GENDER
OPEN
REPOSITORIUM

Woran erinnert sich die Cyborg?

Mangelsdorf, Marion

2006

https://doi.org/10.25595/4337

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Mangelsdorf, Marion: *Woran erinnert sich die Cyborg?*, in: Freiburger FrauenStudien : Zeitschrift für interdisziplinäre Frauenforschung, Jg. 12 (2006) Nr: 2, 247–265. DOI: https://doi.org/10.25595/4337.

GenderOpen – Repositorium für die Geschlechterforschung: www.genderopen.de

FREIE UNIVERSITÄT BERLIN

HUMBOLDT-UNIVERSITÄT ZU BERLIN

Ein nach den westlichen Schönheitsidealen unverkennbar wohlproportionierter weiblicher Körper sinkt langsam in die Tiefen des Japanischen Ozeans. Als die weibliche Gestalt wieder auftaucht, reflektieren ihre Gesichtszüge an der vom Mondschein beschienenen Wasseroberfläche. Es ist das vom menschlichen Angesicht nicht zu unterscheidende Antlitz einer Cyborg. Auf die Frage, was es denn für ein Gefühl sei, wenn sie ins Meer tauchen, und warum sie sich der Gefahr ausliefern würde, auf den Meeresgrund zu sinken, antwortet die Cyborg:

„Unsicherheit, Einsamkeit, Dunkelheit, Angst und manchmal empfinde ich auch ein klein wenig Hoffnung. (...) Manchmal, wenn ich fast schwerelos auftauche, fühlt es sich an als wäre ich jemand anderes geworden – muss an der Druckveränderung liegen."

Und sie beschließt ihre Erklärungen mit den Worten: „Es ist als würde man durch einen Spiegel treten und seinem Ebenbild begegnen."[1]

Marion Mangelsdorf

Woran erinnert sich die Cyborg?

Das eingangs geschilderte Szenarium des von Oshii Mamoru 1995 produzierten japanischen Animes, einem Science-Fiction-Animationsfilm mit dem Titel *Ghost in the Shell,* stellt eine zentrale Sequenz im Gesamtgeschehen des Films dar. Sie findet in ihren Bildern Überschneidungen vor allem in dessen Vorspann. Denn hier wie dort ist ein ‚Tauchgang' zu sehen: Die Erschaffung der computergesteuerten, elektronisch aufwändig konstruierten Gestalt, die von einer perfekt als menschlicher Körper simulierten Hülle umgeben wird, ist sowohl als mechanische Zusammenfügung von Einzelteilen wie auch als Schöpfungsprozess in einem überdimensionierten Reagenzglas inszeniert. Am Ende taucht die fertige Cyborggestalt, ein nacktes, unverkennbar weibliches Wesen aus einer Flüssigkeit empor. Der Filmgeschichte folgend ist diese von Wissenschaftlern im Labor für eine Spezialeinheit des japanischen Innenministeriums konstruiert worden, um den so genannten ‚Puppetmaster' aufzuspüren, der sich wie ein Computervirus in kybernetische Gehirne einhackt, um

das Gedächtnis seiner Opfer zu manipulieren. Die Darstellung dieser Cyborg kann durchaus als typisch für Mainstream-Science-Fiction-Filme angesehen werden. Typisch an dieser Cyborg ist, dass sie mit einem hochgradig sexualisierten Körper ausgestattet ist, zu dem kontrastiv das Angesicht androgyne, vor allem melancholische Züge aufweist. Das Spiel mit einer überhöhten Sexualisierung versus Androgynität ebenso wie die Melancholie sind Merkmale, die sich häufig bei der Visualisierung der weiblichen Cyborg finden lassen. Denn, wie in *Ghost in the Shell* beinahe prototypisch dargestellt, ist sie die bedingungslose und perfekte Kämpferin im Auftrag eines männlichen Projekts, die jedoch meist skeptisch, von Zweifeln umgetrieben dieses kritisch befragt. Dabei kommt es nicht selten zu Spiegelverhältnissen, wie es auch nach der Tauchszene der Cyborg im Japanischen Ozean in *Ghost in the Shell* thematisiert wird: Maschinenmenschen begegnen ihren Ebenbildern – den Menschen und/oder einer höheren intelligenten schöpferischen Instanz. Ebenso wie die Menschen oder das Göttliche ihren Ebenbildern, den Maschinenwesen, begegnen. Die einen spiegeln sich in der Materialität und Mentalität des jeweils anderen. Dabei kommt es zu Verzerrungen und Störungen, die Fragen, mitunter auch Probleme aufwerfen. Im Angesicht von Cyborgs befragen die Menschen ihre Herkunft und Bestimmung, so wie im Angesicht der Menschen die Cyborgs ihre Herkunft und Bestimmung befragen.

Entgegen der großen Hoffnungen, die mit jenen Hybridgestalten in kultur-, natur- und technikwissenschaftkritischen Kontexten verbunden werden, möchte ich behaupten, dass die Figur der Cyborg sich sehr gut dafür eignet, Visionen, aber vor allem Ängste, Identitätsfragen und Identitätskonflikte der Spezies Mensch zu thematisieren.[2] Und zwar einer spezifischen Ausformung jener Spezies, des westlichen, männlich-heterosexuellen Zuschnitts. Der Sexappeal, ebenso wie die Bedrohung, die dabei von *der* Cyborg ausgehen, besteht in der Verkörperung zweier ambivalenter Aspekte: einerseits repräsentiert sie die auf dubiose Weise als außenstehende und als unberechenbar erlebte Natur und andererseits repräsentiert sie die zwar eigens konstruierte, aber nur noch schwer zu kontrollierende Technik. – Woran erinnert sich die Cyborg? Diese Frage wirft weitere Fragen auf: Was sind *Cyborgs* für Wesen? Lassen sie sich als *geschlechtliche* Wesen begreifen? Können sich Cyborgs überhaupt an etwas *erinnern* oder wer erinnert was durch und in den Cyborgs? Im Folgenden möchte ich auf diese drei unterschiedlichen Aspekte, die durch die Titelfrage meines Beitrags angesprochen werden, näher eingehen:

Woran erinnert sich die *Cyborg*?

Die Herkunft von Cyborgs ist nicht eindeutig: Entstammen sie aus Fantasiewelten, aus der Wissenschaft und Technikforschung oder finden sich Verkörperungen dieser Imaginationen des Uneindeutigen und Hybriden im konkreten, gar alltäglichen Leben? Wie Donna J. Haraway im „Cyborg Manifesto“ in den späten 80er Jahren schreibt, gehen sie zurück auf den Krieg der Sterne. Sie sind Kinder einer postim-

perialistischen Ära, in der nicht mehr unten auf Erden, sondern hoch oben im All um Weltmacht gebuhlt wird.[3] Durch die beiden Weltraumtechnologen Manfred Clynes und Nathan Kline wurden 1960 für die NASA Cyborgs entwickelt. Sie sind *cyb*ernetic *or*ganism, kybernetische Organismen, sich selbst regulierende Organismen; Wesen, die sich geschickter und wendiger nicht nur an die Schwerelosigkeit jenseits der Hemisphäre anpassen sollten. Ihr wissenschaftlicher Hintergrund ist der von gut subventionierten Forschungseinrichtungen und Großlabors im Bereich Technikentwicklung.[4] Durch diesen Hintergrund wird vielleicht deutlicher, warum es in Science Fiction wenig zimperlich zugeht, Krieg und Gewalt zur Tagesordnung erklärt werden und ein Kampf zwischen GigantInnen und RebellInnen, Großkonzernen und HackerInnen nicht selten zur Heilsgeschichte mutiert. Der *Eine*, der entgegen alle düsteren Zukunftsprognosen durch die Liebe zur Cyborg Rettung zu bringen vermag. Krieg und Liebe, das ist der Stoff, aus dem Geschichten geschrieben sind, die Cyborgs zu zentralen Protagonisten, die *die* Cyborg zur zentralen Protagonistin ernennen. Diese Märchen am Rande der Apokalypse werden umso perfider, desto weniger eindeutig durch Physiognomie und Verhalten Menschen von Cyborgs sowie Cyborgs von Menschen zu unterscheiden sind.

Ein wichtiger Zusatz: Die Beschreibung von Cyborgs als Mensch-Maschine-Hybride ist im 21. Jahrhundert längst nicht mehr aktuell, die materielle Präsenz von Maschinen ist der Immaterialität informations- und computergesteuerter Intelligenzen gewichen. Cyborgs bestimmen ein weites, ein unüberschaubares Feld, in dem sich Fiktionen ebenso wie Technik- und Militärforschung sowie kulturwissenschaftliche Studien tummeln. Letztere versuchen mit Kritik, Parodie und Zynismus – wie auch ich in diesem Beitrag – auf die monetären und machtpolitischen Verschränkungen von Krieg, Kontrolle und Forschung zu reagieren, so wie sie in Science Fiction thematisiert und in Laboratorien praktiziert werden. Als Hinweis: Ich werde mich hier nicht an einige Feinheiten üblicher Unterscheidungen halten, ich werde keine Differenzierungen machen zwischen Androiden, Replikanten und anderen Mischwesen, die sich gegenüber einer organischen und anorganischen, realen oder virtuellen Welt fluide verhalten, ich bezeichne jene vielgestaltigen, sich den technischen Innovationen in Science *und* Fiction[5] anpassenden Wesen als Cyborgs und verwende dadurch mit Haraway einen sehr weiten Cyborg-Begriff. Die Menschen selber bezeichne ich als Cyborgs, und zwar nicht erst, seit sie durch Kontaktlinsen, Brillen, Handys, Autos, Computer, Herzschrittmacher und Hüftprotesen offensichtlich technisiert sind. Menschen sind immer schon Mischwesen gewesen mit offenen Flanken zur animalischen Welt, auch zur Welt ihrer eigens hergestellten Artefakte.[6] Ob in *Blade Runner*, *Matrix* oder *Ghost in the Shell* – Mainstream-Science-Fiction-Filme, auf die ich vorrangig eingehe –, im Angesicht von Wesen, die sich zwischen verschiedenen Welten bewegen, spiegeln sich Menschen, die eingetreten sind in eine neue Weltordnung, in die so genannte *Nach-* oder *Post*moderne, in der eines nicht mehr mühelos zu gelingen scheint: die Aufteilung in klar voneinander zu trennende Sphären. Schon lange geht es nicht mehr nur um die Macht auf Erden hier und im

Weltall dort. Nicht erst zu Beginn des Millenniums ist das eine durchdrungen vom anderen: Die Weltmächte von den so genannten Drittländern, die Realität von der Virtualität, die Wahrheit von der Simulation, die Menschen von den Computern, menschliche Intelligenzen von künstlichen Intelligenzen. Die beiden Weltraumforscher Clynes und Kline haben diese Durchdringungen bereits in den 1960er Jahren, als sie den Cyborg-Begriff prägten, vorausgesehen. In einem Interview zwischen Chris Hables Gray, dem Herausgeber des „Cyborg Handbook", und Manfred Clynes bringt dieser das Cyborg-Verständnis der beiden Forscher auf den Punkt: „Homo sapiens, when he puts on a pair of glasses, has already changed. When he rides a bicycle he virtually has become a cyborg."[7]

Die Erinnerungen der im Weiteren zu Wort kommenden Cyborg-Figuren sind zugleich, gleichsam simultane Erinnerungen der Menschen selber: Selbstbefragungen, Ursprungsmythen, die von Irritationen durchsetzt sind, die Konstruktionen und Dekonstruktionen brüchiger humaner Identitäten zu repräsentieren versuchen. Erzählungen, die das Wissen um eine Cyborg-Ontologie reflektieren. Eine Cyborg-Ontologie, wie die bereits erwähnte feministische Naturwissenschaftsforscherin Haraway im legendären „Cyborg Manifesto" die zeitgenössische Seinsweise, zu Zeiten eines Ökofeminismus noch provokant, benannte.[8] Dieses Erinnern an eine Ontologie, eine Cyborg-Ontologie, ruft eine lange abendländische Kulturgeschichte auf den Plan, in der sich göttliche Wesen, animalische Gestalten und technisierte Körper um die Menschen versammeln und in sie wie Alien eindringen. Dabei werden Facetten der Menschen, des *homo sapiens sapiens* oder auch des so genannten *animale rationale* wachgerufen, artikuliert, zur Darstellung gebracht, die zu Tage treten lassen, dass dieses Wesen sich selber zutiefst unergründlich erfährt und auf der Folie der Anderen schon lange nicht mehr vermag, seine eigene Identität mit Klarheit benennen zu können.[9]

Raimar Zons beschreibt die Menschen, die in Science-Fiction-Filmen ansichtig werden als Hybride. In seinem Aufsatz „American Paranoia. Bladerunner/Matrix" bezeichnet er *homo sapiens* als posthumanen Menschen, der in jeder Hinsicht fragwürdig sei. Der Mensch sei hybride, durchlässig geworden; die alten Differenzbegriffe, die ihn jahrhundertelang definiert haben, seien heute brüchig, wenn nicht obsolet geworden.

> Freilich war seine begriffliche Härte und körperliche Identität ja nicht schon immer gegeben. In voralphabetischen Zeiten, in Mythen, Sagen und Märchen finden wir Mischwesen wie Sphinxen, Minotauren, Hypanthropen, panische Gesellen mit Bocksfüßen oder Eselsköpfen und aus verschiedenen Stoffen zusammengefügte Chimären zuhauf. Ihre tierische und geistige Natur, mit Friedrich Schiller zu sprechen, war also keinesfalls getrennt. Noch bei Ovid gab es Metamorphosen in jede Richtung, und auch die Göttlichen kamen nicht selten in Tiergestalt. Die so genannte anthropologische Differenz, durch die sich der Mensch in Absetzung zum Tier selber definiert – also etwa als nackter Zweibeiner, als Lebewesen, das das Wort hat (*zoon logon echon*), als händi-

> sches, besonnenes, rationales, technisches, spielendes, soziales, politisches, exzentrisches oder geistiges Wesen –, ist also selber ein Resultat des Prozesses schriftinduzierter Rationalisierung und Zivilisation.[10]

Nun sei die Situation, die in Science Fiction vor Augen geführt würde, eine, die zeige, dass die Menschen sich sowohl zur ersten und damit auch ihrer eigenen Natur ebenso exzentrisch verhielten wie zur zweiten Natur, einer technischen: „Ja, Menschen drohen abhängig von sich selbst reproduzierenden Intelligenzen zu werden, die von keinem mehr zu steuern sind," betont Zons und stellt treffend fest: „Der Kybernetik geht der Kybernétes, der Steuermann, verloren. (...) Mit dem planetarischen Sieg der Technik werden Menschen also tendenziell zu Haustieren."[11] Und so wundert sich Zons:

> Merkwürdigerweise hat dieses eher ‚männliche' und ‚soldatische' Projekt (der Cyborgs) in den letzten Jahren ausgerechnet in den postfeministischen und genderpolitischen Diskurs Einzug erhalten – so in die Analysen und Visionen von Cyborgtheoretikerinnen wie Donna Haraway, Judith Halberstam oder Sherry Turkle. Längst, so schreiben sie, sind wir wieder die Mischwesen, aus denen wir einst hervorgegangen sind, hybride Gestalten nicht nur mit offenen Flanken zur Tierwelt, sondern mehr noch zu Maschinen und Programmen, technologisch infiltriert und ohne feste Körpergrenzen gegen unsere digitale Umwelt. (...) Das wäre also die Diagnose, auf die die posthumanen Fragen nach dem Menschen in Filmen wie *Bladerunner* und *Matrix* Antworten sucht. Mehr denn je, könnte sie lauten, ist sich *der* Mensch, sind sich aber auch einzelne Menschen fragwürdig geworden. Leuchtet darin wieder eine neue Definition auf? Ist der Mensch das Wesen zwischen Affe und Roboter, das sich wesentlich fragwürdig ist?[12]

Diese Frage wird die weiteren Cyborg-Erinnerungen bestimmen: Ist der Mensch das Wesen zwischen Affe und Roboter, das sich wesentlich fragwürdig ist?

Woran erinnert sich *die* Cyborg?

Warum habe ich für meinen Aufsatztitel die weibliche Form für Cyborg gewählt? Sind diese Wesen überhaupt geschlechtlich kodiert? Gibt es einen Unterschied zwischen männlichen und weiblichen oder Zwitter-Cyborgs? Haben diese Wesen überhaupt ein Verständnis von Geschlecht? Haben sie ein Bewusstsein von Differenzen, von ihrer gesellschaftlichen Stellung und Sozialisation? Nun, trotz aller Durchdringungen, Uneindeutigkeiten und Entselbstverständlichungen, die humane Identitäten im Angesichts von Cyborgs erfahren, erstaunt es nicht schlecht, wie resistent sich diese Figuren zumindest im Mainstream-Science-Fiction gegenüber dem Aufbrechen von Geschlechterstereotypen verhalten. Entgegen der optimistischen Annahme, Cyborgs entzögen sich der symbolischen Ordnung oder gar hete-

rosexuellen Matrix, werden Science-Fiction-Freaks, zu denen ich mich im Übrigen nur bedingt zähle[13], schnell eines besseren belehrt. Um hier subversive Erzähl- und Darstellungspraktiken einer *trans*- oder gar *postgender* Welt zu finden, ist es unumgänglich, ins weitestgehend unbekannte und meist noch nicht auf Zelluloid gebannte Genre der feministischen und queeren Science-Fiction-Romane einzutauchen.[14] Ich muss gestehen, hier stehe ich erst am Anfang, darum beschränke ich mich in weiten Teilen auf ein kritisches Lesen des Bekannten, des von männlichen Autoren unter männlicher Regie und mit Hilfe eines ganzen Corpus männlicher Trendforscher, Designer und Wissenschaftler inszenierten Zukunftsdramas und -märchens.[15] Auf diese Weise setze ich mich damit auseinander, was im Mainstream als Vision inszeniert wird: Dabei zeigt sich, dass Cyborgs zwar Hybridwesen sein mögen, aber nicht anders als die Menschen sind sie immer noch verfangen in der meist ungebrochenen Matrix der Zweigeschlechtlichkeit. Es gibt sie eindeutig: *Die* Cyborg, ebenso wie es *den* Cyborg gibt. Dabei fällt auf, dass sie beliebter ist, *die* Cyborg, denn sie ist zwar asexuell, aber derart sexy, dass Barbie ihr zeitgenössisches Pendant gefunden hat.[16] Sie ist die direkte Nachfolgerin von Gestalten einer mechanistischen Weltsicht, einer Zeit der Moderne, als die Menschen begannen, ihre nächsten Verwandten und andere Tiere als Automaten zu begreifen.[17] Sie ist Barbie, Vamp und *femme fatale* zugleich, ausgestattet mit Traumkurven, langen Beinen und muskulös straffer Oberflächengestaltung, kurz: Sie hat Modelstatur, so dass Mann/man sich ihr als Projektionsfläche seiner Träume und Ängste ungehindert hingeben kann. Sie, die Cyborg ist vor allem eines: Ebenbild, Alter Ego, die die Stimme erhebt, um *seiner*, einer brüchig gewordenen männlichen Identität Worte zu verleihen. Sie ist die Andere, in deren Angesicht Mann/man sich auf die Suche macht nach der eigenen Herkunft, Bestimmung und sehr wichtig: nach der eigenen Zukunft. Sie gibt ihm die Kraft zwischen den Welten zu vermitteln, den Kampf gegen das Böse aufzunehmen und den Sieg für nichts weniger als das Ganze: die Menschheit davonzutragen.

Die Cyborg. Sie oszilliert nicht nur zwischen Affe und Roboter und das sehr viel eindeutiger als ihr Gegenüber, der Mensch Mann, sondern sie oszilliert vor allem zwischen Ohnmacht und Macht. Wobei und dabei bleibt sie ganz bodenständig dem Hier und Heute verbunden: ihre Macht wird äußerst subtil gegen ihre Ohnmacht ausgespielt. Der Sieg am Ende, trotz aller weiblichen Hilfe, sie bleibt ihm, dem Retter, dem Techno-Heiland vorbehalten.

Dieser Zusammenhang wird insbesondere im ersten Film der von den beiden Brüdern Wachowski 1999 inszenierten Science-Fiction-Trilogie *Matrix* deutlich.[18] In diesem Film wird ein Horrorszenarium totaler Kontrolle durchgespielt: Die Maschinen haben Autonomie und Herrschaft über die Menschen gewonnen. Die Menschen werden von den Maschinen lediglich als Batterien missbraucht, sie speisen aus ihnen die Energie, die sie für ihr Funktionieren und ihren Erhalt benötigen. Ganze Felder wurden angelegt, um Einzelindividuen anzuzapfen und als Energieressource gefangen zu halten. Damit den Menschen ihre Gefangenschaft, in der sie

sich de facto körperlich befinden, mental nicht bewusst wird, gibt es die Matrix, eine virtuelle Welt, an die sie angeschlossen sind und in der sie sich wie in einer realen Welt vermeintlich frei bewegen können. Doch es gibt Abtrünnige, die sich aus dieser Gefangenschaft befreien konnten, die Scheinwelt, die Matrix durchschauen und für ihre Zwecke nutzen können. Um diesen Rebellen das Handwerk zu legen, gibt es zum einen Maschinen[19], die das Schiff, die Basis dieser Gruppe zu zerstören versuchen und zum anderen in der Matrix Agenten, die dort auf der Jagd nach den Abtrünnigen sind. Anführer der Rebellen ist Morpheus. Er wird mit seinen KumpanInnen *Neo* befreien. Neo wird nicht nur als ein Held, sondern vielmehr als *der* Erlöser betrachtet, in ihn wird die Hoffnung gelegt, dass die Menschen sich von der Herrschaft der Maschinen befreien könnten. Ihm liebend zur Seite stehend und im Auftrag von Morpheus erweist sich Trinity als größte Hilfe Neos. Trinity ist die Cyborg, in der sich die Grenzen einer organischen und anorganischen Welt, einer real-humanoiden Sphäre mit einer virtuell-maschinellen Sphäre vollends verflüssigt hat. So wird sie als perfekte Cyborg inszeniert: Bereits in der ersten Szene ist sie die Barbie-Kampfmaschine mit androgynen, melancholischen Gesichtszügen und übernatürlichen Körperkräften, die von der Polizei in der Matrix vollständig unterschätzt wird. Die Macht und Überlegenheit gegenüber den männlichen Cops, die Trinity beweist, als diese sie gefangen nehmen wollen, verdeutlicht – kameratechnisch und akrobatisch aufwändigst in Szene gesetzt – ihre übermenschlichen Cyborgkräfte.[20] Im Gesamtgeschehen des Films wird ihre Macht jedoch grundlegend relativiert. Sie ist zwar jene, Bronfen weist darauf hin, die – wie schon in ihrem Namen Trinity angedeutet wird – Willensstärke, Körperkraft und Herz in sich vereint[21], aber nur um ihm, Neo, dem großen Erlöser den Rücken zu stärken und den Weg zu bereiten.

Keine andere Szene könnte das deutlicher zeigen als die Schlussszene des Films: Neo wird darin von Agenten in der Matrix verfolgt und von seinem größten Widersacher erschossen. Doch *wer* und *was* wird in der Matrix getötet? Es ist nicht Neos realer Körper, sondern seine virtuelle Simulation. Sein an die Matrix angeschlossener Körper ist währenddessen auf dem Rebellenschiff zu sehen, umgeben ist er von seinen Getreuen, allen voran Trinity und Morpheus. Für sie ist der Tötungsakt dadurch ersichtlich, dass sich sein Körper aufbäumt und die auf einem EKG-Schreiber notierten Daten einen Herzstillstand anzeigen. Daten, die für Trinity und Morpheus, denjenigen, die an Neo als Erlöser glauben, unfassbar sind. Und so geschieht das Wunder: kraft der Liebe, die sich Trinity in diesem Moment einzugestehen und durch einen Kuss auf den Mund des sterbenden Neo auszudrücken getraut, erwacht Neos mentale Stärke zu neuem Leben. Denn der Tod in der Matrix kann nur de facto zu seinem Tod führen, wenn er sich mental der Spaltung und der verschiedenen Ebenen seiner körperlichen Präsenz nicht bewusst wird: Denn nur wenn Neo das, was in der Simulation als wirklich und wahr erscheint, nämlich der tödliche Eintritt von Kugeln in seinen Bauch, auch jenseits der Matrix als wirklich und wahr empfindet, nur dann wird er sterben. Der Kuss Trinitys holt Neo zurück in das Bewusstsein, nur als Simulation in der Matrix existent zu sein, das heißt, dort auch nur scheinbar sterben zu können. Trinity vermag ihm die Kraft zu geben,

gegen die simulierte Wahrheit, gegen den simulierten Tod anzugehen. Er ersteht auf und noch viel mehr, nach dem Kuss von Trinity vermag er, die gegen ihn gerichteten Kugelsalven abzuwehren. Als quasi virtueller Blitz dringt er schlussendlich in seinen Gegner ein, durchbricht die Schwerkraft, so wie es Morpheus oft mit ihm trainiert hatte. Damit überwindet er die normalen Grenzen des eigenen menschlichen Körpers, kann sich verwandeln, um auf diese Weise seinen Gegner von innen heraus aufzusprengen und als helles Licht den Sieg über das Böse zu feiern.

Zu guter Letzt verkündet Neo seine Botschaft:

> Ich werde den Menschen das zeigen, was sie nicht sehen sollen. Ich zeige ihnen eine Welt ohne euch, ohne Gesetze, ohne Kontrolle, ohne Grenzen, eine Welt in der alles möglich ist. Wie es dann weitergeht, das liegt ganz an euch.[22]

Beschreibt *Matrix* – das Wort lässt sich im übrigen auch mit Mutterschoß und Nährboden übersetzten – eine Welt ohne Grenzen? Beschreibt diese Filmvision die Möglichkeit, eine Welt ohne Kontrolle, eine freie Welt zu erschaffen oder spielt auch sie nur mit der Ideologie einer Freiheit, der Freiheit eines technisierten Subjekts? Mit diesen Fragen möchte ich zur letzten Lesart des Aufsatztitels zu sprechen kommen.

Woran *erinnert* sich die Cyborg?

Diese Frage möchte ich wiederum mit zwei Filmsequenzen, diesmal aus dem 1982 von Ridley Scott produzierten Director's Cut von *Blade Runner* beantworten. *Blade Runner* erzählt die Geschichte abtrünniger Cyborgs. Es sind Wesen, die von einem Gentechnologen, Turell, hergestellt und für den Kampf an der galaktischen Front seines Imperiums eingesetzt werden. Doch einige der menschähnlichen Replikanten kehren zurück auf die Erde und rebellieren gegen ihren Erschaffer, da dieser ihre Lebensdauer vorprogrammiert hat. Nur Rachel, seinem perfektesten Modell, hat Turell unbegrenzte Lebensdauer geschenkt und das Gedächtnis seiner verstorbenen Nichte vermacht. Allerdings, und das macht auch diese Cyborg zu einer melancholisch-schönen Sklavin ihres Erschaffers: Sie weiß nicht, wer sie ist. Sie ahnt nur, kein Mensch zu sein, doch sie weiß es nicht sicher. Dies ist ein Umstand und innerer Schwebezustand Rachels, den Deckard, ein Polizist, der im Auftrag Turells die rebellierenden Replikanten aufspüren soll, zugleich verunsichert wie fasziniert. Außerdem wird er, der Replikantenjäger, durch Rachels Fragen, mit der eigenen Unsicherheit konfrontiert: Wer sagt ihm, dass er ist, wer er meint, zu sein? Ist er ein Produkt reproduktiver oder replizierter, natürlicher oder künstlicher Prozesse, wo ist die Grenze zwischen dem einen und dem anderen gesetzt, was ist, wenn diese Grenze zusehends flüssiger wird, wenn selbst er nicht mehr zu erspüren vermag, mit noch so vielen Fragen nicht, wer ein Mensch und wer ein Replikant ist? Zu Beginn des

Films trifft Deckard in den privaten Sphären Turells auf Rachel. Er soll prüfen, ob sie ein Mensch oder eine Replikantin ist. Es ist vor allem ein Experiment, das Turell mit Deckard durchführt, durch das er sich der Fähigkeiten seines Replikantenjägers und der Qualität dessen Voight-Kampff-Test vergewissern möchte. Im Rahmen dieses Psycho-Tests stellt Deckard Rachel eine Reihe von Fragen, währenddessen ihr Augenaufschlag und ihre Iriskontraktionen gemessen werden. Nach einer Weile bittet Turell Rachel, den Raum zu verlassen, er möchte allein mit Deckard sprechen und wissen, wie perfekt in den Augen Deckards sein neuestes Konstrukt ist. Deckard begreift, welches Spiel Turell spielt, begreift, dass Rachel nicht weiss, *was* sie ist. Er ist entsetzt, dass sie durch die implantierten Erinnerungen von Turells Nichte dem Irrtum erliegt, ein Mensch zu sein. Deckard hat das Experiment bestanden, noch ist er sich seiner und seiner Fähigkeiten bewusst, doch er ahnt, wie perfide Turell agiert und das Ausmaß seiner Macht erschrickt ihn zutiefst.

Wenig später wird Rachel Deckard in seinem Appartement aufsuchen. Bereits in dieser Szene wird deutlich, dass Deckard sich durch die Liebe zu Rachel der eigenen Ungewissheit ausliefern, der eigenen ungelösten Fragen stellen muss: Wer bin ich? Fragen, die ihm seine Profession als Androidenjäger fragwürdig erscheinen lassen, die ihm seine Knechtschaft gegenüber Turell, dem Biotechnologen und hegemonialen Herrscher, auch seiner beschränkten Welt bewusst machen wird. Er und Rachel haben mehr Gemeinsamkeiten als er es sich auf den ersten Blick eingestehen möchte. Hier geht es um Fragen jenseits geschlechtlicher Zuschreibungen, aber die Folie, auf der diese Fragen gestellt werden, ist das bekannte Rollenstereotyp: Rachel sucht Deckard auf, um von ihm zu erfahren, wer sie ist, um sich zu vergewissern, dass sie ein Mensch, keine Replikantin ist. Das weibliche Objekt väterlicher Allmachtsfantasien muss sich im Gegenüber eines anderen männlichen Subjekts ihrer Selbst, ihrer Nichtigkeit vergewissern. Die zunächst abweisende Art Deckards, seine Gefühlskälte, mit der er ihr erklärt, dass alle ihre Erinnerungen an eine Mutter und an ihre Kindertage nur Implantate sind, dass die Fotos, die sie ihm zeigt, nur eine Scheinwelt bezeugen, schlägt in Mitleid und schließlich Liebe um, als er begreift, wie schmerzlich diese Erkenntnis für Rachel ist, wie sehr ihre Ungewissheit und Verunsicherung ihn selbst betrifft. Er gerät durch sie ins Schwanken und beide vermögen nur, in ihrer Liebe zueinander Halt zu finden. Das Descart'sche *cogito ergo sum* wird hier in ein Deckard'sches *ich liebe, also bin ich* transformiert.[23] Aus der Seinsgewissheit wird auf diese Weise ein labiler Prozess der Seins*vergewisserung*, bei der es gleichgültig ist, *was* und *wer* ich bin und der andere ist – alleine das gegenseitige Begehren vermag dem *Da*sein Grund und Boden zu geben.

Erinnern, Erinnerungsvermögen, Gedächtnis ist im Science Fiction, nicht nur wie in diesen und weiteren Szenen in *Blade Runner*, *das* Unterscheidungskriterium zwischen humanen Entitäten und Cyborgs schlechthin. Speicher und Festplatte sind Metaphern für das Gedächtnis, für das Erinnerungsvermögen von Menschen, es sind die simulierten Artefakte des zunächst als natürlich Begriffenen. Jedoch:

Speicher und Festplatte mögen auf Grund reduktionistischer Prozesse und Null-und-Eins-Lösungen zwar leistungsstark sein, aber die Komplexität der geheimnisvollen Ablagerungen in den cerebralen Windungen, den sich widerstreitenden Körper- und Emotionswelten humaner Entitäten können sie nicht entsprechen – oder? Wer ist lebendiger, wer ist perfekter? Die Menschen, die verfangen sind im Netz eigens konstruierter Kontroll- und Funktionssysteme sowie biochemischer Reiz-Reaktionsketten oder die Cyborgs, die ihrer Beschaffenheit nach irdischen Verhängnissen zu entkommen vermögen? Wer ist durch wen wie determiniert? Die Menschen durch die Cyborgs, die Cyborgs durch die Menschen?

Die Geschichte der Cyborgs ist zugleich ahistorisch und situativ. Durch die Cyborgs spiegelt sich der Fortschritt der Geschichte und Technik in der zyklischen Wiederkehr des Immergleichen: Archetypen, mythische Gestalten, Mischwesen verschiedener, vergangener und fremder Kulturen, archaische Ängste und Hoffnungen vermengen sich mit den Abgesängen leergelaufener Fortschrittsideologien: einer immer besseren, schnelleren, perfekteren Welt. Klaus Kreitmeier leitet seinen Aufsatz „Vom Vampir zum Vamp. Zur Vorgeschichte eines Kino-Mythos“ mit den Worten ein:

> Die Idee, die Welt sei ein Laboratorium, hat die Geschichte der Technik, mehr noch: die Entwicklung unserer Zivilisation in Gang gesetzt. Und an Versuchen, wie man auf die beste Art Mensch sein könne, hat es nie gefehlt. Sie haben die vielfältigsten Kulturen und die unterschiedlichsten Auswüchse von Barbarei hervorgebracht. Weltgeschichte: eine Serie gelungener und gescheiteter Experimente des Menschen an sich selbst. Der ‚künstliche Mensch‘ – ob als Utopie, als Mythos oder als ein besonders attraktives Thema der Literatur und Kunst – war und ist bis heute die Phantasmagorie einer Zivilisation, die unablässig und mit ungewisser Perspektive an der Überwindung der Natur und an der Veränderung des Menschen arbeitet.[24]

Die Autorinnen und Autoren im Ausstellungskatalog zur Retrospektive im Berliner Filmmuseum 2000 konnten zum Thema „künstliche menschen. manische maschinen. kontrollierte körper“ eine Archäologie mythischer Gestalten und kulturgeschichtlicher Stereotypen bergen. Kreitmeier verfolgt dabei Vampire und Vamps in zeitgenössischen Cyborgdarstellungen, Bronfen und andere wiederum zeigen in ihren Texten auf, dass der Cyborg-Science-Fiction-Figur nicht selten der Mythos vom Golem zugrunde liegt. Es gibt viele Geschichten zur jüdischen Figur des Golems, im Science Fiction ist vor allem die explizite Nennung dieses Mythos in dem feministischen Roman *He. She. It.* von Marge Piercy bekannt. Die US-amerikanische Autorin verweist dabei auf jene Geschichte, die den Golem als Helfer im jüdischen Exil imaginiert. Er ist Kämpfer, Verteidiger und Helfer einer bedrohten Welt einerseits – so wie wir die Cyborgs aus den genannten Science-Fiction-Filmen auch kennen gelernt haben – andererseits jedoch stellen jene wie die Cyborgs auch eine Bedrohung dar, wenn sie ihre eigene Herkunft befragen. Bronfen sieht den Golem-Mythos in Filmen wie *Blade Runner* und *Matrix* am Werk und weist

daraufhin, dass, wie bei der Cyborg auch, „Golem-Knecht nur solange eine beruhigende Wunschphantasie [bleibt], als der ihn schaffende Mann die Gewissheit hat, dass er – wenn nötig – die von ihm belebte Gestalt auch wieder zerstören kann."[25] „Der Golem", so schreibt Bronfen „stellt ein unvollkommnes Geschöpf dar, das den Menschen daran erinnert, dass auch er einst nur belebte Materie war: ein belebtes, aber noch nicht beseeltes Wesen, ohne Selbstbewusstsein und Lebensziel."[26] An der göttlichen Schaffenskraft könnten laut jüdischer Lehre die Menschen teilhaben, so erklärt Bronfen weiter, indem sie Kraft des Wortes einen Golem erschaffen würden. Im Talmud fände sich: „die Vorstellung, dass auf Grund bestimmter Zusammensetzungen der 22 Buchstaben des hebräischen Alphabets Leben geschaffen werden kann."[27] Jedoch sei der Clou der Geschichte der, dass die Sprache sowohl die Kraft hat, das Leben zu schaffen wie auch – durch eine Veränderung der Buchstabenkombination – das erschaffene Wesen bei Bedarf auch wieder zu zerstören. Im Sinne einer solchen Verkörperung eines potentiell vollkommenen, aber ebenso unvollkommenen Geschöpfs nennt man in der jüdischen Tradition eine unverheiratete Frau auch einen Golem, ein Wesen, das ihr wahres spirituelles Potential noch nicht realisiert hat, das die Initiation in die menschliche Gemeinschaft nur durch ein anderes, ihr höhergestelltes Wesen erfahren kann. Es gibt sie also schon traditionsgemäß die Einschreibung einer geschlechtlichen Differenz in eine Figur, die als Golem in der Vergangenheit wirkte und jetzt durch Cyborgs wie Trinity, Rachel und Kusanagi (die Cyborg aus dem anfangs erwähnten Anime), in die Gegenwart und Zukunft transformiert wurde. Bronfen bringt auf den Punkt, wie diese geschlechtliche Differenz zu begreifen ist:

> Der Traum vom Golem [und nicht minder von Cyborgs, M. M.] erfüllt den Wunsch des männlichen Subjekts, die Grenze zwischen Leben und Tod zu beherrschen und seinen Bedürfnissen entsprechend so zu regulieren, dass er seine Nähe zu Gott über eine Abgrenzung von durch ihn als minder deklarierte Wesen verhandelt.[28]

Keine Szene könnte Bronfens Worte besser veranschaulichen und die Problematik dieser allgemein humanoiden, äußerst ambivalent verhandelten und zumeist männlich-artikulierten Sehnsucht nach der Grenzauflösung zum ganz Anderen beschreiben als die Schlussszene aus *Ghost in the Shell*. Zunächst wird das, was geschieht als eine gegenseitige Assimilation zweier weiblicher Gestalten beschrieben: Kusanagi, die Cyborg-Protagonistin des Films, schließt sich an eine andere Cyborg an. Sie stellt die Verkopplung her, „geht rein in das visuelle System der/des anderen", die/den sie – unter dem Namen ‚Puppetmaster' – bislang im Auftrag der Regierung und als Kampfmaschine verfolgt hat, um sich dann der Situation auszuliefern, dass plötzlich nicht mehr eine andere *sie*, sondern ein *er* ihre Sprachfunktionen übernehmen kann. Damit er, der ‚Ghost', ein höheres Wesen, umfassenderes Programm und höhere Intelligenz, die Möglichkeit hat, mit ihr zu kommunizieren und schlussendlich in sie einzudringen. Dieser ‚Ghost in the Shell', dieser ‚Geist in der Hülle' wird der Cyborg die Verschmelzung mit sich selber anbieten. Es ist ein

Pakt, der beide zu einer vollkommeneren Daseinsform führen soll, aber nur durch den Preis der Zerstörung des jeweils anderen. Tod, Zerstörung und Verschmelzung wird in dieser Szene als ein cybererotischer Exzess beschrieben, der seinen infernalen Höhepunkt und von Beginn an zielgerichteten Wunsch nach Verschmelzung durch das Eindringen ins begehrte Andere feiert. Ihren Eintritt in höhere, in weitere Sphären erlebt hier die weibliche Cyborg dadurch, dass ihr ein Koitus widerfährt, dem sie sich genau genommen nie verwehren konnte. Am Ende wird sie von einem Bombenhagel zerstört, so wie auch die neben ihr liegende Cyborggestalt, nachdem der ‚Ghost', der ‚Puppetmaster', sich in sie eingeschleusen konnte. Doch diese Zerstörung des Cyborg-Körpers Kusanagis bedeutet nicht, dass sie eliminiert wurde. Ihr weiteres Leben, ihr Leben in Assimilation mit einer höheren Intelligenz wird sie in einem Mädchenkörper verbringen. Diesen Zustand reflektiert sie am Ende des Films wie folgt:

> Als ich ein Kind war, waren meine Worte, meine Gedanken und meine Gefühle, die eines Kindes. Jetzt bin ich erwachsen und habe alles Kindliche von mir abgeworfen. Heute bin ich definitiv nichts mehr von dem, was ich einmal gewesen bin, weder die Frau, die Major Motoko Kusanagi genannt wurde, noch das Programm mit dem Namen Puppetmaster.[29]

Epilog

Die Cyborg, sie erinnert sich nicht,
sondern *weiß*, dass sie immer schon ein Mischwesen war,
zwischen Affe und Roboter tendierend,
mit offenen Flanken zur Tierwelt und technischen Artefakten.
Dass in ihr ebenso unbeherrschte Natur,
wie nicht zu kontrollierende Technik steckt.
Ein Zustand, die sie zugleich zur Bedrohung und Sehnsucht werden lässt.
Und: Die Cyborg, sie erinnert sich nicht,
sondern *weiß*, dass sie die un/an/geeignete Andere ist.

Die vietnamesische Filmemacherin und feministische Kulturtheoretikerin Trinh T. Minh-ha, auf die sich auch Haraway in ihren Schriften ausdrücklich bezieht, hat in den achtziger Jahren den Begriff „inappropriate/d other" eingeführt, der im deutschen mit „die un/an/geeigneten Anderen" übersetzt werden kann. In einem Gespräch mit dem Titel „Die Grenzen des Anderen verschieben" im Katalog zur Ausstellung Minh-has in der Wiener „Secession" 2001 sagt die Künstlerin und Theoretikerin:

> Der Ausdruck ‚in-appropriate/d other' ist auf beide Weisen zu verstehen: als jemand, den man nicht vereinnahmen (appropriate) kann, und als jemand unangepasster (inappropriate). Nicht eindeutig anders und nicht eindeutig gleich.[30]

Die Cyborg ist nicht eindeutig anders und nicht eindeutig gleich: Sie ist ebenso geschlechtlich codiert, wie sie die Grenzen dieser Codierung auf subtile Weise immer wieder zu sprengen vermag. Damit ist sie nichts mehr und nichts weniger als ihre menschlichen Ebenbilder: Konstrukt eines komplexen Gewebes der *Natureculture. Natureculture* ist eine Bezeichnung, die Haraway in ihrem zweiten Manifest, dem „Companion Species Manifesto*"* verwendet. Erinnern wir uns mit der Cyborg daran, dass wir selber Cyborgs sind, vorstruktuiert durch unsere Naturen, Kulturen und Techniken, widersprüchlich und vor allem uns selber wesentlich fragwürdig, un/an/geeignete Andere unseres Selbst?

Mit dem Wissen um die eigene Fragwürdigkeit scheinen die als weiblich anmutenden Gestalten im Science Fiction schon immer selbstverständlich umzugehen, während sich die als männlich begreifenden Wesen diesem Wissen immer erst annähern müssen. Ob dieses Wissen nun als Weisheit oder als Banalität verhandelt wird, es lehrt zumindest das Eine und das betrifft Menschen jedweden Geschlechts: die äußere Hülle ist so veränderbar wie das Innere, sie kann uns täuschen, aber vor allem ist sie weder alles noch als nichtig zu erklären oder für völlig irrelevant zu missachten – denn sie bildet ab, was sie umhüllt: das Bild unseres Selbst. Eine Cyborg-Ontologie.

Anmerkungen

1 Gespräch, basierend auf der deutschen Übersetzung des von Mamoru Oshii produzierten Films, der bei Panini Video als DVD erschien. Das Anime ist die Verfilmung zu dem gleichnamigen 1991 von Masamune Shirow veröffentlichten und populär gewordenen Manga.

2 Andrea zur Nieden liest in „Geborgte Identität" die Inszenierungen innerhalb der Science-Fiction-Serie „Star Trek" als, wie sie es bereits im Untertitel ihres Buchs beschreibt: „kulturindustrielle Selbstversicherung des technisierten Subjekts". Ich schließe mich ihrer Analyse an, in der sie davon spricht, dass, der Ideologie des Genres zuwider, in den Filmen meist nicht eine Kritik und Auflösung, sondern vielmehr eine Reproduktion des bürgerlichen technisierten Subjekts zu finden ist.

3 Haraway schreibt: „Aus einer Perspektive könnte das Cyborguniversum dem Planeten ein endgültiges Koordinatensystem der Kontrolle aufzwingen, die endgültige Abstraktion, verkörpert in der Apokalypse des im Namen der Verteidigung geführten Kriegs der Sterne, die restlose Aneignung der Körper der Frauen in einer männlichen Orgie des Krieges." Donna J. Haraway: „Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften", in: Carmen Hammer/Immanuel Stieß (Hrsg.): *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*, aus dem Englischen von Fred Wolf, Frankfurt/M. 1995, S. 40.

4 Eine Einführung in die Genealogie des Cyberspaces, die Verschränkungen von Militär- und Technikforschung bei der Entwicklung dieser weltweiten Netzwerke, findet sich bei Horst Bredekamp: „Politische Theorien des Cyberspace*",* in: Robert Konersmann (Hrsg.): *Kritik des Sehens,* Leipzig 1997. Bredekamp geht dabei jedoch nicht auf die Figur der Cyborg ein, auch wenn er das Umfeld beschreibt, in dem diese Gestalt Formen annahm.

5 ‚Science & Fiction' und die Möglichkeit diese Bezeichnung auf verschiedene Weise zu lesen, ist zu einem beliebten Label in den kultur- und naturwissenschaftstheoretischen Diskursen avanciert. So schreiben beispielsweise die beiden Naturwissenschaftlerinnen Barbara Petersen und Bärbel Mauss: „‚Sciene' und ‚Fiction' [stehen] auf der einen Seite für Naturwissenschaft und fiktive Prosa, auf der anderen als ‚Sciencefiction' für das Textgenre des wissenschaftlichen Zukunftsromans, der beispielsweise bei der Neuauslegung der zu ‚Technoscience' verschmolzenen Naturwissenschaften und Technik in den Arbeiten von Donna Haraway eine wichtige Aufgabe spielt. Hier werden die Grenzen zwischen unterschiedlichen Abhandlungen, literarischer Prosa und politisch motivierten Texten – überschritten." Barbara Petersen/Bärbel Mauss (Hrsg.): *Feministische Naturwissenschaftsforschung. Science und Fiction,* NUT – Frauen in Naturwissenschaft und Technik e.V., Schriftenreihe Band 5, Talheim 1998, S. 9. Die beiden KulturwissenschaftlerInnen Thomas Macho und Annette Wunschel wiederum konstatieren: „(...) Das Gedankenexperiment radikalisiert, was als Transgression zwischen facts und fiction, zwischen Wissenschaft, Literatur und Philosophie bereits häufig

diskutiert wurde. Evident ist mittlerweile, wie viele Autoren und Künstler – seit mehr als zweihundert Jahren – von wissenschaftlichen Entdeckungen beeinflusst wurden; und umgekehrt wird auch das Gewicht fiktiver, metaphorischer und narrativer Kompositionselemente wissenschaftlicher Texte und Theorien – beispielsweise in der Genforschung – nicht länger unterschätzt, sondern genauer wahrgenommen und untersucht. Das Gedankenexperiment kann Science in Fiction repräsentieren (...) oder Fiction in Science, Science-Fiction oder eine ‚rêverie scientifique'; nicht selten eröffnet seine – methodisch unauffällige – Strategie verblüffende Perspektiven und Einsichten." Thomas Macho/Annette Wunschel (Hrsg.): *Science & Fiction. Über Gedankenexperimente in Wissenschaft, Philosophie und Literatur,* Frankfurt/M. 2004, S. 12.

6 Eine kritische Auseinandersetzung mit den verschiedenen Ausformungen technisierter Körper und ihren Unterscheidungen findet sich bei Dierk Spreen in *Cyborgs und andere Techno-Körper. Ein Essay im Grenzbereich von Bios und Techne,* Passau 1998.

7 Chris Hables Gray: „Interview with Manfred Clynes", in: Ders. (Hrsg.): *Cyborg Handbook,* Routledge/New York & London 1995, S. 49.

8 Haraway schreibt: „Im späten 20. Jahrhundert, in unserer Zeit, einer mythischen Zeit, haben wir uns alle in Chimären, theoretisierte und fabrizierte Hybride aus Maschine und Organismus verwandelt, kurz, wir sind Cyborgs. Cyborgs sind unsere Ontologie. Sie definieren unsere Politik. (...) In der Tradition ‚westlicher' Wissenschaft und Politik, der Tradition des rassistischen und patriarchalen Kapitalismus, des Fortschritts und der Aneignung der Natur als Mittel für die Hervorbringung von Kultur, in der Tradition der Reproduktion des Selbst durch die Reflexion im Anderen, hat sich die Beziehung von Organismus und Maschine immer als Grenzkrieg dargestellt." Donna J. Haraway, Frankfurt/M. 1995, S. 34/35.

9 Einen Überblick über die aktuellen Diskurse zu diesem Thema bietet unter anderem: Norbert Bolz/Andreas Münkel (Hrsg.): *Was ist der Mensch?,* München 2003.

10 Raimar Zons: *„American Paranoia. Bladerunner/Matrix"*, in: Thomas Macho / Annette Wunschel (Hrsg.): *Science & Fiction. Über Gedankenexperimente in Wissenschaft, Philosophie und Literatur,* Frankfurt/M. 2004, S. 334.

11 Ebd., S. 334.

12 Ebd., S. 335.

13 Ich möchte mich zur Nieden anschließen, die in der Einleitung zu ihrem Buch „Geborgte Identität" ihre Ambivalenz gegenüber der von ihr näher betrachteten Science-Fiction-Soap „Star Trek" wie folgt beschreibt: „Die vorliegende ideologiekritische Analyse versucht, das eigene Erleben dieser Serie zu verarbeiten und die Ambivalenz von Faszination und Ekel beim nachmittäglichen Fernseherlebnis gedanklich zu sortieren." Andrea zur Nieden: *Geborgte Identität. Star Trek als kulturindustrielle Selbstversicherung des technisierten Subjekts,* Freiburg 2003, S. 7.

14 An dieser Stelle möchte ich Dagmar Fink danken, die mich in sehr anregenden und angeregten Diskussionen auf Science Fiction hingewiesen hat, die sich jenseits des Mainstream(s) bewegen und für Diskurse von Inter-

esse sind, die Heteronormativität und Zweigeschlechtlichkeit in Frage stellen. Vgl. Dagmar Fink: „Writing the Cyborg: Refigurationen von Geschlecht in der feministischen Science Fiction", in: Karin Giselbrecht/Michaela Hafner (Hrsg.): *Data | Body | Sex | Machine. Technoscience und Sciencefiction aus feministischer Sicht,* Wien 2001, S. 73-95. Dagmar Fink: „Trouble in Wonderland: Kontextualisierungen neuer Informations- und Kommunikationstechnologien", in: Johanna Riegler/ Christina Lammer/ Barbara Ossege/ Marcella Stecher (Hrsg): *Puppe-Monster-Tod. Kulturelle Transformationsprozesse der Bio- und Informationstechnologien,* Wien 1999, S. 99-113. Eine kleine Auswahl, die Dagmar Fink bereitgestellt hat, soll Geschmack auf Romane und einen Film machen, die sich nicht länger an Stereotypen abarbeiten: Melissa Scott: *Shadow Man,* New York 1995; Melissa Scott: *Trouble and Her Friends,* New York 1994; Caitlin Sullivan/ Kate Bornstein, *Nearly Roadkill. An Infobahn Erotic Adventure,* New York/London 1996. Zudem sei hier auf den Experimental-Science-Fiction-Film von Hans Scheirl *Dandy Dust* hingewiesen (siehe auch http://www.medienkunstnetz.de/werke/dandy-dust/, letzter Zugriff 13.3.2006).

15 Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Matrix.

16 Zur Nieden hat in „Geborgte Identität", Freiburg 2003 ein ganzes Kapitel mit dem Titel „Cyborgs und Barbies. Körper und Subjekt im 24. Jahrhundert" diesem Thema gewidmet.

17 Dieser Gedanke wird im Hinblick auf die Verschränkungen diskriminierender Diskurse in der Moderne näher ausgeführt bei Birgit Mütherich: „Das Fremde und das Eigene. Gesellschaftspolitische Aspekte der Mensch-Tier-Beziehung", in: Andreas Brenner (Hsg.): *Tiere beschreiben, Erlangen 2003;* Ursula Pia Jauch: „‚Les animaux plus que machines'? Von Maschinentieren, Tierautomaten und anderen bestialischen Träumereien. Einige Anmerkungen aus philosophischer Sicht", in: Hartmut Böhme/ Franz-Theo Gottwald/ Christian Holtorf/ Thomas Macho/ Ludger Schwarte/ Christoph Wulf (Hrsg.): *Tiere. Eine andere Anthropologie,* Köln/Weimar/Wien 2004.

18 Die Faszination und Anziehungskraft, die *Matrix* im intellektuellen Diskurs ausgelöst hat, spiegeln sich in und werden durch Beiträge von Philosophen wie Boris Groys, Peter Sloterdijk und Slavoj Zizek genährt. In der Filmzeitschrift „Schnitt – Das Filmmagazin", Ausgabe 17 finden sich von den Dreien Artikel, die in diesem Zusammenhang genannt werden sollten: Boris Groys: „Die Verfilmung der Philosophie. Die Philosophie der Matrix", Peter Sloterdijk: „Die kybernetische Ironie. Die Philosophie der Matrix" und Slavoj Zizek: „Die zwei Seiten der Perversion. Die Philosophie der Matrix."

19 Diese Maschinen sehen interessanterweise aus als wären sie überdimensionierte Spinnen- oder Krakentiere.

20 Elisabeth Bronfen schreibt über Trinity: „Bezeichnenderweise wird Trinity ... als die vollkommene Verbindung von Maschine und Mensch inszeniert. In der ersten Szene wirkt sie wie ein Cyborg mit überdimensionalen Kräften. Der Polizist, der sie festnehmen soll, erklärt seinem Vorgesetzten, dem *spezial agent* Smith, er hätte dessen Hilfe nicht nötig, denn seine Männer könnten ‚ein kleines Mädchen' schon in den Griff bekommen.

Doch der Agent weiß es besser, ‚ihre Männer' erwidert er, seien bereits tot. Dann sehen wir, wie Trinity gnadenlos und gleichzeitig präzise, den weiblichen Kampfmaschinen aus BLADE RUNNER vergleichbar, die Polizisten mühelos ‚erlegt' und selbst dem Agenten (...) dank ihrer übermenschlichen Lauf- und Springfähigkeiten entkommen kann." Elisabeth Bronfen: „Leben spenden. Ohnmacht und Macht des weiblichen Cyborg", in: Rolf Aurich / Wolfgang Jacobsen / Gabriele Jatho (Hrsg.): *künstliche menschen. manische maschinen. kontrollierte körper,* Berlin 2000, S. 85f.

21 Vgl. Elisabeth Bronfen, Berlin 2000, S. 86.

22 Monolog aus: Oshii Mamoru, *Ghost in the Shell,* Panini Video 1995.

23 Zons schreibt über Réne Descartes und seine, die neuzeitliche Weltsicht einleitende Philosophie: „Erst das neuzeitliche Denken ... versteht den Menschen als jemanden, der von grundlegend anderer Seinsart ist als die Welt, zu der auch die tierische, ja seine eigene körperliche Maschine zählt. Der Mensch ist bei Descartes wesentlich res cogitans, eine Sache, die denkt, die Welt, res extensa, ein ausgedehntes Ding. Der Mensch ist seitdem also ein genuiner Weltfremdling, der zur Welt nur durch eines kommt: durch sein Denken, das umgekehrt ja gerade Ausdruck seiner Weltfremdheit ist. Die Welt, die er denkend erkennen kann, ist freilich selber nur eine gedachte oder, in Descartes' Sicht, eine mathematisch konstruierte." Raimar Zons, Frankfurt/M. 2004, S. 333. Zons liest den Namen Deckard analog zu Descartes und schreibt über ihn und seine Liebe zu Rachel: „Am Ende des Director's Cut muss der Bladerunner mit dem Philosophennamen Deckard / Descartes erkennen, dass er selbst ein Replikant ist. (...) Da aber hatte seine Liebe zu Rachel schon alle Differenzen, die natürlichen und künstlichen, überwunden. Indem also der Replikantenjäger seiner selbst als Replikant innewird, bekommt der kalte Fisch – Sushi, wie ihn seine Exfrau nennt – menschliche Züge, während umgekehrt die im Film zu sehenden ‚wirklichen' Menschen ziemlich indolent und mechanisch daherkommen." Raimar Zons, Frankfurt/M. 2004, S. 343.

24 Klaus Kreitmeier: „Vom Vampir zum Vamp. Zur Vorgeschichte eines Kino-Mythos", in: Rolf Aurich / Wolfgang Jacobsen / Gabriele Jatho (Hrsg.): *künstliche menschen. manische maschinen. kontrollierte körper,* Berlin 2000, S.87.

25 Elisabeth Bronfen, Berlin 2000, S.81.

26 Ebd., S. 81.

27 Ebd., S. 80.

28 Ebd., Berlin 2000, S. 80f.

29 Monolog aus: Oshii Mamoru, *Ghost in the Shell,* Panini Video 1995.

30 Trinh T. Minh-ha/Secession: *Trinh T. Minh-ha, übersetzt von Aileen Derieg/ ‚gender et alia' (Dagmar Fink / Johanna Schaffer / Katja Wiederspahn),* Wien 2001, S. 49.

Literatur

Bolz, Norbert/Münkel, Andreas (Hrsg.): *Was ist der Mensch?,* München 2003.

Bredekamp, Horst: „Politische Theorien des Cyberspace*",* in: Robert Konersmann (Hrsg.): *Kritik des Sehens,* Leipzig 1997, S. 320-339.

Bronfen, Elisabeth: „Leben spenden. Ohnmacht und Macht des weiblichen Cyborg", in: Rolf Aurich/Wolfgang Jacobsen/Gabriele Jatho (Hrsg.): *künstliche menschen. manische maschinen. kontrollierte körper,* Berlin 2000, S. 81-86.

Fink, Dagmar: „Writing the Cyborg: Refigurationen von Geschlecht in der feministischen Science Fiction", in: Karin Giselbrecht / Michaela Hafner (Hrsg.): *Data | Body | Sex | Machine. Technoscience und Sciencefiction aus feministischer Sicht,* Wien 2001, S. 73-95.

Fink, Dagmar: „Trouble in Wonderland: Kontextualisierungen neuer Informations- und Kommunikationstechnologien", in: Johanna Riegler / Christina Lammer / Barbara Ossege / Marcella Stecher (Hrsg): *Puppe-Monster-Tod. Kulturelle Transformationsprozesse der Bio- und Informationstechnologien,* Wien 1999, S. 99-113.

Groys, Boris: „Die Verfilmung der Philosophie. Die Philosophie der Matrix", in: *Schnitt – Das Filmmagazin,* Ausgabe 17 (Online-Version: http://www.schnitt.de/themen/artikel/philosophie_der_matrix__die_-_die_verfilmung_der_philosophie.shtml**).**

Hables Gray, Chris: „Interview with Manfred Clynes", in: Ders. (Hrsg.): *Cyborg Handbook,* Routledge/New York & London 1995, S. 43-54.

Haraway, Donna J.: „Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften", in: Carmen Hammer/Immanuel Stieß (Hrsg.): *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*, aus dem Englischen von Fred Wolf, Frankfurt/M. 1995, S. 33-72.

Haraway, Donna J.: *The companion species manifesto. Dogs, people and significant otherness,* Chicago 2003.

Jauch, Ursula Pia: „‚Les animaux plus que machines'? Von Maschinentieren, Tierautomaten und anderen bestialischen Träumereien. Einige Anmerkungen aus philosophischer Sicht", in: Böhme, Hartmut / Gottwald, Franz-Theo / Holtorf, Christian / Macho, Thomas / Schwarte, Ludger / Wulf, Christoph (Hrsg.): *Tiere. Eine andere Anthropologie,* Köln/Weimar/Wien 2004, S. 237-250.

Kreitmeier, Klaus: „Vom Vampir zum Vamp. Zur Vorgeschichte eines Kino-Mythos", in: Rolf Aurich / Wolfgang Jacobsen / Gabriele Jatho (Hrsg.): *künstliche menschen. manische maschinen. kontrollierte körper,* Berlin 2000, S.89-108.

Macho, Thomas / Wunschel, Annette (Hrsg.): *Science & Fiction. Über Gedankenexperimente in Wissenschaft, Philosophie und Literatur,* Frankfurt/M. 2004.

Trinh T. Minh-ha/Secession: *Trinh T. Minh-ha*, übersetzt von Aileen Derieg, ‚gender et alia' (Dagmar Fink/Johanna Schaffer/Katja Wiederspahn), Wien 2001.

Mütherich, Birgit: „Das Fremde und das Eigene. Gesellschaftspolitische

Aspekte der Mensch-Tier-Beziehung“, in: Andreas Brenner (Hsg.): *Tiere beschreibe,* Erlangen 2003, S. 16-32.

Petersen, Barbara / Mauss, Bärbel (Hrsg.): *Feministische Naturwissenschaftsforschung. Science und Fiction,* NUT – Frauen in Naturwissenschaft und Technik e.V., Schriftenreihe Band 5, Talheim 1998.

Spreen, Dierk: *Cyborgs und andere Techno-Körper. Ein Essay im Grenzbereich von Bios und Techne,* Passau 1998.

Piercy, Marge: *He, She, It*, Middlemarsh 1991.

Raimar Zons: „American Paranoia. Bladerunner/Matrix“, in: Thomas Macho / Annette Wunschel (Hrsg.): *Science & Fiction*. *Über Gedankenexperimente in Wissenschaft, Philosophie und Literatur,* Frankfurt/M. 2004, S. 329-348.

Sloterdijk, Peter: „Die kybernetische Ironie. Die Philosophie der Matrix“, in: *Schnitt – Das Filmmagazin,* Ausgabe 17 (Online-Version: http://www.schnitt.de/themen/artikel/philosophie_der_matrix__die_-_die_kybernetische_ironie.shtml).

Scott, Melissa: *Shadow Man,* New York 1995.

Scott, Melissa: *Trouble and Her Friends,* New York 1994.

Sullivan, Caitlin / Bornstein, Kate: *Nearly Roadkill. An Infobahn Erotic Adventure,* New York/London 1996.

Zizek, Slavoj: „Die zwei Seiten der Perversion. Die Philosophie der Matrix.“, in: *Schnitt – Das Filmmagazin,* Ausgabe 17 (Online-Version: http://www.schnitt.de/themen/artikel/philosophie_der_matrix__die_-_die_zwei_seiten_der_perversion.shtml).

Zur Nieden, Andrea: *Geborgte Identität. Star Trek als kulturindustrielle Selbstversicherung des technisierten Subjekts,* Freiburg 2003.

Filmografie

Mamoru, Oshii: *Ghost in the Shell,* Panini Video DVD 1995.

Scott, Ridley: *Blade Runner,* Warner Bros 1999 (Ersterscheinung: 1982).

Scheirl, Hans: *Dandy Dust,* 1998.

Wachowski, Andy/Wachowski, Larry: *Matrix,* Warner Bros/Village Roadshow Pictures, 1999.