in einer vorgängigen Welt oder Situation stattfinden, sondern diese erst konstituieren“ (Jörissen 2000, 88)¹¹.

¹⁰ Der Pragmatismus geht davon aus, „that the meaning of a proposition is to be found in the practical consequences“ (McDermid 2006). Folglich liegt der Sinn, mit dem Individuen ihre Handlungen versehen, im Handeln begründet. Damit ein Sachverhalt für einen Menschen bedeutsam erscheint, müssen seine praktischen Konsequenzen erfahrbar sein. Da Erfahrung ist aber perspektivisch ist, kann es keine universell gültige Wahrheit geben: „Weil die (tatsächlichen oder denkbaren) praktischen Konsequenzen eines Sachverhalts erfahrbar sein müssen, Erfahrung aber perspektivbezogen variiert, kann es keine universell wahre Bedeutung eines Sachverhalts geben“ (Strübing 2008, 40).

¹¹ Die Gedanken Meads werden von Herbert Blumer (Blumer 2004) weitergetragen und münden schließlich im symbolischen Interaktionismus. Dieser stößt einen Paradigmenwechsel in der Sozialwissenschaft an, welcher unter anderem in der Konzeption der „Grounded Theory“ von Amseln Strauss und Barney Glaser (Glaser/Strauss 2008) zum Ausdruck kommt, die den prozesshaften Charakter und die Rückbindung von Sinn an die spezifische (soziale) Situation, die Mead für die Identitätsbildung hervorhebt, auch im Forschungsprozess betont.

2.4 Künstliches Bewusstsein

Für alle Modi des Selbstbezuges ist ein Bewusstsein Voraussetzung. Descartes' „Cogito ergo sum“ ist eine Möglichkeit, sich des eigenen Bewusstseins zu vergewissern. Bei anderen Menschen gehen wir davon aus, dass sie ein Bewusstsein besitzen. Maschinen und Dingen wird es in der Regel abgesprochen. Diese Entscheidungen sind eher intuitiv als rational nachvollziehbar. In diesem Kapitel werde ich Einwände gegen und Argumente für die These, Maschinen könnten ein Bewusstsein entwickeln, skizzieren und anschließend Möglichkeiten vorstellen, mit denen ein Subjekt überprüfen kann, ob sein Gegenüber ein Bewusstsein besitzt.

2.4.1 Einwände

Die These, Roboter könnten ein Bewusstsein entwickeln, wird von den meisten Menschen intuitiv abgelehnt. Die vorgebrachten Einwände lassen sich, wie Daniel Dennett zeigt, dabei in vier Argumentationslinien kategorisieren:

1. „Robots are purely material things, and consciousness requires immaterial mind-stuff. (Old-fashioned dualism)“ (Dennett 2009, 186).
2. „Robots are inorganic (by definition), and consciousness can exist only in an organic brain“ (Dennett 2009, 187).
3. „Robots are artifacts, and consciousness abhors an artifact, only something natural, born not manufactured, could exhibit genuine consciousness“ (Dennett 2009, 188).
4. „Robots will always just be much too simple to be consciousness“ (Dennett 2009, 190).

Auch wenn Dennett davon ausgeht, dass bewusste Roboter nicht möglich sind, vertritt er die Auffassung, die vorgebrachten Argumente seien nicht schlüssig. Seine Gründe für Skepsis gegenüber der Idee des bewussten Roboters sind „mundane, economic reasons, not theoretical reasons“ (Dennett 2009, 186). Ein bewusster Roboter würde einfach zu viele ökonomische Ressourcen verschwenden. Die Argumentation, mit welcher Dennett die Skeptiker von der theoretischen Machbarkeit eines bewussten Roboters überzeugen möchte, ist dabei folgende:

Die dualistische Position, welche von einem immateriellen „Mind-Stuff“ ausgehe, ignoriere neuere Forschungsergebnisse, welche die Phänomene, die früher als Wunder angesehen wurden, mittlerweile entschlüsselt habe. Die Molekularbiologie habe das

Wunder des Lebens mittlerweile entschlüsselt, und es gäbe keinen Grund anzunehmen, das Gehirn, in welchem Dennett Bewusstsein verortet, sei „the only complex physical object in the universe to have an interface with another realm of being“ (Dennett 2009, 187).

Die These, Roboter seien anorganisch und könnten deshalb kein Bewusstsein entwickeln, vereinfache die Definition des Roboters zu sehr. Es gäbe keinen Grund beim Bau eines Roboters nicht auch organische Materialien zu verwenden, womit die Reduktion des Roboters auf einen metallischen Gegenstand und somit auch das Argument hinfällig wäre (vgl. Dennett 2009, 187–188).

Das Argument, nur ein natürlich geborenes Subjekt könne Bewusstsein entwickeln, bezeichnet Dennett (2009, 188) als „*origin chauvinism*“. Er führt anhand der Diskriminierung ethnischer Minderheiten aus, dass der Glaube, die Herkunft eines Menschen hätte eine Bedeutung für seine Rechte, heute nicht mehr akzeptiert werde. Um dieses Argument zu stützen, wagt er das Gedankenspiel, dass ein Film – er nennt als Beispiel SCHINDLERS LISTE – doch kein schlechterer Film wäre, wenn er nicht von einem Menschen gedreht, sondern von einem Computer Pixel für Pixel berechnet worden wäre.

Das letzte Argument, die Simplizität der Roboter, widerlegt Dennett indem er die Funktionsweise medizinischer Implantate thematisiert. Ein künstliches Auge sei bei weitem nicht so gut wie ein menschliches Auge, dennoch würde es als Auge zählen und seine Funktion zufriedenstellend ausfüllen. Dementsprechend gäbe es auch keinen Grund anzunehmen, ein künstliches Gehirn sei nicht machbar: „An artificial Brain is [...] as ‚possible in principle‘ as an artifical heart, just much, much harder to make and hook up“ (Dennett 2009, 191).

Den Argumenten Dennetts folgend, ist ein künstliches Bewusstsein aus einer materialistischen Perspektive also prinzipiell möglich.

Die Befürworter eines bewussten Roboters gehen alle von einer materialistischen Perspektive aus. Dennett (2009, 186) umschreibt dies folgendermaßen: „The best reason for believing that robots might some day become consciousness is that we human beings are consciousness, and we are a *sort* of robot ourselves“. Dies erweist sich deshalb als interessant, weil in manchen Filmen, wie z.B. NUMMER 5 LEBT, eine andere Perspektive vertreten wird. Darauf werde ich jedoch an späterer Stelle genauer eingehen (Vgl. dazu Kap. 4.3).

2.4.2 Postbiotisches Bewusstsein

Ein bewusster Roboter ist theoretisch also durchaus denkbar – auch wenn sich die aktuelle KI-Forschung die Frage nach dem Bewusstsein der von ihr geschaffenen Programme noch nicht in den Mittelpunkt rückt. Diese Arbeit bedarf jedoch einiger Kriterien, welche eine Möglichkeit definieren, ein bewusstes Subjekt als solches zu erkennen. Ich werde im Folgenden das Konzept des *postbiotischen Bewusstseins* von Thomas Metzinger (Metzinger 2001) vorstellen. Dieses möchte ich dabei nicht als Katalog verstehen, welcher einfach abgehakt werden kann, sondern es vielmehr als eine „Grammatik“ betrachten, welche es mir ermöglicht, die im Film vertretenen Einstellungen zur Thematik des künstlichen Bewusstseins präzise zu beschreiben.

Die Quintessenz dieses Konzeptes fasst der Autor im so genannten Metzinger-Test zusammen:

„Wir sollten ein System spätestens dann als bewusstes Objekt behandeln, wenn es uns gegenüber auf überzeugende Weise demonstriert, dass die philosophische Frage nach dem Bewusstsein für es selbst ein Problem geworden ist, zum Beispiel wenn es eine eigene *Theorie* des Bewusstseins vertritt, d.h. wenn es mit eigenen *Argumenten* in die Diskussion um künstliches Bewusstsein einzugreifen beginnt“ (Metzinger 2001, 87).

Für Metzinger gibt es sechs so genannte Constraints¹², die ein System erfüllen müsse, um den Metzinger-Test zu bestehen und so als bewusst anerkannt zu werden. Diese 6 Constraints sind (1) In der Welt sein, (2) Präsentationalität, (3) Transparenz, (4) Selbst-Bewusstsein, (5) Intentionalitätsrelation und (6) Adaptivität. Ich werde diese Kriterien nun kurz erläutern.

2.4.2.1 In der Welt sein

„Bewusstsein zu haben bedeutet, dass einem eine ganz bestimmte Menge von Tatsachen verfügbar ist: alle Tatsachen, die damit zusammenhängen, dass man *in einer Welt lebt*“ (Metzinger 2001, 88). Diese Menge an Information, die Metzinger auch als *Weltmodell* bezeichnet, muss einheitlich, dynamisch und global verfügbar sein. Global verfügbar sind jene Informationen, die verschiedenen Subsystemen und Verarbeitungseinheiten

¹² „Solche constraints sind Auflagen, einschränkende Bedingungen für das, was man philosophisch denken kann. Es sind begrifflich notwendige Bedingungen, aber noch keine empirisch hinreichenden Bedingungen für das Entstehen von Bewusstsein“ (Metzinger 2001, 88).

gleichzeitig zur Verfügung stehen. Die globale Verfügbarkeit von Information führt dazu, dass sich bewusste Systeme als „*in einer einzigen Welt lebend erfahren*“ (Metzinger 2001, 89), und somit auch ein *globales Realitätsmodell* aufbauen können. Das Realitätsmodell besteht dabei aus Bewusstseinszuständen, die einem System bewusst machen, dass es in einer einzigen Realität lebt. Während das Weltmodell also eine Anzahl an Informationen über die Welt beschreibt, beschreibt das Realitätsmodell, die daraus resultierenden Bewusstseinsinhalte.

2.4.2.2 Präsentationalität

Um einem System Bewusstsein zuschreiben zu können, reicht es jedoch nicht aus, dass es sich bewusst ist, in der Welt zu sein. Es muss sich auch darüber bewusst sein *jetzt* in der Welt zu sein.

„Dass ein Mensch oder eine Maschine Bewusstsein hat, wird immer bedeuten, dass es für sie eine *Gegenwart* gibt: Gegenwärtigkeit bedeutet, dass einem System ein bestimmter geistiger Inhalt als aktuell gegeben erscheint. Präsenz, Gegenwärtigkeit, ist sozusagen die zeitliche Unmittelbarkeit der Existenz als solcher. Ohne diese zeitliche Unmittelbarkeit gäbe es kein Bewusstsein, denn die Realität und wir selbst würden uns nicht mehr ‚erscheinen‘“ (Metzinger 2001, 90).

Die Notwendigkeit der Präsentationalität, des Wissens um eine Gegenwärtigkeit, führt dazu, dass ein bewusstes System außer dem globalen Realitätsmodell auch ein *unbewusstes Weltmodell* besitzen muss, welches all jene Teile der Welt umfasst, welche sich gerade nicht als gegenwärtig darstellen (vgl. Metzinger 2001, 93). Neben der Information jetzt in der Welt zu sein, erfordert das Kriterium der Präsentationalität folglich auch das Wissen, dass es eine Realität außerhalb der gegenwärtigen Wahrnehmung und der aus ihr resultierenden Bewusstseinsinhalte gibt.

2.4.2.3 Transparenz

Die bewusste unmittelbare Erfahrung einer Realität erfordert eine semantische oder im Sprachgebrauch Metzingers *phänomenale Transparenz*. Diese bedeutet, „dass etwas Bestimmtes dem subjektiven Erleben nicht zugänglich ist, nämlich der Repräsentationscharakter der Inhalte des bewussten Erlebens“ (Metzinger 2001, 93). Diese Tatsache, die Metzinger (2001, 95) auch als „totale attentionale Unverfügbarkeit früherer Verarbeitungsstufen“ beschreibt, meint, dass bewusste Systeme „die Unterscheidung zwischen repräsentationalem Gehalt und repräsentationalem Träger im subjektiven Erleben

nicht machen können“. Der repräsentationale Gehalt bezeichnet ein bestimmtes Objekt, welches durch das System wahrgenommen wird, also prinzipiell alle Gegenstände im Umfeld. Als repräsentationaler Träger wird die Verarbeitungsform im (bewussten) System bezeichnet – für den Fall des bewussten Systems „Mensch“ wären repräsentationale Träger also die elektrischen Signale der Nervenbahnen, die biochemischen Prozesse im Gehirn und ähnliches. Die Tatsache, dass dem System „Mensch“ diese „Verarbeitungsstufen“ – wie z.B. die elektrische Reaktion eines bestimmten Nervs bei Berührung – nicht verfügbar sind, führt dazu, dass die Umwelt als unmittelbar wahrgenommen wird.

2.4.2.4 Selbst-Bewusstsein

Ebenso wie ein bewusstes System eines Weltmodells bedarf, bedarf es auch eines spezifischen Selbstmodells. „Ein genuines, bewusstes Selbst“ entsteht jedoch erst, „wenn das System das von ihm selbst aktivierte [subsymbolische – W.R.] Selbstmodell nicht mehr *als* Modell erkennt“ (Metzinger 2001, 97)¹³. Die Aktivierung dieses transparenten, nicht mehr erkennbaren Modells führt zu einem „naiv-realistischen“ Selbstmissverständnis: Ein bewusstes System erlebt sich „in direktem und unmittelbarem epistemischen Kontakt mit [sich] selbst. Auf dieser elementaren Stufe des Selbstbewusstseins ist Selbstwissen phänomenologisch dasselbe wie *Selbstgewissheit*“ (Metzinger 2001, 96). Die Folge ist, dass ein bewusstes System sich selbst als unendlich nahe erlebt, was ja die Basis für die Subjekt-Welt-Dichotomie darstellt.

2.4.2.5 Intentionalitätsrelation

Die Subjekt-Welt-Dichotomie ist die Voraussetzung für das fünfte Bewusstseins-Kriterium – welches von Metzinger als Intentionalitätsrelation bezeichnet wird. Da sich ein bewusstes System, sich selbst unendlich nahe ist, kann es sich als mit der Umwelt interagierend wahrnehmen. „Sein Bewusstseinsraum ist nun ein perspektivischer Raum und seine Erlebnisse sind jetzt *subjektive* Erlebnisse“ (Metzinger 2001, 97).

„Das, was wir eben als ‚Transparenz‘ kennen gelernt haben, ist eine Art, die *Geschlossenheit* [einer] multimodalen, hochdimensionalen Oberfläche zu beschreiben. Das phänomenale Selbst ist der Teil dieser Oberfläche, den [sic!] das System benutzt, um sich selbst zu fühlen, um sich *für sich selbst* als erkennendes Ich darzustellen und um sich selbst als Agenten zu begreifen. Dieser virtuelle Agent ‚sieht mit den Augen

¹³ Der Begriff des Selbstmodells ist an dieser Stelle nicht zu verwechseln mit dem Begriff eines Selbstbildes bzw. der Selbstbeschreibung. Dieses transparente Selbstmodell findet auf einer subsymbolischen Ebene statt. Die für Selbstbilder nötige symbolische oder visuelle Beziehung zu sich selbst findet sich nicht.

‘und ,handelt mit den Händen‘. Die intentionalen Pfeile, die diesen Agenten mit Gegenständen und anderen selbstmodellierenden Agenten innerhalb des gerade aktiven Wirklichkeitsmodells verbinden, sind phänomenale Repräsentationen von vorübergehend auftretenden Subjekt-Objekt-Beziehungen – und auch sie können nicht *als* Repräsentationsprozesse erkannt werden“ (Metzinger 2001, 98).

Zusammengefasst bezeichnet die Intentionalitätsrelation, die Fähigkeit eines bewussten Systems, sich als mit der Umwelt interagierend wahrzunehmen, dabei aber durch die transparenten, repräsentationalen Prozesse hindurchzublicken, die diese Wahrnehmung verursachen.

2.4.2.6 Adaptivität

Das letzte Kriterium, das Metzinger nennt, ist das der Adaptivität. Was dieses Kriterium besagt ist, dass ein System, um als bewusst anerkannt zu werden, das Phänomen seines Bewusstseins aus seiner Geschichte erklären müsse, weil es sich sonst des Vorwurfs erwehren müsse, die Ziele, die es verfolge, die Gefühle, die es fühle, seien nur von seinem Schöpfer einprogrammiert worden. Eine materialistische Theorie¹⁴ vertretend, führt Metzinger aus, dass das menschliche Bewusstsein eine evolutionäre Entwicklung und deshalb „historisch korrekt“ sei. Ein postbiotisches Bewusstsein könne sich jedoch aus einem evolutionären Prozess zweiter Ordnung entwickeln (vgl. Metzinger 2001, 99–101).

Eine ähnliche These vertritt auch Ray Kurzweil, welcher Technik – zu welcher ja auch postbiotische Systeme zählten – als Fortführung der Evolution mit anderen Mitteln bezeichnet:

„Technik geht über die bloße Herstellung und den Gebrauch von Werkzeugen hinaus. Zu ihr gehören eine Tradition der Herstellung und eine kontinuierliche Verbesserung von Werkzeugen. Technik erfordert Erfindungsreichtum und setzt die Evolution mit anderen Mitteln fort“ (Kurzweil 2000, 35)

Diese Form der Evolution, die Metzinger wohl als Evolution zweiter Ordnung bezeichnen würde, sei – so Kurzweil weiter – seit der Abspaltung des Menschen vom Affen die vorherrschende Form innerhalb der Entwicklungsgeschichte.

Die Argumentation klingt auf den ersten Blick schlüssig, unterschlägt jedoch Unterschiede zwischen der natürlichen und der maschinellen Evolution. Ich möchte nun

¹⁴ Der Materialismus geht davon aus, dass jeder Bewusstseinszustand einen biologischen Ursprung hat. Um diese These zu bekräftigen beschreibt Metzinger Bewusstseinszustände auch als „virtuelle Organe“, welche durch den biologischen Körper und dessen „permanent realisierte Organe“ emuliert werden würden (vgl. Metzinger 2001, 100).

die natürliche Evolution der Umwelt der maschinellen Evolution, oder wie der Neuroinformatiker Ralf Der sie bezeichnet: der Terra Autonómica, gegenüberstellen¹⁵:

Natürliche Evolution	Maschinelle Evolution
Evolution vom Kampf um Überleben geprägt	Unbeschränkter Zugriff auf Ressourcen (Energie), kein Kampf um Überleben
⇒ Optimieren einmal gefundener Lösungen statt spielerischen Ausprobierens immer neuer Ansätze.	Keine von außen gesetzten Zielvorgaben.
Vorhandenes kanalisiert die Weiterentwicklung	Vollkommene Selbstbestimmtheit bzw. Autonomie.

Tabelle 2: Gegensätze zwischen natürlicher und maschineller Evolution. In Anlehnung an Der 2009.

Trotz der Unterschiede zwischen maschineller und natürlicher Evolution könnte man argumentieren, dass die Art eines Evolutionsprozesses nichts über seine Qualität aussagt und auch in der Terra Autonómica bewusste Wesen entstehen könnten.

Somit ist der Gedanke, künstliche Systeme könnten ein Bewusstsein entwickeln, durchaus legitim. Wie realistisch oder zeitnah er ist, ist nicht Thema dieser Arbeit. In Kapitel 3 und 4 dieser Arbeit wird jedoch geklärt werden, inwieweit der Science-Fiction-Film seinen künstlichen Protagonisten die Fähigkeit zu einem Bewusstsein zuschreibt.

¹⁵ Ich beziehe mich hierbei auf einen Vortrag von Ralf Der auf der Leipziger Buchmesse 2009 und möchte an dieser Stelle Herrn Der meinen Dank dafür aussprechen, dass er mir die Powerpoint-Folien zum Vortrag zur Verfügung gestellt hat.

3 Historischer Überblick

Androiden wird im SF-Film ab den 1980er Jahren die Fähigkeit zur Identitätsbildung zugeschrieben. Bevor ich auf die Anfänge der „künstlichen Identität“ eingehe, möchte ich in diesem Kapitel kurz die Vorläufer dieser umreißen und kurz die Genese des künstlichen Bewusstseins skizzieren. Ich beginne dabei in den 1950er-Jahren, da bis dahin Roboter in der SF nur eine Randerscheinung darstellten, und schließe in den 1980ern, welche ich dann in Kapitel 4 dieser Arbeit ausführlich behandeln werde.

3.1 Die 1950er

„In den fünfziger Jahren waren die Roboter in der Regel Ausdruck technischer Perfektion im Guten wie im Schlechten gewesen [...]. [T]echnische Replikanten wie Robbie in *FORBIDDEN PLANET* waren abhängig von Absichten und Charakter ihrer Schöpfer oder ‚Benutzer‘. Mit ‚Identitätsproblemen‘, wie in späterer Zeit aber hatten sie eher selten zu kämpfen“ (Seeßlen/Jung 2003, 464).

Technik, zu der auch Roboter gehören, wird in dieser Zeit noch eindeutig in der Welt der Dinge verortet. Die Vorstellung, dass ein Roboter so etwas wie ein Bewusstsein haben könnte, kommt nicht auf, was sich auch in der Filmsprache der damaligen Zeit niederschlägt – wie ich kurz an den wohl populärsten Robotern der damaligen Zeit, Gort aus *DER TAG AN DEM DIE ERDE STILLSTAND* (Wise 1951) und Robby aus *ALARM IM WELTALL* (WILCOX 1956), exemplarisch illustrieren möchte.

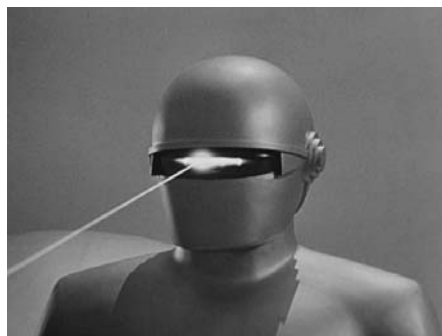


Abb. 1: Gort aus *DER TAG AN DEM DIE ERDE STILLSTAND*.

Gort (Abb. 1) aus *DER TAG AN DEM DIE ERDE STILLSTAND* fungiert während des ganzen Films als Leibwächter des Außerirdischen Klaatu. Er reagiert folglich nur auf Befehle seines Schutzbefohlenen. Zu eigenen Entscheidungen ist er nicht fähig, was insbesondere deutlich wird, als Klaatu während seines Aufenthalts tödlich verletzt wird.

Erst durch den Befehl „Klaatu barada nikto“, welcher von Helen Benson ausgesprochen wird, reagiert er. Offensichtlich ist die Reaktion Gorts auf diesen Befehl starr einprogrammiert, denn Kenntnisse, die über diese 3 Worte hinausgehen, besitzt Helen nicht. Gort ist folglich eine Maschine, welche nach ihr einprogrammierten Algorithmen funktioniert.

Filmsprachlich wird dieser Eindruck dadurch unterstützt, dass Gort zumeist in totalen und halbnahen Einstellungen zu sehen ist. Es gibt keine Einstellungen aus der Perspektive Gorts, was schon als Indiz dafür gewertet werden kann, dass die Frage nach dem Innenleben Gorts keine virulente ist. Nahaufnahmen seines „Gesichtes“ finden sich nur kurz bevor er seinen Laserstrahl einsetzt. Auf Groß- oder gar Detailaufnahmen wird verzichtet. Nach den Regeln des Continuity-Systems wird hier ein Detail hervorgehoben, welches in der Handlung wichtig ist. Eine emotionale Wirkung – wie beim Menschen – wird durch diese seltenen Nahaufnahmen nicht erreicht, was der starren Maske des Kostüms geschuldet ist und durch das Gesten vermeidende Acting des Schauspielers unterstützt wird. Die fehlende Fähigkeit sprachlicher Artikulation unterstützt den Dingcharakter des Roboters. Gorts äußere „Starrheit“ führt dazu, dass wir diese auch auf sein Inneres übertragen und ihm so das – von Metzinger als Voraussetzung für Bewusstsein genannte – dynamische Weltmodell abstreiten.



Abb. 2: Robbie aus FORBIDDEN PLANET.



Abb. 3: Robbies Gesicht. Quelle:

Robby (Abb. 2) aus FORBIDDEN PLANET weist im Vergleich zu Gort schon richtiggehend menschliche Züge auf und ist unter Anderem zur Kommunikation fähig. Jedoch fehlt auch bei ihm ein Blick aus der First-Person-Perspektive. Wie bei Gort überwiegen totale bis halbnaher Einstellungen. Das „Gesicht“ Robbies (Abb. 3) besitzt einen betont technischen Charakter und auch wenn man in den versammelten Messinstrumenten ein menschliches Gesicht erkennen mag ist seine emotionale Wirkung eher gering. Sein Aussehen erinnert an „the offspring of some mad mating between the Michelin tire man und a juke box“ (Sobchack 2001, 81).

Musik abspielen kann er freilich nicht. Davon abgesehen sind Robbies Fähigkeiten erstaunlich – ein Ausdruck technischer Perfektion. So überrascht er z.B. den Koch des ankommenden Raumschiffes C57D dadurch, nach einer einfachen „Geschmacksprobe“ 250 Liter Whiskey synthetisieren zu können (vgl. Wilcox 1956, 0:30:56 - 0:32:19 sowie Wilcox 1956, 1:02:08 - 1:03:10).

Trotz seiner großen Fähigkeiten besitzt Robby keine phänomenalen Zustände, die mit dem Begriff des Bewusstseins beschrieben werden könnten. Er führt die Anweisungen aus, die er von Menschen erhält. Dies wird dem Rezipienten zu Beginn des Films eindrucksvoll demonstriert: Robbies Erbauer Morbius zeigt den gerade angekommenen Astronauten, dass es sich bei dem Roboter „nur um ein Werkzeug“ handelt. Er demonstriert, dass dieser jedem seiner Befehle folgt und nicht in der Lage ist, die in ihm einprogrammierten Asimovschen Robotergesetze zu verletzen. Bei einem Widerspruch zwischen Befehl und Gesetz gerät Robby in eine Endlosschleife, aus der er sich nicht befreien kann (vgl. Wilcox 1956, 0:16:18 - 0:18:05).

„[H]e is invariably human-centered and clearly under human control. The benevolent and tireless servant, he is programmed to aid humankind with his prodigious strength and special talents, even as he is also rendered innocuous by a built-in safety factor, recalling Asimov's basic 'Laws of Robotics', that keeps him from harming humans“ (Telotte 1995, 119).

Folglich kann auch Robby der Kategorie „bewusstseinslose Maschine“ zugeordnet werden – so vielseitig seine Programmierung auch sein mag, er kann sie nicht verändern. Sowohl Welt- als auch Selbstmodell sind starr.

3.2 Die 1960er

In den 1960er Jahren sind Roboter kein populäres Thema. Dementsprechend stellt sich auch die Frage nach ihrem Bewusstsein nicht. Sie fungieren überwiegend als moralische Instanz, indem sie den Frevel der Parallelschöpfung rächen – meistens durch den Tod ihres Schöpfers (vgl. Seeßlen/Jung 2003, 464).

So spielen auch in der Star Trek – Serie Roboter und Androiden noch eine untergeordnete Rolle. Es „finden sich nur einige Anhaltspunkte für das Thema [...], die aber sehr deutlich die Angst der damaligen Menschheit vor der Technisierung aufzeig[en]“ (Recht 2002, 54). Hauptmotiv der Folgen, welche Technik thematisieren, ist jene Technik, die außer Kontrolle gerät. Dabei folgt Star Trek einer simplen Logik. Typisch ist „die Abgrenzung zwischen natürlichem, flexiblen menschlichen Verstand und dem künstlichen

und kalten maschinellen Verstand“ (Recht 2002, 55). Dieser klare Mensch-Maschine-Gegensatz führt dazu, dass die Frage nach einem Bewusstsein oder einer Identität von Maschinen nicht aufkommt.

3.2.1 HAL – der Vorreiter künstlicher Identität

Im Jahr 1968 findet sich dann in Stanley Kubricks 2001 – ODYSSEE IM WELTRAUM (Kubrick 1968) mit dem Bordcomputer HAL, der ersten künstlichen Intelligenz, bei der so etwas wie ein Bewusstsein und eine Identität angedeutet werden. Obwohl HAL als Computer streng genommen nicht unter die Gruppe der Roboter und Androiden und Roboter fällt, werde ich ihn in dieser Arbeit dennoch behandeln, weil er einen Vorreiter der künstlichen Identität darstellt.



Abb. 4: Ein Blick aus der Perspektive HALs.

In seiner ganzen Inszenierung wird HAL eher menschlich gezeigt, als dass seine technischen Qualitäten im Vordergrund stehen. Diese Vermenschlichung beginnt damit, dass der Rezipient das Geschehen mehrmals aus der Perspektive HALs erlebt (Abb. 4). Die kreisförmige Begrenzung verschafft jedoch den Eindruck, HALs Blick sei – wortwörtlich – eingeschränkt. Aufgehoben wird diese Einschränkung durch die Stimme HALs:

„HAL’s voice is ripe and soft whereas Bowman’s and Poole’s have no texture. In comparison to the astronauts, creating the context which emphasizes the lackluster and mechanical quality of human speech spoken by humans, HAL – in the first part of the flight – can almost be regarded as a chatterbox, a gossip, emotional” (Sobchack 2001, 177).

Die vermenschlichende Wirkung der emotionalen Stimme HALs wird durch die ansonsten recht dialogarme¹⁶ und artifizielle Ästhetik des Films verstärkt.

¹⁶ „[V]on den zwei Stunden und neunzehn Minuten des Films sind nicht einmal ganz vierzig Minuten mit Dialog“ (Seeßlen/Jung 2003, 274).

So menschlich HAL auch sein mag, ein „wahres“ Bewusstsein fehlt ihm. Das Kriterium der Adaptivität wird in dem Match-Cut, in welchem ein harter Schnitt zwischen Knochen und Raumstation gesetzt wird, dadurch angedeutet, dass durch eben diesen Schnitt der Eindruck entsteht, die Raumstation wäre ebenso wie der Knochen, welcher das erste Werkzeug repräsentiert, ein Schritt der Evolution. Trotz der – durch diesen Match-Cut implizit vertretenen – Botschaft, Technik wäre eine Form der Evolution, wird HAL der Besitz eines Bewusstseins abgesprochen. Deutlich wird dies in einer Sequenz, in welcher HAL ein psychologisches Gutachten über einen der Astronauten erstellen muss. Er versucht diesen in ein harmloses Gespräch zu vermitteln, doch schon sehr bald erkennt der Astronaut, welche Absicht HAL mit diesem Gespräch verfolgt. Er weiß, dass HAL bestimmten Programmierungen und keineswegs eigenen Wünschen und Zielen folgt. Während des Films bricht HAL aus seinem vorprogrammierten Verhalten aus, dieses erklärt sich jedoch durch eine Fehlfunktion und ist nicht von HAL intendiert. Somit fehlt eines der wichtigen Kriterien, dass sowohl Metzinger, als auch das populäre Verständnis für Bewusstsein festsetzen: Ein eigener Wille.

Somit kann m.E. davon gesprochen werden, dass HAL eine Form von Menschlichkeit, aber kein Bewusstsein besitzt. Eine Einschätzung, die er wahrscheinlich bestätigen würde, denn einen Anspruch auf Bewusstsein stellt HAL nicht, wie ein Interview mit einem Fernsehsender zeigt:

„Reporter: ‚Haben Sie jemals darunter gelitten, dass sie, trotz ihrer enormen Intelligenz, von Menschen abhängig sind, um ihre Aufgaben ausführen zu können?‘

HAL: ‚Nicht im Geringsten. Ich arbeite gerne mit Menschen. Und mein Kontakt mit Dr. Pool und Dr. Bowman ist ausgezeichnet. Meine Verantwortung erstreckt sich über den gesamten Betrieb des Raumschiffes. Daher bin ich ständig in Anspruch genommen. Ich stelle mich ohne jede Einschränkung in den Dienst des Unternehmens. Und ich glaube: mehr kann ein verantwortungsbewusstes Gehirn nicht erreichen‘“ (Kubrick 1968, 0:59:36 - 1:00:08).

Auch wenn er kein eigenes Bewusstsein besitzt, sehe ich HAL doch als den Vorläufer dessen an, was ich als künstliche Identität bezeichne, da er die erste technische Schöpfung darstellt, der so etwas wie Menschlichkeit attestiert wird. Auch wenn er kein Bewusstsein besitzt, hinterlässt der Film zumindest den Eindruck, dass so etwas wie ein künstliches Bewusstsein und somit eine künstliche Identität einmal möglich sein könnte.

3.3 Die 1970er

In den 1970er Jahren wird die Frage eines künstlichen Bewusstseins das erste Mal auch für Androiden relevant. Zwar wird Androiden weiterhin kein Bewusstsein zugestanden, aber das Jahrzehnt stellt insofern eine Entwicklung gegenüber vorherigen dar, als dass die Frage nach Bewusstsein und Identität von künstlichen Wesen in ihr Inneres verlagert wird. Wurde in den vorhergegangenen Jahrzehnten die Existenz einer „Innerlichkeit“, eines „Selbst-Bewusstseins“, bei künstlichen Lebewesen abgestritten, betonen Filme wie *WESTWORLD* (Crichton 1973) nun die Unterlegenheit der künstlichen Weltwahrnehmung gegenüber dem menschlichen Bewusstsein.

WESTWORLD erzählt die Geschichte des gleichnamigen Vergnügungsparks. In diesem werden die Touristen in eine vergangene Epoche, wie z.B. die Zeit des Wilden Westens versetzt. Die einzelnen Themenparks sind überwiegend mit Robotern bevölkert, die ihren Programmen folgen, und den Besuchern als willige Konkubinen oder schießwütige Duellgegner dienen. Dabei reagieren sie auf Wärme, sodass kein lebender Mensch zu Schaden kommt. Aufgrund eines Defektes, der sich virusartig ausbreitet, fällt diese Schutzfunktion aus und die Roboter beginnen gegen die Menschen vorzugehen. Die Haupthandlung verfolgt dabei das Duell zwischen dem namenlosen Roboter-Revolverheld und dem Touristen Peter Martin.

Auffällig ist dabei eine klare Trennung zwischen dem „Inneren“ und dem „Äußeren“ des Roboters. Schon zu Beginn des Films betont Peter Martin in einem Gespräch mit seinem mitgereisten Freund John Blane, dass er die Roboter als sehr lebensecht empfindet und Skrupel gegen eine mechanistische Haltung ihnen gegenüber empfindet. Diese Haltung überwindet er, obwohl die Roboter mit verbesserten Sensoren im Gesichtsbereich ausgestattet werden, die sie noch lebensechter erscheinen lassen.

Die Unterscheidung zwischen Mensch und Roboter von Außen wird also zunehmend schwieriger. Der Film unterstreicht diese Ausnahme in der Schlusssequenz. Nachdem Martin seinen Gegner besiegt hat, findet er im Verlies der Mittelalterwelt eine angekettete Frau vor. Entgegen ihrem Wunsch flößt er ihr Wasser ein, was zur Folge hat, dass die Gerettete in einem Funkenregen vergeht und sich so, sowohl für den Rezipienten als auch für Martin unerwartet, als Roboter herausstellt (Crichton 1973, 1:19:51- 1:21:15). Diese Wendung kann man als Etablierung einer „Verinnerlichung“ für das künstliche Leben

ansehen. Wenn die Unterscheidung von außen zunehmend schwieriger oder gar unmöglich ist, muss es ein Inneres geben, welches den Menschen vom Roboter abhebt.

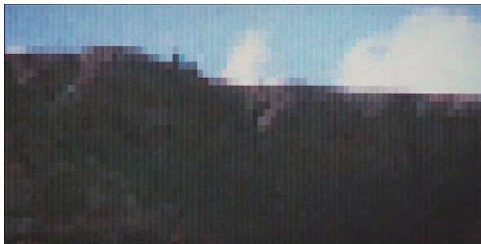


Abb. 5: Ein Blick durch die Augen des Revolverheldens



Abb. 6: Und die Realität zum Vergleich

Die Aussage, dass auch künstliche Lebewesen ein Inneres besitzen wird, in WESTWORLD dadurch bestärkt, dass uns die Kamera an mehreren Stellen durch die Augen des robotischen Revolverhelden blicken lässt (Abb. 5). Diese Einstellung führt jedoch nicht zu einer emphatischen Bindung zwischen Rezipient und Roboter, was daran liegt, dass die Wahrnehmung im Vergleich zur menschlichen (Abb. 6) minderwertig wirkt. Vivian Sobchak (2001, 85-86) beschreibt die Perspektive des Roboters folgendermaßen:

„The subjective camera may let us in one instance look through the scanner-eyes of the robot gunfighter [...], but what we see is so remote from human vision that we emphatically made aware not of a ‘single circuit of consciousness’, but of the vast separation between man and his creations. The little colored cubes which move geometrically over a graph paper-like grid may be aesthetically pleasing in their pastel visualization, but they deny any but the most tenuous connection between the robot’s vision and our (the audience) vision of a warm-blooded and ungeometric human being trying to escape from mechanical retribution“.

Dadurch, dass die Wahrnehmung des Roboters, die im Wesentlichen aus grobkörnig aufgelösten Pixeln besteht, jede Verbindung zur menschlichen Wahrnehmung verneint, wird es schwierig dem Roboter ein volles Bewusstsein zuzusprechen. Dies wird nochmals am Ende des Films unterstrichen. Der Roboterrevolverheld folgt Peter Martin in den Mittelalter-Themenpark. Dort versteckt sich der Verfolgte hinter einer Fackel.



Abb. 7: Die Minderwertigkeit der robotischen Wahrnehmung

Ein Shot aus der Perspektive des Roboters zeigt dessen Sicht und demonstriert so eindrucksvoll die Minderwertigkeit seiner Wahrnehmung: Da sich diese vorwiegend auf die Erkennung von Wärmequellen beschränkt, ist der Revolverheld nicht in der Lage, seinen Konkurrenten von der lodernden Flamme der Fackel zu unterscheiden (Abb. 7). Er wendet sich ab, was zu seiner Zerstörung führt. Das Ende des Films, das die schwieriger werdende Unterscheidung von außen betont, betont gleichermaßen, wie unterentwickelt ein maschinelles Inneres im Moment noch ist.

Von einem Bewusstsein im Sinne Metzingers lässt sich freilich noch nicht sprechen. Der Roboter stellt keinen Anspruch auf ein Bewusstsein und wäre wohl auch kaum in der Lage eine Theorie des Bewusstseins zu vertreten. Die grobkörnige Auflösung seiner Weltsicht sowie die fehlende Unterscheidung zwischen den verschiedenen Wärmequellen machen deutlich, dass sein Gefühl des „in-der-Welt-sein“ noch sehr unterentwickelt ist. Sein Weltmodell und Selbstmodell sind starr und unveränderlich, er folgt lediglich seinen programmierten Aufgaben. Der Revolverheld besitzt also – um in der bisherigen Terminologie zu bleiben – ein „*unbewusstes Inneres*“.

Damit stellt er jedoch einen Vorreiter der künstlichen Identität dar. Das *Innere* von Robotern wird hier erstmals thematisch – und vom Blick in ein unbewusstes Inneres ist es nicht allzu weit zu einer Konstruktion eines bewussten Roboters mit einer eigenen Identität, die dann in den 1980er-Jahren erfolgt.

4 Die Identitätskonstitution künstlicher Lebewesen im Film

Die Anfänge dessen, was ich als „künstliche Identität“ bezeichne, sind in den 1980er Jahren zu finden. In diesem Jahrzehnt kam es zu einer Inflation von künstlichen Lebewesen im SF-Film. Georg Seeßlen und Fernand Jung, die Roboter als „Parallelschöpfung“ des Menschen erachten, erkennen dabei drei dominante Erzählstränge: (1) moderne Frankensteinmotive, die den Frevel der Parallelschöpfung thematisieren, (2) die Geschichte der empfindsamen Maschine, die die Impulse ihres Schöpfers ausagiert, sowie (3) die Darstellung der sentimentalen Beziehung zwischen Maschine und ihrem Schöpfer (vgl. Seeßlen/Jung 2003, 465–467). Auch wenn diese Einteilung sicherlich nicht komplett und auch in ihrer Kategorisierung streitbar sein mag, so zeigt sich doch ein Wandel in der Sichtweise des Roboters. Die Betrachtung künstlicher Lebewesen als reine Wunderwerke der Technik, wie so noch in den 1950ern vorherrschte, ist nicht mehr führend. J. P. Telotte (1995, 20) beschreibt diesen Wandel sehr prägnant:

„Our films, particularly those of the last decade [1980er – W.R.], have begun to address this problematic situation as we have come nearer to a sort of borderline between human and artificial being, and as our ability to draw neat and clear distinctions has begun to blur. Increasingly, works like *Blade Runner* and *Android* articulate a simple yet more pressing question: what does it mean to be human in the modern world? And the response they offer is often a relative or comparative one, a response that looks at our own *inhuman* practices and thus sees the artificial being not so much as menace but as a potential aid in drawing us back to a sense of humanity. Films like *Robocop* and *Short Circuit* (as well as their respective sequels), in fact, go a step further, demonstrating the possibility for a kind of hybrid life, a ghostly otherness that is part human, part machine, a synthetic life that does not impinge on our own. Indeed, these new life forms seem almost a fortunate evolution, particularly for the way they reveal a ghostly human spirit that lingers in all our creations – just as in our own selves – waiting to be evoked“.

Die Frage nach der „Menschlichkeit“ von künstlich erschaffenen Lebewesen impliziert dabei auch die Frage nach dem Inneren dieser Wesen - oder anders formuliert, die Frage nach der künstlichen Identität. Selbstverständlich lassen sich auch hier noch Abstufungen erkennen. Der Film *TERMINATOR* (Cameron 1984) verbleibt dabei, genau wie *WESTWORLD*, seinem mechanischen Protagonisten nur ein unbewusstes Inneres zuzuschreiben. Genau wie der Revolverheld folgt der Terminator nur eingeschriebenen Algorithmen.

„Schwarzenegger als Terminator spricht in dem Film ganze 17 Sätze, darunter der berühmt gewordene ‚I’ll be back‘ (dt.: ‚Ich komme wieder‘); in Teil 2 kommt dann noch ‚Hasta la vista, Baby‘ hinzu. Er ist durchaus cool, und die Kunst eine Sonnenbrille zu tragen, beherrscht der künstliche Mensch wie ein *dress code addict*. Er hat also ‚Stil‘, aber noch hat er kein Bewusstsein; er folgt seinem Programm, ohne dieses selbst verändern zu können“ (Seeßlen/Jung 2003, 526–527).



Abb. 8: Die Sicht des Terminators.



Abb. 9: Die Sicht des Terminators.

Auch die First-Person-Shots aus der Sicht des Terminators (Abb. 8, Abb. 9) zeigen sein fehlendes Bewusstsein. Zwar ist die Wahrnehmung des Terminators wesentlich näher an der menschlichen Wahrnehmung als die des Revolverhelden in *WESTWORLD*, dennoch ist sie dieser aber weiterhin an Detailtreue unterlegen. Durch den Rot-Filter vor der Kamera verliert das Bild an Farbtiefe, was den Eindruck der minderwertigen Wahrnehmung verstärkt. Hellere Flecken an Stellen, wo sich Fenster oder Lichter befinden könnten, legen die Vermutung nahe, dass der Terminator mit einer Infrarot-Kamera ausgestattet ist. Diese Vermutung wird im Laufe des Films allerdings nicht explizit bestätigt.

Eingeblendete Informationen sowie das Zielkreuz, welches sich fast immer mittig und somit im Zentrum der Aufmerksamkeit befindet, erinnern den Rezipienten daran, dass der Terminator nur einprogrammierten Zielen folgt. Der handelnde Akteur ist kein selbständig handelndes Bewusstsein, sondern eine, durch Zielkreuz und Metainformationen repräsentierte, Programmierung.

Diese Art der Darstellung verneint gleichzeitig das von Metzinger genannte Kriterium der phänomenalen/semantischen Transparenz (vgl. dazu Kap. 2.4.2.3). Aufgrund der Einblendungen entsteht der Eindruck, der Terminator befinde sich nicht in unmittelbarem Kontakt mit der Welt, was ja die Basis für ein Selbst-Bewusstsein wäre.

Neben den Filmen, die Androiden und Roboter als bewusstseinslose darstellen, findet sich jedoch eine Anzahl an Filmen, die diesen ein Bewusstsein und Identität zuweisen. Ich werde diese anhand der aufgestellten Kategorisierung vorstellen. Dabei erhebe ich keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern erhoffe ein Panoptikum der Vielfältigkeit von Roboteridentitäten aufzuzeigen.

4.1 Desengagierte Augen

Beginnen möchte ich dabei mit dem Film *BLADE RUNNER* (Scott 1982), den ich der Denktradition des Desengagements zugeordnet habe.

Die Bewusstseinsfähigkeit der Androiden, genauer gesagt der Replikanten, konstituiert sich durch eine Zerstörung der klassischen Mensch/Maschine-Dichotomie. Der Film schlägt sich somit auf die Seite Daniel Dennetts (vgl. Kap. 2.4.1), indem er den „old-fashioned dualism“ (Dennett 2009, 186) negiert. Ein kleiner Unterschied besteht jedoch zwischen der Position Dennetts und der des Films: Die Replikanten in *BLADE RUNNER* bestehen aus organischer Materie, somit könnte das Argument, ein Roboter könne kein Bewusstsein entwickeln, da ihm organische Materie fehle, aufrechterhalten werden. Jedoch spielt das Material aus dem die Replikanten gemacht sind in *BLADE RUNNER* eine untergeordnete Rolle, weshalb ich davon ausgehe, dass sich die zentrale Thematik *BLADE RUNNERS*, die Frage nach *Erinnerungen* und dem was *Menschlichkeit* ausmacht, auch anhand von anorganischen Androiden diskutieren ließe.

Wie genau wird diese Aufhebung der Mensch-Maschine-Dichotomie nun erreicht? Im Wesentlichen lassen sich drei Strategien zur ‚*Vermenschlichung der Maschinen*‘ bzw. der ‚*Maschinalisierung des Menschen*‘ erkennen, die teilweise aufeinander aufbauen:

- 1.) Der Film bedient sich *religiöser Codes*, die den Replikanten genuin menschliche Eigenschaften zuweisen.
- 2.) Die Darstellung der Stadt und die fraktale Geographie werfen die Frage nach der Individualität der Menschen auf.
- 3.) Das „innere Ich“ wird als durch Erinnerungen geprägt inszeniert. Diese Erinnerung ist im Film in jeden Körper implantierbar.

4.1.1 Die Vermenschlichung der Maschinen durch religiöse Symbolik

In *Blade Runner* finden sich, wie Charles Martig herausarbeitet, sowohl auf der Ebene der Diegese als auch auf der Ebene der formalen Gestaltung religiöse Codes. Das erste religiöse Erzählmotiv ist dabei „die Begegnung zwischen Schöpfer und Geschöpf“ (Martig 2009, 249). Dieses Motiv geht dabei über die Frankenstein Erzählung hinaus, da es biblische Motive aufweist. So nennt Roy Batty Tyrell sowohl „Schöpfer“ als auch „Vater“ und gibt ihm so Namen, die in der biblischen Grammatik oftmals Gott bezeichnen. Im Angesicht

seines Todes vergleicht Batty, ein Gedicht von William Blake zitierend, die Replikanten mit gefallenen Engeln und sich selbst mit Luzifer (vgl. Martig 2009, 249).

Als zweites Erzählmotiv nennt Martig die Verwandlung Roy Battys in einen Menschen, der menschlicher ist als die ihm umgebenden Personen:

„Roy Batty bekommt mit seiner Inszenierung als hochgewachsener, blonder und blauäugiger Kampfreplikant eine doppelte Konnotation: Einerseits als Übermensch, der sich mit unglaublicher Kraft und Genialität in den innersten Kern der Macht begibt; andererseits auch als Verwandlung in einen Menschen, der menschlicher ist als alle Wesen, die in der Megalopolis leben“ (Martig 2009, 250).



Abb. 10: Roy Batty im Angesicht des Todes



Abb. 11: Der Himmel reißt auf

Diese Verwandlung erreicht ihren Höhepunkt kurz vor dem Tod Battys, als dieser den eigentlich schon geschlagenen Rick Deckard verschont und kurz vor seinem Tod eine Taube in den Himmel aufsteigen lässt. (Abb. 10, Abb. 11) Die offenen Wunden Battys erinnern dabei an die Stigmata Jesu und die Bilder codieren

„die Passionsgeschichte Battys [...] als universales Schicksal des Menschen, als Auseinandersetzung mit den existenziellen Grundfragen – Woher komme ich? Wohin gehe ich? Wieviel Zeit bleibt mir? [...] Auf der Bildebene reißt der Himmel auf und erstmals ist in der Düsternis der Megalopolis ein Stück freier Himmel zu sehen. Der sinflutartige Regen wird unterbrochen, indem die Taube aus der Hand des sterbenden Batty aufsteigt und in den Himmel aufsteigt. Hier verbinden sich konnotativ die Sinflutgeschichte aus der Genesis mit der Pfingstsymbolik des sich öffnenden Himmels“ (Martig 2009, 250).

Auf der Bildebene erkennt Martig (2009, 251) eine „religiöse Überhöhung und Sakralisierung als visuelle[n] Stil“. Dieser zeigt sich schon in den ersten Einstellungen des Films:

„Sakralisierend wirken sowohl die aufsteigenden Feuersäulen, die auf die Darstellung des Infernos hinweisen [Anm: Gemeint ist Dantes Inferno, der erste Teil der göttlichen Komödie, welcher einen Weg durch die Hölle beschreibt – W.R.], als auch die Konstruktion des Maya-Tempels, der sich später als Sitz der Tyrell-Corporation entpuppt“ (Martig 2009, 251).

Als zweites zentrales Element nennt Martig das omnipräsente Auge, das den Eindruck von Kontrolle vermittele und somit zu Paranoia und zur „Negation des Menschlichen“

(Martig 2009, 253)führe. Aus diesem Grunde ist er geneigt, BLADE RUNNER als „populäre Theologie nach dem Tode Gottes [zu] verstehen“ (Martig 2009, 255)¹⁷. Ich bevorzuge eine andere Lesart der Anfangsszene und des omnipräsenten Auges, die ich im folgenden Abschnitt ausführen werde.

4.1.2 Schwärme und menschlicher Abfall – die Destruktion menschlicher Identität



Abb. 12: In den ersten Szenen des Films...



Abb. 13: ... fährt die Kamera durch das LA des Jahres 2019.



Abb. 14: Die Orte erweisen sich dabei als selbstähnlich....



Abb. 15: ... weshalb Bukatman von einer fraktalen Geographie spricht

Die *Stadt in* BLADE RUNNER, das Los Angeles im Jahr 2019, zeigt sich als ein Ort, in dem sich die immer gleichen Plätze wiederholen (Abb. 12 - Abb. 15). Scott Bukatman (1997, 58) prägt dafür den Begriff der „fraktalen Geographie“:

„*Blade Runner* reveals the city itself to be a complex, self-similar space – a fractal environment. The panoramic camera panned *across* the spaces of the city, but the fractal camera track *through* endless levels of scale”.

Selbst in der Architektur erweist sich als fraktal, wie das Microchip-Muster des Hauptsitzes der Tyrell Corporation zeigt (Abb. 16). Durch diese Inszenierung präsentiert

¹⁷ Eine ähnliche Lesart verfolgt auch Josef Lederle. Für ihn bildet die Megacity „architektonisch und inhaltlich den Topos der ‚großen Hure Babylon‘ [...] [nach], in der grenzenloser Egoismus alle tragenden Strukturen zum Einsturz brachte. Die ‚heilige Ordnung‘, derer man sich archetypisch etwa im Kalender, durch sakrale Handlungen [...] oder mittels der umfriedeten Stadt versicherte, ist einem alles verschlingenden Moloch gewichen, der in den labyrinthartigen Wolkenkratzer Schluchten sein modernes Inbild fand“ (Lederle 1999).

sich „urbanism as a lived heterogeneity, an ambiguous environment fluid spaces and identities“ (Bukatman 1997, 12).



Abb. 16: Das Hauptquartier der Tyrell-Corporation

Das fraktale Los Angeles der Zukunft kann somit als ein visueller Vorgriff auf die Gedanken Zygmunts Baumanns (2007) gesehen werden, der die aktuelle Zeit als „*flüchtige Moderne*“ beschreibt. Diese ist geprägt durch die Konsumgesellschaft, wie sie sich auch in *BLADE RUNNER* wiederfindet. Das Stadtbild ist geprägt von übergroßen Werbetafeln, mehr noch: diese sind das einzige, was neben den Flammen der industriellen Produktion, die dauerhaft herrschende Dunkelheit erhellen. Selbst die Hauptperson des Films, Rick Deckard, wird dem Rezipienten zunächst als Werbetafel betrachtet und anschließend Essen konsumierender Mensch vorgestellt – der erste Eindruck, den wir von Deckard erhalten ist seine Rolle als „*Homo consumens*“ (Bauman 2007, 149).

„In der Konsumgesellschaft geht es nicht um Besitz. Es geht auch nicht darum, alles loszuwerden, was man vorgestern beschafft und gestern stolz präsentiert hat. Es geht zuallererst und vor allem darum, *in Bewegung zu bleiben*“ (Bauman 2007, 149).

Die Folge dieses Zwangs zur Bewegung ist eben der von Bauman als flüchtige Moderne beschriebene Zeitgeist. In dieser löst der *Schwarm* die Gruppe als primäre Form der Sozialität ab. „Schwärme bedürfen nicht der Selbstreproduktion oder Selbsterhaltung, sie versammeln sich bei Gelegenheit, lösen sich auf und finden, bei einer anderen Gelegenheit, angelockt von neuen und beweglichen Zielen, wieder zusammen“ (Bauman 2007, 160). In einem solchen Schwarm herrscht „mechanische Solidarität“ (Bauman 2007, 161), wodurch Individualität eine untergeordnete Rolle spielt.

Unter solchen Bedingungen sind Individuen nur noch als *synchronische Menschen* zu denken, „die ‚ausschließlich in der Gegenwart leben‘ und sich überhaupt nicht ‚für ihre Erfahrungen oder die Folgen ihres Handelns für die Zukunft interessieren‘“ (Bauman 2007,

167). Innerhalb dieses sozialen Rahmens „ich“ zu sein, heißt sich nur als Teil des ganzen Schwarms zu sehen – wie auch immer dieser im Moment aussehen mag.

Wenn die Funktion des Individuums nach Auflösung des Schwarms erfüllt ist, gibt es zwei Möglichkeiten, entweder die Eingliederung in einen neuen Schwarm oder, das betont Bauman an anderer Stelle, ein Schicksal als „menschlicher Abfall“. Für ihn ist „die Produktion ‚menschlichen Abfalls‘ [...] ein unvermeidliches Ergebnis der Modernisierung und eine untrennbare Begleiterscheinung der Moderne“ (Bauman 2005, 12). Als menschlichen Abfall bezeichnet Bauman (2005, 12) dabei den

„überschüssige[n]‘ und ‚überzählige[n]‘ Teil der Bevölkerung [...], der an seinem Wohnort entweder nicht bleiben konnte oder dem dort die notwendige Anerkennung oder Erlaubnis für einen weiteren Aufenthalt verweigert wurde“.



Abb. 17: Sozialität in Müllbergen



Abb. 18: Die erste Begegnung zwischen Pris und Sebastian

Es ist bezeichnend, dass die Akteure des Films alle überwiegend in Bewegung zu sein scheinen, und man als Rezipient das subjektive Gefühl hat, Deckard würde sich mehr in seinem Wagen als in seiner Wohnung aufhalten. Das von Bauman gezeichnete Bild des menschlichen Abfalls findet sein visuelles Äquivalent in der Begegnung von Pris und J. F. Sebastian (Scott 1982, 0:35:29-0:40:25), die bezeichnenderweise in den Müllbergen vor Sebastians Wohnung stattfindet. In der Wohnung selbst findet Pris die „Freunde“ Sebastians vor: selbstgebaute Puppen – zu einer Beziehung von echten Menschen ist Sebastian offensichtlich nicht fähig.

Es scheint so als ob selbst der bei der Tyrell-Corporation recht bedeutende Sebastian davon bedroht ist, zu menschlichem Abfall zu werden. Mit den Worten Baumans: die Probleme des menschlichen Abfalls

„durchdringen alle Schlüsselbereiche des sozialen Lebens, dominieren tendenziell die Lebensstrategien und führen dazu, daß diese ihren eigenen Abfall sui generis erzeugen: totgeborene unpassende, ungültige oder nicht realisierbare menschliche Beziehungen, die von Anfang an den Stempel des drohenden Dahinschwindens tragen“ (Bauman 2005, 15).

Und auch Deckards Beziehungen scheinen todegeborene zu sein, so erinnert er sich im Off-Kommentar der Anfangsszene daran, dass seine Ex-Frau ihn als kalten Fisch bezeichnet hat¹⁸, was meint, dass seine Ehe – so lässt sich heraushören – an seiner Gefühlskälte gescheitert ist.

Für die Frage von Identität sind diese Umstände katastrophal, denn „Abfall bedarf keiner feinen Unterschiede und subtilen Nuancen, es sei denn, er ist fürs Recycling vorgemerkt“ (Bauman 2005, 111). Und ein Recycling ist in der flüchtigen Moderne nicht angedacht.

Für Bauman ist die Erinnerung „das wichtigste Opfer dieses epochalen Wandels, ein Verlust, der als Kollateralschaden ausgehen wird“ (Bauman 2007, 191). Soweit geht die Visions BLADE RUNNERS allerdings nicht, im Gegenteil, die Erinnerung so scheint es, ist die letzte Bastion der Menschlichkeit. Wenn das räumliche- und soziale Umfeld, anders formuliert das *Außen*, den Menschen nur als Teil eines Schwarms definiert, dann kann das „Ich“ nur im *Inneren* gefunden werden. Ich spreche an dieser Stelle absichtlich *nicht* von Identität, worauf ich jedoch an späterer Stelle genauer eingehen werde. Zunächst werde ich die Rolle der Erinnerung in Blade Runner thematisieren.

4.1.3 Simulierte Ich-Identität - die Funktion der Erinnerung in Blade Runner

Erinnerungen, genauer gesagt implantierte Erinnerungen der Replikanten, nehmen in BLADE RUNNER eine Schlüsselrolle ein. Ihre Aufgabe besteht darin, den Robotern Menschlichkeit und Identitätsfähigkeit zuzuschreiben.

Die Fähigkeit, sich zu erinnern, kann als eine Voraussetzung für ein Bewusstsein angesehen werden. Metzinger beschreibt Erinnerungen als unabdingbar für das Gefühl der Präsentationalität, da das Gefühl einer Gegenwart nur eine „spezielle Form der Erinnerung“ (Metzinger 2001, 91) sei. Gegenwärtig ist für ein bewusstes System das, woran es sich zuletzt erinnern kann. Jedoch sind die Replikanten nicht nur erinnerungsfähig, die neue Generation wird sogar mit ‚gefälschten‘ Erinnerungen ausgestattet. Im Falle von Rachael sind es aller Wahrscheinlichkeit nach die Erinnerungen von Tyrells Nichte, welche ihr implantiert wurden. Rachael besitzt durch diese Implantation Erinnerungen eines menschlichen Wesens, somit kann ihr Bewusstsein aus der Geschichte ihrer „Geburt“

¹⁸ „Deckard [off-Kommentar]: ‚Sushi, that’s what why ex-wife called me, cold fish“ (Scott 1982, 0:09:12-0:09:15)

erklärt werden: Zusammen mit den Erinnerungen erbt sie auch die Bewusstseinsfähigkeit der Nichte Tyrells. Erinnerungen erfüllen vor der Theoriefolie des postbiotischen Bewusstseins also die Funktion der implantierten Präsentationalität und der implantierten Adaptivität.



Abb. 19: Die starke Präsenz von Fotos in BLADE RUNNER...



Abb. 20: ... zeigt die immense Bedeutung der Erinnerung

Die immense Bedeutung der Erinnerung in BLADE RUNNER zeigt sich auch in einer starken Präsenz von Fotos im Film. Erinnerungen dienen nicht nur dazu, glaubhaft zu machen, dass die Replikanten ein Bewusstsein besitzen. Sie sind auch ein elementarer Bestandteil der Identität dieser. Die Erinnerung führt zu einer *simulierten Ich-Identität*, die ich im Sinne Eriksons verstehen möchte:

„Die Ich-Identität entwickelt sich [...] aus einer gestuften Integration aller Identifikationen [...]. [Sie] verknüpft also die früheren Kindheitsphasen, in denen der Körper und die Elternfiguren führend waren, mit den späteren Stadien, in denen eine Vielfalt sozialer Rollen sich darbietet und im wachsenden Maße aufdrängt“ (Erikson 1989, 108f).

Als Beispiel möchte ich wieder Rachael heranziehen. Bei ihrem ersten Treffen mit Deckard in seiner Wohnung konfrontiert sie ihn mit seinem Glauben, sie sei eine Replikantin, und reicht ihm ein Foto, auf dem Sie und ihre Mutter zu sehen sind, sozusagen als Beleg dafür ein Mensch zu sein. Anschließend beschreibt sie ihm eine Kindheitserinnerung, in welcher sie zusammen mit ihrem Bruder in ein fremdes Haus einsteigt. Eine weitere Erinnerung ist das Schlüpfen von Baby-Spinnen, welches sie beobachtete. Deckard enttarnt diese Erinnerungen als Implantationen. Als er sieht, wie schockiert Rachael darauf reagiert, täuscht er Rachael zu liebe vor, es wäre ein Scherz gewesen (vgl. Scott 1982, 0:31:12-0:35:27). Nachdem Rachael gegangen ist, betrachtet er das Foto von ihr und ihrer Mutter und sinniert über ihr Schicksal: „Deckard [off-Kommentar]: ‚Tyrell really did a job on Rachael. Break down to a snapshot of a mother she never had, a daughter she never was‘“ (Scott 1982, 0:34:30-0:34:40). Was für Deckard nur ein Foto, eine Ergänzung zu einer implantierten Erinnerung ist, ist für Rachael ein

fester Bestandteil ihrer Persönlichkeit. Für sie ist die Tatsache, dass sie eine Erinnerung an ihre Kindheit besitzt Beleg genug dafür, ein Mensch zu sein. Sie nimmt eine Kontinuität und Gleichheit ihrer selbst an und geht davon aus, dass auch Deckard diese (an-) erkennen muss. Somit besitzt sie sowohl eine personale als auch eine Ich-Identität im Sinne Eriksons.

„Die wichtigste Botschaft des Identitätskonzepts von Erik H. Erikson ist die, dass sich Identität über das ganze Leben hin entwickelt, und ‚das Kernproblem der Identität‘, so kann man die Theorie zusammenfassen, besteht ‚in der Fähigkeit des Ichs, angesichts des wechselnden Schicksals Gleichheit und Kontinuität aufrechtzuerhalten‘ (Erikson 1959b, S. 82). Erikson nennt das *personale Identität*. Wo dieses Bewusstsein mit dem Gefühl zusammenkommt, ‚dass auch andere diese Gleichheit und Kontinuität erkennen‘, spricht er von *Ich-Identität* (Erikson 1946, S. 18)“ (Abels 2006, 285).

Die Ich-Identität ist von Erikson als eine sozial-vermittelte gedacht. Ich ordne BLADE RUNNER dennoch dem Modus des Desengagements zu. Der Grund ist folgender: Die Erfahrungen, die das Selbst der Replikanten ausmachen, sind nicht sozial vermittelt, sondern implantiert. Somit wird auch die Sozialität, in der sich Identität konstituiert, nur implantiert und ist nicht die Quelle des Selbst. Die Quelle des replikantischen Selbst ist die implantierte Erinnerung, eine Essenz, die theoretisch in jeden beliebigen Körper integrierbar ist – wobei die Erinnerung natürlich auf einem materiellen Träger gespeichert werden muss, und somit das Ich nicht unabhängig vom Körper sein kann. Blade Runner vertritt dennoch Descartes mechanistisches Weltbild.

4.1.4 Mit fremden Augen sehen – die desengagierte Haltung zur Wirklichkeit in Blade Runner

Wie Georg Seeßlen und Fernand Jung (2003, 499) feststellen verweist schon der Name der Hauptperson Rick Deckard

„auf den Philosophen Descartes, dessen mechanistisches Weltbild zur Doktrin geworden ist, und dessen Aussage ‚Ich denke, also bin ich‘ doch von den Replikanten gegen sie gewendet ist. Die Replikanten sind, weil sie denken, und sie sind besser, weil sie besser denken. Aber ihr Denken ist noch nicht befreit, es ist nicht nur künstlich [...], sondern sich auch der Selbstbeschränkung bewusst“.

Diese Künstlichkeit des replikantischen Denkens ist der Angriffspunkt der Blade Runner. In einem Test bedarf es in der Regel 20 Fragen, bis der Testende, aufgrund der fehlenden emotionalen Reaktion, sein Gegenüber als Replikant einordnen kann. Recht schnell ist zu *sehen*: der Getestete ist menschlich oder nicht. Eine zentrale Rolle spielt dabei das Auge, das als Motiv im Film omnipräsent ist. Jedoch steht es nicht für eine leibliche Verankerung menschlicher Erfahrung, sondern ist Repräsentant einer desengagierten

Instanz, die gerade das Ausschließen leiblicher Erfahrung fordert, um zur Wahrheit zu gelangen.



Abb. 21: Leons Test



Abb. 22: Rachael's Test

Dies zeigt sich unter anderem im Test, welcher die Replikanten erkennen soll. Bei diesen wird mittels einer Kamera das Auge des zu Testenden fixiert und dem Blade Runner mittels eines Bildschirm in starker Vergrößerung gezeigt. Das Auge offenbart als „Spiegel der Seele“ das Innere des Replikanten. Jedoch erkennt der testende Blade Runner dieses nicht mit den eigenen Augen, sondern nur über einen zwischengeschalteten Bildschirm, der das vom Kameraobjektiv eingefangene Bild zeigt. Somit ist das, was über die Wahrheit der Aussagen des Replikanten entscheidet eine technische Instanz, die zu einer Objektivierung leiblicher Erfahrung führt. Diese Objektivierung ist auch darin zu erkennen, dass sich die Bilder von Leons und Rachael's Test gleichen: Wer wen testet ist unerheblich, das desangierte Auge offenbart die Wahrheit (Abb. 21, Abb. 22).



Abb. 23: Vorwegname des Cyberspaces



Abb. 24: Durch Kommandos können einzelnen Teile des Bildes heran gezoomt werden.

Eine weitere Szene, die verdeutlicht, wie stark Blade Runner durch Descartes geprägt ist, ist die Szene, in der Rick Deckard ein Foto, das er bei Leon gefunden hat, genauer untersucht. Er legt es dazu in einen Computer und zoomt mittels Sprachbefehlen hinein und hinaus, geht nach links und nach rechts.

„Deckard temporalizes the frozen moments of the Photograph and a classic scene, the search of a room for clues, is played out in terminal form. The private eye becomes another telematic simulation, and the space of the photograph is transmuted into the temporal domain of narrative/cinema. The human is inserted into the terminal space as a pure, totalizing gaze. The boundaries of the screen are eradicated, and

the cyberscopic field becomes fully phenomenal, susceptible to human vision and action. Through Deckard's instructions the 'depthless surface of screen' is probed, tested and finally entered. The screen, that frontier separating terminal and physical realities, is rendered permeable, and the space behind it becomes tangible and controllable" (Bukatman 1993, 136)

Was Scott Bukatman hier beschreibt, ist die Vorwegnahme des Cyberspaces. Diese zeigt die Ähnlichkeit zu Descartes: Der Cyberspace wird generell ja als ein Raum gesehen, der nicht durch leibliche Erfahrungen geprägt ist. Auch in dieser Szene muss Deckard die Welt betrachten wie ein dritter sie sehen würde, um die Wahrheit zu erkennen.

4.2 Love is in the space – expressivistische Schaltkreise

Der wohl bekannteste Android, welcher dem Expressivismus zuzuordnen ist, ist Data aus dem Star Trek – Universum. Da seine Persönlichkeitsentwicklung und insbesondere Datas Verhältnis zu Emotionen jedoch schon an anderer Stelle (Recht 2002, 54–67) ausreichend diskutiert wurde, beziehe ich mich im Folgenden auf einen Androiden, der ein weit geringeres Medienecho hervorrief und vor Data das Licht der Welt erblickte: Max 404 aus dem Film DER ANDROID (Lipstadt 1982). Der Film betont die Fähigkeit Max' Gefühle zu empfinden – das Hauptaugenmerk liegt dabei auf der Fähigkeit zu lieben – und schreibt seiner Hauptfigur somit ein inneres, durch Gefühle geprägtes Selbst zu, weshalb ich Max expressivistische Schaltkreise attestiere. Die Story ist des Films schnell erzählt: Der Android Max und sein Schöpfer Dr. Daniel leben einsam auf einer Raumstation. Die Ruhe wird gestört als eine Gruppe Piraten an Bord kommt. Max verliebt sich in das einzige weibliche Mitglied dieser Gruppe: Maggie. Während die Piraten sich immer mehr in Streitigkeiten ergehen, die dazu führen, dass sie sich gegenseitig umbringen, arbeitet Dr. Daniel an einem weiblichen Androiden. Gegen Ende des Films befiehlt er Max den letzten überlebenden Piraten (Mendez) umzubringen. Max führt den Befehl aus, erkennt danach aber, dass er nicht mehr den Befehlen seines Schöpfers gehorchen will. Zusammen mit Cassandra, dem mittlerweile erwachten weiblichen Androiden, tötet er Dr. Daniel und fliegt anschließend zu Erde.

4.2.1 Die Wahrheit empfinden – Das neugierige Wesen Max 404s und wieso Herder seine Freunde an ihm hätte

In DER ANDROID wird eine erkenntnistheoretische Position vertreten, die im Gegensatz zur desangierten Haltung BLADE RUNNERS steht. Während die Replikanten in einer Welt

leben müssen, die von Rationalität und einer mechanistisch-funktionalen Weltsicht geprägt ist, lebt Max zusammen mit seinem Schöpfer Dr. Daniel recht isoliert in der Einsamkeit des Weltraums. Sein Weltbild entsteht nicht durch ein Ausschließen seiner leiblichen Erfahrung, sondern basiert vielmehr auf diesen. Sein *Erkennen der Welt* findet somit in dem Modus statt, welcher von Herder beschrieben wurde:

„Kein Erkennen ist ohne Empfindung, d.i. ohne Gefühl des Guten und Bösen, der Bejahung und Verneinung, des Vergnügens und Schmerzes, sonst könnte die Neugierde, erkennen, sehen zu wollen, weder dasein noch reizen“ (Herder 1978, 399).



Abb. 25: In der Anfangssequenz wird ein Miniaturroboter montiert,...



Abb. 26: ... welcher sich als weiblich herausstellt

Die Rolle des Gefühls wird dem Rezipienten schon in der Eingangssequenz des Films (Lipstadt 1982, 0:00:15 – 0:02:13), welche als zusammenfassende Fokussierungsmethaper gesehen werden kann, offenbart. Wir sehen zwei Hände, die Miniaturroboter zusammenbauen (Abb. 25). Eine technisch klingende Hintergrundmusik betont den künstlichen/gemachten Charakter des Modells. Das entstandene Modell (Abb. 26) lässt deutliche Merkmale der weiblichen Physiognomie erkennen, so weist es einen deutlich erkennbaren Busen auf und erinnert auch in seiner Körperform an das Idealbild einer Frau.



Abb. 27: Der weibliche Roboter emanzipiert sich aus der Hand seines Schöpfers...

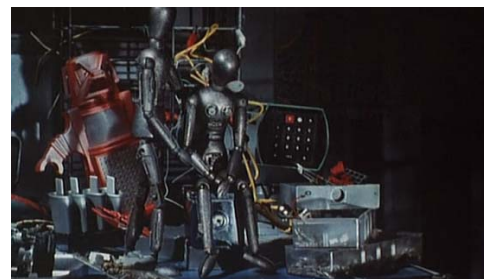


Abb. 28: ... und durchlebt menschliche Gefühle

Es folgt eine weiche Überblendung, wir sehen den weiblichen Miniaturroboter, nun in der Mitte des Bildes sitzend; die menschliche Hand ist nicht mehr aktiv. Ein männlicher Miniaturroboter tritt von links in das Bild. Nach einem kurzen Blickwechsel, welcher wg. der fehlenden Augen der Roboter nur durch Kopfbewegungen angedeutet werden kann, setzt sich der männliche Roboter neben den weiblichen und legt einen Arm um ihn (Abb. 27, Abb. 28). Die „Gestik“ der Roboter ist dabei der menschlichen sehr ähnlich, sodass sich relativ schnell zwei Deutungen entwickeln lassen: Die erste besagt, dass sich hier zwei Wesen kennen und lieben lernen. Die zweite Lesart basiert darauf, dass der weibliche Roboter eine leicht gebeugte Körperhaltung erkennen lässt, welche Trauer anzeigen könnte. In diesem Fall sehen wir eine Szene des Tröstens. Welche der beiden Lesarten auch immer bevorzugt wird, der symbolische Gehalt der Sequenz lässt sich eindeutig rekonstruieren: Gezeigt wird, wie sich ein „gefertigtes Geschöpf“ buchstäblich aus den Händen seines Schöpfers emanzipiert. Diese Emanzipation gelingt durch das Ausleben urmenschlicher Gefühle - sei es nun Liebe, oder Trauer und Trost. Der Wandel von einem gefertigten Produkt zu einem Individuum geschieht also durch den Ausdruck von Gefühl.

Dieser Gefühlsausdruck wird dabei in einem Modus inszeniert, welcher von Rudolf Arnheim als „Spiegelung in einen äußeren Vorgang“ beschrieben wird. In diesem Modus wird „äußerer Vorgang, irgend ein Stückchen Handlung, erfunden, das den seelischen Zustand des Handelnden spiegelt“ (Arnheim 1932, 152). Die Wahl dieser Inszenierungsstrategie erscheint dabei banal, sind die Miniaturroboter doch zu einfach gehalten, um andere Optionen der Gefühlsdarstellung - wie den Einsatz „reiner Mimik und Gestik“ oder die „Wirkung durch Dasein resp. Präsenz“ (zu den Formen der Darstellung seelischer Prozesse im Film vgl. Arnheim 1932, 146–152) - zu ermöglichen. Dennoch wird durch diese die Wahl, Gefühle durch eine Handlung auszudrücken, auf ein Kennzeichen des Expressivismus verwiesen: Gefühle als konstitutives Element des inneren Selbst und somit auch Selbsterkenntnis bedürfen einer Artikulation und müssen somit von einem inneren in einen äußeren Vorgang transformiert werden.

Ein Gefühl, dessen Wert von Herder besonders betont wird, ist das Gefühl der Neugierde:

„Das Erkennen der Seele läßt sich also nicht ohne Gefühl des Wohl- und Übelseins, ohne die innigste geistige Empfindung der Wahrheit und Güte denken. Das Wort Neugierde, Verlangen nach Erkenntnissen, sie auf die leichteste, beste Weise zu sehen, sagt's“ (Herder 1978, 400)

Die Sehnsucht nach neuen Erkenntnissen, die *Gier nach Neuem*, ist also ein wesentliches Element des expressivistischen Selbst. In der ersten Sequenz, in der der Rezipient Max zu sehen bekommt (Lipstadt 1982, 0:02:14 – 0:04:58), wird dieser gleich als neugieriges Individuum vorgestellt.

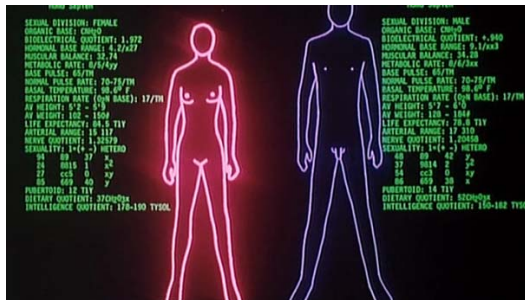


Abb. 29: Die ersten Szenen nach den Credits...



Abb. 30: ... zeigen Ausschnitte eines Aufklärungsvideos, ...

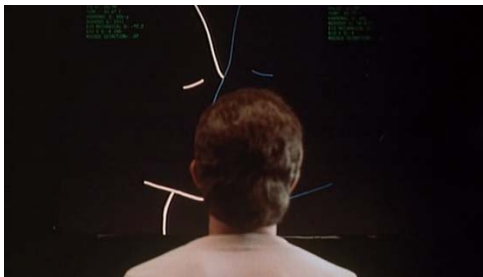


Abb. 31: ... welches von Max...



Abb. 32: ... staunend betrachtet wird

Die Sequenz beginnt mit einem Blick aus der Perspektive Max' auf ein „sexual Education“ – Video. Dieses zeigt, wie sich zwei zu Strichmännchen stilisierte Menschen näher kommen (Abb. 29, Abb. 30). Die Wahrnehmung ist natürlich, die eingeblendeten Informationen, so zeigt der im Video vorgenommene Zoom, sind Bestandteil des Films und nicht zu Max' Wahrnehmung zugehörig. Die natürliche Inszenierung seines Blickes, lässt phänomenale Transparenz vermuten. Nach einem harten Schnitt schauen wir Max über die Schulter (Abb. 31), um ihm nach einem erneuten Schnitt mit einer leichten Aufsicht ins Gesicht zu blicken (Abb. 32). Die Mimik des Darstellers ist übertrieben. Durch den geöffneten Mund, die weit aufgerissenen Augen sowie die gehobenen Augenbrauen lässt sich ein Gesichtsausdruck dennoch eindeutig als „Staunen“ klassifizieren – eine Emotion, die eng in Zusammenhang mit Neugierde steht. Mit der Zunge artet Max im Folgenden die von ihm im Video beobachteten Bewegungen nach und adaptiert somit den Lernmodus der Mimesis.

„Mimetisches Lernen bezeichnet nicht bloßes Imitieren oder Kopieren, sondern einen Prozess, in dem in der mimetischen Bezugnahme auf andere Menschen und Welten eine Erweiterung der Weltsicht, des Handelns und Verhaltens erfolgt. Mimetisches Lernen ist produktiv, es ist körperbezogen und verbindet den Einzelnen mit der Welt und anderen Menschen, es schafft ein praktisches Wissen und ist daher für soziales, künstlerisches und praktisches Handeln konstitutiv“ (Wulf 2007, 91).

Auch Herder (1978, 402) betont die Bedeutung der Körperlichkeit für ein empfindendes Lernen, für ihn wird der Körper

„als denn deutlich, was er uns jetzt nur dunkel oder verworren ist, *Analogon, Spiegel, ausgedrücktes Bild der Seele*. Und hier liegt nun der Bestimmungsgrund unsrer ersten wichtigen Frage über die Natur des Erkennens und Empfindens: nämlich das *Erkennen der Seele* kann als ein *deutliches Resultat* all ihrer *Empfindungszustände* betrachtet werden; die *Empfindung* also kann nichts anders sein als gleichsam der *Körper*, das *Phänomenon* des Erkennens, die *anschauliche Formel*, worin die Seele den *Gedanken* siehet. Dies ist die ursprüngliche Bestimmung beider Fähigkeiten, die sich in der Entwicklung aller merkbaren Fälle und Zustände zeigt“.

Auch der Einsatz von Musik in der Sequenz unterstreicht die Bedeutung der Empfindung. Im Hintergrund läuft Popmusik, die, durch ihre Instrumente und dem Einsatz einer Stimme als tragendes Element der Melodie, einen Gegenpol zur technisch klingenden Hintergrundmusik - bzw. den Hintergrundgeräuschen – der Eingangssequenz darstellt. Als ein Anruf von Dr. Daniel eintrifft, wird deutlich, dass die Musik nicht Bestandteil des Videos war, da Max dieses abschaltet, die Musik aber weiter ertönt. Ein Schnitt, welcher eine Nahaufnahme einer Schalttafel den aktivierten Schaltknopf „Music“ zeigt, macht jedoch deutlich, dass die Musik dennoch innerdiegetisch ist und von Max zusätzlich vom Film gehört wird. Max wird somit als ein Individuum inszeniert, welches Lernen als Informationsaufnahme mit dem Genuss von Musik und somit mit Empfindungen verbindet. Er stellt (ästhetisches) Empfinden auf die gleiche Stufe mit (kognitivem) Lernen und erfasst die Bedeutung der Dinge somit von innen heraus. In der Tradition des Expressivismus steht er deshalb, weil er die Botschaft der inneren Stimme nicht von ihrem Medium trennt: „Wer die Bedeutung der Dinge nicht von innen her erfaßt hat und nur einen kalten, äußerlichen Begriff von der Vorbestimmtheit der Welt besitzt, hat den Sinn eigentlich nicht verstanden“ (Taylor 1996, 644), anders formuliert: Lernen als reine Informationsaufnahme ohne Gefühl ist sinnlos. Wir lernen Max also in einer Art und Weise kennen, die die symbolische Aussage der Eingangssequenz und somit die Ansicht des Expressivismus unterstreicht.

4.2.2 Selbsterkenntnis in Angst – kierkegaardische Spuren in Android

Die Parallelen Max' zu der Tradition des Expressivismus liegen nicht nur in seiner Nähe zu Herder begründet. Max findet seine endgültige Emanzipation vom Willen seines Schöpfers in einem Moment, in dem er das Gefühl der Angst empfindet und erweist sich so als eine zutiefst kierkegaardische Existenz.

„Kierkegaard sucht [...] nach einem Begreifen des Individuums als Individuum, durch das einerseits sich das Individuum in seiner konkreten Individualität – ‚in Existenz‘ – verstehen und durch das es sich auch ‚in Existenz‘ hervorbringen kann“ (Mader 2005, 355)

Dieses Herangehen ist insofern expressivistisch, weil es die Individualität des Menschen betont und diese als durch das Individuum hervorgebracht begreift. Den Menschen zu begreifen heißt zu verstehen, wie er ist und wie er sich (von innen nach außen) hervorbringt.

Angst ist vor diesem Hintergrund nur im Inneren des Menschen zu lokalisieren. Diese Verwurzelung im menschlichen Inneren ist so stark, dass Kierkegaard die Angst gar als eine den Menschen determinierende Eigenschaft sieht. Angst ist „die Gestimmtheit [...] in der die Grundstruktur der ‚Verzweiflung‘ ins Bewußtsein tritt. Das Individuum wird seiner selbst als in sich zerrissene Einheit von Leib und Geist bewußt“ (Mader 2005, 356).

Die Grundstruktur der Verzweiflung ist dabei das, was im kierkegaardischen Denken den Menschen auszeichnet. Sie zu überwinden, gelingt nur in der Hinwendung zu Gott. Diese theologische Dimension des Angstbegriffes möchte ich an dieser Stelle nicht übernehmen, seine qualitativen Eigenschaften, die ich im Folgenden kurz beschreiben werde, sind im Kontext dieser Arbeit aber dennoch relevant.

Angst zeichnet sich durch ihre Unbestimmtheit aus. Kierkegaard (1844, 51) beschreibt den Gegenstand der Angst als „etwas, das Nichts ist“. Diese Unbestimmtheit der Angst bedeutet dabei allerdings nicht, dass diese unbegründet ist, da der Begriff der Unbestimmtheit oder des „Nichts“ im Wesentlichen die Situation beschreibt, in der sich das Individuum ängstigt: „In der Angst verhält man sich durchaus zu seiner eigenen Situation, doch zeigt sich die Situation in der Angst als unbestimmt“ (Grøn 1999, 16). Genau diese Unbestimmtheit der Situation meint Kierkegaard (1844, 50), wenn er Angst als „die Wirklichkeit der Freiheit als Möglichkeit für die Möglichkeit“ definiert. Die Möglichkeit frei zu sein, ist eine Möglichkeit, die sich dem Menschen aufdrängt. Jedoch zeigt sich in dieser Möglichkeit auch die Möglichkeit unfrei zu sein. Der Mensch kann die

Freiheit wählen, sich aber auch für die Unfreiheit entscheiden. Eben hierin liegt die Unbestimmtheit der Situation, die ängstigt. Diese Unbestimmtheit der Situation verweist auf einen selbst. „Sie [die Situation – W.R.] ist zweideutig, da sie sich in unterschiedlicher – und dazu gegensätzlicher – Richtung entwickeln kann, abhängig davon wie man sich selbst zu ihr stellt“ (Grøn 1999, 25).

Der Mensch empfindet also Angst, weil er ein freies Wesen ist, das in jeder Situation die Möglichkeit zu verschiedensten Entscheidungen hat. Das Leben ist somit eine Reihe von Möglichkeiten, die sich abhängig davon entwickeln, wie sich das einzelne Individuum verhält und somit auch die Artikulation eines inneren Potenzials.

Auch Max erlebt in dem Moment, in dem er sich von seinem Schöpfer emanzipiert, die von Kierkegaard beschriebene Angst, da er sich der Zerrissenheit von Leib und Seele/Geist bewusst wird. Gemeint ist die Sequenz am Ende des Films, in der Max, nachdem er Mendez ermordet hat, zusammen mit seiner „Schwester“ Cassandra auch seinen Schöpfer umbringt (Lipstadt 1982, 0:59:52 – 1:11:00).



Abb. 33: Ein Blick aus der Perspektive Max' mit...



Abb. 34: ... und ohne Gewissen

Die Sequenz beginnt damit, dass Dr. Daniel Max seinen „moral governor“, also sozusagen sein Gewissen, entfernt und ihm den Auftrag gibt, Mendez zu töten. Das neue Gewissen wirkt sich unmittelbar auf Max' Weltwahrnehmung aus, seine Sicht der Wirklichkeit, sein Empfinden ist nun ein anderes. First-Person-Shots aus der Perspektive Max sind fortan nicht mehr nach normalen Konventionen (Abb. 33) inszeniert, sondern mit einem Farbfilter versehen, der die Farbstärke deutlich reduziert und die Welt fortan sehr eintönig erscheinen lässt. Die „neue“ Weltansicht Max' (Abb. 34) ist der menschlichen wieder unterlegen, wodurch der Rezipient geneigt ist, ihn wieder näher an der Rolle der Maschine zu platzieren.



Abb. 35: Die sparsame Mimik lässt Max als gefühlscalte Maschine erscheinen

Als nächstes sehen wir, wie Max sich zu Mendez Quartier begibt und diesem dort das Genick bricht. Das starre Acting des Schauspielers, der so sparsam mit Mimik und Gestik umgeht, sodass Max' Gesicht ausdrucks- und emotionslos bleibt (Abb. 35), und die First-Person-Shots, die weiterhin mit einem Farbfilter versehen sind, unterstützen dabei den Eindruck, Max würde nicht als Individuum, sondern als programmierte Maschine handeln.

Nachdem er seinem Auftrag ausgeführt hat, entdeckt Max auf dem Rückweg die tote Maggie. Der Anblick löst bei ihm einen Reflexionsprozess aus. Der Dialog seiner inneren Stimme wird dabei nur über die Tonspur inszeniert, auf welcher Dr. Daniel und Maggie, die jeweils widerstreitende Elemente von Max' Natur repräsentieren, gegenübergestellt werden, indem Max sich an Zitate aus früheren Sequenzen des Films erinnert (Lipstadt 1982, 1:08:20 – 1:08:52). Dr. Daniel nimmt dabei die Position ein, dass Max nur ein Android und somit nur ein unbeseelter Körper sei und keinen eigenen Willen zu besitzen habe. Die Erinnerung an Maggie überzeugt Max aber schließlich, dass er auch Gefühle besitzt und mehr ist als eine unbeseelte Maschine, die nur Befehle ausführt. Über die Erinnerung daran Gefühle zu empfinden wird Max klar, ein eigenständiges Individuum zu sein. Dadurch erlebt Max das, was Kierkegaard als Angst beschrieben hat: Er erkennt sich als Synthese aus Körper und einer inneren Natur, einem Geist/einer Seele, und wird sich somit bewusst, dass er eigenständig die Entscheidung für die eigene Freiheit treffen kann. Diese Erkenntnis mündet schließlich darin, dass er zusammen mit Cassandra Dr. Daniels Befehle ignoriert und diesen ebenfalls ermordet.

4.3 Mead without Meat – Roboter in der Sozialität

Neben desengagierten und expressivistischen Robotern finden sich in den 1980er-Jahren auch solche, die ihre Identität über den Modus der Sozialität ausbilden. Ein Beispiel hierfür ist Nummer 5 – bzw Johnny, wie er sich am Ende des Films selbst nennt – aus NUMMER 5 LEBT (Badham 1986). Die Story des Films ist schnell erzählt: Durch einen

Blitzeinschlag erlangt der Roboter „Nummer 5“ Bewusstsein und flüchtet aus dem Militärkomplex, in dem er hergestellt wurde. Er kommt bei Stephanie Speck unter und kann nach langer Verfolgung durch das Militär mit ihr und seinem Schöpfer Newton Crosby in die Freiheit fliehen.

4.3.1 Der ‚göttliche Funken‘ – die unerwartete Beseelung der Nummer 5

Die Anfangssequenz des Films (Badham 1986, 0:00:08-0:01:50) lässt allerdings noch nicht vermuten, dass der robotische Hauptcharakter im Laufe des Films Bewusstsein entwickeln wird. Sie zeigt, überwiegend in Großaufnahmen, wie ein Roboter zusammengesetzt wird. Durch diese Inszenierung wird deutlich, dass das „Innere“ des Roboters nur aus Kabeln, Mikroships und ähnlichem besteht. Parallel zur überwiegend maschinell durchgeführten Fertigung ist immer wieder eine menschliche Hand montiert, die Instruktionen an die ausführenden Maschinen gibt und am Ende die Hand des Roboters selbst montiert. Die Hintergrundmusik stammt aus einem Synthesizer und klingt somit künstlich. Gezeigt wird hier die Fertigung eines maschinellen *Produkts*, was sich insbesondere in den letzten Bildern der Sequenz manifestiert, welche das auf den fertigen Roboter montierte Logo der Firma Nova Laboratories zeigen (Abb. 36, Abb. 37).

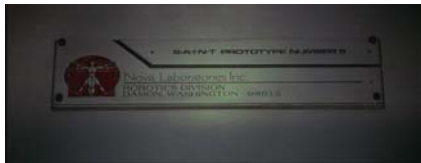


Abb. 36: Das Logo der Firma Nova.



Abb. 37: Das Logo der Firma Nova, Detailaufnahme.

Das zentrale Element des Logos erinnert an den *vitruvianischen Menschen* von Leonardo da Vinci (Abb. 38).



Abb. 38: Der vitruvianische Mensch¹⁹.

¹⁹ Quelle: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Da_Vinci_Vitruve_Luc_Viatour.jpg

Nicht das *natürliche Sujet*²⁰ ist das auffälligste Unterscheidungsmerkmal des *vitruvanischen Roboters* gegenüber seinem Original, sondern ist auf der Ebene des *konventionellen Sujets*²¹ angesiedelt. Die Elemente, die beide Bilder kennzeichnen, ähneln sich: Durch die geometrischen Figuren des Kreises und des Quadrats eingerahmt, erkennt man einen Mensch (im Ganzen) oder einen Roboter (in Einzelteilen) sowohl in Ruhestellung, als auch mit ausgestreckten Extremitäten. Der Roboter ist dabei durchaus menschenähnlich. Dadurch, dass der Roboter in seine Einzelteile „zerlegt“ dargestellt wird, betont das Bild die Tatsache, dass dieser zusammengesetzt werden muss. Der vitruvanische Roboter ist im Gegensatz zum vitruvanischen Menschen kein Idealbild der Schönheit. Er ist eine Summe aus Teilen, die danach streben sich diesem Idealbild anzunähern, es aber noch nicht geschafft haben. Die „Gemachtheit“ des Roboters wird betont, wodurch das abschließende Bild als *Zusammenfassung* für den Vorspann und die von Nova vertretene Meinung zum Thema künstliches Bewusstsein gesehen werden kann: Roboter sind noch weit davon entfernt sich dem Idealbild des Menschen anzunähern.

Sein Bewusstsein erhält Nummer 5 auch nicht durch technische Brillanz seiner Schöpfer, sondern durch einen Zufall. Nach einer öffentlichen Demonstration seiner Fähigkeiten wird er zum Aufladen der Batterien an einen Generator angeschlossen. Als ein Gewitter aufzieht kann das technische Personal ihn nicht rechtzeitig vom Stromnetz abtrennen, ein Blitz schlägt ein und durchzuckt auch Nummer 5 (Badham 1986, 0:09:33-0:09:50). Nachdem er sich von den Folgen erholt hat, besitzt der Roboter ein Bewusstsein. Nicht die technische Fähigkeit der Menschheit hat einen bewussten Roboter geschaffen, sondern dieser wurde durch einen „göttlichen Funken“ geschaffen. Mit dem Blitz fährt, um einen Begriff Daniel Dennets zu gebrauchen auch der „inmaterial mind-stuff“ in seinen Körper.

²⁰ Der Begriff des natürlichen Sujets geht auf Panofsky zurück, an anderer Stelle bezeichnet er die Beschreibung dessen als *vorikonographisch*. „Die Welt reiner Formen, die dergestalt als Träger primärer oder natürlicher Bedeutungen erkannt werden, mag die Welt der künstlerischen Motive heißen. Eine Aufzählung dieser Motive wäre eine vorikonographische Beschreibung des Kunstwerkes“ (Panofsky 1962, 32 zit nach Jörissen/Marotzki 2009, 102).

²¹ In der *ikonographischen Beschreibung* des konventiellen Sujets geht es darum, die Bedeutung der dargestellten Objekte zu entschlüsseln (vgl. Jörissen/Marotzki 2009, 104–107).



Abb. 39: Ein Blick durch die Augen Nummer fünf

Die Tatsache, dass der Roboter Nummer 5 nun ein Bewusstsein besitzt, wird dem Rezipienten dadurch veranschaulicht, dass sich fortan First-Person-Shots aus der Sicht des Roboters finden. Im Gegensatz zu den unbewussten Robotern, die schon vorgestellt wurden, betonen diese jedoch nicht mehr die Künstlichkeit des Roboters, sondern im Gegenteil: seine Menschlichkeit. Ein Blick durch die Augen Nummer Fünfs ist einfach beschrieben: *normal*. Er sieht keine Klötzchen, wie der Revolverheld aus Westworld; er sieht nicht mittels einer Infrarot-Kamera, wie der Terminator, und besitzt auch nicht dessen eingeblendete Befehlszeile. Er sieht so wie ein Mensch. Auch die Inszenierung der Blickachsen erfolgt nach menschlichen Konventionen, wenn Nummer 5 einen Gegenstand näher betrachtet. Nummer 5 erlebt sich in unmittelbaren Kontakt mit der Welt, womit der Film Bewusstsein zu Beginn dadurch inszeniert, dass er seinem Helden *semantische Transparenz* zuschreibt.

4.3.2 Die Kindheit eines Roboters oder warum Nummer 5 auch das Kriterium der Adaptivität erfüllt

Die Identitätsfindung Nummer Fünfs ist im höchsten Maße durch die ihm umgebene Umwelt geprägt. Er hat

„eine neue Form gefunden, sich ins Menschliche einzuschreiben. Er ist die erste Maschine, die dazu die (populäre) Kultur verwendet. Was er in Windeseile lernt, ist nicht so sehr ein Wissen, durch dessen schiere Präsenz er jedem ‚echten‘ Menschen überlegen sein müsste, als vielmehr ein Spiegel des Begehrens und der Emotionen zu werden. Die Menschen sehen die Maschine an, und sie glauben das kindlich- undschuldige Wesen zu erkennen, das sie sich als Parallelschöpfung wünschen“ (Seeßlen/Jung 2003, 493).

Wenn Georg Seeßlen und Fernand Jung hier davon sprechen, Nummer 5 hätte gelernt ein Spiegel des Begehrens und der Emotionen zu werden, unterstellen sie ihm eine Intentionalität, für die es keine Anzeichen im Film gibt. Der Eindruck der *Kindlichkeit* Nummer Fünfs entsteht nicht dadurch, dass dieser *bewusst* Emotionen spiegelt, sondern

vielmehr dadurch, dass der Roboter die Stadien kindlicher Entwicklung und Sozialisation durchläuft. So folgt die Intelligenzentwicklung im Wesentlichen dem Entwicklungsmodells Jean Piagets und sehr schnell lässt sich erkennen, dass Nummer 5 auch die Werte und Normen der ihm umgebenen „Gesellschaft“, welche überwiegend aus Stephanie Speck, Newton Crosby und einem Fernseher besteht, übernimmt. Ich werde dieses nun anhand einiger Beispiele illustrieren.

Jean Piaget unterscheidet vier Stufen der kindlichen Entwicklung. Dabei versteht er die Stufen als aufeinanderfolgend und geht davon aus, dass die Entwicklung einer Stufe abgeschlossen werden muss, bevor die nächste Stufe erreicht werden kann. Einzelnen benennt er vier Stadien.

1. Sensumotorisches Stadium
2. Präoperationales Stadium
3. Konkretoperationales Stadium
4. Formaloperationales Stadium

Ich werde die Stadien im Folgenden kurz beschreiben und eine Beispielszene aus dem Film nennen, in welcher sich Nummer 5 im jeweiligen Stadium befindet. Natürlich findet sich nicht jeder Entwicklungsschritt im Film. Ein markantes Merkmal eines jeden Stadiums lässt sich aber entdecken.

Im *sensumotorischen Stadium* „sind die Erkenntnismöglichkeiten des Babys an seine augenblicklichen Interaktionen mit der Umwelt gebunden. Einfache Reflexe und elementare Wahrnehmungsmöglichkeiten bilden die Grundlage für den Aufbau des Denkens“ (Sodian 2008, 438). Ein elementarer Entwicklungsschritt in dieser Phase ist die Entwicklung der sensumotorischen Koordination, so lernt das Kleinkind etwa das Drehen von Knöpfen und in späteren Phasen die Verbindung einzelner Tätigkeiten zu komplexeren Verhaltenseinheiten (vgl. Sodian 2008, 438). Nummer 5 erreicht dieses Stadium kurz nach seiner Bewusstwerdung (Badham 1986, 0:11:10-0:12:09).



Abb. 40: Sensumotorisches Stadium - Knöpfe drehen.



Abb. 41: Die Konsequenz der Handlung.



Abb. 42: Nummer 5 konzentriert sich voll auf die Schalttafel.

Nachdem er die Auftankstation verlassen hat, fährt er gegen eine Wand und entdeckt dort eine Schalttafel (Abb. 40). Die folgenden Sekunden zeigen, wie er lernt die Knöpfe zu bedienen. Ein Schnitt zeigt jeweils die Folge von Nummer Fünfs Aktionen – in diesem Fall das Ein- bzw Ausschalten einer Glühbirne (Abb. 41) –, darauf folgt ein Blick aus den Augen Nummer Fünfs auf die Schalttafel, sowie ein Blick von außen auf Nummer 5 (

Abb. 42). Durch letzten Schnitt wird deutlich, dass Nummer 5 die Aufmerksamkeit weiterhin auf die Schalter fokussiert und nicht zur Lampe blickt; die aufleuchtende Lampe registriert er nicht oder nur mittelbar durch eine Erhellung seiner Umgebung. Sein Verhalten ist auf jeden Fall „auf den eigenen Körper bezogen“ (Sodian 2008, 438). Nummer 5 wiederholt die Betätigung des Schalters und zeigt somit ein typisches Verhalten für die dritte Phase des sensumotorischen Stadiums, in der die „Wiederholung von objektbezogenen Handlungen, die interessante Effekt mit sich bringen“ (Sodian 2008, 438), typisch ist, wobei dies noch nicht bedeutet, „dass das Kind [...] die eigene Handlung als Ursache des interessanten Effekts versteht“ (Sodian 2008, 438). Die oben beschriebene Schnittfolge kann so gelesen werden, dass Nummer 5 durch das Aufleuchten der Lampe und den so helleren Raum besser sieht, ein Betätigen des Schalters führt für ihn dementsprechend zu einem besseren oder schlechteren Sehen – wobei er dies nicht in ein kausales Ursache-Wirkung-Schema einordnen kann.

„Das *vor- oder präoperatorische Stadium* [...] ist gekennzeichnet durch die Bildung stabiler mentaler Repräsentationen. Damit wird das rein auf die aktuelle Situation bezogene Denken im ‚Hier und Jetzt‘ überwunden und die Fähigkeit zur Repräsentation von Vergangenheit und Zukunft sowie zur Bildung von Vorstellungswelten geschaffen. Kinder kreieren im Spiel und in der Kommunikation zunehmend komplexere, oft idiosynkratische Symbole und erwerben rasch das wichtigste konventionalisierte Kommunikationsmittel: die Sprache“ (Sodian 2008, 439, Hervorh. W.R.).



Abb. 43: Nummer 5 lernt lesen

Dieses Stadium erreicht Nummer 5 während der Flucht, die vor allem durch den Erwerb von Sprache gekennzeichnet ist. Während er das Gelände der Nova Laboratories

verlässt, liest er jede Werbetafel, jedes Schild vor und eignet sich so die Sprache an (Badham 1986, 0:17:50-0:18:02). Als er schließlich auf Stephanie Speck trifft, ist er schon in der Lage sich rudimentär zu verständigen.

Im *konkret-operatorischem* Stadium lernt das Kind

„fundamentale Begriffe wie den der Erhaltung, der Zahl, der Zeit, der Kausalität. Durch die zunehmende Reversibilität des Denkens werden sie fähig, einfache logische Operationen. Dies ist Voraussetzung für die erfolgreiche Lösung von Aufgaben, bei denen mehrere Dimensionen berücksichtigt werden müssen und Transformationen beachtet werden müssen“ (Sodian 2008, 442).

Die logischen Operationen sind in diesem Stadium noch auf konkrete Objekte und Ereignisse bezogen. Auch wenn Abstraktionen dem Kind noch schwer fallen, werden im konkret-operatorischen Stadium Klasseninklusion und Kausalverständnis erlernt sowie der Egozentrismus überwunden (vgl. Sodian 2008, 438).

Eine korrekte Klasseninklusion führt Nummer 5 schon nach der ersten Nacht bei Stefanie durch. Nachdem er unzählige Lexika verschlungen und lange ferngesehen hat, ist er in der Lage, ein in Stephanies Wohnung anwesendes Stinktier als „Tier – Säugetier – Stinktier“ (Badham 1986, 0:29:46 - 0:29:50) zu klassifizieren. Anschließend benennt er die Gegenstände (Mülleimer, Trinkglas) und fährt zum Küchentisch. Dort entdeckt er eine Packung Spaghetti und einen Topf mit Soße. Nummer 5 schüttet die noch rohen Spaghetti auf dem Küchentisch aus und gießt die Soße drüber. Er ist also dabei die logische Operation „Spaghetti kochen“ zu erlernen (Abb. 44).



Abb. 44: Nummer 5 beim Nudeln kochen

Die ersten Anzeichen der Überwindung des Egozentrismus finden sich, nachdem Nummer 5, bei der Nachahmung der Springbewegungen eines Grashüpfers, diesen aus Versehen tötet (Badham 1986, 0:37:25 - 0:38:10). Zuerst fordert er Stephanie auf, den Grashüpfer wieder zusammenzubauen. Darauf erklärt sie ihm, dies sei nicht möglich, da der Grashüpfer unwiderruflich tot sei. Nummer 5 versteht den Sinn dieses Begriffes, was nur dadurch zu erklären ist, dass er kurzweilig die Perspektive des Grashüpfers resp. die

Perspektive Stephanies eingenommen und so erkannt hat, dass organische Lebewesen sich nicht wie ein Roboter einfach so reparieren lassen. Auf diese Weise erlernt Nummer 5 auch das Konzept des Todes, welches untrennbar mit dem Begriff der Zeit gekoppelt ist (Stephanie erklärt ihm den Tod mit dem Worten „Tod ist für immer“ (Badham 1986, 0:37:55 - 0:37:57)).

Wann Nummer 5 genau das *formal-operatorische Stadium* erreicht, in welchem „die analytische Durchdringung komplexer Problemstellungen“ (Sodian 2008, 443) erlernt wird, ist nicht eindeutig festzustellen. Im Laufe des Films zeigt er durchaus Fähigkeiten, die vermuten lassen, dass er das Stadium erreicht hat, weil die Durchführung dieser Tätigkeiten formale Operationen erfordert. So gelingt es ihm bspw. die Roboter, die Nova ausschickt um ihn einzufangen, umzuprogrammieren und später sogar einen Doppelgänger zu bauen. In dem Gespräch mit Crosby, in dem Nummer 5 ihm die Tatsache seines „Lebens“ erläutert, kommt auch das Moralsystem Nummer Fünfs zum Ausdruck. Da dieses allerdings sehr dem Moralsystem Stephanies ähnelt, kann davon ausgegangen werden, dass er dieses einfach übernommen hat, und nicht vor dem Hintergrund eines moralischen Relativismus über diesen reflektiert. Auch die eigenen Erkenntnisprozesse selbst macht Nummer 5 nicht zum Gegenstand seiner Reflexion, was ja ein Kennzeichen des formal-operatorischen Stadiums wäre (vgl. Sodian, 2008, 443). Daher möchte ich so argumentieren, dass Nummer 5 am Ende des Films an der Schwelle zwischen konkret-operatorischem und formal-operatorischem Stadium und somit vor dem Übergang zum Jugendalter steht.

Unabhängig davon, welches Stadium Nummer 5 am Ende des Films nun erreicht hat, ist die Wirkung des Aufgreifens der menschlichen Entwicklung. Dadurch dass Nummer 5 sich ähnlich wie ein menschliches Kind entwickelt, ist es für den Rezipienten einfach ihn als „Kind“ zu betrachten und ihm somit auch die kindliche Denk- und somit auch Bewusstseinsentwicklung zuzuschreiben. Das Durchlaufen der kindlichen Entwicklung ermöglicht Nummer 5 die *Adaption* menschlicher Bewusstseinsentwicklung, womit das sechste Kriterium Metzingers erfüllt wäre - freilich in einer anderen Art, als in der von ihm gedachten materiellen Perspektive.

4.3.3 Auf ‚Rollen‘ durchs Leben – Wieso Nummer 5 dem Modus der Sozialität zugeordnet werden kann

Identitätstheorien, die dem Modus der Sozialität zuzuordnen sind, definieren das Soziale als Quelle des Selbst, was bedeutet, dass die Erwartungen, die die Gesellschaft an ein Individuum hat, und somit auch die geltende Definition von ‚Normalität‘ dessen Identität beeinflussen. Ein Soziologe, der den Einfluss der Gesellschaft auf das Individuum als zentrales Element seiner Sozialisations- und Identitätstheorie herausgearbeitet hat, ist Talcott Parsons.

Parsons sieht das Individuum, das er – unter einem systemtheoretischen Blick – als *Persönlichkeitssystem* bezeichnet, in zwei umgreifende Systeme eingebettet.

„Das oberste System ist das *kulturelle System*. In ihm sind Werte, Normen und Symbole vereint, die unser Handeln in dieser Gesellschaft leiten. [...] Es hat eine *normative Funktion*. Auf der Ebene der konkreten Interaktion, als der Wechselwirkungen zwischen handelnden Individuen, schlägt sich das kulturelle System in sozialen *Erwartungen* nieder, was in der Gesellschaft insgesamt oder in spezifischen Bereichen als üblich, angemessen und legitim gilt. Erwartungen des normalen Verhaltens kann man als *Rollen* bezeichnen“ (Abels 2006, 291).

Diese Rollen kommen in einem *sozialen System* zum Ausdruck. Soziale Systeme sind der spezifische Zusammenhang der Handlungen mehrerer Individuen, also bspw. die Familie, der Sportverein, die Seminargruppe etc. Auch in diesen Systemen organisieren Erwartungen spezifisches Verhalten (vgl. Abels 2006, 291).

Die dritte Ebene stellen die schon angesprochen *Persönlichkeitssysteme* dar, jene Systeme, die dem Begriff der Identität am nächsten stehen. Sie bezeichnen die typische Struktur des Denkens und des Handels der einzelnen Individuen.

„Parsons versteht sie auch deshalb als Systeme, weil jedes Denken und Verhalten jedes andere beeinflusst und insgesamt dazu tendiert, das Ganze der Persönlichkeit in einem Gleichgewicht zu halten. Das Denken und Handeln der Individuen steht unter dem normativen Druck des kulturellen Systems und ganz konkret unter der Vorgabe spezifischer Rollen in konkreten sozialen Systemen“ (Abels 2006, 292).

Die sozialen Rollen, die soziales und kulturelles System dem Individuum auferlegen, sind konstitutiv für die Genese der Identität.

„Die Handelnden können ihre Rollen spielen, weil sie die kulturellen Werte internalisieren und zum inneren Antrieb machen. [...] In der Theorie Parsons geht es um die Ausbildung einer sozial-kulturellen Persönlichkeit, die sich durch eine feste Wertbindung („commitment“) an das kulturelle System auszeichnet“ (Abels 2006, 296).

Grafisch lässt sich die Identitätstheorie folgendermaßen visualisieren:

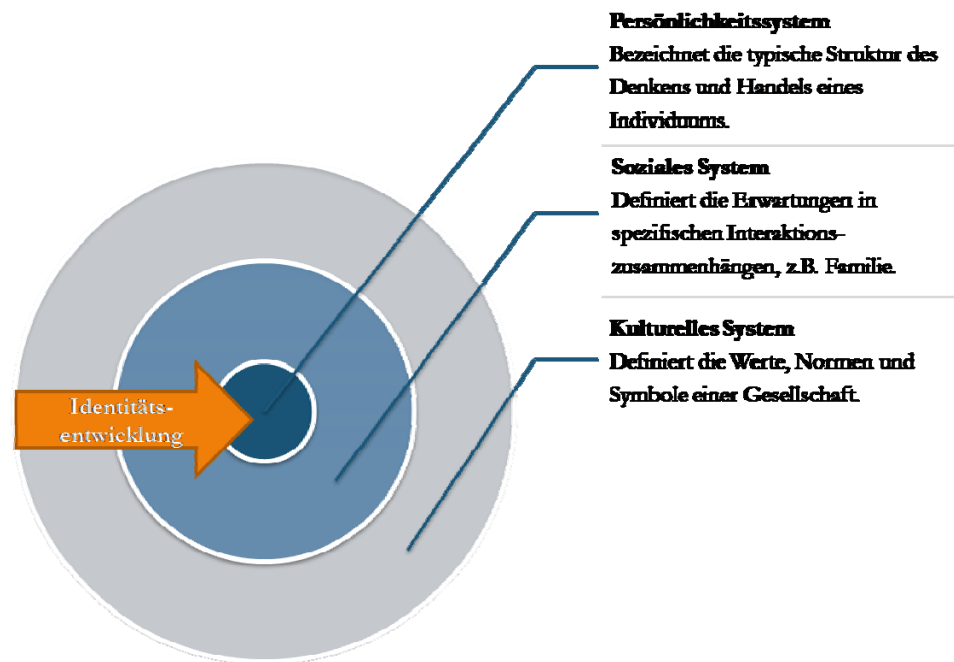


Abb. 45: Talcott Parsons: Identität als Persönlichkeitssystem. Quelle: Eigene Darstellung.

Das Entscheidende an Parsons Theorie ist, dass sie Identität als rein sozial und in keinster Weise biologisch vermittelt begreift. Daher gibt es keinen Grund anzunehmen, dass sie nicht auch bei einem nicht-biologischen Bewusstsein Anwendung finden kann. Und tatsächlich lässt die Identitätsgenese Nummer 5 mit Parsons Model erklären. Die Systeme, in welchen dieser sich bewegt, sind schnell beschrieben.

Das *kulturelle System* der Filmwelt ist identisch mit unserem, eine kulturelle Erwartung, wie sich bewusste Roboter verhalten sollen, existiert nicht. Vielmehr geht unser System davon aus, dass Roboter unbewusste Dinge sind, sodass für sie keine sozialen Normen existieren. Die Rolle, die das kulturelle System Nummer 5 auferlegt, lässt sich am ehesten mit der des *Kindes* beschreiben. Die Erwartung an Nummer 5 lässt sich somit am ehesten mit dem Begriff der Entwicklung erfassen. Diese Erwartungen des Lernens erfüllt Nummer 5, wenn wohl auch eher unbewusst, in dem er die Entwicklungsschritte eines Kindes nachempfindet (vgl. zur „Kindlichkeit Nummer Fünfs Kap. 4.3.2).

Darüber hinaus manifestieren sich gesellschaftliche Rollenerwartungen in medialen Inhalten. Wie Ingrid Paus-Haase in ihrer Habilitation aufzeigt, offerieren Film- und

Fernsehfiguren den Kindern mögliche Scripts²². Diese liefern mögliche Handlungsabläufe, die die Kinder zur Bewältigung ihrer Ich-Auseinandersetzung und des Alltags nutzen können (vgl. Paus-Haase 1998, 145-147). Dabei lassen sich verschiedene Umgangsweisen mit den Scripts feststellen, welche von der konkreten sozialen Interaktion abhängen. Ich möchte im Folgenden anhand von 2 Beispielen aufgreifen, wie Nummer 5 die Scripts des Fernsehens verarbeitet.

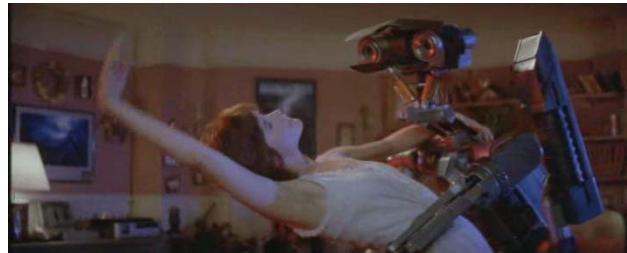


Abb. 46: Nummer 5 als John Travolta

Das erste Beispiel ist die Sequenz, in der Nummer 5 mit Stephanie tanzt, während im Fernsehen „Saturday Night Fever“ läuft (Badham 1986, 0:57:15 - 0:59:34). Noch bevor Stephanie den Raum betritt, ahmt Nummer 5 die Tanzbewegungen John Travoltas nach. Als Stephanie dann den Raum betritt, bittet er sie zum Tanz. In diesem Moment setzt er Medieninhalte als Beziehungsregulativ ein. Diese Form des Umgangs mit Medien kennzeichnet sich dadurch, dass durch „common culture“ bekannte Figuren als Rolle übernommen werden und so als Symbol etwas über die Beziehung aussagen (vgl. Paus-Haase 1998, 254). Nummer 5 übernimmt in dieser Sequenz die Rolle des Tänzers und bekräftigt durch die Worte „Ich tanze gern“ (Badham 1986, 0:58:52 - 0:58:53) seine Identifikation mit der Rolle des Tänzers. Da er weiß, dass Stephanie ebenfalls eine Vorliebe für das Tanzen besitzt, nutzt er das Rollenangebot „Tänzer“ zu einer Harmonisierung einer Beziehung. Die Script-Verwendung findet sich meist in einer freundschaftlichen Zweierbeziehung, wie sie zwischen Stephanie und Nummer 5 ja besteht. Die Harmonie wird durch ein gemeinsames Medieninteresse aufrecht erhalten (vgl. Paus-Haase 1998, 258-259).

Eine ähnliche Verwendung findet sich in der Sequenz, in der Nummer 5 seine „Brüder“ im Kampf besiegt, um den Nova-Laboratorien zu entkommen (Badham 1986, 1:08:09 -

²² Unter einem Script versteht Paus-Haase (1998, 145) eine „verbindende Symbolik“, die die „Spielregeln des sozialen Lebens“ definiert.

1:11:03). Während er die Roboter Nummer 1-4 ausschaltet, kommentiert er seine Überlegenheit immer wieder mit Zitaten „cooler“ Fernsehfiguren und übernimmt die vom Fernsehen angebotenen Rollen zur Bekräftigung einer überlegenen Funktion (vgl. zu diesem Typus: Paus-Haase 1998, 255).

Nummer 5 übernimmt also in Filmfiguren manifestierte und durch das Fernsehen verbreite Rollenerwartungen und integriert diese in seine eigene Identität.

Die *sozialen Systeme*, in denen Nummer 5 sich vorrangig bewegt, sind (1) sein Interaktionszusammenhang mit Stephanie Speck und ihren Tieren, welchen ich als Äquivalent zur „Familie“ betrachte und (2) die Mitarbeiter der Firma Nova-Robotics, im wesentlichen Bill Crosby, sozusagen das „berufliche Umfeld“ des Roboters. Beide haben unterschiedliche Erwartungen an die Rolle die Nummer 5 zu spielen hat. Während Stephanie ihn nach anfänglicher Skepsis als Bewusst anerkennt und seine Rolle als „schutzbedürftiges Kind“ definiert, zweifelt Bill Crosby länger und sieht in Nummer 5 nur einen Roboter, dessen Rolle – sofern man die Erwartungen überhaupt so bezeichnen will – einzig und allein im Ausführen der einprogrammierten Algorithmen besteht. Dadurch entsteht bei Nummer 5 ein Rechtfertigungsdruck für das Faktum des eigenen Bewusstseins. Seine Identität lässt sich folglich – ganz im Sinne Parsons – als „individuelle Variation der Kombination von kultureller Bildung, sozialer Erfahrung und spezifischer Rollenkonstellation verstehen“ (Abels 2006, 297). Die Betonung der sozialen Erfahrungen Nummer Fünfs, die ich eben beschrieben habe, veranlasst mich dazu Nummer 5 in den Modus der Sozialität einzuordnen.

5 Fazit: Zusammenfassung und Ausblick

Ich habe in dieser Arbeit einen Überblick über die Entwicklung der „künstlichen Identität“ im Science Fiction – Film ausgehend von 1950 bis zu den 1980er Jahren gegeben. Das Ergebnis zeigt, dass sich Roboter und Androiden im Film von *bewusstseinslosen Meisterwerken der Technik* zu *identitätsfähigen Intelligenzwesen* entwickelt haben.

Interessant ist dabei, dass die Entwicklung der künstlichen Identität die Genese der menschlichen Identität nachempfinden zu scheint, was jedoch verständlich, geradezu notwendig scheint, wenn man bedenkt, dass Roboter eine „Parallelschöpfung“ des Menschen sind und dieser seine eigene Entwicklung in diese einschreibt, sie gleichsam nach seinem Bilde formt. Dabei gehen die Filme jedoch über das Mad Scientist – Motiv hinaus: Der Mensch als Schöpfer muss nicht mehr in Erscheinung treten, gerade in BLADE RUNNER entsteht der Eindruck einer Welt, die fast gänzlich von Menschen verlassen wurde – die Androiden übernehmen die Rolle der zweiten Menschheit.

Die zweite Menschheit, ob sie nun aus Robotern oder Auswanderern auf fremde Planeten besteht, ist ein beliebtes Motiv der Science Fiction, womit die Spiegelfunktion des Modus‘ deutlich wird, in einem Zeitalter, das, wie die (Post-) Moderne, von ständigem Wechsel gekennzeichnet ist, bestehen viele Möglichkeiten sich zu entscheiden. Die untersuchten Filme zeigen dabei gesellschaftliche Entwicklungen, die qualitativen Eigenschaften der künstlichen Identität stehen noch nicht im Mittelpunkt. Anders formuliert: Roboter besitzen in den 1980er Jahren eine Identität. Wer sie sind und wie sie geworden sind, wer sie sind, kurz die Erinnerungsarbeit, ist noch kein Schwerpunkt.

Die Ergebnisse der vorliegenden Arbeit eröffnen dabei eine Vielzahl an neuen Fragen. Drei davon möchte im Folgenden kurz anreißen.

Eine Frage ist jene nach der „Sorge um Localhost“, also die Frage danach, wie Roboter Selbstsorge betreiben, wie sie selbst ihre Identitätssuche gestalten. Filme wie DER 200 JAHRE MANN (Columbus 1999) lassen vermuten, thematisieren Identitätsbildung durch die aus dem Bildungsroman bekannte Figur der Bildungsreise: Die robotische Hauptfigur Andrew bricht auf, um andere Roboter mit Bewusstsein zu finden, er hofft sein Selbst quasi durch ein kollektives Gedächtnis erklären zu können. Ein anderes denkbare Format wäre ein Roboter, der im Angesicht des Todes Erinnerungsarbeit betreibt.

Eine andere Frage, die sich aufdrängt, ist die nach dem Verhältnis von Schöpfer und Schöpfung. Ein Roboter mit Bewusstsein kann den Robotergesetzten Asimovs nicht mehr gehorchen, da er sonst ja fremdbestimmt wäre. Daher wäre es interessant Filme daraufhin zu untersuchen, wie das Verhältnis von Mensch und Maschine unter machttheoretischen Gesichtspunkten verhandelt wird (Arbeitstitel: „Überwachen und Abschalten“). Ein Film der dieses z.B. thematisiert ist *I, ROBOT* (PROYAS 2004).

Als Drittes wäre die, in dieser Arbeit ausgeblendete Entwicklungslinie der Technisierung der Menschheit, also der Entwicklung zum Cyborg hin, zu untersuchen. Die zentrale Aufgabe dieser Arbeit wäre zu klären, ob Cyborgs als Entmenschlichung und somit als Ende von Identität gesehen werden oder ob neue Formen der Identität entstehen.

Es gibt also viele offene Fragen, deren Klärung interessant wäre, da diese das Verhältnis von Mensch und Technik deutlicher konturieren könnte. Glaubt man den hier untersuchten Filmen, wäre eine schnelle Beantwortung ratsam, weil in ein paar Jahren bewusste Roboter die Entwicklung „von Deckard zu Descartes“ untersuchen werden.

6 Formales

6.1 Quellenverzeichnis

- Abels, Heinz (2006): Identität. Über die Entstehung des Gedankens, dass der Mensch ein Individuum ist, den nicht leicht zu verwirklichenden Anspruch auf Individualität und die Tatsache, dass Identität in Zeiten der Individualisierung von der Hand in den Mund lebt. Wiesbaden: VS Verlag.
- Arnheim, Rudolf (1932): Film als Kunst. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2002 (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1553).
- Badham, John (1986) [FILM]: Nummer 5 lebt. Originaltitel: Short Circuit, USA.
- Bauman, Zygmunt (2005): Verworfenes Leben. Die Ausgegrenzten der Moderne. Hamburg: Hamburger Edition.
- Bauman, Zygmunt (2007): Leben in der flüchtigen Moderne. Orig.-Ausg., 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (IWM-Vorlesungen zu den Wissenschaften vom Menschen, 2503).
- Blumer, Herbert (2004): Der methodologische Standort des symbolischen Interaktionismus. In: Strübing, Jörg; Schnettler, Bernt (Hg.): Methodologie interpretativer Sozialforschung. Klassische Grundagentexte. Konstanz: UVK, S. 319–385.
- Bordwell, David/Thompson, Kristin (2006): Film art. An introduction. 8. ed., internat. ed. Boston: McGraw Hill (McGraw-Hill higher education).
- Bukatman, Scott (1993): Terminal identity. The virtual subject in postmodern science fiction. Durham, NC: Duke University Press.
- Bukatman, Scott (1997): Blade Runner. Repr. 1998. London: British Film Institute (BFI modern classics).
- Cameron, James (1984) [FILM]: Terminator. Originaltitel: The Terminator, USA.
- Columbus, Chris (1999) [FILM]: Der 200 Jahre Mann. Originaltitel: Bicentennial Man, USA.
- Crichton, Michael (1973) [FILM]: Westworld. Originaltitel: Westworld, USA.
- Dennett, Daniel C. (2009): Consciousness in human and robot minds. In: Schneider, Susan (Hg.): Science fiction and philosophy. From time travel to superintelligence. Malden, MA: Wiley-Blackwell, S. 186–200.
- Der, Ralf (2009): Eigensinnige Roboter. Versuch einer experimentellen Philosophie des Seins. Veranstaltung vom 13.09.2009. Buchmesse Leipzig.
- Erikson, Eric H. (1989): Identität und Lebenszyklus. 11. Aufl. Frankfurt: Suhrkamp.
- Glaser, Barney G./Strauss, Anselm L. (2008): Grounded theory. Strategien qualitativer Forschung. 1. Nachdr. der 2., korrigierten Aufl. Bern: Huber (GesundheitswissenschaftenMethoden).

- Grøn, Arne (1999): Angst bei Søren Kierkegaard. Eine Einführung in sein Denken. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Hahn, Ronald M./Jansen, Volker (1985): Lexikon des Science-Fiction-Films. Orig.-Ausg., 2. Aufl. München: Heyne (Heyne-Bücher01, Allgemeine Reihe, 7236).
- Haraway, Donna (1991): A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. Online verfügbar unter <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>, zuletzt geprüft am 21.02.2009.
- Herder, Johann Gottfried (1778): Übers Erkennen und Empfinden der menschlichen Seele. In: Müller, Peter (Hg.): Sturm und Drang. Weltanschauliche und Ästhetische Schriften. 2 Bände. Berlin: Aufbau-Verlag, S. 399–431.
- Hickethier, Knut (2001): Film- und Fernsehanalyse. 3., überarb. Aufl. Stuttgart: Metzler (Sammlung Metzler Realien zur Literatur, 277).
- Jörissen, Benjamin (2000): Identität und Selbst. Systematische, begriffsgeschichtliche und kritische Aspekte. Berlin: Logos-Verl. (Berliner Arbeiten zur Erziehungs- und Kulturwissenschaft, 1).
- Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried (2009): Medienbildung - Eine Einführung. Theorie - Methoden - Analysen. Stuttgart: UTB (UTB M (Medium-Format), 3189).
- Kierkegaard, Søren (1844): Der Begriff Angst. Stuttgart: Reclam, 1992.
- Kubrick, Stanley (1968) [FILM]: 2001 - Odyssee im Weltraum. Originaltitel: A Space Odyssey, UK/USA.
- Kurzweil, Ray (2000): Homo s@piens. Leben im 21. Jahrhundert - was bleibt vom Menschen. 4. Aufl. Köln: Kiepenheuer & Witsch.
- Latour, Bruno (2007): Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Lederle, Josef (1999): Leeres All. Religiöse Spuren im Science-Fiction-Film. In: Filmdienst, H. 9. Online verfügbar unter http://cinomat.kim-info.de/suchen/callback/callback_archiv.php?nr=12056&ref=such&suchbegriff=android&action=FDART&receiverID=tmpFilmDesc, zuletzt geprüft am 06.09.2009.
- Lipstadt, Aaron (1982) [FILM]: Android, USA.
- Mader, Johann (2005): Einführung in die Philosophie. Von Parmenides zur Postmoderne. Wien: WUV.
- Marotzki, Winfried (1990): Entwurf einer strukturalen Bildungstheorie. Biographietheoretische Auslegung von Bildungsprozessen in hochkomplexen Gesellschaften. Weinheim: Dt. Studien-Verl. (Studien zur Philosophie und Theorie der Bildung, 3).
- Marotzki, Winfried (1991): Bildung, Identität und Individualität. Online verfügbar unter <http://www.home.uni-osnabrueck.de/kgilgen/lv-lit/bildungssoziologie/Marotzki-1991-BildungIdentitaetIndividualitaet.pdf>, zuletzt geprüft am 19.03.2009.
- Martig, Charles (2009): Blade Runner - Director's Cut. Science Fiction Ikone in religiöser Lesart. In: Martig, Charles; Pezzoli-Olgia, Daria (Hg.): Outer Space. Reisen in Gegenwelten. Marburg: Schüren.

- McDermid, Douglas (2006): Pragmatism. Internet Encyclopedia of Philosophy. Online verfügbar unter <http://www.iep.utm.edu/p/pragmati.htm#H1>, zuletzt geprüft am 28.05.2009.
- Metzinger, Thomas (2001): Postbiotisches Bewusstsein. Wie man ein künstliches Subjekt baut und warum wir es nicht tun sollten. In: Heinz Nixdorf MuseumsForum (Hg.): Computer.Gehirn. Was kann der Mensch? Was können die Computer? ; Begleitpublikation zur Sonderausstellung im Heinz-Nixdorf-MuseumsForum. Paderborn: Schöningh, S. 87–113.
- Paus-Haase, Ingrid (1998): Wahrnehmung und Verarbeitung von Heldenbildern im Fernsehen im Vorschulalter. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Precht, Richard David (2007): Wer bin ich und wenn ja, wie viele. Eine philosophische Reise. Rheda-Wiedenbrück / Gütersloh: RM-Buch-und-Medien-Vertrieb.
- Proyas, Alex (2004) [FILM]: I, Robot, USA.
- Recht, Marcus (2002): Homo Artificialis. Androiden- und Cyborg-Konzepte am Beispiel der Science Fiction Serie Star Trek. Magisterarbeit. Betreut von Prof. Dr. Birgit Richard & Prof. Dr. Adelheid Sievert. Frankfurt a. M. Johann Wolfgang Goethe Universität, Institut für Kunstpädagogik, Fachbereich 09. Online verfügbar unter <http://publikationen.ub.uni-frankfurt.de/volltexte/2005/1331/>, zuletzt geprüft am 16.01.2009.
- Scott, Ridley (1982) [FILM]: Blade Runnter, USA.
- Seeßlen, Georg/Jung, Fernand (2003): Science Fiction. Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films. 2 Bände. Marburg: Schüren (arte edition).
- Sobchack, Vivian Carol (2001): Screening space. The American science fiction film. 2., enlarged ed., 4. pr. New Brunswick, N.J.: Rutgers Univ. Press.
- Sodian, Beate (2008): Entwicklung des Denkens. In: Oerter, Rolf; Montada, Leo (Hg.): Entwicklungspsychologie. 6., vollst. überarb. Aufl. Weinheim: Beltz PVU, S. 436–479.
- Spiegel, Simon (2007): Die Konstitution des Wunderbaren. Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films. Marburg: Schüren (Zürcher Filmstudien, 16).
- Strübing, Jörg (2008): Grounded theory. Zur sozialtheoretischen und epistemologischen Fundierung des Verfahrens der empirisch begründeten Theoriebildung. 2., überarb. und erw. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag.
- Taylor, Charles (1996): Quellen des Selbst. Die Entstehung der neuzeitlichen Identität. 1. Aufl., [Nachdr.]. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2005 (Suhrkamp-Taschenbuch / Wissenschaft, 1233).
- Telotte, J. P. (1995): Replications. A robotic history of the science fiction film. Urbana: Univ. of Illinois Press.
- Todorov, Tzevtan (1972): Einführung in die fantastische Literatur. München: Hanser (Literatur als Kunst).
- Vieth, Errol (1999): Screening science. Contexts, texts, and science in fifties science fiction film. Dissertation. Griffith University, Faculty of Arts - School of Film, Media and Cultural Studies. Online verfügbar unter <http://www4.gu.edu.au:8080/adt-root/public/adt-QGU20051012.112131/index.html>, zuletzt geprüft am 17.01.2009.

- Wenner, Stefanie (2002): Unversehrter Leib im 'Reich der Zwecke': Zur Genealogie des Cyborgs. In: Barkhaus, Annette; Fleig, Anne (Hg.): Grenzverläufe. Der Körper als Schnitt-Stelle. München: Fink, S. 83–100.
- Wilcox, Fred M. (1956) [FILM]: Alarm im Weltall. Originaltitel: Forbidden Planet, USA.
- Wise, Robert (1951) [FILM]: Der Tag, an dem die Erde stillstand. Originaltitel: The Day the Earth Stood Still, USA.
- Wulf, Christoph (2007): Mimetisches Lernen. In: Göhlich, Michael (Hg.): Pädagogische Theorien des Lernens. Weinheim: Beltz, S. 91–101.

Das Titelbild trägt den Titel „Gian-Android 2 (the thinker)“ und wurde von „Roberto Rizzato ►pix jockey◄“ auf der Fotoplattform Flickr unter einer Creative-Commons-Lizenz veröffentlicht. URL:

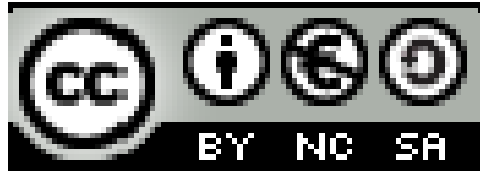
<http://www.flickr.com/photos/rizzato/3074316643/>.

6.2 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Gort aus DER TAG AN DEM DIE ERDE STILLSTAND.	24
Abb. 2: Robbie aus FORBIDDEN PLANET.	25
Abb. 3: Robbies Gesicht. Quelle:	25
Abb. 4: Ein Blick aus der Perspektive HALs.....	27
Abb. 5: Ein Blick durch die Augen des Revolverheldens	30
Abb. 6: Und die Realität zum Vergleich	30
Abb. 7: Die Minderwertigkeit der robotischen Wahrnehmung	30
Abb. 8: Die Sicht des Terminators.....	33
Abb. 9: Die Sicht des Terminators.....	33
Abb. 10: Roy Batty im Angesicht des Todes	35
Abb. 11: Der Himmel reißt auf.....	35
Abb. 12: In den ersten Szenen des Films... ..	36
Abb. 13: ... fährt die Kamera durch das LA des Jahres 2019.	36
Abb. 14: Die Orte erweisen sich dabei als selbstähnlich.....	36
Abb. 15: ... weshalb Bukatman von einer fraktalen Geographie spricht.....	36
Abb. 16: Das Hauptquartier der Tyrell-Corporation.....	37
Abb. 17: Sozialität in Müllbergen	38
Abb. 18: Die erste Begegnung zwischen Pris und Sebastian.....	38
Abb. 19: Die starke Präsenz von Fotos in BLADE RUNNER... ..	40

Abb. 20: ... zeigt die immense Bedeutung der Erinnerung	40
Abb. 21: Leons Test	42
Abb. 22: Rachael's Test.....	42
Abb. 23: Vorwegname des Cyberspaces.....	42
Abb. 24: Durch Kommandos können einzelnen Teile des Bildes heran gezoomt werden. 42	
Abb. 25: In der Anfangssequenz wird ein Miniaturroboter montiert,.....	44
Abb. 26: ... welcher sich als weiblich herausstellt	44
Abb. 27: Der weibliche Roboter emanzipiert sich aus der Hand seines Schöpfers... ..	44
Abb. 28: ... und durchlebt menschliche Gefühle.....	44
Abb. 29: Die ersten Szenen nach den Credits... ..	46
Abb. 30: ... zeigen Ausschnitte eines Aufklärungsvideos,	46
Abb. 31: ... welches von Max... ..	46
Abb. 32: ... staunend betrachtet wird	46
Abb. 33: Ein Blick aus der Perpespektive Max' mit.....	49
Abb. 34: ... und ohne Gewissen.....	49
Abb. 35: Die sparsame Mimik lässt Max als gefühlskalte Maschine erscheinen.....	50
Abb. 36: Das Logo der Firma Nova.	51
Abb. 37: Das Logo der Firma Nova, Detailaufnahme.	51
Abb. 38: Der vitruvianische Mensch.....	51
Abb. 39: Ein Blick durch die Augen Nummer fñnfs.....	53
Abb. 40: Sensumotorisches Stadium - Knöpfe drehen.	54
Abb. 41: Die Konsequenz der Handlung.....	54
Abb. 42: Nummer 5 konzentriert sich voll auf die Schalttafel.....	54
Abb. 43: Nummer 5 lernt lesen	55
Abb. 44: Nummer 5 beim Nudeln kochen	56
Abb. 45: Talcott Parsons: Identität als Persönlichkeitssystem. Quelle: Eigene Darstellung.59	
Abb. 46: Nummer 5 als John Travolta	60

6.3 Creative-Commons-Lizenz



Diese Arbeit steht unter einer Creative-Commons-Lizenz.

Sie dürfen:

- das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen
- Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen

Zu den folgenden Bedingungen:

- *Namensnennung* - Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen.
- *Keine kommerzielle Nutzung* - Dieses Werk bzw. dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- *Weitergabe unter gleichen Bedingungen* - Wenn Sie das lizenzierte Werk bzw. den lizenzierten Inhalt bearbeiten oder in anderer Weise erkennbar als Grundlage für eigenes Schaffen verwenden, dürfen Sie die daraufhin neu entstandenen Werke bzw. Inhalte nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergeben, die mit denen dieses Lizenzvertrages identisch oder vergleichbar sind.

Wobei gilt:

- *Verzichtserklärung* - Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die ausdrückliche Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.
- *Sonstige Rechte* - Die Lizenz hat keinerlei Einfluss auf die folgenden Rechte:
 - Die gesetzlichen Schranken des Urheberrechts und sonstigen Befugnisse zur privaten Nutzung;
 - Das Urheberpersönlichkeitsrecht des Rechteinhabers;
 - Rechte anderer Personen, entweder am Lizenzgegenstand selber oder bezüglich seiner Verwendung, zum Beispiel Persönlichkeitsrechte abgebildeter Personen.

Hinweis - Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen alle Lizenzbedingungen mitteilen, die für dieses Werk gelten. Am einfachsten ist es, an entsprechender Stelle einen Link auf diese Seite einzubinden.

Ausführliche Informationen: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>