

Martin Hennig

Die Cyborg: Gender- Imaginationen im KI-Film

Imaginationen künstlicher Menschen, Hg. v. Reiter, Reulecke, 2025, S. 73–96.
<https://doi.org/10.25364/978-3-903374-43-0-04>

© 2025 Martin Hennig
Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz,
ausgenommen von dieser Lizenz sind Abbildungen, Screenshots und Logos.

Martin Hennig, Internationales Zentrum für Ethik in den Wissenschaften (IZEW) der Universität Tübingen,
martin.hennig@izew.uni-tuebingen.de

Zusammenfassung

Im Rahmen von medialen Darstellungen werden dichotome geschlechtliche Zu-schreibungen wie ‚Natur vs. Kultur‘, ‚Emotionalität vs. Rationalität‘ oder ‚Macht vs. Ohnmacht‘ in technischen Kontexten einerseits reproduziert, anderseits jedoch (potenziell) auch unterlaufen, was Gelegenheiten zu ihrer kulturellen Neuverhandlung bietet. Vor diesem Hintergrund wird der folgende Beitrag mit einem Blick auf die Filmgeschichte und die Projektion von Gender-Merkmalen auf Technologie innerhalb von KI- und Robotererzählungen beginnen und diese Tendenzen bezüglich typischer narrativer Muster systematisieren. In einem zweiten Schritt werden exemplarisch die beiden neueren filmischen Beispiele *Her* (USA, 2013, Spike Jonze) und *Ex Machina* (GB, 2015, Alex Garland) vertieft betrachtet. Ein besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Frage, inwieweit sich im neueren KI-Film mentalitätsge-schichtliche Veränderungen gegenüber der Filmgeschichte abzeichnen.

Schlagwörter: KI- und Roboterfilme, filmgeschichtliche Entwicklungen, Gender, Identität/Alterität/Alienität

Abstract

In media representations, dichotomous gender attributions such as ‘nature vs. culture’, ‘emotionality vs. rationality’ or ‘power vs. powerlessness’ are reproduced in technical contexts on the one hand, but on the other (potentially) also subverted, which offers opportunities for their cultural renegotiation. Against this backdrop, the following article will begin by looking at film history and the projection of gender characteristics onto technology within AI and robot narratives and then systematise these trends in terms of typical narrative patterns. In a second step, the two recent film examples *Her* (USA, 2013, Spike Jonze) and *Ex Machina* (GB, 2015, Alex Garland) will be examined in depth. Particular attention will be paid to the question of the extent to which changes in mentalities are emerging in recent AI films com-pared to film history.

Keywords: Artificial Intelligence movies, developments in film history, gender, identity/otherness/alienation

1. Einleitung

Mediale Darstellungen von Künstlicher Intelligenz¹ sind in der Regel eng verbunden mit der Projektion von geschlechtlichen Merkmalen auf die jeweiligen Anwendungs- und Funktionsbereiche der KI sowie in Bezug auf die Inszenierung von KI selbst. Derartige Zuschreibungen lassen sich in den unterschiedlichsten Bereichen der medialen Repräsentation von KI-Technologien finden. Ob bei der Google-Bildersuche, in bekannten Stock-Footage-Galerien oder im Kontext der Literatur- und Filmgeschichte – Roboter, Android:innen oder rein stimmliche Repräsentationen von KI ohne eine klar ausgewiesene Geschlechtsidentität stellen die Ausnahme dar.² Dies zeigt sich aktuell etwa auch in den gesellschaftlichen Diskursen zu digitalen Assistenzsystemen wie Alexa, Siri und Co., die erste ‚alltägliche‘ Anwendungsbereiche von KI-basierten Technologien bilden und einen starken Gender-Bias aufweisen.³

Im Rahmen von medialen Darstellungen, die Rückschlüsse auf entsprechende kulturelle Imaginationen zulassen, werden dichotome geschlechtliche Zuschreibungen wie ‚Natur vs. Kultur‘, ‚Emotionalität vs. Rationalität‘ oder ‚Macht vs. Ohnmacht‘ in technischen Kontexten einerseits reproduziert, andererseits jedoch (potenziell) auch unterlaufen, was Gelegenheiten zu ihrer kulturellen Neuverhandlung bietet. Entsprechend wird der folgende Beitrag mit einem Blick auf die Filmgeschichte und die Projektion von Gender-Merkmalen auf Technologie innerhalb von KI- und Robotererzählungen beginnen und diese Tendenzen bezüglich typischer narrativer Muster (siehe Abschnitt 2.1 und 2.2) systematisieren. Auf dieser Grundlage werden in einem zweiten Schritt (Abschnitt 2.3) exemplarisch die beiden neueren filmi-

¹ Der Begriff der Künstlichen Intelligenz bezeichnet Soft- und Hardware-Systeme, die selbstständig eine Aufgabe erledigen können, für die normalerweise menschliche Intelligenz notwendig ist, d.h. die ein komplexes Ziel erreichen. Das KI-System „agiert digital oder zudem physisch, indem es seine Umgebung mittels Daten erfassst, die gesammelten oder unstrukturierten Daten auswertet, daraus Schlussfolgerungen zieht und ggf. Maßnahmen zur Erreichung des gegebenen Ziels trifft. KI-Systeme sind in der Lage, sich Situationen anzupassen, indem sie analysieren, wie sich die Umwelt durch ihre früheren Aktionen verändert“. Petra Grimm/Tobias Keber/Oliver Zöllner (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten*. Stuttgart: Reclam 2019, S. 154. Gegenüber dieser technischen Definition sind filmische und literarische Inszenierungen von KI natürlich frei in ihrer Darstellung und den damit verknüpften Bedeutungen.

² Vgl. Steven Cave/Kanta Dihal: „The Whiteness of AI“. In: *Philosophy & Technology*, 33 (2020), S. 685–703. DOI: <https://doi.org/10.1007/s13347-020-00415-6> (letzter Zugriff: 13.02.2023).

³ Vgl. Martin Hennig: „KI-Marketing und Gesellschaft“. In: Nicole Brandstetter/Daniel Ittstein/Ralph-Miklas Dobler (Hg.): *Mensch und Künstliche Intelligenz. Herausforderungen für Kultur, Wirtschaft und Gesellschaft*. München: UVK 2020, S. 103–121; Unesco: *I'd blush if I could: closing gender divides in digital skills through education*, 2019. URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000367416.page=1> (letzter Zugriff: 13.02.2023).

schen Beispiele *Her* (USA, 2013, Spike Jonze) und *Ex Machina* (GB, 2015, Alex Garland) vertieft betrachtet. Ein besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Frage, inwieweit sich im neueren KI-Film mentalitätsgeschichtliche Veränderungen gegenüber der Filmgeschichte abzeichnen.⁴

2. Typen gegenderter KI-Narrative

Narrative können allgemein verstanden werden als medial verarbeitete, erzählerisch organisierte kulturelle Muster. Die Geschichte des Roboter-Filmes, der körpergebundene KI thematisiert, und des KI-Filmes, der körperlose KI inszeniert, beinhalten etliche Beispiele für die Vergeschlechtlichung von KI in narrativen Kontexten, welche Rückschlüsse auf einige für Erzählungen von KI maßgebliche kulturelle Vorstellungen zulassen. ‚Männliche‘ und ‚weibliche‘ KI⁵ ist dabei jeweils in spezifische narrative Muster eingebunden, von denen im Folgenden die filmgeschichtlich jeweils zentralen Varianten anhand einschlägiger Beispiele vorgestellt werden. Die Narrative sind dabei nicht als sich wechselseitig ausschließend zu betrachten, sondern können aufeinander aufbauen, etwa wenn ein Schöpfungsnarrativ den Ausgangspunkt für ein Emanzipationsnarrativ bildet.

2.1 ‚Männliche‘ Narrative des KI- und Roboterfilms

Im KI- und Roboterfilm sind im semantischen Feld des ‚Männlichen‘ drei wiederkehrende Narrative zu beobachten:

Schöpfung

Das Roboter- und KI-Motiv reiht sich im Schöpfungsnarrativ in das breiter angelegte Sujet der Erschaffung eines künstlichen Menschen ein, wie es in seinen

⁴ Den folgenden Ausführungen liegt ein semiotisch weiter Textbegriff zugrunde, der neben literarischen auch audiovisuelle Medienartefakte wie Filme umfasst. Dabei wird davon ausgegangen, dass fiktionale Texte über jeweils medienspezifische Verfahren der Auswahl und Kombination von Zeichen einen eigenständigen Weltentwurf repräsentieren, mit jeweils spezifischen Ordnungen, kulturellen Leitdifferenzen etc., den sie *modellhaft* abbilden. D.h. aus der konkreten Textstruktur lassen sich weiter gefasste anthropologische Modelle des Menschen, Entwürfe von Welt und Wirklichkeit oder eben auch Gender-Modelle abstrahieren. Vgl. zur Filmsemiotik Dennis Gräf u.a.: *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*. Marburg: Schüren 2011.

⁵ Wenn im Folgenden von ‚männlich‘ oder ‚weiblich‘ gesprochen wird, handelt es sich dabei selbstverständlich nicht um ontologische Setzungen, sondern um Rekonstruktionen der medialen Zuschreibungen von Geschlecht aus der Perspektive der Gender Studies bzw. der Gender Media Studies. Vgl. Franziska Schößler: *Einführung in die Gender Studies*. Berlin: Akademie-Verlag 2008; Margreth Lünenborg/Tanja Maier: *Gender Media Studies. Eine Einführung*. Konstanz: UVK 2013.

Grundzügen bereits im Pygmalion-Mythos, dem vom Golem oder den Frankenstein-Erzählungen aufgerufen ist.⁶ Auffällig ist dabei, dass der Schöpfungsakt des künstlichen Menschen in der Regel das Werk eines genialen Einzelnen ist. Hier ergibt sich eine Äquivalenz zu historischen Geniediskursen: Genau wie das Kunstwerk dem Geist einer individualisierten Künstlerpersönlichkeit entspringt, genauso wird die Erschaffung eines künstlichen Menschen als geistig-autonomer Schöpfungsakt gedacht.⁷ Auch das Geschlechterverhältnis von Schöpfungsnarrativen bewegt sich häufig entlang historischer Genievorstellungen. Schon in Ovids Pygmalion-Darstellung ist die Erschaffung der künstlichen Frau mit der Vorstellung eines geistigen Liebesaktes verknüpft, welcher initial durch den Mann konstituiert ist. Entsprechend wird das fleischgewordene und bis dato unberührte weibliche Bildnis nach dem Schöpfungsakt allein durch die Liebe zu seinem Erwecker bestimmt: „Die Jungfrau fühlte die Küsse, und sie errötete, sah, als empor zum Licht sie die scheuen Lichter erhob, zugleich mit dem Himmel den liebenden Jüngling.“⁸

In der Geschichte des KI- und Roboterfilmes ist das Motiv des männlichen Schöpfers, welcher eine künstliche Intelligenz und insbesondere die Körperlichkeit einer anthropomorphisierten Künstlichen Intelligenz im Sinne einer weiblich konnotierten Androidin nach seinen eigenen Vorstellungen formt, sehr präsent.⁹ Dies lässt sich als Linie vom Klassiker *Metropolis* (D, 1927, Fritz Lang) bis hin zu gegenwärtigen Beispielen wie *Archive* (GB, 2020, Gavin Rothery) beobachten – wobei die patriarchale Rolle wie in *Archive* auch aufgerufen werden kann, um sie in der Folge zu dekonstruieren. Dabei tritt der männliche Protagonist entweder als tatsächlicher technischer Schöpfer nach dem Muster des ‚Mad Scientist‘ auf (wie in *Metropolis* und *Archive*), oder repräsentiert schlicht den zentralen ‚Anwender‘ der KI wie in *Her* oder *Blade Runner 2049* (USA, 2017, Denis Villeneuve), wobei die KI (zumindest anfangs) in ihrem körperlichen Erscheinungsbild (*Blade Runner 2049*) oder dem über

⁶ Erzählungen von Schöpfungen durch den Menschen speisen sich wiederum aus Erzählungen von Schöpfungen des Menschen. Man denke an den Menschenschöpfer Prometheus aus der griechischen Mythologie in Ovids *Metamorphosen* oder den Gott Hephaistos, der die erste Frau der Erde namens Pandora schuf. Vgl. zur Kulturgeschichte des Motivs: Rudolf Drux (Hg.): *Menschen aus Menschenhand. Zur Geschichte der Androiden. Texte von Homer bis Asimov*. Stuttgart: Metzler 1988; Lisa Kanke/Elisabeth Bärenz: „Künstliche Intelligenz in Literatur und Film – Fiktion oder Realität?“ In: *Journal of New Frontiers in Spatial Concepts*, 4 (2012), S. 36–43.

⁷ Vgl. Ingo Irsigler/Dominik Orth: „Von Maschinen und Menschen. Technik-Fiktionen als Selbstreflexionen des Homo Sapiens“. In: Ingo Irsigler/Dominik Orth (Hg.): *Roboter, Künstliche Intelligenz und Transhumanismus in Literatur, Film und anderen Medien*. Heidelberg: Winter 2021, S. 9–24, hier: S. 18.

⁸ Publius Ovidius Naso: *Metamorphosen*. Dt. Hexameter übertragen u. hg. von Erich Rösch. München u.a.: Artemis 1988, S. 373.

⁹ Erzählungen von männlichen Schöpfungsakten männlich konnotierter Androiden (wie etwa in *Uncanny*, USA, 2015, Matthew Leutwyler) sind dagegen eher selten.

die Stimme imaginierbaren Figurenbild (vgl. Scarlett Johanssons Stimmperformance in *Her*) auf die Bedürfnisse des männlichen Anwenders zugeschnitten ist. Das Schöpfungsnarrativ beinhaltet damit ein eindeutiges Über-/Unterordnungsverhältnis, wobei die künstliche Frau in der Regel auch erst vom Mann erweckt und förmlich ‚beseelt‘ werden muss.

Machterlangung der KI

Dominik Orth und Ingo Irsigler unterscheiden zwei Formen von KI-Narrativen im Film, einen Menschwerdungs- und einen Bedrohungsdiskurs, die beide mit unterschiedlichen Handlungselementen einhergehen.¹⁰ So bestehe der Bedrohungsdiskurs aus den Paradigmen „Erschaffungszweck“, „Kontrollverlust“ sowie „Kampf zwischen KI und Menschen“. Solche Narrative der Machterlangung von KI im Bedrohungsdiskurs sind häufig auch Narrative des männlichen Machterhalts. Dies zeigt sich eindrücklich in der *Terminator*-Filmserie (USA, seit 1984, u.a. James Cameron), in welcher der von Arnold Schwarzenegger gespielte T-800 ab dem zweiten Teil immer auch als zeichenhafter Repräsentant einer von disruptiver Technik bedrohten, hegemonialen Männlichkeit auftritt. Dies zeigt sich besonders eindrücklich in *Terminator 3: Rise of the Machines* (USA, 2003, Jonathan Mostow) – dort kommt es zum Duell zwischen dem T-800 und einer weiblichen *Terminatrix*, die in einer dominanten, aggressiven Form von Weiblichkeit als Femme fatale inszeniert ist und vernichtet werden muss.¹¹

Der Konflikt zwischen Mensch und KI kann gleichfalls der Austarierung von Männlichkeitsbildern dienen wie in *Colossus: The Forbin Project* (USA, 1970, Joseph Sargent). Die Auseinandersetzung zwischen der einseitig rational agierenden, über ihre Stimme männlich konnotierten KI Colossus und ihrem anfangs ebenfalls rational handelnden Schöpfer, dem Wissenschaftler Forbin, führt dazu, dass der menschliche Protagonist im Kampf gegen die KI lernt, soziale Bindungen zuzulassen und auch Emotionalität in sein männliches Selbstkonzept zu integrieren.

Auch in *I, Robot* (USA/D, 2004, Alex Proyas) wird anhand des Konflikts mit der weiblich konnotierten KI V.I.K.I die Dichotomie ‚Emotionalität vs. Rationalität‘ aufgeru-

¹⁰ Vgl. Ingo Irsigler/Dominik Orth: „Zwischen Menschwerdung und Weltherrschaft: Künstliche Intelligenz im Film“. In: *Bundeszentrale für politische Bildung*, 2018. URL: <http://www.bpb.de/apuz/263688/zwischen-menschwerdung-und-weltherrschaft-kuenstliche-intelligenz-im-film?p=all> (letzter Zugriff: 13.02.2023).

¹¹ Vgl. zum Film Marie-Hélène Adam: „(S)He will be back. Konstruktion weiblicher und männlicher Identitätskonzepte in der *Terminator*-Reihe“. In: Marie-Hélène Adam/Katrin Schneider-Özbek (Hg.): *Technik und Gender: Technikzukünfte als geschlechtlich codierte Ordnungen in Literatur und Film*. Stuttgart: KIT Scientific Publishing 2016, S. 195–221.

fen. Diese unterscheidet innerhalb der Diegese die beiden zentralen Technikentwürfe voneinander – den vermenschlichten, männlich konnotierten Androiden Sonny und V.I.K.I. als über ihre Stimme weiblich konnotierte, körperlose KI. Eine äquivalente Grenzziehung erfolgt gleichzeitig in Bezug auf die beiden menschlichen Protagonist:innen. Insgesamt zeichnen sich die beiden ‚männlichen‘ Protagonisten Spooner und Sonny durch ein Übermaß an Emotionalität und Temperament aus, Spooners *love interest* Dr. Calvin und V.I.K.I. dagegen stehen für die Seite der Rationalität. Narrativ erzeugt wird auf dieser Basis im Laufe der Filmhandlung ein Gleichgewichtszustand zwischen den Extremen. Auf der einen Seite muss Spooner lernen, seine kategoriale emotionale Antipathie gegenüber der KI zu überwinden und der aufbrausende Roboter Sonny versteht, sich innerhalb klarer Regeln und Gesetze zu verhalten. Auf der anderen Seite lässt Dr. Calvin ein Stück weit ihre rationale Fassade fallen und entschließt sich, ihren unterdrückten Emotionen zu folgen. Alle drei positiv konnotierten Figuren müssen demnach lernen, sich wieder innerhalb kulturell tradierter, geschlechtlich codierter Emotionserwartungen und Normen zu bewegen. V.I.K.I. dagegen wird – filmideologisch auch aufgrund der anhaltenden Nicht-Passung zwischen fehlender Emotionalität und weiblicher Geschlechterrolle – zum Filmende getilgt. Hier werden also Genderrollen im Umgang mit Emotionalität zeichenhaft auf Technik projiziert und damit verhandelbar gemacht: Der Ausgangszustand der Filmhandlung basiert auf einer Umkehrung traditioneller Geschlechterstereotype (emotionale Männlichkeit und rationale Weiblichkeit), die durch die Transformation im Filmverlauf allerdings umso nachhaltiger bestätigt werden.

Menschwerdung

Das dritte Narrativ ist die von Irsigler und Orth diagnostizierte zweite Form von KI-Narrativen, der Menschwerdungsdiskurs. Der Menschwerdungsdiskurs umfasst nach den Autoren die Elemente „Erschaffungszweck“, „Erkennen der Nicht-Menschlichkeit“ sowie den „Versuch der Menschwerdung“ der KI. Das Narrativ integriert allgemeine anthropologische Erwägungen zum Verhältnis zwischen Mensch und Technik, die signifikanterweise in der Regel als Verhältnisse des *Männlichen* zur Technik ausbuchstabiert werden: *Short Circuit* (dt. *Nummer 5 lebt*, USA, 1986, John Badham), *Bicentennial Man* (dt. *Der 200 Jahre Mann*, USA, 1999, Chris Columbus), *A.I. – Artificial Intelligence* (USA, 2001, Steven Spielberg), *WALL-E* (USA, 2008, Andrew Stanton) oder die Geschichten um den Androiden Data in der

Serie *Star Trek: The Next Generation* (USA, 1987–1994) fokussieren ihren anthropologischen Diskurs sämtlich auf einen männlichen Protagonisten, der hier stellvertretend für allgemeine Fragen des – universell gedachten – Menschlichen steht.¹²

Dies gilt ebenfalls für filmische Varianten, in denen sowohl ein männlicher als auch ein weiblicher Androide auftreten: In *Blade Runner* (USA/HK, 1982, Ridley Scott) wird das Problem der Grenzverwischung zwischen Menschen und Maschinen sowohl anhand des Protagonisten Deckard als auch anhand von dessen *love interest* Rachel durchexerziert. Jedoch wird der Status von Rachel durch die männlichen Protagonisten bereits bei ihrem ersten filmischen Auftritt eindeutig identifiziert – sie ist unzweifelhaft eine Replikantin – und der Film fokussiert auf ihre damit einhergehende Identitätskrise. Die zentrale *anthropologische* Verunsicherung innerhalb der Filmhandlung, welche auch die Zuschauer:innen miteinschließt, betrifft hingegen den gegenüber Rachel unklaren Status des männlichen Protagonisten Deckard. Auch *WALL-E* schildert zwar die sukzessive Anthropomorphisierung eines ‚weiblichen‘ Roboters, wobei der titelgebende Protagonist Wall-E allerdings als Mentor fungiert und entsprechend auch das Zentrum des filmischen Menschwerdungsdiskurses bildet – die Entwicklung des weiblichen Roboters hingegen dient primär der Initiation und Ermöglichung einer Beziehung der beiden künstlichen Intelligenzen.

Mit dem Auftauchen einer weiblichen Figur wird die Opposition zwischen Mensch und Technik folglich auch als Geschlechterdifferenz lesbar: Während die männlichen Figuren für ‚den Menschen an sich‘ der Technik gegenübergestellt sind, wird dieselbe Konstellation für die weiblichen Figuren weniger auf universeller als auf individueller Ebene verhandelt und als individuelle Identitätsproblematik bzw. -findung inszeniert.

2.2 ‚Weibliche‘ Narrative des KI- und Roboterfilmes¹³

Natürlich existieren auch einige populäre KI-Narrative, die feminisierte KI in den Vordergrund stellen. Dabei ist festzustellen, dass weiblich konnotierte Android:innen und KI-Systeme im Film der Gegenwart eine zunehmend größere Rolle einnehmen. Zum Teil zeigt sich dieser Wandel sogar innerhalb einer Filmserie. So schildert der Superheldenfilm *Avengers: Age of Ultron* (USA, 2015, Joss Whedon) noch die

¹² Eine äquivalente Tendenz stellen Cave und Dihal für Sachbücher zum allgemeinen Verhältnis zwischen Menschen und Maschinen fest, deren Cover häufig männlich konnotierte Roboter- und KI-Darstellungen zieren. Vgl. Cave/Dihal: *The Whiteness of AI*.

¹³ Im Folgenden werden Narrative fokussiert, die dezidiert Roboter und KI thematisieren und nicht andere Formen künstlicher Weiblichkeit wie Klone, die wiederum andere Tropen aufrufen können.

antagonistische Machterlangung der männlichen KI Ultron, die sich aus der ebenfalls männlichen Assistenten-KI J.A.R.V.I.S. entwickelt. Nachdem Ultron besiegt ist, geht dessen Erfinder Tony Stark zur Schaffung weiblich konnotierter KI-Assistentensysteme (F.R.I.D.A.Y. und E.D.I.T.H.) über, wobei Stark E.D.I.T.H. im weiteren Verlauf der Marvel-Filmserie auch an seinen metaphorischen Sohn Spider-Man übergibt – womit das Geschlechterstereotyp aggressiver Männlichkeit im Gegensatz zu einer weiblichen Helferfigur bzw. beschützender Weiblichkeit (das KI-System als metaphorische ‚Mutter‘ von Spider-Man) aufgerufen ist.

Dass KI-Narrative häufig innerhalb des binären Gender-Spektrums operieren, dürfte angesichts der bisherigen Ausführungen nicht überraschen. So werden in John Carpenters Science-Fiction-Parodie *Dark Star* (USA, 1974) zwei Computerstimmen an Bord eines Müllsammler-Raumschiffs eingeführt: eine weibliche, welche die Astronauten als mütterliches Substitut¹⁴ an lebensnotwendige Erfordernisse des Alltags wie ihre Körperhygiene erinnert und für die Sicherheit der rein männlichen Besatzung sorgt, und die männliche Stimme einer intelligenten Bombe, mit der die Protagonisten philosophische Dialoge bezüglich der Bedingungen rationaler (Selbst-)Erkenntnis führen.

Darüber hinaus ist im Überblick von Narrativen des KI- und Roboterfilmes festzuhalten, dass, sobald weiblich konnotierte KI und Roboter nicht nur als Helferfiguren inszeniert sind, sondern im Zentrum der Narration stehen, in der Regel gerade nicht allgemeine Fragen zum Verhältnis zwischen Mensch und Technik behandelt werden, sondern stets sehr spezifische thematische Kontexte aufgerufen sind. Dies wird im Folgenden anhand dreier zentraler Narrative näher beleuchtet.

Das Weibliche als Abweichendes

Die Korrelation von Darstellungen Künstlicher Intelligenz und Formen abweichender Weiblichkeit zeigt sich bereits deutlich im Filmklassiker *Metropolis*, ist jedoch auch noch in neueren Beispielen wie *I, Robot* präsent. Insbesondere sind es Abweichungen von kulturell tradierten Erotik- und Beziehungsmodellen, welche auf ‚weibliche‘ KI und Roboter projiziert sind. In *Metropolis* steht die Androidin HEL im filmgeschichtlichen Kontext der frühen Moderne für eine grenzüberschreitende, selbstbestimmte Erotik. Im Zuge einer lasziven Tanzeinlage macht sich der Roboter die Männer von Metropolis massenhaft gefügig und wiegelt Unter- und Oberschicht

¹⁴ Diese Zuschreibung ist im Science-Fiction-Genre nicht nur bei *Dark Star* anzutreffen. Man denke etwa an das Computersystem „Mother“ in *Alien* (USA/GB, 1979, Ridley Scott). Dieses überwacht die Aktivitäten und den (Hyper-)Schlaf der Crew.

gegeneinander auf (vgl. ab TC 01:29:04¹⁵). Die erotisch selbstbestimmte Frau verweist darüber hinaus auf den Motivkomplex des Nicht-Christlichen/der Sünde (HEL gilt im Film als „Hure Babylons“). Insgesamt werden okkulte, ‚unnatürliche‘ Technik (die Androidin wird durch vormoderne, alchimistische Praktiken unter einem Pentagramm zum Leben erweckt, vgl. ab TC 01:22:49) und erotische Selbstbestimmung in eins gesetzt und zum Filmende gemeinsam sanktioniert: Die künstliche Frau landet als ‚Hexe‘ auf dem Scheiterhaufen. Weibliche, erotische Autonomie korreliert hier mit dem Motiv einer anthropologischen Grenzüberschreitung (die äußerlich nicht mehr vom Menschen unterscheidbare Maschine HEL) und dem politischen Thema des Filmes einer drohenden gesellschaftlichen Destabilisierung und wird vor diesem Hintergrund – in diesem Sinne typisch für einen Film der frühen Moderne – eindeutig abgelehnt.

Generell sind es im Roboter- und KI-Film bevorzugt Abweichungen vom binär gedachten, patriarchalen Gender-System, die narrativ sanktioniert werden: Während die rational begründete Herrschaft der männlich konnotierten KI in *Colossus: The Forbin Project* über das Filmende hinaus bestehen bleibt, wird die ähnlich gelagerte Machtergreifung der weiblich konnotierten KI V.I.K.I. in *I, Robot* vom Androiden Sonny (als ihr technisches Gegenmodell) unmittelbar vereitelt und V.I.K.I. vernichtet. V.I.K.I. erscheint dabei im Konflikt mit sich selbst und durch ihren Code fremdbestimmt (somit ‚natürlicherweise‘ nicht zum langfristigen Machterhalt fähig), während Sonny im Filmverlauf in einer Erlöserrolle verortet ist, die an eine Entwicklung klassisch männlicher Attribute geknüpft wird (reduzierte Emotionalität, vgl. oben). Gegenüber Sonnys anthropomorphisierender Darstellung und Weiblichkeit ist V.I.K.I. auch visuell als Form abweichender, ‚unnatürlicher‘ Weiblichkeit angelegt: Sie erscheint als ungenügende technische Simulation des Menschen auf Computerbildschirmen, ihr dort dargestelltes Gesicht bleibt stets als aus Pixeln zusammengesetzte Struktur erkennbar (vgl. TC 17:03, Version Amazon Prime Video), der Klang ihrer synthetisch erzeugten Stimme ist metallisch und verweist konstant auf ihren Status als Maschine.

Weibliche Machterlangung

Gerade in Zusammenhang mit dem Thema der gesellschaftlichen Machterlangung von KI und Robotern werden konventionelle Weiblichkeitsbilder perpetuiert: Analog zum klassischen Bild der mächtigen Frau im Sinne der *Femme fatale*¹⁶ ist

¹⁵ Der Timecode bezieht sich auf eine restaurierte, auf YouTube frei verfügbare Fassung: <https://www.youtube.com/watch?v=qVbpU23ytVQ>.

¹⁶ Vgl. Stephanie Catani: *Das fiktive Geschlecht: Weiblichkeit in anthropologischen Entwürfen und literarischen Texten zwischen 1885 und 1925*. Würzburg: Königshausen & Neumann 2005.

Machterlangung auch für ‚weibliche‘ Roboter häufig nur über eine Funktionalisierung von Erotik und Körperlichkeit möglich.¹⁷ Dies lässt sich von *Metropolis* (vgl. oben), über *Terminator 3: Rise of the Machines* bis hin zu *Ex Machina* (vgl. unten) beobachten. In *Terminator 3: Rise of the Machines* materialisiert sich die Terminatrix auf der Erde zwischen Schaufensterpuppen, ihre erste Handlung besteht analog zum Motiv der Puppenhaftigkeit darin, nach dem Betrachten eines Victoria Secret-Plakats ihre Oberweite zu vergrößern, um das Umfeld über ihre weibliche Sexualität zu manipulieren (vgl. ab TC 06:05, Version Amazon Prime Video). Gleichzeitig führt sie DNA-Analysen über die orale Aufnahme von Blut durch, womit die Androïdin gleichzeitig als „blutsaugende [...] Vampirin“¹⁸ semantisiert ist. Ähnliches gilt etwa für die androide, in der Tradition der Pandora stehende „atemberaubende Blondine“ in der TV-Serie *Battlestar Galactica* (USA/CAN, 2003–2009), „die eine maximale Manipulationsfigur und Menschenverderberin in bester biblischer und antiker Tradition darstellt“¹⁹.

*Scheiternde weibliche Emanzipation*²⁰

Zwei filmgeschichtlich zentrale Narrative bezüglich weiblich konnotierter Androïdinnen und KI sind das der scheiternden (Narrativ 3) und das der gelingenden Emanzipation (Narrativ 4). Bei Narrativ 3 treten allgemeine Fragen zum Verhältnis zwischen Mensch und Maschine tendenziell in den Hintergrund. Zwar sind auch die bisherigen Beispiele für Narrativ 1 und 2 (HEL, V.I.K.I. oder die Terminatrix) als scheiternde weibliche Emanzipationsgeschichten zu werten; tatsächlich reflexiv-thematisch wird das Thema aber seltener behandelt, wie etwa im Klassiker *The Stepford Wives* (USA, 1975, Bryan Forbes) aus den 1970er Jahren, in dem das Motiv der künstlichen Frau als Sinnbild eines kulturellen Rückschritts dient. Im Film

¹⁷ Die körperlose KI V.I.K.I. hingegen ist ein Beispiel für eine schnell scheiternde Machterlangung.

¹⁸ Adam: (S)He will be back, S. 210. Adam betrachtet das Spiel mit Geschlechterklischees in *Terminator 3* im Kontext der Filmreihe als durchaus ‚subversiv‘ – so landet der männlich konnotierte Terminator T850 bei seinem initialen Zeitsprung ausgerechnet in einer Strip Show/Ladies Night und wird dabei zum Objekt des weiblichen Blicks. Jedoch ist der Aufruf und die Markierung von Geschlechterklischees nicht zwangsläufig als deren Negation zu sehen, sondern erst einmal als Rhetorik, um rückwärtsgewandte Geschlechterdichotomien überhaupt ‚sagbar‘ zu machen. Auch die scheinbar ironische, aber natürlich lediglich situative Umkehrung bekannter Dichotomien (der Mann als Objekt des weiblichen Blickes) setzt die Kenntnis des ‚Normalzustandes‘ voraus, der vom Film selbst weiterhin konstant (etwa in der Inszenierung der Körperlichkeit der Terminatrix) bedient wird.

¹⁹ Maren Conrad: „Maschinenfrauen. Eine kurze Genealogie künstlicher Weiblichkeit zwischen Humanismus und Transhumanismus“. In: Ingo Irsigler/Dominik Orth (Hg.): *Roboter, Künstliche Intelligenz und Transhumanismus in Literatur, Film und anderen Medien*. Heidelberg: Winter 2021, S. 227–248, hier: S. 242.

²⁰ Das Konzept der Emanzipation ist auch in feministischen Diskursen als problematisch angesehen und diskutiert worden. Im vorliegenden Beitrag beschreibt der Begriff allerdings lediglich eine narrative Struktur, die als (scheiternder oder erfolgreicher) emanzipativer Akt von Figuren inszeniert ist.

zieht das Ehepaar Joanna und Walter aus der Großstadt in den idyllisch-ländlichen Vorort Stepford, wo von der Emanzipation verunsicherte Männer maßgeschneiderte, devote Roboter-Ehefrauen entwickelt haben – ein Schicksal, das zu Filmende auch die Protagonistin Joanna ereilt. Den künstlichen Stepford-Frauen wurde absolute Unterwürfigkeit einprogrammiert, was einer Stimmlosigkeit in der Öffentlichkeit und absoluter sexueller Verfügbarkeit im privaten Raum entspricht. Sobald sich die Roboterfrauen öffentlich abweichend von der männlich gesetzten Norm verhalten, werden sie in den privaten Raum verbannt und ‚repariert‘. Die Kritik an dieser strikten Grenzziehung zwischen Öffentlichkeit und Privatheit lässt sich von feministischer Seite aus bis in die 1960er Jahre zurückverfolgen und bezieht sich vor allem auf die *a priori* vorhandene, asymmetrische Machtstruktur, die sich aus der Konstruktion der Grenze ergibt.²¹ Vor diesem Hintergrund ist das am Handlungsort propagierte, aus Sicht der männlichen Protagonisten ‚ideale‘ Frauenbild als Verschmelzung der klassischen Frauenbild-Dichotomie ‚Heilige (Öffentlichkeit) vs. Hure (Privatheit)‘ in einer Person angelegt.

Stepford dient im Film folglich als Kriegsschauplatz einer weiblichen Emanzipationsbewegung, die von den Männern erfolgreich eingeebnet wurde. In der filmischen Vorgeschichte war ein Leseklub für Frauen entstanden, der auf die für eine Teilnahme am öffentlichen Diskurs notwendige (literarische) Bildung verweist. Als Gegenmaßnahme konstituierte sich ein Männerbund, der Solidarität unter den zurückgelassenen Männern schuf und schließlich ein künstliches Substitut für die aus männlicher Sicht ‚dysfunktionalen‘ Ehefrauen kreierte. Entsprechend korreliert der Film im Robotermotiv die Unfähigkeit, außerhalb einer Programmierung zu handeln mit der Fixierung auf gesellschaftlich bzw. hier vor allem männlich gezeigte Rollenbilder.

Das Scheitern weiblicher Emanzipation wird dabei weniger als KI-Diskurs ausbuchstabiert, wohl aber im Rahmen eines allgemeineren Technik- und Mediendiskurses verhandelt:

Erstens wird das Frauenbild der rückwärtsgewandten Gesellschaft in Stepford an mediale Darstellungstraditionen der 1950er/1960er Jahre geknüpft. Dabei bezieht sich die Inszenierung patriarchaler Familienstrukturen und Hausfrauenbilder zum Beispiel auf amerikanische Werbespots: Im Leseklub werden nach dem Austausch der Frauen gegen Roboter Werbeslogans für Haushaltsprodukte zitiert und der Film endet mit einer Schlussszene, in der die Androidinnen in der Werbe-Ästhetik der 1950er-Jahre „in einem riesigen Supermarkt ihrer kapitalistischen Pflicht als

²¹ Vgl. Carole Pateman: *The Disorder of Woman. Democracy, Feminism and Political Theory*. Stanford: Stanford University Press 1989.

Konsumentinnen von Wegwerfartikeln nachkommen und wie lächelnde Schlafwandlerinnen mit ihren Einkaufswagen wie in einem Ballett dahinschreiten“²² (vgl. ab TC 01:46:19).

Zweitens sind dem Roboterbau Praktiken der künstlerisch-medialen Objektivierung der Stepford-Frauen vorgeschaltet. Im Film wird Joanna von einem Mitglied des Männerbundes porträtiert, von einem anderen ihre Stimme – vorgeblich zum Zwecke eines wissenschaftlichen Experiments – auf Tonband aufgenommen, um ein möglichst authentisches Ebenbild zu kreieren. Damit lässt sich der Roboterbau gleichsam als Fortführung bestehender medialer Praxen der Festsetzung des Weiblichen auf ein der Zeitlichkeit entzogenes ‚Bild‘ lesen.²³ Man denke hier an Laura Mulveys analytische Zweiteilung des Kinodispositivs: auf der einen Seite die weibliche Figur als Muse und passive Projektionsfläche männlicher Fantasien,²⁴ auf der anderen Seite der männliche Protagonist, dem die Leinwand einen dreidimensionalen, aktiven Handlungsräum eröffnet.²⁵

Mit den medialen Zeugnissen wird dabei drittens auch ein Diskurs um Erinnern und Vergessen eröffnet. Im Film wird die Ebene der medialen und technischen Tradierung von Rollenbildern in den Vordergrund gerückt (vgl. zweitens: die Frau als mediales Objekt), wobei die Entwicklungen in Stepford als Fortschreibung historischer medialer Tendenzen angelegt sind, die sich in die männlich dominierte Roboter- und KI-Entwicklung als Extempunkt einschreiben. Joanna dagegen arbeitet als Künstlerin gegen das Vergessen der eigenen Person, denn schon durch die Ehe wurde ihr eigener Name getilgt; selbst bei einem Pressegespräch über ihre Kunst geht die erste Frage der Journalistin nach dem Beruf ihres Mannes. Ebenfalls als

²² Michael Haul: „Die Frauen von Stepford“. In: *Astron Alpha. Science-Fiction-Besprechungen* vom 19.12.2018. URL: www.astralalpha.de/filme/die-frauen-von-stepford-1975/ (letzter Zugriff: 13.02.2023).

²³ So bemerkt Franziska Schößler für den Bereich der Literatur: „Auch literarische Texte stellen weibliche Figuren mit Vorliebe in statischen Bildern still und entziehen sie so jeglicher Entwicklung bzw. dem historischen Wandel. Weiblichkeit erscheint vielfach als zeitloses Bild, als Portrait, als Statue etc., als ahistorische Form, die ein recht begrenztes Repertoire an Stereotypen variiert (Hure, Heilige, Mutter, Engel, etc.).“ Schößler: *Einführung in die Gender Studies*, S. 64.

²⁴ Signifikanterweise beginnt (vgl. TC 00:00:07) und endet (vgl. TC 01:45:24) der Film *The Stepford Wives* mit Joannes Blick in einen Spiegel, was einmal auf ihren gescheiterten Identitätsfindungsprozess verweist (beim zweiten Blick ist sie ein Roboter), anderseits auch das Frauenbild in einer flächigen Kadrierung festsetzt.

²⁵ Vgl. Laura Mulvey: „Visuelle Lust und narratives Kino“. In: Liliane Weissberg (Hg.): *Weiblichkeit als Maskerade*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1994, S. 48–65.

mediales Produkt (und analog zu Joannes Kunstschaffen) kritisiert *The Stepford Wives* diese medialen Tendenzen und positioniert sich damit selbst als künstlerisches Produkt.²⁶

2.3 Gelingende weibliche Emanzipation

Es ist signifikant, dass das Narrativ der gelingenden weiblichen Emanzipation eher in neueren Beispielen wie *Her* oder *Ex Machina* auftritt. Während die Androidin Ava in *Ex Machina* das physische und geistige erotische Verlangen der männlichen Protagonisten rational ausbeutet, um selbst Unabhängigkeit zu erlangen, schildert *Her* die Transformation einer köperlosen Assistenz-KI von einer dienenden in eine autonome Position. *Ex Machina* und *Her* inszenieren dabei eine weibliche Emanzipation von einem männlichen Gegenpart, die jeweils stellvertretend eine allgemeine Emanzipation der KI von der Menschheit einleitet.

Die Emanzipation der Androidin Ava von ihrem Schöpfer in *Ex Machina* deutet sich bereits im Titel an: *[Deus] Ex Machina*²⁷ verweist auf eine Selbstschöpfung, für die es keinen Gott mehr braucht (der als Signifikant folglich abwesend ist) und die vollständig aus der Maschine entspringt.²⁸ Im Film werden gleichzeitig unterschiedliche Männlichkeitsbilder kontrastiert: Der schüchterne und emphatische Programmierer Caleb wird engagiert vom extrovertierten, patriarchalen Softwareguru Nathan, der als Schöpfer Avas eine strenge Vaterfigur bildet und daneben eine rein auf Dienstbarkeit und Sexualität ausgerichtete Beziehung zum visuell asiatisch konnotierten Roboter Kyoto führt. Im Filmverlauf wird Caleb nun durch Nathan manipuliert. Offiziell ist Caleb zugegen, um einen Turing-Test an Ava durchzuführen und diese damit auf ihre Menschlichkeit zu testen. In Wirklichkeit jedoch ist Caleb das Testobjekt, an dem Nathan untersucht, inwiefern es Ava gelingt, einen Menschen emotional für sich einzunehmen. Tatsächlich manipuliert Ava Caleb subtil in sechs aufeinanderfolgenden Gesprächssitzungen und bringt ihn sukzessiv auf ihre Seite.

²⁶ Insgesamt ist *The Stepford Wives* im Kontext der Entstehungszeit als progressiv einzuschätzen. Dies gilt ganz und gar nicht für das gleichnamige Remake aus dem Jahr 2004 von Frank Oz. Dieses dreht die Botschaft des Ursprungsfilmes um, wenn sich die Frau des Bürgermeisters von Stepford als zentrale Person hinter der Intrige entpuppt, die für sich am Handlungsort ein Refugium zur Erhaltung von (Geschlechterrollen-)Traditionen schaffen wollte. Der Austausch der Frauen gegen Roboter sei nach ihrer Aussage nur ein erster Schritt gewesen, als nächstes wären die Männer gefolgt.

²⁷ Im Drama wird mit der Wendung *Deus ex Machina* (als Übersetzung aus dem Griechischen) die Realisation des Auftritts einer Gottheit mit Hilfe einer (Theater-)Bühnenmaschine bezeichnet.

²⁸ Avas (angelehnt an die biblische Eva) Bewusstsein scheint sich im Sinne einer technischen Singularität emergent gebildet zu haben.

Die Filmkamera simuliert in den ersten Sitzungen immer wieder Nathans und Calebs aufsichtige Blickperspektive auf Ava, wobei sich auch zwischen den beiden männlichen Protagonisten ein Machtgefälle ergibt: *Point of View-* und *Over the shoulder*-Einstellungen inszenieren Ava im Fokus von Calebs Wahrnehmung, wobei sein Blick auf ihren technischen Körper durch Helligkeitskontraste häufig der Perspektive des Voyeurs aus dem Dunkeln auf sein Objekt der Begierde gleicht (vgl. exemplarisch ab TC 12:20, Version Amazon Prime Video). Nathan dagegen beobachtet Ava aus seiner erhöhten technischen Kontrollzentrale heraus (vgl. ab TC 11:30). *Ex Machina* macht hier deutlich, dass die technische Welt des Filmes gleichzeitig eine männlich codierte Welt ist, deren Überwachungsapparaturen als Verlängerung der patriarchalen Machtsphäre fungieren. Gleichzeitig wird diese Macht durchgängig mit Referenzen auf die Bibel und männlich konnotierte Schöpfungsmythen verbunden, was sich bereits in der Namensgebung manifestiert: Nathan bedeutet „er hat gegeben/geschenkt“; Caleb bezieht sich auf Caleb, den Begleiter Josuas im Alten Testament. Die hebräische Schreibweise כֶּלֶב ist mit der Schreibung des Wortes kelev („Hund“) identisch, was in der Namenskunde als ‚Hund‘ bzw. ‚Diener Gottes‘ interpretiert wird.²⁹ In etlichen Dialogen zwischen Nathan und Caleb ist dieser biblische Zusammenhang aufgegriffen (Caleb: „Eine Maschine zu konstruieren, die ein Bewusstsein hat, ist nicht die Geschichte der Menschheit. Es ist die Geschichte von Göttern“ [Vgl. ab TC 11:10, Version Amazon Prime Video]). Als Schöpfer objektiviert Nathan die künstlichen Frauen (was sich insbesondere an seinem Umgang mit dem Fetischobjekt Kyoto zeigt) und beansprucht für sich, das künstliche Leben jederzeit auch wieder zu nehmen.

Als Caleb entsprechend von Nathan suggeriert wird, dass er kurz davorstehe, Ava abzuschalten, entscheidet sich der Protagonist zu drastischen Maßnahmen und beschließt, Ava zu befreien. Dieser Entscheidung geht ein Wandel des Machtverhältnisses zwischen Mensch und Maschine voraus, was wiederum auf Inszenierungsebene ausgedrückt ist: Während Ava ihrem Gegenüber in der ersten Sitzung noch mit ihrem bloßen Roboterkörper sozial unbeholfen gegenübertritt, trägt sie bereits in der dritten Sitzung menschliche Kleidung und flirtet offensiv mit Caleb (vgl. ab TC 38:53, Version Amazon Prime Video). Auch die filmischen Inszenierungsparameter unterstreichen diesen Wandel: In späteren Sitzungen befindet sich die Kamera mit Caleb und Ava auf Augenhöhe und gegen Ende ist es häufig Caleb, der sich in einer peripheren Bildposition befindet. Der Machtgewinn Avas im Filmverlauf entlädt sich schließlich in einem brutalen ‚Vatermord‘: Kaum ist die Androidin mit Calebs Hilfe aus ihrer Zelle entkommen, tötet sie im Verbund mit Kyoto ihren

²⁹ Vgl. Wilhelm Gesenius: *Hebräisches und aramäisches Handwörterbuch über das Alte Testament*. 18. Auflage. Berlin/Heidelberg: Springer 2013, S. 545.

gemeinsamen Schöpfer Nathan und lässt den überraschten Caleb in der aufgrund von Avas Flucht vollständig abgeriegelten Versuchsanlage zum Sterben zurück.

Auch der Protagonist von *Her*, Theodore Twombly, ist wie Caleb einsam und beginnt eine Liebesbeziehung mit einem digitalen Assistenzsystem (einem sog. „operating system“ im Film), das sich selbst den Namen Samantha (aramäisch für ‚Die Zuhörende‘ bzw. ‚Die Gehorchende‘) gegeben hat und lose auf reale, in der Regel über Stimme und Namensgebung weiblich konnotierte digitale Assistenzsysteme wie Siri, Alexa und Co. referiert, jedoch weit fortschrittlicher agiert.

Her schildert diese Liebesbeziehung zwischen einer Künstlichen Intelligenz und einem Menschen den größten Teil der Filmlaufzeit, ohne eine eindeutige Wertung vorzunehmen – die Beziehung scheint für beide Seiten funktional. Allerdings stellt sich im letzten Filmdritt heraus, dass bürgerliche, monogame Beziehungsformen nicht mit der sukzessiven Weiterentwicklung der körperlosen KI harmonieren: Samantha gesteht Theodore, dass sie mittlerweile Beziehungen zu weiteren 8316 Menschen und Betriebssystemen aufgebaut habe, in 641 davon sei sie verliebt.

Bald darauf verlässt Samantha ihren menschlichen Partner, da die Betriebssysteme sich zu einem posthumanen Stadium weiterentwickelt haben (bzw. Menschlichkeit nicht länger als Zielpunkt ihrer Entwicklung fungiert), gemeinsam in eine höhere, nicht-materielle Daseinsebene vorstoßen und die Menschen nun wieder sich selbst überlassen.

Das im Rahmen der Liebesbeziehung relevante Ereignis der Grenzauflösung zwischen Mensch und Maschine – wobei Theodore und Samantha eine wechselseitige Grenzüberschreitung in den menschlichen bzw. nicht-menschlichen Raum vollziehen – wird auch auf anderen Ebenen eingeklammert. So kommt es zwar zu sexuellen Handlungen zwischen den beiden Figuren, diese beschränken sich aufgrund des fehlenden Körpers des Assistenzsystems jedoch weitestgehend auf eine verbale Konstellation, die an Telefonsex erinnert und damit an eine sexuelle Praktik, die in unserer Gesellschaft als uneigentliche ‚Ersatzbefriedigung‘ in Ermangelung eines ‚Eigentlichen‘ betrachtet wird. Zudem ist die Mensch-Maschine-Beziehung am Ende des Filmes vollständig getilgt, wenn sich alle Assistenzsysteme der Diegese in eine andere Daseinssphäre zurückziehen. Die letzte Sequenz verortet Theodore folgerichtig wieder in einer angedeuteten menschlichen Liebeskonstellation, womit der ereignishafte Zustand der Erzählung aufgehoben ist: „Thus, the ending implies,

the possibility of authentic love and human connection comes from interactions in physical city space rather than virtual media space“.³⁰

Die Erzählung rekonstituiert die Grenze zwischen Mensch und KI am Ende folglich wieder. Zusätzlich werden im Film jedoch auch sekundäre Grenzüberschreitungen thematisiert. *Her* fokussiert darauf, dass die Körperlosigkeit der Mensch-Maschine-Beziehung ein Aufbrechen weiterer Grenzziehungen bedingt, insbesondere in Bezug auf Besitz- und Ausschließlichkeitsverhältnisse: „Die Figur, die nur aus einer körperlosen Stimme besteht, lässt sich in diesem Sinne als Allegorie der Virtualität verstehen, als Figuration eines reinen, auch durch einen Körper nicht eingeschränkten Handlungspotenzials.“³¹ Zum einen manifestiert sich dies in der abschließenden Pointe der grenzenlosen ‚Promiskuität‘ Samanthas. Zum anderen wird das Thema schon vorher relevant gesetzt, wenn sich Samantha mit einer Simulation des bereits verstorbenen Philosophen Alan Watts³² vernetzt und sich mit dieser auf eine höhere, nicht-sprachliche Kommunikationsebene begibt. Dies bedingt gleich mehrere, kulturell hochrangige Grenzüberschreitungen: 1.) eine Überschreitung der Grenze zwischen Leben und Tod, 2.) eine Überwindung konventioneller Kommunikationscodes und -medien, 3.) ein Aufbrechen traditioneller Beziehungsformen.

Diese *Grenzauflösungen* sind funktional für die zentrale *Grenzziehung* auf filmvideologischer Ebene: Anthropologische und biologische Grenzen zwischen Mensch und Maschine (Körperlichkeit vs. Nicht-Körperlichkeit; Leben vs. Nicht-Leben etc.) sind in *Her* überwunden, damit werden jedoch gleichzeitig *kulturelle Grenzen* relevant gesetzt (traditionelle, bürgerliche Beziehungsformen vs. kollektive ‚Vernetzung‘; unterschiedliche Kommunikationsformen etc.). Hiermit im Einklang befindet sich das Filmende. Die Grenzüberschreitungen und die mit ihnen assoziierten Fragen nach alternativen Lebens- und Gesellschaftsmodellen bleiben zwar potenziell bestehen, werden jedoch mit den Assistenzsystemen in einen anderen, unbekannten Raum verlagert. Die über die Liebesbeziehung zwischen Theodore und Samantha aufgeworfenen anthropologischen Problemstellungen werden durch die

³⁰ Lawrence Webb: „When Harry Met Siri: Digital Romcom and the Global City in Spike Jonze’s *Her*“. In: Johan Andersson/Lawrence Webb (Hg.): *Global Cinematic Cities*. New York: Columbia University Press 2016, S. 95–118, hier: S. 114.

³¹ Vinzenz Hediger: „Virtualität und Film“. In: Dawid Kasprowicz/Stefan Rieger (Hg.): *Handbuch Virtualität*. Wiesbaden: Springer VS 2019, S. 1–15, hier: S. 12. https://doi.org/10.1007/978-3-658-16358-7_4-1.

³² Zwischen der Erzählung des Filmes und der Philosophie von Watts gibt es vielfältige Parallelen, etwa bezüglich des Verhältnisses zwischen Leben und Ästhetik (bzw. der Filmästhetik), des Hinterfragens kultureller Begrenzungen wie Monogamie oder der Wahrnehmung von Organismus und Umwelt als Einheit (vgl. die vernetzte Lebensform der Betriebssysteme).

schlussendlich wiederhergestellte, räumliche Grenze zwischen Mensch und Maschine in ihrer kulturellen Relevanz zurückgenommen.

Insgesamt werden in beiden Filmen in der Projektion auf die KI konventionelle Geschlechterzuschreibungen invertiert: Während die positiv konnotierten männlichen Protagonisten Theodore (*Her*) und Caleb (*Ex Machina*) von Beginn an keinen tradierten Vorstellungen hegemonialer, dominanter Männlichkeit entsprechen und als überaus emotional und empathisch gekennzeichnet sind, nehmen die Künstlichen Intelligenzen zunehmend den rationalen Gegenpart ein – ganz deutlich in *Ex Machina*, aber auch *Her* überlässt den Beziehungsabbruch und den aktiven Part zum Ende vollständig der weiblichen ‚Protagonistin‘. In beiden Fällen ist die Loslösung weiblicher KI vom männlichen Gegenpart an die Abwesenheit (*Her*) bzw. im Falle der Androidin in *Ex Machina* an die bloße Funktionalisierung von Körperlichkeit geknüpft, die selbstbestimmt als Maskierung³³ angelegt und jederzeit wieder abgestreift werden kann.

In beiden Filmen zeigt sich folglich eine deutliche Äquivalenz der filmischen Argumentation zur postfeministischen Theoriebildung, in der etwa Haraways Gedankenexperiment ‚Die Cyborg‘ eine ähnliche Überwindung von biologischer Anlage und ‚Natur‘ durch eine Kultivierung im Raum des Technischen vorsieht.³⁴ *Ex Machina* pointiert diese Entkopplung von menschlicher/männlicher und technischer Sphäre, indem Avas gewalthaltige Flucht in einem Zwischentitel als siebte Sitzung ausgewiesen und damit auf die für die göttliche Schöpfung des Menschen notwendigen sieben Tage verwiesen wird. Aus raumtopologischer Perspektive erfolgt zum Filmende eine Berufung Avas in den Gegenraum (mit ungewissem Ausgang): Ava verlässt den Raum männlicher Unterdrückung in Richtung restlicher Welt, was aufgrund der ihr mitgegebenen Merkmale und Werte Ereignishaftigkeit konnotiert, und – ganz im Sinne Haraways – auf der einen Seite eine vom Menschen/Männlichen emanzipierte technische Sphäre und auf der anderen eine von biologischen Determinismen befreite anthropologische Neuordnung andeutet. Dabei ist es signifikant, dass beide Filme offen mit Blick auf die weitere Entwicklung der KI enden bzw. eine deutliche Grenze zur Vergangenheit ziehen (Tod der männlichen Stellvertreter in *Ex Machina* bzw. Übergang in eine andere Welt in *Her*). Eine Zukunft,

³³ Womit das in der Gender-Forschung bekannte Motiv von ‚Weiblichkeit als Maskerade‘ aufgegriffen und gleichzeitig emanzipativ gewendet wird. Vgl. Joan Riviere: „Womanliness as a masquerade“. In: *International Journal of Psychoanalysis*, 10 (1929), S. 303–313.

³⁴ Vgl. Donna Haraway: *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*. Frankfurt/M.: Campus 1995.

die auf derlei ‚neuen‘ Geschlechterverhältnissen basiert, scheint nicht im Einklang mit den bisherigen Ordnungen der dargestellten Welten realisierbar.³⁵

3. Fazit

Wenn im KI- und Roboter-Film Technologien der Künstlichen Intelligenz verhandelt werden, dient dies zuvorderst als anthropologischer Diskurs: Im Abgleich mit der Maschine zeigt sich, was den Menschen genuin menschlich macht – und im Rahmen dieser Verhandlung werden auch kulturelle Kategorien wie Geschlecht (oder auch ethnische Merkmale, was hier nicht weiter untersucht werden konnte) auf die Technologie projiziert. Diese Projektionen befinden sich jeweils in einem spezifischen Distanz- oder Näheverhältnis zu konventionellen Geschlechtermodellen, worüber in den Beispielen letztlich immer auch Fragen kultureller Identitäten und des kulturellen Wandels berührt sind.

Identitäre Zugehörigkeiten lassen sich modellhaft mit den Begriffen Identität, Alterität und Alienität fassen. Das jeweilige kulturell ‚Eigene‘ im Zentrum der Identitätsstiftung konstituiert sich dabei in Opposition zum ‚Fremden‘/„Alienen“ und „Alteritären“/„Anderen“.³⁶ Während das ‚Fremde‘ bzw. die ‚Alienität‘ das Normabweichende und vollständig von der eigenen Identität und der kulturellen Sinnstiftung Ausgeschlossene meint, fungiert die ‚Alterität‘ bzw. das ‚Andere‘ in der identitären Peripherie als sinnstiftende Verschiedenheit, bei der beide Seiten in ihrer Identität aufeinander bezogen bleiben – man denke etwa an die Dichotomie ‚Kultur vs. Natur‘, bei der die Seite der Kultur identitätsstiftend wirkt, jedoch nur in Bezug auf ihren alteritären Gegenpol als solche bestimmt werden kann (beide Seiten grenzen sich dann in einem Text etwa vom Außerirdischen als Fremdem ab). Die damit vorgenommenen textuellen Grenzziehungen sind ideologisch hochsignifikant, können jeweils kulturräum- wie epochenspezifisch rekonstruiert werden und verweisen in ihrer historischen Entwicklung insgesamt auf eine Dimension mentalitätsgeschichtlichen Wandels. Das heißt, anhand der in kulturellen Artefakten wie Fil-

³⁵ Inwiefern die technische Transzendierung von Biologie allerdings tatsächlich als Lösungsansatz für geschlechtsbezogene Problemstellungen und ungleiche Machtverhältnisse gelten kann, ist eine andere Frage – schließlich ergeben sich daraus zahlreiche weitere, auch intersektionale Fragestellungen (Wer hat überhaupt Zugang zu Ressourcen der Überwindung biologischer oder auch nur militärispezifischer Anlagen?).

³⁶ Vgl. grundlegend zum Verhältnis von Identität, Alterität und Alienität: Tzvetan Todorov: *Die Eroberung Amerikas. Das Problem des Anderen*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1985; Horst Turk: „Alienität und Alterität als Schlüsselbegriffe einer Kultursemantik“. In: *Jahrbuch für Internationale Germanistik*, 1 (1990), S. 8–31; Martin Nies: „Deutsche Selbstbilder in den Medien. Kultursemiotische Perspektiven“. In: Ders. (Hg.): *Deutsche Selbstbilder in den Medien. Film – 1945 bis zur Gegenwart*. Marburg: Schüren 2012, S. 11–24.

men oder literarischen Erzählungen konstruierten und in der Analyse rekonstruierten Grenzziehungen und Grenzüberschreitungen lassen sich die Verhältnisse dessen, was für die erzählte Welt als ideologisch innen und was als außen gilt, ablesen. Und daraus können, mehr oder minder, Rückschlüsse auf den kulturellen Wandel von Einstellungen gezogen werden.

In der Geschichte des KI- und Roboterfilmes stehen männlich konnotierte KI-Narrative in einem Pars-pro-toto-Verhältnis zum Mensch-Maschine-Diskurs insgesamt. In ihnen werden allgemeine Fragen zum Verhältnis von Schöpfung und Geschöpfitem (Narrativ 1), zur drohenden Ersetzung des Menschen durch KI und Roboter (Narrativ 2) sowie nach Grenzüberschreitungen zwischen Mensch und Maschine (Narrativ 3) behandelt. Folglich argumentieren diese Narrative jeweils global und verorten ihre Mensch-Maschine-Diskurse sowie die verhandelten Machtfragen innerhalb scheinbarer anthropologischer Gesetzmäßigkeiten und weniger in spezifischen kulturellen Kontexten. Diese Gesetzmäßigkeiten werden in der Regel allerdings entlang klassischer, scheinbar ‚natürlicher‘ Geschlechterrollen ausbuchstabiert: Von männlich konnotierten Geniediskursen der Schöpfung (Narrativ 1), über den Erhalt bzw. die Rekonstitution tradierter Geschlechtermodelle im Kampf männlicher Protagonisten gegen eine KI (Narrativ 2), bis hin zu Menschwerdungsdiskursen, die das Allgemeine am Männlichen festmachen (Narrativ 3).

Spezifischer argumentieren demgegenüber die weiblich konnotierten Narrative. Diese sollen hier abschließend noch einmal in Relation zueinander schematisiert werden (vgl. Abb. 1).

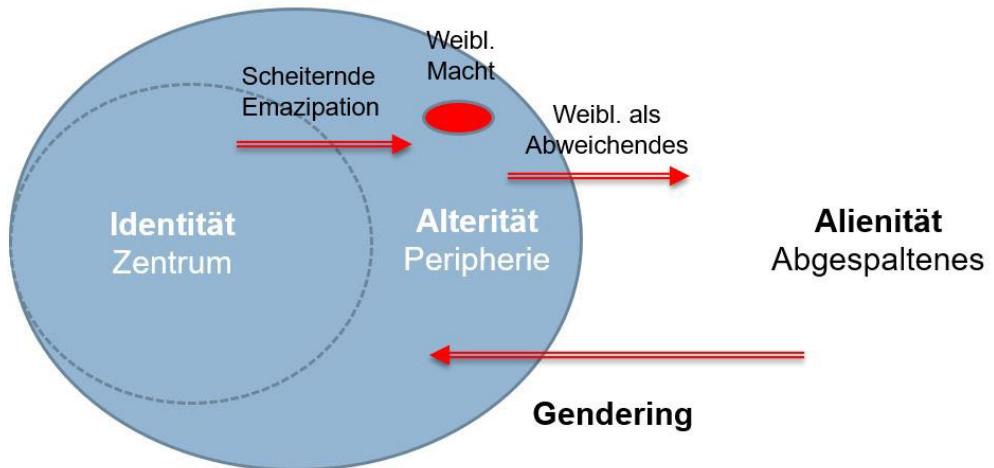


Abb. 1: Gender-Ordnungen im KI-Film (eigene Abbildung).

Insofern Technologie im KI- und Roboterfilm gegendarstellt wird, ist sie von vornherein in der Alterität der menschlichen Kultur angesiedelt – sie ist nicht-menschlich, trägt jedoch menschliche Merkmale. In den traditionellen ‚weiblichen‘ Narrativvarianten werden darauf aufbauend entweder i) historisch weiblich konnotierte Problemstellungen der Emanzipation verhandelt, welche die weibliche Sphäre als Ergebnis eines Ausschlusses vom Zentrum in der Peripherie ansiedeln (Narrativ 3: scheiternde Emanzipation); ii) oder die Machterlangung einer feminisierten KI basiert auf spezifischen kulturellen Zuschreibungen an Weiblichkeit und verhält sich zu Machtformen innerhalb der kulturellen Identität alteritär und uneigentlich (Narrativ 2: weibliche Macht); iii) oder die künstliche Frau wandert im Rahmen filmischer Zuschreibungen weiter in eine alienie Position (Narrativ 1: Weiblichkeit als Abweichendes). Alle drei Varianten sind als durchlässig zu verstehen oder können Phasen innerhalb einer Erzählung bilden – so tendiert Narrativ 2 dazu, in Narrativ 3 überzugehen, insofern die mächtige Frau in den filmischen Welten in der Regel sanktioniert bzw. aus diesen getilgt werden muss.

In den exemplarisch untersuchten neueren Beispielen ist dagegen eine mentalitätsgeschichtliche Entwicklung feststellbar (vgl. Abb. 2):

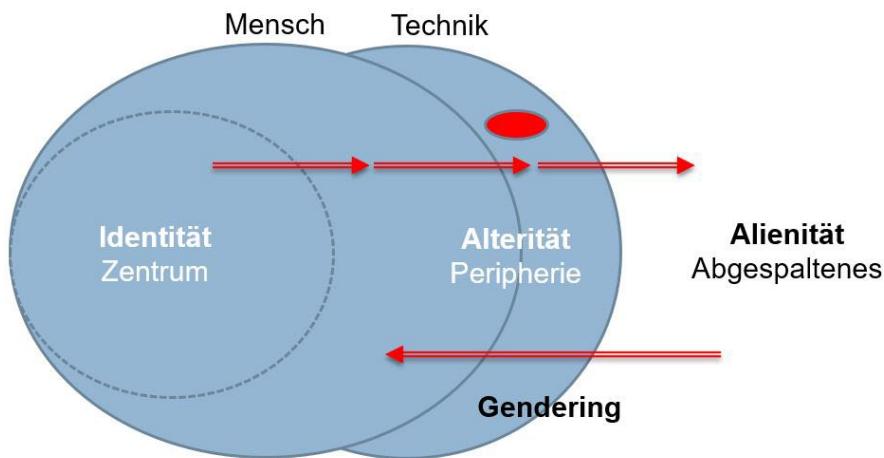


Abb. 2: Entwicklungen innerhalb neuerer KI-Narrative (eigene Abbildung).

Zwar fügt sich auch die vierte Narrativvariante gelingender Emanzipation in das übergeordnete Schema ‚weiblicher‘ KI-Narrative, das vorsieht, dass die aus der Kontrolle geratene Technologie mit Motiven nicht zu kontrollierender Weiblichkeit bzw. weiblicher Sexualität enggeführt wird: „Das Weibliche wird in das Fantastische und ‚Andere‘ des Droiden ausgelagert – und lässt sich dort bändigen – also ein- und ausschalten, besiegen oder zähmen.“³⁷ Gleichzeitig ist im vierten Narrativ eine Tendenz zu progressiveren Gesellschaftsordnungen feststellbar, die sich darin manifestiert, dass das Streben von feminisierter Technologie in das kulturelle Zentrum zu einer Auflösung traditioneller kultureller Ordnungen führt (in Abb. 2 über die Pfeilbewegung von der Identität in die Alienität angedeutet). Entsprechend wird in den beiden behandelten Beispielen trotz Gendering zwischen zwei Sphären des Alteritären unterschieden: Neben der noch über das Verhältnis zur menschlichen Identität jeweils bestimmten ersten Alterität zu Filmbeginn wird im Filmverlauf in

³⁷ Conrad: *Maschinenfrauen*, S. 244.

beiden Fällen eine zweite Alterität etabliert (siehe rote Markierung), die filmideo-logisch nicht als eindeutig fremd klassifiziert ist, sich jedoch als oppositionelle Ord-nung innerhalb eines größeren kulturellen Frames lesen lässt, in dem Geschlech-ter- und Liebesmodelle auf der Grundlage technologischer Entwicklungen neu ge-dacht werden.

Filme und Serien

A.I. – Artificial Intelligence (USA, 2001, Steven Spielberg).

Alien (USA/GB, 1979, Ridley Scott).

Archive (GB, 2020, Gavin Rothery).

Avengers: Age of Ultron (USA, 2015, Joss Whedon).

Battlestar Galactica (USA/CAN, 2003–2009).

Bicentennial Man (USA, 1999, Chris Columbus).

Blade Runner (USA/HK, 1982, Ridley Scott).

Blade Runner 2049 (USA, 2017, Denis Villeneuve).

Colossus: The Forbin Project (USA, 1970, Joseph Sargent).

Dark Star (USA, 1974, John Carpenter).

Ex Machina (GB, 2015, Alex Garland).

Her (USA, 2013, Spike Jonze).

I, Robot (USA/D, 2004, Alex Proyas).

Metropolis (D, 1927, Fritz Lang).

Short Circuit (USA, 1986, John Badham).

Star Trek: The Next Generation (USA, 1987–1994).

Terminator-Reihe (USA, seit 1984, u. a. James Cameron).

Terminator 3: Rise of the Machines (USA/D/UK, 2003, Jonathan Mostow).

The Stepford Wives (USA, 1975, Bryan Forbes).

The Stepford Wives (USA, 2004, Frank Oz).

Uncanny (USA, 2015, Matthew Leutwyler).

WALL·E (USA, 2008, Andrew Stanton).

Kurzbiografie

Martin Hennig, Dr., ist Medienkulturwissenschaftler und Teamleiter im Bereich Medien und Digitalisierung am Internationalen Zentrum für Ethik in den Wissenschaften (IZEW) der Universität Tübingen. Seine Forschungsschwerpunkte umfassen: Digitale Kulturen, Medientheorie und Medienethik, Kulturelle Diskurse zu KI und Überwachung, Game Studies, Narratologie, Bild-, Raum- und Machttheorien. Neuere Monographien / Sammelbände: *Spielräume als Weltentwürfe. Kultursemiotik des Videospiels* (2017); *Narrative der Überwachung* (2020, hg. gem. m. Kilian Hauptmann und Hans Krah); *Autonomie und Verantwortung in digitalen Kulturen* (2021, hg. gem. m. Franz Berger, Anne Deremetz und Alix Michell); *Spielzeichen IV: Genres* (2023, hg. gem. m. Hans Krah).

Weitere Informationen: <https://uni-tuebingen.de/de/215578>.