

## Der/ Die Cyborg

### **Inhalt**

Der/ Die Cyborg.....	1
Definition.....	1
Modell des Cyborg.....	2
Cyborgs in herkömmlichen Filmen.....	4
Cyborgs im Film „Ghost in the Shell“.....	5
Quellenangaben.....	10

### Definition

Der Begriff Cyborg ist eine Abkürzung für kybernetischer Organismus. Das heißt es handelt sich um ein natürliches organisches Lebewesen mit künstlich technischen Elementen. So kann zum Beispiel schon ein Mensch mit einem Herzschrittmacher als Cyborg angesehen werden. Es handelt sich beim Cyborg also nicht nur um eine Schöpfung der Science Fiction, sondern vielmehr um ein bereits allgegenwärtiges Phänomen. Donna Haraway fasst dies treffend zusammen: „A Cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction.“ („A Cyborg Manifesto“, S. 149). Ich möchte hier auf das Model eines Cyborgs eingehen, welches einen menschlichen Geist mit einer direkten Schnittstelle zur Technik aufweist und einen zum größten Teil mechanisch technischen Körper besitzt. Streng genommen gehören also etwa die Replikanten aus „Blade Runner“ und der „Terminator“ nicht zur Familie der Cyborgs, da diese entweder komplett organisch (wenn auch künstlich geschaffen) oder komplett mechanisch (ohne eigenen Geist) sind. Dennoch greife ich auch auf diese künstlichen Menschen bzw. menschlichen Maschinen zurück, da sie doch große Parallelen mit einem Cyborg aufweisen und ein nicht zu vernachlässigendes Beispiel für einen Mensch-Maschine Hybriden darstellen.

## **Modell des Cyborg**

Durch die Sonderstellung zwischen Natur und Technik, zwischen Mensch und Maschine ergeben sich ungeahnte Möglichkeiten für einen Cyborg. Nach Haraway basiert ein Menschen zentriertes Universum auf einem System von Dualismen („Electronic Eros“, S.33f). So bestehen für den Menschen feste Unterschiede und Grenzen zwischen Natur und Kultur, zwischen echt und künstlich, Mann und Frau, Mensch und Maschine, um nur einige zu nennen. Wenn nun diese eine Grenze, nämlich die zwischen menschlichem und künstlichem zusammenbricht, so lösen sich nach Haraway und Springer („Electronic Eros“, S.34) auch alle weiteren Dualismen auf. Die beiden jeweilig entgegengesetzten Teile werden ununterscheidbar und verschmelzen förmlich, gradeso wie der Mensch mit der Technik verschmilzt, wenn er zum Cyborg wird. Somit besteht für einen Cyborg also die Möglichkeit sich über die Grenzen der menschlichen Welt hinwegzusetzen, da in ihm eben diese Grenze zwischen künstlichem und natürlichem unwiderruflich aufgehoben wird.

Die wohl entscheidenste Grenzüberschreitung liegt nun in der Möglichkeit der Überwindung von determiniertem Geist und Körper. Der Cyborg ist in der Lage Körper und Geist beliebig zu wechseln: „Mind and bodies change like chameleons in cyberpunk...“ („Electronic Eros“, S.35). So kann das Bewusstsein in vielen Cyborggeschichten durch die Verwendung von neuer Hard- und Software erweitert und verändert werden. Ebenso ist es möglich den teilweise oder komplett künstlichen Körper nach Belieben zu verändern oder gar zu wechseln. Es entsteht eine flüssige Identität („...fluid cyborg identities...“, „Electronic Eros“, S.140), wodurch der Cyborg nicht mehr in die dem Menschen typischen Rollenbilder gepresst werden kann. Somit fallen geschlechtsspezifische Unterschiede ebenso weg, wie urmenschliche Träume und Traumata: „The cyborg is a creature in a post-gender world; it has no truck with bisexuality, pre-oedpal symbiosis, unalienated labour, ....“ („Simians, Cyborgs, and Women“, S.150), „the cyborg would not recognize the Garden of Eden; it is not made of mud and cannot dream of returning to dust.“ („Simians, Cyborgs, and Women“, S.151). Nach Haraway ist der Cyborg also in der Lage Geschlechtsunterschiede überflüssig zu machen und Frauen von der patriarchalen Ungleichheit zu befreien, indem er durch die Überwindung der Grenze zwischen Mensch und Maschine auch andere traditionell hierarchische Grenzen, wie eben die zwischen den Geschlechtern, auflöst („Electronic Eros“, S.105). Er ist befreit von körperlichen und gesellschaftlichen Zwängen und kann so die Restriktionen der menschlichen Welt weit hinter sich lassen. Wenn man so will kann man den Cyborg also durchaus als eine höhere Evolutionsebene begreifen.

Daraus ergeben sich freilich auch gewisse negative Seiten für einen Cyborg: „ ... uncertainty is [...] the essence of the cyborg. („Electronic Eros“, S.68). Die Fragen „Was bin ich? Wo stamme ich her?“ resultieren aus dieser Überschreitung aller Grenzen, denn „... the cyborg is the ultimate transgressed boundary.“ („Electronic Eros“, S.34) Wenn die Identität und der Körper frei wechselbar sind, so kann eine Beliebigkeit entstehen, die die wahre Person auszulöschen droht. Ebenso besitzt ein Cyborg zumeist keine leiblichen Eltern, er wurde (zumindest zum Teil) aus einer Maschine erschaffen und kann sich so kaum auf echte Bezugspunkte im Leben stützen. Da sich ein Cyborg aber durch einen menschlichen Geist von einer rein funktionellen Maschine unterscheidet, ergibt sich hieraus ein schweres Dilemma. In verschiedenen Filmen (etwa „Blade Runner“, „Ghost in the Shell“) wird diesem Problem durch eine künstliche Erinnerung, die in das Gehirn eingepflanzt wird zu entgegnen versucht. Allerdings scheitert dieser Versuch fast immer, da die Realität den „Betrug“ einholt. Andererseits kann natürlich die Objektivität von

menschlichen Erinnerungen ebenso in Frage gestellt werden. Konstruiert der Mensch sich nicht immer die Vergangenheit und damit seine Person durch bewusstes oder unbewusstes Erinnern und Vergessen? Der Unterschied zwischen Mensch und Cyborg liegt hierbei darin, dass der Cyborg, insofern er sich seiner als Cyborg bewusst ist, seine Existenz mehr hinterfragt, da er eben in einer ständigen Unsicherheit lebt.

### **Cyborgs in herkömmlichen Filmen**

In den meisten Filmen und Geschichten nun werden die Möglichkeiten, die sich für einen Cyborg durch seine oben beschriebene Sonderstellung zwischen Mensch und Maschine ergeben, nicht aufgegriffen. Trotz der Relativität des Körpers und der durch den Körpertausch entstehenden Überflüssigkeit von Geschlechtsunterschieden befinden Männer und Frauen sich meist noch immer in konventionell patriarchalischer Beziehung, in der Männer in einer Autoritätsposition über den Frauen stehen („Electronic Eros“, S.66). „Cyborg imagery so far has not widely realized the ungendered ideal Donna Haraway theorizes“ („Electronic Eros“, S.66). Dieses Phänomen tritt freilich zumeist bei den Geschichten einiger männlicher Autoren auf, da Science Fiction ja als eine Projektion von Wünschen und Träumen, aber auch Begebenheiten von der Gegenwart auf die Zukunft angesehen werden kann. So stellt Springer fest: „Feminist science fiction experiments with unstable categories, unlike the rigidity associated with conventional science-fiction futures that retain or even strengthen the gender stereotypes of the present“ („Electronic Eros“, S.67) Auch spiegelt sich hierin ein Klischee, nämlich, dass Technik als eine maskuline Domäne gilt. Somit stellen Cyborgs wie „Robocop“ oder „Terminator“ mit ihrem gewaltsamen, pragmatischen Verhalten eine Verfestigung sexueller Unterschiede dar: „phallic strength is opposed feminine fluidity“ („Electronic Eros“, S.102 f.). Dieses aggressive Bild eines Cyborgs versucht die Dominanz einer phallischen Metapher für Technologie zu behaupten („Electronic Eros“, S.104). Sie stehen mit ihrer körperlichen Stärke und ihrem starken Willen im Gegensatz zu der zeitgenössischen (Mikro-)Technologie, die Springer als feminin einstuft: „the >feminized< computer with its concealed, passive, and internal workings“ („Electronic Eros“, S.104). Die Tendenz Cyborgs zu gewalttätigen Mödermaschinen zu machen, die keine der oben genannten Möglichkeiten auch nur in Betracht ziehen, kann also als ein verzweifelter Versuch gesehen werden Technik wieder zu einer maskulinen Domäne zu machen.

Aber auch weibliche Cyborgs werden sich in den meisten Geschichten ihrer Möglichkeiten nicht bewusst. Vielmehr erscheinen sie als getriebene, gefährlich mächtige Killer, deren Geist sich eher verhärtet und verfestigt als die Change zu einer flüssige Identität zuzulassen („Electronic Eros“, S.140). Zumeist wenden sie sich gegen ihre in der Regel männlichen Schöpfer und scheinen als gewalttätige Massenmörder eine Gefahr für die gesamte Menschheit darzustellen (so z.B. in „Blade Runner“ oder „Eve of Destruction“). Dadurch entsteht das Bild der gefährlichen Frau, die eine Gefahr für die herrschende Männerwelt darstellt und bekämpft werden muss.

Ebenso spielt bei den meisten Filmen die menschliche Sexualität noch eine große Rolle, obwohl ein Cyborg dieser nicht mehr bedürfte. „Even when cybernetic characters relinquish their physical forms to enter the computer matrix, they are still preoccupied with human concerns. Sex continues to flourish the fictional electronic worlds.“ („Electronic Eros“, S.140) Auch hier kann man eine Vermenschlichung des Cyborgs erkennen, der eigentlich die menschliche Welt hinter sich lassen könnte.

Die Möglichkeiten, die sich durch das Harawaysche Model des Cyborgs auftun werden also kaum in Erwägung gezogen oder gar ausgeführt. Vielmehr wird dem Cborg ein eher primitiv repressives Verhalten zugeordnet. Die große Change des Cyborg, nämlich die Überwindung von menschlichen Einschränkungen und Grenzen wird höchstens im Ansatz angegangen und er wird im Gegensatz dazu meist missbraucht um das Bestehen veralteter Wertesysteme in einer möglichen Zukunft darzustellen.

### **Cyborgs im Film „Ghost in the Shell“**

In dem Animationsfilm „Ghost in the Shell“ von dem japanischen Regisseur Mamoru Oshii von 1995 (basierend auf dem gleichnamigen Manga von Masamune Shirow) nun ergibt sich ein Bild vom Cyborg, welches über das herkömmliche, eben beschriebene hinausgeht und die Möglichkeiten, die von Haraway in ihrem Cyborg Modell skizziert werden in vielen Punkten wahrnimmt und aufgreift. Dies soll im folgenden an einzelnen Szenen des Film dargelegt werden.

Doch zunächst eine kurze Inhaltszusammenfassung. Der Film spielt in einer hochtechnisierten Zukunft (im Jahre 2029), in welcher Cyborgs eine wirklich alltägliche Erscheinung sind. Die Protagonistin wird von Major Motoko Kusanagi, einem weiblichen Cyborg verkörpert. Sie ist Angestellte in einer Geheimdienst Organisation namens Section9. Zusammen mit ihrem Kollegen Bateau, der ebenfalls ein Cyborg ist, bekommt sie im Laufe des

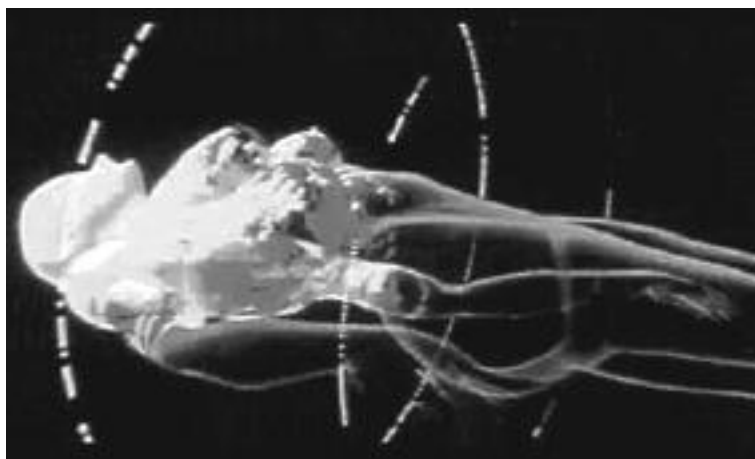
Films die Aufgabe den Hacker Puppet Master dingfest zu machen. Dieser Kriminelle dringt in die Gehirne verschiedener Personen ein (z.B. dem des Außenministers), übt Kontrolle über sie aus und stellt so eine immanente Gefahr da. Gegen Ende des Films stellt sich heraus, dass es sich beim Puppet Master um eine Künstliche Intelligenz handelt, welche das eigentliche Ziel verfolgt mit Major Kusanagi eine geistige Verschmelzung einzugehen.

Die erste Szenen auf die ich eingehen will, stellt das Intro des Films dar. Hier wird in ei-

ner ca. 3 Minuten langen Sequenz die Erschaffung von Kusanagi gezeigt. Man sieht ein menschliches Gehirn, um welches ein künstlicher Körper, teils mit organischen (Muskeln) teils technischen (Metall) Teilen konstruiert wird. Das ganze findet in einer Art riesigem Labor statt, welches er in mehreren Stufen durchläuft und dabei immer weiter zusammengesetzt wird, bis wir erkennen, dass es sich um einen erwachsenen weiblichen Körper handelt. Der gesamte Vorgang wirkt einerseits sehr technisiert und steril, andererseits auch organisch. Die meiste Zeit schwebt Kusanagi durch eine Flüssigkeit, die sie erst am Ende ihrer Entstehungsphase verlässt, gleichzeitig, aber



ist sie stets von metallenen Wänden umgeben. Diese Kombination wird auch formell wiedergegeben, indem die handgezeichneten Bildern mit computergenerierte Animationen verknüpft werden. Wir werden also Zeuge der „Geburt“ eines Cyborgs in einer riesigen me-



tallenen Gebärmutter. Kusanagi kommt als erwachsenes Wesen ohne Eltern oder Kindheit, als Mensch-Maschine Hybride auf die Welt.

Als zweites möchte ich auf die Szene eingehen, in welcher Kusanagi im Ozean taucht und anschließend einen Dialog mit ihrem Kollegen führt. Man sieht sie zunächst fast bewegungslos im dunklen Wasser schweben, was eindeutige Parallelen zu der Entstehungssze-



nen aufweist. Als sie schließlich langsam an die Wasseroberfläche gleitet, starrt sie wie apathisch in den rot-orangen Himmel, bis sie das Boot auf dem sich ihr Mitarbeiter befindet sieht. Dieser kann nicht so ganz verstehen warum sie Tauchgänge im Ozean unternimmt. Kusanagi antwortet, sie fühle Kälte und Angst im dunklen Wasser, aber auch Hoffnung und sie fügt hinzu: "When I float weightless back to the surface I imagine I'm



becoming someone else." Und nach einer kurzen Pause, bringt sie die pragmatische Einschränkung: „It's probably the decompression.“ Sie erahnt also schon die Möglichkeiten der flüssigen Identität und zwar während des Schwimmens. Diese Annahme wird durch

einen sich anschließenden ontologischen Monolog verstärkt, in der sie ihr Bewusstsein und ihre Persönlichkeit, losgelöst von „... augmented brains and cyborg bodies ...“ beschreibt. Schließlich stellt sie fest: „I feel confined only free to expand myself within boundaries.“ Sie erkennt also die Einschränkungen denen sie unterworfen ist und hegt das Verlangen die Grenzen zu überschreiten, sie beginnt die Möglichkeiten, die ihr als Cyborg offen stehen zu erkennen. Es zeichnet sich ab, dass Kusanagi sich zu dem Modell von Cyborg entwickelt des Haraway beschrieben hat. Ihr Kollege dagegen sieht diese Erkenntnis als reine Spielerei an und weigert sich diese ernst zu nehmen. Er kann so für den pragmatischen typisch maskulinen (im oben beschriebenen, negativen Sinn) Cyborg angesehen werden.

Dies wird in einer späteren Szene noch bestärkt, als Kusanagi ihre Unsicherheit über ihre wahre Persönlichkeit zum Ausdruck bringt und dies von Ihrem Kollegen mit den Worten „That’s Bullshit...“ abgetan wird. Das oben Beschriebene Dilemma eines Cyborgs wird verdeutlicht, wenn Kusanagi sagt: „Well, I guess Cyborgs like myself have a tendency to be paranoid about our origins. Sometimes I suspect I’m not who I think I am.“ Durch die Künstlichkeit des Cyborgs entsteht eben einerseits die Möglichkeit der Grenzüberschreitungen, andererseits aber auch eine Beliebigkeit der Identität. Und nach Springer ist die Unsicherheit ja die Essenz des Cyborg. Kusanagi wird sich wie schon erwähnt der Möglichkeiten bewusst, nun aber kommt für sie auch die negative Seite ihres Daseins zu Tage, nämlich die Ungewissheit des eigenen Ichs: „Maybe there never was a real me in the first place.“

Auch die Möglichkeit der freien Wahl des Geschlechts wird im Film thematisiert. Ein halb zerstörter weiblicher Cyborgkörper wird untersucht und es stellt sich heraus, dass es sich dabei um den Puppet Master handelt. Als sich der Leiter von Section9, daraufhin wundert warum ein Doktor den weiblichen Körper als „him“ bezeichnet, also maskulin einordnet,



wird er aufgeklärt: „ He’s [der Doktor] simply speaking in generic terms. The sex [...] isn’t known and remains undetermined.“ Dies verdeutlicht die Möglichkeit des beliebigen Körpertausches und die daraus resultierende Relativität des Geschlechts, ebenso wie die weggefallene Klassifizierung danach. In der Welt der Cyborgs ist eine Einteilung nach dem Geschlecht also unmöglich geworden.



Die Möglichkeit des Körpertausches wird in einer der letzten Szenen noch deutlicher. Kusanagi taucht in den Körper des Puppet Masters und verlässt dabei ihren eigenen. Der Puppet Master wechselt seinerseits in den Körper Kusanagis. Die

beiden führen nun einen Dialog, jeweils im Körper des anderen. Dabei eröffnet die künstliche Intelligenz Kusanagi das Angebot zur Verschmelzung ihrer Geister. Dies entspreche einer Reproduktion, einer Fortpflanzung. Allerdings zieht dies auch das Opfer der Selbstaufgabe nach sich. Beide würden ihre Identität verlieren, dadurch aber auch zur einer einzigen neuen Identität verschmelzen. Die Erschaffung neues Lebens setzt also den Tod voraus. Kusanagi zweifelt an dem Sinn dieser Selbstaufgabe. Doch der Puppet Master argumentiert: „All things change in a dynamic environment. [...] We have been subordinate to our limitations, until now. [...] It's time to become a part of all things.“ Es wird ihr also die schon erahnte Überwindung ihrer Limitationen und Grenzen angeboten, was allerdings den Preis des Tod ihres bisherigen Individuums fordert. Schließlich



lässt sie sich auf die Verschmelzung ein und erfährt ein Art von Erleuchtung, allerdings werden die beiden Cyborgkörper kurz darauf von einer konkurrierenden Geheimorganisation zerstört. Der Körper und dadurch die Sexualität spielt bei der Fortpflanzung eines Cyborgs also keine Rolle mehr. Es handelt sich um eine rein geistige Vereinigung. Den-



noch benötigt der Geist letztendlich doch einen Körper um in der materielle Welt zu Existieren. Und so besitzt das neue Wesen, welches aus Kusanagi und dem Puppet Master entstanden ist am Ende des Films einen neuen Körper, da ihre alten zerstört wurden. Symboli-

scherweise handelt es sich dabei um den Körper eines kleinen Mädchens.

Es wird in dem Film „Ghost in the Shell“ also ein Bild vom Cyborg dargestellt, welches nicht wenige Parallelen zu dem Cyborgmodell von Haraway besitzt. Viele der Möglichkeiten, die sich einem Cyborg danach durch seine Sonderstellung zwischen Mensch und Maschine bieten, werden entweder aufgegriffen, oder zumindest thematisiert. Ebenso

treffen viele Kritikpunkte, die Springer an den herkömmlichen Cyborgfilmen anführt, hier nicht zu, obwohl er zugegebenermaßen auch zu großen Teilen aus martialischen Aktionsszenen besteht. Nichtsdestotrotz verbildlicht der Film eine mögliche Zukunft, in der dem Menschen durch die Verschmelzung mit der Technik neue Welten offen stehen. Das theoretische und logische Modell von Haraway kann durch den Film nahegebracht werden und dabei werden ebenso die positiven wie die negativen Seiten dieser Idee veranschaulicht. Dabei arbeitet der Film auch formell mit einer Kombination von organischen, nämlich handgezeichneten und computergenerierten, digitalen Bildern, wodurch er auch selbst eine Kombination von menschlichem und maschinell dargestellt.

## Quellenangaben

Simians, Cyborgs, and Women : The Reinvention of Nature, Donna Haraway, 1991

"A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century." S. 149-181 in Simians, Cyborgs, and Women.

"Electronic Eros: Bodies and Desire in the Postindustrial Age", Claudia Springer, 1996

"Ghost in the Shell" , Mamoru Oshii, 1995