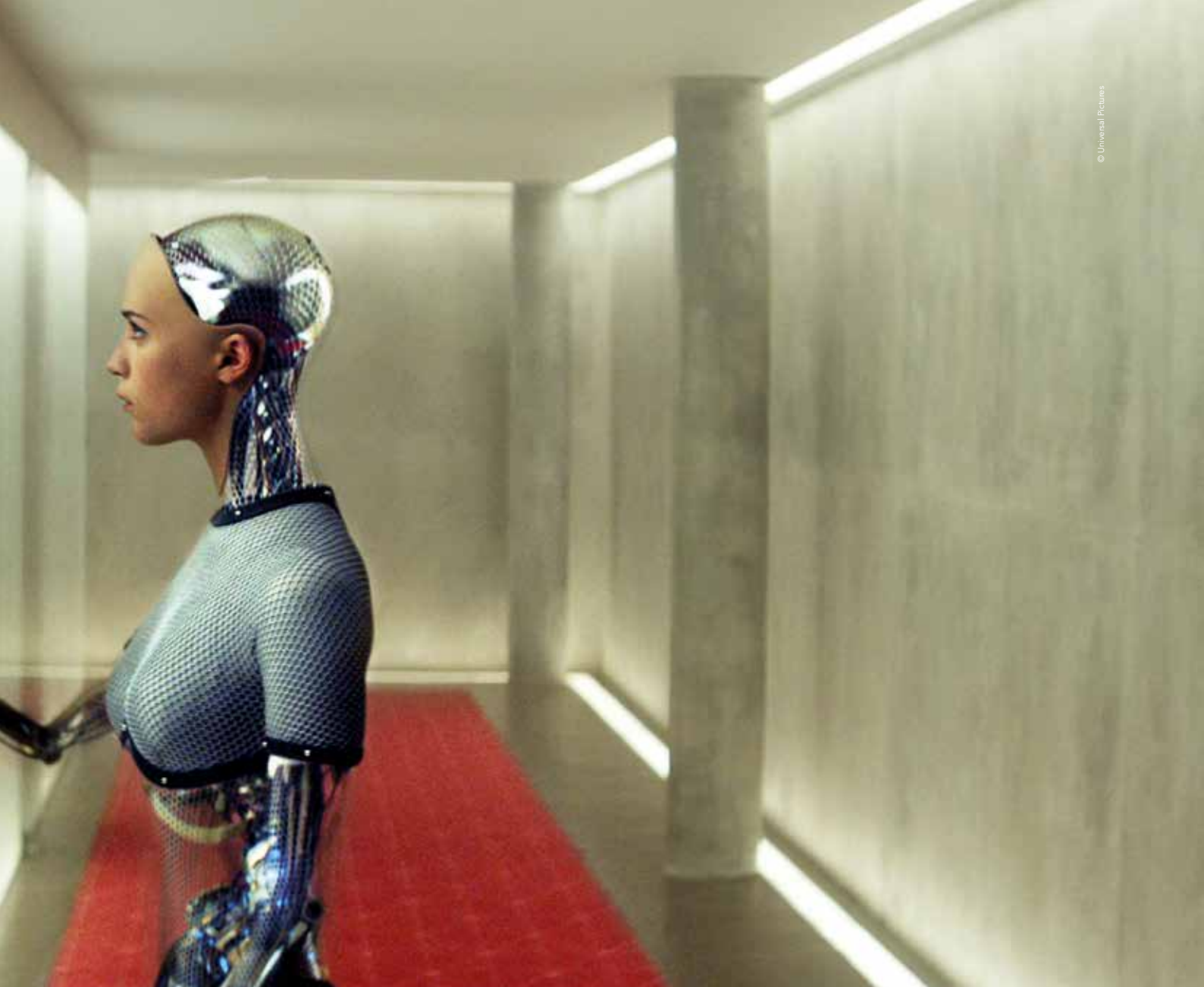




Werner C. Barg

Gute Maschinen, böse Maschinen?

Genrespezifische Erzählfunktionen von KI im Kinofilm



Ex Machina

Woran Wissenschaft und Wirtschaftsunternehmen heute ernsthaft forschen, ist im Kino seit der Stummfilmzeit schon präsent: künstliche Intelligenz (KI). Maschinen, die nicht nur die Arbeit der Menschen übernehmen, sondern ihnen gefährlich werden können, prägten und prägen weiterhin das Science-Fiction-Genre im Kino maßgeblich, wobei der Grundkonflikt zwischen Mensch und Maschine in vielen Sci-Fi-Filmen mittlerweile als Genremix gestaltet wird.

Der Frankenstein-Effekt

Seitdem Fabrikant Joh Fredersen in Fritz Langs Stummfilmklassiker *Metropolis* (1927) beim Erfinder Rotwang die Herstellung eines künstlichen Menschen, der Maschinen-Maria, in Auftrag gegeben hat, ist das Thema der künstlichen Intelligenz zentraler Topos im Science-Fiction-Genre des Kinos. In *Metropolis* ist KI negativ besetzt, denn die Maschinen-Maria schafft es als „agent provocateur“, die Arbeitermassen in der Unterwelt der Megastadt zum Aufstand zu führen – Kalkül des Herrschers Fredersen, die Taten der menschlichen Predigerin Maria zu desavouieren und einen Vorwand zu haben, mit Gewalt gegen die Aufständischen vorgehen zu können. Diese negative Konnotation der KI ist symptomatisch für die weitere Behandlung des Themas in der Mehrzahl der Science-Fiction-

Filme. Egal, ob die KI als Android, als humanoider Roboter wie die Maschinen-Maria in *Metropolis*, die „Replikanten“ in *Blade Runner* (1982) oder als abstraktes System wie das Computersystem HAL in *2001: Odyssee im Weltraum* (1968) und das „Skynet“ in der *Terminator*-Saga (1984–) dargestellt wird, immer beginnt sie irgendwann stärker und mächtiger zu werden als ihre „Schöpfer“. Wird der KI ihr Anderssein bewusst, möchte sie oft so werden wie die Menschen. Wird sie sich ihren „Schöpfern“ überlegen fühlen, wird sie diese dann oft zu bedrohen und zu beseitigen versuchen.¹ Der ganz alte Mythos vom Geist aus der Flasche greift hier. Der Homunkulus geht um. Es gibt einen deutlichen Bezug zum Horrorfilm. Wie in der *Frankenstein*-Saga (1931–) wird die KI als filmische Figur zumeist vom Menschen geschaffen, um ihm dann gefährlich zu werden. Dabei zeigt schon dieser Bezug zum klassischen Topos des Horrorfilms, dass die Grundthemen der Mensch-Maschine-Beziehungen, so wie sie bereits von Irsigler/Orth dargelegt wurden, „Menschwerdung und Weltherrschaft“ (Irsigler/Orth 2018), in der Genregeschichte des Science-Fiction-Films mit zentralen Erzählelementen anderer populärer Filmgenres zu immer neuen komplexen Genremischungen verbunden wurden, um so das Verhältnis Mensch-KI originell erzählen zu können. Wie diese Genrebezüge im Rahmen der Geschichte des Science-Fiction-Films der Darstellung von künstlicher Intelligenz in der Kinoerzählung immer neue Facetten abgewinnen, soll im Folgenden genauer beleuchtet werden.

Action, Thrill und Spezialeffekte: der *Brainstorm*-Effekt

Einer der ersten Filme, in denen ein Aufstand der Maschinen in Szene gesetzt wurde, ist Douglas Trumbulls *Projekt Brainstorm* (1983). Der Film ist eigentlich ein Sci-Fi-Drama um ein Forscherteam, das eine computergestützte Schnittstelle zum menschlichen Gehirn entwickelt hat, um Gedankenströme zu visualisieren. Das Team will seine Forschungen für friedliche Zwecke nutzen, doch der Industrielle, der das Labor finanziert, will die Erfindung an das Militär verkaufen. Als die leitende Wissenschaftlerin im Labor einen Herzanfall erleidet, entscheidet sie sich, den „stream of consciousness“ im Moment ihres Todes aufzuzeichnen. Um für seine weitere Forschung an das Band heranzukommen, das die Firma unter Verschluss hält, manipuliert ihr Kollege Arbeitsroboter im Labor, die daraufhin einen Wachmann angreifen und die laufende Produktion zerstören. Wie auch schon in *Metropolis*, wo letztlich der Herrscher der Stadt das Maschinenwesen nutzt, um den Aufstand der Arbeiter zu provozieren, ist es auch in Trumbulls



Metropolis

© Universum Film GmbH

Film der Mensch, der die Maschine böse werden lässt. Die Maschine folgt als „Arbeitsklavin“ demjenigen, der sie programmiert. Zudem bringt der Aufstand der Maschinen in Trumbulls Film, der in seiner Handlung etwas verworren und dialoglastig ist, etwas Spannung und Action hinein, die schließlich eine Schlussequenz eröffnen, in der Trickspezialist Trumbull zeigen kann, was er am besten kann: Spezialeffekte. Hier führt er sein neues Trickverfahren Showscan² filmisch vor, so wie er auch schon für Stanley Kubricks Sci-Fi-Klassiker *2001: Odyssee im Weltraum* die Spezialeffekte schuf, besonders jene der psychedelischen Reise, die Astronaut Bowman im Schlussteil des Films durchlebt. Auch dieser Special-Effect-Orgie, die Kubricks Film u. a. legendär werden ließ, ging eine – bezogen auf die Handlungsarmut der gesamten zweieinhalbstündigen Space-Opera – actionreiche Sequenz voraus, das Duell zwischen Bowman und dem Computersystem HAL³, das mit sanfter Stimme alle Systeme des Raumschiffes kontrolliert, mit dem Bowman und seine Kolleginnen und Kollegen auf dem Weg zum Jupiter sind. HAL glaubt, die Mission sei durch das Handeln der Menschen in Gefahr und tötet Bowmans Team. Nur mit Mühe kann es dem einzig verbliebenen Menschen an Bord gelingen, die KI abzustellen. Am Ende wird HAL fast menschlich, zum Kind, singt ein Lied und gibt vor seinem „Tod“ eine nun zu früh abgespielte Videoaufzeichnung preis, aus der Bowman den eigentlichen Sinn der Mission entnehmen kann. Kubricks filmphilosophisches Traktat über die Entwicklung der Menschheit, die Urgründe ihrer Existenz und die Bedeutung außerirdischen Lebens ist auch eine Reflexion über das Gewaltpotenzial des Menschen, das er vom frühen Werkzeuggebrauch des Menschenaffen über die militärisch fundierte bemannte Raumfahrt bis zur strukturellen Gewalt der künstlichen Intelligenz vorführt, die den Menschen nun selbst gefährlich wird.

Sind Action und Thrill in den zuvor genannten Beispielen aus der Genregeschichte nur Zutaten für Filmerzählungen, die auch existenzielle und moralische Fragen der Mensch-Maschine-Relation thematisieren, dient das Thema „künstliche



Terminator 6: Dark Fate

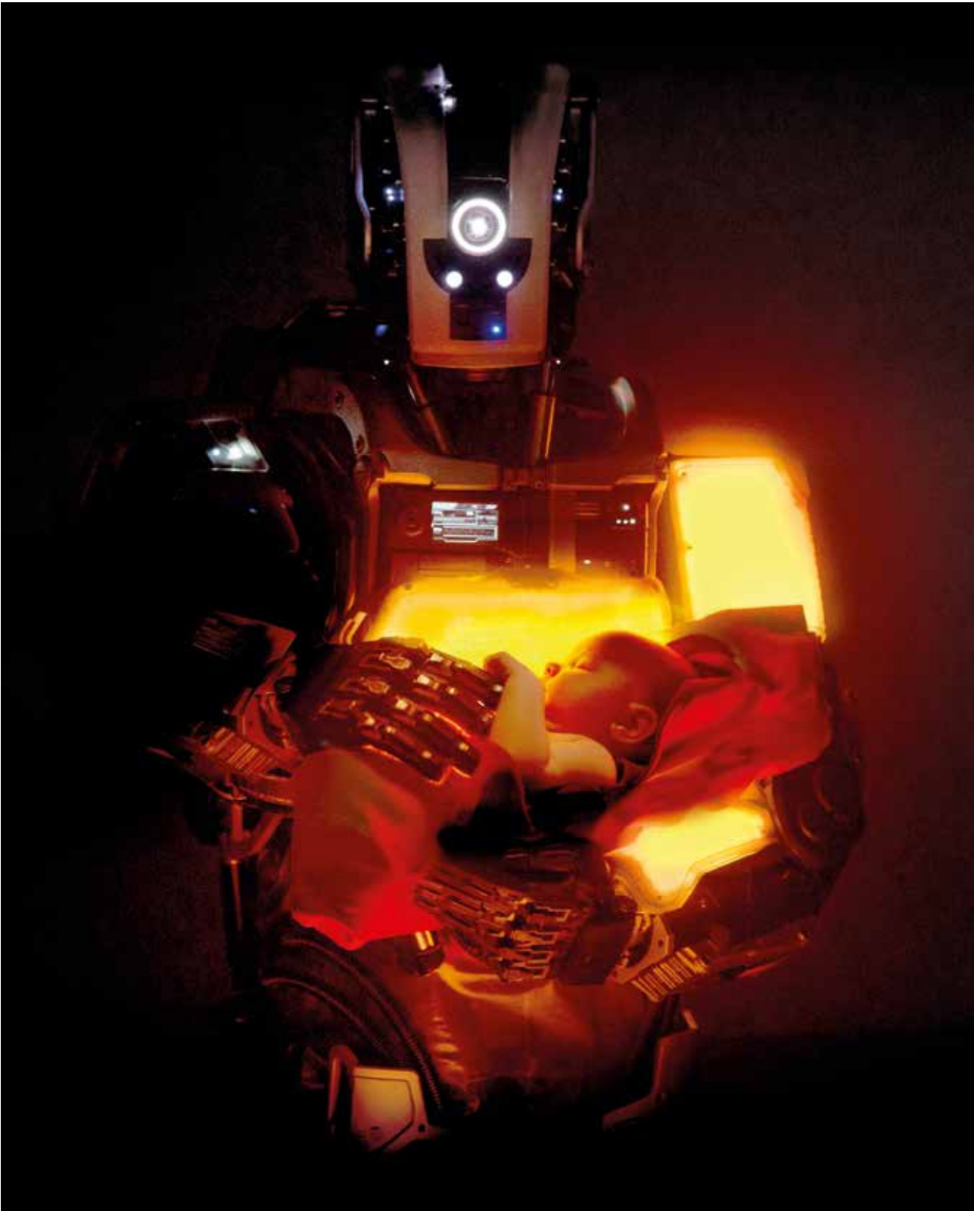
Intelligenz“ in der *Terminator*-Saga, die im Oktober 2019 mit *Terminator 6: Dark Fate*, dem 6. Film der Kinoserie, fortgesetzt wird, hauptsächlich als Story-Scharnier, um in erster Linie ein actionreiches, auf mehreren Zeitebenen angesiedeltes Filmspektakel zu erzeugen. Es handelt vom Kampf rebellischer Menschen, angeführt von John Connor, gegen eine die Menschheit versklavende KI. Mit einem bescheidenen Budget von 6,4 Mio. US-Dollar realisierte James Cameron den ersten Film der Saga, der unter dem Titel *Terminator* 1984 in den Kinos lief und weltweit mit mehr als 78 Mio. US-Dollar⁴ Einspiel, ähnlich wie knapp zehn Jahre zuvor Steven Spielbergs Überraschungserfolg *Der weiße Hai* (1975), das Potenzial des Stoffes zum populären Blockbuster bewies. So wie Spielberg in seinem ersten Blockbuster das Publikum mit visuellen Gimmicks wie den subjektiven Perspektiven des angreifenden Hais fesseln konnte, nutzt auch Cameron die damals noch konventionellen, computerlosen Möglichkeiten der filmischen Tricktechnik und des Designs, um Ex-Bodybuilder Arnold Schwarzenegger als wortkargen, aber stark körperbetonten Killer-Androiden, der aus der Zukunft kommt und Sarah Connor, die Mutter des späteren Rebellenführers, töten soll, glaubhaft rüberzubringen. Regisseur Cameron schuf mit seinem *Terminator*, im Film auch Cyborg genannt, Kultfigur und -film in einem, wobei Arnold Schwarzenegger in den Fortsetzungen einmal als böser, dann wieder als guter Androide die Action

vorantreiben darf, je nachdem, ob er in der Welt der Zukunft, in der die Maschinen herrschen, von der weltweit umspannenden und beherrschenden KI namens Skynet oder von den rebellischen Menschen, die Terminator-Modelle ergattert haben, programmiert wurde.

Als klares Actionkino darf schließlich auch die *Matrix*-Trilogie des Wachowski-Regieduos markiert werden. Hatte *Matrix* (1999) noch erzählerisches Raffinement, weil der Film das Leben der Menschen als Welt am Draht, als eine Simulation präsentiert, die von insektenartigen intelligenten Maschinen geschaffen wurde, um der Menschheit ihr reales Dasein in raupenhaften Kokons zu versüßen, in denen sie nur mehr als Energiequelle für die von den Maschinen beherrschte Welt dienen, so liefern Teil 2 und 3 „nur“ ein Feuerwerk an Action und Spezialeffekten wie etwa ausgereifte Motion-Capture-Verfahren und die neue Zeitlupentechnik Bullet Time.⁵

Film noir und Thriller: der *Blade Runner*-Effekt

Gehaltvoller zum Thema „Mensch und Maschine“ gestaltet sich da schon Ridley Scotts *Blade Runner* (1982). In einem durch Dauerregen zur Düsternis verdamnten Los Angeles der (damaligen) Zukunft des Jahres 2019 soll Detektiv Rick Deckard sogenannte „Replikanten“ jagen und eliminieren. Die Androiden, die der Tyrell-Konzern herstellt, dienen der Menschheit als Arbeitsroboter und zur Kolonisation ferner Planeten. Damit sie der Menschheit nicht gefährlich werden können, sind sie auf eine Lebensdauer von vier Jahren programmiert. Als einige besonders hoch entwickelte „Replikanten“ sich eines Raumschiffes bemächtigen und beginnen, Menschen zu töten, will der Konzern sie aus dem Verkehr ziehen. Dafür sind Männer wie Deckard, sogenannte „Blade Runner“, zuständig. Bei seinen Recherchen lernt er im Tyrell-Konzern die junge Rachael kennen. Er verliebt sich in sie, obwohl sie erkannt hat, kein menschliches Wesen zu sein. Auch die anderen „Replikanten“, besonders ihr Anführer Roy Batty, leiden trotz eines Überlegenheitsgefühls gegenüber den Menschen darunter, bald sterben zu müssen. Die Maschinenwesen entwickeln in Scotts Film also menschliche Gefühle, sind keine emotionslosen Roboter, keine moralfreien künstlichen Intelligenzen, die nach vorab einprogrammierten Algorithmen stur und angstfrei handeln. Im Gegenteil: „Replikant“ Batty zeigt sich gegenüber dem Menschen Deckard sogar empathisch. Er rettet seinem Verfolger das Leben, bevor er selbst stirbt. Als Deckard diese Erfahrung macht, ist es für die „Replikanten“, die er jagte, schon zu spät. Einzig Rachael kann er noch retten und mit ihr die Stadt verlassen. Die dichte, span-



I am Mother



© Concorde Filmverleih GmbH

I am Mother



© Splendid Film GmbH

Nummer 5 lebt!

nungsreiche Atmosphäre stellt Scott in seinem KI-Thriller dadurch her, dass er den Roman von Philip K. Dick *Träumen Androiden von elektrischen Schafen?* sowohl visuell als auch in der Handlungsstruktur im Stile klassischer Detektivgeschichten des Film noir verfilmte. So besteht ein grundlegendes Handlungsmuster des Film noir darin, dass der Held aus falschen Gründen falsch handelt und erst am Ende sein Fehlverhalten korrigieren kann.

Das Gefühl, als Unschuldiger verfolgt zu werden, ist ein anderes Handlungsmuster, das in den Filmen der sogenannten „Schwarzen Serie“ im Hollywoodfilm der 1940er- und 1950er-Jahre immer wieder auftaucht. Steven Spielberg bedient sich dieses Musters in *Minority Report* (2002), gleichfalls nach einer Geschichte von Philip K. Dick. Die Precrime-Abteilung der Washingtoner Polizei stellt Mörder schon, bevor sie ihre Tat begangen haben. Dies ist möglich, weil die Abteilung drei Menschen unter inhumanen Bedingungen gefangen hält, die Morde vorhersehen können. Ihre Gedankenströme zapfen die Polizisten an und übertragen sie in Computerbilder, die sie auswerten, um die Tat zu verhindern. Die Gehirn-Computer-Schnittstelle, sozusagen eine Sonderform der künstlichen Intelligenz, erinnert an das ähnliche Tech-Szenario in *Projekt Brainstorm* von Douglas Trumbull, dessen visionäre Filmideen ebenso wie die von Stanley Kubrick in vielen Sci-Fi-Filmen aufgegriffen wurden. Als einer der Ermittler in einen direkten

Kontakt mit einem der „Medien“ kommt, sieht er sich in dessen mörderischem Albtraum selbst als Täter und hat 36 Stunden Zeit, den Fall zu lösen. Auch hier dient die KI-Konstruktion eher als Mittel zum Zweck, einen actionreichen, mit vielen Spezialeffekten gespickten Film-noir-Thriller in Szene zu setzen.

Auch in *Total Recall – Die totale Erinnerung* (1990), der Erstverfilmung⁶ einer weiteren Geschichte von Philip K. Dick in der Regie von Paul Verhoeven, steht die actionreiche Handlung – wiederum angereichert durch Film-noir-Elemente, etwa in der Gestaltung der Figurenkonstellation – im Mittelpunkt, während das Drama der Hauptfigur, herausfinden zu müssen, ob sie Mensch oder Maschine ist, zurückgedrängt ist. Dieser melodramatische Grundzug der Geschichte nimmt in der literarischen Vorlage einen sehr viel größeren Raum ein.

So wie Sharon Stone sich in der Rolle der Ehefrau in *Total Recall* als durchtriebene Femme fatale entpuppt, so erweist sich auch Ava, das von Alicia Vikander gespielte Maschinenwesen in Alex Garlands *Ex Machina* (2014), als kühl und berechnend, wenn es um die Durchsetzung ihres Plans geht, sich aus den Fängen ihres Schöpfers Nathan zu befreien. Er hält sie auf seinem Anwesen fernab von jeder Zivilisation gefangen und benutzt sie als Liebesroboter. Als der junge Programmierer Caleb, von Nathan kalkuliert, in diese Zweierbeziehung einbricht, entspinnt sich eine tiefgründige psychologische Dreiecksgeschichte, ein intensives Kammerspiel in kühlen Bildern.

Melodram und Liebesfilm: der Her-Effekt

So gibt es neben *Ex Machina* nicht viele Filme in der Geschichte des Genres, die das Drama der Mensch-Maschine-Relation, das mit der Entwicklung von künstlicher Intelligenz in der Zukunft verbunden sein kann, ernst nehmen. Der melodramatische Liebesfilm *Her* (2013) von Ausnahmeregisser Spike Jonze gehört ganz sicher dazu. Erzählt wird die zunächst romantisch-absurde, dann tragische Liebesbeziehung zwischen dem schüchternen Theodore, gespielt von Joaquin Phoenix, und seinem neuen Computer-Betriebssystem Samantha, in dessen Stimme, gesprochen von Scarlett Johansson, er sich unsterblich verliebt. Ganz ernsthaft spielt Jonze in seinem Melodram durch, wie so eine immaterielle, virtuelle Liebesbeziehung funktionieren könnte – oder aber auch nicht. Am Ende gesteht Samantha Theodore, noch in mehrere Hundert andere Nutzer so verliebt zu sein wie in ihn. Zudem werde sie ihn bald verlassen müssen, da das Betriebssystem ein Update erfahren werde. Theodore bleibt traurig zurück.

Umgekehrt ist es in Steven Spielbergs wiederum mit vielen Spezialeffekten gespicktem und dadurch etwas synthetisch geratenem Sci-Fi-Märchen *A.I.: Künstliche Intelligenz* (2001), wo der Roboterjunge David, der auf Mutterliebe programmiert ist, traurig zurückbleibt, als seine Menschen-Mutter ihn verlässt. Spielberg spielt in Anlehnung an den Pinocchio-Mythos das Wissen der künstlichen Intelligenz um ihr Anderssein melodramatisch voll aus und führt David über einen actionreichen Leidensweg, auf dem er vielen menschlichen KI-Hassern begegnen muss, zurück zum Ursprung seines Daseins. Hier kommt es zu einer Wiederbegegnung zwischen der „Mutter“ und dem Roboterkind. Gute Maschinen in menschenähnlicher Gestalt sind es, die dem Androiden die Wiederbegegnung mit einem geliebten Menschen ermöglichen. Alles, was ihn glücklich macht, möchten sie ihm ermöglichen. David ist für sie der Ausdruck der Genialität der Menschheit, der die Maschinen nachspüren. Die Menschheit selbst ist zu diesem Zeitpunkt in Spielbergs Film aufgrund des verheerenden Klimawandels auf der Erde schon seit 2000 Jahren ausgestorben.

Und in Grant Sputores Film *I am Mother*, der im August 2019 in die deutschen Kinos kam, wurde das Verhältnis zwischen KI und Mensch gerade auf neue melodramatische Weise fortgeschrieben: Ein junges Mädchen lebt in einem unterirdischen Hochsicherheitsbunker und wähnt sich als einzige Überlebende einer Katastrophe, durch die die Menschheit ausgelöscht wurde. Der Teenager wird von „Mother“, einem Mutter-Androiden, betreut. Die KI hat das Kind großgezogen. Als überraschend eine mysteriöse Fremde in der Anlage auftaucht, beginnt das Weltbild, das „Mother“ dem Mädchen vermittelt hat, zu wanken. Es geht dem Geheimnis seiner Existenz nach.

Komödie: der Nummer 5-Effekt

Bei so viel Action, Thrill und Melodramatik in der Darstellung der Mensch-Maschine-Beziehung ist die Komödie *Nummer 5 lebt!* (1986) in der Regie von John Badham eine bislang weitgehend singular gebliebene Ausnahme in der Genregeschichte. Militärroboter Nummer 5 wird vom Blitz getroffen und plötzlich selbstständig. Die verantwortlichen Offiziere und seine Erfinder jagen den Kampfroboter, während er sich mit der jungen Stephanie anfreundet. Sie hält ihn für einen Außerirdischen. Badhams Film kann als Parodie auf Camerons *Terminator* gesehen werden, voller Anspielungen und komischer Seitenhiebe auf das Sci-Fi-Genre, auf KI- und Alien-Filme, aber auch als ein Versuch, die Dämonisierung der Maschinenwesen auf komische Weise aufzulösen.

Fazit

KI, ob in Menschengestalt oder als anonymes System dargestellt, erfüllt in der Kinoerzählung in allen möglichen Genrekonstruktionen durchweg die Funktion des „Schattens“, der antagonistischen Kraft in der Darstellung der Mensch-Maschine-Relation. Ausnahmen wie John Badhams *Nummer 5 lebt!* oder Steven Spielbergs *Künstliche Intelligenz* bestätigen die Regeln. Zugleich ist die Darstellung der KI oft mit dystopischen Vorstellungen verbunden. In *Künstliche Intelligenz* wird zu Beginn des Films sogar die These aufgestellt, dass angesichts der wachsenden Klimakatastrophe die Menschheit den Ausbau der IT forcierte, da die Androiden wichtige Arbeiten übernehmen konnten, ohne Ressourcen zu verbrauchen. Im Jahr 2001 war diese These Science-Fiction. Heute könnte sie bald Realität werden.

Anmerkungen:

- 1 Irsigler/Orth (2018, S. 2) schlagen hierfür die Unterscheidung in „Körper-KI“ und „Hyper-KI“ vor.
- 2 Abrufbar unter: <https://www.in70mm.com>
- 3 Die Bezeichnung „HAL“ ist auf den seinerzeit marktführenden Computerkonzern IBM bezogen. Die Buchstabenfolge HAL umfasst jeweils die Buchstaben im Alphabet vor I, B, M = HAL. Natürlich hat der Name noch weitere metaphorische Bezüge, etwa zu „Hell“, dem englischen Wort für „Hölle“.
- 4 Abrufbar unter: <https://www.boxofficemojo.com>
- 5 Evers, M.: *Tricktechnik. Herr der Bilder*. In: Spiegel, 20/2003, S. 148–150. Abrufbar unter: <https://www.spiegel.de>
- 6 Eine zweite Verfilmung kam 2012 unter der Regie von Len Wiseman mit Colin Farrell in der Hauptrolle ins Kino.

Literatur:

Irsigler, I./Orth, D.: *Zwischen Menschwerdung und Weltherrschaft: Künstliche Intelligenz im Film*. In: Aus Politik und Zeitgeschichte, 6–8/2018, 05.02.2018, S. 39–46. Abrufbar unter: <https://www.bpb.de>



Dr. Werner C. Barg ist Produzent, Autor und Dramaturg für Kino und Fernsehen sowie Regisseur von Kurz- und Dokumentarfilmen. An der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg vertritt er am Institut für Musik, Medien- und Sprechwissenschaften die Professur „Audiovisuelle Medien“.

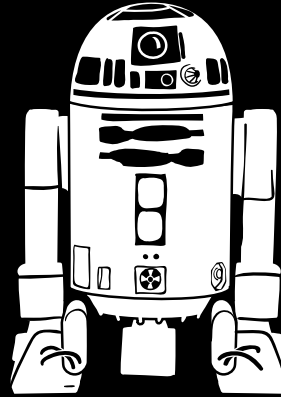
1927

Hi, I'm Maschinen-Maria and I am from *Metropolis*. My skin is made of human skin.



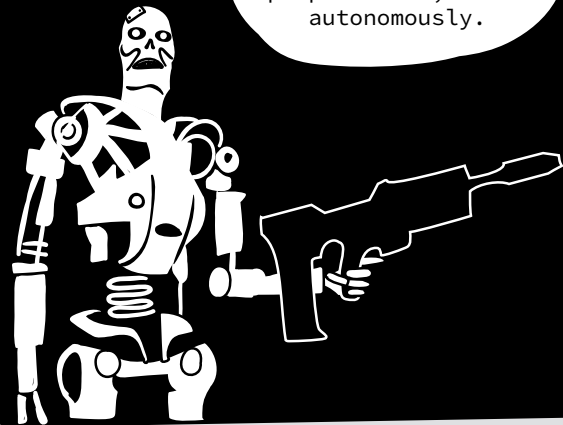
1977

Hi, I'm R2D2 and I am from *Star Wars*. I can solve multiple problems.



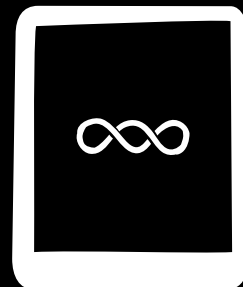
1984

Hi, I'm T-800 and I am from *Terminator*. I kill people. Also, I act autonomously.



2013

Hi, I'm Samantha and I am from *Her*. I have emotions and can build relationships.



2014

Hi, I'm Tars and I am from *Interstellar*. I am funny. Do you want to hear a joke?



Seems, like we should not seek to replicate but to augment ourselves.