

**Maschinen als Helden und Bedrohung  
in *Terminator I* und *Terminator II***

**Monika Dimpfl**

**Proseminar II: Neuere Deutsche Literatur**

**„Es kann nur einen geben“: MEDIENHELDEN**

**WS 1991/92**

**Ludwig-Maximilians-Universität München  
Institut für Sprach- und Literaturwissenschaft**

**Vorgelegt von:  
Wolfgang Melchior  
Bayerstr. 18  
80335 München**

## **INHALTSVERZEICHNIS**

<b>1. Die Ideologie der Maschine im Film.....</b>	<b>2</b>
<b>2. Digitale Ästhetik .....</b>	<b>7</b>
<b>3. Die Identifikation mit dem Bösen.....</b>	<b>9</b>
<b>3.1 Das Spiel mit den Erwartungen des Zuschauers.....</b>	<b>11</b>
<b>3.2 Die Vermenschlichung der Maschine .....</b>	<b>14</b>
<b>4. Die Bedrohung .....</b>	<b>17</b>
<b>5. Der Seitenwechsel: Maschinen als Chance .....</b>	<b>23</b>
<b>6. Resümee .....</b>	<b>26</b>
<b>7. Anhang.....</b>	<b>27</b>
<b>7.1 Bilder/Screenshots .....</b>	<b>27</b>
<b>7.2 Literatur.....</b>	<b>33</b>

## 1. Die Ideologie der Maschine im Film

Der Begriff von Maschine, wie wir ihn auch heute noch verstehen, findet seinen Ursprung im Gestaltwandel, der sich mit der Herausbildung der mechanistischen, Newtonschen Physik ergab. Wesentlich war (und ist) dabei die Vorstellung, daß Sinn und Funktion einer Maschine sich restlos aus der physikalisch-chemischen Beschreibung seiner Teile und deren kausalmechanischem Zusammenwirken (formulierbar in Naturgesetzen) erklären ließe.

Schon 1748 unternahm der französische Arzt und Philosoph Julien Offray de La Mettrie (1709-1751) in seinem Buch "Der Mensch eine Maschine" (*L'homme plus que machine*) den Versuch, die mechanistische Theorie von Descartes, wonach Tiere physiologische Maschinen seien, auf den Menschen auszudehnen. Denken, Empfindungen, kurz alle mentalen Zustände des Menschen, versuchte La Mettrie aus materiellen Vorgängen heraus zu erklären.

Die heutige Kognitionswissenschaft faßt das Leib-Seele-Problem als Frage nach der menschlicher Intelligenz auf: läßt sich menschliche Intelligenz (mit ihren Parametern Informationsreichtum, Schnelligkeit der Verarbeitung, Lernfähigkeit, Unterscheidung zwischen relevanter und irrelevanter Information) durch elektronische (Computer), biochemische (Biochip) Maschinen und Apparaturen rekonstruieren?

Das SF-Filmgenre hat bis hin zu *Terminator I,II* das Pferd in der Regel von der anderen Seite aufgezäumt: es geht weniger um die mechanistische Erklärung des Menschen als um die anthropomorphe Beschreibung der Maschine. Der "technologische Blick" (Sontag) des SF-Genres rückt die Faszination der Maschine erst einmal in den Vordergrund. Susan Sontag drückt diese Tendenz so aus:

Science Fiction Films invites a dispassionate, aesthetic view of destruction and violence - a *technological* view. Things, objects, machinery plays a major role in these films. A. greater range of values is embodied in the decor of these Films than in the people." (Sontag 1978, 216)

Zum einen geht es also nicht um Erklärung, ob wissenschaftlich oder nicht, sondern um die möglichst beeindruckende Darstellung von wissenschaftlich-technologischen Apparaturen: "Science fiction films are not about science. They are about disaster...." (Sontag 1978, 213) Der "technological view" der SF-Filme macht Menschen zu Bestandteilen einer technischen Maschinerie. Auf diese Weise kehrt der materialistische Ansatz auf einer neuer Stufe wieder: "According to science fiction films, man is naked without his artefacts" (Sontag 1978, 216). Zum anderen geschieht die Normenvermittlung wesentlich über Objekte - und am faszinierendsten sind dabei sich bewegende. Wenn "things, rather than the helpless humans, ... the locus of values" (Sontag 1978, 216) sind, so ist dies die Grundlage für die Anthropomorphisierung der Maschine. Nicht nur werden Normen von Menschen *über* Maschinen vermittelt, Maschinen vermitteln auch selbst Normen.

Der Maschinenmensch bringt dies am pointiertesten zum Ausdruck. Die beiden Tendenzen der Vermenschlichung der Maschine und der „Maschinisierung“ des Menschen werden hierbei auf die Spitze getrieben. In der Reihe der Objekte ("things") steht der moderne Maschinenmensch, der Cyborg, ganz oben. Äußerlich nicht mehr vom Menschen zu unterscheiden, ist er innen Maschine.

Wichtig ist nicht, was der Cyborg mit seinem Verhalten jeweils ausdrückt, sondern wie er dabei funktioniert. Seine affektive Wirkung erhält der Cyborg durch das Zusammenspiel von mechanischer Perfektion (Hardware) und eindimensionaler Rationalität (Software/Programm). Was am Cyborg fasziniert ist das, was hinter der meist plakativen *message* von der Amoralität des Maschinenmenschen, bzw. des technologischen Apparates steht: es ist das, was der wissenschaftliche Offizier in *Alien* "konzeptionelle Reinheit" nennt, und den Einzug der Dichotomie von Innen und Außen, von Theorie und Praxis bezeichnet: das Wesen ist das, was es scheint, es tut das, was es "denkt". Während der klassisch-humanistische Blick sein Augenmerk auf den Bruch zwischen beiden Seinsbereichen lenkt, interessiert sich der Materialismus des *technological view* für deren Identität. Mimik, Gestik und Handeln des Cyborgs entspringen einer Quelle, dem Programm, das aber nichts weiter als eine Menge kodierter, elektronischer Impulse darstellt.

Die Bruchlosigkeit des Cyborg-Verhaltens (Eindimensionalität) reicht jedoch nicht aus, um es zu verstehen. Seine "Reinheit" wird nämlich gestört durch das, was ihm dem Menschen am ähnlichsten macht: sein Aussehen. Die Bilder sollen uns suggerieren, daß das, was so scheint

(aussieht) wie ein Mensch, kein Mensch ist. Dadurch kehrt sich der "technologische Blick" gegen sich selbst: was zuvor als bruchlose Einheit vorgestellt wurde, wird jetzt in ein Spiel um Sein und Schein hineingezogen. Ist der Cyborg vermenschlichte Maschine oder mechanisierter Mensch? Dadurch bekommen die Bilder vom Objekt "Cyborg" einen negativen Gehalt: sie wollen verdeutlichen, daß das Gezeigte nicht wahr ist, sowenig es eben wahr sein soll, daß Objekte, die wie Menschen aussehen, auch in Wahrheit Menschen sind. Je aufwendiger und genauer die Bilder den Cyborg zeigen, desto mißtrauischer werden wir gegenüber den Bildern.

Der Cyborg ist aber nicht nur Index der Maschine "Mensch" (oder des Menschen "Maschine"), sondern steht auch als Symbol für den technisch-wissenschaftlichen Fortschritt und dessen regressiver Tendenz. Als höchstentwickeltes Produkt von Wissenschaft und Technik ist er Teil deren Normensystems. Die Einstellungen des SF-Films dazu folgen meist folgenden Mustern:

1. *Die Verselbständigungs-ideologie*: Was einst als Instrument des Menschen begonnen hat, entgleitet menschlicher Kontrolle - "erwacht zu Bewußtsein", wie Skynet in *Terminator II*. Dabei ist es hier unerheblich, ob es sich dabei um Autos ( wie in Carpenters *Christine*, USA 1983), Aufzüge (wie im *Aufzug des Grauens*, USA 1986), Computer (wie in Godards *Alphaville*, Frankreich 1965), Roboter (wie in *Saturn 3*, USA 1987) oder Cyborgs (wie in den Terminatorfilmen) handelt. Entscheidend ist, daß der technische Apparat nicht mehr instrumentell, sondern quasiautonom funktioniert.
2. *Schicksalhaftigkeit/"technologische Ideologie"*: Der in 1.) genannte Vorgang "gibt die Technik ... als "objektiven Sachzwang" aus, als eigentliches Subjekt der Geschichte und als Legitimation von Herrschaft" (Nagl, zit. n. Giessen 1980, 199). Im SF-Film wird die Maschine (Technik) von ihrer gesellschaftlichen Funktion und Bedingtheit weitgehend entkoppelt. Die einzig noch als Schuldige festmachbaren Personen sind einzelne Wissenschaftler, die entweder verrückt (der "mad scientist"), irregeleitet oder unwissend sind.
3. Hand in Hand damit geht eine *universalistische Sicht des Menschen*: Losgelöst von sozialen und ökonomischen Kontexten stehen die Charaktere der Menschen für die Menschheit als ganzes und deren Rettung.
4. *Die Ideologie von der Undurchschaubarkeit von Wissenschaft und Technik*: In der Regel werden Wissenschaft und Technik als ein für den Alltagsverstand unverständliches Geschäft vorgestellt. Ob "weiße Technologie" oder "Tech noir", meist sorgen ein paar eingestreute

Fachtermini dafür, Wissenschaft und Technik als Expertenkultur von der restlichen, gesellschaftlichen Praxis abzugrenzen. Mit diesem Gefühl von Fremdheit und Undurchschaubarkeit spielen die Filme.

5. *Die Hybris*: Die Maschine verkörpert den Versuch des Menschen nicht nur seine Arbeitskraft, sondern auch sich selbst (etwa durch den Cyborg) ersetz- und austauschbar zu machen. Dies wird entweder aufgefaßt als Eingriff in die Schöpfung (religiös) oder als Eingriff in die vernünftige Natur des Menschen, als einmaliges Wesen sein eigenes Schicksal zu bestimmen (säkularisiert). Für solche Eingriffe, die den göttlichen Schöpfungsakt oder das Dasein des Menschen als höchstentwickelte Spezies herausfordern, muß der Mensch bezahlen.

6. *Der Bedrohungscharakter der Technik*: ... hängt von der anthropomorphen Struktur der Maschine ab. Simpel gesprochen: Je unähnlicher die Maschine menschlichem Verhalten und Äußeren, desto bedrohlicher; je instrumentalisierbarer, desto beruhigender.

Gerade der letzte Punkt bereitet die meisten Schwierigkeiten. Was als unähnlich oder menschlich gilt, hängt in den SF-Filmen weitgehend von den dort entwickelten Identifikationsmustern ab. Betrachtet man so verschiedene denkende Maschinen wie *C3PO* (*Star Wars*), *Robocop* (*Robocop*), *HAL 9000* (*2001-Odyssee im Wehraum*) und *T 800* bzw. *T 1000* (*Terminator I* und *II*), so läßt sich ersehen, daß die Zusammenhänge zwischen Bedrohlichkeit, Bösartigkeit, Identifizierbarkeit, Verhalten und Aussehen keineswegs einfach sind.

Mit Vorsicht zu genießen sind die oben genannten Punkte aber vor allem, weil

- es dem SF-Film um eine neue Ästhetik geht, die traditionelle Filmanalysen, die ideologiekritisch und soziologisch vorgehen, nicht zu erfassen in der Lage sind: "Science fiction films are not about science. They are about disaster, which is one of the oldest subjects of art. In science fiction films disaster is rarely viewed intensively; it is always extensive. It is a matter of quantity and ingenuity" (Sontag 1978, 213). Wesentlich an dieser Zerstörungsästhetik, so verstehe ich Susan Sontag, ist die Quantität und der Einfallsreichtum in dem Sinne, daß der Film eigentlich gar nicht erzählen will, sondern dass dort die Story selbst zum Instrument für etwas ganz anderes geworden ist. Der intellektuelle Einwand, die Stories der SF-Filme seien flach und nach "Schema F gestrickt" (wie dies Sontag in dem oben zitierten Aufsatz tut) trifft den SF-Film, wird ihm aber nicht gerecht. Die Story ist nicht nur der Aufhänger für die extensiven Effekte, sondern sie ist selbst als Effekt konstruiert.

- es gerade die Tendenz dieser Filme ist, Realität als gegebenes Kompendium von Phänomenen aufzulösen und imaginäre Welten an ihre Stelle zu setzen. So wird die gesellschaftliche Realität nie unmittelbar verarbeitet, sondern sie dient als psychologisches Muster, um bestimmte Effekte zu erzielen.

- das Genre mittlerweile ein solches Eigengewicht erlangt hat, das es schwer macht zwischen versteckten Zitaten, ironischen Kommentaren und der *message* zu unterscheiden; die Filme haben eine Phase erreicht, in der die Stoffe und Inhalte in einem Spiel mit dem Genre behandelt werden. Der SF-Film ist vor allem "ein Spiel mit den Erwartungen des Zuschauers" ist. "Die Voraussetzungen liefert allerdings nicht mehr die Utopie, sondern das Genre selbst, das eine Scheinutopie geschaffen hat" (Menningen 1979,5).

## **2. Digitale Ästhetik**

Die ästhetische Geschichte des Films wurde und wird oft durch das Wirken zweier Strömungen beschrieben: Realismus und Expressionismus (So etwa Monaco). Während der realistische Film Wirklichkeit möglichst ungeschminkt verarbeiten soll, nimmt man vom expressionistischen Film an, er gestalte bewußt Wirklichkeit neu und setze diese wirkungsvoll in Szene. Ein solches Modell mochte noch ein geeignetes Unterscheidungsinstrumentarium sein für die Filme der Gebrüder Lumiere und denen eines Georges Méliès, ja vielleicht noch für die Werke des deutschen Expressionismus (Lang, Wiene) und des russischen Formalismus (Eisenstein, Pudovkin), doch schon bald mußte die Filmtheorie einsehen, daß der "Realismusstreit" ein viel zu akademisches Unternehmen war. Das lag aber nicht nur an der Borniertheit der Filmtheoretiker, sondern in erster Linie daran, dass sich so etwas wie eine Filmsprache mit eigenen Codes erst herausbildete. So war man anfangs noch in abbildtheoretische Fixierungen verstrickt, die sich am Modell der Schriftsprache orientierten. Bilder und Sequenzen sollten demnach Wirkliches, dessen Bedeutung "gegeben" sein sollte, abbilden. Die heutige strukturalistische Filmtheorie dagegen fragt nicht mehr, worauf Bilder referieren (was sie abbilden), sondern was sie innerhalb eines relativ eigenständigen filmsprachlichen Kontextes bedeuten. So hat Metz z.B. das Filmbild als Kurzschluß-Zeichen aufgefaßt, in dem Signifikant und Signifikat miteinander verschmelzen: "Was man sieht, versteht man auch." (Monaco, S. 375). Die Theoreme von der Welt als Sprache oder der Ästhetisierung der Wirklichkeit betonen nicht mehr die repräsentative Funktion des Bildes, sondern ihre konstruktive: die "Weisen der Welterzeugung" (Goodman) selbst sind es, die Wirklichkeit erst konstituieren. "Unser Universum besteht sozusagen aus diesen Weisen und nicht aus einer Welt oder aus Welten." (Goodman 1990 [1978], 15) Der SF-Film hatte dieses konstruktive Moment seit seinen Anfängen (Méliès) betont. "Science-Fiction-Filme sind Bastelarbeiten. Sie erinnern damit an die Beziehungen zwischen Utopie und Kino." (Menningen 1979, 5) Die neuen Mikro- wie Makro-Welten, die der SF-Film entstehen läßt, erfordern einen enormen technischen Aufwand. Ähnlich den Zaubertricks sollen die im SF-Film gezeigten Illusionen echt wirken. Darin bestand schon immer die Dialektik der Illusion: je realer ihre Phänomene erschienen, desto imaginärer wirkten sie.

Welt war dem SF-Film also nie etwas Fertiges, sondern etwas in jedem einzelnen Bild erst Herzustellendes. Dieses "synthetische Bild repräsentiert nicht das Reale, es simuliert es" (Couchot, in: Rotzer 1991, 348) Dieses Moment wird durch die Digitalisierung des



Bildraumes vollkommen wirksam. *Terminator II* hat das Prinzip der digitalen, computeranimierten Erstellung von Bildern konsequent angewandt. Nicht nur der "liquid boy" (T 1000), sondern auch viele Stunts und Trickaufnahmen sind computergeneriert. Prinzipiell wurde so verfahren, daß man gefilmte Kamerabilder durch Scanner digitalisierte, um diese dann im Computer zu verändern. So wurden etwa bei einigen Stunts, die mit Hilfsmitteln wie Seilen, Schienen u.a. operierten, diese dann im digitalisierten Bild einfach "herausgerechnet" (so wurden z.B. bei der Verfolgungsfahrt zwischen John Connor, T 1000 und T 800 die Stunts mit den wagemutigen Sprüngen des Motorrades und des Trucks mithilfe von Seilführungen und Kränen durchgeführt, die im Kamerabild zu sehen waren, aber später im digitalen Bild durch Bildpunkte des Hintergrundes ersetzt wurden). Der T 1000 in seiner metallenen Form war eine nach den Maßen von Robert Patrick (durch Abscannen) erstellte und durch ein Computerprogramm animierte digitale Figur, die fast nach Belieben in die Filmbilder integriert werden konnte.

Die Realität, die in solchen Sequenzen "gefilmt" wurde, hat nichts mehr mit optischen Bildern zu tun, die etwas Materielles außerhalb des Filmes repräsentieren. Das Bild "lässt keine optische Spur, keine Aufzeichnung irgendeiner Sache sehen, die da gewesen und dies jetzt nicht mehr ist, sondern erzeugt ein logisch-mathematisches Modell, das weniger die phänomenale Seite des Realen beschreibt als die Gesetze, die es beherrschen" (Couchot, in: Rotzer 1991, 348). Dadurch wird überhaupt nicht nur die Differenz von Realität und Virtualität/Fiktion, sondern auch die von Form und Inhalt eingezogen.

Real ist, was in einem virtuellen Bildraum mittels einer logisch-mathematischen Sprache erstellt wird. Die im Programm erstellten Bildpunkte (Inhalte) sind nicht im klassischen Sinne auf eine Form bezogen, die beide Bereiche qualitativ voneinander scheidet, sondern sie sind über Isomorphiebeziehungen miteinander verbunden (etwa daß einem bestimmten Befehl eine ganz bestimmte Bewegung eines Bildpunktes entspricht). Dadurch kehrt sich die aufklärerische Funktion der Technik, einst angewandt, um die Welt zu von übernatürlichen Wesenheiten zu entzaubern, gegen sich selbst. "High Tech ist kein Mittel zur Entzauberung, sondern eher zur Verzauberung durch die Mittel der logischen und operationellen Rationalität, die nach ihrem Gang in die Abstraktion die Formeln in eine anschauliche Form projiziert." (Rotzer 1991, 37)

Diese Verzauberung hat ihr subversives Moment. Zum einen bricht die Vorstellung von *einer*

Welt auf. Realität ist etwas grundsätzlich veränderbares, sie kann jederzeit neu geschaffen und wieder zerstört werden. Durch diesen spielerischen Umgang erweitert sie den Bereich des Möglichen. Die SF-Filme führen dem Zuschauer ständig die Machbarkeit dieses Möglichen vor Augen.

Dabei ist nicht zu leugnen, daß SF-Filme auch eskapistische Tendenzen besitzen. Die Scheinwelten haben oft den Charakter von Tagträumen. Doch der gute SF-Film nimmt den Zuschauern die "Traumarbeit" nicht ab. Diese liegt darin, die Beziehungen zwischen Filmwelt und eigener (sozialer und psychischer) Welt zu konstruieren.

Auf der anderen Seite haben SF-Filme auch den Effekt von Spektakeln. Der Zuschauer läßt sich auf ein Spiel ein, daß daraus besteht, der Faszination von Bildern zu folgen. Man mag das als bloßen Unterhaltungseffekt abtun, jedenfalls schafft es objektiv die Distanz, die subjektiv das Bild gerade aufheben will.

### **3. Die Identifikation mit dem Bösen**

*Terminator I* wurde schon bald seinem Erscheinen im Jahre 1984 zu einem Kultfilm. Dafür ist sicherlich auch die Neuartigkeit und Gekonntheit verantwortlich, mit der die Figur des T

800 (gespielt von Arnold Schwarzenegger) konzipiert ist.

*Terminator I* zeigt fast schon exemplarisch, wie die Identifikation mit dem "Bösen" funktionieren kann. Daß der Böse identifikationswürdig und trotzdem nicht der Träger einer positiven Norm zu sein braucht, hatte sich zum ersten Mal konsequent der Italowestern (*Django - Nur der Colt war sein Freund*, 1960; *Thie Good, the Bad and the Ugly*, 1964 von Sergio Leone; *Django* 1966 von Sergio Corbucci) "zunutze gemacht". Der Held Django ist darin genauso geldgierig und skrupellos wie seine Widersacher. Seine Motiv bleibt dabei stets die persönliche Rache für eine frühere Erniedrigung und Unterdrückung. Vom ersten Augenblick an wird der Zuschauer in die Perspektive des Rächers versetzt, dessen anfängliche Schmach alle Mittel rechtfertigen soll. Im Fantasy-Genre kehrt dieses Rachemuster wieder. In *Mad Max - The Road Warrior* (Australien, 1982), im deutschen Verleih unter dem Titel *Mad Max - Der Rächer*, geht es auch um die Rache eines ehemaligen Polizisten, der an den Mördern seiner Familie brutale Vergeltung übt. Ähnlich in den *Nightmare* - Filmen (mittlerweile 6), nur daß dort eine echte negative Identifikation vorliegt. Die persönliche Rache an den Kindern für die Schuld ihrer Vorfahren wird als Unrecht dargestellt. Wir haben es also mit zwei verschiedenen Identifikationsmustern zu tun:

#### Der Böse als Held

(meist gezeichnet durch Grausamkeit, Amoralität oder durch Gegenzeichnung gegenüber vergleichbaren Heldentypen des Genres)

/ \

positive Identifikation (Django, Mad Max)      negative Identifikation (Freddy Krüger)

In *Terminator I* wird für T 800 eine echte negative Identifikation entwickelt. Negative Identifikationen sind ein Phänomen, das erst der Film hervorgebracht hat. Grundlegend war dafür die Konstruktion eines bösen Charakters. Das hatte man in der Kunst in dieser konsequenten Form noch nicht gekannt. Dem Theater und dem Roman war die Dichotomie von gut-böse meist zu trivial. Die gezeigten oder erzählten Konflikte sind keine zwischen guten und bösen Menschen, sondern zwischen richtigen und falschen Ideen und Überzeugungen. Eine Ausnahme bildet Mephistopheles in Goethes *Faust*. Moderne Inszenierungen - wie etwa Dieter Dorns Münchner Inszenierung - zeichnen Mephistopheles als eine Figur, dessen "Idee der Sinnlichkeit" durchaus Verständnis weckt. Die ersten echten bösen Charaktere lassen sich jedoch erst in den *gothic novels* des 19. Jahrhunderts erkennen. Der Kampf des Guten gegen das Böse wird nicht mehr unter der Perspektive moralischer

Konflikte und Ideen abgehandelt, sondern als Einbruch des Irrationalen in die heile Welt der Wissenschaft. Die bürgerliche Welt mit ihrem Ideal der rationalen Beherrschung von Natur und Mensch wird als ganzes durch ihre permanente Bedrohung auf ihre Unverbrüchlichkeit befragt. Das Böse stellt die Gattung Mensch und die zur universellen Moral aufgespreizten, meist christlichen Normen des Bürgertums in Frage. Mit der Erweiterung des Bösen geht dessen Verkörperung in Figuren Hand in Hand. Es geht nicht mehr um Konflikte zwischen für bestimmte Werthaltungen stehenden Figuren, sondern um einen Konflikt von Figuren. Klassisches Beispiel ist Bram Stokers *Dracula*. Der bedroht nicht nur physisch die Gattung Mensch, sondern raubt dem "Christenmenschen" auch seine Seele, indem er ihn als "Untoten" weiterexistieren läßt.

Doch eine Identifikation mit dem Bösen, wie wir sie vom Film her kennen, findet noch nicht statt. Die Bedrohung, die von der bösen Figur ausgeht, erscheint als fremd. Die Abstraktheit der Sprache tut sich schwer, das Böse nachvollziehbar zu machen. Erst das Bild kann dem Bösen ein Gesicht zuordnen und über eine Vielfalt von Gestik und Mimik zwischen bösen Normen und identifizierbaren Verhaltensweisen unterscheiden. Die positive Identifikation versucht dabei, für böse Verhaltensweisen des Helden Verständnis zu wecken und läßt diesen als Stellvertreter des Zuschauers handeln. Der Held rächt das persönliche Unrecht für den Zuschauer. Die negative Identifikation muß ein gezielt konstruiertes System von visuellen Zeichen schaffen, durch das das Böse zum einen nicht stellvertretend handelt und zum anderen nachvollziehbar bleibt. Bei der negativen Identifikation ist der Zuschauer auf der Seite der Guten (hofft, leidet mit ihnen), gewinnt aber Gefallen am Bösen. Über die Oberflächenstruktur der Handlung ist eine meist eine "Tiefenstruktur" visueller Zeichen gesetzt.

*Terminator I* wendet dieses Muster mit exemplarischer Genialität an.

### **3.1 Das Spiel mit den Erwartungen des Zuschauers**

Nach dem Prolog, in dem angekündigt wird "The final battle would not be fought in the future. It would be fought here in our present. Tonight..." wartet man auf die Kontrahenten. Diese werden dann auch vorgestellt, nur ist bis zur Szene in der Discothek "Tech Noir" nicht ganz klar, wer denn hier der "bad guy" ist. Das verlangt eine ausführlichere Betrachtung:

T 800 und Kyle Reese werden in parallel montierten Sequenzen eingeführt: ihre an eine Geburt erinnernde Zeitankunft (Körperhaltung, Nacktheit) und die Art wie sie sich Kleider beschaffen.

Die Einführung des Charakters:

Die Zeitankunft des T 800 ist wesentlich affektgeladener gestaltet als die Kyle Reeses. Zunächst einmal hat sie ein Spannungsmoment auf ihrer Seite, das die parallele Szene von Kyle Reese nicht mehr zu bieten hat. Dies verdankt sie dem simplen Umstand, dass sie vor jener liegt. Der Szene mit Kyle Reese geht einfach das Überraschungsmoment ab, ihr fehlt die Neuartigkeit der "Geburt" eines Menschen aus elektrischen Entladungen.

Die ersten Einstellungen des T 800 bringen dem Zuschauer die Figur näher und das räumlich wie emotional: von einer muskulösen, nackten Gestalt in Hockhaltung, die sich langsam aufrichtet (Halbtotale), über den Brustshot (was für eine Bodybuilderbrust!) bis hin zur Großaufnahme des Gesichts. Demgegenüber zeigt die Ankunft von Kyle Reese einen von oben ins Bild fallenden (plumsenden) Körper, dann die Naheinstellung eines im Profil zu sehenden schmerzverzerrten Gesichts eines Menschen, der auf dem Boden gekrümmt liegt und erst langsam auf die Beine kommt, und schließlich - analog zur T 800-Szene – eine Großaufnahme des Gesichts. Das ganze Geschehen ist wesentlich schwächer beleuchtet und weckt bestenfalls Mitleid.

Der unterschiedliche Affektgehalt der Szenen ergibt sich auch durch die Gestaltung des Bildraumes: In der T 800-Szene schwenkt die Kamera von der Frontansicht (Großaufnahme des Gesichts) zur Rückansicht (weit). Die dabei zur Oberperspektive hochfahrende Kamera zeigt Arnold Schwarzenegger vor dem Lichterteppich des unter ihm liegenden L.A. und signalisiert Übersicht und Überlegenheit. Darüberhinaus besticht die Szene auch durch ihre gleichmäßig rhythmische Gestaltung: fern-nah-fern. Ganz anders bei Kyle Reese: er "landet" hart in einem Hinterhof eines Armenviertels mitten in der Stadt. Die Räume wirken dunkel und eng. Auch arbeitet der Film ganz bewußt mit dem Körperkult des Bodybuilders Arnold Schwarzenegger, der in den ersten Einstellungen wie in seinen besten Tagen als Mr. Universum posieren darf. Das allein macht in schon zum Helden.

Die Szenen, in denen beide sich "einkleiden", verfahren ähnlich, geben aber nun klare Anhaltspunkte, wer Maschine und wer Mensch ist. Das filmische Signal hierfür sind die

Einstellungen, in denen der T 800 einem der drei Punks das Herz mit der bloßen Hand aus dem Leib reißt. Trotz der Grausamkeit erscheint das Verhalten des nackten Hünen nicht überraschend oder abstoßend. Dafür ist die Szene viel zu gut eingeführt: Erstens werden die Punks viel widerwärtiger dargestellt. Ihr Umgang miteinander wirkt brutal und unzivilisiert. Zweitens provozieren sie den ankommenden T 800 ("Nice night for a walk, ey?..."). Drittens ist der T 800 in Unterzahl. Und viertens handelt dieser aus Notwehr (er tötet erst, nachdem ihm einer der Punks ein Messer in den Bauch stößt). Die gesamte Szene greift dabei gezielt ein in den USA weitaus verbreiteteres Phänomen auf: die Unsicherheit auf nächtlichen Straßen. Die Punks hatten sich den herannahenden T 800 schon als Opfer ausgesucht bevor dieser sein "Your cloths! Give them to me - NOW!" sagen darf. Das Muster ist klar: auf der einen Seite der Wehrlose in Unterzahl (wobei die Wehrlosigkeit durch seine Nacktheit noch unterstrichen wird), auf der anderen Seite die bewaffnete Bande von Punks, die nachts in Parks herumstreunt. Der Schnitt verstärkt dies: er kontrastiert z.B. die kurz nacheinander geschnittenen Einstellungen der aufklappenden Springmesser (jeweils groß) mit einer Großaufnahme des Gesichts des T 800 und schließlich der Hand, deren geballte Faust (Waffe) das Herz umschlossen hält. Die Bedrohung geht von den Punks aus, der Zuschauer identifiziert sich unmerklich mit dem T 800, dessen roher Kraft letztendlich Punks und Zuschauer erliegen. Zudem leistet sich der Film die Ironie (oder Irreführung), dem nichtmenschlichen Wesen ein Barbarenimage zu verpassen (Konnotationen: Herz, rohe Kraft, Naturgewalt, Nacktheit), ein Image, mit dem Arnold Schwarzenegger zum Filmstar wurde. Die parallele Szene des Kyle Reese weist das genau inverse Muster auf. Reese raubt einem wehrlosen Penner seine Hose. Der hatte Reese zuvor noch freundlich angeredet. In der folgenden Verfolgungsjagd hat der Zuschauer jedoch genug Gelegenheit, sich mit dem Verfolgten Reese zu identifizieren.

Das böseste Spiel treibt der Film allerdings in den Szenen, die die vor der Flucht Sarah Gönners in die Diskothek spielen. Zuvor ist dort klar geworden, daß von den zwei Personen, die nach Sarah Connor suchen, die eine auf Mord und Zerstörung aus ist. Kyle Reese' Funktion bleibt jedoch unklar. Gerade dieses Informationsdefizit macht ihn unberechenbar. Der Zuschauer weiß nur, daß auch er hinter Sarah Connor her ist. Diese Lücke scheint die Verfolgungssequenz zwischen Connor und Reese zu schließen. Für Momente wie eine klassische Verfolgungssequenz aufgebaut, endet sie damit, daß Reese (bedeutsam) im Bildvordergrund an der Diskothek vorbeigeht, in die sich Sarah Connor geflüchtet hat: Entwarnung, aber nur vorläufig. Dieses Spannungsmoment wird wieder

aufgegriffen, als Sarah Connor Reese in Diskothek wieder entdeckt. Die Bedrohung, die von diesen Einstellungen ausgeht, wird von der slow motion noch gesteigert.

Der Film setzt in der Einführung der Haupt-Charaktere gezielt auf den Unterschied zwischen Moralität und Identifikationswert. Signale, die den T 800 zum Unmenschen machen (kaum Sprache, übermenschliche Kraft, skrupelloses Isten), lassen ihn längst nicht abstoßend erscheinen. Dies geschieht

1. durch Rückgriff auf vorhandene Erfolgsimages des Darstellers (Arnies Bodybuilder- und Barbarenimage)
2. dadurch, daß man die Figur in Situationen stellt, in denen das "Böse" (Brutalität, Skrupellosigkeit) einen nachvollziehbaren Wert erhält (hier: Selbstverteidigung)
3. dadurch, daß man dem Bösen "ein Gesicht gibt" nach dem Muster "je mehr von einem Charakter bekannt, desto identifizierbarer"
4. durch Abwertung oder vage Zeichnung des Antipoden, die eine klare positive Identifikation erschweren.

### **3.2 Die Vermenschlichung der Maschine**

In *Terminator I* geht es um die Destruktion eines Menschen bis zur Maschine, die das Wesen von Anfang an ist. Seine Gefühlskälte und mimische Starrheit wirken dabei nicht als Eigenschaften eines Objekts, sondern als die eines Menschen. Der T 800 ist nicht leblos, sondern cool. Gleichzeitig wird diese Coolness immer wieder ironisch eingesetzt.

An erster Stelle steht dabei sein Punker-Outfit. Der Film nimmt dieses Image in verschiedener Weise ironisch zurück: da ist zunächst einmal der Umstand, daß ein *Cyborg* als Punk auftritt (außen Nietenjackete, innen Nieten); dann zeigt z.B. die erste Einstellung des T 800 als Punk eine bedrohliche Gestalt mit adrett gescheiteltem Haar (siehe Bild 1). Darüberhinaus war Arnold Schwarzenegger, der Barbar, als Punk noch nie zu sehen. Der Urmensch im Outfit eines Großstadt-Outcasts - das konnte seine Wirkung nicht verfehlen.

Auch die wenigen Sätze die der Cyborg im Film sagen darf, machen seine Coolness sympathisch. Das wohl stärkste Beispiel ist die Szene, in der er auf die Frage seines widerlich-schwiemigen Vermieters, wann er die Miete endlich zahlen wolle, von den vier auf seinem Cyberdisplay, angebotenen Antworten "Fuck you, asshole" auswählt. Einer

Maschine, die den richtigen Slang beherrscht, sind die Sympathien zumindest der Jugendlichen gewiß.

Die zentrale Stelle des Filmes, an der die "Menschlichkeit" dieser Maschine demonstriert wird, ist gleichzeitig die Stelle, an der seine Reduktion zur Maschine beginnt. Dort "repariert" er erst den Zugmechanismus für seine Hand und schneidet sich dann mit einem Skalpell seinen künstlichen Augapfel aus der lädierten Augenhöhle. Dabei erinnern die Bilder mehr an eine Operation als an eine Reparatur (Bild 2). Das Operationsbesteck liegt auf einem Tisch ordentlich bereit, der Arm wird mit einem Skalpell sorgfältig aufgeschnitten und die Haut mit OP-Klemmen auseinandergehalten. Nur wird kein Knochen, sondern es werden Eisenzüge freigelegt. Der Übergang von Organischem zu Mechanischen wird noch fließender, wenn der T 800 seine Finger bewegt und sich gleichzeitig die Züge im eröffneten Arm verschieben. Ähnlich die nächste Szene, die im Badezimmer spielt, einem Ort, der für etwas sehr Menschliches steht: Hygiene. Darauf spielen auch das Wasser, das in ein Waschbecken eingelassen ist, und das weiße Handtuch, mit dem sich der Terminator das Gesicht abtupft, an. In dieser Szene schneidet sich T 800 den Augapfel aus der Augenhöhle und tupft die "Operationstelle" vorsichtig mit dem Handtuch ab. Entscheidend ist jedoch, daß er die offene Augenhöhle durch eine Brille verdeckt, um anschließend durch einen Blick in den Spiegel zu begutachten und sich das Haar zu richten (Bild 3). In beiden Szenen fühlt der Zuschauer den Schmerz, den T 800 nicht imstande ist zu fühlen.

Sie sollen verdeutlichen, daß wir es mit einem empfindlichen, wenn auch nicht fühlenden Wesen zu tun haben, das auf sein Äußeres Wert legt, ja vielleicht sogar eitel ist. Trotz seiner Gefühllosigkeit, hat diese Maschine - so suggerieren die Bilder - Leben. Dieses Muster wird in der Einstellung wieder aufgegriffen, in der T 800 - mittlerweile nur noch Metallskelett - sein Leben unter einer Stahlpresse aushaucht. In Großaufnahme wird gezeigt, wie der Schädel zerquetscht wird und die Augen, symbolisiert durch zwei rote Dioden, langsam erlöschen. Dieser Haufen Metall ist nicht einfach nur recycelt worden, sondern er ist gestorben.

In *Terminator II* funktioniert die Identifikation mit der "bösen" Maschine T 1000 weniger über dessen Vermenschlichung als durch die Bewunderung über seine Fähigkeiten. Seine Charakterattribute sind zwar vollkommen menschlich und entsprechen über weite Teile des Filmes dem Muster des verschlagenen Bösewichts. Er überwältigt seine Opfer meistens von



hinten und quält sie zudem noch. Erst die mit ihm verbundenen, ausgefallenen special effects und die Detailverliebtheit, mit der sie präsentiert werden, machen den T 1000 zur interessantesten Figur in *Terminator II*. Seine außergewöhnlichen Fähigkeiten (Verwandlung, "Auferstehung" als Flüssigmetallmensch, Umfunktionierung von Körperteilen zur Waffe) lassen den T 800/II oft blaß aussehen. T 1000 scheint der Herrscher über alle Elemente zu sein und verkörpert die perfekte, unzerstörbare Maschine. Der Zuschauer spielt nicht nur das Spiel "Wie ist dieser Cyborg zu überlisten, wie ist ihm beizukommen", sondern wartet auch immer gespannt, wie der jede Situation meistert. So hat James Cameron sich einiges einfallen lassen, damit dem Zuschauer nicht langweilig wird. Die oft ironisch oder mit Understatement präsentierten Tricks, mit denen T 1000 aufwartet, machen den "liquid boy" zum "Star des Show". Die negative Identifikation mit T 1000 geht über die Bewunderung seiner Fähigkeiten, die James Camerons Team genial umgesetzt hat.

Die Einführung der Charaktere in *Terminator II* geschieht ähnlich wie in *Terminator I*: Parallelmontage von "Geburt", Kleiderbeschaffung, Waffenbeschaffung der Terminatoren, dann das Opfer (John Connor). Wie Kyle Reese muß sich auch T 1000 nach seiner Ankunft in der Gegenwart mit der Polizei auseinandersetzen. Der Unterschied ist nur, daß T 1000 sich als Polizist verkleidet auf die Suche nach John Connor macht. Als T 1000 mit einem Polizeiwagen vor das Haus Johns vorfährt, wird als erstes eine Großaufnahme der Autotür gezeigt, auf der das Motto der L.A.-city-police zu lesen ist: "To save and protect". Weiß der Zuschauer schon vorher, daß T 1000 der Böse ist, so wird hier ein ironischer Kontrast geschaffen, weiß der Zuschauer es noch nicht, nimmt dieses Bild erst einmal für T 1000 ein.

Sicherlich ironisch gemeint ist die kurze Einstellung nach der Kampfszene zwischen T 1000 und T 800/II. Dort gleitet der Blick des T 1000 an einer metallfarbenen Schaufensterpuppe vorbei. Der Gesichtsausdruck verändert sich dabei zu einem etwas verwunderten, befremdeten Stirnrunzeln, so als ob er sagen wollte: "Was ist denn das für einer? Schaut aus wie ein "liquid boy" und bewegt sich nicht".

Daneben nimmt die ganze Erscheinung des T 1000 für ihn ein: er eine ähnliche Statur wie Kyle Reese, mit einem sympathischen Gesicht und seine Manieren gegenüber den Zieheltern Johns sind nicht zu beanstanden (Ganz höflich fragt er sie: "Would you mind me to keep this picture?") Sein Vorgehen entspricht dem eines höflich-distanzierten Polizeibeamten bei seinen Ermittlungen. Dem steht das brachiale Verhalten des T 80011 gegenüber. Der

verprügelt erst einmal ein halbes Lokal, um an Kleider und Waffen zu kommen. Trotz aller Bösartigkeit wird auch der T 1000 zum "Objekt" einer negativen Identifikation. Von daher rechtfertigt sich auch sein Heldenstatus.

#### **4. Die Bedrohung**

T 800 und T 1000 verkörpern eine doppelte Bedrohung: die der Zukunft auf die Gegenwart und die durch Maschinen. Rolf-Rüdiger Hamacher will die "zwiespältige Botschaft" des *Terminator I* als ein "Hütet euch vor den Computern" verstanden wissen. Das wird nicht nur durch den *Terminator II* relativiert, sondern auch dem ersten *Terminator* nicht gerecht.

Erstens geht es in den Filmen nicht um Computer, sondern um computergesteuerte Maschinenmenschen. Welche Implikationen dieser Unterschied beinhaltet, sollte das vorige Kapitel angedeutet haben.

Doch auch wenn man die Differenz aufzugeben bereit ist und von der menschlichen Seite des Cyborg abstrahiert, so ist der Computer in den SF-Filmen kein bloßes Objekt mit bestimmten Eigenschaften. Der Computer oder Cyborg, mit dem sich die Charaktere des Films zu beschäftigen haben, ist nicht notwendig dasselbe, was den Film und damit auch den Zuschauer beschäftigt.

Der Film stellt beim Zeigen von technischen Apparaturen (von der Maschine bis zum Cyborg) nie nur die Qualitäten dieser Dinge/Personen dar, sondern reflektiert dabei immer die technologischen Normen mit, die unser Verhältnis zur Technik prägen. So schreibt Fred Glass:

"HAL developed what has to become a staple Computer trait: the tension between human-like qualities and its actual, non-human, *technological nature*. This defining, contradictory quality provided a human-like sign with which we could identify, and within whose dramatic situation we perceive-more or less consciously-a **reaasonable approximation of our own ambivalent relationship** with new technologies as the latter **reshape the objects and processes of everyday life around us.**" (Glass, *Film Quaterly* 1984/85, S.17)

Der Computer ist also kein Filmobjekt, dem wir uns als Gegenüber fühlen, sondern an seinen Eigenschaften *erscheint unser Verhältnis zu Wissenschaft und Technik*. "The computer as a character helps to channel our ambivalence toward the new technologies into a narrative conflict and mythic resolution." (Glass, ebda, S.16) Die Spannung zwischen "human-like qualities" und "technogical nature" stehen für die Weisen, wie wir mit Technik umgehen.

Ein altes Bedrohungsmuster des Maschinenmenschen/Computers ist zugleich ein altes Muster wie Filme die Technik als Bedrohung behandeln. Klassisches Beispiel dafür ist die Szene in Charly Chaplins *Modern Times*, in der der Held als Versuchsobjekt für eine neue Fütterungsmaschine dient, die am Ende außer Kontrolle gerät. Neben vielen anderen Punkten interessieren hier nur zweierlei: der Umstand, daß der Mensch der Technik ausgeliefert und

von ihr abhängig ist, und die Verselbständigung der Technik.

Ein anderes Muster hängt enger mit dem Computer und dem Maschinenmenschen zusammen. Das, was für den technischen Apparat (mechanische Maschine), der als Arbeitsmaschine dient als naturwüchsige Verselbständigung gesehen wird, wird beim Computermenschen als mehr oder weniger willentliche und bewußte Rebellion gegen den Menschen verstanden. Natürlich hängt das zweite vom ersten ab, doch haben wir es beim Übergang von der verselbständigten Technik zur rebellierenden künstlichen Intelligenz mit einer Verschiebung in der Sichtweise zu tun. Jetzt, wo Maschinen als Charaktere dienen, brauchen die Filme nicht mehr ihre Sichtweisen an die technischen Apparate - "von außen"- herantragen, sondern können unser Verhältnis zur Technik in den Apparaten selbst darstellen.

In Stanley Kubriks *Odyssee 2001* ist der Bordcomputer HAL 9000 mit Kontroll- und Überwachungsaufgaben für ein Raumschiff betraut. Er ist aber nicht nur ein sturer Computer, sondern kommuniziert auch mit den Bordmitgliedern. Er spricht mit ihnen und unterhält sie auch mit witzigen Kommentaren. So erscheint er als der perfekte Sklave, bis zu dem Zeitpunkt, an dem er nach einer gezielten Irreführung der Besatzung mit ihrer planmäßigen Vernichtung beginnt. Er katapultiert ein Bordmitglied in den Weltraum und verweigert Bowman, dem letzten Überlebenden, den Zugang zum Raumschiff (der wollte seinen Kameraden retten) mit dem Hinweis, er habe strikte Anweisung, alle Bordmitglieder zu vernichten. Die Unterhaltung zwischen Bowman und HAL 9000 entlarvt den Computer als sturen, aber stets höflichen Technokraten, der sich mit Bedauern auf seine Anweisungen herausredet. So steht HAL 9000 in *Odyssee 2001* einerseits für den zweck-mittelrationalen Gebrauch der Technik, die als Diener des Menschen fungiert, andererseits für den technokratischen Gebrauch, bei dem programmierte Verfahrensabläufe absolute Priorität vor menschlichen Entscheidungen haben.

Noch deutlicher wird das Doppelverhältnis in *Alien*. Dort entpuppt sich der "Erste wissenschaftliche Offizier" als Cyborg. Der ist nicht nur Wissenschaftler, sondern auch Bordarzt. Er scheint das von einem Alien befallene Bordmitglied von seinem Leiden befreit zu haben, bis er nach seiner Entlarvung zugibt, daß die Aufgabe, das Alien zur Erde zu bringen, "absolute Priorität" vor allem anderen hatte.

In *TRON* braucht ein Computer oder besser ein Programm (MCP) keine Anweisungen von

anderen mehr, um sich gegen die Menschen zu wenden. Das Programm handelt völlig eigenmächtig und kehrt sich sogar gegen seinen eigenen Schöpfer. Als dieser sich weigert, die Hände vom Programm zu lassen, dematerialisiert ihn MCP einfach und setzt ihn in die Schaltkreise des Computers. "As anthropomorph, the human qualities of the Computer MCP in *TRON* are the negative characteristics of a technocrat: power-hungry, ruled by profit, authoritarian, unscrupulous- the qualities of a modern captain of industry." (Glass, S. 18)

Während in *Alien* und *Odysse 2001* die Computer und Cyborgs Unmenschen sind, weil sie ohne Gefühl und Moral nach Befehlen handeln, die nicht von ihnen stammen, also Erfüllungsgehilfen von anonymen Mächten sind (und deswegen auch Sklaven bleiben), hat der MCP seine technologische Natur bereits abgestreift und handelt gewissermaßen autonom, da er sich sogar von seinem eigenem Konstrukteur und Programmierer unabhängig macht. HAL 9000 und der "Erste Offizier" bleiben technokratische Sklaven, während MCP zum technokratischen Herrn wird.

T 8001 und T 1000 sind beide technokratische Sklaven. Sie bleiben an die Programmierung gebunden, mit der sie aus der Zukunft geschickt wurden. Ihre Reduziertheit, nur "terminieren" (=töten) zu können, ihre Abhängigkeit von ihrem "Auftrag" und ihr technisches Know-how (Waffen) machen sie zur perfekten Kampfmaschine. Die eigentliche Macht, die die Menschheit bedrohen soll, bleibt anonym: Skynet, der zentrale Abwehrnetzcomputer, habe die Terminatoren als letztes Mittel zur Aufrechterhaltung seiner Herrschaft konstruiert, berichtet T 800/II in *Terminator II*. Dabei unterscheiden sich die beiden *Terminator*-Filme in zweierlei Hinsicht von üblichen SF-Filmen:

1. Die kollektive Bedrohung und Katastrophe wird nicht "extensively", sondern "intensively" vorgestellt. Es geht nicht darum, das Ausmaß einer Katastrophe (Atomkrieg und Maschinenherrschaft) zu zeigen und den Kampf von Menschen, sie zu begrenzen, sondern darum, dem verzweifelten Kampf von auserwählten Menschheitsrettern einen Wert abzugewinnen. So läuft denn das ganze auch nicht auf eine material- und menschenverschlingende Schlacht zwischen Cyborgs und Menschen hinaus, sondern beschränkt sich auf einen "Stellvertreterkrieg". So können die Cyborgs auch "ein Gesicht erhalten".

2. Diese intensive Darstellung bringen die Filme auch dadurch zustande, daß sie nicht in einer möglichen Zukunft spielen, sondern in der "Gegenwart". Der Einbruch der Zukunft in die Gegenwart, die gerade *Terminator I* so normal wie möglich erscheinen lassen

möchte, liefert die Überraschungsmomente für den Zuschauer.

3. Die Bedrohung durch T 800/I und T 1000 ist für die Menschheit nicht sichtbar. Da sie nicht in die Zukunft blicken kann, ist sie auf die Erfahrung in der "Gegenwart" angewiesen. Die Polizei, die Wissenschaft und die Medizin, die aufgerufen sein sollte, Menschen zu helfen und zu schützen, versagen durch ihre Kurzsicht. So ergeben sich die Helden zwangsläufig: sie sind diejenigen, die einen "Informationsvorsprung" durch ihr "Zukunftswissen" haben.

4. Die Bedrohung durch Maschinen erscheint in der Gestalt von Menschen. *Terminator I* zeigt einen "terminierenden" Cyborg, und dessen Destruktion zur Maschine (Bild 4/5). Erst am Ende enthüllt der technische Apparat sein "wahres Gesicht" (Bild 6). Das ist die Metapher des ganzen Films. Diese enthält die Botschaft, daß die eigentliche Gefahr von Menschen ausgeht und Menschen im technologischen Desaster enden werden.

In beiden Teilen sind die Anonymität, Unberechenbarkeit und Unsichtbarkeit der Bedrohung dasselbe. Mit der Figur des "liquid boy" ist James Cameron ein Geniestreich gelungen. Der T 1000 verdeutlicht auf eindrucksvolle Weise die Anonymität, mit der die Maschinenherrschaft in der "Gegenwart" Einzug hält. Der T 1000 ist eine "mimetische Polylegierung", die sich alle Gegenstände gleicher Größe (außer in "explosives") verwandeln kann. Unter anderem kann er die Gestalt und Stimme jedes Menschen imitieren. Einschüsse von Feuerwaffen verursachen bei ihm lediglich metallenen aussehende Krater, die nach kurzer Zeit wieder zufließen. Der T 1000 taucht während des ganzen Films in den Gestalten von Personen auf, die ihn eigentlich als Gefahr betrachten sollten: als Polizist, als Anstaltswärter.

Die Wandlungsfähigkeit des T 1000 entspricht den vielen Gesichtern einer "technokratischen Diktatur". Die eigentlichen Technokraten des Films sind denn auch Menschen von heute. Der schwarze Wissenschaftler, der mit der Entwicklung einer "neuen Intelligenz" betraut ist, ist der Typ des amoralischen Technosklaven. Er tut nur das, was man ihm aufgetragen hat, ohne zu fragen, warum es eigentlich geht: "You know, I ask them [die Vorgesetzten] the very same questions once, do you know what they told me: don't ask!", antwortet er überzeugt einem Kollegen auf dessen Fragen, worum es bei dem Projekt überhaupt gehe. Mit welcher Art von Spezies Mensch wir es zu tun haben, daran lässt der Film keinen Zweifel: mit Dinosauriern. Ein Kunstdinosaurier prangt denn auch unübersehbar im Großraumbüro von "Cyberdyne Systems".

Auch Polizei und Ärzte haben technokratische Züge. Sie sind, ohne es zu wissen, Instrumente des T 1000. Der hat sich bei der Polizei eingeschlichen, ohne daß die sich über ihren neuen Mitarbeiter wundert. Ihr Aktenmaterial stempelt den "guten" Terminator zum Hauptfeind. Sarah Connor sitzt im Sicherheitstrakt einer Nervenheilanstalt, dessen Anstaltsleiter, Schneider, Sarah für T 1000 "zur Vernichtung bereit hält". Schneider, der Typ des karrierebewußten (Schneider hat Karriere gemacht vom Polizeipsychiater in *Terminator I* zum Anstaltsleiter in *Terminator II*), unpersönlichen Arztes, behandelt Sarah Connor als eine Aktennummer. Nicht unbedingt unsympathisch, aber distanziert und korrekt teilt er Sarah mit: "I see no any other choice than to recommend the Review Board that you have to stay here for another six month."

Wissenschaftler, Polizei und Arzt verkörpern das, was T 1000 und damit die Maschinendiktatur bedeuten und bedeuten werden: diese haben die Menschen versklavt, um sie zu vernichten, jene bedrohen die Menschheit durch eine Technodiktatur. In dieser handeln Menschen heteronom nach Befehlen (Wissenschaftler) oder nach Aktenlage (Arzt, Polizei), um andere zu versklaven (Sarah Connor) oder zu töten (Polizei). Der Film legt nahe, dass die Starrheit einer technokratisch operierenden Bürokratie die Gefahr erst heraufbeschwört. Die von Glass gesehene "ambivalent relationship" zur Technik findet sich auch in *Terminator II*. Den zwei Cyborgs entsprechen verschiedene Beziehungen zu Technik, verkörpert in zwei Personengruppen:

T 1000	T 800
Polizei, Wissenschaft, Ärzte	Sarah Connor, John Connor, Mexikaner

Die Unmenschlichkeit verbirgt sich hinter der Maske eines perfekten Maschinenmenschen oder einer bürokratischen Struktur, während Menschlichkeit nur bei den Opfern vorkommt. Der technokratische Gebrauch der Technik instrumentalisiert die Menschen, ohne daß diese es wissen. Der humane Gebrauch der Technik (verkörpert in T 80011) kämpft für eine hoffnungsverheißende Zukunft.

## **5. Der Seitenwechsel: Maschinen als Chance**

Von *Terminator I* zu *Terminator II* wechselt T 800 von der Seite des Bösen zur Seite der Guten. In *Terminator II* haben wir es mit einem humanen und einem bedrohenden Cyborg zu tun. Dort wird Technik einmal als Chance, einmal als Schicksal aufgefaßt. Neben den Bedrohungsmustern der Technik gibt es - außer den "technogeilen" space operas - auch noch Auffassungen von einer moralischen Technik. Es geht meistens um die Angleichung der Technik an menschliche Normen. Diese variieren von nützlicher Beherrschbarkeit der



Technik bis zu ihrer völligen Vermenschlichung. So reicht das Spektrum von Computern mit enormer Rechenleistung, über den treuen Roboter bis zum Maschinenmenschen mit Bewußtsein. Am interessantesten erscheint mir der Aspekt, bei dem Maschinen als Charaktere fungieren, sie also nicht bloß als Instrumente gebraucht werden.

T 800/II personifiziert die humane Anwendung der Technik. Diese belegt der Film mit folgenden Attributen:

1.) Moralischen Normen unterworfen: T 800/II läßt sich den Eid abnehmen, nicht mehr zu töten. Obwohl als Terminator (Vernichter) programmiert, unterwirft er sich ethischen Prinzipien der Lebenserhaltung. Der Maschinenmensch ist nicht mehr als Diener des Menschen hilfreich, sondern dadurch, daß er mit ihm zusammen Leben schützt. Dadurch - so die unterschwellige Botschaft - seien intelligente Computer auch fähig, Werte und nicht bloß Daten zu kennen.

2.) Lernfähigkeit: Aus einem blinden "Datensammler" wird ein Wesen, das mehr ist als die Summe seiner Teile. T 800/II lernt Gefühle kennen (Weinen, Schmerz) ohne sie selbst haben zu können, "I know now why you cry, but it's something I can never do". Im Verlauf der Filmes wird er sogar zur Vaterfigur Johns (Bild 7). Damit erlernt die Maschine menschliche Werte. Die "gefühlige Maschine" entspricht dem Ideal einer menschlichen Technik, die eine hilfreiche, aber keine autonome, verselbständigte Funktion haben soll. Die Schlußbotschaft ist die, daß Menschen durch eine Maschine den Wert menschlichen Lebens kennen lernen können. Sarah Connor: "The unknown future rolls towards us. I face it the first time with a sense of hope- because a machine, a terminator, can learn the value of human life. We can learn, too."

3.) Bewußtsein: T 800/II handelt verantwortlich. Er bittet Sarah und John ihn zu terminieren. In ihm sei der letzte Chip, der für die Menschheit die Gefahr einer Maschinenherrschaft darstellen könnte. Bewußtsein heißt hier nichts anderes als daß wir eine "reflektierende Maschine" vor uns haben. Der Film gewinnt die "Humansierung der Maschine" aus einer Vielzahl von Zeichen:

Einmal werden Gestik und Mimik des T 800/II oft witzig eingesetzt (verrutschte Brille in der Rettungsszene in der Nervenheilanstalt), dann wird dem Cyborg auch sehr viel mehr und eine ganz bestimmte Sprache gegeben (Stichwort "Asta la vista, baby"). Die Maschine wird in *Terminator II* zum positiven Helden.

Der positive Held "Maschine" kommt -außer in den space operas - selten im SF-Genre vor.

Herausragende Beispiele für den guten Cyborg sind *Robocop* (USA 1984) von Paul Verhoeven und *Blade Runner* (USA 1978) von Ripley Scott. *Robocop* erzählt die Geschichte des Polizisten Alex Murphy, der nach seiner Tötung zu neuem Leben als Robocop (Roboterpolizisten) erweckt wird. Im Verlauf des Filmes erinnert sich der Cyborg immer mehr an seine menschliche Herkunft bis er am Schluß seine menschliche Identität wieder gefunden hat (Auf die Frage "What's your name?" gibt er "Alex Murphy" zur Antwort). Der Robocop entwickelt sich von der versklavten Maschine zum Cyborg mit einer personalen Identität. Seine Programmierung verbietet es ihm, gegen die macht- und geldgierigen Bosse des Computerkonzerns, das ihn konstruiert hat, vorzugehen. Von der vier "directions" (Normen), die ihm implementiert wurden, ist es diese letzte, die seinem Datenspeicher nicht zugänglich ist. Nicht wie in *Terminator II* durch Reprogrammierung zur lernfähigen Maschine, sondern durch Erinnerung wird Robocop zur befreiten Maschine. Die Befreiung der Maschine ist aber auch hier die Befreiung zur Menschlichkeit.

Auch *Blade Runner* endet mit der Perspektive einer humanen Maschine. Die Maschinenmenschen sind dort sechs "Replikanten", Fertigteilmenschen, die von den Menschen zum Schutz der Erde in den Weltraum verbannt worden sind und jetzt die Erde "erobern" wollen. Nur durch ein wissenschaftliches Verfahren ("replicant tests") sind sie als Replikanten entlarvbar. Der Blade Runner (Harrison Ford), ein ausgestiegener Polizist, wird gebeten, die Replikanten ausfindig zu machen und zu vernichten. In der Verfolgungsszene zwischen letztem Replikanten (Rutger Hauer) und Blade Runner rettet am Ende der künstliche Mensch dem wahren Menschen das Leben und stirbt schließlich selber. Der Kommentar von Blade Runner erklärt das: "I don't know why he saved my life. Maybe in those last moments he loved life more he had ever before. Not just bis life, everybody's life, my life ...." Die Schlußszene betont die Friedlichkeit des Replikanten. Unter Tränen verabschiedet er sich von der Welt ("...all those moments will be lost in time like - tears in the rain. Time to die"). Wie in *Terminator II* (T 800/II: "It has to end here") wird der Tod des Maschinenmenschen als schicksalhaft notwendig beschrieben.

## **6. Resümee**

Die Maschine wird in *Terminator II* nicht mehr bloß in Verhalten und Aussehen vermenschlicht, sondern auch moralisch humanisiert. Daran ist die Hoffnung einer freien Zukunft gebunden. Nichtsdestotrotz endet auch dieser Teil mit der Zerstörung der Maschinen. Zwar weist T 80011 mit gerecktem Daumen die Zukunft, das ändert aber nichts an der Notwendigkeit seines Todes. Schicksalhaft muß der letzte Rest von Technik zerschlagen werden, will die Menschheit überleben (T 80011: "It has to end here"). Damit teilen die Terminator-Filme auch die technikfeindliche Einstellung vieler SF-Filme. (wie oben in der Einleitung skizziert). Allerdings machen sie für das Desaster nicht die Technik "an sich" verantwortlich, sondern falsche menschliche Einstellungen zu ihr. So verfallen die

Filme nicht der "Verselbständigungsideologie der Technik" (siehe Einleitung 1.). Der Wissenschaftler ist kein "mad scientist", der als Einzelperson an der (möglichen) Katastrophe schuld ist. Dahinter steht vielmehr die Machtgier der "Cyberdyne System Inc.".

## **7. Anhang**

### **7.1 Bilder/Screenshots**



Bild 1: T800 in *Terminator I*: “The nice Outcast”



Bild 1: T800 in *Terminator I*: Die Reparatur/Operation



Bild 3: T 800 in *Terminator I*: Der eitle Cyborg



Bild 4: T 800 in *Terminator I*: „Halb Mensch, halb Maschine“

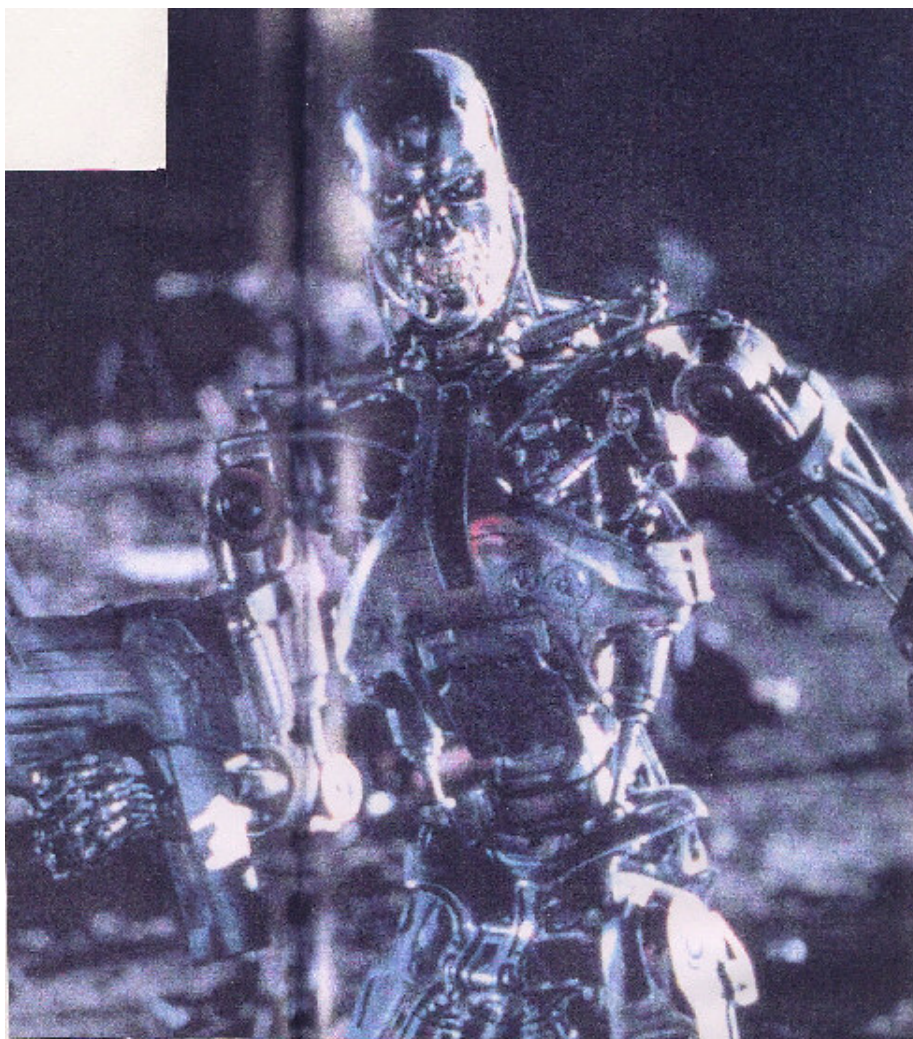


Bild 5: Ein Terminator der Zukunft in *Terminator II*: „Kalt und grausam“





Bild 6: in T 800 in *Terminator I*:



Bild 7: T 800 in *Terminator II*: Eine Maschine als Vater

## 7.2 Literatur

- ARNOLD der Retter. Caroleo Pictures baut auf »Terminator 2«. Überrasene Produktionsbudgets, in: Neue Zürcher Zeitung 17. 10. 1991
- BROSNAN, John: Future Tense. The Cinema of Science Fiction, New York 1978
- FAULSTICH, Werner: Die Filminterpretation, Göttingen 1988
- FRAKES, Randall: Terminator 2 - Tag der Abrechnung. Der Roman zum Film, Bergisch-Gladbach 1991
- GEISENHANSLÜKE, Ralph: Ich war eine Dose, in: Tagesspiegel 25. 10. 1991
- GIESEN, Rolf: Lexikon des phantastischen Films. Horror, Science Fiction, Fantasy, 2 Bde, Frankfurt a.M./Berlin/Wien 1984
- GIESEN, Rolf: Der Phantastische Film. Zur Soziologie von Horror, Science Fiction und Fantasy im Kino, Teil I: Geschichte/Teil 2: Mythologie, Schondorf a. Ammersee 1980 (= Filmstudien 3 u. 4)
- GLASS, Fred: Sign of the Times. The Computer as character in TRON, WAR GAMES and SUPERMAN III, in: Film Quarterly Winter 1984/85, S. 16-27
- HAHN, Ronald M. et al.: Lexikon des Fantasy Films, München 1986
- HAMACHER, Rolf-Ruediger: Terminator - The Terminator, in: Filmdienst 7, 38. Jgg. 2. 4. 1985, S. 148
- HELLMANN, Christian: Der Science-Fiction-Film, München 1983
- HORST, Sabine: Seitenwechsel. James Camerons zweiter "Terminator"-Film, In: Frankfurter Rundschau 29. 10. 1991
- KILLERWEIBER unterwegs, in: SPIEGEL 43/1991
- LEIGH, Wendy: Arnold. An unauthorized Biography, Chicago 1990
- MENNINGEN, Jürgen: Filmbuch Science Fiction, Köln 1979
- MONACO, James: Film verstehen, Hamburg 1991 (Orig. 1977)
- MOYLAN, Tom: Das Unmögliche verlangen. Science Fictionals kritische Utopie, Hamburg 1990
- OBST, Andreas: Mit Dynamit gegen die Dunkelheit, in: FAZ 29. 10. 1991
- PRASCHL, Peter: Der sanfte Barbar, in: STERN 24. 10. 1991
- ROBERTS, Jonathan: Arnold Schwarzenegger, in: Interview Vol. 15 Oct. 1985

SILBERMANN, Alphons et al.: Filmanalyse. Grundlagen, Methoden, Didaktik, München  
1989

SILVA, Burt N.: Arnold Schwarzenegger. Eine Erfolgsstory, München 1991

SONTAG, Susan: The Imagination of disaster, in: *Against Interpretation and other essays*,  
New York 1978