

Hans J. Wulff

Die entmachtete Sexualität: Politik, Klonieren und Replikation im neueren Kino

Eine erste Fassung dieses Artikels erschien in: *Unheimlich anders... Doppelgänger, Monster, Schattenwesen im Kino*. Hrsg. v. Christine Ruffert [...]. Red.: Willi Karow. Berlin: Bertz + Fischer 2005, S. 141-152.
Bibliographische Angabe der Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/2-125>.

Der Motivkreis des Doppelgängers
Genealogien und Kopien
Identität, Sexualität
Sexualität, Opposition
Kontrolle, Totalitarismus
Bösessein
Kollektivnutzen, Narzißmus

Das wohl zentralste Thema, das in den Filmen, in denen klonierte Figuren auftreten, fast immer berührt ist, ist die Frage der *Identität* und der *Stabilität der Person*. Es sind insbesondere Bestimmungen von *Subjektivität* und *Individualität*, die der Klon irritiert und die ihn als elementaren Störer einer „normalen Welt“ resp. einer „Welt der Normalen“ auszeichnen. Ausgangspunkt der folgenden Überlegungen ist *Blade Runner* auch hier ist die Subjektivität und Individualität der Replikanten Dreh- und Angelpunkt der Geschichte. Rechnen sie zu den Menschenwesen oder nicht? Können sie Anspruch auf Menschlichkeit erheben - und wenn ja, warum? Replikation schafft eine *Fremdheit* im sozialen Verkehr, die nicht mehr auf soziale, ethnische oder rassische Zugehörigkeit beschränkt bleibt, sondern tiefer geht. Allerdings ist die Identifikation des Fremden schwierig, der Voigt-Kampff-Test, der in *Blade Runner* verwendet wird, um die Emotionalität von Antworten zu erheben, unsicher. Es bleibt also eine - an paranoide Szenarien erinnernde - grundlegende Unsicherheit, von welcher Identität der jeweils andere ist. Aus der Sicht der Menschen, müßte man dazu sagen. Menschen wissen, daß sie auf der richtigen Seite sind. Replikanten wissen, daß sie Geschöpfe der anderen Art sind. Aber sie können sich tarnen. Replikanten sind *undercover* unter den Menschen. Menschen müssen befürchten, von Replikanten umgeben zu sein. Wirklich wissen können sie es nicht. *Blade Runner* nimmt die soziale Unsicherheit des Paranoia-Kinos wieder auf, kleidet sie in ein neues Gewand. Die irritierende Frage, wer von welcher Art ist und ob er möglicherweise eine lebensbedrohliche Gefahr darstellt, bleibt aber dominierend, überschattet das Geschehen.

Der Motivkreis des Doppelgängers

Der Stoffkreis berührt das ältere Motiv des *Doppelgängers*, ohne ihn aber fortzuschreiben. Das ist mit anderen Filmen anders, sie bewegen sich in seinen angestammten Interessen und Deutungen. Angesichts der bisher vorliegenden Filmographie des Klonierens (Wulff 2001) ist deutlich spürbar, daß die neuere Figur des Klon-Wesens das Doppelgänger-motiv mit neuer Aktualität wiedererstehen läßt. Nicht immer impliziert das Spiegelwesen Bedrohlichkeit, nicht immer ist es mit dem Unheimlichen verbunden.

Der Motivkreis des Doppelgängers ist in drei verschiedenen Varianten bearbeitet worden (Crook 1982):

(1) Manchmal haben Figuren verblüffende Ähnlichkeit mit anderen, und sie treten in deren *Rollenidentität* auf. Das kann in ganz unterschiedlichen Kontexten geschehen. Manchmal bildet politische Intrige den Hintergrund - der Doppelgänger tritt auf, um das Original zu schützen oder die Öffentlichkeit darüber hinwegzutäuschen, dass es nicht mehr am Leben ist (ein Beispiel ist *Dave*, 1993, in dem ein Doppelgänger die Rolle des amerikanischen Präsidenten über eine Krise hinweg weiterspielt).

Die meisten der Geschichten dieses Typus sind komödiantischer Art; so wird in *Il Marchese de Grillo* (1981) die Ähnlichkeit des im Titel genannten Marquis' und eines Kohlenhändlers Anlaß für eine ganze Reihe lächerlichster Verwechslungen.

Es gibt aber natürlich eine ganze Reihe fast tragisch anmutender Konstellationen. So ist das Motiv des falschen Verdachts wie in Hitchcocks *The Wrong Man* (1957) oft mit der Verwechslung von ähnlichen Personen kombiniert.

(2) Der *Wiedergänger* ist gelegentlich die Wiederkehr einer verloren geglaubten geliebten Person. Hier erscheint der Doppelgänger dem eigentlichen Helden wie die Wiedererscheinung einer Figur, die ihm einmal sehr nahe stand. Ein Beispiel ist Tarkow-

skis *Solaris* (1972), in dem ein Raumfahrer über einem Planeten, der Gedanken materialisieren kann, seiner verstorbenen Frau wiederbegegnet und seiner unverarbeiteten Trauer um sie neu gegenübergestellt wird. Der Klon-Film *Kreator* (1986) von Yvan Passer fußt auf der Sehnsucht, die gestorbene Geliebte neu zu erschaffen - er erzählt von einem Wissenschaftler, der sein Leben lang an einem Klon-Projekt arbeitet, weil er den Tod der vor 30 Jahren gestorbenen Frau nie hat verwinden können.

(3) *Alter-Ego-Doppelgänger* beleuchten innere Zustände wie auch individuelle Vorstellungen von Personen. Die Begegnung mit dem Doppelgänger ist die Begegnung mit einem anderen Ich, mit verdrängten oder verschütteten Charakterzügen der ersten Person. Geschichten dieses Typs sind fast immer aus der Perspektive einer ersten Person erzählt, die der zweiten begegnet. Diese nun spiegelt Ahnungen, Wünsche, Halluzinationen und Traumata. Sie vergegenwärtigt innerseelische Vorgänge, signalisiert Ich-Spaltungen und selbstzerstörerische Tendenzen. Es ist meist Aufgabe der ersten Person, Kontrolle über die zweite zu erlangen und dadurch in eine Normalität der Person zurückzukehren. Ein älteres Beispiel ist *The Three Faces of Eve* (1957), in dem eine junge Frau in zwei Identitäten gleichzeitig auftritt, um sich am Ende zu einer - gesunden - dritten Figur zu verwandeln.

Diese dramaturgisch so unterschiedlichen Typen des Doppelgängers treten auch bei Klonen auf. Aber es gibt entscheidende Unterschiede: Das Doppelgänger-Motiv wird überlagert und assimiliert mit Fragen der Herkunft, der Fundierung der anderen Person.

Genealogien und Kopien

Zwar hat man es auch bei Zwillingen mit genetischen Doppeln zu tun, doch sind sie anders abgeleitet - sie entstammen einer *Genealogie*. Das Klonieren ist dagegen als *Ableitungs- oder Kopierverhältnis* konzeptualisiert: Zu einem Klon gehört eine Ausgangsfigur so, wie ein Bild ein Urbild impliziert. Klone haben keine Eltern, heißt es mehrfach in der Literatur - sie verweisen aber natürlich auf die Eltern des Spenders zurück, weil sie *sekundäre Kinder* sind. Selbst Serien von Klonen über Generationen hinweg implizieren einen vorgängigen Akt der Sexualität, so lange er auch zurückliegen mag. Die *biologische Genealogie* (Eltern-Sexualität-Kind) wird ergänzt um die *technische Reproduktion* (Spender-

Klonieren-Klon). *Menschenimitate* (Traber 1997) brechen aus der menschlichen Generationenfolge aus - und es ist auf einer gewissen Ebene der Beschreibung irrelevant, ob sie Klone, Cyborgs oder Roboter sind: Ihre Entstehung umfaßt keine Sexualität, sie haben nur in übertragenem Sinne „Eltern“ (Begriff und Konzept entstammen der biologischen, also der falschen Genealogie).

Wenn es zur Übertragung des biologischen Modells auf eine technische Erbfolge kommt, entsteht ein groteskes Muster. Der Computer HAL in Kubricks *2001* (1967) besinnt sich auf seinen Vater, stimmt gar Kinderlieder an, als habe er so etwas wie eine behütete Kindheit und ein einst intimes Sohn-Vater-Verhältnis gehabt. Zugleich deutet die Maschine an, eine Sozialisation durchlebt zu haben. Sie wird zum Anthropomorphen, weil sie Anthropina zu reklamieren scheint. Auch in *Blade Runner* reklamieren die Replikanten die biologisch-soziale Rolle des Vaters, als der oberste der Kunstmenschen seinem Ingenieur-Schöpfer gegenübersteht - „ich will mehr, Vater“, verlangt er, explizit die Neutralisierung und Objektivierung der Beziehung zurückweisend.

Steht im Umkreis des traditionellen Doppelgänger-Motivs die *Ich-Begegnung* in der Gestalt des zweiten Leibes im Zentrum der Identitätsprozesse, die dadurch ausgelöst werden, ist das Verhältnis in den Klon-Filmen etwas komplizierter, gliedert Identität sich doch auf in eine körperlich-biologische und eine geistig-psychologische Seite. Das Genetische unterscheidet den einen von allen anderen - und der Klon nimmt ihm gerade diese Einzigartigkeit. Das im Grunde analytische Verhältnis von Genom-Körper und Geist kompliziert sich neuerdings übrigens weiter. In *Le Clone* (1998) übernimmt ein Programmagent - ein gänzlich imaginäres Wesen, das eigentlich nur im übertragenen Sinn als „Person“ bezeichnet werden kann - die Identität des Benutzers. Hier entsteht ein neues Verständnis von „Klon“, weil es nicht mehr um das Problem erbgutidentischer Doppel geht, sondern um die parasitäre Übernahme eines Körpers durch eine virtuelle Person bei gleichzeitiger Auslöschung oder Verdrängung der geistigen Qualitäten der Gastfigur.

Beim Klon im engeren Wortsinne steht eigentlich die Identität von erster (biologisch hervorgebrachter) und zweiter (gentechnischer Reproduktion entstammender) Figur fest. Eigentümlicherweise beschränkt sich aber die der Vergleich von Spender und Klon

nicht auf die Charakteristik der Gleichheit oder sogar Identität, sondern ist ergänzt um eine zweite Ebene, auf der das biologisch Identische sich als sozial und charakterlich verschieden herausstellt. Deshalb rechnen die Klon-Figuren zu Recht in den traditionellen Kanon der Doppelgängerfiguren.

Kernpunkt der Geschichten ist fast immer die Frage, ob das Doppel von gleicher *moralischer und sittlicher Art* ist wie das Original. In Filmen wie *Embryo* (1976) oder *The Darker Side of Terror* (1978) ist das Doppel kriminell und muß vom Original wieder ausgeschaltet werden. Klone sind potentiell fast immer böse. Die umgekehrte Vorstellung - der Klon ist der Gute, das Original dagegen ein Verbrecher - ist bislang kaum in Ansätzen ausgearbeitet worden. Auch hier manifestiert sich die schon erwähnte Werthaltung dem künstlichen Doppel gegenüber. Besonders explizit ist dieses Klon-Modell in *Natural Selection* (1993) vorgeführt worden, der in der deutschen Video-Fassung charakteristischerweise *Retorten-Killer* hieß: In einem lange zurückliegenden Experiment hatte ein Wissenschaftler sechs Klone hergestellt. Einer von ihnen ist ein Serienkiller. In der amerikanischen Comic-Adaption *Judge Dredd* (1995) spielt ein Mann die Hauptrolle, der aus dem Erbmaterial von besonders ehrlichen und aufrechten Bürgern zusammengeklont wurde - Judge Dredd arbeitet als Polizist in den gigantischen Megacities und sorgt - als Polizist, Richter und Vollstrecker in einer Person - für Ruhe und Ordnung. Er ist ein Beispiel für den optimierten, bestens an seine Aufgaben angepaßten Retorten-Menschen. Sicher ist das Verfahren aber nicht: Der Zwillingbruder des Helden ist trotz ähnlicher Ziele der Biotechniker ein Krimineller geworden, den der Held mühsam zur Strecke bringen muß.

Identität, Sexualität

Wenn Gen-Technik ins Spiel kommt, ist die Substitution des Aktes der Befruchtung (der Sexualität also) durch die Arbeit der Reproduktionsmedizin besonders greifbar. Es ist die biologische Identität selbst - die Zugehörigkeit zu einem Genom -, die zur Disposition steht. Darum ist auch in den Klon-Filmen - stärker als in der Tradition der Doppelgängerfilme - die Frage nach der Differenz von Ich und Doppel anders gestellt. In der Nähe einer grotesken Auffassung und Inszenierung des Körpers und der *Art- und Körperidentität* stehen Filme wie *Doppel-*

ganger (1997). Er berichtet von dem Fußballspieler Ryan Giggs, der vom Chef der Manchester-City-Mannschaft entführt wird - und er wird geklont wie andere Fußballspieler auch. Während des Klonierens wird dem Erbgut der Fußballer Affen-Erbgut beige-mischt, um ihre Kraft und Aggressivität zu steigern. Giggs entkommt dem Versuchslabor, tritt zum Endspiel der Meisterschaft auf der Seite von Manchester United an - und trifft auf den eigenen Klon als Gegner. *Darwin Conspiracy* (1999) erzählt von einem Wissenschaftler, der bei der Untersuchung eines prähistorischen Eismenschen entdeckt, dass er ganz andere DNS hat als die heute lebenden Menschen - und beginnt, das fremde Erbgut in die Erbmasse normaler Menschen einzumischen. Eher am Rande der Klon-Filme findet sich die Frage der biologischen Identität (der Art-Identität) gerade in solchen Fällen, in denen Sexualität eine Rolle spielt, die ja grundsätzlich Mischung der Genome bedeutet. In *Evolution's Child* (1999) geraten Spermien eines seit 3000 Jahren toten fossilen Männerkörpers in die Prozesse einer künstlichen Befruchtung. Die Leihmutter bringt einen gesunden Jungen mit von der Normalität deutlich abweichenden geistigen Fähigkeiten zur Welt.

Das Klonieren gehört in die Vision einer entsexualisierten Welt, in der menschliche Kontrolle auch das Feld der Liebe, der sexuellen Faszination, des Geschlechtlichen überhaupt erfaßt hat. Sexualität ist nicht nur in diesen Prozessen und Verfahren der Reproduktion ausgeschaltet, sondern wird auch als soziale und charakterliche Tatsache sekundär. Die sexuelle Organisation der Welt tritt außer Kraft. Die Horrorvision ist gleich doppelter Natur, die sich daran anschließt:

(1) die patriarchale Phantasie malt das Schreckensbild einer Realität aus, in der die Männer nicht mehr nötig sind, um die Reproduktionskette aufrecht zu erhalten; ein Beispiel ist der polnische Film *Sexmission* (1983), der von einer reinen Frauengesellschaft erzählt;

(2) die meist feministisch motivierte Phantasie setzt das Schreckensbild einer Gesellschaft dagegen, in der die Reproduktion industrialisiert und damit menschlich-individuellem Einfluß vollständig entzogen ist; im Extremfall ist dies eine machistische Phantasie, der zu Folge die Frauen überflüssig sind. In beiden Phantasien ist die Geschlechterdifferenzierung und -polarisierung überflüssig geworden.

„The technological man want[s] to make his own babies, but wants to do so without the hormones and

flesh, without lust and arousal“, bemerkt Vivian Sobchack in einem Artikel zur Bedeutung der Sexualität in der *science fiction* (1990), und nimmt so eine Ent- oder sogar Antisexualisierung als fundamentalen Charakterzug der Wissenschaftlerfiguren oder sogar der Gesellschaftsentwürfe des Genres an. Fitch z.B., der Gentechniker aus *Species* (1995), ist „cool, rational, competent, unimaginitive, male, and sexless“. Sein sehnlichster Wunsch als Wissenschaftler und als Mann ist, „[to] break free from biological dependence on the female as Mother and Other, and to mark the male self as separate and autonomous“ (Sobchack 1990). Diese Beschreibung könnte man an zahllosen anderen Wissenschaftlerfiguren wiederholen. Mit dem Übergang in die sexualitätslose Reproduktion geschieht gleichzeitig ein Übergang in eine männlich dominierte Gesellschaftsvision, wie Susan A. George (2001) anmerkt, respektive in eine Gesellschaftsformation, in der das Sexuelle als potentiell subversives Wirkmoment ausgeschaltet ist. Auch dieses ist im übrigen eine Thematik, die im Motivkreis des Klonierens kulminiert, in der *science fiction* aber viel globalere Verbreitung hat.

Wird die Geschlechter-Differenz auch ausgesetzt, wird sie zugleich abgelöst durch andere Differenzen, die ein ähnliches Maß innergesellschaftlicher Repression, Gewalt und Unterdrückung freisetzen. In *Blade Runner* wird die Subjektfähigkeit der Replikanten geleugnet. Die Teilung der Welt in Menschen und Replikanten ist eine der fundamentalen Unterscheidungen, die die symbolische Ordnung der Blade-Runner-Welt fundiert. Dadurch entsteht ein symbolisches „Anderes“, das

- (a) bestehende Machtverhältnisse als Bestimmung von „wir und ihr“ faßbar macht
- (b) und Identitätsvergewisserung durch Differenz ermöglicht.

Wenn man nun Replikanten als Substitute oder gar Erbfolger von Frauen oder Fremden als Verkörperungen jenes symbolischen „Anderen“ ansieht, geht es um eine patriarchalische Ordnung, die zwar nachsexistisch und nachrassistisch ist, aber alle Charakteristiken von Sexismus und Rassismus beibehält. Die symbolische Ordnung jener kommenden Welt reproduziert die Machtstrukturen des Heute, indem sie lediglich das sexuell Andere durch ein genealogisch Anderes ersetzt. Daß sexuelle Differenz und rassische Unterschiedlichkeit einer ähnlichen symbolischen Strategie entspringen, zeigt im übrigen die nur implizit ausgeführte rassistische Gliederung der Bla-

de-Runner-Welt: Es sind Asiaten und Araber, die die Stadt bevölkern, und es sind Weiße, die die Macht- und Leitungspitionen innehaben.

Nun lassen sich die Verschiebungen der Sexualität als Bedingung für menschliche Reproduktion mehrfach interpretieren. In beiden Fällen stellt sich die Frage der *Reproduktionsmacht* - einer der verdeckten Formen symbolischer Herrschaft, die sich unter der Hand im Klonieren neu ordnet.

(1) In der feministischen Literatur ist die oben berichtete These mehrfach vertreten worden, daß das Klonieren das Weibliche als Bedingung der Reproduktion ausschalte, daß damit Verfügungsmacht an die Männer (oder an gesellschaftliche Institutionen) falle, so daß eine neue Gender-Ordnung entstehen könne. Die Notwendigkeit, in die Prozesse der Reproduktion eingebunden werden zu müssen, sichert dem Weiblichen ein minimales Residuum von Macht und Einfluß; wird diese Notwendigkeit obsolet oder aufgehoben, verliert es eine elementare Bindung in die sozialen Machtstrukturen. Macht über Reproduktion zu erlangen, ist in der feministisch orientierten Filmproduktion seit mehreren Jahren ein immer wieder angeschnittenes Thema (so handelt *Antonias Welt* von einer anonymisierten Schwangerschaft, und auch in *Blueprint*, 2003, heißt es gelegentlich:

„Männer sind nicht so wichtig“).

(2) Das Klonieren läßt sich auch lesen als ein technisches Verfahren, das sich in die globalen und fundamentalen Individualisierungstendenzen des gesellschaftlichen Lebens einfügt. Narzißmus und Selbstbezüglichkeit übernehmen die Reproduktionskraft der Begierde. In Rolf Schübels *Blueprint* (2003) läßt eine Pianistin einen Klon ihrer selbst erschaffen, trägt ihn gar aus, weil sie in grotesk übersteigter Selbstwahrnehmung die eigene Begabung über den eigenen Tod hinaus bewahren will. Das Bewegungsmoment der Liebe verliert den Partner, sie wird reflexiv und bezieht ihre Energie aus Selbstliebe. Ist der Andere unter den Konditionen der *Individualisierung* nur eine müßige Bedingung für Reproduktion, kann er - wenn die Fortpflanzung technifiziert wird - vollständig ausgeschaltet werden.

Sexualität, Opposition

Wenn man über Sexualität redet, muß man auch über Macht reden. Sexualität ist ambivalent, sie ist Ort der Repression wie aber auch Potential, Repression zu überwinden, gleichzeitig. *Blade Runner* fußt auf

einem Skandalon: Der menschliche Polizist Deckard lebt mit einer Replikantin zusammen. In der Sexualität wechselt er die tödliche Grenze - in einem Akt vergleichbar der Rassenschande -, um (am Ende der zweiten Fassung des Films) festzustellen, daß er selbst Replikant (künstliche Lebensform) ist. Diese Verwirrung ist folgenreich, weil sie darauf deutet, daß Replikanten keine reinen Maschinen sind - dann könnte es kein so tiefes Sexualitätsverbot geben -, sondern daß ihnen offenbar menschliche Rechte zustehen, ihnen aber verweigert werden. Der repressive Apparat wird an diesem Widerspruch greifbar. Der Film arbeitet sein Skandalon bis in das Ende hinein aus und endet mit einer Paradoxie: Der Blade Runner verliebt sich in eine Replikantin, verläßt mit ihr (am Ende der ersten Fassung des Films von 1982) die Stadt. Er gewinnt Sexualität als einen Modus der Begegnung mit der jungen Frau und kann so den kategorialen Antagonismus zu ihr überwinden.

Hier deuten sich *melodramatische* Möglichkeiten an, die das neue Motiv des Klons eröffnet. Anti-Sexualität ist kein naturwüchsiges Ingredienz des Klonierens, das zeigen schon die wenigen Versuche zu einer anderen, sexuell oder erotisch motivierten Verankerung des Motivs in der erzählten Welt. Maio weist darauf hin, dass „in der Populärkultur der künstlich erschaffene Mensch meist als Verkörperung eines seelenlosen Geschöpfes ohne Aussicht auf Liebe dargestellt“ würde: Und doch sind da nicht nur die Möglichkeiten einer melodramatischen Klon-Figur, die ähnlich wie die Puppen-Figuren der Romantik sterben, weil sie die Liebe nicht erlangen können, sondern auch einer Bewegung, die die sexuelle Begegnung als einen Akt der Solidarisierung der Liebenden gegen die Ordnungen der Umwelt liest. Sexualität ist in diesen Welten nicht nur ein Medium der Unterdrückung, sondern auch eines des Widerstandes, der Auflehnung und vielleicht sogar der Erlösung aus den repressiven Bedingungen, die die Gesellschaft vorgibt - und der vielleicht einzige Weg, Individualität und Souveränität gegen den Machthorizont des Systems zu erwerben.

Schon die kurze Lebenszeit versagt den Replikanten in *Blade Runner* die Möglichkeit der Reproduktion. Um so auffallender ist der aggressive Umgang mit den Symboliken der Sexualität - erotisch konnotierte Kleidung wird als offene Provokation eingesetzt; Masken und herausfordernde Gestik erinnern an die Spielformen des SM, aber auch an manche Formen des Punk; die Bewegung des Körpers ist durchsetzt

mit lasziven Elementen. Auch die Interaktionsformen schwanken und oszillieren zwischen erotischer Werbung, Vorsicht und aggressiver Attacke - eine offensichtlich ambivalente Haltung wird deutlich, die zwischen Lust und Verzweiflung changiert. Gerade angesichts der Unsinnigkeit der eigenen Sexualität erscheint der provokative Umgang mit ihren Ausdrucksformen als ein Akt offener kultureller Auflehnung (darin durchaus dem Punk verwandt, vgl. May 1986).

Noch auf einer zweiten Ebene ist Sexualität in der *Blade-Runner*-Geschichte mit der Auflehnung gegen das weitgehend unsichtbare Herrschaftssystem verknüpft - durch den Schluß. In der ersten Fassung wird der Blade Runner durch den männlichen Replikanten vor dem Tode gerettet, erfährt so einen Akt der Gnade, der in einer entemotionalisierten Welt unerklärbar wäre. Die Geschichte endet damit, daß der Polizist-Killer sich mit der letzten Replikantin, die er liquidieren soll, solidarisiert und mit ihr zusammen die Handlungswelt der Megacity verläßt (zur Filmarchitektur vgl. Webb 1996). Das Schlußbild erinnert an Chaplins *Modern Times* (1936) - auch jener Film endet mit einem Bild, das den Helden und die Heldin auf einer Straße zeigt, die in eine ungewisse - aber ersehnte - Zukunft führt. Scott hat gerade den Schluß in der zweiten Fassung des Films (1991) maßgeblich geändert: Man erfährt in einem halbsekundenlangen Aufblitzen der Augen des Blade Runners, daß er selbst ein Replikant ist. Zwar verläßt er auch hier das Setting des letzten Kampfes zusammen mit der Replikantin, aber es ist nicht mehr das Ungewisse einer Straße, sondern eine Fahrstuhltür schließt sich hinter dem Paar wie ein Vorhang, der die Vorstellung beendet. War noch der erste Schluß ein Skandalon, weil sich ein Blade Runner mit einer Replikantin verbündet-verbindet - in einer rassistischen Sozialordnung, daran sei ausdrücklich erinnert! -, entkräftet der zweite diese Provokation. Und auch der Blick in die Zukunft - die Zeit nach der Geschichte - verschiebt sich: Ist noch das Bildzitat des ersten Schlusses ein Verweis auf die Tatsache, daß Zukunft zwar ungewiß, aber möglicherweise glücklich (und: sexuell erfüllt, nicht repressiv) ist, läßt der zweite das Moment des Wünschens offen.

Kontrolle, Totalitarismus

Eine große Anzahl von Filmen thematisiert das Klonieren wie auch *Blade Runner* im Zusammenhang

mit den Entwürfen einer *kontrollierten und totalitären Gesellschaft*. Ganze Gesellschaften genetisch zu überarbeiten, ein allgemeines Gen-Design durchzusetzen, ist wohl eine der Elementarformen nazistischer Weltvorstellung. Radikal wird das Gemeinwohl - hier die Reinheit und Erstklassigkeit des Genoms - über individuelle Interessen gestellt. Totalitarismus und genetische Kontrolle sind in der SF-Literatur wohl aus zwei Gründen in Engführung geraten: (1) aus historischen Gründen, weil das Eugenik-Programm der Nazis verbunden mit dem Genozid an den Juden ein bedrückendes reales Beispiel darstellt; (2) aus systematischen Gründen, weil der Anspruch auf Kontrolle der genetischen Qualität des einzelnen einen so radikalen Anspruch des Kollektivs verkörpert, wie man ihn kaum steigern könnte.

Kontrolle und Besitz des eigenen Genoms markiert eine ähnliche Zentralität zum Kern des Subjekts wie die Unverletzlichkeit der Seele. „Meine Gene gehören mir!“ markiert die *Essentialität* der Gene.

„Schrecken löst die Vorstellung einer Gendiktatur aus, in der der ‚Gläserne Mensch‘ unbehaust lebt, da er ohne Geheimnisse ist, da alle seine genetischen - aber auch sonstigen - menschlichen Schwachstellen - selbst noch die von Toten - biotechnisch ermittelt werden können“, heißt es bei Borrmann (2001, 264), und es sollte festgehalten werden, daß er die Nicht-Gläsernheit ebenso zu den Qualitäten der heutigen Gesellschaften rechnet wie die Tatsache, daß der einzelne Geheimnisse und verborgene Schwachstellen habe. Individualismus als Schutz vor dem Kollektiven, Intransparenz als Qualität.

Dagegen steht der Totalitäts- und Kontrollanspruch der Systeme und Konzerne. In *Blade Runner* manifestiert sich der Anspruch auf symbolische Macht in dem 700 Stockwerke hohen Firmengebäude der Tyrell Corporation, des intergalaktischen Kontrolleurs der Replikanten- und Kunst-Tier-Herstellung, das an die Stufenpyramiden der Mayas erinnern sollte (Webb 1996, 47) und genau darin die Zwischenposition der Firma zwischen weltlich-ökonomischer und geistig-ideologischer Macht darstellt. In diesen Tempel der Macht muß der Replikant eindringen, der den Schöpfer-Ingenieur der Klone sucht - und er findet ihn in einer an ein Kinderzimmer gemahnenden Bastelstube, umgeben von Exponaten, die der Geschichte der Puppen und künstlichen Menschen entstammen. So eklatant hier der Widerspruch ist, so deutlich ist auch, daß Sakralarchitektur in zahlreichen SF-Filmen sowohl im Innen wie im Außen der Ge-

bäude die Machtverhältnisse in jenen nach- oder superkapitalistischen Gesellschaften symbolisiert.

„Der Skandal des Klons liegt [...] in seiner Abwertung des ‚realen‘ Menschen“, schreiben Seeßlen und Jung (2003, 517) einmal. Auch hier deuten sich gelegentlich Verschiebungen an. Der Showdown von *The Sixth Day* (2000) wird möglich, weil sich der Klon mit seinem Original solidarisiert und sie gemeinsam den Konzern, der unliebsame Personen durch Klone ersetzt und sie die eigene Machterhaltung betreibt, attackieren; am Ende verabschiedet sich der Klon von seinem Original, er will von nun an „eigene Erfahrungen“ machen. Scheint bis dato die Figur des Originals die Sympathien von Drehbuch und Publikum zu tragen, eröffnen sich nun die paradoxen Effekte des Klonierens auf den Klon - den Umgang mit Unselbständigkeit, die Fremdheit von Erinnerung und Erfahrung, die Nicht-Originalität des Lebensentwurfs (Themen, die in *Blueprint*, 2003, ganz ins Zentrum treten). Das Leben aus der Sicht eines Klons - in aller Regel sind die Geschichten bis heute aus der Perspektive des Originals erzählt.

Der Klon ist der Störer, das zusätzliche Element. Er bedrängt die Selbständigkeit und Selbstbestimmung des Originals. Dem Klon wird eigene Originalität abgesprochen. In *The Sixth Day* (2000) kehrt die Frau eines Wissenschaftlers nach fünf Jahren als Klon zurück - und sie klagt: „Meine Gefühle gehören mir nicht! Sie gehören ihr [ihrem Vorbild]! Ich möchte sterben. Meine Zeit ist schon vorbei.“ Das Leben als Kopie scheint die Authentifizierung eines Gefühls, eines Erlebnisses als gegenwärtige, einzigartige und erstmalige Tatsache in Abrede zu stellen. Oft scheinen dem Klon Gefühle ganz abzugehen (darin steht er dem Roboterwesen und manchen Cyborgs nahe) - und es liegt nahe, daß die Abwesenheit von Emotionalität auf die Nichtmenschlichkeit der Klone hinweist, daß aber auch das Ringen um Emotionalität als ein (oft verzweifelter) Versuch verstanden werden kann, zum Menschen zu werden. Die Eigenständigkeit des Emotionalen ist eines der Anthropina. Schon *Blade Runner* thematisierte dieses Problem, führte es als ein Paradox und ein Dilemma vor: Deckard, der Blade Runner, ist gehalten, die gesellschaftliche Ordnung kalt und ohne Emotionen aufrecht zu erhalten. Er soll seine Aufgabe mechanisch wie ein Roboter erfüllen. Darin ähnelt er den Replikanten, die er umbringen soll - auch sie tragen den Konflikt zwischen einem „emergent self and a

repressed self“ (Telotte 1995, 152) in der eigenen Person aus. Emotionales Empfinden ist Replikanten und Blade Runnern gleichermaßen abgesprochen - und wenn sich Emotionen einstellen (wie in der oszillierenden Anziehung, die die Replikantin Zhora auf Deckard ausübt), geraten die Figuren in ein fundamentales Dilemma. Insbesondere sexuelle Impulse führen zu neurotischen Komplexen, zu inneren Widersprüchen, die ein auf Erfüllung und Annäherung orientiertes Beziehungshandeln unmöglich machen. Andererseits agieren diese Figuren den Widerspruch zwischen unterdrückter Sexualität und der Möglichkeit, sich gegen diese Repression aufzulehnen, am eigenen Körper aus (Telotte 1995, 152f), was ihnen wiederum unerhörte Attraktivität verleiht. *Blade Runner* ist allerdings ein Ausnahmefall - die meisten Film-Klone sind einfache Charaktere, kalt, ungeführt, einem fremden, non-humanen Programm gehorchend, das sie außerhalb der sozialen Kontrolle stellt.

Mehrfach werden in politischen SF-Filmen Klone als *manipulierbare, fernsteuerbare Agenten-Doppel* angesehen. Die Vorstellung, dass Klone von beschränkter Willensfreiheit seien, ist das älteste Motiv, das im Klonfilm entwickelt worden ist. In dem schon 1971 entstandenen *The Resurrection of Zachary Wheeler* wird aus der Perspektive eines Reporters die Geschichte eines geheimnisvollen Unfalls erzählt. Der Senator, der dabei hätte gestorben sein müssen, wird durch einen Klon ersetzt. Er selbst wird nur noch als Ersatzorgan-Lager am Leben gehalten. In *The Clones* aus dem Jahre 1973 entdeckt ein Arzt, dass die Regierung gegen ein Experiment intrigiert, das er verantwortet, und dass man ihn durch ein perfektes Doppel ersetzen will. In *Parts: The Clonus Horror* (1978) ist aus den Zellen eines Verstorbenen ein junger Mann erzeugt worden, der entdeckt, dass er zu einem streng geheimen Projekt namens „Clonus“ gehört: Hier werden Klone von Politikern herangezogen und ausgebildet, die mit der Hilfe ihrer Doppel ihre Regierungszeit verlängern wollen. Der Klon flieht, er will das geheime Projekt der Öffentlichkeit bekannt machen. In diesen Themenkreis gehört auch die Sat1-Produktion *Mörderischer Doppelgänger* (2000) - die Geschichte eines jungen Mannes, der in der Annahme, er sei krebserkrank und müsse bald sterben, einen Klon von sich herstellen läßt. Was er nicht weiß: die Firma Celltrans ist eine Spionageorganisation. Der Doppelgänger des Sicherheitschefs, der mit einem zusätzlichen „Aggressionsgen“ ausgestattet, also besonders für

seine Aufgabe angepaßt worden ist, soll den Chef des Geheimdienstes töten. Original und Klon laufen nun beide in der erzählten Welt herum, das Original muß den Klon unter Kontrolle bringen.

Bösessein

Aufgrund dieser Befunde könnte man sogar noch genereller annehmen, dass der Klon nicht nur eine *verminderte Willensfähigkeit*, sondern auch eine erhöhte Wahrscheinlichkeit zum *Bösessein* hat. Das ist wiederum eng aus der Motivgeschichte der Menschenimitate begründet. „Woran erkennt man Menschenimitate?“, fragt Traber (1997), und er antwortet: „An Fehlfunktionen, also ausgewiesen nicht-menschlichem Verhalten“ (ebd.). Die Grenzen zwischen Außerirdischen und Klonen, Androiden oder Robotern verschwimmen in der populären Kultur oft genug, Bodo Traber hat dies in seinem Artikel „Evolution der Roboter: Der neue Mensch im Science Fiction-Film“ eindrücklich gezeigt. Charakteristischerweise sind die Imitate Fremde, die potentielle Gefahren darstellen. Auch der Klon gilt als Artefakt, darin ähnelt er den Robotern. Und ähnlich, wie die Belebung und Humanisierung (und damit auch: Sexualisierung) der Puppen ein älteres Motiv ist, das auf die Roboter ausgedehnt wird, ist der Prozeß der Menschwerdung / der „eigentlichen Verlebendigung“ auch für Klone die Initialisierung als Person. Der Klon in der Auffassung als Roboter ist nicht durch seine Herkunft, sondern erst durch eine Initiation als menschliches Wesen ansehbar. Es bedarf eines Pygmalion, der den Puppenkörper belebt (Söntgen 1999, 125ff).

Kollektivnutzen, Narzißmus

Geht es im Denken der faschistischen Eugenik darum, „gleichgültig gegenüber dem einzelnen Leben oder Glück des einzelnen, nur daran interessiert, den ‚Volkskörper‘ zu stählen“ (Borrmann 2001, 251), also das Gemeinwohl radikal über das Individualwohl zu stellen, so finden sich Spuren dieser (kalten) Argumentation auch im Klon-Film. Wenn die Mutter in *Blueprint* (2003) die Notwendigkeit des Klonierens daraus legitimiert, die eigene Begabung sei so groß, daß sie nicht verloren gehen dürfe, so beruft sie sich genau auf die Kostenrechnung der Eugenik: Es liegt im allgemeinen Interesse, ein einzelnes Genom zu retten oder zu vermehren. Es gehört zur pa-

radoxen Grundanlage des Films, daß ausgerechnet die Frau dieses Argument des Kollektivnutzens äußert, die in äußerstem Narzißmus befangen ist, sich in dem Selbstglauben befindet: Ich bin mit meiner Begabung und meinen ausgebildeten Fertigkeiten selbst ein Kollektivnutzen, zumal ich mich einzig der Kunst widme, mich ihr aufopfere.

Die Klon-Frau in derartigen Geschichten erscheint wie eine Neuformierung der Puppen-Frauen des 18. und 19. Jahrhunderts zu sein. Deutlich ist, daß sie zwischengeschlechtliche Beziehungen zu thematisieren ermöglichen, die zutiefst narzißtisch gestört sind:

Trügerisch natürlich, dient die weibliche Puppe vor allem den narzißtischen Strebungen ihres männlichen Schöpfers. Als komplementäres Anderes entworfen und nach dem Ideal der Vollkommenheit gebildet, nährt sie dessen Illusion eigener Ganzheit und Identität. Wie ein Fetisch täuscht die Puppe über den Mangel hinweg, den sie als weibliche Gestalt verkörpert. Doch gerade ihre kunstvolle Konstruktion stellt den Mangel aus, den die künstliche Frau verhüllen sollte (Söntgen 1999, 125).

Die Puppe ist ein Arte-Fakt. Sie verkörpert eine Illusion, die von der Wirklichkeit nicht mehr zu unterscheiden ist. Sie erfüllt ideale Bildvorstellungen, aber ihr geht Originalität ab. Klon-Frauen insbesondere deuten auf einen Widerspruch, der das Ersehnte und das Reale einander strikt gegenüberstellt. Pygmalion verfiel der eigenen Statue - und es verwundert, daß es noch so wenige Gentechniker gibt, die - Pygmalion gleich - die Klon-Frau als Wunsch- oder Sehnsuchts-Projekte hervorbringen.

Ähnlich ist deutlich, daß die Affektorientierung meist gegen das Klonieren gerichtet ist, daß die Anverwandlung des Themas von Angst und Skepsis gegenüber seiner Kontrollierbarkeit und moralischen Vertretbarkeit geprägt ist. Da leicht zu zeigen ist, daß diese distanzierte bis ablehnende Haltung sich auch im weiteren Feld der Gentechnik-Fiktionen sich breitmacht, liegt es nahe, eine Verbindung zu der „Zwei-Kulturen-These“, die Harro Segeberg (1987, 13ff) als allgemeine Kennzeichnung der Technikadaption in der deutschen Literatur ausgemacht hat. Da steht eine weitgehende Inkompetenz der Literaten im Umgang mit den Technologie- und Industrialisierungsschüben gegen tatsächliche Entwicklungen; da steht die reale Wertschöpfung gesell-

schaftlichen Reichtums in den Bereichen der Industrie gegen eine deutlich rückwärtsgewandte „geisteswissenschaftliche Kultur“ (13). An der Gentechnik entfaltet sich erneut ein fundamentaler Kampf um Deutungsmacht, ein Konflikt elementarer Grundorientierungen - der noch dadurch erschwert wird, daß Technikkritik gerade von Technikbefürwortern als Ausdruck eines elementaren Realitätsverlusts gewertet werden kann.

Die Überlegung kann hier nicht ausgeführt werden. Doch sei die Vermutung angeschlossen, daß die zahlreichen intertextuellen Spuren, die in die Problematik der künstlichen Menschen, Cyborgs und Roboter zurückweist, darauf hindeuten, daß am Klon ein Themenbereich neu konfiguriert wird, der bis in das 19. Jahrhundert zurückreicht und in dem das „Natürliche“ - der Reproduktion, der individuellen Existenz, der Unverwechselbarkeit - gegen das „Künstliche“ gestellt wurde. Der Klon ist dann die Vollendung einer Ent-Individualisierung, die selbst erst im Gefolge der Industrialisierung so behauptet wurde und die durch das Überhandnehmen industrieller Techniken in der Medizin nun das eigene Postulat zu zerstören droht. Individualisierung von Verantwortung als Mittel der Kontrolle, als gesellschaftliches „Gegen“ gegen die Hegemonialtendenzen der großen Apparate und Konzerne - auch davon erzählen die Geschichten der Filmklone bis heute.

Literatur

Borrmann, Norbert (2001) *Frankenstein und die Zukunft des künstlichen Menschen*. Kreuzlingen/München: Hugendubel (Diederichs).

Crook, Eugene J. (ed.) (1982) *Fearful symmetries: Doubles and doubling in literature and film*. Gainesville: University Presses of Florida.

George, Susan A. (2001) Not Exactly „Of Woman Born“: Procreation and Creation in Recent Science Fiction Films. In: *Journal of Popular Film and Television* 28,4, pp. 176-183.

Maio, Giovanni (2001) Das Klonen im öffentlichen Diskurs. Über den Beitrag der Massenmedien zur Bioethik-Diskussion. In: *Zeitschrift für Medizinische Ethik* 47,1, pp. 33-52.

May, Michael (1986) *Provokation Punk. Versuch einer Neufassung des Stilbegriffes in der Jugendforschung*. Frankfurt: Brandes & Apsel.

Seeßlen, Georg / Jung, Fernand (2003) *Science Fiction. Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films*. I.2. Marburg: Schüren (Grundlagen des populären Films.).

Segeberg, Harro (1987) Literaturwissenschaft und interdisziplinäre Technikforschung. In: *Technik in der Literatur*. Hrsg. v. Harro Segeberg. Frankfurt: Suhrkamp, S. 9-29 (Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft. 655.).

Sobchack, Vivian (1990) The Virginity of Astronauts: Sex and the Science Fiction Film. In: *Alien Zone*. Ed. by Annette Kuhn. New York: Verso, S. 103-115.

Söntgen, Beate (1999) Täuschungsmanöver. Kunstpuppe - Wirklichkeit - Malerei. In: *Puppen, Körper, Automaten. Phantasmen der Moderne*. Hrsg.v. Pia Müller-Tamm u. Katharina Sykora. Düsseldorf: Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen / Köln: Oktagon, S.125-139.

Telotte, J.P. (1995) *Replications. A robotic history of the science fiction film*. Urbana/Chicago: University of Illinois Press.

Traber, Bodo (1997) Evolution der Roboter. Der neue Mensch im Science Fiction-Film. In: *Splating Image* 31, Sept. 1997, S. 25-31.

Webb, Michael (1996) „So wie heute, nur übersteigert“: Die glaubhafte Ant-Utopie von *Blade Runner*. In: *Filmarchitektur von Metropolis bis Blade Runner*. Hrsg. v. Dietrich Neumann. München/New York: Prestel, S. 44-47.

Wulff, Hans J. (2001) Klone im Kinofilm. Geschichten und Motive der Menschenverdoppelung. In: *Medien praktisch*, 3 [=25,99], S. 47-52; 4 [=25,100], S. 50-52.