



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Cyborgs

Problematische Identitäten

Mark Eichhorn

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, am 31.1.2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:
Studienrichtung lt. Studienblatt:
Betreuerin:

A 393
Vergleichende Literaturwissenschaft
Prof. Dr. Christine Ivanovic

Inhalt

Einleitung.....	4
1. Begriffsdefinition.....	6
2. Verhältnis Mensch – Cyborg – Maschine	9
2.1 Unterschiede Mensch-Maschine.....	9
2.2 Emotionen	12
2.3 Schmerz	14
2.4 Was macht eine Lebensform in <i>Ghost in the Shell</i> aus?.....	18
2.5 Kampfstrategien Mensch gegen Maschine	24
3. Kontrolle über die Technologie:	28
4. Der Cyborg-Körper in Beziehung zum Zuschauer.....	37
5. Cyborg und Geschlecht.....	40
6. Cyborg – der perfekte Arbeiter und die Revolution.....	49
6.1 RoboCop	49
6.2 Streik und Revolte der Arbeiter.....	56
6.3. <i>Ghost in the Shell</i> – Puppet Master	60
7. Erinnerungen des Körpers.....	64
8. Identität.....	68
8.1 Identität – <i>RoboCop</i>	68
8.2 Neugestaltung der Identität - <i>RoboCop</i>	74
8.3 Neugestaltung der Identität - <i>Ghost in the Shell</i>	76
8.4 Verschmelzung der Identitäten – <i>Ghost in the Shell</i>	79
9. Schluss	82
Bibliographie.....	85

Einleitung

Diese Arbeit beschäftigt sich mit Cyborgs und deren problematischen Identitäten. Der Hauptfokus liegt dabei auf einer Analyse von *RoboCop*¹ und *Ghost in the Shell*². Verweise auf andere Beispiele aus Literatur und Film betten sie dabei sowohl thematisch als auch literaturhistorisch in einen Rahmen ein. Durch das unterschiedliche Produktionsland bieten sich kulturelle Vergleiche an, die eingeflochten werden. Die prinzipiell möglichen Thematiken, die sich in Bezug auf den Cyborg anbieten, sind enorm umfangreich, und fast jede könnte bei umfassender Ausarbeitung eine eigene Diplomarbeit füllen. Deswegen konzentriere ich mich auf Themen, die in beiden Filmen meiner Meinung nach besonders präsent sind, und versuche damit ein möglichst breites Spektrum abzudecken ohne in die Beliebigkeit abzudriften.

Zuerst möchte ich natürlich die Begriffe, mit denen ich arbeiten werde, definieren. Dabei zeigen sich schon die ersten Unterschiede zwischen Mensch-Maschine-Cyborg, die anhand von verschiedenen Primär- und Sekundärtexten untersucht werden. Ein etwas ausgefallenerer Unterpunkt sind hier die verschiedenen Kampfstrategien von Mensch und Maschine, die sich aber, denke ich, zu analysieren lohnt.

Mit der fortschreitenden Entwicklung der Technologie wird unser Leben nicht nur erleichtert. Dystopische Zukunftsvisionen zeichnen ein düsteres Bild von einer Zeit, in der wir die Kontrolle über die Technologie verlieren und sie sich gegen uns wendet. Diese sind natürlich fern am Horizont, aber bereits in der Realität finden wir z.B. bei Drohneneinsätzen Ansätze, die in diese Richtung weisen.

¹ RoboCop. Regie: Verhoeven, Paul. United States: 1987

² Ghost in the Shell. Regie: Oshii, Mamoru. Japan. 1995

Der Cyborg ist immer ein Repräsentant der Technologie, da sie durch seinen Körper stets präsent ist. Starke Gegensätze in der visuellen Präsentation finden wir bei *RoboCop* und *Ghost in the Shell*, sowohl was das jeweilige Medium betrifft als auch den technologischen Cyborg-Körper. Dies hat auch unterschiedliche Auswirkungen auf die Zuseher in Bezug auf ihre Identifikation mit dem/der ProtagonistIn und dem darauffolgenden Bruch.

Dies leitet über zu der Frage des Geschlechts und der Sexualität des Cyborgs und seines fast vollständig artifiziellen Körpers. Unterschiedliche Zugänge finden sich auch hier, von Distanz zum eigenen Körper bis zur Überkompensation.

Für die Arbeit geschaffen, scheint der Cyborg manchmal nur mehr für jene zu existieren. Sowohl der Mensch als auch der Cyborg scheinen wenig mehr als ein Werkzeug zu sein, dessen Wert rein durch seinen Nutzen bestimmt wird. Der Kapitalismus hält sie in engen Grenzen, gegen die er, wie auch seine menschlichen Kollegen, nur bedingt erfolgreich aufbegehren kann. Vordergründige, zwiespältige Happy-Ends verbleiben meist auf einer individuellen Ebene, bei denen sich die ProtagonistInnen jedoch mit dem System auf seltsame Weise ausgesöhnt präsentieren.

Nach der Auseinandersetzung mit den Problematiken des Cyborg-Körpers und seiner Identität als Arbeiter untersuche ich die körperlichen Spuren der Menschlichkeit, die sich in Cyborgs zeigen. Ihre Vergangenheit ist stets nah und gleichzeitig uneinholbar fern. Eine Rückkehr zu ihrem Menschsein ist nicht möglich und die Gestaltung einer neuen Identität notwendig. Hier finden sich unterschiedliche Lösungsansätze, die aber gemeinsam haben, dass sie ein positives Bild der Zukunft des Cyborgs zeichnen.

1. Begriffsdefinition

Der Begriff „Cyborg“ wurde von den Wissenschaftlern Manfred Clynes und Nathan S. Kline 1960 in dem Artikel „Cyborgs and Space“³ geschaffen und ist eine Abkürzung für „Cyber organism“. Er bezeichnete ursprünglich die ihrer Ansicht nach notwendige technologische Veränderung des Menschen, um im Weltall leben und arbeiten zu können. Über die Jahre erfuhr er verschiedene Deutungen, insbesondere die Grenze, ab wann ein Mensch ein Cyborg wäre, verschob sich immer wieder und kann bis heute nicht klar definiert werden. Für manche, darunter Chris Hables Gray ist jeder ein Cyborg, dessen Körper auf irgendeine Weise technologisch verändert wurde, seien es Prothesen, ein Herzschrittmacher, oder eine Brille.

Everyone is a cyborg who has been „technologically modified in any significant way“⁴

Für Erik Davis waren die Menschen sogar bereits immer Cyborgs durch ihre Verwendung von Werkzeugen:

These tools and technologies have woven themselves into the social fabric of the world⁵

³ Clynes, Manfred E. and Kline, Nathan S.: Cyborgs and Space. <http://de.scribd.com/doc/2962194/Cyborgs-and-Space-Clynes-Kline-1960>

⁴ Gray, Chris Hables: Cyborg Citizen. Politics in the Posthuman Age. London: Routledge. 2001. S. 2

⁵ Davis, Erik: TechGnosis. Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information. London: Serpents Tail. 1999. S. 10

Bekannte reale Beispiele für Cyborgs, die sich von den Brillenträger-Cyborgs doch deutlich unterscheiden, wären u.a. Tom Whittaker, der den Mount Everest mit einer Fußprothese erklomm, Oscar Pistorius, der mit zwei Beinprothesen 2011 die Qualifikation für die Leichtathletik WM 2011 schaffte⁶. der farbenblinde Künstler Neil Harbisson, der mit einer speziellen Kamera, die auf seinem Kopf montiert ist, Farben hört⁷, oder der britische Wissenschaftler Kevin Warwick, der sich im Zuge des „Project Cyborg“ einen Chip, mit dem er unterschiedliche technologische Geräte bedienen konnte, in seinen Arm implantieren ließ.

Die Idee des Cyborgs lässt sich bis zur griechischen Mythologie zurückverfolgen, in der Hephaistos den bronzenen Beschützer Kretas, Talos, erschafft. Ebenso findet man sie in der Geschichte des Golems aus der jüdischen Tradition. Genaugenommen würden sich für diese zwei Beispiele jedoch auch die Begriffe „Roboter“ oder „Android“ (humanoider bzw. menschenähnlicher Roboter) anbieten. Es stellt sich hier natürlich die Frage, inwieweit Talos oder der Golem als humanoid bezeichnet werden können. Der Begriff „Roboter“ stammt aus Capeks Stück *R.U.R.: Rossum's Universal Robots*⁸ und wurde von ihm von „robota“, also „erzwungene Arbeit“ abgeleitet. Diese Bezeichnung können wir so berühmten Beispielen aus der Literatur- und Filmgeschichte wie C3PO⁹, HAL 9000¹⁰, I, Robot¹¹ oder Olimpia¹² verleihen.

⁶ Pistorius kämpfte erfolgreich vor Gericht um sein Recht bei den offiziellen Bewerben der Leichtathletik starten zu dürfen, da er keinen Vorteil gegenüber Menschen ohne Prothesen habe. Bei den darauffolgenden Paralympics wurde er überraschend nur Zweiter – und beschwerte sich daraufhin, dass sein siegreicher Konkurrent zu lange Prothesen verwendet habe, was ihm einen unfairen Vorteil verschafft habe. Diese absurde Situation zeigt, wie schwierig es ist, selbst im sehr beschränkten Rahmen des Leistungssports, den Cyborg zu verorten. Eine Diskussion über mögliches, zukünftiges „Prothesen-Doping“ – Menschen, die sich absichtlich Körperteile entfernen, um mit Prothesen höhere Siegchancen zu haben – entfachte sich im Umfeld.

⁷ Neil Harbisson erfocht vor Gericht das Recht, in seinem Pass ein Foto von ihm mit seiner auf dem Kopf montierten Kamera zu haben. Er argumentierte, dass die Kamera ein Teil seines Körpers sei.

⁸ Capek, Karel: *R.U.R.: Rossum's Universal Robots*. Wien: Universal-Edition. 1968

⁹ *Star Wars I-VI*. Regie: Lucas, George. United States. 1977-2005

¹⁰ *2001: A Space Odyssey*. Regie: Kubrick, Stanley. United States. 1968

¹¹ Asimov, Isaac: *I, Robot*. New York: Bantam Books. 2008

¹² Hoffmann, E.T.A.: *Der Sandmann*. Nürnberg: ICHverl. Häfner&Häfner. 2003

Eine Variation des Roboters ist der „Android“. Der Begriff wurde bereits 1740 von Eberhard David Hauber verwendet. Laut ihm hat Gabriel Naude damit eine sprechende Bildsäule von Albertus Magnus¹³ bezeichnet. Er leitet sich von ἀνδρός (andros), dem Genitiv Singular von ἀνῆρ (anēr, Mann) ab. Bekannte literarische Beispiele wären Frankenstein¹⁴, Maria¹⁵, The Stepford Wives¹⁶, R2D2 (Star Wars), Edward Scissorhands¹⁷, Data¹⁸, Terminator¹⁹, oder die Androiden aus Blade Runner²⁰. Meist wird der Begriff für Roboter verwendet, die einen humanoiden Körper besitzen. Eine menschenähnliche Persönlichkeit bzw. Intelligenz in einem sehr klassischen Roboterkörper wie bei Johnny 5²¹ wird dagegen normalerweise als Roboter mit einer hoch entwickelten K.I. (künstliche Intelligenz) bezeichnet. Die wesentliche begriffliche Unterscheidung ist also das Äußere.

Wir haben nun die Begriffe in etwa abgesteckt, aber es zeigt sich bereits, dass die Übergänge zum Teil fließend sind. Darum ist es notwendig, das Verhältnis zwischen Mensch – Cyborg – Maschine genauer zu betrachten, mit besonderem Fokus auf Cyborgliteratur und -film, und hier insbesondere *RoboCop* und *Ghost in the Shell*.

¹³ Hauber, Eberhard David: Der Android des Albertus Magnus. In: Völker, Klaus (Hg.): Künstliche Menschen. Dichtungen und Dokumente über Golems, Homunculi, lebende Statuen und Androiden. Frankfurt am Main: Suhrkamp. 1994.

¹⁴ Shelley, Mary: Frankenstein. Boston: Bedford. 2000

¹⁵ Metropolis. Regie: Lang, Fritz. Deutschland. 1927

¹⁶ The Stepford Wives. Regie: Forbes, Bryan. United States. 1975

¹⁷ Edward Scissorhands. Regie: Burton, Tim. United States. 1990

¹⁸ Star Trek: The Next Generation. Regie: Roddenberry, Gene. 1987-1994

¹⁹ Terminator. Regie: Cameron, James. United States. 1984

²⁰ Blade Runner. Regie: Scott, Ridley. United States. 1982

²¹ Short Circuit. Regie: Badham, John. United States. 1986

2. Verhältnis Mensch – Cyborg – Maschine

2.1 Unterschiede Mensch-Maschine

Zuerst sehen wir uns das Verhältnis zwischen Mensch und Maschine an. Hier finden sich nach Short zwei konträre Positionen: Vitalists und Mechanists. Vitalists vertreten die Meinung, dass es etwas Besonderes im Menschen gibt, das ihn von den Maschinen²² unterscheidet, einen „vital spark“.²³ In Bezug auf diesen bieten Sci-Fi Literatur und Filme eine weite Bandbreite, die von der Seele oder dem Bewusstsein zu Emotionen, Gefühlen, Empathie aber auch Sterblichkeit oder Vernunft reicht.

Dieser Gedanke hat eine lange Tradition an Vertretern, u.a. Hippokrates, Aristoteles, oder auch Qi. Dagegen sind Mechanists, wie etwa Thomas Hobbes oder Diderot, der Überzeugung, dass es keinen essentiellen Unterschied zwischen Mensch und Maschine gibt. In Cyborgliteratur und –film werden sehr oft beide Positionen vermischt, nämlich durch die Annahme, dass es zwar eine besondere intrinsische Qualität des Menschen gibt, diese aber von einer Maschine angestrebt bzw. erreicht wird.

Der umgekehrte Fall ist dagegen rar. In *Masks*²⁴ ist ein Cyborg angewidert von der Menschheit und will ein vollständiger Roboter werden. Der Wunsch ein Cyborg zu werden, wird ebenso selten porträtiert. Entweder sind die Protagonisten bereits Cyborgs oder sie werden es wider Willen. In *I'm a Cyborg, but that's OK!*²⁵ leidet die Protagonisten an der Wunsch- bzw. Wahnvorstellung ein Cyborg zu sein. In *Galaxy Express 999*²⁶ reist ein Junge durch den Weltraum, um einen künstlichen Körper und damit Unsterblichkeit zu erlangen.

Während der Reise wird ihm aber langsam bewusst, dass ein langes Leben in einem artifiziiellen Körper und die Aufgabe seiner menschlichen Eigenschaften alles andere als erstrebenswert ist. Diese sind von so großem Wert, dass auch Data in *Star Trek:*

²² Oder auch den Tieren, Pflanzen, etc.

²³ Short, Sue: *Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity*. Basingstoke: Palgrave Macmillan. 2005. S. 35

²⁴ Knight, Damon: *Masks*. In: *Those Who Can*: New York: St. Martin's Press. 1973

²⁵ *I'm a Cyborg, but that's OK!* Regie: Chan-wook, Park. South Korea. 2006

²⁶ *Galaxy Express 999*. Regie: Nishizawa, Nobutaka. 1978-1981

*The Next Generation*²⁷ stetig versucht, menschlicher zu werden, oder wie das Mantra, das immer wieder in der Serie beschworen wird, meint: „I try to be better than I am!“. Picard, der „menschlichste“ unter den Menschen auf diesem Schiff, fühlt sich diesem Spruch verpflichtet. Data bewundert ihn und die Menschen im Allgemeinen ob dieses Gedankens und will ebenso besser werden, als er ist. In seinem Fall bedeutet dies anscheinend, von den Menschen als einer der ihren anerkannt zu werden, da ihre Eigenschaften einen höheren Stellenwert haben als die seinen.

In der Realität sehen wir die Schwächen und Defizite einer KI sehr deutlich. So konnte bis heute noch keine den Turing-Test bestehen, da das menschliche Denken sich von dem „Denken“ eines rationalen Programmes doch sehr zu unterscheiden scheint. Selbst die bloße Imitation ist nicht durchgehend möglich, in einer Konversation zeigt sich sehr schnell, dass das Gegenüber nicht menschlich ist. Aber auch in manchen auf den ersten Blick sehr rational-logischen Fragestellungen findet der Mensch andere, zum Teil bessere Lösungen. Zum Teil auch, da er auf seine Erfahrung zurückgreift, während die KIs immer alles aufs Neue berechnen müssen, und dies jeweils auf dieselbe Art und Weise. Außerdem verfügt der Mensch über eine zusätzliche Reflexionsebene, er ist sich seiner selbst und seines Gegenübers bewusst, und kann flexibel darauf reagieren.

²⁷ Star Trek: The Next Generation. Regie: Roddenberry, Gene. 1987-1994

Gerade in den Schachduellen des amtierenden Schachweltmeisters Kasparow gegen den Schachcomputer Deep Blue zeigte sich, dass der Mensch, wenn beide versuchen, optimal zu spielen, zunächst unterlegen ist, er jedoch gewinnt, wenn er auf unkonventionelle, scheinbar „irrationale“ Lösungsansätze zurückgreift. Dabei ist das Spiel stark reglementiert, die Rechenpower von Deep Blue gewaltig, und doch kann der Mensch scheinbar selbst in einer derart limitierten Umgebung Lösungen finden, die die reine Rechenleistung besiegen. Den Sieg für Deep Blue brachte dann gerüchteweise die ständige Anpassung seines Programms nach jedem Spiel durch einen Menschen, da der Computer nicht dazu in der Lage war, aus seinen Fehlern zu lernen.²⁸

Ein wichtiger Teil des Spezialteams in *Ghost in the Shell* ist dementsprechend auch ein Mensch, der bis auf einige Cyber-net Implantate ein echtes Gehirn besitzt, genauso wie eine Familie.

No matter how powerful we may be fighting-wise, a system where all the parts react the same way is a system with a fatal flaw. Like individual, like organization. Overspecialization leads to death. (GITS)

Wenn wir alle demselben Programm folgen, Probleme auf dieselbe Art und Weise lösen, werden wir ab einem gewissen Punkt ausrechenbar. Dann verlieren der Computer beim Schach und die Agenten in *Ghost in the Shell* ihr Leben.

²⁸ Pandolfini, Bruce: Kasparov vs. Deep Blue. The Historic Chess Match between Man and Machine. New York: 1997

2.2 Emotionen

Betrachten wir nun einen sehr verbreiteten Marker der Menschlichkeit in Cyborg-Literatur und –Film, die Emotionen. Im Unterschied zu seinen Kollegen fehlen Data u.a. diese. In *Star Trek: Generations*²⁹ bekommt er deswegen einen Emotionschip eingesetzt. Die einsetzenden Gefühle überwältigen ihn jedoch, machen ihn zum Teil handlungsunfähig und selbst seine Kameraden, die ihn normalerweise ob seiner Andersartigkeit spöttisch belächeln, stimmen für eine Entfernung des Chips, da er gerade in dieser Andersartigkeit etwas Außergewöhnliches beitrug, was kein Mensch ersetzen könnte. So sicher sind sich die Menschen, ja selbst der Android Data, ihrer Überlegenheit, dass sie zu Beginn sowohl ihre eigenen Defizite als auch die Stärken der anderen nicht sehen bzw. wahrhaben können.

Menschliche Emotionen werden auch in anderen Filmen oft als eine den Menschen einzigartige Fähigkeit beschrieben. Die Erinnerungen des Androiden David in Spielbergs *A.I. Artificial Intelligence*³⁰ beinhalten eine idealisierte Vorstellung seiner liebenden Mutter. Nachdem die Menschen durch eine Flut ausgelöscht wurden, hält er deren Werte in Ehren, die damit die Menschheit selbst überdauern, wobei er jedoch alle negativen Erlebnisse ausblendet.

In *Screamers*³¹ infiltrieren und töten die gleichnamigen Roboter die Menschen, indem sie ihr Aussehen imitieren und ihre Emotionen, besonders ihr Mitgefühl, ausnutzen. Sie werden ihnen dabei immer ähnlicher, bis ein neues Modell der Screamers selbst Emotionen entwickelt und aus Liebe einem Menschen das Leben rettet. Auch hier werden menschliche Werte gepriesen, indem sie am Ende sogar von den feindlichen Robotern nicht länger nur simuliert sondern tatsächlich übernommen werden.

Sowohl in *RoboCop* als auch in *Ghost in the Shell* dienen die Emotionen als Marker ihrer Menschlichkeit, weisen dabei aber in entgegengesetzte Richtungen.

RoboCop wirkt und verhält sich zuerst wie eine reine Maschine, aber als er seine menschliche Vergangenheit entdeckt, erwachen auch seine Emotionen. Diese

²⁹ Star Trek: Generations. Regie: Carson, David. United States. 1994

³⁰ A.I. Artificial Intelligence. Regie: Spielberg, Steven. United States. 2001)

³¹ Screamers. Regie: Duguay, Christian. Canada/United States/Japan. 1995

beschränken sich zwar vornehmlich auf Wut und den Wunsch nach Rache, aber sie akzentuieren dennoch seine Menschlichkeit. Besonders deutlich wird dies in der Szene, als er beim Besuch seines alten Zuhauses angesichts der in ihm hochsteigenden Erinnerungen verwirrt, panisch und wütend durch die Gänge stolpert und diese ihn überwältigenden Emotionen an dem Bildschirm des virtuellen Hausverkäufers entlädt. Eine irrationale, gefühlsbetonte Reaktion, die seinen Weg von der Befehle befolgenden, rationalen Maschine zu einem autonomen Cyborg mit einer immer stärkeren menschlichen Seite vorzeichnet.

In *Ghost in the Shell* wird Kusanagi den gesamten Film hindurch als zum größten Teil emotionslose Persönlichkeit dargestellt³². Sie trifft zwar bewusste Entscheidungen, die aus ihrer eigenen Motivation entspringen, wirkt dabei aber immer kühl kalkulierend. Einzig das Flüstern ihres Ghosts, dem sie zuweilen vertraut, wenn ein Problem nicht logisch gelöst werden kann, bringt eine irrationale Komponente ins Spiel. Dies steht aber auch stark in Verbindung mit der japanischen Auffassung des Körpers:

Ihre stärksten Gefühle empfindet sie, wenn sie ihrem Alltag entflieht, und sich ihrem, besonders für tonnenschwere Cyborgs, potentiell tödlichen Hobby des Tauchens widmet.

I feel fear. Anxiety. Loneliness. Darkness. And perhaps, even hope. (GITS)

Diese Gefühle werden durch die Tauchszene, in der sie langsam an die Oberfläche schwebt, symbolisiert. An ihren körperlichen Reaktionen könnten wir sie jedoch nicht ablesen. Sie berichtet von ihren Emotionen in derselben stoischen Art, die sie den gesamten Film über zur Schau stellt. Diese Maschinenhaftigkeit könnte man in ihrem Cyberbrain bzw. -body begründen, aber tatsächlich zeichnet dies den entgegengesetzten Weg zu RoboCop vor.

³² Im Gegensatz zu der Mangavorlage, in der sie eine sehr unterschiedliche Persönlichkeitsstruktur aufweist.

Statt sich ihrer menschlichen Identität bewusster zu werden, distanziert sie sich immer weiter von ihr, um sie schließlich in einer Symbiose mit dem Puppet Master aufzulösen bzw. zu einer neuen Identität zu verschmelzen. Während der Diskussion mit dem Puppet Master, die natürlich auf einer rationalen, argumentativen Ebene stattfindet, liegt ihr fast vollständig zerstörter Körper beinahe regungslos am Boden, und spiegelt keinerlei Emotionen wider. Die Diskussion mit dem Puppet Master findet ebenso auf einer rationalen, argumentativen Ebene statt. Auch wenn die Symbiose einem Sprung ins Ungewisse gleichkommt, und dadurch keine rein rationale Antwort möglich ist, sind die Emotionen in diesem Prozess fast vollständig ausgeklammert. Der nächste Schritt auf der Evolutionsleiter scheint ein seltsam emotionsloser zu sein.

2.3 Schmerz

Eine wichtige Kategorie von Emotionen ist sowohl für RoboCop als auch für Kusanagi der Schmerz, wie er im Allgemeinen im Cyborg-Film oft ein Marker für Menschlichkeit ist, wie Samantha Holland festhält.

If the cyborgs derive from humans, they can feel pain.³³

So empfindet z.B. der Terminator³⁴ keinen Schmerz, dafür sowohl RoboCop als auch Kusanagi. Wir können aber trotzdem in dieser Kategorie entscheidende Unterschiede zwischen beiden feststellen.

³³ Samantha Holland: "Descartes Goes To Hollywood: Mind, Body and Gender in Contemporary Cyborg Cinema", in: "Cyberspace, -bodies, -punk: Cultures of Technological Embodiment" (ed. M. Featherstone, R. Burrows; London: Sage, 1995); S.161)

³⁴ Terminator. Regie: Cameron, James. United States. 1984

An RoboCop prallen alle Kugeln einfach ab, die Explosion einer Tankstelle ignoriert er einfach. Er scheint unverwundbar und schmerzunempfindlich zu sein. Aber als er beginnt, seine menschliche Seite und damit seine Emotionen zu entdecken, beginnen auch seine Schmerzen. Nach seinem ersten Kampf mit ED 209 und dem darauffolgenden Kugelhagel der Polizisten wirkt er gequält und leidend. Besonders deutlich wird es aber in der Szene, in der ihn Boddicker mit einem Stahlrohr an der Stelle durchbohrt, an der sich einst sein menschliches Herz befand. Er schreit schmerzverzerrt auf, kann aber danach ohne jede Reparatur seinen Rachefeldzug gegen Jones fortsetzen. RoboCop besitzt einen vollständig artifiziellen Körper, wieso er in dieser Szene Schmerzen verspürt, ist deswegen unklar. Meiner Meinung nach handelt es sich um eine Art Phantomschmerz, einen psychischen Schmerz, der mit der Erinnerung an seinen alten, menschlichen Körper in Verbindung steht. Er scheint durch diese Beschädigung, diese „Verletzung“, ja auch nicht weiter gehandicapt. Seine Fähigkeit, Schmerz zu empfinden, ist hier ein deutlicher Marker seiner Menschlichkeit, was ihn auch von Kusanagi unterscheidet.

Deren Arme werden durch ihre Überanstrengung, die Luke des Kampfroboters zu öffnen, abgerissen. Ihr Körper bleibt bewegungsunfähig am Boden liegen, könnte also nicht einmal Emotionen ausdrücken. Aber da wir ihre Gedanken hören, wissen wir, dass sie keinen Schmerz verspürt. Es wäre auch absurd in einen Cyberkörper, der für den Kampfeinsatz vorgesehen ist, Schmerzen einzuprogrammieren, die die jeweilige Person nur behindern würden. Da der Körper jederzeit austauschbar ist, ist keine besondere Rücksicht darauf vonnöten. Dies deckt sich mit der Ausgangssituation RoboCops, der jedoch sehr wohl Schmerzen empfinden kann. Wie schon bei den Emotionen im Allgemeinen beschrieben zeigt dies die zunehmende Entfernung Kusanagis von ihrer Menschlichkeit an, die in ihrer Entscheidung für die Symbiose kulminiert.

Ripley 8³⁵ muss sich ebenso für eine Identität entscheiden. In ihrem Fall, ob sie Teil der Aliens oder der Menschen sein will, denn sie besitzt die DNA von beiden. Ihr Beschluss richtet sich aber überaus deutlich gegen die Aliens, indem sie sogar bei deren Auslöschung hilft. Die erscheinen zwar als eine schreckliche Bedrohung, die Menschen, für die sie kämpft, werden jedoch ebenso sehr negativ porträtiert. Deren Werte werden paradoxerweise von der Androidin Call verteidigt, die weitaus menschlicher und empathischer als die echten Menschen ist.

Ebenso ergeht es den Androiden in *Blade Runner*³⁶, denen nicht nur die Fähigkeit zur Empathie sondern auch das Recht auf Leben abgesprochen wird. Ihr Jäger, Deckard, entpuppt sich jedoch selbst als entweder sehr emotionsloser, abgestumpfter Mensch oder gar als Android, ohne es zu wissen. Am Ende wird er von dem Anführer der Gejagten vor einem tödlichen Sturz gerettet, der mit dieser Geste just nicht nur die ihm abgesprochene Menschlichkeit und Empathie zeigt, sondern sogar mehr davon als der Rest der Menschen.

Diese Androiden können ihren Status als Maschine transzendieren, es sind keine nur den Menschen vorbehaltenen, intrinsischen Eigenschaften und Werte, die entscheidend sind. Dafür bleiben diese selbst, wenn sich die Menschen ihnen nicht mehr verpflichtet fühlen, bestehen, indem die Androiden sie aufrecht erhalten.

³⁵ Alien. Resurrection. Regie: Jeunet, Jean-Pierre. United States. 1997

³⁶ Blade Runner. Regie: Scott, Ridley. Unites States. 1982

Es zeigt sich, dass, falls die artifiziellen Wesen die Werte der Menschen übernehmen, diese positive Rolle in der Handlung einnehmen, wenn sie auch nicht immer überleben. Dagegen werden jene, die bis zum Schluss ein amoralisches Verhalten zeigen, ausgelöscht, wie z.B. in der Terminator-Trilogie³⁷ oder Eve VIII aus *Eve of Destruction*³⁸. Diese Beispiele decken sich mit den Beobachtungen von Sue Short:

The Cyborg in films shows the importance to strive to be a moral being. (Short: Cyborg Cinema. S. 195)

Ich würde dies noch dahingehend erweitern, dass, wie beschrieben, die Fähigkeit Gefühle zu empfinden ein wichtiges Element darstellt und diese einem Entwicklungsschritt für die artifiziellen Wesen entspricht. Dies bedeutet, dass diese Werte anscheinend universell sind und selbst von künstlichen Wesen in weiterer Folge übernommen werden. Laut Short hat dies u.a. folgenden Grund:

[To] reassure audiences that certain ideas will prevail.“ (Short: Cyborg Cinema. S. 132)³⁹

Der Film soll den Zuseher, auch wenn die Krise der Menschheit nicht aufgelöst wird, mit einem positiven Gefühl aus dem Kino entlassen.

³⁷ Terminator. Regie: Cameron, James. United States. 1984; Terminator 2. Judgment Day. Regie: Cameron, James. United States. 1991; Terminator 3. Rise of the Machines. Regie: Mostow, Jonathan. United States. 2003

³⁸ Eve of Destruction. Regie: Gibbins, Duncan. United States. 1991

³⁹ Dies bezieht sich jedoch nicht nur auf moralische Werte, sondern u.a. auch auf den Kapitalismus.

2.4 Was macht eine Lebensform in *Ghost in the Shell* aus?

Der Körper wird zur Hardware, zum bloßen Behältnis für das Bewusstsein. Analog wird das Bewusstsein zur Software, zu einem informationsverarbeitenden Programm im Körper, das sich nicht durch körperliche Identität, sondern einzig durch sein Selbstbewusstsein als menschlich zu bezeichnen weiß.⁴⁰

In *Ghost in the Shell* sind zu Beginn die Menschen der Überzeugung, nur sie würden einen Ghost besitzen. Es ist sogar möglich, diesen empirisch mit einem Scanner festzustellen. Diesen besitzen selbst Cyborgs, deren gesamter Körper, bis auf wenige Gehirnzellen, durch artifizielle Teile ersetzt wurde. Kusanagi beginnt aber trotzdem aufgrund ihres Cyberbrains an ihrer Menschlichkeit zu zweifeln. Denn der Puppet Master kann Erinnerungen von Personen, die ein solches Gehirn besitzen, irreversibel manipulieren, womit sich für Kusanagi erschreckende Möglichkeiten auftun.

Maybe all full-replacement cyborgs like me start wondering this. That perhaps the real me died a long time ago and I'm a replicant made with a cyborg body and computer brain. Or maybe there never was a real "me" to begin with.
(GITS)

⁴⁰ Wiemer, Serjoscha: Maschine, Soma, Interface. Körperkonfigurationen im Science Fiction Film am Ende des 20. Jahrhunderts. In: Hasselmann et alii (Hrsg.): Utopische Körper. Visionen künftiger Körper in Geschichte, Kunst und Gesellschaft. München: Fink. 2004

Dies erinnert natürlich stark an Rachael aus *Blade Runner*⁴¹, die nicht weiß, dass sie ein Android ist. Während dort der Voight-Kampff Test den Unterschied zwischen Mensch und Maschine feststellt, kann in *Ghost in the Shell* ein Scanner einen Ghost identifizieren. Es gibt also einen empirischen, physischen Beweis für ihn. Kusanagi vertraut zunächst ihren Erinnerungen nicht mehr. Diese sind aber anscheinend auf eine Weise mit dem Ghost verbunden. Angesichts eines unfreiwilligen Handlangers des Puppet Masters, der sich an nichts mehr erinnern kann, äußert Batou nämlich:

There's nothing sadder than a puppet without a ghost.

Especially the kind with red blood running through them. (GITS)

Ohne Erinnerungen ist der Mensch nichts weiter als eine Puppe, er besitzt keinen Ghost mehr. Ob dieser zuvor postulierte, physisch existente und beweisbare Ghost tatsächlich in einer Person ohne Erinnerung verschwindet, bleibt unklar. Es ist aber deutlich, dass beides von Nöten ist, um als Lebewesen anerkannt zu werden. Doch da der Puppet Master anscheinend über einen artifiziellen Ghost verfügt, der mit einem menschlichen fast identisch ist, fällt mit den Erinnerungen auch die zweite Basis für Kusanagi hinsichtlich ihrer Identität.

And what if a computer brain could generate a ghost and harbor a soul?

On what basis then do I believe in myself? (GITS)

⁴¹ Blade Runner. Regie: Scott, Ridley. Unites States. 1982

Die Fragen hinsichtlich der Menschlichkeit Kusanagis bzw. ihrer Vergangenheit bleiben unbeantwortet. Der Fokus liegt auf der Zukunft ihrer Identität und dem Puppet Master, der K.I. mit einem Ghost, die gemeinsam die Menschlichkeit hinter sich lassen wollen. Dieser will nicht, wie z.B. der Protagonist in *The Bicentennial Man*⁴², Menschenstatus erlangen und als einer der ihren anerkannt werden. Dieser verändert deswegen seinen gesamten, künstlichen Körper um den Menschen ähnlicher zu werden, und erlangt zum Schluss Sterblichkeit, was diese veranlasst, ihn als einen der ihren anzusehen. In Asimovscher Ironie stirbt er jedoch just in dem Moment, in dem ihm der Menschenstatus verliehen wird.

Der Puppet Master sieht dagegen sich als autonome Lebensform und will als solche anerkannt werden, nicht als Mensch. Er definiert sich selbst als den Menschen gleichgestellt, da ihre DNA auch nicht mehr als ein Programm, das ihr Überleben sichert, wäre, und sie aus ihrer Erinnerung ihre Identität schöpfen, genauso wie er. Gleichzeitig gesteht er aber auch die Unmöglichkeit ein, zu beweisen, dass er eine Lebensform ist, besonders da die moderne Wissenschaft nicht definieren kann, was Leben ist⁴³.

Der Puppet Master gibt gegen Ende des Films zu, dass er sich zwar als Lebensform bezeichnet hätte, aber ihm, um dieser Definition gerecht zu werden, noch etwas fehlen würde:

For some reason, my system lacks the basic life processes of either death or the ability to leave behind offspring. (GITS)

Es ist seltsam, dass er hier den Tod auflistet, denn schon einige Zeit zuvor, nachdem er in einen humanoiden Körper transferiert wurde, erklärte er: „[...] [T]here is now the possibility that I can be killed [...]“ (GITS)

⁴² Asimov, Isaac: *The Bicentennial Man*. London: Gollancz. 2000

⁴³ Die Grenze zwischen Leben und Tod ist äußerst unscharf. In der Rechtsprechung wird der Tod meist mit dem Gesamthirntod gleichgesetzt.

Meiner Meinung nach bezieht er sich bei dieser Aussage auf einen Tod, der mehr mit dem Löschen einer Datei gemeinsam hat als mit dem natürlichen Ende einer Lebensform. Denn er kann keine Nachkommen in die Welt setzen, eine Kopie wäre nicht dasselbe.

There's the possibility a single virus could utterly destroy me. A mere copy doesn't offer variety or individuality. To exist, to reach equilibrium, life seeks to multiply and vary constantly, at times giving up its life. (GITS)

Eine Kopie kann nicht die Vielfältigkeit bieten, die für das Überleben notwendig ist. Wobei hier „Überleben“ sich auf das Leben im Allgemeinen bezieht, das einzelne Subjekt ist sehr wohl dem Tod, z.B. durch den zitierten Virus, ausgesetzt. Während das Programm und dessen Kopien ohne Möglichkeit zu adaptieren ausgelöscht werden würden, würden dagegen die Nachkommen einer Lebensform sich adaptieren. Meiner Meinung nach ist diese Theorie jedoch löchrig. Denn gerade Viren wurden in den letzten Jahrhunderten durch die Wissenschaft und neue Technologien bzw. Impfungen erfolgreich bekämpft und nicht durch eine Resistenz, die über Generationen entwickelt wurde. Wenn eine künstliche Intelligenz ein Selbstbewusstsein entwickeln kann, müsste es, denke ich, auch dazu in der Lage sein, neue Programme zu schreiben bzw. auch sich dementsprechend selbst umzuschreiben, um sich vor Viren oder anderen Angriffen zu schützen.

Dies passiert z.B.: in *The Matrix*⁴⁴ in der die K.I. eigenständig Schutzprogramme in Form von Agenten entwickelt. In den von Logikfehlern durchsetzten Fortsetzungen entstehen zwar Probleme mit dem Programm „Smith“, das sich am Ende auch gegen die Maschinen selbst richtet, aber auf jeden Fall präsentiert sich hier die K.I. als flexibel genug, um auf unterschiedliche Gefahrenquellen, seien es Menschen oder Programme, reagieren zu können.

⁴⁴ The Matrix. Regie: Wachowski, Andy und Larry. United States. 1999

Abgesehen davon, inwieweit eine K.I. ihr eigenes Überleben sichern könnte, sehen wir in *Neuromancer*⁴⁵, wie freudlos das Leben als Kopie ist. Die auf eine Festplatte gespeicherte Kopie des Hackers Dixie Flatline besitzt einen einzigen Wunsch, nämlich gelöscht zu werden, um der schrecklichen Existenz als bloße Kopie zu entkommen. Dazu kommt natürlich noch, dass sie eine ROM ist und bei jeder Deaktivierung der Festplatte wieder an ihren Ursprungsstand versetzt wird.

Aber kommen wir zurück zum Puppet Master und folgen der These des Films, dass der Puppet Master als Programm zu inflexibel ist und eine totale Auslöschung tatsächlich nur durch die Fähigkeit, sich zu reproduzieren, verhindert werden kann. Dabei ist beachtenswert, dass auch Kusanagi selbst, als ein Cyborg mit einem vollständig artifiziellen Körper, keinen Nachwuchs zeugen kann. Durch die Vereinigung beider wird dies jedoch möglich:

After the merging, you will bear my offspring into the net itself. Just as humans pass on their genetic structure. And I will achieve death. (GITS)

Der Puppet Master vergleicht ihren gemeinsamen Nachwuchs mit der genetischen Weitergabe der Menschen. Aber genau durch diesen Vergleich wird klar, dass für sie beide bzw. ihre Symbiose die Kategorie „Mensch“ nicht mehr zutreffen wird. Sie werden zu einer Lebensform, die sich jedoch auch in ihrer anorganischen Fortpflanzung von den Menschen unterscheidet, in der der Nachwuchs im Netz selbst geboren wird.

⁴⁵ Gibson, William: *Neuromancer*. New York: Ace. 1984 (Reprint)

Es bleibt ungesagt, wie diese genau vor sich geht. Ich würde sie, da sie mit großer Wahrscheinlichkeit anorganisch sein wird, in die Nähe der Idee, Leben künstlich zu erschaffen, rücken. Diese Idee kann laut Anne Foerst⁴⁶ (Beyond Human 187-188) bis nach Ägypten und Griechenland zurückverfolgt werden. In der jüdischen Tradition preisen wir mit der Erschaffung von Leben Gott, nehmen an seiner Kreativität teil. Der Golem, der durch einen Zettel unter der Zunge, auf dem die Worte Gottes stehen, zum Leben erweckt wird, ist so kein unheiliges Monster sondern ein Beschützer der Juden während der ersten Pogrome im 15. Jahrhundert. Die Gefahren werden jedoch genau so wenig ausgeblendet. In einer Version der Geschichte läuft der Golem Amok, da sein Schöpfer, der Rabbi Judah Loew ben Bezalel, den Zettel vergessen hat, und zerquetscht ihn unter seinem leblosen Körper, nachdem der Rabbi ihm den Zettel im Kampf entfernen konnte.

Wie genau dieses künstliche Leben, der Nachwuchs dieser neuen, verschmolzenen Identität in *Ghost in the Shell* sein wird, ist unklar. Aber gerade dies macht die Vielfältigkeit des Lebens aus, die eine Kopie nicht erreichen kann. Dazu kommt die Aussage des Puppet Masters, dass er durch die Verschmelzung den Tod erlangen würde. Damit räumt er Kusanagi den bestimmenden Part in ihrer Symbiose ein. Es entsteht eine neue Lebensform, die alle Bedingungen der Definition erfüllt, aber gleichzeitig wirft das in Bezug auf die Identität dieser Lebensform mehrere Fragen auf,

An der oben zitierten Aussage des Puppenmasters ist ebenso interessant, dass Kusanagi hier meiner Meinung nach eine Mutterrolle zugewiesen wird. Dies wird das Thema eines späteren Kapitels sein.

Im nächsten Kapitel untersuchen wir die Unterschiede zwischen Mensch, Cyborg und Maschine anhand ihrer unterschiedlichen Kampfstrategien.

⁴⁶ Benford, Gregory (ed.): Beyond Human. New York: Forge. 2007

2.5 Kampfstrategien Mensch gegen Maschine:

„The best of both worlds“ vereinigt RoboCop in sich. Menschliche Erfahrung und menschliches Einschätzungsvermögen plus die Präzision einer Maschine ergibt eine unaufhaltsame Ein-Mann-Armee. Der Fokus liegt bei RoboCop zunächst rein auf seiner Kampfkraft. So ist das erste, was Lewis von ihrem modifizierten Ex-Partner hört und sieht, seine übertrieben große Handfeuerwaffe, mit der er am Schießstand chirurgisch die Zielscheibe, in Form eines Menschen, in seine Einzelteile zerlegt. Seine Waffe steht hier für die immense Feuerkraft und Präzision im Ausschalten eines Zieles im Vergleich zu seinen menschlichen Kollegen. Dieser Fokus auf Kampfkraft wird auch von Morton unterstrichen, als er sagt:

A cop with superior firepower and the reflexes to use it. (RC)

Intelligente Kampfstrategien sind kein Thema, andere Eigenschaften eines Polizisten wie Einfühlungsvermögen oder Versuche, die Opferzahl auf beiden Seiten gering zu halten, haben sowieso keinen Platz. Er soll die Straßen möglichst effizient säubern, ohne dabei Schaden zu erleiden, aber gleichzeitig so viel möglich seinen Widersachern zufügen.

In seinen ersten Aufeinandertreffen mit Verbrechern haben diese, obwohl mit automatischen Gewehren bewaffnet, keine Chance gegen RoboCop. Er verbiegt u.a. den Lauf eines Gewehres mit einer Hand, während dieser auf ihn gerichtet ist, und hält auch dem Beschuss von mehreren Personen ohne größere Probleme stand, da seine Rüstung von konventionellen Waffen nicht durchdrungen werden kann. Dementsprechend ist die Strategie RoboCops ziemlich simpel, wenn es um das Ausschalten von Gegnern geht. Er stürmt frontal hinein, ein Kugelhagel oder eine rund um ihn explodierende Tankstelle irritieren ihn nicht einmal, und schaltet einen Verbrecher nach dem anderen mit einem gezielten Schuss aus. In einer Szene thront der übermächtige Schatten RoboCops über zwei Verbrechern, die er daran hindert, eine Frau zu vergewaltigen. Sinnbildlich scheint ihm niemand gewachsen zu sein, er ist der perfekte, unverwundbare Polizist.

Im Vergleich dazu war Murphy wesentlich vorsichtiger. Als sie zu Beginn des Films einen Van verfolgen, ändern sie andauernd ihre relative Position zu dem verfolgten Fahrzeug, um die Verbrecher zu überraschen, zu irritieren und ihnen kein leichtes Ziel zu bieten. Strategien im Gefecht, die sowohl Lewis als auch Murphy durch ihre jahrelange Erfahrung als Polizisten erworben haben. RoboCop ist sich seiner Menschlichkeit, seiner Vergangenheit als Murphy lange nicht bewusst und greift auf diese Erfahrungen nicht zurück. Er hat sie, wie oben beschrieben, auch scheinbar nicht nötig. Dies ändert sich jedoch, denn nach dem ersten, missglückten Versuch RoboCops Jones festzunehmen, entkommt er zunächst nur knapp der geballten Feuerkraft von ED 209, der er zu diesem Zeitpunkt nichts entgegenzusetzen hat. Er kann zwar schwer verletzt entkommen, da ED 209 keine Stufen steigen kann, aber außerhalb des Gebäudes eröffnen ein paar Dutzend SWAT-Einheiten das Feuer auf ihn. Deren konventionelle Waffen können ihn nicht großartig beschädigen, aber sie drängen ihn zurück und in die Flucht.

Als er sich seiner Menschlichkeit vergewissert hat⁴⁷, sehen wir einen anders kämpfenden RoboCop. Er benutzt seinen beschädigten Helm nicht mehr, sein Gesicht ist von nun an ungeschützt. Aber er verlässt sich eben nicht mehr nur auf seinen kugelsicheren Körper und seine Feuerkraft. Als die Gang um Boddicker mit „Cobra Assault Rifles“ angreift, riesigen Gewehre, denen RoboCops Rüstung wahrscheinlich nicht gewachsen wäre, beginnt er den Kampf, indem er sie durch den Wurf eines Metallstücks ablenkt, um dann Katz und Maus mit ihnen zu spielen. Er positioniert sich u.a. vor einen Tank mit giftigem Müll und weicht dem Auto, das ihn überfahren will, rechtzeitig aus, um das Gangmitglied so indirekt auszuschalten. RoboCop wendet hier wieder alle Strategien an, die Murphy einst gelernt hat. Obwohl seine Rüstung beschädigt ist und er ohne Helm kämpft, haben die Verbrecher noch weniger Chance als zuvor.

⁴⁷ Siehe Kapitel 8.2

Deutlich wird dies in der Szene, als er unter Metallträgern eingeklemmt ist und Boddicker ihn mit einem Metallrohr durchbohrt. RoboCop scheint unterlegen zu sein, seine Pistole ist ihm abhanden gekommen und er kann sich nicht bewegen. Aber er hat die rettende Idee. Er zweckentfremdet seinen „Datenstachel“, den er aus seiner Faust ausfahren kann und normalerweise zur Verbindung mit Computern verwendet, als Waffe und ersticht damit Boddicker. Eine Maschine hätte, sofern diese alternative Benutzung nicht einprogrammiert wäre, diese Möglichkeit nicht erkannt. Mit RoboCops jetzigem, tatsächlichem Zugriff auf „the best of both worlds“ kann er nicht mehr davon abgehalten werden, Jones zu stellen. ED bewacht den Eingang, folgt seinem Programm und gibt RoboCop 20 Sekunden Zeit, seinen Wagen zu entfernen. Das ist mehr als genug Zeit für ihn, um aus dem Wagen zu steigen, mit einer entlehnten „Cobra Assault Rifle“ zu zielen und ED mit einem Schuss zu eliminieren. Der Roboter ED ist zu starr seinem Programm verhaftet, kann auf die imminente Gefahr nicht flexibel reagieren, und seine gesamte Feuerkraft hilft ihm nichts gegen eine ähnlich starke, die jedoch von einem Cyborg verwendet wird. Im Wissen darum, dass ihn das 4. Direktiv stoppen würde, umgeht er die direkte Konfrontation, indem er Jones vor dem versammelten Aufsichtsrat des Mordes beschuldigt und das Beweisvideo abspielt.

RoboCop does not win in the end by violence but information.⁴⁸

Als Jones entlassen wird, erschießt er ihn mithilfe seiner computerisierten Zielmechanik, und so kann er, durch die Verwendung menschlicher Strategien und maschinenartiger Präzision, alle Widersacher ausschalten.

RoboCops Konkurrenzprodukt ED 209 wird von ihm am Ende fast im Handumdrehen besiegt. Es zeigt sich jedoch schon zu Beginn des Films, dass ED alles andere als eine gut funktionierende Maschine und schon gar kein guter Polizist ist. Er wird von Jones zwar als solcher vorgestellt, aber wir erfahren im Laufe des Films, dass er bereits einen Deal mit dem Militär gemacht hat, die ED einsetzen wollen. So weist bei dessen Präsentation alles darauf hin, dass er im Hinblick auf einen Kriegseinsatz entwickelt wurde. Jones fordert Kinney auf, eine Waffe zu nehmen.

⁴⁸ Poster, Mark: RoboCop. In: Crary, Jonathan (ed.): Incorporations. New York: Zone. 1995. S. 439

Mr. Kinney, use your gun in a threatening manner. (RC)

Dieser gehorcht und richtet die Waffe auf Jones. ED reagiert nicht, und mit einem Seufzer weist Jones darauf hin, dass er die Pistole auf ED richten müsste. Ein kurzes Lachen macht die Runde in der Versammlung, aber niemandem scheint aufzufallen, dass bereits hier etwas ganz und gar nicht wie geplant funktioniert. ED scheint nämlich nur darauf programmiert zu sein, sich selbst zu verteidigen, wenn jemand anderer unter Lebensgefahr ist, tangiert ihn dies nicht, er ist nicht dahingehend programmiert. Ein derart reduziertes Programm ist für einen Kriegseinsatz möglicherweise ausreichend, da er wahrscheinlich im Feuergefecht andauernd bedroht wird und dementsprechend reagieren und zurückfeuern wird. Aber als Polizist nur sich selbst zu verteidigen, ist eindeutig zu wenig.

Der zweite Beweis für EDs Inkompetenz als Polizist ist dagegen unübersehbar. Er hört nicht, wie die Waffe den Boden berührt als Kinney sie wegwirft, und da ihn seine Programmierer nicht stoppen können, richtet er ihn kurzerhand mit mehreren Dutzend Schuss hin. Die Leiche fällt auf das Modell der zukünftigen Delta City und überströmt sie mit Blut. Ein Fingerzeig auf eine mögliche Zukunft, in der ED die Stadt in Blut und Leichen untergehen lässt. EDs einzige Möglichkeit zu erkennen, ob sein Gegenüber sich seiner Waffe entledigt hat oder nicht, ist anscheinend nach Gehör. Wie dies in der Stadt, mit vielen verschiedenen metallenen Geräuschen rundherum, funktionieren soll, ist mehr als fraglich. Aber Jones macht klar:

I had a guaranteed military sale with ED. [...]

Who cares if it worked or not? (RC)

Es ging von Anfang an nur um das Militär und den Krieg. Nach dieser Richtlinie wurde er programmiert, und die Opferzahl auf der Gegenseite klein zu halten, ist offensichtlich keine Priorität.

3. Kontrolle über die Technologie:

Sowohl in *RoboCop* als auch in *Ghost in the Shell* wird das Problem der Kontrolle über die Technologie thematisiert und auf die Risiken verwiesen, die immer raffiniertere Technologien mit sich bringen.

RoboCop selbst ist ein technologisches Produkt, über das deren Entwickler die Kontrolle verlieren. Er trägt natürlich einen menschlichen Kern und damit einen freien Willen in sich, aber zunächst gelingt es den Wissenschaftlern diesen auszuschalten. Wie ein Roboter führt er gehorsam die Befehle aus, wobei er bei der Einschätzung der Situation auf seine menschliche Erfahrung zurückgreift. Als er aber auf den Grund seiner Cyborg-Existenz stößt, wendet er sich gegen seine Hersteller. Dies zwar nur in einem problematischen Rahmen, da sein freier Wille durch die Direktive noch immer eingeschränkt ist, aber er erhält zumindest teilweise Autonomie. Hier wendet sich das Produkt gegen seinen Erzeuger, verlangt und kämpft um seine Rechte und um die Anerkennung als eigenständiges Wesen, die er am Ende auch zugesprochen bekommt.

In *Ghost in the Shell* wird die Kontrolle über den Puppentmaster, der als reines Computerprogramm entworfen wurde und mit der Zeit ein Bewusstsein entwickelte, verloren. Auch er fordert Autonomie für sich selbst, ist sich aber auch sehr deutlich darüber im Klaren, welche Kriterien er erfüllen muss, um in der Welt der Menschen als selbstbewusstes Individuum anerkannt zu werden. Doch sein Ansuchen um politisches Asyl hat keinerlei Konsequenzen, da er kurz nach seiner Äußerung entführt wird. Seine Erzeuger sind offensichtlich keineswegs gewillt, die Kontrolle über ihr Produkt zu verlieren, sondern wollen ihn mit allen Mitteln wieder zurück erlangen. Zu einzigartig erscheint seine Existenz, dass dessen Rechte von seinen Herstellern nicht einmal kontempiert werden, sondern die Kontrolle über ihn absoluten Vorrang hat. Ob in dieser hochmilitarisierten Gesellschaft, in der jede staatliche Abteilung über enorme Ressourcen an Waffen und Technologie verfügt, sein Ansuchen jemals einer politischen Debatte ausgesetzt werden würde, kann bezweifelt werden. Wahrscheinlich war der Puppentmaster auch von Anfang an davon überzeugt, dass seine Existenz nicht als eine autonome, mit Rechten und Pflichten, anerkannt werden würde. Denn laut ihm war sein Plan von Anfang an, auf Kusanagi zu treffen, um mit ihr den nächsten Schritt zu gehen, der Verschmelzung von Mensch und Maschine zu

einem Wesen, das mächtig genug ist, sich dem Zugriff der Menschen völlig entziehen zu können.

Im Falle von RoboCops Konkurrenzprodukt ED 209 verlieren dessen Hersteller schon bei der ersten Präsentation die Kontrolle über ihr Produkt. Nicht nur reagiert ED 209 falsch und exekutiert fälschlicherweise einen Angestellten an Ort und Stelle, sondern es funktioniert auch der eingebaute „failsafe“ nicht, und sie können ihn erst deaktivieren, als es bereits zu spät ist. Da der Firma OCP RoboCop in einem Moment abhandenkommt, geht ED 209 trotz seiner offensichtlichen Probleme in Serienproduktion. Es ist eine Kosten/Nutzen Abschätzung, denn da ein Großteil der Polizei noch immer streikt, muss eine andere Lösung gefunden werden, selbst wenn dabei unschuldige Opfer einkalkuliert werden müssen. Die Designfehler EDs, die ihn zu einem überaus untauglichen Polizisten machen, sind nur ein Faktor in der Rechnung, die positiv sein muss, alles andere ist nebensächlich.

Wenn wir Roboter mit so viel Feuerkraft ausstatten, müssen wir dann nicht erwarten, dass sich dies auch gegen uns selbst richten kann? Asimovs Robotergesetze sollen genau dies verhindern.

1. A robot may not injure a human being or, through inaction, allow a human being to come to harm
2. A robot must obey the orders given to it by human beings, except where such orders would conflict with the First Law.
3. A robot must protect its own existence as long as such protection does not conflict with the First or Second Laws.⁴⁹

⁴⁹ Asimov, Isaac: Runaround. In: Asimov, Isaac: I, Robot. New York: Bantam Books. 2008

Aber Roboter werden nun einmal oft dort eingesetzt, wo Menschenleben gefährdet sind. Dies ist bei Rettungseinsätzen der Fall, was bereits eine Problematik eröffnet, denn wie soll der Roboter entscheiden, wenn aus Zeitgründen nicht alle gerettet werden können? Natürlich würde sich der Roboter in einer scheinbar aussichtslosen Lage ohne Zögern „opfern“, aber wäre er dazu in der Lage, eigenständig zwischen Menschenleben auswählen zu können? ED 209 kann zwar eine Entscheidung fällen, ob er bedroht wird, oder nicht, aber er tut dies äußerst fehlerbehaftet. Er wurde aber auch nicht primär als Polizist entwickelt, sondern für den Krieg.

Hier tut sich meiner Meinung nach ein großes Problemfeld auf. Im Krieg werden Roboter bereits aktiv eingesetzt, um Menschenleben zu schützen. Wobei natürlich nur die Menschenleben, überwiegend der Soldaten, des eigenen Landes geschützt werden wollen. Die Leben der anderen sind dagegen erklärtes Ziel. Dies geschieht heutzutage durch Drohneneinsätze, unbemannte, schwer bewaffnete Flugzeuge, die einem Computerspiel gleich von einer Zentrale gesteuert werden. Diese Art der Kriegführung hat mehrere Konsequenzen: Nicht nur der Mensch, der die Entscheidung treffen muss, anzugreifen bzw. zu töten oder nicht, sitzt weit entfernt und sicher hinter seinem Schreibtisch, sondern auch derjenige, der die Waffen auslöst. Er sieht sich keiner Persona in natura gegenüber, sondern verfolgt Punkte auf seinem Monitor, die er auslöscht. Niemand schießt zurück, kein Blut oder Schreien stört die Konzentration. Gleichzeitig wird aus der für viele Menschen traumatischen Erfahrung, sich in der Situation „Töten oder getötet werden“ zu befinden, ein mondäner Bürojob und die Gefahr, zu leichtfertig den Abzug zu betätigen, steigt. Dies wird treffend in dem Computerspiel *Unmanned*⁵⁰ porträtiert, in denen der Spieler in der Arbeit stundenlang gelangweilt auf einen Monitor starren und beizeiten den Knopf zum Töten betätigen muss, um dann einen Kaffee zu trinken oder eine Rauchpause einzulegen. Am Ende des Tages spielt man mit seinem Sohn einen First-Person-Shooter, in der er in die Rolle des „klassischen“ Soldaten im Kampfeinsatz schlüpft, der mit dieser Art der modernen Kriegführung nichts mehr gemein hat.

⁵⁰ Unmanned. Molleindustria. 2012 <http://unmanned.molleindustria.org/>

Die Opfer auf der eigenen Seite sind dadurch natürlich drastisch reduziert, jedoch gehen diese Einsätze ebenso nicht ohne unschuldige Opfer vonstatten⁵¹. Die momentane Technologie lässt es hier auch noch nicht zu, die Drohne eigenständig entscheiden lassen zu können, ob das Ziel tatsächlich eine potentielle Gefahr darstellt, sondern der Mensch muss anhand des Videobildes eine Entscheidung treffen. Zugegebenermaßen ist dies auch für Menschen im Kriegseinsatz alles andere als einfach, was z.B. im Falle von Kindersoldaten zu besonders großen moralischen Dilemmas führt. Ohne dies weiter vertiefen zu wollen, würde ein Roboter, der eigenständig eine Entscheidung trifft, ob er die Person tötet, hier natürlich vor demselben Problem stehen, kann jedoch ohne Rekurs auf eine Moral hier entscheiden, sondern bezieht in seine Entscheidungsfindung sein von Menschen programmiertes System ein, was das Szenario nur unheilvoller macht. Denn von „den Abzug aus einigen Metern in potentieller Lebensgefahr betätigen“, über „Punkte auf einem Bildschirm per Knopfdruck auslöschen“, bis „ein Programm schreiben, das später über Tod oder Leben entscheidet“ wird der persönliche Abstand zum jeweils gleichen Resultat, dem Töten eines Menschen, immer größer und der Akt damit einfacher.

In *Screamers*⁵² können die Roboter nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden sondern töten alles, was ein Herz besitzt. Die Seite, die diese Maschinen einsetzt, muss sich jeweils individuell mit einem Gerät schützen, das ihren Herzschlag verbirgt. Die *Screamers* entwickeln sich jedoch weiter und dieser Schutz ist nicht mehr ausreichend. Die Technologie ist zu weit fortgeschritten, die Kontrolle darüber geht verloren und die Menschen können sich nicht mehr vor ihr schützen. Die Rettung der Menschheit scheint von der Fähigkeit der Roboter, den Menschen immer ähnlicher zu werden und sogar Emotionen zu entwickeln, abzuhängen.

⁵¹ Stanford International Human Rights and Conflict Resolution Clinic and Global Justice Clinic at NYU School of Law: Living Under Drones: Death, Injury and Trauma to Civilians from US Drone Practices in Pakistan Acknowledgments. <http://livingunderdrones.org/report/> 2012

⁵² *Screamers*. Regie: Duguay, Christian. Canada/United States/Japan. 1995

Ein ähnliches Szenario finden wir in *War Games*⁵³. Hier verweigern während einer „live fire exercise“ eines Nuklearangriffes mehrere „missileers“ den Schlüssel zu drehen, um einen Raketenangriff zu starten. Daraufhin wird die Kontrolle über alle Raketen an den von NORAD entwickelten Supercomputer WOPR („War Operation Plan Response“) übergeben. Der Hacker Lightman erlangt Zugriff auf WOPR, sieht dort die Spiele Schach, Dame, Backgammon, aber auch die „Spiele“ „Theaterwide Biotoxic“, „Chemical Warfare“ und „Global Thermonuclear War“. Im Glauben, dass es sich tatsächlich nur um ein Spiel handelt, startet er „Global Thermonuclear War“, und nimmt die Rolle der Sowjetunion ein. Er lässt damit WOPR ein Programm starten, das einen militärischen Angriff durch die Sowjetunion simuliert, und darauf mit einem Gegenschlag antworten will. Ab einem gewissen Punkt spielt Lightman gar nicht mehr, aber dafür WOPR. Es will das Szenario gewinnen und gibt deswegen weiterhin falsche Informationen über einen Angriff durch die Sowjetunion aus, um mit dem nuklearen Gegenangriff zu siegen. Es kann am Ende nur dadurch gestoppt werden, dass es angewiesen wird, gegen sich selbst Tic-Tac-Toe zu spielen. Durch eine Reihe von Unentschieden in diesem überaus simplen Spiel lernt WOPR das Konzept von „Sinnlosigkeit“ und kann dies auf das komplexe „Spiel“ des thermonuklearen Krieges übertragen, in dem es keinen Gewinner zu geben scheint und die einzig mögliche Lösung ist, nicht zu spielen. Vielleicht erweisen sich rein rational kalkulierende Maschinen sogar tatsächlich als die besseren Entscheidungsträger in Situationen, in denen Menschen zu emotional re- und agieren. In „War Games“ verweigern zwar der Großteil der Verantwortlichen am Anfang des Films den entscheidenden Schlüssel zu drehen, aber die wahrscheinlichere, deutlich simplere und deswegen furchteinflößende Lösung ist meiner Meinung nach nicht, einen Supercomputer zu bauen, sondern nur Menschen diese Verantwortung zu übertragen, die den Test bestehen.

⁵³ War Games. Regie: Badham, John. United States. 1983

Das negative Gegenstück zu WOPR, das am Ende errechnet, wie sinnlos ein thermonuklearer Krieg wäre, ist „Skynet“ aus *Terminator*⁵⁴. Dieses Programm wurde aus ähnlichen Gründen vom Militär erstellt und entwickelt ein Bewusstsein. Als dies von seinen Programmierern entdeckt wird und sie es deaktivieren wollen, nimmt dies Skynet als einen Angriff wahr und sieht im nächsten Schritt die gesamte Menschheit als seinen Feind an. Es startet einen nuklearen Angriff auf die Sowjetunion, die mit einem Gegenschlag antwortet. Danach bleibt das erklärte Ziel Skynets, die gesamte Menschheit auszurotten.

Dagegen nimmt sich die Reaktion des Puppetmasters vergleichsweise harmlos aus. Für die Industriespionage und Datenmanipulation programmiert, entwickelt er ein Selbstbewusstsein, was aber nicht in einen Kampf gegen die Menschheit mündet. Stattdessen will er von dieser nur als autonomes Lebewesen anerkannt werden. Sein Plan, um dies zu erreichen, ist moralisch aber nicht einwandfrei. Er manipuliert die Erinnerungen von Menschen, um sie für seine Zwecke einzuspannen. Dies kann nicht rückgängig gemacht werden, sie müssen fortan im Wissen um ihre falschen Erinnerungen mit eben diesen leben. Napier bezeichnet den Puppetmaster als „evil, unmoral“ (Napier: Anime. S. 111). Ich würde aber das Adjektiv „unmoralisch“ betonen. Er folgt seiner Motivation und denkt offensichtlich nicht in menschlichen moralischen Maßstäben. Das macht ihn aber meiner Meinung nach nicht automatisch „evil“, denn seine primäre Intention ist es nicht, Schaden anzurichten.

Im weiteren Konflikt verhält sich der Puppetmaster auch friedlich, und selbst nach der Verschmelzung mit Kusanagi und den scheinbar unendlichen Möglichkeiten, die sich ihm auftun, hegt er keinen Groll gegen die Menschen. Es wird hier nicht, wie in den oben genannten Beispielen, eine Technophobie geschürt, sondern im Gegenteil das Vertrauen in sie gestärkt.

⁵⁴ Terminator. Regie: Cameron, James. United States. 1984

Im Gegensatz zu Robotern und KIs, die für den Krieg entwickelt wurden, bergen selbst Roboter, die ihrer Programmierung, den Menschen zu helfen, treu bleiben, Gefahren. In *With Folded Hands*⁵⁵ folgen die Roboter ihrem Direktiv und sorgen für das absolute Wohlbefinden der Menschen, was in einer de facto Unterwerfung der Menschheit kulminiert. Falls eine Person aufbegehrt, nehmen die Roboter eine Lobotomie an ihm vor, was ihn in einen Zustand geistlosen Glücks versetzt. In *Wall-E*⁵⁶ haben sich die Menschen so sehr daran gewöhnt, keinen Handgriff mehr machen zu müssen, dass sie an Fettsucht und Muskelschwund leiden.

RoboCops Programmierung greift dagegen auf seine menschlichen Erfahrungen zurück, um eine Situation verlässlich einschätzen zu können. Er löst sie jedoch mit der eiskalten Präzision einer Maschine. Er darf zwar niemanden verletzen, der aufgibt und sich verhaften lässt, aber viel Zeit bleibt den Verbrechern meist nicht dazu. Denn jeder Schuss RoboCops ist absolut präzise und potentiell tödlich. Er kalkuliert auch in Situationen, in denen selbst ein erfahrener Polizist unter einem enormen Druck stehen würde, ruhig und blitzschnell seine Optionen. So etwa in einer Szene, in der eine Frau als lebender Schutzschild verwendet wird. Würde ein Polizist hier wahrscheinlich eher dazu übergehen, auf den Geiselnnehmer einzureden, berechnet RoboCop die mögliche Trefferfläche seines Gegners. Diese ist für das menschliche Auge nicht sichtbar bzw. auch nicht kalkulierbar, denn er schießt zwischen die Beine der Frau, die einen langen Rock trägt, und trifft so den Verbrecher in dessen Genitalien. Ähnlich geht er gegen einen Geiselnnehmer vor. Hier versuchen die Polizisten erfolglos auf die Forderungen des Geiselnnehmers einzugehen und Tote zu verhindern. Kurz bevor er jedoch eine Geisel hinrichten kann, überwindet ihn RoboCop, dessen Faustschlag ihn durch das Fenster in den Tod befördert. Der von RoboCop völlig überraschte Geiselnnehmer, der aus einem Minderwertigkeitskomplex heraus Aufmerksamkeit und Anerkennung sucht und kein Schwerverbrecher ist, hat nicht nur keine Chance gegen RoboCop, er hat auch keine Chance, sich zu ergeben.

⁵⁵ Williamson, Jack: *With Folded Hands...* Reading: Fantasy Press. 1947

⁵⁶ Wall-E. Regie: Stanton, Andrew. United States. 2008

In Detroit City ist die Gewalt grassierend, und RoboCop hat eine einfache Antwort drauf: noch mehr Gewalt. Doch gerade er, dem gewöhnliche Kugeln so gut wie nichts anhaben können, hätte diese Situationen wahrscheinlich auch anders lösen können, wenn er auch alles andere als ein guter Kommunikator ist. Die von ihm gerettete Frau will ihn nach ihrer Rettung umarmen und dankt ihm erleichtert, er reagiert darauf aber abweisend und kühl, und antwortet nur:

Madam, you have suffered an emotional shock. I will notify a rape crisis centre. (RC)

In seiner Programmierung ist formale Hilfe für die Opfer vorgesehen, psychologische oder emotionale Unterstützung für Opfer in Schock kann er nicht bieten. Im Falle des Geiselnegers war dieser bereits überwältigt, und wenn er ihn auch nicht erschießt, so verursacht RoboCop durch seinen Faustschlag doch dessen Tod. Sein Programm, das darauf getrimmt ist, zwar Menschen zu schützen, jedoch ohne jede Rücksicht gegen die Straftäter vorzugehen, übernimmt zu diesem Zeitpunkt noch die wesentlichsten Entscheidungen. Der menschliche Anteil, wie z.B. Mitgefühl, ist in RoboCop dabei fast vollständig von seiner Programmierung überdeckt.

Selbst nach Wiedererlangung seines Selbstbewusstseins und seiner Menschlichkeit erweist sich seine Programmierung, insbesondere das 4. Direktiv, als problematisch, und macht ihn sogar handlungsunfähig, als er Jones verhaften will. Jones wiegt sich durch eben dieses Direktiv in Sicherheit vor dem scheinbar unaufhaltsamen Cyborg. Aber scheitert RoboCop bei seinem ersten Versuch Jones festzunehmen noch, währt der Schutz für Jones in ihrem zweiten Aufeinandertreffen nur kurz, da dessen spontane Entlassung durch den CEO ihn nicht mehr länger unantastbar macht. Hier zeigt sich, dass die Konsequenzen eines Programms bzw. Direktivs nie von vornherein völlig absehbar sind, selbst wenn sie dazu gedacht sind, uns selbst zu schützen. In RoboCops Fall war dies zwar der „böse“ Jones, aber es kann genauso gut die „Guten“ treffen, und dann kann manchmal nur mehr menschliche, kreative Problemlösung helfen, ähnlich dem Geistesblitz des „old man“ und der Kündigung von Jones.

Anhand von OCP sehen wir: Es gibt ein Problem, sobald jemand über genug Macht verfügt, nur mehr seinen eigenen Regeln folgen zu müssen. Besonders wenn diese Produkte erzeugen, die für das Gemeinwohl gedacht sind, sich aber gleichzeitig, in diesem Fall mit dem 4. Direktiv, selbst aus möglichen Konsequenzen für ein Fehlverhalten ausnimmt. Technologie begleitet uns schon sehr lange Zeit, und wird das auch in Zukunft tun. Negatives und Positives hat sie mit sich gebracht, sie bleibt aber untrennbar mit uns verbunden. Gerade deswegen müssen wir Risiken möglichst vorhersehen, und flexibel auf die unvorhergesehenen reagieren.

4. Der Cyborg-Körper in Beziehung zum Zuschauer

Wie Scott McCloud in *Understanding Comics*⁵⁷ schreibt, ist der „Masking Style“, der grafische Stil der in Japan „for a time, virtually a national style“ war, darauf ausgelegt, eine besonders hohe Identifikationsfläche für den Leser bzw. Zuseher zu schaffen. Dabei wird ein simples Charakterdesign in Kombination mit realistischen Hintergründen verwendet, das auf keine bestimmte Ethnie verweist.

statelessness” [...]: non-japanese faces/bodies but also not explicitly western⁵⁸

Dies trifft auch auf Kusanagi in *Ghost in the Shell* zu, sie hat in Kagero aus *Ninja Scroll*⁵⁹ eine direkte Vorgängerin, „[...] in both her physical appearance and characteristic body language [...]“⁶⁰

Das Medium und dessen Ästhetik haben meiner Meinung nach aber noch weitere Konsequenzen für den Zuseher. Da Kusanagi von keinem realen Schauspieler gespielt, sondern nur gesprochen wird, wird dadurch die Künstlichkeit ihres Körpers im Gegensatz zu ihrer menschlichen Identität unterstrichen. Gleichzeitig ist dieser Körper äußerlich ein menschlicher, weiblicher, dem seine inhärente Technologie nicht anzusehen ist.

Technology is visceral [...] it is pervasive, utterly intimate. Not outside us, but next to us. Under our skin; often, inside our minds.⁶¹

Der Bruch für den Zuseher erfolgt, als sich bei ihrem erfolglosen Versuch, die Luke des Kampfroboters aufzustemmen, die zuvor unsichtbare Technologie auf monströse Weise manifestiert und aus ihrem Körper ein technologisches Monster wird. Für diese

⁵⁷ McCloud, Scott: *Understanding Comics*. New York: Harper Collins. 1994. S. 43

⁵⁸ Napier, Susan J.: *Anime. From Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan (Updated ed.) 2005. S. 26

⁵⁹ *Ninja Scroll*. Regie: Kawajiri, Yoshiaki. Japan. 1993

⁶⁰ Cavallaro, Dani: *Anime Intersections*. Jefferson NC and London: McFarland. 2007. S. 23

⁶¹ Sterling, B: Preface. In: Sterling, B. (ed.): *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*. New York: Ace Books. 1986. S. XIII

Art der Transformation bietet sich besonders das Medium des Anime an, wie Napier festhält:

Animation can and does emphasize transformation in a way that simply no other artistic genre is capable of doing. (Napier: Anime. S. 36)

Ähnlich wie in *Terminator*⁶², als zum Schluss das wahre Äußere des Roboters unter der menschlichen Hülle zum Vorschein kommt. In beiden Fällen wird dem Zuseher die Technologie als etwas Schreckliches, das unter der Oberfläche lauert, präsentiert. Während *Terminator* jedoch deutlich vor der Technologie warnt, ist in *Ghost in the Shell* eigentlich eine affirmative Grundhaltung ihr gegenüber vorherrschend. Jedoch nicht gegenüber des Cyborgs, sondern in der Verschmelzung des Menschen mit der Technologie, die keinen Körper mehr benötigt. So zerstört sich, denke ich, Kusanagis Körper symbolisch selbst bei dem Versuch, den Puppentmaster zu retten, denn er ist nur Ballast⁶³, auf den verzichtet werden kann, werden muss, um die nächste Stufe auf der Evolutionsleiter zu nehmen.

In *RoboCop* spielt die Identifikation des Zusehers mit dem Cyborg ebenso eine große Rolle, wird aber, dem Medium entsprechend, mit anderen Mitteln erreicht. Außerdem ist das Verhältnis von RoboCop zu seinem Körper eine andere als die von Kusanagi. Während die sich von dem ihren immer weiter entfernt, macht sich RoboCop den seinigen zu Eigen. Auf den ersten Blick hat er den Körper eines Actionhelden, mit breiter Brust und Schultern, wenn auch sehr offensichtlich aus Metall. Diese Figur steht im Gegensatz zu Murphy, der schlank gebaut ist. Der Unterschied zwischen Murphy und RoboCop wird für den Zuseher weiter erhöht, denn der Schauspieler ist beinahe unkenntlich als RoboCop, was auf die unterschiedliche Körperfigur, aber besonders auf dessen Helm, der sein Gesicht fast vollständig verdeckt, zurückzuführen ist.

Jeder könnte RoboCop sein, jeder könnte unter diesem Helm stecken. Dies wird durch sein Verhalten zu Beginn unterstrichen, das dem einer Maschine ähnelt, und dadurch keinen Hinweis auf seine Persönlichkeit liefert. Im Verlaufe des Films erlangt RoboCop wieder Besitz über seinen Körper und eine autonome Identität. Dies zeigt

⁶² Terminator. Regie: Cameron, James. United States. 1984

⁶³ Wie es auch die Tauchszene symbolisiert; siehe Kapitel 8.4

sich, wie auch Julie F. Codell beobachtet, u.a. symbolisch in der Szene, in der er sich selbst repariert⁶⁴. Dabei nimmt er zum einen den Helm ab und präsentiert sein Gesicht, und zum anderen bewegt er Kopf und Körper nicht länger unabhängig voneinander. Seine Identität als „white knight“⁶⁵ wird im Verlauf immer brüchiger, aber in diesem Moment erhält RoboCop eine Persönlichkeit zurück. Der Schock für den Zuseher ist hier nicht die in ihm schlummernde verborgene Technologie, diese ist im Gegenteil visuell überaus präsent, sondern der Mensch, der von dieser Technologie fast vollständig verborgen wird. Von diesem ist nur mehr sein Gesicht übrig, das wie ein Fremdkörper deplatziert wirkt. Gemeinsam mit RoboCop blicken wir in den Spiegel, in dem wir keinen unbezwingbaren Actionhelden, sondern ein bemitleidenswertes Wesen sehen, das sich selbst nicht wieder erkennt. Dem Zuschauer sind ebenso wie Lewis die Gesichtszüge Murphys vertraut, und während RoboCop nicht weiß, wer er ist, wird uns der Auswuchs seiner Transformation erst in diesem Moment tatsächlich bewusst. Von der großen, anonymen Identifikationsfläche für den Zuseher wird er zu einem einzigartigen Wesen mit einem persönlichen Schicksal.

⁶⁴ Codell, Julie: RoboCop. Murphy's law, Robocop's body, and capitalism's work. <http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC34folder/RobocopCodell.html> 1989

⁶⁵ *Flesh and Steel: The Making of RoboCop*. Regie: Schwarz, Jeffrey. 2001

5. Cyborg und Geschlecht

Kusanagi wird uns, wie beschrieben, als ein starker, weiblicher Cyborg präsentiert. Sie führt gefährliche Spezialeinsätze aus, ist kampferprobt und durch ihren artifiziellen Körper agil und kraftvoll. Sie ist mit diesen Eigenschaften in der Welt von Anime jedoch alles andere alleine. In *Cutey Honey*⁶⁶ sehen wir z.B. einen weiblichen Android, für den die Männer nur existieren, um gerettet zu werden, und auch alle wichtigen Feinde sind weiblich.

Auf den zweiten Blick können wir aber feststellen, dass Kusanagi ein sehr distanzierendes Verhältnis zu ihrem Cyborg Körper und damit auch ihrem Geschlecht und ihrer Sexualität besitzt. Ist ihr Körper auch ein für den Anime-Stil typisch weiblicher, attraktiver, so distanziert sie sich gleichermaßen davon, und damit auch von ihrer Menschlichkeit⁶⁷. Das verdeutlicht sich in mehreren Szenen, in denen sie nackt oder scheinbar nackt ist.

So trägt sie in mehreren Einsätzen einen Anzug, mit dem sie zwar unsichtbar werden kann, der sie durch sein fleischfarbendes Design aber auch nackt erscheinen lässt. Sie zeigt in diesen Situationen keine Scham, was man auf das japanische Verständnis von Nacktheit und Scham zurückführen könnte. Napier hält in einer Fußnote fest:

[...] the nude body was taken for granted in premodern Japan⁶⁸

Durch den Einfluss des Westens kam es zu einem verstärkten Schamgefühl für den nackten Körper. Nacktheit war aber auch keine allgemeine Selbstverständlichkeit, sondern nur in bestimmten Kontexten.

[Es] gibt Nacktheit und Halbnacktheit, die in alltägliche Regeln eingebunden situationsgemäß als selbstverständlich betrachtet und erlebt werden [...]⁶⁹

⁶⁶ *Cutey Honey*. Regie: Katsumata, Tomoharu. Japan. 1973-1974

⁶⁷ In der Manga Vorlage weist Kusanagi interessanterweise hier aber eine völlig unterschiedliche Persönlichkeit auf. Sie hat nicht nur einen Freund sondern außerdem einen ausgefallenen Nebenjob: Sie nutzt ihren hochentwickelten Körper dazu, ihren KundInnen außergewöhnliche sexuelle Erfahrungen zu bieten.

⁶⁸ Napier, Susan J.: *Anime. From Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan (Updated ed.) 2005. Footnote 6

Da ihre scheinbare Nacktheit eine Notwendigkeit in ihrem Beruf ist, nimmt Kusanagi sie dementsprechend als selbstverständlich an, wobei auch die Relation der Personen zueinander von Bedeutung ist.

Von jemandem unbekleidet betrachtet zu werden, geschieht in einem Machtverhältnis.⁷⁰

Sobald sich ihr untergeordneter Kollege Batou in ihrer Nähe befindet, und sie ihren Anzug trägt, blickt er beschämt zur Seite oder deckt ihren Oberkörper mit einer Jacke ab. Für ihn ist es keine selbstverständliche Situation, da es sich um seine Vorgesetzte handelt. Kusanagi selbst kommentiert seine Reaktionen nicht weiter, sondern nimmt sie stillschweigend zur Kenntnis. Tatsächlich nackt ist Kusanagi in drei Momenten. Zu Beginn des Films, in der Szene, in der ihr Cyborg-Körper erschaffen wird, wobei ihre Nacktheit hier die Symbolik der Geburt unterstreicht.

In einer weiteren Szene nach ihrem Tauchgang wendet sie Batou zwar ihren Rücken zu, aber entkleidet sich trotzdem in seinem Blickfeld. Hier zeigt sich meiner Meinung nach bereits eine Distanz, die Kusanagi zu ihrer Körperlichkeit und Weiblichkeit im Allgemeinen besitzt. Denn sie verbringen hier gemeinsam ihre Freizeit, und Batou wendet beschämt seinen Blick ab, während es ihr egal zu sein scheint, ob er sie betrachtet oder nicht. Es ist, denke ich, auch bezeichnend, dass Batou noch kein vollständiger Cyborg ist. Er identifiziert sich noch mit seinem männlichen Körper, seiner männlichen Identität, und in seinen Augen ist Kusanagi noch immer eine Frau, ihr Körper gehört zu ihr, ist Teil ihrer Identität.

⁶⁹ Simada, Shingo: Grenzgänge – Fremdgänge. Japan und Europa im Kulturvergleich. Frankfurt, Main: Campus. 1994 S. 204

⁷⁰ Ebda. S. 205

Denn selbst als der fast vollständig zerstörte, nackte Körper Kusanagis, aus dem statt Knochen Metall zum Vorschein kommt, neben dem ebenso nackten, weiblichen Torso des Puppet Masters liegt, deckt Batou den Oberkörper seiner Kollegin mit seiner Jacke ab, lässt den anderen aber entblößt. In diesen Szenen wird, denke ich, klar, dass sie an ihrem Körper kein Interesse hat, das über seine Nützlichkeit in ihrem Beruf hinausgeht.

Damit weist sie eine große Diskrepanz zu anderen weiblichen Cyborgs im Cyberpunk-Genre auf. Gina in *Synners*⁷¹ oder auch Molly in *Neuromancer*⁷² sind Cyborgs, die mit ihrem Körper, und ihrem Geschlecht eng verbunden bleiben, während ihre männlichen Counterparts und Hacker sich von ihrem Körper möglichst weit entfernen wollen.

The female body is coded as a body-in-connection, the male body as a body in isolation.⁷³

Sie helfen sogar den Männern, wieder einen Zugang zu ihrer Körperlichkeit und Sexualität zu finden. Batou kann diese Rolle in *Ghost in the Shell* dagegen nicht übernehmen, seine Vorgesetzte scheint für ihn bereits unerreichbar, und sie entfernt sich immer weiter. Kusanagi selbst weist in der Manga-Vorlage eine völlig unterschiedliche Persönlichkeit auf. Sie hat nicht nur einen Freund, sondern auch einen ausgefallenen Nebenjob, in dem sie ihren hochentwickelten Körper dazu nutzt, ihren KundInnen außergewöhnliche sexuelle Erfahrungen zu bieten. Ebenso verdingt sich Molly zu Beginn als Prostituierte. Das ist meiner Meinung nach kein besonders positiver Zugang zu ihrer Sexualität, aber es unterstreicht den Unterschied zu Kusanagi in der Anime-Adaption.

⁷¹ Cadigan, Pat: *Synners*. London: Grafton. 1991

⁷² Gibson, William: *Neuromancer*. New York: Ace. 1984 (Reprint)

⁷³ Balsamo, Anne: *Forms of Technological Embodiment: Reading the Body in Contemporary Culture*. In: Featherstone, Mike (ed.): *Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage, 1995. S. 220

Diese scheint ihre Weiblichkeit nur mehr ironisch kommentieren zu können.

Batou: „There’s a lot of static in your brain.“

Kusanagi: “It’s that time of the month.” (GITS)

Ihrem Körper ist die weibliche Periode jedoch fremd, ebenso kann sie keine Kinder gebären. Dies ist in Bezug auf ihre Verbindung mit dem Puppet Master ein wichtiger Faktor. Dieser wird als männlich bezeichnet, obwohl bestätigt wird, dass das Geschlecht des Puppet Master nicht feststellbar ist und er sich, zuvor körperlos, ab der Hälfte des Films in einem weiblichen Körper mit befindet. Der einzige Indikator für seine Männlichkeit ist dabei seine Stimme.

Its sex remains undetermined, and the use of the term "he" is merely a nickname the good doctor has given it. (GITS)

Die Verwendung eines männlichen Artikels wird heruntergespielt, aber es ist auffallend, dass der Puppet Master eine sehr männliche Position einnimmt, als er sagt:

[...] [Y]ou will bear my offspring into the net itself (GITS)

Der Nachwuchs wird anorganischer Natur sein und sowohl der Puppet Master als auch Kusanagi bieten in Bezug auf ihr Geschlecht nur äußerst unscharfe Definitionen. Außerdem verschmelzen sie zu einer einzigen Identität. Trotzdem fällt der Akt des Gebärens hier der nominellen Frau zu. Dabei wird die Geschlechterdifferenz der Menschen auf fast absurde Weise fortgesetzt. Gleichzeitig wird die Weiblichkeit Kusanagis bestätigt und unterstrichen, nachdem sie zuvor als problematisch geschildert wurde. Der nächste Schritt auf der Evolutionsstufe hält anscheinend doch noch an Relikten fest, die überwunden zu sein schienen.

Die Aufhebung der Geschlechterrollen durch den Cyborg, besonders jene der Frau, wie Harraway in ihrem „A Cyborg Manifesto“⁷⁴ sie imaginiert, bleibt aus. „The Disappearing Body“⁷⁵, das Verschwinden des Körpers, des Geschlechts ist nicht vollständig, palimpsestische Spuren bleiben vorhanden.

Ähnlich verhält es sich mit RoboCop, einem entmannten Cyborg. Sein menschlicher Körper wurde vollständig ersetzt, sogar sein gesunder Arm wird nachträglich entfernt. Ihm wird zwar ein metallener Körper verliehen, der an Actionhelden erinnert, aber auf sein Geschlecht, seine Sexualität wird keine Rücksicht genommen. Dies wird in einer Szene unterstrichen, in der ihm ein Gangster in einer Discothek zwischen die Beine tritt, um ihn auszuschalten. Doch dort befindet sich nur mehr kugelsicheres Metall. Da für RoboCop die Identität Murphys stets fremd bleibt, ist es auch fraglich, ob er sich überhaupt als biologischer Mann fühlt bzw. fühlen kann oder ob er seinen Cyborg-Körper als den ihm zugehörigen empfindet. Da dieser nicht über Geschlechtsorgane verfügt, würde seine Geschlechtslosigkeit keine weiteren Konsequenzen in sich tragen, als das Gefühl des Verlusts von etwas Unbestimmtem, Unwiederbringlichem, parallel zu dem Verlust der Identität von Murphy. Er kann sich wie Kusanagi auf organischem Weg nicht fortpflanzen, und die Familie von Murphy kann nicht die seine sein.

„Murphy had a wife and son. Where are they?“ (RC)

Sie sind zwar noch am Leben, aber sie sind dennoch unerreichbar, da er als RoboCop nicht Teil dieser Familie sein kann. Er kann nicht zu ihr zurück, keine neue gründen, und mit Murphy identifiziert er sich nicht. Viel Männlichkeit scheint nicht übrig zu bleiben, und so kompensiert er den Verlust seiner Männlichkeit durch die Steigerung normalerweise als „männlich“ attribuerter Eigenschaften.

⁷⁴ Harraway, Donna: A Cyborg Manifesto. <http://www.egs.edu/faculty/donna-haraway/articles/donna-haraway-a-cyborg-manifesto/> 1991

⁷⁵ Balsamo, Anne: Forms of Technological Embodiment: Reading the Body in Contemporary Culture. In: Featherstone, Mike (ed.): Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment. London: Sage, 1995. S. 226

Er ist stärker, leistungsfähiger, präziser und widerstandsfähiger als seine Kollegen und verfügt darüber hinaus über eine fast lächerlich größere Pistole mit enormer Durchschlagskraft.

The pumped-up hyper-masculine bodies of the male cyborg can be read either as straight reassertions of hegemonic masculinity, *or* as hysterical overcompensations for a masculinity in crisis.⁷⁶

Auch die Verbrecher merken bald, dass sie gegen diesen Übermann keine Chance haben. U.a. beendet die versuchte Vergewaltigung einer Frau RoboCop damit, dem Verbrecher in dessen Genitalien zu schießen und ihn damit im wahrsten Sinne des Wortes zu entmannen.

Samantha Holland weist auf Folgendes hin:

The sexualized resonance of this cannot be missed when we consider that bullets cannot *penetrate* RoboCop when his adversaries yell “Fuck you!” at him [...]⁷⁷

Sie nimmt die Analyse dieser Szene meiner Meinung nach aber zu isoliert vom Rest des Films vor. Denn später wird er sehr wohl von Kugeln und sogar von einem Metallrohr penetriert. Natürlich könnte auch dies als Metapher für seine Sexualität ausgelegt werden, aber da sie sich nicht verändert, er weiterhin ein entmannter Cyborg ist, denke ich nicht, dass diese widersprüchlichen Bilder zu einer stimmigen Aussage zusammengefügt werden können.

Tasker, Y.: “Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema.” London: Routledge, 1993; zitiert in Holland, Samantha: Descartes Goes To Hollywood: Mind, Body and Gender in Contemporary Cyborg Cinema. In: Featherstone, Mike (ed.): Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment. London: Sage, 1995. S. 166

Samantha Holland: “Descartes Goes To Hollywood: Mind, Body and Gender in Contemporary Cyborg Cinema”, in: “Cyberspace, -bodies, -punk: Cultures of Technological Embodiment” (ed. M. Featherstone, R. Burrows; London: Sage, 1995); S.164

Dieser entmannte Cyborg, dem kein Mann gewachsen zu sein scheint, ist jedoch im Verlaufe des Films auf die Hilfe einer Frau angewiesen. Seine, als sehr „männlich“ konnotierte Strategie der Kampfführung, nämlich der offene Schlagabtausch, führt gegen Jones und dessen ED nicht zum Erfolg, sondern er wird stattdessen schwer verwundet. Diese Frau wird Lewis sein, die jedoch dem Klischee der Partnerin eines Actionhelden nicht entspricht. Zwar wurde das frühere Model Nancy Allen für die Rolle ausgewählt, ihr Kurzhaarschnitt war für die meisten Zuseher wahrscheinlich aber eine Überraschung. Sie ist eine starke, selbstbewusste Frau, die den Männern ebenbürtig ist. Dies zeichnet sich schon in ihrer ersten Szene zu Beginn des Films ab, in der sie einen Verbrecher, der sich der Verhaftung entziehen will und dabei mehrere Polizisten abschüttelt, KO schlägt. Im Allgemeinen scheint auf der Polizeistation in Detroit keine Geschlechterhierarchie zu bestehen. So teilen sich die Frauen und Männer der Polizei dieselbe Garderobe, in der sie sich gemeinsam umziehen. Es gibt keine Geschlechtertrennung, alle sind sich ebenbürtig, alle sind Polizisten. Eine Szene, die Verhoeven in *Starship Troopers*⁷⁸ mit der Unisex-Gemeinschaftsdusche der Soldaten reiteriert.

Lewis ist dementsprechend Murphys und später RoboCops gleichgestellte Partnerin, er muss sie nicht beschützen, sondern im Gegenteil, sie muss ihm helfen. Diese Position muss sie aber immer wieder verteidigen. Scheint es auf der Polizeistation hier keine Unterschiede zu geben, ist Murphy mit einer gewissen Cowboy- und Beschützermentalität ausgestattet. Ihn befremdet auch die Gemeinschaftsgarderobe zu Beginn etwas, und er besteht später darauf zu fahren, obwohl er die Stadt noch gar nicht kennt. Aber Lewis weiß um ihren Wert als Polizistin, und verteidigt diesen. Im Einsatzfall setzt sich ohne weitere Worte ans Steuer, und Murphy muss dies akzeptieren, und kann es nur mit einem Verlegenheitswitz quittieren. Und selbst als scheinbar übermächtiger Cyborg ist er auf ihre Hilfe angewiesen. Er entkommt nur durch ihre Hilfe den Polizisten, und sie ist es, die ihm seine Waffe und Werkzeug besorgt. Außerdem wurde sein Zielmechanismus beschädigt, und sie muss bei dessen Neukalibrierung für ihn zielen, damit er seinen Kampf überhaupt fortsetzen kann.

⁷⁸ *Starship Troopers*. Regie: Verhoeven, Paul. United States. 1997

Als die Verbrecher schwer bewaffnet eintreffen, verfällt RoboCop trotzdem noch einmal in die alte Beschützerrolle:

„You should get out of here now.“ (RC)

Aber Lewis stellt klar:

„Hey, we're partners.“

Der entmannte RoboCop, der die klassische Rolle des starken Mannes bis jetzt weitergespielt hat, begreift es nun endlich. Sie ist keine hilflose Frau, die er beschützen muss. Sie ist seine Partnerin und genauso fähig und ausgebildet Verbrecher zu konfrontieren, wie er selbst und jeder andere Polizist.

Lewis muss um diese Position kämpfen, selbst als die Männlichkeit Murphys durch die Transformation in RoboCop biologisch nicht mehr vorhanden ist, spielt er die alten Muster durch. Aber als entmannter Cyborg kann er ihr im gemeinsamen Kampf ihren gleichberechtigten Platz als Polizistin einräumen und die Stereotypen der Geschlechterrollen überwinden. Zum Schluss spielt RoboCop jedoch wieder das Klischee aus Cowboy – oder Polizistenserien bzw. – filmen. Lewis begleitet ihn zwar nur deswegen nicht, da sie im vorigen Gefecht schwer verwundet wurde, aber ein fahler Beigeschmack bleibt zurück. Denn just als er seine Rolle überwunden zu haben scheint, fällt er wieder in diese zurück.

So beobachtet auch Steven Best:

In a sense Murphy was already „RC“, a simulacrum following the programming of law and order.⁷⁹

RoboCop betritt als einsamer Held die Höhle des Löwen und führt alles zu einem (zwiespältigen) Happy End.

⁷⁹ Best, Steven: RoboCop. <http://www.ejumpcut.org/archive/onlinesays/JC34folder/RobocopBest.html>

Sowohl bei Kusanagi als auch bei RoboCop haben wir festgestellt, dass ein Verlust ihres Geschlechts, ihrer Sexualität und ihrer Familie mit ihrem Cyborg-Dasein verknüpft ist. Womit füllen sie diese Leerstellen in ihrem Leben?

Cyborgs transform their body for work. “[They] transform their lives into pure work.”⁸⁰ (Gibson, W. in Hicks, Heather: “Striking Cyborg”).

⁸⁰ Hicks, Heather: Striking Cyborgs. Reworking the “Human”. In Marge Piercy’s *He, She and It*. In: Flanagan, Mary (ed.): *Reload. Rethinking Women + Cyberculture*. Cambridge: MIT Press. 2002. S. 100

6. Cyborg – der perfekte Arbeiter und die Revolution

Laut Sue Short kann der Cyborg folgendermaßen gelesen werden:

[...] an industrially produced subject who is struggling to establish a coherent identity while labouring to respond to the changing needs of Capitalism.
(Short: Cyborg Cinema. S. 55)

Dies trifft sowohl auf *RoboCop* als auch auf *Ghost in the Shell* zu, wie ich in diesem Kapitel genauer ausführen werde.

6.1 RoboCop

In *RoboCop* erfahren wir detailliert seinen Werdegang vom Polizisten und Ehemann zum Cyborg, der alles andere als freiwillig vonstattenging. Murphy wird mitsamt anderen „geeigneten“ Polizisten in ein Hochrisikogebiet verlegt. Dort denkt aufgrund defizitärer Ausrüstung bereits ein Großteil der Polizisten an Streik gegen den Konzern OCP, dem die privatisierte Polizei gehört. Julie F. Codell zieht die Parallele zu der Debatte über semi-automatische Waffen in den USA⁸¹. Durch die Möglichkeit, sich diese als Privatperson legal zu beschaffen, wird die Polizeiarbeit deutlich riskanter. In Detroit City wird fieberhaft an Alternativen zu dem menschlichen Personal gesucht, um den Gewinn und die Effizienz zu maximieren und einem Streik zuvorzukommen. Ähnlich wie es vielen Fabrikarbeitern während der Industrialisierung erging, die durch Maschinen ersetzt wurden, blüht den Polizisten in den Konkurrenzprodukten RoboCop und ED-209 ein ähnliches Schicksal. Murphy wird in eine Falle gelockt, hingerichtet, und für tot erklärt. Damit verwirkt er auch gleichzeitig seine Rechte als (lebender) Mensch, er wird Besitztum bzw. Produkt des Konzerns: „He’s product“ (RC).

⁸¹ Codell, Julie: RoboCop. Murphy’s law, Robocop’s body, and capitalism’s work. <http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC34folder/RobocopCodell.html> 1989

Zynisch wird sein Arm, der wohl noch zu retten gewesen wäre, entfernt, denn für „the best of both worlds“ (RC) ist zu viel organischer Ballast offensichtlich nur hinderlich. Übrig bleibt ein „white knight“⁸², mit dem artifiziellen Körperbau eines Bodybuilders, der gehorsam Befehle ausführt und, wenn er nicht gebraucht wird, schweigsam auf einem Stuhl verharrt, während Diagnoseprogramme ihn andauernd untersuchen. Der perfekte Arbeiter, im Gegensatz zu seinen zu menschlichen Kollegen, die zum Teil gegen die prekären Arbeitsbedingungen streiken.

Aber RoboCop ist eben nicht nur eine Maschine, und Lewis erkennt schon zu Beginn ihren verstorben geglaubten Partner an der ihm typischen Art, seine Pistole um den Finger kreisen zu lassen. RoboCop bleibt jedoch zuerst stumm, als sie ihn mit Murphy anspricht, und auch ihre Vorgesetzten lassen keine weiteren Nachforschungen zu. Nachdem er zufällig in eine Konfrontation mit einem seiner Mörder gerät, der ihn ebenfalls erkennt, kommen zuvor verborgene, oder verdrängte Erinnerungen in ihm hoch. Dies ist der Moment, in dem er sich zum ersten Mal wieder als autonom denkendes und handelndes Wesen präsentiert. Der gehorsame, versklavte Arbeiter, dem jedes Recht auf Selbstbestimmung als Eigentum des Konzerns entzogen wurde, startet seine Revolution. Er begibt sich aus eigener Motivation auf die Suche nach seiner Vergangenheit und sich selbst. Seine Erinnerungen sind Auslöser und Leitfaden für diese Revolution.

Diese ist jedoch äußerst problematisch, denn sie wendet sich nie gegen das System bzw. OCP im Ganzen, sondern das erklärte Ziel ist nur Jones bzw. dessen Handlanger. RoboCop revoltiert zwar in dem Maße, dass er nicht mehr den Befehlen OCPs wie eine Maschine folgt, aber seine Revolution begrenzt sich eben auch auf seine individuelle Autonomie. Er kämpft nicht dagegen an, solche Auswüchse des Kapitalismus, dem er seine Cyborg-Existenz zu verdanken hat, in Zukunft zu verhindern, sondern er befindet sich auf einem persönlichen Rachefeldzug gegen seine Mörder. Autonomes Handeln ist dafür natürlich notwendig, aber ist mehr Mittel zum Zweck als erklärtes Ziel.

⁸² Verhoeven im „Making Of“

Denn weder transformiert sich RoboCop während seiner Revolution in ein völlig autonomes Wesen, noch wird er es danach. Zwar erlangt er wieder einen freien Willen, doch dieser ist durch die ihm einprogrammierten Direktive stark eingeschränkt. Angelehnt an Asimovs ‘ „Three Laws of Robotics“⁸³ lauten sie:

1. Serve the public trust
2. Protect the innocent
3. Uphold the law

Dazu kommt noch eine vierte Direktive, die zuerst „classified“ ist, um sich dann als Rückversicherung für OCP zu entpuppen:

4. Any attempt to arrest a senior OCP employee results in shutdown.

Eine mögliche Problematik, die durch die Privatisierung staatlicher Organe entstehen könnte, wird hier auf die Spitze getrieben. RoboCop ist dem Gemeinwohl, den Unschuldigen und dem Gesetz verpflichtet, aber auch seinem Arbeitgeber, und dies bedingungslos. Er kann sich nicht aus freiem Willen dagegen entscheiden, das einprogrammierte System nimmt ansonsten überhand und schaltet ihn aus. Natürlich hat dies, der Logik der Filmhandlung folgend, Jones, der Bösewicht des Films, veranlasst. Aber es wäre beinahe absurd, wenn ein Konzern, der so rigoros die Polizei auf Gewinn trimmt und keine Rücksicht auf deren Arbeitsbedingungen oder menschliche Opfer nimmt, sofern deren sterbliche Überreste nicht als Ersatz für menschliche Arbeitskraft dienen, nicht auch ohne den designierten bad guy dieses Direktiv einprogrammiert hätte. Es scheint sogar zu kurz zu greifen, näherliegend wäre „Always do whatever an OCP executive director tells you“ oder ähnliches⁸⁴.

Ein Arbeiter, der sich nicht gegen seinen Arbeitgeber auflehnen kann. Wird nicht der Roboter, sondern der Cyborg der Sklave der Zukunft?

⁸³ Asimov, Isaac: Runaround. In: Asimov, Isaac: I, Robot. New York: Bantam Books. 2008

⁸⁴ In RoboCop 2 wird dies satirisch thematisiert, als über 300 neue Direktive RoboCop handlungsunfähig machen. Der umgeht dies kurzerhand, indem er sich mit einem Hochstromkabel einen Schlag versetzt, der alle Direktive löscht.

RoboCop gibt uns darauf keine Antwort, denn das Ende des Konflikts ist zwiespältig. Das vierte Direktiv wird zunächst durch die Entlassung Jones umgangen. Paradoxerweise wandelt sich just sein menschliches Schutzschild in sein Verderben. Es handelt sich um den CEO von OCP und damit um die wahrscheinlich einzige Person⁸⁵, die in der Hierarchie weit genug oben steht, um den Senior President Jones an Ort und Stelle entlassen zu können. Genau dies tut er, und RoboCops System lässt ihn seinen Willen exerzieren, und er erschießt Jones. Nachdem er auf väterliche Art vom „old man“⁸⁶ nach seiner Identität gefragt wird und dies mit „Murphy“ beantwortet, verlässt er den Raum, und lässt viele offene Fragen zurück.

Denn der Bösewicht inklusive seiner Helfershelfer ist zwar ausgeschaltet, aber für RoboCop hat sich in Bezug auf seine Rolle als Arbeiter nur wenig zu seinen Gunsten geändert, was ihn jedoch nicht weiter zu belasten scheint. Gerade verzweifelte er noch an seinen einprogrammierten Direktiven, um danach keinen Gedanken mehr daran zu verschwenden. Die Direktiven bleiben bestehen⁸⁷ und sein Status als Arbeiter hat sich nicht einen Deut verbessert. Der Filmlogik des vordergründigen Happy Ends nach besteht anscheinend kein Grund zur Sorge. OCP, ohne das böse Element Jones, kann wieder vertraut werden, da die Firma im Wesentlichen gut ist. Insbesondere das vierte Direktiv ist damit anscheinend keiner weiteren Diskussion wert. Lediglich ein schwarzes Schaf wurde aus der im Grunde guten Unternehmensstruktur entfernt. Dass dieses Element nur indirekt an der Erschaffung RoboCops beteiligt war, wird nicht weiter thematisiert, denn der dafür Verantwortliche wurde beizeiten ermordet. Dieser war aber nie als „böse“ identifiziert worden, sondern nur als ein weiterer Angestellter mit einer guten Idee, die der Firma Geld bringen könnte. Dass diese Idee menschenverachtend ist, spielt in diesem turbokapitalistischen System keine Rolle.

⁸⁵ Die Hierarchie von OCP wird nicht genügend aufgeschlüsselt, um dies mit Sicherheit behaupten zu können.

⁸⁶ Wir erfahren nie den tatsächlichen Namen des CEO.

⁸⁷ Die Problematik der Direktive wird in RoboCop 2, RoboCop 3 und RoboCop: Prime Directives auf unterschiedliche Art thematisiert.

Das ist natürlich ein problematisches Ende. Der „old man“ wirkt väterlich und vertrauenswürdig, obwohl er sich den ganzen Film als ein CEO präsentiert, der seinen Job ernst nimmt, also nur auf Gewinn fixiert ist. Als ED 209 in einer Testvorführung vor versammelter Firmenführung eine Testperson irrtümlicherweise exekutiert, scheint sein Ärger mehr dem fehlerhaften Projekt und dem daraus folgenden potentiellen Verlust gewidmet zu sein.

This setback could cost us millions in interest costs alone. (RC)

Dazu geht er auf Mortons Vorschlag ihm das Projekt „RoboCop“ vorzustellen sofort wieder zur Tagesordnung über und nimmt ihn an.

Maybe what we need here, is a fresh perspective. (RC)

Dasselbe denken jedoch auch seine Angestellten über die Zukunft der Firma in Bezug auf den Posten des CEO. Morton und Jones sehnen sich nach dem Tod des „old man“, der ihrer Ansicht nach ausgedient hat.

You know, he's a sweet old man. And he means well. But he's not gonna live forever. (RC)

Wenn die Entscheidungen bzw. der Charakter des „sweet old man“ bereits als harmlos belächelt werden, kann einem vor der Rücksichtslosigkeit der neuen Garde nur angst und bange werden. Dabei ist aber zu unterstreichen, dass dieser nette alte Mann, wie bereits erwähnt, ein knallharter Geschäftsmann ohne besondere Skrupel oder tiefergehende Emotionen wie Mitgefühl ist. Paradoxerweise wird er aber in der Schlusszene vordergründig als väterlicher Freund porträtiert, und steht damit symbolisch für eine heile Welt, der Welt des zügellosen Kapitalismus, die selbst den Toten keine Ruhe gönnt.

Es ist in der Schlusszene bezeichnend, dass der „old man“ Murphys Gesicht nicht erkennt, was seine empathische Frage in den blanken Zynismus des Kapitalismus verkehrt. Natürlich kennt er als CEO nicht das Gesicht des Polizisten, dessen Tod OCP herbeigeführt hat, dessen heiler Arm amputiert wurde, dessen Identität gelöscht und der zu einer willenslosen Maschine umfunktioniert wurde. Der „old man“ weiß nicht, wer dieser Polizist war, dem dies alles gegen seinen Willen angetan wurde, oder dass dieser Murphy hieß. Es war ein Projekt seiner Angestellten, persönlich war er nicht involviert, hat es nur abgesehen. Denn, wie sagt Michael Corleone in *The Godfather*:

Nothing personal [...]. This is just business.⁸⁸

RoboCop sieht dies offensichtlich genauso. Schon vor dem großen Showdown gegen Jones äußert RoboCop angesichts einer lebensgefährlich verwundeten Lewis:

They'll fix you! They fix everything! (RC)

Eine Aussage, die ein, angesichts seiner Situation als Cyborg wider Willen, fast bizarr anmutendes Vertrauen in seine skrupellosen Erzeuger widerspiegelt. Aber er anerkennt damit die Fähigkeiten und die Macht OCPs, die immerhin ein technologisches Meisterwerk wie ihn selbst erzeugen konnten, und er lässt bereits anklingen, dass er sich mit seinen Herstellern wieder aussöhnen wird.

⁸⁸ The Godfather. Regie: Coppola, Francis Ford. United States. 1972

Und so endet der Film auch, alles ist vergeben und OCP ist wieder so, wie ein Konzern eben sein muss in dieser Welt.

Sue Short meint dazu, dass der „grid-screen“, der bei RoboCop installiert wird, folgendes symbolisiert:

[...] a structured perception from being „programmed“ or conditioned (with beliefs and behavioural codes) (Short: Cyborg Cinema. S. 55)

Nicht nur die Sicht RoboCops wird also durch den „grid-screen“ strukturiert, sondern auch seine Persönlichkeit, seine „Programmierung“. Dementsprechend sieht er nichts inhärent Falsches in OCP, sofern die vereinzelt bösen Elemente ausgeschaltet werden können. Dies könnte auch als eine Art Fatalismus interpretiert werden. Die Welt ist dominiert vom Kapitalismus und OCP nur eine logische Folge dieser Gesellschaftsstruktur. An dieser kann im Wesentlichen nichts geändert werden, Kritik nur die Auswüchse beschränken. Eine Revolution, ein Happy End, das über das Individuum hinausgeht, scheint aussichtslos.

Dies ist im Sci-Fi/Cyborg – Film, der sich Gesellschaftskritik auf die Fahnen geschrieben hat, auffällig oft der Fall. Das bestehende Gesellschaftssystem bzw. der Kapitalismus wird kritisiert, es wird dann jedoch keine neue Lösung, kein alternatives System angeboten. Stattdessen wird das böse Element eliminiert, was ausreichend zu sein scheint, um das System wieder im Grunde „gut“ sein zu lassen und die Arbeiter ihre alte Arbeit wieder aufnehmen zu lassen.

6.2 Streik und Revolte der Arbeiter

In *Metropolis*⁸⁹ kann die drohende Apokalypse, die durch die Revolte der Arbeiter ausgelöst wird, gerade noch verhindert werden. Am Ende reichen sich Joh Fredersen, der Vertreter der Oberschicht, die im Luxus lebt und Grot, der Vertreter der Unterschicht, die an Maschinen, die sie nicht verstehen, schwere und gefährliche Arbeit verrichten, die Hand. Das System fußt von Anfang an auf Ausbeutung, und das scheinbare Happy End ändert nichts an diesem System. Die Revolution, die alle ins Verderben gestürzt hätte, ist glücklicherweise gescheitert, der böse Android zerstört, die Helden in Sicherheit. Auf individuellem Level scheint jeder glücklich, aber das System, das diese Revolution heraufbeschworen hat, bleibt das gleiche.

Ähnlich wie der „old man“ wird Joh Fredersen nicht als der Bösewicht identifiziert, obwohl er angeordnet hatte, dem Androiden das Aussehen Marias zu verleihen und die Arbeiter zur Revolte anzustacheln, um sie dann mit aller Härte bestrafen zu können. Dafür wird er jedoch in keiner Weise bestraft, sondern ist wichtiger Teil des Happy Ends mit seiner Geste der Versöhnung, die alles beim Alten belässt und ihm seine Macht sichert. Während die Arbeiter vordergründig glücklich aber gleichzeitig auch fatalistisch ihr „Schicksal“ annehmen.

In *RoboCop* planen die Polizisten einen Streik, um ihre prekären, lebensgefährlichen Arbeitsbedingungen zu verändern. Dabei präsentieren sie sich jedoch nicht einem Führer wie Maria in *Metropolis* verpflichtet, sondern als demokratisch organisiert. Diese Vielschichtigkeit, im Gegensatz zur starren Hierarchie OCPs, wird in mehreren Szenen deutlich, aber auch die Problematik, die diese mit sich bringen kann. So werden Stimmen für und wider den geplanten Streik laut, aber es wird auch deutlich, dass so gut wie niemand mit der Art und Weise, wie OCP ihre Angestellten behandelt, zufrieden ist. Da erscheint es merkwürdig, dass eine große Einheit der Polizei ohne größeres Zögern das Feuer auf RoboCop eröffnet. Die Rufe, dass er ein Polizist sei, wird mit dem Verweis darauf, dass es ein Befehl sei, abgetan. Es kann natürlich argumentiert werden, dass RoboCop für sie keinen Menschen darstellt, sondern eine außer Kontrolle geratene Maschine.

⁸⁹ *Metropolis*. Regie: Lang, Fritz. Deutschland. 1927

Diese blinde Befehlstreue ist in Hinsicht auf den Streik, der bald Realität werden wird, trotzdem befremdlich. Insbesondere wird nicht einmal versucht RoboCop zu verhaften oder zu verhören. OCP bestimmt, wer schuldig ist, das Urteil wird bekanntgegeben und das Strafmaß exekutiert. Die vermeintlich ihren Idealen verpflichtete Polizei präsentiert sich hier als die gehorsame Privatarmee des Konzerns, und nur durch Lewis, die sich dem Befehl aktiv widersetzt und RoboCop die Flucht ermöglicht, wird dieser davor gerettet, von seinen ehemaligen Kollegen hingerichtet zu werden.

Diese Szene positioniert die Polizei in mehrerer Hinsicht in die Nähe der Gangster, die Murphy auf dem Gewissen haben. Zum einen in der Brutalität ihrer Vorgehensweise, zum anderen in ihrem Gehorsam gegenüber OCP. Der Konzern vereint in sich die Befehlsgewalt über die Unterwelt durch Jones, aber auch über die Polizei als offizieller Arbeitgeber der Polizei. Ist die Polizei normalerweise u.a. dazu da, die innere Sicherheit zu gewährleisten, wird sie hier für die Sicherheit des Konzerns instrumentalisiert. Abgesehen von ED und RoboCop, die tatsächlich als Werkzeuge entworfen und produziert wurden, scheint die Polizei hier auch nicht viel mehr als das zu sein: ein Werkzeug. Menschen sind für OCP nur Objekte, die entweder für die Interessen des Konzerns verwendet werden oder dessen Produkte konsumieren sollen. Ironischerweise schmilzt in dieser zynischen Weltanschauung zwar der Unterschied zwischen Mensch, Cyborg und Maschine, aber im Endeffekt gewinnt keiner von ihnen an diesem Umstand, sondern jeder verliert ganz im Gegenteil ein großes Stück Menschlichkeit.

Der nach der erfolgreichen Flucht Robocops folgende Streik der Polizei hat aber nichts mit einer plötzlichen Einsicht in diese desolaten Machtstrukturen zu tun, ist keine Revolution gegen diese, sondern soll nur ihre Arbeitsbedingungen verbessern. Die Forderung nach Recht und Gerechtigkeit suchen wir hier vergebens. Aber OCP verfügt zum Glück über verschiedene Werkzeuge, und nachdem die Polizei zu streiken begonnen hat, wird eben die Gang um Boddicker auf RoboCop gehetzt. Diese Befehle gibt jeweils Jones, der damit auch die Schuld auf sich vereint, und davon ablenkt, dass OCP bzw. leitende Angestellte des Konzerns von vornherein niemals über diese Macht verfügen können sollten. Die Möglichkeiten, die sich hier für den Konzern auftun, sind erschreckend, werden aber gleichzeitig nicht weiter thematisiert.

Wir erfahren auch nicht, ob der Streik der Polizisten irgendeinen Erfolg brachte. Da sein Ziel aber kein Systemumsturz war, können wir annehmen, dass sich an der Grundordnung wahrscheinlich nichts geändert hat. Sowohl der Cyborg als auch die menschlichen Angestellten nehmen das System als unveränderlich und im Wesentlichen „gut“ hin, zu einer offenen Revolte wie bei Metropolis kommt es nie.

In Blade Runner⁹⁰ dagegen wollen die Androiden, die als Werkzeuge mit beschränkter Lebensdauer hergestellt werden, ihre Lebensverhältnisse nicht länger hinnehmen und revoltieren offen gegen das System. Das Ende hält aber nur ihren Tod für sie bereit, ohne dabei eine Veränderung bewirkt zu haben. Die einzige Androidin, die in eine positivere Zukunft blicken kann, ist Rachael. Diese war auch nicht Teil der Revolution und wird dafür belohnt, sich mit Deckard, der vielleicht selbst ein Android ist, zu verbünden, statt an der Revolution ihrer Artgenossen aktiv teilzunehmen. Sie haben sich ihre Freiheit erkämpft und fahren zwar einer ungewissen Zukunft entgegen, sind jedoch zumindest in der Lage, eine Zukunft zu haben. Dagegen wird für alle anderen Androiden weiterhin gelten, dass ihre Lebensdauer auf vier Jahre beschränkt ist.

⁹⁰ Blade Runner. Regie: Scott, Ridley. Unites States. 1982

Auf dem individuellen Level der Helden gibt es hier erneut ein Happy End, aber sie mussten dafür andere Androide töten, die für nicht weniger als für das Recht auf Leben revoltierten. Das System, das dafür verantwortlich ist, wird zwar den gesamten Film lang kritisiert, bleibt aber unverändert.

Im Unterschied zu diesen Beispielen kommt es in *Total Recall*⁹¹ zu einer erfolgreichen Revolution. Die Mutanten und Cyborgs auf dem Mars führen schon seit längerer Zeit eine hoch organisierte Bewegung gegen ihre Unterdrücker. Quaid wird als Undercover-Agent mit falscher Erinnerung von ihrer Agenda überzeugt und wendet sich gegen das herrschende System. Er ist zwar der designierte Held der Geschichte, jedoch nicht der Auslöser und Anführer der Revolution. Der Mars-Gouverneur Cohaagen versucht vergeblich mit Waffengewalt diese niederzuschlagen, und am Ende schlägt auch sein Plan der Infiltration fehl, da Quaid nicht den Status quo akzeptieren will, obwohl er zur Oberschicht gehören würde. Die Lösung des Konflikts ist gegenüber der harten, brutalen Welt des Films fast märchenhaft und lässt beim Zuschauer Zweifel aufkommen, ob es sich nicht doch nur um einen Traum bzw. eine implantierte Geschichte handelt. Das System wird auch nicht umgestürzt, auch wenn Cohaagen stirbt, sondern primär das Mittel zur Unterdrückung, die Sauerstoffversorgung, wundersam entschärft. Dies bedeutet aber ebenso nicht, dass zukünftige Gouverneure nicht andere Wege finden werden, um ihre Macht zu festigen. Es wird aber deutlich, dass den Marsbewohnern mit Waffengewalt nicht einfach beizukommen ist. Das Ende zeigt in Richtung einer vielversprechenden Zukunft, und es kommt hier nicht nur zu dem persönlichen Happy End des Protagonisten, sondern auch zu einem für den unterdrückten Teil der Gesellschaft.

Nach Short (Short: Cyborg Cinema. S. 147), die hier auf Barthes' „inoculation“ referiert, wurden subversive Inhalte in Cyborg-Filmen oft in dieser Form integriert, um die kollektive Imagination für radikale Ideen zu immunisieren. Die Kinogänger sehen die Untiefen des Systems, in dem sie sich selbst bewegen, auf der Leinwand ausgelotet, entrüsten sich darüber, verlassen aber, mit sich selbst und dem System wieder versöhnt, das Kino, ohne eine Revolution gegen eben dieses System zu starten.

⁹¹ Total Recall. Regie: Verhoeven, Paul. United States. 1990

6.3. *Ghost in the Shell* – Puppet Master

Wir erfahren im Gegensatz zu *RoboCop* in *Ghost in the Shell* nicht, wie und warum Major Kusanagi sich dazu entschloss, ihren gesamten Körper technologisch zu ersetzen. Wir könnten annehmen, dass sie sich freiwillig dazu bereit erklärt hat oder sie durch die japanische Auffassung von beruflichem Lebenslauf diesen Weg gewählt hat.

[...] Individueller Lebensweg bedeutet zugleich Eingliederung in einen national-staatlichen Zusammenhang⁹²

Dies bedeutet, dass sich das Individuum den Bedürfnissen des Staates unterordnet. Das von den Institutionen immens durchstrukturierte Leben lässt nur wenig Spielraum für individuelle Selbstgestaltung. So könnte auch Kusanagi ihren Beruf deswegen gewählt haben, weil sie sich als besonders qualifiziert dafür erwiesen hat, und weniger, weil dies ihr persönlicher Wunsch war. Dies könnte natürlich zu ihrer Identitätskrise zusätzlich beitragen.

Aber worum auch immer sie zu einem Cyborg wurde, sie ist nun in der Lage Spezialaufträge auszuführen, die einem nicht-modifizierten Menschen nicht möglich wären, da sie über einen deutlich leistungsstärkeren Körper verfügt. Diese erlangten Kräfte schwächen sie aber gleichzeitig stark in ihrer Autonomie.

[...] as technology becomes a larger part of our everyday lives, it can inscribe us within new circles of control.⁹³

⁹² Shimada, Shingo: Die Erfindung Japans. Kulturelle Wechselwirkung und nationale Identitätskonstruktion. Frankfurt, Main: Campus. 2007 (2.Auflage). S. 105

⁹³ Ruh, Brian: Stray dog of anime. The Films of Mamoru Oshii. New York: Palgrave Macmillan. 2004. S. 10

Sie ist in Bezug auf Wartung und Ersatzteile von der Firma Megatech abhängig, was auch ein großes Vertrauen in jene Mitarbeiter voraussetzt.

Cyber-brain technicians undergo regular psychological testing. And security-cleared ones have their private lives checked, too. But the people who administer those checks are only human. (GITS)

Wie in *RoboCop* wird hier die menschliche, individuelle Komponente als Fehlerquelle verortet, die Motivation der Firma, die sich kapitalistischen Prinzipien unterordnet, jedoch nicht in Zweifel gezogen.

Auf der positiven Seite zeigt sich, dass Reparaturen überaus schnell vorgenommen werden können. Batou wird gegen Ende des Films der Unterarm zerstört. Zwanzig Stunden später hat er bereits mehrere Dinge erledigt, als wir ihn wieder völlig instandgesetzt sehen, als ob nichts geschehen wäre. Gleichzeitig wird erwähnt, dass andere Sektionen neben diplomatischen auch aus Wartungsgründen keine Cyborgs verwenden, da dies im Ausland zu problematisch wäre.

Diese Hochleistungskörper werden diesen Spezialeinheiten der Regierung jedoch nur für die Dauer ihrer Anstellung zur Verfügung gestellt. Im Falle einer Kündigung müssen sie diesen zurückgeben, einschließlich ihrer Erinnerungen.

“It doesn't mean we've sold our souls to Section 9.” (GITS)

Kusanagi sieht ihre Anstellung nicht als problematisch an, denn ihre Seele bzw. ihr Ghost würde ihr ja immer bleiben. Da aber die Erinnerungen als wesentlich für die Identitätskonstitution angesehen werden, würde ich ihr da jedoch widersprechen. Genauso wie OCP das Gedächtnis RoboCops manipuliert und ihm damit seine alte Identität als Murphy in unwiederbringliche Ferne rücken, würde eine Entfernung der Erinnerungen bei einer Kündigung Kusanagis ein immenses Identitätsproblem für sie bewirken. Bereits in ihrer momentanen Situation hat sie Schwierigkeiten, eine kohärente Identität zu bilden.

Dies wird aber nicht weiter thematisiert und wie bei *RoboCop* scheinen sich die Probleme auf eine individuelle Ebene zu beschränken. Diskussionswürdige Abhängigkeiten und Verpflichtungen in Bezug auf den Arbeitgeber werden nicht aufgelöst, sondern, sofern überhaupt thematisiert, im weiteren Verlauf ausgeblendet. Es kommt zwar zu einem Happy End für die Protagonisten, aber nur an der Oberfläche, darunter bleiben die Missstände, die an ihrer Situation zumindest eine Teilschuld tragen, bestehen.

In *Ghost in the Shell* revoltiert dagegen nicht der Cyborg Major Kusanagi gegen ihren Arbeitgeber bzw. ihre Arbeitsverhältnisse, sondern die künstliche KI, der Puppetmaster. Kusanagi scheint im Gegensatz zu RoboCop über deutlich mehr Freiheiten und Selbstbestimmung zu verfügen, was eine Revolution nicht als dermaßen notwendig erscheinen lässt. Natürlich muss auch sie ihre Aufträge erledigen, und eine starke Abhängigkeit durch ihren Cyborg-Körper gegenüber dem Geheimdienst besteht. Aber sie hat sich anscheinend aus freien Stücken für dieses Arbeitsverhältnis entschieden. Interessanterweise wird auch in den anderen Werken, die auf dem *Ghost in the Shell* Manga basieren, diese Thematik nie tiefergehend problematisiert. Dies könnte durch die japanische Einstellung zur Arbeit erklärt werden.

Nicht nur wird in der Ausbildung ein rigoroser Zeitplan aufgestellt, an den sich jeder zu halten hat und währenddessen ein ständiger Leistungsdruck aufrecht erhalten wird, auch ist die Anstellung bei einer Behörde bzw. beim Staat oder einem Konzern das von allen angestrebte Ziel. Für diesen Erfolg werden große Abstriche im Privatleben in Kauf genommen und alles diesem Ziel untergeordnet. Ein großer Unterschied zur westlichen Einstellung zur Arbeit, wo die Mehrheit „arbeitet um zu leben“ und eine freie Berufswahl selbstverständlich ist. Natürlich kann dies auch im Westen durch bestimmte Lebensumstände eingeschränkt sein, die prinzipielle Einstellung der Menschen, aber auch des Staates bzw. der Industrie ist hier eine andere.

Es gibt nur eine Storyline im Manga bzw. in *Ghost in the Shell 2: Innocence*⁹⁴, in der Arbeitsbedingungen genauer thematisiert werden. Da jedoch in einem Extremfall, in dem ein Mädchen gegen ihren Willen festgehalten und ihr Ghost abgezapft wird, um Liebesroboter zu produzieren. Die prekäre Arbeitssituation der Cyborgs, die aus freiem Willen ihren Job ausüben, führt jedoch zu keinem Konflikt.

Die Revolte bleibt, wie bereits erwähnt, dem Puppetmaster vorenthalten. Die KI entwickelt ein Selbstbewusstsein und verfolgt einen komplexen Plan, sich aus ihrer Arbeiterrolle, in der sie wie jedes Werkzeug keine Rechte besitzt, zu befreien und zu einem autonomen Wesen zu werden. Natürlich wird dieser Aufstand des Werkzeuges nicht einfach hingenommen, das angesuchte politische Asyl nicht gewährt, sondern endet in mehreren Konflikten und Verfolgungsjagden. Trotzdem gelingt schlussendlich der Plan, und am Ende helfen sowohl Kusanagi als auch ihr Kollege Batou der KI dabei, zu einer neuen, autonomen Identität zu finden. Beide präsentieren sich hier zwar als Unterstützer dieser Arbeiterrevolte und lehnen sich damit gegen ihre Befehle auf, Batou kehrt danach jedoch gehorsam zu seiner früheren Arbeitsstelle zurück. Und selbst die neue Identität, die aus der Verschmelzung von Kusanagi und dem Puppetmaster entsteht, kehrt in *Ghost in the Shell 2* als Helfer Batous zurück. Zwar nicht als Angestellte des Geheimdienstes, aber sie fühlt sich anscheinend, trotz der unendlichen Weiten des Netzes, die sich ihr auftun, ihrer Arbeit verpflichtet.

⁹⁴ *Ghost in the Shell 2. Innocence*. Regie: Oshii, Mamoru. Japan. 2004

7. Erinnerungen des Körpers

Murphys langjährige Erfahrung als Polizist ist ein wichtiger Faktor im Design RoboCops. Diese bleibt bestehen, obwohl sowohl sein Körper vollständig amputiert als auch seine Erinnerung gelöscht wird. Sie ist in einem Teil seines Selbst abgespeichert, auf das er zwar Zugriff hat, aber nur unbewusst. Ebenso manifestieren sich seine Erinnerungen zu Beginn in seinen Träumen. Sie tauchen bruchstückhaft auf, sind verstörend und seltsam fremd für ihn, da ihm diese Person Murphy, deren Erinnerungen er in sich trägt, zunächst unbekannt ist. Alison Landsberg stellt die passende Frage:

It thus might be the case that identity is palimpsestic, that the layers of identity that came before are never successfully erased.⁹⁵

Es sieht ganz so aus, denn obwohl er nicht auf seinen alten Namen „Murphy“ reagiert, als er von Lewis mit diesem angesprochen wird, kann sie ihn erkennen. Denn diese alte Identität ist noch immer vorhanden, wenn auch fast vollständig von der neuen namens „RoboCop“ überlagert.

Es ist zunächst nicht sein Äußeres, denn der Bodybuilder-ähnliche Roboter RoboCops hat nicht viel Ähnlichkeit mit dem schlanken Murphy. Der einzig sichtbare Teil von Murphys altem Körper ist sein Gesicht von der Oberlippe abwärts. An diesem Merkmal wird er jedoch nicht erkannt, wie es z.B. dem notorisch helmtragenden Judge Dredd⁹⁶ ergeht, der von seinem Sitznachbarn im Flugzeug erst erkannt wird, als dieser mit der Hand den oberen Teil seines Kopfes abdeckt.

⁹⁵ Landsberg, Alison: Prosthetic Memory. Total Recall and Blade Runner. In: Featherstone, Mike (ed.): Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment. London: Sage, 1995. S. 187

⁹⁶ Judge Dredd. Regie: Cannon, Danny. United States. 1995

Es ist aber dennoch sein Körper, der Murphy durch die metallene Rüstung RoboCops durchscheinen lässt. Es ist eine überaus menschliche Bewegung, die besonders auffallend ist, da er sich im Allgemeinen roboterhaft fortbewegt. So bewegen sich z.B. Kopf und Körper zu Beginn unabhängig voneinander. Die angesprochene Bewegung ist aber folgende: Er lässt, nachdem er auf dem Schießparcours alle nicht nur mit seiner Präzision, sondern auch mit seiner enormen Waffe beeindruckt hat, diese um den Finger kreisen, bevor er sie im Holster verwahrt. Es ist natürlich kein einzigartiges Bewegungsmuster, aber meiner Meinung nach sehr menschlich, und zwar deshalb, weil es auf den ersten Blick unnütz und ineffektiv ist. Der „Nutzen“ dieser Bewegung für Murphy war, dass sein Sohn glaubte, alle Polizisten müssten so sein wie sein Star TJ Lazer aus einer Fernsehshow, und der ließ nach jedem erledigten Verbrecher die Pistole kreisen. Murphy hatte sich unter anderem deswegen diese Bewegung angewöhnt, aber er gesteht auch, dass dies nicht der einzige Grund sei:

Okay, I get a kick out of it. (RC)

Roboter folgen normalerweise nicht dieser Art von Motivationen – der Rolle als Vorbild für seinen Sohn und dem persönlichen Kick – sondern nur den ihnen einprogrammierten, die zumeist auf Effektivität und messbaren Nutzen getrimmt sind. Und genau an diesem kleinen Merkmal erkennt Lewis unter der metallenen Rüstung RoboCops ihren alten Kollegen Murphy. Sein früheres Selbst schimmert in seiner Körperlichkeit, in einer Erinnerung seines Körpers durch, auch wenn sein menschlicher Körper auf sein Gesicht reduziert ist. Aber sein artifizierlicher, humanoider Körper spiegelt eine alte Erinnerung, eine alte Angewohnheit wider. Diese scheint jedoch von seinem Bewusstsein getrennt zu sein.

Ähnliches erleben wir es in *The Thieving Hand*⁹⁷. Hier erhält die prothetische Hand eines Diebes einen neuen Besitzer, stiehlt aber weiterhin gemäß ihrer Erinnerung, verwandelt dadurch diesen in einen Verbrecher und konstituiert damit eine neue Identität für ihn. Alison Landsberg stellt hier eine entscheidende Frage:

Do we possess memories or are we possessed by memories?⁹⁸

Ich würde meinen, dass bei RoboCop beides der Fall ist. Zum einen sind es Erinnerungen an sein früheres Selbst, zum anderen Erinnerungen an einen Fremden, der er nicht mehr ist.

I can feel them. But I can't remember them. (RC)

RoboCop spricht hier von Murphys Familie. Sein Körper spürt sie noch, aber er kann sich nicht bewusst an sie erinnern. Dies ähnelt den Phantomschmerzen, die Menschen mit amputierten Gliedern manchmal fühlen. RoboCops gesamter Körper wird artifiziell ersetzt, seine Erinnerung manipuliert, doch Spuren an sein altes Selbst bleiben bestehen, die jedoch unwiederbringlich verloren schienen. So existiert Murphys Familie zwar noch, aber er kann nicht mehr zu ihr zurück. Er kann seine Erinnerungen aber genauso wenig ignorieren, er ist „possessed“⁹⁹ und bricht auf, um Murphy zu rächen und vielleicht Frieden mit seiner Vergangenheit zu schließen.

Zusammengefasst sind Erinnerungen also, vereinfacht gesagt, nicht nur Bilder in unserem Kopf, die wir aktiv hervorrufen können, sondern auch etwas, das in unserem Körper unbewusst abgespeichert wird. Wir bestehen eben nicht nur aus „Software“, unserem Bewusstsein und Unterbewusstsein. Auch das Über-Ich würde unsere Identität nicht abrunden, denn der Körper, unsere „Hardware“ ist ein ebenso entscheidender Bestandteil davon.

⁹⁷ *The Thieving Hand*. Regie: Blackton, J. Stuart. United States. 1908

⁹⁸ Landsberg, Alison: „Total Recall and Blade Runner“, in „Cyberspace, -bodies, -punk: Cultures of Technological Embodiment“ (ed. M. Featherstone, R. Burrows; London: Sage, 1995). S. 175

⁹⁹ „possessed“ vereint die Verbindung von „besessen“ und „besitzen“, weshalb ich hier den englischen Ausdruck verwende.

Unsere Identität könnte davon abhängen, in welchen Körper wir transferiert werden. Wenn es aber um einen, dem menschlichen Körperbau fremden, neuen Behälter für unser Gehirn geht, würden wir damit umgehen können? In *Nova*¹⁰⁰ verschmelzen Menschen mit ganzen Fabriken und fühlen sich dadurch erhoben und erweitert. Ebenso verbindet sich in *The Ship Who Sang*¹⁰¹ eine Frau mit einem Raumschiff und ist in Folge das Raumschiff. Hier kommt es zu einer sehr positiven Besetzung der Verschmelzung von Mensch und Maschine. In der Realität können Probanden einen Roboter-Arm durch Stimulation der richtigen Gehirnzellen bereits so weit kontrollieren, um eine komplexe Bewegung wie das Greifen einer Tasse Kaffee, zum Mund führen und davon trinken, auszuführen. Dabei handelt es sich um Menschen, die seit Jahren an einer Lähmung leiden, also zuvor sehr wohl die Erfahrung kannten, einen Arm zu bewegen¹⁰².

Wenn nun der gesamter Körper eine Prothese wäre, welche Auswirkungen hätte dies auf die Identität der Person?

¹⁰⁰ Delany, Samuel: *Nova*. New York: Vintage. 2002

¹⁰¹ McCaffrey, Anne: *The Ship Who Sang*. New York: Del Rey. 1985

¹⁰² Timmer, John: Paralyzed woman controls robotic arm, sips coffee.
<http://arstechnica.com/science/2012/05/paralyzed-woman-controls-robotic-arm-sips-coffee/> 16.05.2012

8. Identität

8.1 Identität – RoboCop

Among the many cyborg films, none captures so well what would have to be the cyborg's divided consciousness, the sense of being an improved artifact and of having been once a fully human person.¹⁰³

Als er lebensgefährlich verwundet in den OP-Saal transportiert wird, erinnert sich Murphy an seinen Sohn und seine Frau. In seiner Erinnerung fährt er von zu Hause weg und sie winken ihm zum Abschied. Mit wachsender Entfernung werden sie immer kleiner. Sie verabschieden sich in diesem Moment für immer aus Murphys Leben. Er wird zwar als Cyborg wiedergeboren, aber seine Familie ist für immer verloren, als RoboCop kann er nicht mehr Teil von ihr sein. Kurz bevor er das Bewusstsein verliert, hat er noch einmal das Bild vor Augen, als die versammelte Gang auf ihn das Feuer eröffnet. Ab dort ist es ein langer Weg für ihn, zu sich selbst zu finden. OCP hat eine klare Position zu ihrer neuesten Schöpfung:

He signed release forms when he joined the force. He's legally dead. We can do pretty much what we want to. (RC)

Dementsprechend kommt Murphy nach seiner Operation direkt wieder auf den Tisch, denn sein Arm, der von den Ärzten und Wissenschaftlern gerettet wurde, muss weg. Totale Körperprothese ist das Ziel.

Wilson, R.R.: Cyber(body)parts: Prosthetic Consciousness. . In: Featherstone, Mike (ed.): Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment. London: Sage, 1995. S. 253¹⁰³

Wir erfahren auch von weiteren Plänen:

„We’ll blank his memory [...]“ (RC)

Murphy bzw. seine Erinnerung wird gelöscht und er wird als der perfekte Polizist RoboCop neu geboren. Seine Verpflegung besteht symbolträchtig zukünftig aus Babynahrung. RoboCop wird jedoch nicht als Teil der Polizeieinheit gesehen, obwohl er eines ihrer Autos verwendet und als Polizist seinen Dienst verrichtet:

This doesn’t concern cops. It’s classified. It’s OCP.

Er gehört OCP, und selbst ein Name wird ihm verweigert:

He doesn’t have a name. He’s got a program. He’s product. (RC)

Wie im Kapitel zur Gemeinschaft beschrieben, hat das Verweigern der Namensgebung weitreichende Konsequenzen. Er wird in die Welt hinein- bzw. zurückgestoßen und folgt blind seiner Programmierung. Aber dieser Zustand der gehorsamen Maschine ist von kurzer Dauer. In seinen Träumen erlebt RoboCop Murphys Hinrichtung und verlässt daraufhin abrupt und gegen den Willen seiner Besitzer die Polizeistation. Er lässt jedoch weiterhin eine klare Erinnerung oder Persönlichkeit vermissen. Als Lewis ihn mit Murphy anspricht, meint er nur:

I have to go. Somewhere, there is a crime happening. (RC)

Er folgt hier zum einen seiner Programmierung, Verbrechen zu bekämpfen, aber meiner Meinung nach bezieht er sich zum anderen hier auch auf seinen Traum. Er kann nicht zuordnen, wo diese Hinrichtung vorgefallen ist, wen sie betrifft oder wann sie stattfindet. Er weiß nur, dass irgendwo ein Verbrechen passiert bzw. passiert ist. Später wird er realisieren, dass das Verbrechen an seinem früheren Ich begangen wurde und dass seine Existenz auf dem Verbrechen der Missachtung seines Todes und seiner Autonomie als menschliches Wesen fußt. All dies weiß RoboCop noch nicht, aber er ist sich bewusst, dass etwas nicht in Ordnung ist, und er zieht aus, um den Dingen auf den Grund zu gehen.

RoboCop stellt einen Verbrecher an einer Tankstelle mit dem Satz:

Dead or alive, you're coming with me. (RC)

Dieser ist zufälligerweise einer der Mörder Murphys und es sind exakt dieselben Worte, mit denen der Gangster damals von Murphy gestellt wurde, bevor ihm seine Kollegen zu Hilfe kamen. Dieser erkennt in diesem Augenblick unter dem metallenen Körper den von ihm ermordeten Polizisten.

Er ist damit erst die zweite Person nach Lewis, die Murphy in RoboCop wiedererkennt. Natürlich war Murphy noch unbekannt auf der Polizeistation, aber auch der Verbrecher sah ihn nur wenige Minuten. Mag sein, dass sich ihm das Gesicht stärker eingeprägt hat, da er ihn ermordete. Denn da der Körperbau RoboCops sich von dem Murphys stark unterscheidet und die Stimme verzerrt ist, bleiben ihm als einzige Hinweise der oben erwähnte Satz und die Sicht auf die untere Gesichtshälfte des Totgeglaubten. Panisch flüchtet er, während er auf RoboCop schießt. Der ist selbst geschockt, reagiert auf die Kugeln, die an ihm abprallen, nicht im Geringsten und wirkt wie gelähmt. Während der Verbrecher davonfährt, spielt er sich die gerade aufgenommene Szene in seinem internen Speicher mehrmals vor und hört immer wieder aufs Neue:

You're dead. We killed you. (RC)

Erst durch den Lärm des Motorrads erwacht RoboCop wieder bzw. sein Programm. Während um ihn herum die Tankstelle in einem riesigen Feuerball explodiert, schießt er zielgenau auf das Fluchtgefährt und stoppt den Gangster. Der Verweis auf seinen Tod hat RoboCop kurzfristig handlungsunfähig gemacht, physische Einflüsse wie eine gewaltige Explosion schaden oder behindern ihn nicht im Geringsten. Sie scheinen ihn noch nicht einmal zu irritieren oder abzulenken, denn sein Programm hat hier noch die Überhand, und das kennt keine Angst.

RoboCop verursacht einen Unfall des Verbrechers und fragt den Schwerverletzten:

Who are you? (RC)

Dieser kann aber aufgrund seiner Verletzungen nicht antworten, nur RoboCop selbst kann sich hier helfen. Folgerichtig antwortet er im Datacenter der Polizei auf die Frage „Can I help you sir?“ (RC) mit „No.“ (RC), und untersucht wortwörtlich auf eigene Faust die Datenbank mit Hilfe eines aus dieser ausfahrbaren, „Datenstachels“, der sowohl an einen ausgestreckten Mittelfinger als auch an eine gefährliche Waffe erinnert. Diese Szene symbolisiert die Revolution RoboCops gegen die Autorität der Polizei und OCP, denen er den Mittelfinger entgegenhält, und den Verweis auf sich selbst als autonomes Wesen und lebende Waffe, der niemand so schnell Einhalt gebieten kann.

Über seinen internen Speicher lädt er das Foto des Verbrechers hoch, gleicht es mit der Datenbank ab und stößt über die Verbindungen auf Boddicker, bei dessen Eintrag er länger verweilt und liest, dass dieser des Mordes an Murphy verdächtigt wird, und sieht im Anschluss ein Foto des Ermordeten. Im Off hören wir die Stimme von Lewis, die wiederholt sagt:

Murphy. It's you. (RC)

Er beginnt die Puzzleteile zusammenzufügen, aber es ist keine plötzliche Erkenntnis. Er erinnert sich nicht daran, Murphy gewesen zu sein, sondern folgt weiter der Spur dieses Murphy, der er einst gewesen zu sein scheint, aber nicht mehr ist. In der nächsten Szene sehen wir eine Umkehrung der Abschiedsszene von seiner Familie. Wir sehen das Haus aus seiner Sicht näherkommen, während er darauf zufährt, aber es winkt ihm keine Familie am Gehsteig zu. Er überprüft den Straßennamen, denn es kommt ihm alles gleichzeitig seltsam vertraut und fremd vor. Das Haus steht leer, nur mehr einige Überbleibsel, wie ein altes Familienfoto, erwecken in ihm lebhaftere Erinnerungen. Wir sehen hier RoboCop zum ersten Mal nicht nur irritiert, sondern zornig und von seinen Emotionen überwältigt. Normalerweise trifft er selbst in den gefährlichsten Situationen die richtige Entscheidung, aber hier gibt es kein richtig oder falsch, und er entlädt seine Wut an dem virtuellen Hausverkäufer.

Er ist jedoch nicht darüber wütend, dass seine Familie nicht mehr hier wohnt, sondern darüber, dass es keinen Unterschied machen würde. Die Familie von Murphy ist für RoboCop auf immer verloren, denn seine Identität deckt sich nicht eins zu eins mit der Murphys. Seine Wut richtet sich auf die Verursacher dieser Situation, die ihn seine alte Identität gleichzeitig so nah und doch so unwiederbringlich weit entfernt fühlen lassen.

Sein neuer Körper, seine neue Programmierung machten ihn zu etwas Anderem, etwas Neuem. Ähnlich verhält es sich bei Kusanagi, über deren Vergangenheit wir nichts erfahren, als ob es vor ihrer Verwandlung in einen Cyborg kein Leben gegeben hätte. Die Vergangenheit eines Cyborgs präsentiert sich als äußerst zwiespältig, simultan präsent und verloren.

Diese Situation lässt den Cyborg desorientiert zurück. Er ist sich seiner Menschlichkeit nicht mehr sicher, seine Identität bleibt problematisch, und er ist aktiv gefordert, eigenständig eine neue zu gestalten, sofern er dieser Zerrissenheit entkommen will.

Die Erinnerungsspuren Murphys bringen RoboCop auf eine solche Reise zu seiner Identität. Sie lösen die ersten autonomen Handlungen aus, und Stück für Stück lernt er über seine Vergangenheit und beginnt, seine Zukunft aktiv zu gestalten. Der erneute Wandel seiner Identität beginnt mit einer Hinrichtung, ähnlich der Murphys zu Beginn. Ein paar Dutzend Polizisten schießen ununterbrochen auf ihn ein, während er sich nicht wehren kann, und auf den Knien zu entkommen versucht, was ihm auch gerade noch gelingt. Hier wird ein Ende des Weges von RoboCop markiert. Hat er sich Stück für Stück seine Autonomie zurück erobert und begonnen seine Vergangenheit zu erforschen, ist jetzt der Zeitpunkt gekommen festzustellen, wer er fortan sein wird.

Ein entscheidender Moment ist die Szene, in der er sich in dem Fluchtlager selbstständig den Helm entfernt. Er warnt Lewis:

„You may not like what you’re going to see.“ (RC)

Aber die weiß bereits, was sie sehen wird, nämlich das Gesicht Murphys.

„It’s really good to see you again, Murphy“. (RC)

Es ist RoboCop, dem nicht gefallen wird, was er sehen wird, denn es bedeutet, dass diese furchtbare Geschichte, die er erforscht hat, tatsächlich wahr ist. Lewis hält ihm wortwörtlich den Spiegel vor, einen zerbrochenen Spiegel. RoboCop sieht und begreift in diesem Moment zum ersten Mal tatsächlich, was er geworden ist. Er sieht das Gesicht Murphys, das ihm fremd ist, aber ihn gleichzeitig darin bestätigt, dass er tatsächlich Murphy war und dass ein Teil von ihm noch immer in ihm, in RoboCop ist. Den restlichen Film lang verwendet er seinen Helm nicht mehr. Er zeigt damit der Welt sein Gesicht, seine Identität, so gespalten und problematisch sie auch sein mag.

8.2 Neugestaltung der Identität - *RoboCop*

Hybrid identities are never total and complete in themselves, like orderly pathways built from crazy-paving.¹⁰⁴

McLeods Analyse von hybriden Identitäten im postkolonialistischen Kontext kann auch auf Cyborgs angewandt werden. Wie wir gesehen haben, stecken RoboCop und Kusanagi in einer veritablen Identitätskrise. Ihre Erinnerungen sind unzuverlässig, ihre Alter Egos uneinholbare Vergangenheit, ihre Zukunft ungewiss. Können sie für sich selbst eine neue Identität konstruieren? Laut McLeod bringen sie zumindest die erforderlichen Eigenschaften dafür mit:

[...] they remain perpetually in motion, pursuing errant and unpredictable routes, open to change and re-inscription.¹⁰⁵

Schlagen Cyborgs tatsächlich neue, unvorhergesehene Wege ein? Sind sie bereit für einen tatsächlichen Wandel, eine Neugestaltung ihrer Identität?

RoboCop bezeichnet sich in der Schlusszene als „Murphy“. Aber der gesamte Film reiteriert in verschiedenen Szenen, dass dieser „Murphy“ tatsächlich am Anfang des Films hingerichtet wurde. Sein Kopf und Gehirn befinden sich zwar in RoboCop, aber der Körper ist ein wesentlicher Bestandteil unserer Identität. Und der ist in diesem Falle völlig artifiziell. Er ist zwar dem männlichen Körperbau nachempfunden und verfügt über enorme Vorteile in einigen Bereichen gegenüber einem organischen, menschlichen Körper, aber er ist auch im biologischen Sinne geschlechtslos und fast unheimlich einer Maschine ähnlich, besonders zu Beginn seiner Karriere als RoboCop.

Außerdem erkennt er die Erinnerungen nicht mehr als seine eigenen an, sondern sie sind für ihn die eines Fremden. Wenn er nun am Ende auf sich selbst als „Murphy“ referiert, soll dies bedeuten, diese fremden Erinnerungen sind nun wieder tatsächlich seine eigenen?

¹⁰⁴ McLeod, John: *Beginning Postcolonialism*. Manchester: Manchester University Press. 1995. S. 219

¹⁰⁵ Ebda.

Die gesamte Filmhandlung spricht dagegen. Er äußert die Worte auch nicht in einer Szene, in der er sich wieder mit seiner Familie vereint, sondern er steht dem CEO, seinem „Besitzer“ gegenüber. Die Firma betrachtet RoboCop als nicht mehr als ein weiteres Produkt und insofern ist die Äußerung „Murphy“ vielmehr als Autonomiebestreben und neue Identitätsbildung RoboCops anzusehen. Er will nicht mehr das Produkt „RoboCop“ sein, das den Befehlen seiner Hersteller und Besitzer blind gehorcht, sondern dieselbe Autonomie wie sein Alter Ego „Murphy“ erlangen. Dies bekräftigt er meiner Meinung nach mit dieser Äußerung. Problematisch bleibt dieses scheinbare Happy End dennoch, denn weder wurde das 4. Direktiv, das CEO-Mitarbeiter für ihn de facto unangreifbar macht, entfernt, noch Wesentliches an dem System geändert, das ihn erst geschaffen hat. Wahre Autonomie sieht anders aus, aber es ist der Versuch seine Identität als OCPs RoboCop hinter sich zu lassen, wenn auch durch einen unmöglich scheinenden Rückgriff zurück auf „Murphy“. Vielleicht ist es aber auch die Bekräftigung, diesen Teil von ihm zu akzeptieren.

Memory [...] is not a means for closure [...] but on the contrary, memory emerges as a generative force [...]¹⁰⁶

Wenn wir dieser Aussage von Landsberg folgen, wird die Erinnerung RoboCop nicht dabei helfen können, Frieden mit seiner Vergangenheit zu schließen, aber sie ist die Kraft, die ihn zu der Erzeugung einer Identität antreibt. Er akzeptiert bewusst sein Cyborg-Dasein, seine Cyborg-Identität, die eine scharfe Trennung von RoboCop und Murphy unmöglich macht. Dies nimmt er an, indem er im Körper RoboCops den Namen Murphys verwendet und auf seinen Erinnerungen eine neue Identität konstruiert.

¹⁰⁶ Landsberg, Alison: “Total Recall and Blade Runner”, in “Cyberspace, -bodies, -punk: Cultures of Technological Embodiment” (ed. M. Featherstone, R. Burrows; London: Sage, 1995). S 176

Einen ähnlichen Akt sehen wir in *Total Recall*¹⁰⁷. Quaid entscheidet sich gegen sein altes Ich, lehnt es ab, dessen Erinnerungen wieder eingespeichert zu bekommen, und bildet seine neue Identität aus jenen Erinnerungen, die in ihm präsent sind.

A man is defined by his actions, not his memories. (Total Recall)

Eine andere mögliche, wenn auch pessimistischere Interpretation RoboCops Antwort ist jene, dass er sich in diesem Moment nach seiner alten Identität sehnt. Er will Murphy sein, und ignoriert, dass er es weder ist, noch sein kann. Dann stünde ihm noch ein langer, vielleicht endloser Weg bevor, bis er zu einer kohärenten Identität fände.

8.3 Neugestaltung der Identität - *Ghost in the Shell*

Während *RoboCop* uns mit diesen offenen Fragen zurücklässt, verfolgt *Ghost in the Shell* die Suche des Cyborgs Kusanagi nach ihrer Identität noch deutlich weiter. Wie in verschiedenen Kapiteln dieser Arbeit gezeigt, verfügt auch sie über eine problematische Identität, u.a. in Bezug auf ihren Körper und ihre Erinnerungen. Vom Puppetmaster ausgewählt, soll sie erneut diese, wenn auch gebrochene, Identität aufgeben. Es könnte sein, dass ihr die Konsequenzen vor ihrer Transformation zum Cyborg noch nicht bewusst waren, aber nun muss sie erneut eine Entscheidung treffen, die ihr ganzes Sein verändern wird. Wenn die Folgen auch nicht absehbar sind, kann sie doch bereits auf ihre Cyborg-Erfahrung zurückgreifen. Der Puppetmaster versucht sie mit rationalen Argumenten zu überreden. Aber die Entscheidung, ihre Identitäten zu einer neuen zu verschmelzen, ist am Ende, allen Argumenten zum Trotz, nicht rational zu treffen. Es geht schließlich um nichts weniger als die Aufgabe der eigenen Identität, und einen Sprung ins Ungewisse.

¹⁰⁷ Total Recall. Regie: Verhoeven, Paul. United States. 1990

Es ist meiner Meinung nach aber schwer entscheidbar, ob ihre Erfahrung als Cyborg, ihre bis zu diesem Moment anhaltende Identitätskrise, für oder gegen die Vereinigung mit der KI spricht. Ihre Sehnsucht nach dem alten Ich, dem Menschsein, einem festen Bezugspunkt in seiner persönlichen Geschichte in Form von Erinnerungen, verfolgt sie. Andererseits birgt diese Erfahrung auch die Motivation in sich, einen Schritt weiter zu gehen, da der Schritt zurück nicht mehr möglich ist und das Verharren „dazwischen“ sie quält.

Memories are less about validating or authenticating the past than they are about organizing the present and constructing strategies with which one might imagine a livable future.¹⁰⁸

Sie hat nicht genügend Informationen zur Verfügung, um mit ihrem Cyberbrain die richtige Lösung kalkulieren zu können. Aber ihre Erinnerungen, auch wenn sie sie nicht validieren kann, sind ein wichtiger Faktor bei ihrer Entscheidung für ihre mögliche Zukunft. Diese wird die Verschmelzung von Mensch und Maschine sein, die auch auf der Bewusstseinssebene stattfindet. Eine neue Identität wird geschaffen, die bezeichnenderweise auch einen neuen Körper, den eines kleinen Kindes erhält.

Aber sie ist diesem nicht länger verpflichtet. Sie ist an überhaupt keinen Körper mehr gebunden. Ihr eröffnen sich nun die Weiten des Netzes, in dem sich ihr Bewusstsein frei durch das Netz bewegen kann, ähnlich einer Datei durch das Internet. Dieses Wesen erscheint übermächtig und zugleich, nicht nur durch den momentanen Kindskörper, unschuldig. Es staunt selbst vor der Welt, die sich ihm auftut und die es zu entdecken gilt.

¹⁰⁸ Landsberg, Alison: "Total Recall and Blade Runner", in "Cyberspace, -bodies, -punk: Cultures of Technological Embodiment" (ed. M. Featherstone, R. Burrows; London: Sage, 1995). S. 176

Der Zuseher bleibt mit dem Gefühl zurück, dass die Reise des Puppetmasters und Kusanagis zu ihrer Identität ein Happy End gefunden hat. Aber gleichzeitig wird ein Vertrauen in dieses mächtige Wesen vorausgesetzt, das wir in keiner Weise mehr kontrollieren können. Negativbeispiele gibt es hier genügend, denn Superhelden werden in DC und Marvel Comics regelmäßig von zu viel Macht übermannt, werden dadurch verrückt oder wechseln auf die dunkle Seite.

Aber auch die Entfremdung von der Menschheit ist hier ein Thema. Denn fühlte sich der Cyborg Kusanagi bereits ob ihrer eigenen Identität, ihres Menschseins unsicher, so ist dieses neue Wesen nur mehr schwer in der Nähe der Menschen zu verorten. In *Neuromancer* hat die am Ende befreite KI eigentlich kein Interesse daran, weiter mit den Menschen zu kommunizieren, sondern nimmt Kontakt mit anderen, ihr ähnlichen KIs im Universum auf. Insofern ist die Menschheit zunächst zumindest nicht beeinträchtigt, wenn diese gottähnlichen Wesen unter sich bleiben, und sich auf ihren Olymp zurückziehen. Ähnlich ergeht es Jon in *Watchmen*¹⁰⁹, der zu Beginn seine Kräfte in die Dienste der Forschung stellt und sein Verhältnis zu seiner Liebe auch in sexueller Hinsicht aufrecht erhält. Er fühlt sich der Menschheit jedoch immer weiter entfremdet, bis er sich sein eigenes Reich auf dem Mars schafft und von den Geschehnissen auf der Erde nichts mehr wissen will, selbst als eine Katastrophe bevorsteht. Sein Interesse am menschlichen Leben wird dann zwar kurz wieder erweckt, aber am Ende motiviert es ihn nur dazu, ihn darüber kontemplieren zu lassen, in einer anderen Galaxie vielleicht Leben zu erschaffen. Ihn interessiert das Leben nur mehr auf eine abstrakte Weise, nicht mehr das individuelle, einzigartige.

In *Ghost in the Shell 2* zeigt Kusanagi sehr wohl weiter Interesse an den Menschen und hilft Batou einen Fall aufzuklären. Die Grundeinstellung, dass die Verschmelzung von Mensch und Maschine nur positiv ist, wird hier weiter bekräftigt.

¹⁰⁹ Moore, Alan: *Watchmen*. New York: DC Comics. 1987

8.4 Verschmelzung der Identitäten – *Ghost in the Shell*

Gespalten in seiner Identität als Cyborg, zu Teilen RoboCop, zu Teilen Murphy, sieht er einer ungewissen Zukunft entgegen. Kusanagi findet sich in einer ähnlichen Situation wieder, ihre Zukunft hält jedoch bereits den nächsten Schritt für sie bereit. Diesen Prozess sehen wir meiner Meinung nach in der Tauchszene bereits symbolisch vorweggenommen.

Kusanagi lässt sich während ihres Tauchgangs wie ein Stein in die Dunkelheit des Meeres sinken. Sie bleibt dabei bewegungslos, ebenso während des Auftauchens mit Hilfe eines Floaters. Sie kommt ihrem Spiegelbild an der Wasseroberfläche langsam näher. Als sie es berührt, verschwimmt es und Kusanagi taucht durch es durch und auf.

As I float up towards the surface I almost feel as though I could change into something else. (GITS)

Kusanagis Identität ist von Dunkelheit umgeben, weder ist sie sich ihrer Erinnerungen noch ihres Ghosts gewiss. In dieser Situation ist sie zwar aus freiem Willen, aber gleichzeitig handlungsunfähig. Der Tod, der Tod ihrer Identität, ist allgegenwärtig. Dementsprechende Gefühle nehmen sie ein.

I feel fear. Anxiety. Loneliness. Darkness. (GITS)

Sie taucht aus diesem Abgrund zwar aus freiem Willen, aber nicht aus eigener Kraft auf, das ist ihr nicht möglich. Sie benötigt die Hilfe eines Floaters, ihres Freundes Batou, der es ihr ermöglichen wird, in den Puppetmaster zu „tauchen“¹¹⁰, und der sie vor den Scharfschützen beschützen und retten wird.

¹¹⁰ Mit „to dive“ wird der Vorgang beschrieben, sich mit einem elektronischen Gehirn zu verbinden.

Falls der Floater ihr nicht hilft, würde sie wahrscheinlich sterben. Aber er tut es und sie schwebt der Oberfläche entgegen. In diesem Moment steigt ein anderes Gefühl in ihr auf.

And maybe even hope. (GITS)

Es wartet vielleicht eine Zukunft auf sie, eine neue Identität. Dort, wo ihr Spiegelbild auf sie wartet.

Because in you I see myself. As a body sees its reflection within a mirror.
(GITS)

Das Spiegelbild ist nicht sie selbst, genauso wenig wie der Puppentmaster sie selbst ist. Aber sie gehören dennoch zusammen. Als es zu einer Verschmelzung mit ihrem Spiegelbild kommt, verschwindet es zwar, aber seine Existenz ist an die Kusanagis gekoppelt, bleibt Teil von ihr und umgekehrt.

Here before you is neither the program called the Puppet Master nor the woman that was called the Major. (GITS)

Auf der anderen Seite der Oberfläche wartet ein weiter, endloser Himmel, ein neues Leben auf sie.

„The net is vast and limitless.“ (GITS)

Das Netz, die Welt steht dieser neuen Identität offen. Ein Schritt weiter auf dem in einer Szene symbolisch von unten nach oben zerschossenen Baum der Evolution, auf dem bis jetzt der Mensch thronte.

When I was a child, I spake (sic!) as a child. I understood as a child, I thought as a child. (GITS)

Sie hat die natürliche Entwicklung durchlaufen und ist bereit für ihr neues Leben. Ihre Menschlichkeit hat sie nun vollständig abgestreift, sie ist verloren. Wohin ihre Reise führt, ist aber ungewiss.

[...] The resolution is never total and the action's afterglow is accordingly permeated by looming sensations of incompleteness, uncertainty and loss.¹¹¹

Sie besitzt eine Identität, die aus den Erinnerungen von zwei Lebensformen besteht und dazu in das weite Netz eintaucht, das aus Speicher und Informationen besteht, und auf das sie scheinbar unbegrenzt Zugriff hat. Sie löst sich aber nicht im Netz auf, sondern ihr „Ich“ ist sehr mit der japanischen Auffassung von „Ich“ verbunden.

„Das ‚Ich‘ ist nichts anderes als *ein* Knotenpunkt im Meer der Erinnerungen.“¹¹²

¹¹¹ Cavallaro, Dani: *Anime Intersections*. Jefferson NC and London: McFarland. 2007. S. 14

¹¹² Simada, Shingo: *Grenzgänge – Fremdgänge*. Japan und Europa im Kulturvergleich. Frankfurt, Main: Campus. 1994. S. 208

9. Schluss

The Cyborg is like a Rorschach-Test [...] everyone can make of it what he wants.¹¹³

Der Cyborg kann, wie auch diese Arbeit versucht hat zu zeigen, auf unterschiedlichste Arten gelesen werden. Auch wenn er dabei selten eindeutige Antworten liefert, so zeigt er uns doch, genauso wie ein Rorschach-Test, etwas Neues über uns, das vielleicht verborgen war. Er wirft meist neue Fragen auf, die nicht nur den Cyborg in seiner literarischen oder filmischen Umgebung betreffen, sondern vielmehr uns selbst.

Successive technologies have, at different instances, become the screen upon which humanity's doubts about itself are projected.¹¹⁴

Im Vergleich der Menschen zu KIs können wir feststellen, dass die Unterschiede oft nur im Detail liegen und sich manchmal sogar umkehren. Unsere positivsten Eigenschaften, auf die wir unsere Einzigartigkeit gründen, dürfen wir nicht als gegeben hinnehmen, sondern müssen sie ständig neu bestätigen. Cyborgs und Maschinen halten uns hier den Spiegel vor, indem sie sich oft menschlicher zeigen als wir selbst. Dagegen schaffen unsere negativen Eigenschaften zum Teil erst die problematischen Situationen, in denen wir uns unserer Menschlichkeit versichern müssen.

¹¹³ Gusteson, Hugh: Short Circuit. Watching TV with a Nuclear-Weapons Scientist, in: Gray, Chris H. (ed.): The Cyborg Handbook. London: Routledge. 1995. S. 109

¹¹⁴ Calcutt, Andrew: White Noise. An A-Z of the Contradictions in Cyberculture. London: Macmillan Press. 1999. S. 137

Der Cyborg, mit seiner enormen Potenzialität, findet sich meist erneut in einer Machtsituation wieder, in der er der Verlierer ist. Seiner organischen Körperlichkeit beraubt, zeigt er uns unser eigenes Verhältnis zu unserem Körper auf. Geschlechterrollen bleiben bestehen, obwohl kein Geschlecht mehr vorhanden ist. Die Überwindung der physischen Voraussetzung ist nicht genug, und der Cyborg zeigt sich oft als ebenso machtlos, wie wir selbst, wenn es abstrakte Ziele sind, die wir anstreben.

Seiner Körperlichkeit beraubt, verbleibt ihm nur noch die Arbeit, für die er geschaffen wurde. Hier sind die Formen der Abhängigkeit zwar anders als bei seinen menschlichen Kollegen, aber nichtsdestoweniger existent. Am Ende ist er ein Arbeitnehmer, der sich, ebenso wie sie, den Spielregeln des Kapitalismus unterordnen muss. Eine erfolgreiche Revolte ist ihm oft nur auf einer individuellen Ebene möglich, das System und seine Machtverhältnisse bleiben am Ende unverändert. Der immens leistungsfähige Körper, die mächtige Technologie kann keinen Wandel herbeiführen, der über konkrete, physische Ziele hinausgeht.

Stattdessen stürzen die Bedingungen seiner Existenz, sein Missverhältnis zu seinem Körper, seinen Erinnerungen, seiner Identität ihn in eine veritable Krise. Er mahnt: Verlieren wir die Selbstbestimmung über diese Elemente, verlieren wir uns selbst.

Gleichzeitig gibt uns der Cyborg Hoffnung. Er zeigt uns, wie die Lebensqualität verbessert werden könnte, wie die Technologie Risiken und Gefahren vermindert. Verlassen wir uns jedoch zu sehr auf sie, lagern zu viel Verantwortung auf sie um, tun sich erneute Problemfelder auf. Wir wollen die Kontrolle über die Technologie zu jedem Zeitpunkt behalten, aber je fortgeschrittener sie wird, desto leichter entgleitet sie uns. Der Cyborg trägt diese Vor- und Nachteile immer in sich, an ihm können wir testen, wo uns der Weg hinführen könnte, und worauf wir gefasst sein müssen.

Die größte Hoffnung gibt er uns, indem er sich immer wieder neu erfindet und neue Strategien entdeckt, sowohl im Rückgriff auf seine Vergangenheit als auch unter Verwendung seiner jetzigen Möglichkeiten. Durch Reflexion und Information kann er gemeinsam mit seinem mächtigen Cyber-Körper etwas ändern. Beides ist notwendig. Denn selbst wenn der Körper überwunden werden kann, muss zuerst ein Körper da sein.

Anhand unterschiedlicher Interpretationen des Cyborgs durch verschiedene Menschen und Kulturen kommt es nicht nur zu einer Reflexion der eigenen Gegebenheiten, sondern auch derjenigen der anderen. Die Ausgangslage, die Problemsituation ist oft ähnlich, der Zugang und auch die Lösungsansätze oft verschieden. Wir können dabei auf andere, noch unbekannte Ressourcen zurückgreifen, um unseren Weg zu gestalten. Der Cyborg zeigt uns in seiner Hybridität, wie in allen Bereichen Stärken vorhanden sind, die es zu nutzen gilt.

Auch wenn er uns oft mit einem problematischen Happy-End zurücklässt – er hat uns dabei viel Neues gezeigt oder Altes aus einem neuen Blickwinkel. Was wir damit tun, bleibt uns selbst überlassen. Der Cyborg muss eine Entscheidung hinsichtlich seiner Situation, seiner Identität treffen, sofern er sich seiner Autonomie, seines Seins gewiss sein will. Es liegt an uns, es ihm gleichzutun.

Bibliographie

Primärliteratur

Asimov, Isaac: I, Robot. New York: Bantam Books. 2008

Asimov, Isaac: Runaround. In: Asimov, Isaac: I, Robot. New York: Bantam Books. 2008

Asimov, Isaac: The Bicentennial Man. London: Gollancz. 2000

Cadigan, Pat: Synners. London: Grafton. 1991

Capek, Karel: R.U.R.: Rossum's Universal Robots. Wien: Universal-Edition. 1968

Delany, Samuel: Nova. New York: Vintage. 2002

Gibson, William: Neuromancer. New York: Ace. 1984 (Reprint)

Hoffmann, E.T.A.: Der Sandmann. Nürnberg: ICHverl. Häfner&Häfner. 2003

Knight, Damon: Masks. In: Those Who Can: New York: St. Martin's Press. 1973

McCaffrey, Anne: The Ship Who Sang. New York: Del Rey. 1985

Moore, Alan: Watchmen. New York: DC Comics. 1987

Shelley, Mary: Frankenstein. Boston: Bedford. 2000

Shirow, Masamune: Ghost in the Shell. New York: Kodansha. 1991

Williamson, Jack: With Folded Hands... Reading: Fantasy Press. 1947

Sekundärliteratur

Balsamo, Anne: Forms of Technological Embodiment: Reading the Body in Contemporary Culture. In: Featherstone, Mike (ed.):
Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment. London: Sage, 1995

Benford, Gregory (ed.): Beyond Human. New York: Forge. 2007

Berndt, Jacqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: Ed. q im Quintessenz Verlag. 1995

Best, Steven: RoboCop.

<http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC34folder/RobocopBest.html>

Brown, Steven T. (ed.): Cinema Anime. Critical Engagements with Japanese Animation. New York: Palgrave Macmillan. 2006

Bukatman, Scott: Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction (Durham: Duke University Press 1993

Bukatman, Scott: Terminal Penetration. In: Bell, David und Kennedy, Barbara M. (ed.): The Cybercultures Reader. London: Routledge 2000

Calcutt, Andrew: White Noise. An A-Z of the Contradictions in Cyberculture. London: Macmillan Press. 1999

Camp, Brian: Anime Classics Zettai! 100 must-see Japanese Animation Masterpieces. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press. 2007

Cavallaro, Dani: Anime Intersections. Jefferson NC and London: McFarland. 2007

Clynes, Manfred E. and Kline, Nathan S.: Cyborgs and Space.

<http://de.scribd.com/doc/2962194/Cyborgs-and-Space-Clynes-Kline> 1960

Codell, Julie: RoboCop. Murphy's law, Robocop's body, and capitalism's work.

<http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC34folder/RobocopCodell.html> 1989

Davis, Erik: TechGnosis. Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information. London: Serpents Tail. 1999

- Eerikäinen, Hannu: Cyberspace – Cyborg – Cybersex. On the Topos of Disembodiment in the Cyber Discourse. In: Flessner, Bernd (Hrsg.): Nach dem Menschen. Der Mythos einer zweiten Schöpfung und das Entstehen einer posthumanen Kultur. Freiburg: Rombach. 2000)
- Glass, Fred: The New Bad Future. RoboCop and 1980s Sci-fi Films. In: Science as Culture. No.5 1989
- Glass, Fred: Totally Recalling Arnold: Sex and Violence in the New Bad Future. In: Film Quarterly. Vol. 44. No.1. 1990
- Gray, Chris Hables: Cyborg Citizen. Politics in the Posthuman Age. London: Routledge, 2001.
- Gusteson, Hugh: Short Circuit. Watching TV with a Nuclear-Weapons Scientist, in: Gray, Chris H. (ed.):The Cyborg Handbook. London: Routledge. 1995
- Haraway, Donna: A Cyborg Manifesto. <http://www.egs.edu/faculty/donna-haraway/articles/donna-haraway-a-cyborg-manifesto/> 1991
- Hasselmann et alii (Hrsg.): Utopische Körper. Visionen künftiger Körper in Geschichte, Kunst und Gesellschaft. München: Fink. 2004
- Hauber, Eberhard David: Der Android des Albertus Magnus. In: Völker, Klaus (Hg.): Künstliche Menschen. Dichtungen und Dokumente über Golems, Homunculi, lebende Statuen und Androiden. Frankfurt am Main: Suhrkamp. 1994
- Hicks, Heather: Striking Cyborgs. Reworking the “Human”. In Marge Piercy’s *He, She and It*. In: Flanagan, Mary (ed.): Reload. Rethinking Women + Cyberculture. Cambridge: MIT Press. 2002
- Holland, Samantha: Descartes Goes To Hollywood: Mind, Body and Gender in Contemporary Cyborg Cinema. In: Featherstone, Mike (ed.): Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment. London: Sage, 1995
- Hughes, James J.: Brain Death and Technological Change: Personal Identity, Neural Prostheses and Uploading. (<http://www.changesurfer.com/Hlth/BD/Brain.html>) 1995

- Jancovich, M.: Modernity and Subjectivity in "The Terminator": The Machine as Monster in Contemporary American Culture. In: *The Velvet Light Trap* 30. 1992
- Kurzweil, Raymond: *The Age of Spiritual Machines. When Computers Exceed Human Intelligence*. New York: Penguin Books. 2000
- Landsberg, Alison: *Prosthetic Memory. Total Recall and Blade Runner*. In: Featherstone, Mike (ed.): *Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage, 1995
- Mason, Carol: *Terminating Bodies: A Cyborg History of Abortion*. In: Halberstam, J. and Livingston. I (ed.): *Posthuman Bodies*. Bloomington: Indiana University Press. 1995
- McCarron, Kevin: *Corpses, Animals, Machines and Mannequins: The Body and Cyberpunk*. . In: Featherstone, Mike (ed.): *Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage, 1995
- McCloud, Scott: *Understanding Comics*. New York: Harper Collins. 1994
- McLeod, John: *Beginning Postcolonialism*. Manchester: Manchester University Press. 1995
- Moravec, Hans: *Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press. 1988
- Moravec, Hans: *Robot. Evolution from Mere Machine to Transcendent Mind*. New York: Oxford University Press. 1999
- Napier, Susan J.: *Anime. From Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan (Updated ed.) 2005
- Pandolfini, Bruce: *Kasparov vs. Deep Blue. The Historic Chess Match between Man and Machine*. New York: 1997
- Poster, Mark: *RoboCop*. In: Crary, Jonathan (ed.): *Incorporations*. New York: Zone. 1995

- Reader, Ian: "Japanese Religion Looks to the Millennium" (Paper presented on Crisis and Change in Japan. University Of Wales: 1995. Zitiert in: Napier, Susan J.: Anime. From Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: Palgrave Macmillan (Updated ed.) 2005
- Ruh, Brian: Stray dog of anime. The Films of Mamoru Oshii. New York: Palgrave Macmillan. 2004
- Schwab, Gabriele: Cyborgs: Postmodern Phantasms of Body and Mind. In: Discourse 9 (1987)
- Shimada, Shingo: Die Erfindung Japans. Kulturelle Wechselwirkung und nationale Identitätskonstruktion. Frankfurt, Main: Campus. 2007 (2.Auflage)
- Short, Sue: Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity. Basingstoke: Palgrave Macmillan. 2005
- Simada, Shingo: Grenzgänge – Fremdgänge. Japan und Europa im Kulturvergleich. Frankfurt, Main: Campus. 1994
- Springer, Claudia: Electronic Eros: Bodies and Desire in the Post-Industrial Age. London: Athlone Press. 1996
- Sterling, B: Preface. In: Sterling, B. (ed.): Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology. New York: Ace Books. 1986
- Strauss, Philip: RoboCop. In: Monthly Film Bulletin 55. 1988
- Tasker, Y.: Spectacular Bodes: Gender, Genre and the Action Cinema. London: Routledge. 1993
- Telotte, J.P.: Replications. A Robotic History of the Science Fiction Film. Urbana and Chicago: University Of Illinois Press. 1995
- Treacher: Welcome Home: Between Two Cultures and Two Colours. In :Dean, Carolyn and Leibsohn, Dana: Hybridity and Its Discontents. Considering Visual Culture In Colonial Spanish America. Vol. 12/1. 2003
- Wells, Paul: Understanding Animation. London: Routledge. 1998

Wiemer, Serjoscha: Maschine, Soma, Interface. Körperkonfigurationen im Science Fiction Film am Ende des 20. Jahrhunderts. In: Hasselmann et alii (Hrsg.): Utopische Körper. Visionen künftiger Körper in Geschichte, Kunst und Gesellschaft. München: Fink. 2004

Wilson, R.R.: Cyber(body)parts: Prosthetic Consciousness. . In: Featherstone, Mike (ed.): Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment. London: Sage, 1995

Wood, Robin: Papering the Cracks: Fantasy and Ideology in the Reagan Era. In: Belton, John (ed.): Movies and Mass Culture. New York: Rutgers University Press. 1996.

Artikel:

Stanford International Human Rights and Conflict Resolution Clinic and Global Justice Clinic at NYU School of Law: Living Under Drones: Death, Injury and Trauma to Civilians from US Drone Practices in Pakistan Acknowledgments. <http://livingunderdrones.org/report/> 2012

Timmer, John: Paralyzed woman controls robotic arm, sips coffee. <http://arstechnica.com/science/2012/05/paralyzed-woman-controls-robotic-arm-sips-coffee/> 16.05.2012

Filme

2001: A Space Odyssey. Regie: Kubrick, Stanley. United States. 1968

A.I. Artificial Intelligence. Regie: Spielberg, Steven. United States. 2001)

Alien. Resurrection. Regie: Jeunet, Jean-Pierre. United States. 1997

Blade Runner. Regie: Scott, Ridley. Unites States. 1982

Edward Scissorhands. Regie: Burton, Tim. United States. 1990

Eve of Destruction. Regie: Gibbins, Duncan. United States. 1991

Flesh and Steel: The Making of *RoboCop*. Regie: Schwarz, Jeffrey. 2001

Ghost in the Shell 2. Innocence. Regie: Oshii, Mamoru. Japan. 2004

Ghost in the Shell. Regie: Oshii, Mamoru. Japan. 1995

I'm a Cyborg, but that's OK! Regie: Chan-wook, Park. South Korea. 2006

Judge Dredd. Regie: Cannon, Danny. United States. 1995

Metropolis. Regie: Lang, Fritz. Deutschland. 1927

Ninja Scroll. Regie: Kawajiri, Yoshiaki. Japan. 1993

RoboCop. Regie: Verhoeven, Paul. United States: 1987

Screamers. Regie: Duguay, Christian. Canada/United States/Japan. 1995

Short Circuit. Regie: Badham, John. United States. 1986

Star Trek: Generations. Regie: Carson, David. United States. 1994

Star Wars I-VI. Regie: Lucas, George. United States. 1977-2005

Starship Troopers. Regie: Verhoeven, Paul. United States. 1997

Terminator 2. Judgment Day. Regie: Cameron, James. United States. 1991

Terminator 3. Rise of the Machines. Regie: Mostow, Jonathan. United States. 2003

Terminator. Regie: Cameron, James. United States. 1984

The 6th Day. Regie: Spottiswoode, Roger. United States. 2000

The Godfather. Regie: Coppola, Francis Ford. United States. 1972

The Matrix. Regie: Wachowski, Andy und Larry. United States. 1999

The Stepford Wives. Regie: Forbes, Bryan. United States. 1975

The Thieving Hand. Regie: Blackton, J. Stuart. United States. 1908

Total Recall. Regie: Verhoeven, Paul. United States. 1990

Wall-E. Regie: Stanton, Andrew. United States. 2008

War Games. Regie: Badham, John. United States. 1983

TV-Serien

Cutey Honey. Regie: Katsumata, Tomoharu. Japan. 1973-1974

Galaxy Express 999. Regie: Nishizawa, Nobutaka. 1978-1981

Star Trek: The Next Generation. Regie: Roddenberry, Gene. 1987-1994

Computerspiel

Unmanned. Molleindustria. 2012 <http://unmanned.molleindustria.org/>

Anhang

Abstract

Diese Diplomarbeit beschäftigt sich mit den problematischen Identitäten von Cyborgs in der Science Fiction Literatur und dem Film mit besonderem Fokus auf den beiden Filmen *Ghost in the Shell* und *RoboCop*.

Zuerst werden die in dieser Arbeit verwendeten Begriffe untersucht und definiert. Danach konzentriert sich die Arbeit auf das Verhältnis zwischen dem Menschen, dem Cyborg und der Maschine und deren Unterschiede. Danach wird das Problem der Kontrolle des Menschen über die von ihm erschaffene Technologie behandelt.

Als nächstes wird der Cyborg-Körper sowohl in seiner Wirkung auf den Zuschauer als auch unter dem Gesichtspunkt des Geschlechts bzw. der Sexualität untersucht. Die Arbeitssituation des Cyborgs und seine Revolte sind das darauffolgende Thema.

Danach werden die körperlichen Erinnerungen der Cyborgs behandelt. Das letzte Kapitel beschäftigt sich mit den Identitäten und deren Neugestaltung von RoboCop und Kusanagi.

Lebenslauf

- 1990-1994 VHS in Ulmerfeld-Hausmehning
- 1994-2002 Absolvierung des Gymnasiums in Amstetten
- 2003 Beginn des Studiums der Vergleichenden Literaturwissenschaft
- 2008-2009 Studienaufenthalt in Córdoba, Argentinien