

DIE MASCHINE ALS FEIND UND

Lange bestimmten Bedrohungsszenarien die filmische Darstellung der Beziehung zwischen Maschine und Mensch. Aktuell zeichnen sich einige neue Tendenzen ab. Der folgende Beitrag beschreibt die filmhistorische Entwicklung.

Das Unbehagen an der Maschine

TEXT: WERNER C. BARG

In der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts zeigten Meilensteine der Filmgeschichte wie Fritz Langs *Metropolis* (D 1927) oder Charles Chaplins *Moderne Zeiten* (USA 1936) die Mensch-Maschine-Beziehung zuallererst als ein Arbeitsverhältnis, bei dem der arbeitende Mensch unter dem Joch von Zeit und Mechanik steht. Sinnbild hierfür ist in *Metropolis* der Arbeiter, der in der Tiefe der Megacity die alles bestimmende Herz-Maschine dadurch in Bewegung



Moderne Zeiten

HELFFER

hält, dass er an einem uhrenähnlichen Schaltpult die beiden Zeiger auf die jeweils schnell leuchtenden Glühbirnen schiebt, die auf einer an ein Ziffernblatt erinnernden kreisrunden Apparatur angebracht sind. Der Mensch wird zum Anhängsel der Maschine, unterliegt ihrem Rhythmus. So auch bei Chaplin in jener berühmten Szene, in der der „Tramp“ als Versuchsperson für eine „Essensmaschine“ herhalten muss. Die Maschine läuft aus dem Ruder, wird immer

schneller - und Chaplins Figur kommt kaum hinterher, die zubereiteten Speisen und Getränke aufzunehmen. Komisch oder ernst - ein Unbehagen gegenüber der Macht der Maschinenmechanik und dem unmenschlichen Tempo der Fließbänder prägte schon das frühe populäre Kino und machte das Verhältnis zwischen Maschine und Mensch zugleich zur Projektionsfläche gesellschaftlicher Entwicklungen.

Während z.B. Vsevolod Pudovkin im Kontext des kulturrevolutionären sowjetischen Kinos der 1920er- und frühen 1930er-Jahre u.a. in *Der Deserteur* (UdSSR 1933) oder auch schon in der Schlusssequenz seiner Maxim-Gorki-Verfilmung *Die Mutter* (UdSSR 1926) die Dynamik der Maschine in ambitionierten Bild- und Bild-Ton-Montagen euphorisch begrüßte und mit einem von der kommunistischen Bewegung postulierten gesellschaftlichen Fortschritt konform ging, formulierte Fritz Lang zusammen mit (Drehbuch-)Autorin Thea von Harbou in *Metropolis* hierzu ein skeptisches Gegenbild. Sie zeigen die Konsequenz der Maschinenwelt für das Individuum als Ausbeutungssystem und Entfremdungsprozess. Und diejenigen, die die Maschinen beherrschen – wie der Fabrikant Joh Fredersen (Alfred Abel) und der Erfinder C. A. Rotwang (Rudolf Klein-Rogge) –, werden als Negativfiguren charakterisiert. Rotwang hat einst seine Frau Hel an Fredersen verloren. Er hat den Verlust seiner Frau, die dem Fabrikanten einen Sohn gebar und bei der Geburt starb, nie verkraftet. Er konstruiert Hels Ebenbild als menschenähnliche Maschine. Maria (Brigitte Helm), die in der Unterwelt der Arbeiter den Widerstand gegen die mörderischen Arbeitsbedingungen auf kluge Weise organisiert, ist dem Fabrikanten Fredersen ein Dorn im Auge. Für Sohn Freder (Gustav Fröhlich) ist sie dagegen sein Augensterne. Er ist in die um Gerechtigkeit kämpfende Frau verliebt, muss aber bei einer Versammlung, die er als Fabrikantensohn nur heimlich in der Unterwelt der Arbeiter besuchen kann, feststellen, dass sich die stets besonnene Maria in eine skrupellose Maschinenstürmerin verwandelt hat. Er geht dieser Verwandlung nach und bekommt heraus, was das Publikum schon weiß: Der Erfinder Rotwang hat seiner Menschen-Maschine Hel auf Geheiß Fredersens das Antlitz von Maria verliehen. Die maschinelle Doppelgängerin soll die Pläne der besonnenen Maria durchkreuzen. Doch es kommt anders. Rotwang nutzt die Gelegenheit, sich an Joh Fredersen zu rächen. Er hat den Maria-Roboter auf totales Chaos programmiert, um das Werk des Fabrikanten zu zerstören.

Mensch und Maschine: Ratio ohne Moral?

In Stanley Kubricks legendärem Science-Fiction-Film *2001: Odyssee im Weltraum* (UK/USA 1968) ist aus der marodierenden Menschen-Maschine Hel das allumfassende Computersystem HAL geworden. HAL ist der Bordcomputer eines Raumschiffs, in dem fünf Astronauten zum Jupiter reisen, um dem Ursprung eines schwarzen Monolithen auf die Spur zu kommen, der auf dem Mond gefunden wurde. HAL ist eine perfekte Maschine, die alle Systeme und Lebensfunktionen des Raumschiffs

eigenständig und völlig unabhängig von den beiden Piloten Frank Poole (Gary Lockwood) und Dave Bowman (Keir Dullea) bedient, denn HAL verfügt über eine künstliche Intelligenz. Doch als die denkende Maschine die Fehlfunktion eines Systems ausweist, sich diese Meldung aber als falsch herausstellt, zweifeln die wachhabenden Astronauten an HALs Perfektion und wollen die Maschine teilweise oder sogar ganz abschalten. Die KI reagiert menschlich, fühlt sich in ihrer Existenz bedroht und identifiziert die beiden Astronauten daraufhin als Feinde. HAL wird für Poole und Bowman, aber auch für die drei weiteren sich an Bord im künstlichen Schlaf befindlichen Wissenschaftler zu einer tödlichen Bedrohung.

Kubricks Film nahm 1968 in seiner Zukunftsvision für das Jahr 2001 vorweg, was heutzutage in den Ansätzen von „künstlicher Intelligenz“ (KI) und dem „Internet der Dinge“ in der Alltagsrealität der Menschen erst langsam im Entstehen ist. Luciano Floridi, Professor für Philosophie und Ethik der Information an der Universität Oxford, beschreibt die nahe Zukunft im Verhältnis Mensch-Maschine in seinem Buch *Die 4. Revolution* (2015) folgendermaßen:

„Die mechanische Moderne ist noch auf den Menschen angewiesen. Wir können uns allerdings schon jetzt ein vollautomatisiertes Rechensystem denken, das möglicherweise komplett ohne Interaktionen von Menschen auskommt und dennoch existieren und wachsen kann“ (Floridi 2015, S. 53).

Floridi nennt diese allumfassende und sich von Menschenhand unabhängig weiterentwickelnde Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) „die ultimative Technologie dritter Ordnung“ (ebd.), da hier nicht mehr untergeordnete Technologien (wie Motoren oder Maschinen) durch Menschen, sondern durch Computertechnologien gesteuert werden. Ursprünglich durch den Menschen programmiert, kann diese IKT sich dann eigenständig weiterentwickeln, neue Systeme programmieren und generieren. Kinoregisseure wie Stanley Kubrick haben diese Zukunftsvision in ihren Science-Fiction-Filmen vorausgedacht und in ihren Konsequenzen für die Menschheit zumeist negativ dargestellt. Das Szenario, durch eine intelligente Maschine bedroht zu sein, prägt viele Filme, die sich mit der Mensch-Maschine-Beziehung beschäftigen: In *War Games: Kriegsspiele* (USA 1983) muss das Oberkommando der U. S. Air Force tatenlos zusehen, wie ihr Computersystem den Abschuss der Atomraketen auf Ziele in der Sowjetunion vorbereitet. Der Videogamer David (Matthew Broderick) hatte sich versehentlich eingehackt und mit der Höllenmaschine ein Atomkriegsspiel begonnen, das das Computersystem bitterernst nimmt. Nur durch einen Spieltrick wird der Weltuntergang in letzter Sekunde verhindert. In der einst von US-Erfolgsregisseur James Cameron ersonnenen *Terminator*-Kinoreihe (seit 1984) schickt eine autonom agierende

kriegerische KI aus der Zukunft immer wieder Kampfmaschinen, sogenannte Terminatoren, in die Vergangenheit, um mögliche spätere Anführer des menschlichen Widerstandes gegen die Welt der Maschinen, die in der *Terminator*-Saga nach einem von einer IKT namens Skynet ausgelösten Atomkrieg begann, zu vernichten. So wie einst in *Metropolis* die Menschwerdung der Maschine durch allerlei optische Tricks und Mehrfachbelichtungen von Lang filmisch realisiert wurde, erfindet auch Cameron visuelle Effekte, um die rationalistische Vorgehensweise der Terminatoren zu zeigen. Hierzu versetzt er den Zuschauer in den subjektiven Blick der Kampfmaschinen und zeigt, dass sie in ihrer Wahrnehmung ein ausgeklügeltes System von Augmented-Reality-Parametern besitzen, um gesuchte Personen schnell zu ermitteln und die Situationen, in denen sie sich befinden, nach Bedrohungen abzuscannen. In *Terminator: Dark Fate* (USA/China 2019), dem aktuell letzten Teil der Kinoreihe, kann der Terminator sich über seine Hände sogar mit allen erreichbaren Datennetzen verbinden, diese zu gigantischen Überwachungsapparaturen umfunktionieren sowie Maschinen und Kriegsgewehr in seinem Sinne nutzen.

Was geschieht, wenn die sich selbst organisierenden Maschinensysteme auf der Erde endgültig die Macht übernommen hätten, das wiederum zeigten schon die Wachowskis in ihrem Sci-Fi-Klassiker *Matrix* (USA/Australien 1998). Die Menschheit lebt in mutterleibartigen Kokons und dient den Maschinen als Energiequelle.

In solchen Schreckensvisionen, die die filmische Darstellung der Mensch-Maschine-Beziehung maßgeblich prägten (Barg 2019), aber natürlich auch im Hinblick auf die dramatischen Konfliktstrategien des Spielfilms relativiert zu betrachten sind, manifestiert sich die menschliche Angst vor einer unkontrollierbaren rationalistisch-maschinellen Denkmechanik intelligenter Maschinen, die von jeder Emotion befreit und ausschließlich moralfrei agieren.

James Cameron war es aber auch, der mit dieser negativen Bestimmung des Mensch-Maschine-Verhältnisses ironisch und selbstironisch umging. In *Terminator 2: Tag der Abrechnung* (USA 1991) etwa entfaltet er nicht nur das Kriegsszenario um Skynet, er erzählt auch von der beginnenden Freundschaft zwischen dem jungen John Connor (Edward Furlong) und dem Terminator T-800 (Arnold Schwarzenegger). Er ist vom älteren John, dem Anführer des Widerstandes, zum Schutz von dessen jüngerem Alter Ego aus der Zukunft gesandt worden. Der junge John bringt der erwachsenen Killer-Maschine nicht nur coole Sprüche bei wie den legendären Ausspruch „Hasta la vista, baby“, sondern macht ihn auch mit moralischen Werten vertraut. Den T-800 dazu zu bringen, auf den Hauptzweck seines Daseins, auf das Töten zu verzichten, führt in Camerons Film zu einer Reihe von komischen Situationen, lockert damit das dra-

matische Actiongeschehen auf und erneuert den seit Charles Chaplins *The Kid* (USA 1921) stets publikumswirksamen Erzählmythos von Mann und Kind im Hollywoodfilm. Hier allerdings übernimmt die Rolle des Kindes der junge Mann mit einem schon gefestigten Wertekompass; und die denkende Maschine in Gestalt eines Bodybuilders wird in puncto Wertesystem quasi zum Kind, welches naiv, aber lernfähig ist.

In Grant Sputores *I Am Mother* (Australien 2019) ist das Verhältnis umgekehrt. Hier zieht eine Androidin, die auf „Mutter“ programmiert wurde, nach der Auslöschung der Menschheit ein Menschenkind in einer weitverbreiteten Bunkeranlage völlig isoliert von der Außenwelt groß. Die Erziehung der Roboter-Mutter ist streng, aber empathisch. Sie vermittelt der Tochter (Clara Rugaard) moralische Grundsätze ebenso wie mathematische Formeln. Auf Probleme des Kindes reagiert sie verständnisvoll und nachsichtig. Als die Tochter allerdings eine verletzte Frau (Hilary Swank) von außen in den Bunker hereinlässt, um ihr zu helfen, geraten die Androidin und ihre vermeintlich „gute“ Mission ins Zwielicht.

Regisseur Sputore hinterfragt in seinem Film, ob die Behauptung zutrifft, dass neben der Fähigkeit, rationales Handeln nach moralischen Kategorien abzuwägen, besonders die Entwicklung von Gefühlen und Erinnerungen den Menschen von der Maschine trennt. Er zeigt, dass diese Unterscheidung brüchig wird, wenn Maschinen auf Gefühle hin programmiert werden. Sein Film zeigt aber auch, dass die Berechenbarkeit menschlicher Gefühle an ihre Grenzen stößt, wenn sie mit der vorprogrammierten Ratio der Maschinenwesen in Konflikt geraten.

Maschine und Mensch: das Ringen um Maschinenrechte

In der Sci-Fi-Literatur war es besonders Philip K. Dick, der in seinen Kurzgeschichten, aber auch in seinem Roman *Träumen Androiden von elektrischen Schafen?* (Dick 1968) beschrieben hat, was geschieht, wenn sich denkende Maschinen, humanoide Roboter, auch Replikanten oder Androiden genannt, des Dilemmas bewusst werden, nicht menschlich zu sein, nicht zu wissen, ob die wenigen Erinnerungen und Gefühle, die sie haben, ihnen nur künstlich eingepflanzt wurden oder wirklich von einem wahren Lebenslauf zeugen. Regisseur Ridley Scott hat im Genreklassiker *Blade Runner* (USA 1982) Dicks Roman als Neo-Noir-Thriller vor dem Hintergrund einer futuristischen Großstadt verfilmt und auf den Kampf der Replikanten um ihr eigenes Recht auf Würde und Güte zugespitzt.



Matrix Resurrections

In Michael Crichtons *Westworld* (USA 1973) wie auch in dem gleichnamigen HBO-Serien-Remake (seit 2016) von Jonathan Nolan und Lisa Joy wird die Rebellion der Roboterwesen, die im Vergnügungspark nicht nur im Setting des „Wilden Westens“ den menschlichen Besuchern zur Verfügung stehen müssen, damit diese ihre gesellschaftlich sanktionierten Gelüste wie Mord, Raub und Vergewaltigung vollauf befriedigen können, zynisch und pessimistisch betrachtet. Die humanoiden Roboter lernen am Modell des Verhaltens der gewalttätigen Gäste, sich in ihrem Aufstand genauso grausam, wenn nicht sogar gewalttätiger gegenüber ihren „Schöpfern“ und Gästen zu verhalten.

Autor und Regisseur Alex Garland wiederum verdichtet in seinem Meisterwerk *Ex Machina* (UK 2014) die Maschinenproblematik zu einer filmischen Metapher, um aktuelle gesellschaftliche Genderfragen zu thematisieren. Die humanoide Roboterfrau Ava (Alicia Vikander) überlistet nicht nur ihren Erfinder Nathan (Oscar Isaac), sondern auch den jungen Programmierer Caleb (Domhnall Gleeson), der sie auf Geheiß von Nathan testen soll. So gelingt es ihr schließlich, ein selbstbestimmtes Leben zu beginnen und sich aus den patriarchalen Zwängen zu befreien¹, die ihr durch die beiden Männer – wenngleich auf unterschiedliche Weise – auferlegt wurden: Nathan, dessen Figur deutlich durch die Erfinder-Figur in *Metropolis* inspiriert ist, wird als Kontrollfreak und IT-Macho charakterisiert, der Ava und andere weibliche Replikanten hergestellt hat, um sie als Dienstbotinnen und Liebesdienerinnen zu halten; Caleb erscheint anfänglich als naiver Beschützer Avas, erweist sich dann aber auch als Voyeur und Stalker, dessen Faszination für das Maschinenwesen die Roboterfrau Ava geschickt auszunutzen versteht, um sich am Ende selbst zu befreien.

Und in Maria Schraders Liebeskomödie *Ich bin dein Mensch* (D 2021), gerade als deutscher Beitrag für den Auslands-Oscar 2022 nominiert, versucht der auf Liebhaber programmierte Roboter Tom (Dan Stevens), mit rationalistischer Präzision und aufgesetzten, weil oberflächlich erlernten Liebessprüchen die Forscherin Alma (Maren Eggert) für sich zu gewinnen. Sie soll Tom als Produkttesterin bewerten. Ihr Urteil fällt negativ aus. Sie möchte Tom zurückgeben. Tom fleht die irritierte Alma daraufhin an, sie nicht aufzugeben. Sie würde damit seine Existenz vernichten. So viel Emotion hatte die Wissenschaftlerin einer Sache wie der KI gar nicht zugetraut. Was soll sie tun?

Filmische Zukunftsgeschichten beschwören zunehmend Situationen herauf, die schon bald zum Alltag der Menschheit werden können. Wenn die Visionen von Floridi Wirklichkeit sein werden, wir von IKT umgeben und zu „Inforgs“ (Floridi 2015, S. 130) geworden sind, dann wird es Regeln für das gesellschaftliche Zusammenleben zwischen Menschen und Maschinen,

also nicht nur Menschenrechte, sondern auch Maschinenrechte geben müssen. Je näher wir dieser Mensch-Maschine-Realität kommen, desto häufiger werden Gesellschaftsutopien in Filmen nicht nur multikulturell und multisexuell sein, sondern auch eine größere Diversität zwischen Menschen und intelligenten Maschinen darstellen – so wie in *Matrix Resurrections*, dem vierten Teil der *Matrix*-Saga, in der das negative Bild der Maschinen der ersten drei Teile insofern relativiert wird, als nun in der neu entstandenen Menschenwelt Maschinen zu klugen Helfern der Menschheit geworden sind. Rationalität, Besonnenheit und Bedachtheit der künstlichen Intelligenz von Androiden verbinden sich mit menschlichem Schöpfergeist, mit Kreativität, Gefühl und moralischen Werten. So entstehen blühende Gärten und eine prosperierende Stadt – welche positive Aussicht für die Zukunftsgesellschaft!

Anmerkung:

1 Diese Sicht auf die Ava-Figur in *Ex Machina* verdanke ich dem Impuls von Antonia Matthes im Rahmen des Seminars „Genreanalyse“ im Masterstudiengang Medienwissenschaft der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF.

Literatur:

Barg, W. C.: *Gute Maschinen, böse Maschinen? Genrespezifische Erzählfunktionen von KI im Kinofilm.* In: *tv diskurs*, Ausgabe 90, 4/2019, S. 54–61

Dick, P. K.: *Träumen Androiden von elektrischen Schafen?* Frankfurt am Main 2017 (Erstausgabe: 1968)

Floridi, L.: *Die 4. Revolution. Wie die Infosphäre unser Leben verändert.* Berlin 2015



Prof. Dr. Werner C. Barg ist Autor, Produzent und Dramaturg für Film und Fernsehen sowie Honorarprofessor im Bereich „Medienwissenschaft“ der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF. An der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg leitet er in der Abteilung „Medien- und Kommunikationswissenschaft“ den Ergänzungstudiengang „Medienbildung“ des Zentrums für Lehrer*innenbildung (ZLB).