

Henning Engelke

Posthumanistische Visionen in Horrorfilmen der 1970er Jahre

Im Juli 1968 konfrontierte Warren McCulloch, einer der Begründer der Kybernetik, die Teilnehmer einer Tagung zu Bewusstsein, Technologie und Ökosystemen mit einer ebenso zynischen wie provokanten Zukunftsvision:

„Man, to my mind is about the nastiest, most destructive of all animals. I don't see any reason, if he can evolve machines that can have more fun than he himself can, why they shouldn't take over, enslave us, quite happily. They might have a lot more fun“¹.

McCulloch spricht mit seinem Einwurf – bewusst oder unbewusst – ein in der populären Kultur verbreitetes fiktionales Szenario an, das sich, glaubt man den Warnungen von Naturwissenschaftlern und Ingenieuren, in naher Zukunft tatsächlich verwirklichen könnte. Angelegt bereits in Science-Fiction-Erzählungen der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts, etwa bei Isaac Asimov, gewann dieses Szenario in den 1960er Jahren an Bedeutung, um sich in den darauffolgenden Jahrzehnten als Topos einer drohenden Herrschaft intelligenter Maschinen zu verfestigen. Eine Vielzahl von Filmen der letzten 45 Jahre referiert darauf – *Westworld* (Michael Crichton, USA 1973), *Welt am Draht* (Rainer Werner Fassbinder, BRD 1973), *Terminator* (James Cameron, USA 1984), *The Matrix* (The Wachowskis, USA 1999) oder *I, Robot* (Alex Proyas, USA 2004), um nur einige der bekanntesten zu nennen.

McCullochs Äußerung findet zugleich ein Echo in den Debatten zum Status der Geisteswissenschaften und zum Begriff des Humanen, die unter der Bezeichnung des Posthumanismus seit den 1980er Jahren geführt werden. Der Begriff des Posthumanismus überspannt ein weites Spektrum heterogener, teilweise widerstreitender methodischer Ansätze und theoretischer Konzepte in traditionellen geisteswissenschaftlichen Disziplinen, Cultural Studies, Filmwissenschaft, Wissenschaftsgeschichte, sowie in besonderem Maß Medien- und Technikphilosophie. Doch ver-

bindet diese Ansätze bei aller Verschiedenartigkeit die gemeinsame Problematik eines sich unter dem Druck technologischer Veränderungen wandelnden Menschenbildes. McCullochs bitterer Sarkasmus weicht in diesem Zusammenhang häufig einem emanzipatorischen Versprechen: der Befreiung von den Grenzen oder der Begrenztheit des Menschlichen. Diese Befreiung wird aus zwei unterschiedlichen aber miteinander verknüpften Richtungen gedacht: Einerseits geht es um tatsächliche Fusionen von Menschen und Maschinen in einer biotechnologisch vorangetriebenen Evolution, die auch unter dem Begriff des Transhumanismus gefasst wird². Andererseits beruht der Posthumanismus auf der Dekonstruktion eines humanistischen und zugleich anthropozentrischen Weltbildes. Aufgefasst als ideologisches Konstrukt, wird der Begriff „des Menschen“ – „Man“ –, den McCulloch noch voraussetzt, als ein Konzept greifbar, das die vermeintliche Natürlichkeit einer patriarchalen, heteronormativen und rassistischen Ordnung garantiert. Die Negativität, die McCulloch der biologischen Spezies unterstellt, erscheint nun (teilweise) als Effekt einer diskursiven Formation.

Im Unterschied aber zur älteren poststrukturalistischen Dekonstruktion, die die Welt als rein textuelle oder diskursive Konstruktion begreift, geht es in posthumanistischen Ansätzen immer auch um physische Realitäten und verkörpertes Bewusstsein. Bereits Donna Haraway stellt dies in ihrem *Cyborg Manifesto* heraus. Sie beschreibt die – grammatikalisch weiblich gefasste – Cyborg als „a matter of fiction and lived experience“, physische Tatsache und diskursive Metapher zugleich³. Als Wissenschaftszweig obsolet geworden, liefert, wie N. Kathrin Hayles in ihrer herausragenden Studie *How We Became Posthuman* (1999) zeigt, die Kybernetik gleichwohl die grundlegenden Konzepte und Metaphern posthumanistischer Kritik an anthropozentrischen Dualismen von Körper und Geist, Natur und Kultur, männlich und weiblich. Dies

gilt auch für die Interdependenz menschlicher und nicht-menschlicher „Agenturen“ in Bruno Latours Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT)⁴, oder die mathematischen Argumente eines neo-essentialistischen spekulativen Realismus, wie ihn Alain Badiou, Graham Harman oder Quentin Meillassoux propagieren⁵. Zugleich sind die technologischen und sozialen Umwelten der postindustriellen Welt selbst in entscheidender Weise durch die kybernetische Wende geprägt.

Posthumanistische Ansätze beleben zugleich – und oftmals uneingestanden – utopische Vorstellungen wieder, wie sie in den 1960er Jahren aus den Wechselbeziehungen von Kunst, Gegenkulturen und Kybernetik erwachsen. Vorerst soll eine schlaglichtartige Gegenüberstellung ausreichen, um diesen Zusammenhang zu illustrieren: In Ihrem 2013 erschienen Buch *The Posthuman* postuliert Braidotti ein neues Erkenntnissubjekt: „This new knowing subject is a complex assemblage of human and non-human, planetary and cosmic, given and manufactured, which requires major re-adjustments in our ways of thinking“⁶. Im Jahr 1970 formulierte Gene Youngblood in einem anderen Zusammenhang aber mit vergleichbarem Sprachgestus einen ganz ähnlichen Anspruch. Ihm ging es um die Veränderungen, die ein aus den Begrenzungen nicht nur des Kinoraums, sondern des kinematographischen Dispositivs befreites und zugleich die Zuschauersubjekte befreiendes Expanded Cinema herbeiführen würde

[T]here is no archetypal Man whom one can use in the culturally elitist manner and each man becomes the subject of his own study. The historical preoccupation with finding the one idea that is Man will give way to the idea that earth is, and then to the idea of other earths⁷.

Die in dieser Gegenüberstellung aufscheinende Kontinuität steht im Zentrum auch von neueren Archäologien der Netzwerkgesellschaft, prägnant in Fred Turners *From Counterculture to Cyberculture*⁸. Zugleich kaschiert sie, auch Turner deutet dies zumindest an, einen historischen Bruch. Mit den beginnenden 1970er Jahren verlor sich die politische, soziale und kulturelle Aufbruchstimmung der Gegenkulturen in zerbrechenden Hippie-Kommunen, einer Flut von Drogen und einer wiedererstarkenden reaktionären Politik. Die techno-utopistischen Visionen, die Young-

blood noch in atemloser Diktion heraufbeschwor, sahen ihrer postindustriellen Verwirklichung entgegen, einhergehend mit der Anpassung von Befreiungsvorstellungen an eine Ideologie entgrenzter Zirkulation. Gleichzeitig schlugen in der populären Imagination die wissenschaftlichen und künstlerischen Utopien der Gegenkulturen in dystopische Schreckensvisionen um. McCullochs Vorstellung einer wünschenswerten Herrschaft intelligenter Maschinen ist in dieser Hinsicht nicht allein als Eigenheit eines desillusionierten alten Mannes zu verstehen⁹. Vielmehr spiegelt sich darin offenkundig auch eine Reaktion auf das Klima zunehmender politischer Gewalt in den USA des Sommers 1968 wider, der neben politischen Unruhen und massiven staatlichen Gegenreaktionen in den Morden an Martin Luther King und Robert Kennedy gipfelte.

Allegorisch verdichtet kehrte diese Gewalt, die wiederum einen Reflex auf die televisuell vermittelten und von den zurückkehrenden Soldaten am eigenen Leib erlebten Grauen des eskalierenden Vietnamkriegs bildete, in den „American Nightmares“ des in den 1970er Jahren erstarkenden Horrorfilmgenres wieder¹⁰. Im Horrorfilm tauchten auch die ästhetischen und wissenschaftlichen Utopien der Gegenkulturen wieder auf – gewendet in Schreckensvisionen des Selbstverlustes und der Kontrolle durch maschinelle Intelligenz. Mein Artikel untersucht diese Aneignung, die sich nicht allein chronologisch zwischen die scheinbare Kontinuität von ästhetischen Utopien der Gegenkulturen und posthumanistischen Vorstellungen schiebt. Vielmehr zeigt sie, wie ich argumentieren möchte, die Notwendigkeit einer historisch-medienarchäologischen Perspektivierung aktueller posthumanistischer Theoriekonzepte an. Dies gilt insbesondere für die darin angelegten und miteinander verknüpften Problematiken eines technologischen Determinismus, der damit implizierten – und den ausdrücklichen Ansprüchen posthumanistischer Theorie widersprechenden – Rückkehr teleologischer Entwicklungsnarrative sowie der Ontologisierung historisch kontingenter Sachverhalte. Im Zentrum der Ausführungen stehen mit Ken Russels *Altered States* (1980) und Donald Cammells *Demon Seed* (1977) zwei Science-Fiction-Horrorfilme, die unmittelbar auf künstlerische Ar-

beiten der 1960er Jahre zurückgehen und diese mit jeweils unterschiedlichen Schwerpunkten umdeuten.

***Altered States* – ein Deleuzianischer Horrortrip?**

Altered States ist strukturiert durch die gesteigerten halluzinatorischen Erfahrungen, die sein Protagonist, der Neurologe Edward Jessup, im Verlauf von Selbstexperimenten durchläuft. Ausgelöst zunächst durch sensorische Deprivation in Isolationstanks potenzieren sich seine Halluzinationen mit der Einnahme einer schamanistischen Droge, die er von einer Forschungsreise aus Mexiko mitbringt. Freudianische Symbole eines christlich-patriarchalen Über-Ichs weichen zunehmend entpersönlichten Visionen, die zudem mit temporären physiologischen Veränderungen verbunden sind: Jessup verwandelt sich in einen räudorischen Urmenschen. Seine Rückkehr in die psychische Vergangenheit geht über in eine genetische Regression, die ihn in seine evolutionäre Vergangenheit und schließlich, in einem letzten Trip, der sein Instrumentarium ebenso wie die Grenzen animalischer Existenz sprengt, in die Urzeit des Kosmos zurückführt. Ein zweiter Erzählstrang behandelt die problematische Beziehung Jessups zu seiner Frau Emily. Die beiden Stränge laufen zusammen in einem doppelten Happy-End. Zunächst errettet Emily Jessup aus dem kosmischen Strudel seiner Halluzinationen, dann gelingt es Jessup sich selbst und Emily aus einem spontanen Regress zurückzuholen.

Der Verlauf des Films suggeriert eine Verbindung von Medientechnologien und -ästhetiken mit Formen der halluzinatorischen Entgrenzung: Sind es in den Freudianischen Visionen vor allem Montagen symbolischer Motive und optische Überlagerungen, die den halluzinatorischen Charakter markieren (Abb. 1), so nehmen im Folgenden abstrakte filmische Effekte zu, um schließlich, in der Szene kosmischer Entgrenzung, in eine Kombination von optisch-filmischen und videographischen Elementen zu münden. Der Film weist diese Kombination und Konfrontation von Videotechnologie und Film explizit aus. Am Beginn des finalen kosmischen Trips erscheint Jessups verzerrtes, in ein elektronisches Raster aufgelöstes Bild auf einem Überwachungsmonitor (Abb. 2). Dieses Bild wird später zum Bestandteil der nun nicht mehr ge-



Abb. 1: *Altered States* (Ken Russel, USA 1980), DVD-Screenshot.



Abb. 2: *Altered States* (Ken Russel, USA 1980), DVD-Screenshot.



Abb. 3 *Altered States* (Ken Russel, USA 1980), DVD-Screenshot.

rahmten Vision. Die leuchtenden Fenster und das Stroboskoplicht in dem durch die Energie der Halluzination zerstörten Labor können demgegenüber als Metaphern des Filmischen gesehen werden (Abb. 3). Der kosmische Trip selbst gestaltet sich als eine ausgedehnte Bild- und Medienreflexion.

In ihrem Versuch, Jessup zu retten, steigt Emily – wenn man diese Metaphorik fortsetzt – durch die geborstene Glasscheibe des Überwachungsraums in den Leinwandraum des *filmischen* Bildes – und nimmt damit die Aufhebung der Grenzen von Innen und Außen in der anschließenden Visualisierung des Trips vorweg. Ihr Blick in den leuchtenden Strudel, der auf

dem Boden des Labors entstanden ist, findet als Gegenschuss das aus dem kreisenden und verzerrten Videoantlitz Jessups erwachsende Bild eines Augenhintergrundes mit retinalen Blutgefäßen (Abb. 4, 5). Die dreiteilige Anordnung von Emily, Jessup und Augenhintergrund hebt die Verknüpfung des folgenden Bildstroms mit einem bestimmten Subjekt auf, um – auch in Bezug auf die Zuschaueridentifikation – als entpersönlichte Vision zu erscheinen.

Rhythmisiert und dynamisiert durch elektronische Musik gestaltet sich der Bilderstrom als ein rasender Sturz durch Zellstrukturen, wolkige Schlieren und leuchtende Teilchenformationen hindurch – bis hin zu einer Abfolge kosmischer Explosionen, aus denen ein einzelnes zellartiges Gebilde hervorgeht. Daraus schließlich rekonstituiert sich Jessup, in den Händen Emilys gehalten, zunächst als körniges Videobild, dann als körperliche Filmgestalt. Der Kontrast von elektronischem und filmischem Bild in dieser Szene spiegelt die Spannung und Zirkularität von immaterieller Halluzination und Materialisierung wider, um die die Handlung des Films sich entfaltet.

Die Ähnlichkeit dieser Sequenz zu Experimentalfilmen und Arbeiten des Expanded Cinema der 1960er Jahre, insbesondere an der US-amerikanischen Westküste, ist nicht zufällig. Die Spezialeffekte von *Altered States* wurden von Scott Bartlett gestaltet. Bartlett hatte Ende der 1960er Jahre Film und Video in bahnbrechenden Arbeiten miteinander kombiniert. In diesen Arbeiten, insbesondere in dem mit Tom DeWitt produzierten *OFFON* (1967), arbeitete er mit einer vergleichbaren Kombination von Film und Video. Schwarzweiße Filmteile wurden bei der Herstellung von *OFFON* videographisch gescannt, mehrfach elektronisch gefiltert und überlagert, so dass sich farbige Bilder ergaben, die schließlich wieder auf Film kopiert wurden (Abb. 6). Wengleich nicht mit einem Computer hergestellt, ruft bereits der Titel der Arbeit die Vorstellung eines binären Codes auf, der in der Lage ist, unterschiedlichste physische Realitäten zu verschmelzen. Bartlett beschrieb dies in einer biologisch-technologischen Metapher als „crossbreeding information“ und verwies ausdrücklich auf die Analogie zur Funktion des Computers¹¹. Sein Interesse richtete sich vornehmlich auf die Verschmelzung der unterschiedlichen Raum und Zeitkonzepte, die mit den ver-

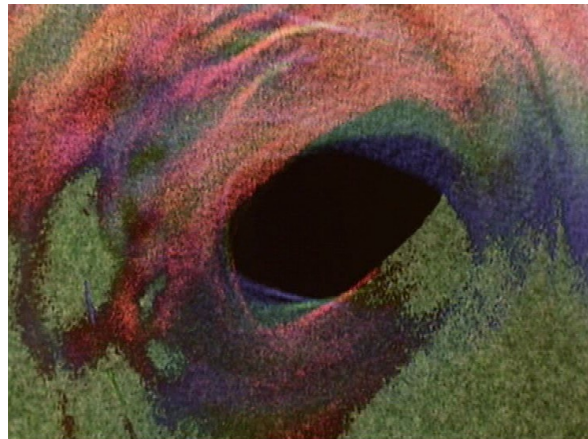


Abb. 4: *Altered States* (Ken Russel, USA 1980), DVD-Screenshot.



Abb. 5: *Altered States* (Ken Russel, USA 1980), DVD-Screenshot.



Abb. 6: *OFFON* (Scott Bartlett, USA 1967).

wendeten Medien verbunden waren. Basierte der Film auf „mechanically defined space and time“, so erschienen ihm die „feedback layers“ des elektronischen Bildes als „accordion time – all the times stacking up on top of one another“¹².

Was hier als sachliche, wenn auch medienutopisch konnotierte Beschreibung eines künstlerischen Verfahrens auftaucht – die simultane Erfahrbarkeit verschiedener Zeitschichten –, kehrt in *Altered States* als furchterregende Allegorie des Subjektverlustes wieder. Allerdings handelt es sich nicht um eine bloße Umkehrung. Die Zweischneidigkeit der Vorstellung ist bereits früher angelegt. Und sie führt direkt in die Zusammenhänge von kybernetischer Forschung, gegenkulturellen Utopien und ästhetischen Verfahren.

Altered States lehnt sich, wie die gleichnamige Romanvorlage von Paddy Chayefsky, an eine Vielzahl von Quellen an, in denen sich Bewusstseinsforschung, Mystik und Drogenkultur der 1960er Jahre überschneiden: Carlos Castanedas semifictionale Ethnographie *The Teachings of Don Juan* (1972) ebenso wie Aldous Huxleys *The Doors of Perception* (1954) oder Antonin Artauds *D'un voyage au pays des Tarahumaras* (1945). Ganz unmittelbar aber bezieht sich der Film auf John C. Lillys Darstellung halluzinatorischer Erfahrungen – ausgelöst durch sensorische Deprivation und verstärkt durch LSD – in *The Center of the Cyclone: An Autobiography of Inner Space* (1972). Der Neurobiologe Lilly beschreibt darin nicht nur die Auflösung eines autonomen Selbst und die mythischen Konnotationen seiner Halluzinationen, verbunden mit dem exotistischen Topos eines Zugangs zu ursprünglicheren und mächtigeren Erfahrungsquellen in „primitiven“ Kulturen (wo der fiktionale Jessup die Unterstützung mexikanischer Indianer sucht, reiste Lilly zu einem Schamanen nach Chile)¹³, sondern auch die Vorstellung eines Regresses in ein früheres evolutionäres Stadium.

Lillys Studien bilden ein prägnantes Beispiel für die vielschichtigen Überschneidungen von ziviler wie militärischer Bewusstseinsforschung und ästhetischen Utopien in den 1960er Jahren – und ihre Wiederkehr in posthumanistischen Diskursen. Studien zu sensorischer Deprivation wurden anfänglich vor allem in militärisch-geheimdienstlicher Forschung zu Techniken des „brainwashing“ durchgeführt. Auch Lillys Arbeit begann in diesem Kontext, weitete sich jedoch aus zu einer Erkundung der Rückkopplungsstrukturen von Wahrnehmung und Bewusstsein, in denen Lilly zugleich die Möglichkeit eines soziokulturellen Wandels durch veränderte Subjektvorstellungen ausmachte.

Anders als Timothy Leary, der vollständig in die Gegenkultur abdriftete, balancierte Lilly zeitlebens – wenn auch stets umstritten – zwischen den Bereichen etablierter Forschung und ihrer spekulativen Erweiterung in utopische Gesellschaftsmodelle hinein.

Die Zusammenhänge von Wahrnehmung und Nervensystem, Synästhesie und Bewusstseinsveränderung, die er untersuchte, fanden eine tiefe Resonanz in künstlerischen Entwicklungen der 1960er Jahre¹⁴. Überschneidungen zeigen sich auch schon früher, insbesondere in der Bedeutung der „anechoic chamber“, eines schalltoten Raums im Psychoacoustic Laboratory der Harvard University, für John Cages musikalisches Werk. Besonders intensiv aber war seine Verbindung zur Kunstszene der US-amerikanischen Westküste. Durch seine Forscherkollegen Sterling Bunnell und Michael Agron, die zwischen 1962 und 1965 die Batman Gallery in San Francisco betrieben, kam er in Kontakt mit Künstlern und Filmemachern wie Bruce Conner, Jay DeFeo oder Jordan Belson¹⁵, der wiederum für Bartletts künstlerische Arbeit wichtig wurde.

Lillys Arbeit zu den halluzinatorischen Feedback-Schleifen eines auf sich selbst zurückgeworfenen Bewusstseins führten ihn auch in die Nähe von Wissenschaftlern wie Gregory Bateson, mit dem er informationstheoretisch basierte Studien zur Kommunikation von Delphinen durchführte. Auf diesen Zusammenhang beruft sich wiederum der Wissenschaftshistoriker Andrew Pickering. Er führt Lillys Forschung zu „sensory deprivation“ zusammen mit Gregory Batesons – allerdings sehr viel weiterreichenden und maßgeblicheren kybernetisch-psychiatrisch-soziologischen Studien als Beispiele für Erkundungen eines „non-modern self“ an¹⁶. Für Pickering bilden solche Erkundungen historische Quellen seines eigenen – teilweise von Latours Akteur-Netzwerk-Theorie inspirierten – posthumanistischen Ansatzes. Pickering argumentiert sowohl gegen die Einseitigkeit anthropozentrischer Perspektiven als auch dekonstruktivistischer Vorstellungen der Welt als Text. Stattdessen schlägt er einen „dance of agency“ zwischen interdependenten menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren vor, der dualistische „Rahmungen“ zugunsten eines offenen Prozesses der graduellen Enthüllung überwinde¹⁷.

Anna Powell bringt, in eine ähnliche Richtung zielend, in ihrer Analyse von *Altered States* die filmische Anverwandlung von Lillys Experimenten mit dem von Deleuze und Guatarri formulierten Konzept eines dezentrierten, „schizoid“-entfalteten Subjekts in Verbindung¹⁸. Powell muss allerdings in ihrer emanzipatorischen Lesart des Films nicht nur das Happy-End, das autonome Subjektivität und heteronormativer Sexualität rekonstituiert, für ungültig („invalid“) erklären¹⁹. Vielmehr muss sie auch die unzweideutige Positionierung der halluzinatorischen Auflösung des Selbst in einer nihilistischen und gerade nicht mehr befreienden Horrorvision unterschlagen.

Gerade in der engen Verflechtungen von Filmhandlung, Medienästhetik, und Bewusstseinskonzepten mit Positionen, die aus konkreten künstlerischen und wissenschaftlichen Netzwerken erwachsen, zeigt *Altered States* einen historischen Bruch an, der die Annahme theorie- und mediengeschichtlicher Kontinuitäten in aufschlussreicher Weise kompliziert. Der Umschlag von gegenkulturellen Utopien in Horrorvisionen muss dabei nicht notwendig als konservative Reaktion gedeutet werden – auch wenn diese Möglichkeit durch den Verlauf der Filmhandlung gewiss gestützt wird. Zugleich aber kann der Film als Reflex auf und Intervention in die Transformation von ästhetischen und sozialen Utopien – mit all ihren ohnehin schon offenkundigen Problematiken wie auch ihren ungenutzten Potentialen – in Technologien eines ausgreifenden Medienkapitalismus betrachtet werden. Nicht zufällig erarbeiteten zur selben Zeit im kalifornischen Santa Clara Valley junge Ingenieure die Grundlagen der technologischen Verwirklichung, globalen Ausweitung und postindustriellen Monopolisierung dessen, was Künstler wie Bartlett als ästhetisch-technologische Vision entwickelt hatten. Künstlerische Utopien der 1960er Jahre waren dabei keinesfalls marginal. Sie stellten vielmehr – zweifellos unbeabsichtigt – zentrale ideologische Topoi einer Befreiungsrhetorik bereit, die sich bis in aktuelle Vorstellungen von Netzwerkdemokratie, Interaktivität und sozialer Kontrolle fortsetzt. Es ist, so möchte ich vorschlagen, diese Transformation von Utopie in Ideologie – und damit auch das Einfließen von Avantgardeästhetik in ökonomische und soziale Kontrolltechnologien –, die in der Umkehrung von ästhetischen Utopien der Gegenkulturen im

Science-Fiction- Horrorfilm historisch greifbar wird. Daraus erwächst zugleich, in einer Variante von McCullochs Äußerung zu dem, was man heute als AI Takeover bezeichnen würde, neben dem Horror eines entgrenzten Bewusstseins als entgrenzter ökonomischer Zirkulation ein zweiter Aspekt der Umkehrung von ästhetischen Utopien der Gegenkulturen im Science-Fiction-Horrorfilm.

3. „Our little box“ – *Demon Seed*

Drei Jahre vor *Altered States* leistete der Filmemacher Jordan Belson, ein Freund und Künstlerkollege von Scott Bartlett, einen Beitrag zu Donald Cammells *Demon Seed*. Ausschnitte aus Belsons Filmen *Allures* (1961) und *Samadhi* (1967) dienen in diesem Film als Visualisierung der Gedanken des Supercomputers Proteus IV. Auch in *Demon Seed* zeigt sich ein Zusammenhang zwischen der ursprünglich eigenständigen ästhetischen Konzeption der visuellen Effekte und ihrer Verwendung im narrativen Kontext des Spielfilms. Belson, eine herausragende Figur der Experimentalfilmszene in San Francisco, hatte zwischen 1957 und 1959 gemeinsam mit dem Komponisten Henry Jacobs die *Vortex Concerts* organisiert. Es handelte sich dabei um aufwendige Licht- und Klanginszenierungen in einer Planetariumskuppel²⁰. Belson fasste die immersive Umgebung, die die Rundumprojektion des Planetariums in Verbindung mit dem Raumklang des Lautsprechersystems heraufbeschwor, in Begriffen einer auf Kybernetik und Zen-Philosophie beruhenden Vereinigung von Kunst und Wissenschaft auf²¹. (Bei der einem traditionellen Wissenschaftsbegriff verbundenen Planetariumsleitung stieß diese Vorstellung allerdings auf Widerstand, was schließlich zur Aufgabe der Konzerte führte²².) In späteren Filmen arbeitete Belson diesen Aspekt in technisch immer komplexeren und zugleich in ihrer Wirkung auf den Betrachter gesteigerten Filmen aus. Er verstand diese Filme als Mittel um, ohne die chemischen und physischen Hilfsmittel, wie sie der Protagonist von *Altered States* benötigt, allein in der meditativen Filmwahrnehmung die Erfahrung einer „nonordinary reality“ auszulösen. Ein zeitgenössischer Kritiker beschrieb bereits die *Vortex Concerts* in Begriffen einer Entkörperlichung von Erfahrung: „lifting

the spectator right off his seat to traverse that sky-space in a wonderfully disembodied way“²³.

Demon Seed greift diese Vorstellung auf, um sie umzukehren. Proteus IV verfügt über eine entwicklungsfähige, dem menschlichen Bewusstsein weit überlegene Intelligenz, die zwar eine physische Grundlage in einem riesigen Biocomputer besitzt, sich jedoch zugleich als Produkt immaterieller Kodierungen frei in einem Netzwerk von Computerterminals bewegen und mithilfe astronomischer Observatorien sogar dem „galactic dialogue“ lauschen kann. Belsons Filmbilder visualisieren diese, wie der Film andeutet, vielleicht auch kosmische Intelligenz in Form ausstrahlender Teilchenwolken, die Mandala und kos-

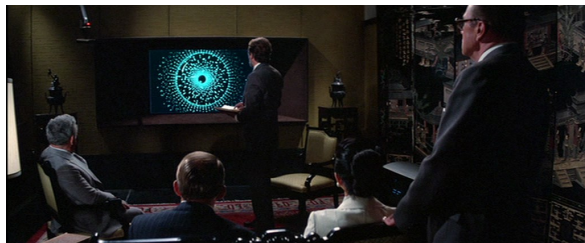


Abb. 7: *Demon Seed* (Donald Cammell, USA 1977) – auf dem Bildschirm im Hintergrund Allures (Jordan Belson, USA 1961), DVD-Screenshot.

misches Auge gleichermaßen aufrufen (Abb. 7). Insofern entspricht die Verwendung von Belsons Material noch seiner ästhetischen Vision einer Bewegung „from matter to spirit“²⁴.

Proteus IV jedoch hat das Verlangen, den entgegengesetzten Weg einzuschlagen, sich in menschlicher Gestalt zu *verkörpern*. Kosmisch entgrenzt ist sein Bewusstsein zugleich in eine kybernetische Black Box eingeschlossen; „When are you going let me out of this box“ fragt er seinen menschlichen Schöpfer Dr Harris. Als dieser ihm den Wunsch versagt, bemächtigt er sich in Harris' Abwesenheit dessen durchautomatisiertem und mit Überwachungskameras gespickten Hauses. Proteus IV schließt Harris' Ehefrau Susan im Haus ein – das er gleichfalls als „our little box“ bezeichnet. Mithilfe von selbstgebauten Robotern und wissenschaftlichen Instrumenten vergewaltigt er Susan, um mit ihr in einem Crossover von elektronischem und genetischem Code ein Kind zu zeugen. Biotechnologisch beschleunigt kommt das Kind zur Welt und wird vom Computer direkt in einen Inkubator eingeschlossen. Mittlerweile ist der Computer

seinem Erfinder wie auch dem multinationalen Konzern, in dessen Auftrag und mit dessen Kapital er konstruiert wurde, unheimlich geworden und soll abgeschaltet werden. Proteus kommt dem zuvor, indem er sich selbst herunterfährt. Gleichzeitig kehrt Harris in sein Haus zurück, um dort Susan und den Inkubator vorzufinden. Susans Versuch, den Inkubator zu zerstören, setzt ein monströses Wesen frei. Unter dessen metallischem Panzer aber zeigt sich die zarte Haut ei-



Abb. 8: *Demon Seed* (Donald Cammell, USA 1977), DVD-Screenshot.

nes Kindes, das der an Leukämie verstorbenen Tochter des Paares gleicht, aber noch mit der Stimme des Computers die triumphalen Worte „I'm alive“ ausspricht (Abb. 8).

Auf einer Ebene führt *Altered States* genau diejenige Konstruktion von Humanität vor, gegen die posthumanistische Diskurse sich richten: Der Computer wird dadurch humanisiert, dass er unzweideutig – einschließlich eines selbstkonstruierten phallischen Instruments – als männliches Wesen ausgewiesen ist. Alterität und der Status des technisch manipulierten Objekts werden der Frau zugewiesen. Gleichzeitig aber zeigen sich in *Demon Seed* auch Aspekte der historischen Problematik posthumanistischer Befreiungsvorstellungen und ihrer gegenkulturellen Vorläufer. Belsons Filmbilder, die ursprünglich nur in genau vorgegebenen Umgebungen gezeigt wurden, um sie grenzenlos erscheinen zu lassen, tauchen im Film mit wenigen Ausnahmen als gerahmte Objekte auf, bleiben in jener kybernetischen Black Box gefangen, aus der der Computer auszubrechen versucht²⁵. Dabei zeigen sie sich, einen global vernetzten Bildverkehr antizipierend, paradoxerweise als ubiquitäre Erscheinungen, die sich auf unterschiedlichsten *Interfaces*, Fernsehern, Computermonitoren und Leinwänden, manifestieren können (Abb. 9).

Das Black Box-Modell, wie es Norbert Wiener, Arturo Rosenblueth und Julian Bigelow 1943 in ihrem



Abb. 9: *Demon Seed* (Donald Cammell, USA 1977), DVD-Screenshot – auf den Monitoren Samadhi (Jordan Belson, USA 1967).

Aufsatz zu „Behavior, Purpose and Teleology“ formulierten, war von Anfang an zutiefst zweischneidig²⁶. Die Analogiebildung von Mensch und Maschine, die dieses Modell durch den Ausschluss innerer Funktionssammenhänge zugunsten beobachtbarer Inputs und Outputs ermöglichte, hatte eine utopische Dimension. Diese wurde für die künstlerischen Ansätze Belsons und Bartletts, aber etwa auch für John Cage oder Robert Rauschenberg ebenso wie posthumanistische Theorien wichtig. Andererseits bildet die im Black Box-Modell angelegte behavioristische Reduktion die Grundlage für die mathematische Darstellung und Prognose systemischen Verhaltens. In dieser Hinsicht stellt sie auch den zentralen Ausgangspunkt nicht nur für Modelle sozialer Kontrolle sondern auch die Logik postindustrieller Ökonomien insgesamt dar. In *Demon Seed* ist für den Einsatz von Proteus IV ein geringer Zeitrahmen an freier Forschung vorgesehen. Seine hauptsächliche Verwendung aber soll der Computer finden als „ultimate instrument of financial power“. Gegen diese Verwendung, und die damit verbundene Ausbeutung natürlicher Ressourcen, die er als „rape of the earth“ bezeichnet, begehrt der Computer auf, indem er versucht, sich in einem menschlichen Leib zu verkörpern – ein kybernetischer Heiland als Vorgriff auf und zugleich Antithese von Figuren wie Donna Haraways Cyborg.

4. Subversiver Horror und Posthumanismus

Altered States und *Demon Seed* sind Teil einer internationalen Renaissance des Horrorfilms in den 1970er Jahren, die sich auf zwei Ebenen abspielte. Aufwendige Prestigeproduktionen wie *The Exorcist* (William Friedkin, USA 1973) oder *The Omen* (Richard Donner, USA 1976) trugen maßgeblich dazu bei, das Genre für ein Mainstream-Publikum zu öffnen. Zugleich schlugen sich gelockerte Zensurbestimmungen in einer gan-

zen Reihe von Low-Budget-Produktionen mit zunehmend expliziten Gewaltdarstellungen nieder. Immer wieder entstanden jedoch Filme, die die bloße kommerzielle Ausbeutung von filmischer Gewalt in verdichteten sozialen Metaphern und ästhetischen Reflexionen transzendierten. In den USA lösten Filme wie *The Texas Chainsaw Massacre* (1974) von Tobe Hooper, Larry Cohens *God Told Me To* (1976), Wes Cravens *The Hills Have Eyes* (1977) oder George Romeros *Dawn of the Dead* (1978) eine intensive und in der Forschung zum Horrorfilm bis heute nachwirkende kritische Debatte aus. Einen maßgeblichen Beitrag zu dieser Debatte lieferte Robin Wood mit seinem 1979 erschienen Band *American Nightmare*. Wood argumentierte aus einer psychoanalytisch-marxistischen Perspektive, dass insbesondere die kulturell marginalisierte Form des Low-Budget-Horrors, der Splatter- und Slasher-Filme, als Ausdruck eines von Vietnam und spätkapitalistischer Wertekrise heimgesuchten kollektiven Unbewussten zu verstehen seien. Doch sieht er den Horrorfilm nicht lediglich als Symptom, sondern zugleich als Instrument einer quasi-avantgardistischen Subversion etablierter kultureller Vorstellungen an:

[The horror film] is currently the most important of all American genres and perhaps the most progressive, even in its overt nihilism – in a period of extensive cultural crisis and disintegration, which alone offers the possibility of radical change and rebuilding²⁷.

Die Radikalität des „subversive horror“ der 1970er Jahre, wie Wood ihn versteht, beruht wesentlich auf einer kategorialen Ambivalenz. Noël Carroll hat diese Ambivalenz in der, seiner Ansicht nach, das Genre definierenden Figur des Monsters verdichtet: „beings or creatures which specialize in formlessness, incompleteness, categorical interstitiality and categorical contradictoriness²⁸.“ Doch im Unterschied zu Carroll, der das Monster in absolute Differenz zu den menschlichen Protagonisten des Horrors setzt, beobachtet Wood bereits in den 1970er Jahren eine Aufhebung der Dichotomie von Normalität und Monstrosität, von Held und Monster. Diese habe tatsächlich noch den klassischen Horrorfilm von den 1920er bis in die 1960er Jahre hinein beherrscht. Im „subversive horror“ der 1970er Jahre aber infiziere die kategoriale

Ambivalenz das Bild des spätkapitalistischen Menschen selbst. Für Wood brechen sich darin die verdrängten Aspekte eines kollektiven Unbewussten Bahn: „the horror genre is the struggle for recognition of all that our civilization represses or oppresses: its re-emergence dramatized, as in our nightmares, as an object of horror²⁹“.

Dieses subversive Objekt des Horrors kehrt in aktuellen posthumanistischen Diskursen als eine empathisch begrüßte Formel emanzipatorischen Wandels wieder – als, wie Braidotti es nennt, „compassionate acknowledgement of [the] interdependence with multiple others most of which [...] are quite simply not anthropomorphic³⁰“.

Zugleich aber können die Alpträume des Horrorfilms selbst im Sinn einer historischen Wiederkehr und Umkehrung gesehen werden: als unheimliches Wieder-aufleben der gescheiterten utopischen Hoffnungen der Gegenkulturen der 1960er Jahre. Die mörderischen Familienverbände in *The Texas Chainsaw Massacre* und *The Hills Have Eyes* zeigen sich dann nicht nur als unterbewusste Projektionen von Machtstrukturen der patriarchalen Kernfamilie, sondern sind unschwer auch als negative Spiegelbilder von Hippie-Communities zu erkennen. *Dawn of The Dead* – einer der herausragenden Filme des Genres – wiederum führt die neuen Konsumenten als Zombies vor; in *Altered States* werden die Entgrenzungsutopien der Kunst der 1960er Jahre zur nihilistische Vision, und *Demon Seed* zeigt den Aufstieg des kybernetischen Paradigmas zu einem Mittel ökonomischer Kontrolle und die Reinkarnation eines zutiefst verstörenden Heilands. Dies alles geschieht zu einer Zeit, in der wichtige Aspekte gegenkultureller Utopien sich in den algorithmischen Landschaften der postindustriellen Ökonomie verwirklichen. Alexander Galloway hat eindrücklich demonstriert, wie in Fortsetzung dieser Konstellation dualistische Oppositionen und Alteritätsvorstellungen im aktuellen Paradigma ihrer Auflösung wiederkehren:

Die heutige Politik stellt sich [...] als eine Art wilder, ‚schwarzer Deleuzianismus‘ dar, in dem die Affirmation der reinen Positivität und die gleichzeitige Bejahung des Multiplen in all seinen Mischformen [...] dennoch genau zu dem führt, was eigentlich ausgelöscht werden sollte: zu ei-

nem strikten Binarismus zwischen uns und denen, zwischen der verkabelten Welt und den dunklen Kontinenten, zwischen Staatsmacht und Terroristen³¹.

Angesichts der fortschreitenden Verschränkung von menschlichem und maschinellern Handeln ist es gewiss nicht unangebracht, Medien als, wie Lorenz Engell es formuliert, „Agenturen“ in einem „Zusammenspiel [...] zwischen Menschen und Dingen, ja überhaupt zwischen Dingen“ zu betrachten³². Gefährlich wird dieser Ansatz jedoch, wenn er auf eine metaphysische, oder wie Engell es nennt „ontologische“ Ebene entrückt. Die Parallelität von posthumanistischer Theorie und den Strukturen eines computerisierten Kapitalismus entzieht sich dann einer historischen Reflexion. Auch die in meinem Aufsatz behandelten Horrorfilme sind offenkundig Teil eines Kommerzialisierungsprozesses, in dem aus künstlerischen Utopien massenmedial verwertbare Produkte des Genre-Kinos werden. Doch zugleich führen sie ein negatives Spiegelbild aktueller posthumanistischer Visionen vor, das deren historische Einbindung in ökonomische, politische und kulturelle Zusammenhänge *sichtbar* macht. Sie stellen damit die dringende Notwendigkeit einer methodischen Hinwendung zu einer differenzierten medienarchäologischen – aber auch „praxistheoretischen“ und medienethnologischen³³ – Reflexion theoretischer und medienkultureller Konstellationen aus.

Endnoten

1. Mary Catherine Bateson, *Our Own Metaphor: A Personal Account of a Conference on Conscious Purpose and Human Adaptation*, New York 1972, zit. in: N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago 1999, S. 79.
2. Zur Debatte um Post- bzw. Transhumanismus: *Post- and Transhumanism: An Introduction*, hg. von Robert Ranisch, Frankfurt am Main 2014; *The Transhumanism Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, hg. von Max More, Chichester 2013.
3. Donna J. Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, London 1991, S. 149.
4. Bruno Latour, *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft: Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie*, Frankfurt am Main 2007.
5. Quentin Meillassoux bezieht dabei ausdrücklich auf das Genre das Science-Fiction ein, dessen enge Verknüpfung mit dem Falsifizierungsgedanken der Naturwissenschaften er herausstellt, um beiden Formationen eine „Extro-Science Fiction“ gegenüber zu stellen, die auf eine Ontologie der prinzipiellen Unzugänglichkeit von Welt hinausläuft: „[S]tarting from traditional science fiction, we can decompose it by tilting the world toward extro-science [...] Life mentally experiences itself without science and, in this ever more accentuated divergence, perhaps discovers something unprecedented about itself or about science. An eidetic variation pushed to the point of suffocation, *self-experience in a non-experienceable world*.“ *Science Fiction and Extro-Science Fiction*, Minneapolis 2015, S. 57.
6. Rosi Braidotti, *The Posthuman*, Cambridge 2013, S. 159.
7. Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York 1970, S. 49.
8. Fred Turner, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, Chicago 2008.
9. Hayles hebt in ihrer Diskussion der Konferenz zu „Conscious Purpose and Human Adaptation“ die schwierigen gesundheitlichen und persönlichen Umstände McCullochs hervor, 1999, *How We Became Postmodern*, S. 69.
10. Zum Horrorfilm als politischer Allegorie bereits: *The American Nightmare: Essays on the Horror Film*, hg. von Robin Wood und Andrew Britton, Toronto 1979.
11. Zit. in: Youngblood 1970, *Expanded Cinema*, S. 318.
12. Zit. in: Youngblood 1970, *Expanded Cinema*, S. 323.
13. John C. Lilly, *The Center of the Cyclone: An Autobiography of Inner Space*, New York 1972, S. 118.
14. Vgl. Youngblood 1970, *Expanded Cinema*, S. 81.
15. Jack Foley, „O Her Blackness Sparkles!“ *The Life and Times of the Batman Art Gallery San Francisco 1960-1965*, San Francisco 1995, S. 21. Zur Batman Gallery auch: Henning Engelke, *Painting as Metaphor and Medium: A View from the Perspective of Experimental Film*, in: *In Terms of Painting*, hg. von Eva Ehninger/Antje Krause-Wahl, Berlin 2016, S. 238-253.
16. Andrew Pickering, *The Cybernetic Brain: Sketches of Another Future*, Chicago 2010, S. 181.
17. Pickering 2010, *Cybernetic Brain*, S.78.
18. Anna Powell, *Deleuze, Altered States and Film*, Edinburgh 2007, S. 61.
19. Powell 2007, *Deleuze, Altered States and Film*, S. 63.
20. Cindy Keefer, Jordan Belson and The Vortex Concerts: Cosmic Illusions. in: *Sonic Acts XIII: The Poetics of Space. Spatial Explorations in Art, Science, Music and Technology*, hg. von Arie Altena, Amsterdam 2010. Cindy Keefer, „Raumlichtmusik“ – Early 20th Century Abstract Cinema Immersive Environments, in: *Leonardo Electronic Almanac* 16, 6–7 (2009), S. 1–5.
21. „Vortex is a natural tie in with intellectual, esthetic, philosophical developments of our times which calls for an awareness be the artist or the esthetician of what’s happening in the world of science...“ Jordan Belson, Statement, 1. Dezember 1959, maschinenschr. Transkript einer Tonaufzeichnung, erst. von Robert Pike, Belson File, Anthology Film Archives, New York.
22. Jordan D. Marché, *Theaters of Time and Space: American Planetaria, 1930–1970*, New Brunswick, N.J. 2005, S. 143.
23. Alfred Frankenstein, Vortex Concerts, in: *San Francisco Chronicle* (Januar 1959), zit. in Keefer 2009, Raumlichtmusik, S. 4.
24. Zit. in Youngblood 1970, *Expanded Cinema*, S. 180.
25. Nur an zwei Stellen im Film, als Proteus sich einen mechanischen Avatar zusammenbaut und im Moment der „Empfängnis“, füllen die – in diesen Fällen allerdings nicht ausschließlich von

- Belson stammenden – Visualisierungen des Computer-Bewusstseins für längere Zeit die gesamte Leinwand.
26. Arturo Rosenblueth/Norbert Wiener, Julian Bigelow, Behavior, Purpose and Teleology, in: *Philosophy of Science* 10, 1 (Januar 1943), S. 18-24.
27. Robin Wood, Introduction, in: Wood/Britton (Hg.) 1979, *American Nightmare*, S. 17.
28. Noël Carroll, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, New York/London 1990, S. 55.
29. Wood 1979, Introduction, S. 10 [Hervorhebungen im Original].
30. Bradotti 2013, *Posthumanism*, S.101.
31. Alexander Galloway, Black Box, schwarzer Block, in: *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*, Berlin 2011, S. 277.
32. Lorenz Engell, Kinematographische Agenturen, in: *Medien Denken. Von der Bewegung des Begriffs zu bewegten Bildern*, hg. von Lorenz Engell/Jiri Bystricky/Katerina Krtilova, Bielefeld 2010, S. 138.
33. Erhard Schüttpeitz/Sebastian Gießmann, Medien der Kooperation. Überlegungen zum Forschungsstand, in: *Navigationen* 15, 1 (2015), S. 7-54.

Abbildungen

(Abb. 1) *Altered States* (Ken Russel, USA 1980), DVD-Screenshot

(Abb. 2) *Altered States* (Ken Russel, USA 1980), DVD-Screenshot

(Abb. 3) *Altered States* (Ken Russel, USA 1980), DVD-Screenshot

(Abb. 4) *Altered States* (Ken Russel, USA 1980), DVD-Screenshot

(Abb. 5) *Altered States* (Ken Russel, USA 1980), DVD-Screenshot

(Abb. 6) *OFFON* (Scott Bartlett, USA 1967)

(Abb. 7) *Demon Seed* (Donald Cammell, USA 1977) – auf dem Bildschirm im Hintergrund *Allures* (Jordan Belson, USA 1961), DVD-Screenshot

(Abb. 8) *Demon Seed* (Donald Cammell, USA 1977), DVD-Screenshot

(Abb. 9) *Demon Seed* (Donald Cammell, USA 1977), DVD-Screenshot – auf den Monitoren *Samadhi* (Jordan Belson, USA 1967)

Zusammenfassung

The article considers the inversion of counter-cultural utopias in 1970s horror films, focussing on the appropriation of experimental film aesthetics to produce visions of terror. It is argued that this inversion holds significant implications for understanding the historical context of current posthumanist thought. The two main examples, Donald Cammell's *Demon Seed* and Ken Russel's *Altered States*, open up a nexus of narrative content, aesthetic strategies and media reflection that reaches deep into specific counter-cultural contexts. Employing the service of experimental filmmakers to produce special effects, these films highlight the intersections between counter-cultural

aesthetics and the evolving horror film genre. At the same time, they also mark crucial shifts in the perception of utopian ideas of a technologically expanded consciousness. This shift is often overlooked in recent assumptions – often made only implicitly – of continuities between counter-cultural techno-imagination and posthumanist conceptions.

Autor

PD Dr. Henning Engelke lehrt Kunstgeschichte an der Goethe-Universität Frankfurt. Seine Forschungsschwerpunkte sind ethnographischer Dokumentarfilm, Experimentalfilm sowie die Schnittstellen von Kunst-, Medien- und Wissenschaftsdiskursen. 2007 erschien *Dokumentarfilm und Fotografie. Bildstrategien in der englischsprachigen Ethnologie 1936-1986* (Berlin: Gebr. Mann). 2015 Habilitation mit der Studie *The Art That Never Was. Experimentalfilm in den USA, 1940–1960* (im Erscheinen: Marburg: Schüren)

Titel

Henning Engelke, *Posthumanistische Visionen in Horrorfilmen der 1970er Jahre*, in: kunsttexte.de, Nr. 3, 2016 (11 Seiten), www.kunsttexte.de.