



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Die Technisierung des menschlichen Leibes.  
Dargestellt an dystopischen Körpern im terrestrischen  
Science-Fiction-Film des 21. Jahrhunderts“

verfasst von

Andrea Wöger

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Dr. Clemens Stepina, Privatdoz.



Ganz besonders bedanken möchte ich mich bei meinen Eltern, welche mich nicht nur finanziell, sondern auch mit Begeisterung durch mein Studium begleitet haben. Zudem möchte ich mich für die wertschätzenden und hilfreichen Worte von Clemens Stepina bedanken, die stets eine Stütze für meine Diplomarbeit bedeuteten. Vielen Dank an Markus und an alle Freunde, welche Interesse an meiner Arbeit zeigten und mir damit die Geduld zur Fertigstellung gaben.



# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	7
1.1 Was ist Science Fiction?.....	8
1.1.1 Social Fiction.....	13
1.1.2 Zusammenfassung.....	14
1.2 Der Science-Fiction-Film als Forschungsobjekt.....	15
1.2.1 Terrestrischer Realfilm der westlichen Kultur.....	16
1.2.2 Liste der untersuchten Filme.....	16
1.3 Fragestellung und Methodik.....	17
1.4 Kapitelüberblick.....	19
2. Mensch und Technik.....	20
2.1 Körper Haben und Leib Sein.....	22
2.2 Geschichte der Technisierung des Menschen.....	24
2.2.1 Der neugierige Mensch.....	25
2.2.2 Der industrialisierte Mensch.....	27
2.2.3 Der technisierte Mensch.....	28
2.2.4 Der moderne Körper.....	31
2.3 Die Technisierung des menschlichen Leibes heute.....	35
2.3.1 Plastische Chirurgie.....	37
2.3.2 Erweiterung und Manipulation menschlicher Sinne.....	40
2.3.3 Heilung, Ausgleich und Überwachung körperlicher Defizite.....	41
2.3.4 Gentechnik.....	43
2.4 Gründe für und gegen die Technisierung des menschlichen Leibes.....	45
2.4.1 Posthumanismus und Transhumanismus.....	49
2.4.2 Ein Ausblick.....	51
3. Geschichte der terrestrischen Science Fiction.....	52
3.1 Utopie.....	52
3.1.1 Die ersten utopischen Ideen.....	54
3.2 Dystopie.....	55
3.2.1 Kultur der Dystopie.....	58
3.2.2 Der dystopische Körper.....	59
3.3 Literarische und filmische Meilensteine terrestrischer Dystopien.....	61
3.3.1 Frankenstein und H.G. Wells – das 19. Jahrhundert.....	61
3.3.2 Metropolis bis Matrix – das 20. Jahrhundert.....	63
3.3.2.1 Der Kalte Krieg.....	65
3.3.2.2 Neue Ideen und klassische Dystopien.....	67
3.3.2.3 Apokalypse, Androiden und Cyborgs.....	68
3.3.2.4 Cyberspace und Cyberpunk.....	70
3.3.2.5 Gentechnik und simulierte Welten.....	72
3.3.3 Dystopischer Science-Fiction-Film im 21. Jahrhundert.....	74
4. Technisierte Leiber als dystopische Körper im terrestrischen Science-Fiction-Film des 21. Jahrhunderts.....	77
4.1 Arten der Technisierung des menschlichen Leibes.....	77
4.1.1 Steuerung und Fremdkontrolle des menschlichen Bewusstseins.....	78
4.1.2 Steuerung und Fremdkontrolle des menschlichen Körpers.....	79
4.1.3 Gedanken- und Gedächtnismanipulation.....	80
4.1.3.1 Das Löschen von Erinnerungen.....	81

4.1.3.2 Simulierte Welten.....	82
4.1.4 Das Dasein als Mensch-Maschinen-Hybride.....	84
4.1.4.1 Überlebenswichtige Hybridisierung.....	84
4.1.4.2 Nicht überlebenswichtige Hybridisierung.....	85
4.1.5 Der Anschluss des Leibes an eine Maschine.....	87
4.1.6 Zusammenfassung.....	88
4.2 Analyse ausgewählter Forschungsobjekte.....	89
4.2.1 GAMER.....	92
4.2.1.1 Aufbau und Dramaturgie.....	93
4.2.1.2 Figuren und Ideologie.....	97
4.2.1.3 Stil und Atmosphäre.....	99
4.2.1.4 Zusammenfassung.....	102
4.2.2 SOURCE CODE.....	103
4.2.2.1 Aufbau und Dramaturgie.....	104
4.2.2.2 Figuren und Ideologie.....	108
4.2.2.3 Stil und Atmosphäre.....	110
4.2.2.4 Zusammenfassung.....	114
4.2.3 TRANSFER.....	115
4.2.3.1 Aufbau und Dramaturgie.....	116
4.2.3.2 Figuren und Ideologie.....	119
4.2.3.3 Stil und Atmosphäre.....	122
4.2.3.4 Zusammenfassung.....	125
4.2.4 Vergleich der Filmanalysen.....	126
5. Conclusio.....	129
6. Quellenverzeichnisse.....	133
6.1 Literaturverzeichnis.....	133
6.2 Internetquellen.....	135
6.3 Filmverzeichnis.....	136
6.4 Tabellenverzeichnis.....	137
6.5 Abbildungsverzeichnis.....	137
7. Anhang.....	140
7.1 Sequenzprotokoll GAMER.....	140
7.2 Sequenzprotokoll SOURCE CODE.....	140
7.3 Sequenzprotokoll TRANSFER.....	141
8. Abstract.....	142
9. Curriculum Vitae.....	144

# 1. Einleitung

„Ein Ende für Science-Fiction-Inventionen ist nicht abzusehen. Schließlich hat sich der Glaube, da drinnen, da draußen müsse ein Mysterium wohnen, über oder in uns, nicht wegrationalisieren lassen“<sup>1</sup>, beschreibt Thomas Koebner den Reiz der Science Fiction. Und so möchte ich diese Arbeit mit einem Paradoxon beginnen, welches diesem Genre innewohnt und ihm zu Grunde liegt. In ungewisser Zukunft möglich zu sein scheinende Technik stützt sich auf die menschliche Einbildungskraft, sowie umgekehrt werden fantastische Erzählungen von präziser Wissenschaft angespornt. Es ist eine auf den zweiten Blick weit weniger abwegige Verflechtung zweier vordergründig konträr anmutender Phänomene, welche dem Menschen eigen sind. Korrektes, wissenschaftliches Arbeiten erfordert Genauigkeit und Konzentration, während das Erzählen fantasiereicher Geschichten Freiheit und Beweglichkeit voraussetzt. Und doch hat beides – so wie alle von Menschenhand erschaffenen und erforschten Dinge – seinen Ausgangspunkt in der menschlichen Vorstellungskraft und Experimentierfreude. Denn „Auch Science Fiction lebt von der unerschöpflichen Bannkraft des Numinosen, des unerklärlichen >Göttlichen<, das fasziniert und zittern lässt.“<sup>2</sup> Der Mensch selbst, ob er nun an einen Gott als Schöpfer glaubt, sich selbst in seiner Kreativität als schaffendes Wesen wahrnehmen kann oder schöpferische Macht auf eine gegebene Eigenschaft aller Lebewesen zurückführt, muss als Ausgangspunkt seinen Körper und seine Lebendigkeit wählen. Wie er sich verändern könnte und verändern wird und wie er zu dem wurde, was er ist, steht im Mittelpunkt der Science Fiction. Und oftmals steht dies in Verbindung mit Technik oder einer Technisierung der uns bekannten Welt in einer unbekanntem Zukunft. Diese Bannkraft des Unbekanntem lässt Science-Fiction-AutorInnen und wissenschaftliche ForscherInnen weltweit das bis dato Ungesehene erforschen und neue Räume schaffen, in welche auch der Rest der Menschheit seine Zukunftsängste, -träume und -erwartungen einschreiben kann. Hier entpuppt sich das Paradoxon der scheinbar auseinanderklaffenden, wissenschaftlichen Korrektheit und der wundersamen Erzählungen als gemeinsames Interesse an unerforschten (Körper-)Gebieten. Und eines dieser erst zu einem sehr kleinen Teil betretenen Territorien – und es handelt sich dabei nur um eine sehr ausschnitthafte, aber nicht minder interessante Sicht auf die Science Fiction in ihrer Gesamtheit – ist die Zukunftsvision rund um eine Technisierung des menschlichen Leibes als dystopische Körperdarstellung im Science-Fiction-Film des 21. Jahrhunderts. Das Eingreifen der Technik in den menschlichen Körper selbst, sowie dessen negative Folgen, stehen bei diesen Filmen im Mittelpunkt. Vor allem in den letzten Jahren tauchten viele Werke zu eben jenem Thema in

---

1 Koebner, Thomas (Hg.), *Filmgenres. Science Fiction*, Stuttgart: Reclam 2003, S.13.

2 Ebd. S.13.

unseren Kinos auf, welche sich meist den neuesten, wissenschaftlichen Ideen und Erkenntnissen bedient. Doch auch manche ForscherInnen berufen sich auf die Science Fiction als wichtiges Instrument zur Motivation und Umrahmung ihrer wissenschaftlichen Tätigkeit. Ein Beispiel dafür ist die Unternehmung einiger WissenschaftlerInnen der NASA rund um Paul Stysley, den aus der Science Fiction bekannten „Traktorstrahl“ tatsächlich Realität werden zu lassen für die Anbringung an Mars Rover.<sup>3</sup>

Diese Einleitung soll einen Überblick über meine Arbeit schaffen, sowie die Grundlage für das Verständnis meiner Begeisterung für diese einschlägige Thematik der Filmwissenschaft bieten. Bevor jedoch der Mensch und seine Technisierung im Mittelpunkt stehen werden, möchte ich die Frage stellen, was Science Fiction eigentlich ist und wie der Science-Fiction-Film als Forschungsobjekt eingesetzt werden könnte.

## 1.1 Was ist Science Fiction?

Science Fiction<sup>4</sup> spaltet seit ihrer Entstehung die Geister. Aufgrund ihrer inhaltlichen Fiktionalität und Abenteuerlastigkeit würde sie sich gleich doppelt der hohen Bildungskultur verwehren und „aus dem Bereich dessen, was archivierungs- und kulturwissenschaftstauglich erscheint“<sup>5</sup>, ausgeschlossen werden, schreibt Dierk Spreen. Vorwürfe, sie beschränke sich auf triviale Literatur und actionreiches Hollywoodkino, waren immer aktuell und sind es heute nach wie vor. Doch die weit mehr als hundertjährige Erfolgsgeschichte dieser etablierten Literaturgattung und des Kino-Genres<sup>6</sup> allein muten schon als Bestätigung für erfolgreiches Anreichern des menschlichen Kulturguts mit stilistisch und inhaltlich wertvollen Beiträgen an.

Die Science Fiction scheint ein oder gar *das* Genre der vereinten Gegensätze zu sein: Vergangenheit und Zukunft, Mensch und Maschine, Gesellschaft und Freiheit, Realität und Fantasie, Wissenschaft und Fiktion. Ebenso konträr muten auch manche Definitionen an, die sich im Laufe der Jahre als allgemein gültige Beschreibung der Science Fiction durchsetzen wollten. Den nicht Interessierten ist sicherlich ebenso bewusst, dass es sich bei der Science Fiction – sei es nun in geschriebener oder

---

3 Bei dem „Traktorstrahl“, bekannt aus der Fernsehserie STAR TREK, handelt es sich um einen Laserstrahl zur Bewegung von Objekten. Vgl. Keeseey, Lori: „NASA Studying Ways to Make 'Tractor Beams' a Reality“, 31.10.2011, <http://www.nasa.gov/topics/technology/features/tractor-beam.html>, Zugriff 15.03.2013.

4 Seit 1951 wird außerdem zwischen den Wörtern Science und Fiction immer öfter der Bindestrich weggelassen und auch häufig das Kürzel SF verwendet. Vgl. Weber, Thomas P., *Science Fiction*, Frankfurt/M.: Fischer Taschenbuch Verl. 2005, S.9.

5 Fuhse, Jan A. (Hg.), *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*, Kultur und Technik Band 09, Berlin: Lit Verl. 2008. S.19.

6 Die beiden Begriffe Genre und Gattung sollen vorerst beide sowohl die Literatur, als auch das Kino umfassen. Die in diesem Kapitel im Folgenden gegebenen Beispiele beschränken sich jedoch rein auf eine filmische Auswahl.

inszenierter Fassung – um ein Spiel mit den Möglichkeiten handelt, wie sich unsere Erde entwickeln und wie wir ins All expandieren könnten. Letzteres ist vermutlich größtenteils dem umschlagenden Erfolg und Kultstatus der Raumfahrts-Serie STAR TREK und der interplanetaren Hexalogie STAR WARS zu verdanken. Doch Science Fiction und ihr Zauber dem Fernen und Fremden gegenüberzutreten, geht weit über dieses einfache Verständnis hinaus. Auch Zukunftstechnik ist zwar ein Indiz für Science Fiction, jedoch gibt es genügend Science-Fiction-Filme ohne technologische Entwicklungen und Besuche im oder aus dem All.<sup>7</sup> Denn nicht zuletzt die Philosophie und ihre existenziellen Fragen der Menschheit sind Teil des Genres.

Selbst wenn Science-Fiction-Fabeln ins Revier der *fantasy* hinübergleiten – erfundene Helden oft heroisch-pathetischen Charakters, die Abenteuer in erfundenen, manchmal archaischen Zeitaltern bestehen –, können sie einen philosophischen Kern enthalten, über die Beschaffenheit der eigenen Existenz und deren Grenzen nachgrübeln lassen, auch über Ängste und Sehnsüchte in einer tieferen Schicht unserer seelischen Verfassung, nicht zuletzt über Moral und Verbrechen des Fortschritts.<sup>8</sup>

Moral und Fortschritt lauten die beiden hier von Thomas Koebner gelieferten Stichworte. Science-Fiction-Geschichten entpuppen sich oftmals als Erzählungen mit beherrschender Absicht, welche den Zeigefinger erheben und schreckliche Folgen unserer Sehnsüchte und deren Nachgehen darstellen. Gleichzeitig spiegeln sie eben diese Angst vor den Folgen des Fortschritts in oftmals moralischer Verpackung wider. Sogar um die menschliche Existenz wird gezittert und die drängende Frage unserer Herkunft gibt den nötigen Ansporn in unendlich viele „was wäre wenn“-Ideen abzugleiten und sich darin zu verlieren.

Die Suche nach einer Definition des Begriffs „Science Fiction“ entpuppt sich als Zusammentragen verschiedenster Versuche eben dessen. Ulrich Suerbaum versucht in diesem Bestimmungs-Gewirr Klarheit zu schaffen, indem er die unterschiedlichen Definitionen einteilt in jene der „PuristInnen“ und in jene der „UniversalistInnen“. PuristInnen würden demnach auf die namensgebende *science* beharren, sowie keine Verstöße gegen Naturgesetze und nur den jüngsten Stand der Forschung tolerieren.<sup>9</sup> Als Beispiel hierfür fordert Altmeister Robert Henlein Zukunftsvisionen, welche ausschließlich auf solidem Wissen in der realen Welt basieren auf dem Verständnis von Natur und der wissenschaftlichen Methode.<sup>10</sup> Während bei ihm die wissenschaftliche Treue als oberstes Gebot

---

7 Vgl. Aldiss, Brian W./Wingrove, David, *Der Milliarden-Jahre-Traum. Die Geschichte der Science Fiction*, Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe 1987/1990, S.41f.

8 Koebner, Thomas (Hg.), *Filmgenres. Science Fiction*, S.11.

9 Vgl. Suerbaum, Ulrich/Broich, Ulrich/Borgmaier, Raimund, *Science Fiction: Theorien und Geschichte, Themen und Typen, Form und Weltbild*, Stuttgart: Reclam 1981, S.8-10.

10 Vgl. Suerbaum, Ulrich/Broich, Ulrich/Borgmaier, Raimund, *Science Fiction*, S.9.

und bevorzugt als Prognoseinstrument dienen soll, würden die UniversalistInnen diese Grenzen etwas auflockern. Das Kriterium der Wissenschaftlichkeit wird sekundär, denn in den Vordergrund drängen sich der Wandel und eine „grundsätzliche Veränderung der fiktiven Welt gegenüber der Erfahrungswelt“<sup>11</sup>, schreibt Suerbaum. Einflussreich sei laut ihm die These von Edmund Crispin, welche Seriosität zurück in die Science Fiction gebracht hätte. Die innovative Komponente würde bei ihm besonders hervorgehoben werden, während er aber nicht auf ihre Traditionen vergesse<sup>12</sup>:

A science-fiction story is one which presupposes a technology, or an effect of technology, or a disturbance in the natural order, such as humanity, up to the time of writing, has not in actual fact experienced [...] it is a distinctive, restricted variety of the Tale of Wonder, the age-old voluminous literature of „If“.<sup>13</sup>

Science Fiction als „Tale of Wonder“, wie Crispin sie märchenhaft umschreibt, ist ein ewiges Suchen nach der Zukunft und ihren endlosen Möglichkeiten. Es handle sich bei der Science Fiction um eine Ansammlung an Geschichten, welche sich auf diese Suche nach dem „was wäre wenn“ machen und sich dabei, manchmal mehr, manchmal weniger, um wissenschaftliche Exaktheit bemühen, jedoch immer den Anspruch an das (noch) nicht eingetretene Mögliche stellen. Egal, ob es sich um eine Alien-Invasion im „Wilden Westen“ des 19. Jahrhunderts handelt (COWBOYS & ALIENS, 2011, Regie: Jon Favreau), um realistische Weltraumfahrten (CARGO, 2009, Regie: Ivan Engler und Ralph Etter) oder um eine Zukunft ohne fruchtbare Frauen (CHILDREN OF MEN, 2006, Regie: Alfonso Cuarón); Science Fiction schildert fiktive Geschichten mit Umbrüchen, Entwicklungen und Ereignissen, die uns in unserer heutigen Gegenwart, Gesellschaft und Technik nicht bekannt sind oder sich sichtbar verändert haben. Für die Suche nach philosophischem Inhalt darf wissenschaftliche Exaktheit vernachlässigt werden und, wenn die Qualität der Produktion nicht darunter leidet, auch die Grenze zur wissenschaftlich etwas weniger korrekten Science Fantasy verschwimmen. Ängste und Träume werden in zahlreichen Romanen oder auf großen Leinwänden subtil aufgezeigt oder in reißende Thriller verpackt. Die wildesten Abenteuer können Science-Fiction-HeldInnen unter den verrücktesten Bedingungen angehen. Das frühe Kino spielte sich gerne mit simpler Tricktechnik, während das Unmögliche heute durch raffinierte Digitalbearbeitung dargestellt werden kann. Dies erklärt auch das große Budget vieler Science-Fiction-Filme, die als Actionfilme inszeniert werden.<sup>14</sup>

Das „Kino des Utopischen“, wie Georg Seeßlen und Bernhard Roloff den Science-Fiction-Film in

---

11 Ebda. S.10.

12 Vgl. Ebda. *Science Fiction*, S.10.

13 Crispin, Edmund (Hg), *Best SF: science fiction stories*, Bd. 5, London: Faber 1972, S.7.

14 Vgl. Koebner, Thomas (Hg.), *Filmgenres. Science Fiction*, S.11.

ihrem gleichnamigen Buch nennen, würde einerseits „ein direktes Echo auf gesellschaftliche Ideen und Wirklichkeiten“<sup>15</sup> vermitteln, sich aber ebenso weit „von den Begrenzungen der Wirklichkeit entfernen“<sup>16</sup> können und eine Illusion unserer Zukunft erscheinen lassen. Denn wie der Name schon sagt, stecken in der Science Fiction sowohl das Erfahrene als auch das Erfundene. Und ebenso weit, wie unser Erfinderreichtum langt, so verschieden können sich auch die Themenbereiche der Science Fiction zeigen. Angefangen bei Zeitreisen (BACK TO THE FUTURE, 1985, Regie: Robert Zemeckis), Raumfahrt und fremden Planeten (AVATAR, 2009, Regie: James Cameron), neuen technischen Erfindungen und Spielereien (LOOPER, 2012, Regie: Rian Johnson), Veränderungen der Erde in der Gesellschaft oder der Natur (SOYLENT GREEN, 1973, Regie: Richard Fleischer), Aliens (DISTRICT 9, 2009, Regie: Neill Blomkamp), über künstliche Menschen und Hybriden (ROBOCOP, 1987, Regie: Paul Verhoeven), bis hin zu Robotern und künstlicher Intelligenz (THE MATRIX, 1999, Regie: Andy und Lana Wachowski) können sich die Grenzen der Science Fiction von der Zukunft auf die Vergangenheit ausweiten und in den Bereich der Fantasy eindringen (THE FIFTH ELEMENT, 1997, Regie: Luc Besson). Weitaus interessanter als die Frage „Was ist Science Fiction?“ scheint daher „Was kann Science Fiction?“ zu sein. Jedoch würde die darauf folgende Erörterung nicht minder umfassend ausfallen. Deren implizierte Frage nach dem Ziel des Genres dürfte die eigentlichen Komplikationen der Definitionsfindung ausgelöst haben.

Die Science Fiction als „spezifische Form der Angstabwehr“<sup>17</sup> zu betrachten, wie Seeßlen und Roloff es vorschlagen, bringt einen wichtigen Aspekt des Genres ins Spiel, nämlich den negativen Ausgang heutigen Tuns. Die beiden Autoren unterstellen dem populären Kino wohl zurecht, dass es auf eher konservative Art und Weise unsere Sorgen über Entwicklungstendenzen der Menschheit und ihres Schaffens verschlüsselt behandle.<sup>18</sup>

Die Science-fiction will, um es einmal überspitzt zu formulieren, verhindern, daß die Zukunft stattfindet. Wenn in der Gegenwart schon so viel Schlimmes angelegt ist, dann kann die Zukunft nur schrecklich sein, meint die moralische Anti-Utopie des Genres, und sie überspringt dabei in der mahnenden Zeichnung ihres Zukunftsbildes alle jene historischen Punkte, wo sich die dialektischen Umschwünge revolutionärer Neugestaltung ermöglichen würden.<sup>19</sup>

Dieses bewusste Ignorieren der zahlreichen positiven Umbrüche, die in unserer Zukunft möglich

---

15 Roloff, Bernhard/Seeßlen, Georg, *Kino des Utopischen. Geschichte und Mythologie des Science-fiction-Films*, Grundlagen des populären Films Bd. 4, Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt 1980, S.11.

16 Ebda. S.11.

17 Ebda. S.11.

18 Vgl. Ebda. S.11.

19 Ebda. S.75.

wären, ist natürlich in erster Linie ein Aspekt reißerischer Dramatisierung von Geschichten. Die Mehrheit will sich im Kino keinen idealistischen Zukunftsstudien hingeben, sondern ein packendes Abenteuer erleben, wo eben nicht irgendeine, sondern die „schlimmstmögliche Wendung der Geschichte (...) vorweggenommen“<sup>20</sup> wird. Denn wo alles perfekt ist, können keine Komplikationen und keine Konfrontationen aufblühen, aber ganz so simpel ist es natürlich nicht. Zwar wollen sowohl einige GeschichtenerzählerInnen durch düstere Visionen ihr Werk spannender gestalten, sowie oftmals unreflektiert immer vom Schlimmsten oder zumindest Schlimmen ausgehen. Doch wie im Zitat bereits angedeutet wird, sind Angst und die Ungewissheit ein großer Faktor. Science Fiction kann vor einer beliebigen Zukunft warnen, in welcher beispielsweise der Gebrauch von Hilfsrobotern intensiviert wird, negative Konsequenzen trägt (I, ROBOT, 2004, Regie: Alex Proyas) und damit unsere gegenwärtig umfangreiche Anwendung von Hilfsmaschinen und Technik im Allgemeinen kritisiert oder mit einem Fragezeichen versehen wird. Die bereits seit vielen Jahrzehnten vergangene, einstimmige Techniqueuphorie und ihr Umkippen alter Idealvorstellungen in düstere, grauenhafte Zukunftsvisionen – unter anderem der Technisierung des menschlichen Leibes als Dystopie – werden noch eingehender im 3. Kapitel betrachtet werden. Als sich die Utopie zur Dystopie wandelte, wurde die Science Fiction zu einer Art Bewertungsinstanz für gegenwärtige Trends und deren möglicherweise katastrophalem Ausgang. „Sie bildet gewissermaßen ein ästhetisches Versuchslabor der Gesellschaft, in dem Entwicklungstendenzen auf ihre Plausibilität (...) ausgetestet werden“<sup>21</sup>, schreibt Jan Fuhse. Heute kreieren wir ein mögliches Morgen und nehmen die Science Fiction als „Maßstab für die Bewertung von gegenwärtigen Entwicklungen“<sup>22</sup>, denn auch wenn sich die Wissenschaft oftmals hinter der Fiktion versteckt, „so relativieren und reflektieren [die Szenarien] (...) die bestehende soziokulturelle Faktizität“<sup>23</sup>. Neben der Funktion einer plakativen Warnung gehen die Möglichkeiten Zukünftiges aufzuzeigen in der Science Fiction noch viel tiefer. Denn nicht andere Welten, andere Dimensionen oder artifizielle Umgebung, sondern auch die Möglichkeit der Körper-Technisierung wird in den Blick genommen, sowie zur Gänze technisierte Lebensräume vorgestellt.<sup>24</sup> Inmitten all dieser düsteren, zeitgenössischen Zukunftsvisionen lassen sich auch immer wieder soziale Fragestellungen, welche oftmals mit Hilfe von Technik-Darstellungen gestellt werden, ausmachen.

---

20 Koebner, Thomas (Hg.), *Filmgenres. Science Fiction*, S.10.

21 Fuhse, Jan A. (Hg.), *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*, S.7.

22 Ebda. S.7.

23 Ebda. S.22.

24 Vgl. Ebda. S.27.

### 1.1.1 Social Fiction

Die Rolle der Technik geht in der Science Fiction häufig über jene des reinen Hilfsmittels hinaus und unser zwischenmenschliches Zusammenleben wird durch sie verändert.<sup>25</sup> Nach Torben Schröder sei die Social Fiction eine Unterart der Science Fiction. Er sieht jene als Denkmodell.<sup>26</sup> Sie behandle „soziale Problemstellungen in unterhaltsamer Form und benutzt dabei soziologische Kategorien wie beispielsweise Macht, Herrschaft und Gender“<sup>27</sup> und thematisiert die „Auswirkungen und Konsequenzen des Novums auf die Gesellschaft (...), wobei es sich weder zwingend um technische Aspekte noch um Zukunftsdarstellungen handeln muß.“<sup>28</sup> Die Social Fiction bedient sich also auch dem Mittel der Zukunftsvision, um mit oder ohne naturwissenschaftlich-technischer Relevanz die Gesellschaft zu untersuchen. Wie in vielen weiteren Sub-Kategorien und Spezialfällen der Science Fiction – beispielsweise dem Familienfilm REAL STEEL<sup>29</sup> – sind bis auf ein zentrales Novum keine weiteren gesellschaftlichen oder sozialen Veränderungen in der Filmwelt im Vergleich mit unserer Gegenwart bemerkbar. Dass bei jenen Geschichten die Unterhaltung und dadurch erzielten Emotionen im Vordergrund stehen, wird oftmals auch auf sämtliche weitere Werke der Science Fiction projiziert. Tatsächlich beschäftigen sich jedoch unzählige Werke nicht nur mit Neuerungen aus dem technisch-naturwissenschaftlichen Bereich, sondern vor allem mit deren Auswirkungen auf das Leben der Menschheit. So wie sich schon immer technische Neuerungen auf den Menschen ganz spezifisch ausgewirkt haben, beispielsweise das Rad, die Schrift, die Elektrizität und der Computer, so wird auch im Science-Fiction-Film die soziale Welt weitreichend durch sie verändert.<sup>30</sup> Jan Fuhse beschreibt dieses Zusammenspiel von Gesellschaft und Science Fiction in drei Schritten. Erstens müssten die sozialen Bedingungen von Technik betrachtet werden, denn „es geht darum, welche Art von Gesellschaft welche Technologien hervorbringt und wie mit Technik umgeht.“<sup>31</sup> Welche Qualitäten müssen Menschen besitzen, um welche Arten der Technologie nicht nur zu erfinden, sondern auch anzunehmen und in ihr Leben zu integrieren oder abzuweisen. Denn Zukunft ist nicht gleich Zukunft. Es handelt sich ja bekanntlich um ein Spiel mit den Möglichkeiten. Jene Rebellen, welche sich in THE MATRIX, THE MATRIX RELOADED (2003, Regie: Andy & Lana Wachowski) und

---

25 Vgl. Ebda. S.8.

26 Vgl. Schröder, Torben, *Science-fiction als social fiction: das gesellschaftliche Potential eines Unterhaltungsgenres*, Münster: Lit 1998, 1988, S.60.

27 Ebda. S.60.

28 Ebda. S.61.

29 REAL STEEL (2001, Regie: Shawn Levy) beschränkt seine Science-Fiction-Aspekte beinahe ausschließlich auf ferngesteuerte, drei Meter hohe Kampfroboter und seinen restlichen Filminhalt auf die klassischen Motive der Familienzusammenführung und des „verlorenen Sohns“.

30 Vgl. Fuhse, Jan A. (Hg.), *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*, S.8.

31 Ebda. S.8.

THE MATRIX REVOLUTIONS (2003, Regie: Andy & Lana Wachowski) gegen die Herrschaft der Maschinen auflehnen, haben andere Ansichten und Erfahrungen als der einsame Mondarbeiter in MOON (2009, Regie: Duncan Jones), dessen einziger Freund ein Roboter mit Smileygesicht darstellt. Auch können Regime beleuchtet werden, die bestimmtes fördern oder zensieren. Zweitens würden die sozialen Konsequenzen der technischen Fortschritte vorgestellt werden. In Steven Spielbergs MINORITY REPORT (2002) wird beispielsweise der Einfluss einer neuen Technologie beleuchtet, welche die Vereinigten Staaten seit Jahren von tödlichen Gewaltverbrechen freihält. Drittens würde die Science Fiction mit all ihren Möglichkeiten der Darstellung zu einem Diskurs über Technik, sei es jene in Zukunftsvisionen oder jene in unserer Gegenwart, beitragen.<sup>32</sup>

### 1.1.2 Zusammenfassung

Denn wenn die auf Mitwelt (Gesellschaft, Kultur), Innenwelt (Subjektivität, personale Identität) und Außenwelt (Natur, Technik) bezogenen Vorstellungen von der Ordnung der Dinge nicht mehr fraglos gegeben sind, müssen immer neue und zugleich kontingente, auf Außen-, Mit- und Innenwelt bezogene Ordnungen hergestellt und gemacht werden. In diesen geöffneten Möglichkeitsraum springt die Science Fiction hinein.<sup>33</sup>

Science Fiction als Füllung eines „geöffneten Möglichkeitsraums“, wie Dierk Spreen sie nennt, hat viele Gesichter, viele *Möglichkeiten*. Sie kann simple Unterhaltung sein, ein Versuch der Zukunftsprognose, Angstbewältigung, ein Rahmen für die Suche nach Sinn und Existenz der Menschheit und nicht zuletzt auch eine Hilfestellung, um Technik und ihre sozialen Folgen abzuwägen. Als ursprünglich literarisches Genre des technikeuphorischen 19. Jahrhunderts ist die Science Fiction heute in allen Medien gegenwärtig und wird ebenso unterschiedlich rezipiert, wie sie verschieden inszeniert werden kann. Oftmals bietet sie uns einen Einblick in die zwiespältige Einstellung zum Fortschritt im Allgemeinen, was ihr einerseits einen explorativen, andererseits einen konservativen Beigeschmack verleiht.<sup>34</sup> Die Definitionssuche gestaltet sich vermutlich auch deshalb so schwierig, weil sich Science Fiction schon lange nicht mehr auf die Verbindung zwischen (Natur-)Wissenschaft und Fiktion beschränkt, sondern soziale, anthropologische, philosophische, ethische und viele weitere Aspekte miteinbezieht. So wirkt es nicht verwunderlich, dass Marcel Feige 2001 den Eintrag im „Duden. Das Fremdwörterbuch“ zur Science Fiction zitiert mit „die; abenteuerlich-phantastische Literatur utopischen Inhalts auf naturwissenschaftlich-technischer Grundlage“<sup>35</sup> und die aktuelle Definition im Online-Duden sich „Bereich derjenigen (...)“

---

32 Vgl. Ebda. S.8.

33 Ebda. S.26f.

34 Vgl. Koebner, Thomas (Hg.), *Filmgenres. Science Fiction*, S.9.

35 Feige, Marcel, *Science Fiction*, Hamburg: Europäische Verlagsanstalt/Rotbuch Verl. 2001, S.6.

Thematiken, die die Zukunft der Menschheit in einer fiktionalen, vor allem durch umwälzende Entwicklungen geprägten Welt betreffen“<sup>36</sup> liest. Die Veränderung steht im Vordergrund. So wie die Science Fiction historische Wandel beschreibt, unterliegt sie eben jenen selbst.

## 1.2 Der Science-Fiction-Film als Forschungsobjekt

Dass Science-Fiction-Filme dem jeweiligen Weltgeschehen und kultureller Atmosphäre des Kinos unterliegen, lässt sich am Beispiel von Paul Verhoevens *TOTAL RECALL* (1990) und dessen gleichnamigem Remake (2012) zeigen. Während sich im Original ein Doppelagent, dem neue Erinnerungen eingepflanzt wurden, zur Kolonie auf den Mars begibt, spielt sich Len Wisemans Remake ausschließlich auf der Erde ab. Australien muss als Kolonie fungieren, welche man nur durch einen „Lift“ quer durch den Erdball von Großbritannien aus erreichen kann. Der Rest der Welt wurde von einem Krieg verseucht und ist unbewohnbar. Weiters werden die Untergrundkämpfer, welchen sich der Protagonist später anschließt, im Remake zeitgemäß als Terroristen bezeichnet. Die Angst vor einem technisierten, vom Krieg verseuchten Globus, sowie vor Terrorismus, welche im Originalfilm keinerlei Rolle spielen, sind wichtige Elemente des Remakes. Auch wenn eine Neuverfilmung von bekanntem Stoff viele Möglichkeiten zur Modifikation bietet und in ihrer Grundprämisse immer auf eine vergangene Thematiken des Weltgeschehens verweist, kann diese natürlich immer noch oder bereits wieder aktuell sein. Für eine eingehende Analyse des technisierten Leibes im 4. Kapitel habe ich drei Filme ausgewählt, die zwischen 2000 und 2011 produziert wurden, um neben einer geschichtlichen Einführung über Science Fiction und Technisierung des Körpers das Forschungsgebiet auf aktuelles Kino zu legen, sowie einen Ausblick zu wagen. Alle weiteren, näher betrachteten Filme in jenem Hauptkapitel wurden ebenso im 21. Jahrhundert bis einschließlich 2011 produziert.

Fortsetzungen von einschlägigen Film-Reihen will ich jedoch nicht als Forschungsobjekte heranziehen, sondern lediglich den ersten Teil der jeweiligen Serie; außer die Fortsetzung, zum Beispiel *SPIDER-MAN 2* (2004, Regie: Sam Raimi) oder *IRON MAN 2* (2010, Regie: Jon Favreau), enthält neuartige, futuristische Technisierungen eines (dystopischen) menschlichen Leibes, welche im ersten Teil der Reihe noch keine Erwähnung fanden. Beispielsweise werde ich aus eben jenem Grund auf die beiden Fortsetzungen von *THE MATRIX* nicht näher eingehen, da sie gegenüber dem ersten Teil aus dem Jahr 1999 keine relevanten technischen Neuheiten bieten. Buch- und Comic-Adaptionen können, wenn sie in unserer heutigen Zeit oder in der Zukunft auf

---

36 "Science-Fiction-Film, Sciencefiction-Film, Sciencefictionfilm, der", *Duden*, [http://www.duden.de/rechtschreibung/Science\\_Fiction\\_Film](http://www.duden.de/rechtschreibung/Science_Fiction_Film), Zugriff: 10.2.2013.

der Erde angesiedelt sind und die zentrale Thematik aufgreifen, ebenfalls als Forschungsobjekte dienen.

### **1.2.1 Terrestrischer Realfilm der westlichen Kultur**

Um das Feld möglicher Science-Fiction-Filme als Forschungsobjekte noch weiter einzuschränken, untersuche ich ausnahmslos Realfilme und keine Animationsfilme. Die Handlung darf sich ausschließlich auf der Erde abspielen, um als terrestrisch zu gelten. Ohne die zahlreichen filmischen Weltraumgeschichten der letzten Jahre von SUNSHINE (2007, Regie: Danny Boyle) bis PANDORUM (2009, Regie: Christian Alvart) in den Hintergrund stellen zu wollen, wird der Mensch als terrestrisches Wesen beleuchtet, um erd- und Körper-gebundene Zukunftsfantasien eingehend untersuchen zu können. Stehen bei interplanetaren Reisen meist die dies ermöglichenden Maschinen im Vordergrund oder den Menschen zur Seite, bleibt bei terrestrischen Science-Fiction-Geschichten die Technik öfters auf das Anwendungsgebiet des menschlichen Körpers beschränkt. Weiters beschäftige ich mich nur mit jenen Filmen, die Ausdruck unseres westlichen Kulturverständnisses sind und in Europa und Nordamerika produziert wurden. Viel weniger als den Forschungsbereich dadurch einzuschränken, wird er präzisiert für eine mögliche Analyse von gegenwärtiger, als „westlich“ bezeichneter Film- und Science-Fiction-Kultur, auf welche mein Blick ohnehin, aber auch ohne zielgerichtete Intention, geschult ist.

### **1.2.2 Liste der untersuchten Filme**

Nach dem Durchsehen aller in Betracht gezogenen Science-Fiction-Filme, waren in folgenden Werken Technisierungen des menschlichen Leibes – welche ich im folgenden Kapitel noch näher definieren möchte – zu entdecken<sup>37</sup>:

- AVALON (PL/JP, 2001, Regie: Mamoru Oshii)
- CHRYSALIS (FR, 2007, Regie: Julien Leclercq)
- CYPHER (US, 2002, Regie: Vincenzo Natali)
- ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (US, 2004, Regie: Michel Gondry)
- G.I.JOE: THE RISE OF COBRA (US/CZ, 2009, Regie: Stephen Sommers)
- GAMER (US, 2009, Regie: Mark Neveldine & Brian Taylor)

---

<sup>37</sup> Für eine bessere Lesbarkeit sind auch im Fließtext alle Filmtitel in Großbuchstaben gehalten und sonstige Titel in Anführungszeichen gesetzt.

- I, ROBOT (US/DE, 2004, Regie: Alex Proyas)
- IN TIME (US, 2011, Regie: Andrew Niccol)
- INCEPTION (US/GB, 2010, Regie: Christopher Nolan)
- IRON MAN (US, 2008, Regie: Jon Favreau)
- IRON MAN 2 (US, 2010, Regie: Jon Favreau)
- MINORITY REPORT (US, 2002, Regie: Steven Spielberg)
- MISSION IMPOSSIBLE III (US/DE/CN, 2006, Regie: J.J. Abrams)
- ONE POINT O (US/RO/IS, 2004, Regie: Jeff Renfroe & Marteinn Thorsson)
- PAYCHECK (US/CA, 2003, Regie: John Woo)
- REPO MEN (US/CA, 2009, Regie: Miguel Sapochnik)
- RESIDENT EVIL: AFTERLIFE (DE/FR/US/CA, 2010, Regie: Paul W.S. Anderson)
- RESIDENT EVIL: APOCALYPSE (DE/FR/GB/CA/US, 2004, Regie: Alexander Witt)
- SLEEP DEALER (US/MX, 2008, Regie: Alex Rivera)
- SOURCE CODE (US, 2011, Regie: Duncan Jones)
- SPIDER-MAN 2 (US, 2004, Regie: Sam Raimi)
- SPY KIDS 3-D: GAME OVER (US, 2003, Regie: Roberto Rodriguez)
- SURROGATES (US, 2009, Regie: Jonathan Mostow)
- TERMINATOR SALVATION (US/DE/GB/2009, Regie: McG)
- THE FINAL CUT (US/CA/DE, 2004, Regie: Omar Naim)
- TRANSFER (DE, 2010, Regie: Damir Lukacevic)
- X-MEN (USA, 2000, Regie: Bryan Singer)
- X-MEN ORIGINS: WOLVERINE (USA, 2009, Regie: Gavin Hood)
- X2 (USA/CA, 2003, Regie: Bryan Singer)

### **1.3 Fragestellung und Methodik**

Basierend auf den vorangegangenen Definitionen und den noch folgenden Eingrenzungen und Erläuterungen, möchte ich meiner Arbeit die weiterführende Fragestellung, *wie* die Technisierung des menschlichen Leibes als dystopische Körper im terrestrischen Science-Fiction-Film des 21. Jahrhunderts dargestellt wird, zugrunde legen. Diese Suche nach dem *wie* soll die Untersuchung aller in Frage kommenden, terrestrischen Filme zu diesem Thema aus dem 21. Jahrhundert und die wissenschaftliche Abhandlung der Ergebnisse einschließen. Die Frage nach der Art und Weise einer

Darstellung umfasst die Herangehensweise an das prinzipiell immer gleiche Thema der Zukunftstechnologie, nämlich die Technisierung des menschlichen Leibes, die damit verbundenen dystopischen Darstellungen und die plastische Ausführung dieser technisierten Körper. Drei einzelne Filme – GAMER, SOURCE CODE und TRANSFER – möchte ich neben der groben Abhandlung aller Forschungsobjekte für eine nähere Analyse heranziehen, um einen genauen Einblick in die Machart des zeitgenössischen Science-Fiction-Films zu erlangen, sowie die Entwicklung unseres Technikverständnisses bis an diesen Punkt und die darin eingeschriebenen, moralischen Fragen, welche die Aussage des Filmes unterstützen oder abschwächen könnten. Besonders interessant dürfte auch die Suche nach Gemeinsamkeiten der unterschiedlichen Forschungsobjekte werden, um vielleicht sogar ein Muster zu finden, welche Technisierungen des Menschen im zeitgenössischen, terrestrischen Science-Fiction-Film zu sehen sind, welchen dystopischen Körperdarstellungen sie Raum bieten zur Entwicklung und welche aktuellen Gesellschaftsdiskurse sich darin widerspiegeln.

Diesen Fragen und Ansätzen liegt meine These zugrunde, dass unsere westliche Gesellschaft und jedes einzelne Individuum sich tagtäglich mit dem raschen Technologiefortschritt konfrontiert sieht und sich all diese möglichen Hoffnungen, aber vor allem Ängste und Unwissenheit im Science-Fiction-Film widerspiegeln. Die zweite These, welche ich mit dieser Arbeit als Feststellung verifizieren möchte, umfasst mein Verständnis von zeitgenössischem, terrestrischen Science-Fiction-Film, welcher sich mit der Technisierung des menschlichen Leibes als dystopische Körperdarstellung beschäftigt, als eigene Subkategorie der Science Fiction, dessen Definition noch herausgearbeitet werden will. Zumindest soll das negativ konnotierte Eindringen von Technik in den menschlichen Leib als wichtiges Element des zeitgenössischen Science-Fiction-Films etabliert werden.

Bevor diese einschlägigen Fragen und Thesen meiner Arbeit nun die Reife besitzen gestellt, zusammengeführt und untersucht zu werden, wird ein Überblick geschaffen über die beiden vereinten Themen der wissenschaftlich fundierten Technisierung des Menschen und phantasievoll ausgelebten Erzählungen des Science-Fiction-Genres. Meine Methode für diese beiden Theorie-Kapitel umfasst das kritische Beleuchten und Vergleichen unterschiedlicher, historischer und aktueller Quellen, um einen gezielten Überblick über Mensch, Technik und Science Fiction gewährleisten zu können. Als Methode der näheren Untersuchung von ausgewählten Filmbeispielen möchte ich mich einer sorgfältigen Filmanalyse – einschließlich des Sequenzprotokolls und auch Einstellungsprotokolls einer Beispielsequenz, wie sie von Werner Faulstich und Thomas

Kuchenbuch beschrieben werden – bedienen und ein wissenschaftlich fundiertes Ergebnis herausarbeiten.<sup>38</sup>

## 1.4 Kapitelüberblick

Um die Eingangs gestellte Frage zu klären, wo denn nun die wissenschaftliche Genauigkeit endet und die Fantasie beginnt, möchte ich mich im kommenden, zweiten Kapitel „Mensch und Technik“ mit der geschichtlichen und wissenschaftlichen Seite der Technisierung des menschlichen Leibes beschäftigen. Die Begriffe „Leib“ und „Körper“ sollen eine Definition erfahren, woraufhin die Geschichte der technisierten Menschheit von ihren Anfängen bis zu unserer Gegenwart dargestellt wird. Auf den Querschnitt durch unsere heutige Technisierung folgen Gründe dafür und dagegen. Das dritte Kapitel soll diesem wissenschaftlich-theoretischen Teil über die Technik und den Mensch die Geschichte der terrestrisch-dystopischen Science Fiction gegenüberstellen. Beginnend mit den Begriffsdefinitionen von „Utopie“ und „Dystopie“, sowie dem „dystopischen Körper“, sollen literarische und filmische Meilensteine terrestrischer Dystopien bis ins 21. Jahrhundert führen. Dies wird den Übergang zum Analysekapitel markieren, in welchem zuerst diverse Technisierungen des menschlichen Leibes im zeitgenössischen, terrestrischen Science-Fiction-Film und ihre dystopischen Körperdarstellungen herausgearbeitet werden, bevor dies von drei eingängigen Filmuntersuchungen untermalt werden wird. Die abschließende Conclusio soll alle Ergebnisse zusammenfassen und einen Ausblick auf die Technisierung des menschlichen Leibes, sowie dystopische Körper im Science-Fiction-Film schaffen.

---

<sup>38</sup> Vgl. Kuchenbuch, Thomas, *Filmanalyse: Theorien. Methoden. Kritik*. Wien [u.a.]: Böhlau 2005, S.31-74 und Vgl. Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, München: Wilhelm Fink Verl. 2002, S.60-80.

## 2. Mensch und Technik

„Vertrauen in Technik wird nicht durch ethische Überlegungen, sondern durch den alltäglichen Gebrauch erzeugt“<sup>39</sup>, schreibt Bernhard Irrgang über unseren Glauben an die Funktionstüchtigkeit der uns umgebenden Technik. Denn wir haben Vertrauen in Technik. Dagegen kann heutzutage kaum ein Mensch der westlichen Welt sein Alltagsleben als Paradebeispiel dagegen stemmen. Morgens funktioniert die Kaffeemaschine, die Armbanduhr, das Auto. Es funktioniert die Rolltreppe, die Drehtür, der Computer. Abends vertrauen wir dann darauf, dass der Fernseher seine Dienste tut und am nächsten Morgen uns der Wecker ruft, wann es Zeit ist aufzustehen. Die Liste der benutzten, technischen Geräte, welche jeder von uns in seinem Leben in Anspruch nimmt, vielleicht sogar kauft, ist eine sehr lange und sie scheint beim Mensch von morgen noch umfangreicher zu werden. Denn wir vertrauen auf Technik, nicht, weil uns ein Ethiker im besten moralischen Sinn dazu geraten hätte, sondern weil Technik funktioniert und uns das Leben erleichtern soll. Und wenn sie nicht nach Plan läuft, wird sie repariert, ausgetauscht oder durch bessere Technik ersetzt. Technik wird angewendet und immer mehr auch am menschlichen Leib selbst. Sie greift tief in unseren Alltag ein und verändert seither unsere Gesellschaft. Für die präzise Wissenschaft stellt der Terminus „Technik“ jedoch eine Hürde dar, weil er in zahlreichen Handbüchern und philosophischen Werken zu ebenso vielen Bedeutungen und Konnotationen herangereift ist. Als Definition von „Technik“ steht im Online-Duden an erster Stelle die „Gesamtheit der Maßnahmen, Einrichtungen und Verfahren, die dazu dienen, die Erkenntnisse der Naturwissenschaften für den Menschen praktisch nutzbar zu machen“.<sup>40</sup> Technik ist zugleich Vollzug und Ergebnis naturwissenschaftlicher Erkenntnisse und wird vom Menschen angewendet, also praktisch genutzt. Technik ist ein System aus verschiedenen technischen Praktiken.

Wir leben in einer technisierten Zivilisation, d.h. dass Technik heute nicht mehr hinreichend vom einzelnen technischen Gegenstand her, der einem bestimmten Zweck dient, begriffen werden kann. Vielmehr hat unsere Gesellschaft selbst eine technische Infrastruktur.<sup>41</sup>

Doch auch wenn wir Technik nicht mehr nur als Gegenstände begreifen können, wie Gernot Böhme hier meint, sondern als etablierter Lebensstil, als eine Richtung der Gesellschaftsentwicklung oder als allumspannendes Netz unseres Daseins, zurückzuführen ist jede dieser Denkweisen immer noch

---

39 Irrgang, Bernhard, *Homo Faber: Arbeit, technische Lebensform und menschlicher Leib*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2010, S. 157.

40 "Technik, die", *Duden*, <http://www.duden.de/rechtschreibung/Technik>, Zugriff 15.9.2012.

41 Böhme, Gernot, *Invasive Technisierung: Technikphilosophie und Technikkritik*, Kusterdi: SFG-Servicecenter 2008, S.216.

auf die zahlreichen einzelnen, von Menschenhand hergestellten Gegenstände, die miteinander kommunizieren oder auch für sich alleine stehen und eine „Technisierung des Menschen“ markieren. Denn der Mensch an sich ist technisiert. Sein Handy kommuniziert mit den Busfahrplänen, sein Computer ist an das weltweite Datennetz angeschlossen und bei der Autofahrt bestimmen die Ampeln das Tempo. Und wir vertrauen darauf, dass es funktioniert. Doch nicht nur äußerlich sind wir von einem „stählernen Gehäuse“ umgeben, Technik wird immer mehr Bestandteil unseres eigenen Körpers. Anfang des 20. Jahrhunderts hat der Soziologe Max Weber festgestellt, dass der „moderne Mensch“ sich immer mehr in ein stählernes Gehäuse zwingt. Gemeint waren damit die Zwänge, welche mit der Rationalisierung und Effizienzsteigerung des gesellschaftlichen Lebens einhergingen.<sup>42</sup> Dieses „stählerne Gehäuse“ setzt sich folglich zusammen aus dem rationalisierten Alltag und dem eigenen Zwang, sich diesem Ablauf zu fügen. Auch wenn wir uns heute sicher oftmals wortwörtlich fühlen, als wären wir in einem stählernen Gehäuse angekommen, sei es die U-Bahn, das Flugzeug oder eine Bahnhofshalle, argumentiert Gernot Böhme in seinem technikphilosophischen Werk „Invasive Technik“ jedoch damit, dass die heutige Technik uns nicht mehr nur umgibt, sondern tief in unser Leben eingedrungen ist. Technik wurde zur „Infrastruktur unseres Lebens“.<sup>43</sup> Im Mittelpunkt unseres Lebens steht immerfort unser eigener Körper, der wiederum stets mehr ins Aufmerksamkeitszentrum der Technik gerät. Von der Technisierung des Menschen an sich ist nun aber in den letzten Jahrzehnten eine Verschiebung hin zur Technisierung des menschlichen Leibes zu beobachten, deren dystopische Darstellung im Science-Fiction-Film des 21. Jahrhunderts die Forschung meiner Arbeit darstellt.

Der Begriff „Technisierung“ kann einen (wachsenden) Einsatz von technischen Gegenständen<sup>44</sup> bezeichnen, die nicht mehr nur als technisches System in unseren Alltag eingreifen und bereits in unser Leben eingedrungen sind, auch steigt der Einsatz von technischen Gegenständen an und in unserem Körper. Deren langfristiger Einsatz, sowie ihre Entstehung und Verwendung am lebendigen, menschlichen Körper selbst, bezeichne ich als „Technisierung des menschlichen Leibes“. Die oben erwähnte Armbanduhr stellt eine solche Technisierung dar. Sie ist Hilfsmittel unseres Zeitmanagements. Auch viele weitere alltägliche Dinge wie die Kopfhörer unseres MP3-Players, Headsets, Pulsmesser oder Elektroden zur Messung der Hirnströme werden an den Körper angelegt und gehen noch einen Schritt weiter als die Armbanduhr, denn sie verbinden uns mit anderen Geräten wie dem genannten MP3-Player, unserem Handy, dem Laptop oder medizinischen

---

42 Vgl. Ebda. S.14.

43 Ebda., S.17.

44 Vgl. Voigt, Kai-Ingo: "Technisierung", *Gabler Wirtschaftslexikon*, <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/technisierung.html>, Zugriff 15.9.12.

Apparaturen. Doch die heutige Technik befindet sich oftmals auf ganz neuem Niveau und weiß auch technische Gegenstände direkt in unseren Leib einzupflanzen, wie etwa einen Herzschrittmacher zur Aufrechterhaltung einer normalen Herzfunktion.

Das folgende Unterkapitel widmet sich dem Körper und dem Leib des Menschen, um grundlegende Begrifflichkeiten zu klären für eine eingehendere Beschäftigung mit der Technisierung des menschlichen Leibes.

## 2.1 Körper Haben und Leib Sein

Die deutsche Theaterwissenschaftlerin Erika Fischer-Lichte schreibt in ihrem Buch „Ästhetik des Performativen“ von den Körpern der SchauspielerInnen als dem eigentlichen Werk auf der Bühne. Die DarstellerIn muss sein oder ihr Werk(zeug) nicht mitbringen, denn er oder sie *ist* es. Der Ausgangspunkt von Fischer-Lichtes These ergibt sich daraus, dass der Mensch seinen Körper wie andere Materialien instrumentalisieren kann, er aber auch zugleich als dieses Material existiert. Es entsteht eine Doppelung von Körper-Haben und Leib-Sein.<sup>45</sup> So wie auf der Theaterbühne gilt diese These auch in jeder weiteren, beliebigen Situation unseres Lebens. Solange die Zukunftsvision, in der wir unsere Identität vollkommen auf eine Maschine übertragen können, noch nicht eingetreten ist, haben wir einen Körper und sind wir Leib. Die deutsche Sprache erlaubt es, zwischen den Wörtern Körper und Leib zu unterscheiden. „Körper“ umfasst seiner lateinischen Wortherkunft „corpus“ nach ursprünglich den objektivierten, biologischen und materiellen Körper oder Leichnam, während der „Leib“ das Lebendige meint. Er bezeichnet das, was der Mensch *ist*, während dieser den Körper dem Sprachgebrauch nach *hat*.<sup>46</sup> Ein Körper kann auch immer etwas Unbelebtes sein, ein „Körperding“, etwas Objektives, während der Leib mein oder dein eigener ist. Der Leib ist eine subjektive Tatsache und im Gegensatz zum Körper, der auch von außen wahrgenommen wird, kann er nur von innen, also von sich selbst wahrgenommen werden.<sup>47</sup> Diese These des unaufhebbaren Doppelaspekts menschlicher Existenz von Leib Sein und Körper Haben wurde von Helmuth Plessner festgehalten. Die Zweiheit von Sein und Haben sei keine Trennung und kein Dualismus, sondern eine Dualität, also eine Einheit aus zwei entgegengesetzten Perspektiven, die sich jedoch wechselseitig nicht nur beeinflussen, sondern auch bedingen. Weiters kann der Mensch dadurch, dass er einen Körper hat, zu sich selbst in Distanz treten und sich

---

45 Vgl. Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2004, S.129.

46 Vgl. Platz, Theresa, *Anthropologie des Körpers. Vom Körper als Objekt zum Leib als Subjekt von Kultur*; Berlin: Weißensee Verlag 2006, S.10.

47 Vgl. Gugutzer, Robert, *Soziologie des Körpers*, 3. unv. Aufl., Bielefeld: transcript Verl. 2010, S.152.

instrumentalisieren und selbst zu einem Gegenstand machen, sich reflektieren und in eine andere Zeit und an einen anderen Ort denken. Das Leib Sein verbietet ihm jedoch an mehreren Orten und Zeiten gleichzeitig existieren zu können.<sup>48</sup> Während uns Körper, seien es Menschenkörper, Tierkörper, Pflanzenkörper oder sonstige Gegenstände, gut vertraut sind, weil wir sie von außen mit unseren Sinnen wahrnehmen können, erscheint der Zugang zum Leib ein Stück weit komplizierter zu sein, kennen wir hier nämlich nur unseren eigenen. Auch wenn wir über das Wissen verfügen, dass andere Menschen ebenfalls Körper haben und Leib sind, könnten die Leiber anderer stets nur *anerkannt*, niemals aber *erkannt* werden, schreibt Bernhard Irrgang.<sup>49</sup>

Irrgang kommt in „Homo Faber. Arbeit, technische Lebensformen und menschlicher Leib“ zu dem Schluss, dass der französische Philosoph Maurice Merleau-Ponty der erste war, der den Leib ausführlich charakterisiert hat.<sup>50</sup> Merleau-Ponty setzt menschliche Leiber als „Bedingungen der Möglichkeit des Wahrnehmens“<sup>51</sup> fest. Der Leib sei Standpunkt, Gesichtspunkt und das Hier-Jetzt, „von wo aus alles andere in verschiedener Orientierung und in wechselnder Nähe und Ferne zur Erfahrung kommt.“<sup>52</sup> Diesen erlebten Leib versteht Merleau-Ponty weiters als ein Körperschema, bestehend aus drei Elementen. Erstens verfügen wir zunächst über motorische Programme, also über das was wir *können*. Zweitens geht vom eigenen Körper eine propriozeptische Stimulation aus. Das bedeutet, dass, auch wenn diese nur unterbewusst ist, unsere Eigenwahrnehmung von Körperpartien und vom Körper im Raum unser Funktionieren und unser Leib Sein bedingt. Drittens erklären unsere Wahrnehmungen unseren Ort und die Orientierung im Raum.<sup>53</sup> Da wir fähig sind, uns selbst im Raum wahrzunehmen und es Technik erlauben können, ein Teil von uns zu werden, können wir nicht nur unseren Körper, sondern auch die uns immanente Technik instrumentalisieren und als Werkzeug gebrauchen. So können wir mit Prothesen unsere Reichweite erhöhen, mit Brillen die Sicht verbessern und mit einem Sauerstoffgerät lebensfeindliche Umgebungen erforschen.

Die Annahme der Eigenheit, dass der Leib unseren Mittelpunkt darstellt, weil er das *ist*, was wir *sind*, und uns die Wahrnehmung erst ermöglicht, dass wir einen Körper *haben*, den wir instrumentalisieren können, stellt für mich einen zentralen Aspekt der Formulierung „Technisierung des menschlichen Leibes“ dar. Würde es sich bloß um die Technisierung des menschlichen Körpers handeln, so wäre der Mensch sich womöglich der Tatsache technisiert zu sein, gar nicht bewusst, da

---

48 Vgl. Ebda. S. 146f.

49 Vgl. Irrgang, Bernhard, *Homo Faber*, S. 145.

50 Vgl. Ebda. S.179.

51 Ebda. S.173.

52 Ebda. S.177.

53 Vgl. Ebda. S.179f.

es sich auch um ohnmächtige oder leblose Körper handeln könnte. Ist jedoch unser Leib technisiert, hat die Technik nicht nur die äußere Hülle erreicht oder sogar infiltriert, es besteht viel mehr die Möglichkeit mit der Technik zu verschmelzen und sie als einen Teil des eigenen Leibes zu betrachten. Sie kann Bestandteil unserer eigenen Identität werden, des eigenen Ichs und Seins. Allem voran sind wir uns ihrer auch bewusst.

Der Leib, der ich bin, ist von meinem Körper beeinflusst und beeinflusst meinen Körper. Technik, die es geschafft hat in dieser Dualität mitzumischen, soll in den folgenden beiden Unterkapiteln im Mittelpunkt stehen, um über ihre Geschichte und ihren heutigen Gebrauch einen Überblick zu schaffen.

## **2.2 Geschichte der Technisierung des Menschen**

Die Technik begleitet die Spezies Mensch bei ihrem Werdegang schon seit Urzeiten. Damals kamen unsere Vorfahren jedoch noch mit minimaler Technik aus. Manche hatten Pfeil und Bogen oder auch Steinwerkzeuge. Weitere Interesse an Technik war lange Zeit nicht gegeben. Diese Tatsache blieb bestehen, als Ackerbau, Viehzucht und soziale Strukturen wie Dörfer entstanden. In der Hochkultur, etwa 3000 vor Christus, entstanden Völker mit einheitlicher Kultur, Sprache und Verwaltung. Die Techniken und der organisatorische Aufwand, welche damals beispielsweise in Ägypten für den Bau von Pyramiden aufgewendet werden mussten, gingen kurze Zeit später wieder verloren.<sup>54</sup>

Alles geschah durch Vormachen Einzelner und durch Nachahmung: Die Menschen waren dazu sehr gelehrig und aufnahmebereit. Nur der König sollte und musste sogar etwas ändern, und dadurch änderte sich, wenn auch langsam, die gesamte Kultur.<sup>55</sup>

Dieses Prinzip des alles allein verändernden Königs wandelte sich etwa 1000 Jahre vor Christus<sup>56</sup>, auch wenn es uns heute manchmal noch so erscheint, als würden einzelne große Konzerne mit ihren Produkten auf dem stets neuesten Stand der Technik die Welt und unsere Sichtweise ebenso Schritt für Schritt im Alleingang verändern, wie damals der König sein Volk und deren Denken. Der unübersehbare Unterschied zu damals ist, dass viele Menschen heute die Welt selbst verstehen

---

54 Vgl. Paolo Bavastro (Hg.), *Individualität, Mensch und Technik. Beherrschen wir die Technik oder beherrscht die Technik den Menschen?*, Stuttgarter Gespräche Bd. 3, Stuttgart: Urachhaus-Verl. 2001, S.19f.

55 Ebda. S.21.

56 Vgl. Ebda. S.20f.

wollen. Den entscheidenden Impuls gab es dafür jedoch erst viele Jahre, nachdem das Römische Imperium mit Neuerungen wie dem Straßenbau und der Militärtechnik schon zerfallen war, nämlich im 14. Jahrhundert. Giannozzo Manetti zählte 1452 in seiner Abhandlung „De dignitate et excellentia hominis“ die menschlichen Kulturleistungen, Wissenschaften und Techniken auf als Ausdruck der Grandiosität des Menschen.<sup>57</sup>

Das Streben nach Wahrheit und Weisheit war entdeckt worden, auch wenn das Wissen, das es damals zu erringen galt, keinesfalls mit Meinungsbildung gleichgesetzt werden kann. Doch die Menschen wurden immer neugieriger auf die Welt und all ihre zusammenspielenden Einzelheiten.

### 2.2.1 Der neugierige Mensch

Pioniere wie Albrecht Dürer (1471-1528) und Leonardo Da Vinci (1452-1519) wollten die Einzelheiten der Dinge verstehen und festhalten. Personenproportionen, Pflanzeneigenheiten, Landschaftscharakteristika und vieles mehr wurde studiert. Die Freude an der Technik und die wissenschaftliche Neugier am menschlichen Körper war belebt worden.<sup>58</sup> Die Verschränkung von Natur und Technik nahm ihren unaufhaltsamen Lauf.

Kaum auszudenken, welche Freude der Erfinder und Künstler Da Vinci an der 3D-Technologie gehabt hätte, war doch das Ziel seiner Malereien alle Teile und Proportionen zueinander zugleich zu zeigen, um damit einen Gesamtkörper zu schaffen.<sup>59</sup> So wie es heute Ziel vieler Menschen ist, den perfekten Körper zu haben, einen Idealkörper, hatte Da Vinci eben jenen Traum schon mehr als 500 Jahre zuvor. Sein bekannter „Vitruvmann“ zeigt einen harmonisch proportionierten, einen „perfekten“ männlichen Körper.<sup>60</sup> So sieht Horst Bredekamp heute in der aufeinanderfolgenden Abbildung von Körperpositionen in Da Vincis „Vitruvmann“ den Vorgänger der animierten Technik.<sup>61</sup>

Dem Eingreifen der Technik in die Natur, welche schon im Ansatz zur Lebenszeit Da Vincis begonnen hat, nimmt sich auch Galileo Galilei im 16. Jahrhundert an. Die Natur wird technisch interpretiert und rekonstruiert.<sup>62</sup> Der Gedanke, dass es möglich wäre, sich der Natur zu bemächtigen

---

57 Vgl. Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper. Visionen künftiger Körper in Geschichte, Kunst und Gesellschaft*, München: Wilhelm Fink Verl. 2004, S.38.

58 Vgl. Paolo Bavastro (Hg.), *Individualität, Mensch und Technik*, S.23.

59 Vgl. Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper*, S.31.

60 Vgl. Ebda. S. 29.

61 Vgl. Ebda. S.40.

62 Vgl. Irrgang, Bernhard, *Homo Faber*, S.146.

oder die Natur „auszuspielen“, besaß von da an viele Köpfe. Das Aufkommen zweier wichtiger technischer Hilfsmittel, deren Gebrauch der eigene Körper vorangeht, nämlich das Mikroskop und das Fernrohr, wurden kurze Zeit später, Ende des 16. Jahrhunderts, Anfang des 17. Jahrhunderts, erfunden und schon bald vermehrt verwendet.<sup>63</sup> Hierbei handelt es sich um wichtige Erfindungen, welche die Grenzen der menschlichen Sinne und die Erfahrung erweitern können.

Im 16. und 17. Jahrhundert gab es jede Menge höfischer Technik. Dabei handelte es sich jedoch um Spielereien, die „naturgemäß“ nicht zu erwarten waren und zur Belustigung eines Publikums dienten. Wissenschaftlichen Nutzen wusste man daraus vermutlich nur in seltenen Fällen zu ziehen, denn die Technik war mit Theatralität verbunden und als Attraktion an Höfen und auf Jahrmärkten eingesetzt.<sup>64</sup> Trotz all dieser aufkommenden Technik war der Mensch an sich auf die ZuseherInnen- und ErfinderInnenplätze verwiesen. Als Forschungsobjekt für eine Anwendung der Technik an seinem Körper wurde er damals kaum gesehen. Auch die ökonomisch profitable Verwendung von Technik, sei es in Luftfahrt, Elektrik oder bei den Automobilen, wurde erst später entdeckt. Heute stellt Technikkonsum einen sehr zentralen Wirtschaftsfaktor dar, vor allem die Unterhaltungstechnik, welche auf die lange Geschichte der Technik als Volksbelustigung verweist.<sup>65</sup>

Die beiden Pioniere Francis Bacon (1561-1626) und René Descartes (1596-1650) etablierten zu ihrer Zeit zwei unterschiedliche, neuartige Denkrichtungen, die jedoch beide den Entdeckergeist in den Menschen fördern sollten, sowie den Drang nach Wahrheit und Wissen. Bacon stand für die Theorie Experimente durchzuführen, um die Natur mit deren Ergebnissen zu bezwingen, während Descartes sich der Schwierigkeit stellen wollte, jedes Problem in so viele kleine Teile zu zerlegen, wie es ihm möglich war, um auf eine einfache Lösung zu kommen. Im Gegensatz zu heute wurden die wissenschaftlichen Erkenntnisse jedoch meist als Enthüllung Gottes gesehen.<sup>66</sup> 16 Jahre später hielt Salomon de Caus in seinem Buch „Von gewaltsamen Begegnungen. Beschreibung etlicher, so wol nützlichen alß lustigen Maschiner“ noch einmal fest, welche Freude den Menschen die „Kunst, die Natur etwas verrichten zu lassen, was ihrer Grundtendenz widerstreitet“<sup>67</sup>, macht. Viele fanden gefallen daran, mit Spielereien Eingriffe in die Natur vorzunehmen, auch wenn es sich dabei noch nicht explizit um den menschlichen Körper an sich gedreht hat.

---

63 Vgl. Keen, Martin L./Köthe, Rainer, *Das Mikroskop*, Was ist Was Bd. 8, Nürnberg: Tessloff 2003, S.6.

64 Vgl. Böhme, Gernot, *Invasive Technisierung*, S.45-47.

65 Vgl. Ebda. S.53.

66 Vgl. Paolo Bavastro (Hg.), *Individualität, Mensch und Technik*, S.24.

67 Böhme, Gernot, *Invasive Technisierung*, S.42.

### 2.2.2 Der industrialisierte Mensch

Die erste Technikphilosophie der Neuzeit, welche in ihrer Annahme der Nachahmung noch bis zur Antike zurückreicht, stammt von Ernst Kapp.<sup>68</sup> Von der Antike bis ins 19. und sogar ins 20. Jahrhundert wurden Kunst und Technik als Nachahmung der Natur verstanden.<sup>69</sup> Die Natur bietet sich als *Vorbild* für *Abbilder* an. Dies sollte sich erst nach der industriellen Revolution ändern, als die Technikentwicklung große Schritte machte und nicht nur produziert wurde, um die Natur zu bezwingen, zu stärken oder nachzuahmen. Denn nach der französischen Revolution im 18. Jahrhundert war die industrielle Revolution im 19. Jahrhundert maßgebend für einen epochalen Wandel.<sup>70</sup> Zu jener Zeit schrieb Karl Marx zwar nicht das erste Buch über Technik, aber die erste Theorie der Technik. Er entwickelte eine Vorstellung davon, wie Technik in der Gesellschaft funktioniert und schrieb somit die erste ernsthafte Überlegung zur Technisierung des Menschen nieder. Die tiefen historischen Umbrüche, die im 19. Jahrhundert gegeben waren, wurden von vielen auf den offensichtlichen Zusammenhang mit den technischen Neuheiten, wie den zahlreichen Maschinen, die Arbeit abnahmen, der Erfindung der Dampflokomotive und der Fotografie zu Beginn des dynamischen Jahrhunderts zurückgeführt.<sup>71</sup> So beschrieb auch Marx die Technik als Produktivkraft.<sup>72</sup>

In diesen Jahren des Umbruchs begann sich Technik langsam im Alltagsleben der Menschen einzunisten. Maschinen im Arbeitsalltag wurden immer selbstverständlicher und die ersten Transportmittel entstanden, bei denen die Fahrkabine nicht mehr von Pferden gezogen wurde. Als nützliches Hilfsmittel wurde die Technik von vielen mit offenen Armen empfangen. „Der amerikanische Mythos der Technologie war dominant von 1870 bis 1970.“<sup>73</sup> Viele Menschen waren begeistert von der Technik und den stetigen Neuerungen. Es entstanden Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts umfassende Systeme für Transport, Kommunikation und Grundversorgung. Technologie war nun Ware, Dienstleistung und Produktionsmittel. Erfinder wie Thomas Alva Edison führten die Amerikaner in den Glauben, Zeugen einer zweiten Welterschaffung zu sein.<sup>74</sup> Technik war spannend. Neues sollte erfunden werden, um den Menschen ihre Arbeit zu erleichtern, sowie die Forschung und bald darauf auch den Alltag. Der industrialisierte Mensch ließ die Technik

---

68 Vgl. Ebda. S.41.

69 Vgl. Ebda. S.162.

70 Vgl. Gugutzer, Robert, *Soziologie des Körpers*, S.19f.

71 Vgl. Rehm, Margarete: "Kommunikation in Geschichte und Gegenwart, 1800-1834", 27.4.2000, <http://www.ib.hu-berlin.de/~wumsta/infopub/textbook/umfeld/rehm7.html>, Zugriff 7.9.2012.

72 Vgl. Böhme, Gernot, *Invasive Technisierung*, S.39.

73 Irrgang, Bernhard, *Homo Faber*, S.104.

74 Vgl. Ebda. S.104.

in seinen Alltag einfließen, der technisierte Mensch sah sich wenig später mit der Abhängigkeit von ihr konfrontiert.

### 2.2.3 Der technisierte Mensch

Das erste Telegramm wurde 1844 in Amerika von Washington nach Baltimore geschickt und läutete ein völlig neues Zeitalter menschlicher Kommunikation und technischer Infrastruktur ein.<sup>75</sup> 32 Jahre später wurde bereits das erste Gerät, welches praktisch für den Telefonverkehr eingesetzt werden konnte, von Alexander Graham Bell zum Patent angemeldet. Von da an war zu beobachten, wie jedes Jahrzehnt neue, wichtige Erfindung gemacht und im Anschluss immer weiter verbessert und verkleinert wurden, um handlicher zu sein und näher am Körper des Menschen getragen werden zu können. Dies führte den Mensch von damals bereits auf den Weg der Technisierung des eigenen Leibes. So geschah es beispielsweise bei der Fotografie, als 1881 die erste Handkamera zum Patent angemeldet wurde. Sie wurde auch Detektivkamera genannt, da sie so klein war, dass man mit ihr relativ unbemerkt fotografieren konnte. Der Schreibmaschine ging es ähnlich, als sie 1893 erstmals in einem tragbaren Koffer vorgestellt wurde.

Die erste Filmkamera der Welt wurde 1890 von Étienne Jules Marey konstruiert und trug in den darauffolgenden Jahrzehnten mit der Erfindung des Kinos, so wie zuvor bereits das Telefon, zu einer Vernetzung des menschlichen Denkens und zu einer Veränderung der technischen Infrastruktur der Gesellschaft bei.<sup>76</sup>

Dieser Technikeuphorie setzte der Philosoph und Mathematiker Edmund Husserl entgegen, dass die Technisierung unserer unmittelbaren Lebenswelt unsere eigenen Erfahrungen verdrängen würde. Zwar war der Gedanke gebrochen, Technik würde Natur bloß nachahmen, doch wurde dieser damit ersetzt, dass Technik die Natur technisch interpretieren würde und sie so zu einem berechenbaren Artefakt mache. Der Gedanke, dass die Natur sich ebenso der Steuerbarkeit und Berechenbarkeit durch den Menschen unterwerfen müsse, flammte wieder auf. Als Husserl in den 1930er Jahren seine nie vollendete Schrift „Die Krisis der europäischen Wissenschaften“ schrieb, verortete er Technik auch im Alltagsleben.<sup>77</sup> Und tatsächlich war die Zwischenkriegszeit eine sehr dynamische Epoche, in der die Technologie tief ins Alltagsleben eingedrungen war. Zu Beginn wurde dies als Zeichen von Freiheit und Aufbruch verstanden. Neue Technologien brachten – und bringen immer

---

75 Vgl. Rehm, Margarete: "Kommunikation in Geschichte und Gegenwart, 1835-1869", 27.4.2000, <http://www.ib.hu-berlin.de/~wumsta/infopub/textbook/umfeld/rehm71.html>, Zugriff 7.9.2012.

76 Vgl. Rehm, Margarete: "Kommunikation in Geschichte und Gegenwart, 1870-1899", 27.4.2000, <http://www.ib.hu-berlin.de/~wumsta/infopub/textbook/umfeld/rehm8.html>, Zugriff 7.9.2012.

77 Vgl. Irrgang, Bernhard, *Homo Faber*, S.145-147.

noch – neue Lebensformen mit sich.<sup>78</sup> Man konnte sich zu Hause treffen und zur Musik des Grammophons tanzen, sich Nachrichten vom anderen Ende der Welt im Kino ansehen und mit weit entfernten Leuten übers Telefon Gespräche führen, was wenige Jahre zuvor noch nicht denkbar gewesen wäre.<sup>79</sup>

Neben dieser Technisierung des Alltags und langsam voranschreitender Anpassung der Technik an den Körper durch ihre Miniaturisierung, machten sich Ende des 19. Jahrhunderts vor allem drei Mediziner naturwissenschaftliche Erkenntnisse und Experimente nicht als äußere Hilfsmittel zu Nutzen, sondern wollten aktiv in den Körper eingreifen und ihn zum Objekt von lebensverlängernden Forschungen machen. Am 1. Juli 1889 stellte der Neurologe und Physiologe Charles-Édouard Brown-Séquard der „Société de Biologie“ in Paris eine Neuheit vor. Er hatte sich einen Saft gespritzt, den er durch Kompression tierischer Hoden gewonnen hatte und fühlte sich um 30 Jahre jünger. Erst 1920 schaffte es ein weiteres, skandalöses Verjüngungsexperiment von Professor Steinach in Wien die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit im selben Maße zu erregen.<sup>80</sup> Hierbei handelte es sich um „das Ergebnis der Ausschaltung der Fortpflanzungsfähigkeit“<sup>81</sup>. Auch wenn es sich bei diesen Eingriffen nicht um die Anbringung von technischen Gegenständen am oder im Körper handelte, ist doch eine eindeutige Tendenz in diese Richtung zu erkennen. Zumal zur selben Zeit der Chirurg Serge Voronoff durch Verjüngungsoperationen als Weltsensation Schlagzeilen machte und zahlreiche prominente Klienten hatte.<sup>82</sup> Die Vorläufer der modernen Schönheitschirurgie waren schon vor 100 Jahren aktiv und hatten damals wie heute die optische und sogar die tatsächliche Verjüngung des menschlichen Körpers durch einen Eingriff zum Ideal. „Eine einfache Geschichte wurde vielstimmig erzählt und wiederholt: Seit der Jahrhundertwende wollte niemand mehr alt, aber alle jugendlich sein.“<sup>83</sup> Und daran hat sich bis heute nichts geändert. Seit den 1910er Jahren hatte in den westlichen Gesellschaften dynamische Vitalität und Jugend das Altern ersetzt. Zugleich sollte das Sterben aufgeschoben werden und neben dem biomedizinischen Optimismus des späten 19. Jahrhunderts hofften viele darauf, den Tod schon bald endgültig besiegen zu können.<sup>84</sup>

Beispielgebend für die gesellschaftliche Aufwertung des menschlichen Körpers und sein Aussehen

---

78 Vgl. Böhme, Gernot, *Invasive Technisierung*, S.79.

79 Vgl. Ebda. S.63.

80 Vgl. Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper*, S.45-47.

81 Ebda. S.47.

82 Vgl. Ebda. S.48.

83 Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper*, S.49.

84 Vgl. Ebda. S.44f.

und Auftreten wählte 1939 der deutsch-jüdische Soziologe Norbert Elias für seine monumentale Studie „Prozess der Zivilisation“ eben den menschlichen Körper als Ausgangspunkt. In diesem Kontext steht die Konzentration auf den Körper als zukunftsweisende Neuerung für ein modernes Körperbewusstsein. Seit dem Mittelalter und der frühen Neuzeit tendierte das körperbezogene, menschliche Verhalten in Europa klar in eine bestimmte Richtung. Affektkontrolle und Triebregulierung fanden kurz vor dem Jahr 1968 ihren Höhenpunkt. Die Schamgrenze und Peinlichkeitsschwelle rückten vor der 68-Bewegung immer weiter vor.<sup>85</sup> Das 19. Jahrhundert war eine ebenso entkörperlichte Epoche. Sittenlehre und Kleiderordnung wurden von einer ausgeprägten Körperphobie und dem Rückzug ins Private vorangetrieben. Nach Fischer-Lichte sei es deshalb umso erstaunlicher, dass es im 18. und 19. Jahrhundert eine Reihe von Ereignissen gab, welche den Körper eindeutig in den Fokus des Interesses rückten.<sup>86</sup> Dies inkludiert Prozessionen, Krönungen, Hinrichtungen und andere öffentliche Körpermisshandlungen, welche erst in der Mitte des 19. Jahrhunderts abgeschafft wurden.<sup>87</sup> Fischer-Lichte nennt daher die Geschichte des Körpers auch eine „Geschichte der Körperinszenierung“. Denn diese Inszenierungen des Körpers, im Englischen verallgemeinert als „performance“ bezeichnet, sind bis heute in beinahe allen kulturellen Bereichen zu finden: Sport, Medien, Religion, Politik, Werbung und viele mehr.<sup>88</sup> Unser gesamtes leibliches Selbstverständnis wandelte sich im 20. Jahrhundert unter anderem durch die vielen aufkommenden medizinischen Praktiken, wie die Sonographie, also das Sichtbarmachen des Leibinneren durch Ultraschall oder durch Erkundung mit Sonden. Das Innerste der Menschen begann sichtbar zu werden. Zudem wandelte sich das Verständnis von Schwangerschaft und Fortpflanzung durch die Sichtbarmachung von Embryonen.<sup>89</sup> Die Neugier auf den menschlichen Körper war groß und er wurde den Möglichkeiten entsprechend ausgekundschaftet. „Der Übermensch des 19. Jahrhunderts ist im 21. Jahrhundert zum alltäglichen Menschen geworden“<sup>90</sup> und das technisierte 20. Jahrhundert bereitete dafür den Weg. „Grenzen zu überschreiten gehört zum Wesen der Technik. Immer weiter haben wir die Grenze des Machbaren hinausgeschoben und es ist kein Ende in Sicht“<sup>91</sup>, beschreibt Irrgang diesen scheinbar unaufhaltsamen Fortschritt.

In den 1960er Jahren waren die Menschen am Höhepunkt ihrer Technikeuphorie angelangt.<sup>92</sup> 1968

---

85 Vgl. Fischer-Lichte, Erika: *Theater im Prozeß der Zivilisation*, Tüb. u. Basel: A. Francke Verl. 2000, S.9.

86 Vgl. Fischer-Lichte, Erika (Hg.), *Verkörperung*, Basel: A. Francke Verl. 2001, S.282.

87 Vgl. Vaßen, Florian/Neumann, Gabriela/Koch, Gerd (Hg.), *Wechselspiel: Körper-Theater-Erfahrung*, Frankfurt a.M.: Brandes & Aspel Verl. 1998, S.51.

88 Vgl. Fischer-Lichte, Erika: *Theater im Prozeß der Zivilisation*, S.10.

89 Vgl. Böhme, Gernot, *Invasive Technisierung*, S.239.

90 Irrgang, Bernhard, *Homo Faber*, S. 8.

91 Ebda. S.208.

92 Vgl. Ebda. S.208.

gab es die Hoffnung auf eine Lösung des Welthungerproblems durch die wissenschaftlich-technischen Fortschritte in der Agrarkultur, und die langsam wachsende Utopie irgendwann alle großen Probleme durch Wissenschaft lösen zu können. Harte Fabrikarbeit sollte abgeschafft werden mit Hilfe der Automation.<sup>93</sup> Kurz darauf kam es in den 1970er Jahren jedoch von vielen zu einer Abwendung von der Technisierung und auf Grund massiver ökonomischer Krisen zu einer Kritik am Fortschrittsparadigma, zu welchem technologische Entwicklungen geführt hatten. Die Kenntnis drang sich auf, dass technischer und wirtschaftlicher Fortschritt nicht mit sozialem und humanem Fortschritt im Einklang vorangehen kann. Doch die Faszination an der Technik und an der Technisierung des menschlichen Leibes blieb weiterhin bestehen und wurde erneut einige Jahre später durch die möglich gewordene Entschlüsselung des Genoms aufgewärmt. Allmachtsfantasien stand scheinbar nichts mehr im Weg und der menschliche Körper als Instrument und Objekt der Verbesserungsmöglichkeiten geriet ins Zentrum der Aufmerksamkeit des modernen Menschen, als die Jahrtausendwende bevorstand.<sup>94</sup>

#### **2.2.4 Der moderne Körper**

Karl-Heinrich Bette fragte in den 1980er Jahren nach dem Ort und dem Stellenwert des menschlichen Körpers in der modernen Gesellschaft. Das Verhältnis unseres Körpers zur Gesellschaft sei in der Moderne ihm zufolge nämlich ein Paradoxon, denn der Körper sei „nirgends“ und zugleich „überall“. Diese These ist einfach erklärt, denn der Verdrängung des Körpers durch Instrumentalisierung, Disziplinierung, Ruhigstellung und Robotisierung, sowie Virtualisierung des Körpers und Entkörperlichung der Kommunikation, stellt er gegenüber, dass es kaum einen Sozialbereich gäbe, der vom Körperboom verschont geblieben wäre.<sup>95</sup> Es hat Konjunktur vom Körper zu reden. Im Alltag soll der Körper schön und gesund aussehen. Die Jugendlichkeit ist zum Ideal geworden.<sup>96</sup> Schönheits-, Schlankheits- und Fitnesswahn, sowie Erotisierung und Sexualisierung des Alltags haben ebenfalls zu einem allgegenwärtigen Körperideal beigetragen. Die dadurch entstandene Körperaufwertung und damit einhergehende Körperverdrängung durch strikte Reglementierungen und Arbeitskräfte ersetzende Maschinen führten laut Bette zu einem „paradoxen Körper“.<sup>97</sup> Die Schönheitschirurgie und die Pharmaindustrie sind nur wenige der zahlreichen Branchen, welche sich die letzten Jahrzehnte rasant entwickelt haben, deren Produkte in direkter Verbindung mit dem menschlichen Körper stehen und sich den

---

93 Vgl. Böhme, Gernot, *Invasive Technisierung*, S.123.

94 Vgl. Irrgang, Bernhard, *Homo Faber*, S.208-210.

95 Vgl. Gugutzer, Robert, *Soziologie des Körpers*, S.132.

96 Vgl. Vaßen, Florian/Neumann, Gabriela/Koch, Gerd (Hg.), *Wechselspiel: KörperTheaterErfahrung*, S.35.

97 Vgl. Gugutzer, Robert, *Soziologie des Körpers*, S.132.

Eingriff in den menschlich Körper zum Ziel gesetzt haben.

Mitte des 20. Jahrhunderts wurden der Computer, der Laser und der Videorecorder erfunden. Menschen konnten ihre Denkgänge Computern beibringen und gesehene Körper auf Magnetbänder festhalten und immer neu abspielen. Unter anderem läutete 1958 eine „neuartige, miniaturisierte elektronische Schaltung“<sup>98</sup> die Ära der Spitzentechnologie ein, die heute in der Technisierung des menschlichen Leibes gipfelt. Jene elektronischen Geräte wurden erfunden, die wir heute gemeinhin als Chips bezeichnen. Von da an war der Verkleinerung und Anpassung der Technik an die menschliche Körpergröße kein Einhalt mehr geboten. Es entstanden vollautomatische Kameras<sup>99</sup>, Chipkarten, der „Personal Computer“ und der „Homecomputer“. Immer mehr Menschen holten sich die neueste Elektronik ins Eigenheim.<sup>100</sup> Einen großen Sprung für die Technisierung des menschlichen Leibes zur Unterhaltung des Menschen bedeutete die Erfindung des Walkmans. „Im Frühjahr 1979 präsentierte die japanische Sony Corporation mit dem Modell "TPS L2" den ersten Walkman (engl.), einen kleinen, tragbaren Kassettenrecorder mit leichten Kopfhörern“<sup>101</sup>, schreibt Margarete Rehm in ihrer ausführlichen Auflistung kommunikationstechnischer Erfindungen „Kommunikation in Geschichte und Gegenwart“. Der Walkman war Unterhaltungselektronik, die der Mensch direkt am Körper mit sich herumtragen und jederzeit benutzen konnte. Und schließlich wurde 1984 das erste schnurlose Telefon vorgestellt,<sup>102</sup> ein elektronisches Gerät, das wichtig für unser Alltagsleben war und ist, sowie ab sofort nicht mehr als vom Menschen abgetrennter Gegenstand im Zimmer aufbewahrt werden musste, sondern so wie schon der Walkman am Körper herumgetragen werden konnte. Elektronik boomte und das Zeitalter des modernen Körpers und technisierten Leibes wurde angetreten.

Technisierungsfantasien des 20. Jahrhunderts spiegeln sich in Filmen wie Paul Verhoevens ROBOCOP 1987 wider, in welchem ein massakrierter Polizeibeamter zu großen Teilen einen maschinellen und leistungsfähigeren Körper bekommt. James Camerons THE TERMINATOR beschäftigte sich 1984 mit der Idee organisch-technische Wesen erschaffen zu können, die Menschen äußerlich zum Verwechseln ähnlich sehen, dem menschlichen Körper in Sachen Kraft und Ausdauer jedoch weit überlegen sind.

---

98 Rehm, Margarete: "Kommunikation in Geschichte und Gegenwart, 1935-1969", 2.5.2000, <http://www.ib.hu-berlin.de/~wumsta/infopub/textbook/umfeld/rehm10.html>, Zugriff 7.9.2012.

99 Vgl. Ebda.

100 Vgl. Rehm, Margarete: "Kommunikation in Geschichte und Gegenwart, 1970-1993", 2.5.2000, <http://www.ib.hu-berlin.de/~wumsta/infopub/textbook/umfeld/rehm11.html>, Zugriff 7.9.2012.

101 Ebda.

102 Vgl. Ebda.

Während der Körper im Science-Fiction-Film häufig der Maschine weichen musste oder eine Symbiose mit ihr einging, wurde er auch im echten Leben immer öfter Gegenstand der Selbstdarstellung und -inszenierung. Denn in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts kam es laut Ronald Inglehart in der westlichen, modernen Gesellschaft zu einer „silent revolution“. Postmaterialistische Werte wie Genuss, Lust und Identität hätten materialistische Werte ersetzt, doch scheinen sie sich eher ergänzt zu haben und sowohl der Konsum, als auch die Individualisierung wurden immer wichtiger. Der gestiegene Wohlstand führte das letzte Jahrhundert in der westlichen Kultur zu einer Ausweitung der Freizeit, in welcher der Konsum und der Lebensstil an Bedeutung gewinnen konnten. Der menschliche Körper stand und steht immer noch im Mittelpunkt dieses Individualisierungsprozesses, denn der Mensch sieht sich sowohl dem Freiheitsgewinn, als auch einem erhöhten Entscheidungszwang gegenüber, da sein eigener Körper beschränkt war und ist. Der individualisierte Körper sollte dabei helfen andere zu beeindrucken oder das Leben in vollen Zügen zu genießen und auszuschöpfen. Er ist stets als Hoffnungsträger vorhanden, kann sichtbare Wirkungen erzielen und Identität herstellen. Für zahlreiche aufkommende Schwulen- und Frauenbewegungen in den 1960ern steht ihr Körper und ihr Recht darauf an wichtiger Stelle. Auch Massenmedien wie das Fernsehen, welches Ende des 20. Jahrhunderts bereits in beinahe jeden Haushalt eingezogen war, spielen eine wichtige Rolle in der Prägung unserer Körperbilder, wenn nicht die wichtigste. Erotische und sexuelle Körper, Sport- und Gewaltdörper werden täglich präsentiert. Sport als Leistungs- und Körperschau erzielt die höchsten Einschaltquoten.<sup>103</sup>

Der moderne Körper hat sich in seiner Anziehungskraft, seiner eigenen Zurschaustellung und erzwungenen Leistungssteigerung Zivilisationskrankheiten aufgehalst. Bestimmte Werte können bestimmte Zwänge und damit auch spezielle körperliche, seelische und psychosomatische Krankheiten mit sich bringen, wie Ess-Störungen, Depression oder Herzinfarkte.<sup>104</sup>

Der Körper kann als gesellschaftliches Phänomen in zweifacher Hinsicht fungieren. Zum einen ist er Produkt, zum anderen Produzent von Gesellschaft.<sup>105</sup> Produkt ist er insofern, „als dass die Umgangsweisen mit dem Körper, das Wissen und die Bilder von ihm sowie das Spüren des Körpers von gesellschaftlichen Strukturen, Werten und Normen, Technologien und Ideensysteme der jeweiligen Zeit geprägt sind.“<sup>106</sup> Die Gesellschaft produziert Eindrücke von Idealkörpern und Eindrücke davon, wie sich ein Idealkörper anfühlen muss, unter anderem durch die immer wichtiger

---

103 Vgl. Gugutzer, Robert, *Soziologie des Körpers*, S.35-37.

104 Vgl. Gugutzer, Robert, *Soziologie des Körpers*, S.38f.

105 Vgl. Ebda. S.6.

106 Ebda. S.6.

und raffinierter werdende Werbeindustrie. Weiters verführen neuartige Technologien den Körper dazu sich ihnen anzupassen und ebenso unser soziales Zusammenleben danach zu richten, sei es eine gemeinsame Lieblingssendung im Fernsehen oder ein Familienausflug im neuen Cabriolet. Doch insofern „soziale Wirklichkeit aus sozialem Handeln resultiert und soziales Handeln immer körperliches Handeln ist, tragen körperliche Handlungen zur Konstruktion sozialer Wirklichkeit bei“<sup>107</sup>, argumentiert Robert Gugutzer und wäht auch den Körper als Produzent von Gesellschaft, indem dieser handeln und selektieren würde. Jener Aspekt erscheint wichtig, um die mögliche Selbstermächtigung des Körpers nicht zu vergessen. Denn zwischen all den Werbesendungen, verlockenden technischen Neuerungen und Schönheitsidealen, *haben* wir unseren Körper und können ihn steuern.

Zu den Elementarfunktionen des Lebens gehören Selbstveränderung, Selbstausscheidung, Selbstauffnahme, Selbstassimilation, Selbstwachstum, Selbstbewegung, Selbstvermehrung, Selbstübertragung oder Vererbung, Selbstentwicklung, die mit dem Vermögen der Selbsterhaltung und der Selbstregulation die Kennzeichen des Lebens bilden (...).<sup>108</sup>

Der moderne Körper kann also zugleich ein selbst verändernder sein und Produkt der Gesellschaft, die er jedoch selbst mitgestaltet. Der Wertewandel von einer Konsumgesellschaft hin zu einer Konsumkultur, in der wir uns postmaterialistische Werte wie Schönheit, Jugend und Individualisierung kaufen wollen und können – sei es durch Operationen, Pharmazeutika oder Kleidung – führt zu dem Wunsch nach Leistungssteigerung des eigenen Körpers. Das Konkurrenzprinzip, welches Leistungsdruck mit sich bringt, schafft ein solides Fundament für die Suche nach dem Bestmöglichen. Diese Ziele der Vervollkommnung, Verbesserung und Perfektion sind ebenso technische Ziele.<sup>109</sup> Kaum verwunderlich also, dass der moderne Mensch nicht nur nach der Verbesserung seines Körpers, sondern oftmals damit einhergehend auch nach der Technisierung seines Körpers verlangt.

Das folgende Kapitel wird die Vorangeschrittenheit der Technisierung des menschlichen Leibes in unserer heutigen Gegenwart unter die Lupe nehmen, um einen Überblick über bereits bestehende und bald mögliche Technisierungen zu schaffen.

---

107 Ebda. S.6f.

108 Irrgang, Bernhard, *Homo Faber*, S.183.

109 Vgl. Ebda. S.238.

## 2.3 Die Technisierung des menschlichen Leibes heute

„Technik wird zur neuen, zweiten Natur des Menschen. Und im Gegensatz zur ersten Natur, die ihm gegeben ist, schafft sich diese Natur der Mensch selbst“<sup>110</sup>, fasst Irrgang das heutige Verhältnis von Mensch und Technik zusammen. Der Mensch *ist* Leib und er *hat* einen Körper. Mit Hilfe der Technik nun *schafft* er sich eine zweite Natur zur Verbesserung seines Körpers, den er hierfür instrumentalisiert. Viele Menschen möchten sich einen schönen Körper (an)schaffen, der am Altern oder gar Sterben gehindert werden kann, sich beliebig oft und manipulierbar fortpflanzen lässt und den höchsten Ansprüchen der Leistungsgesellschaft genügt. An diesen Ideen wird schon Jahrzehnte und vielleicht Jahrhunderte lang herumgebastelt und überlegt. Und mit jeder neuen, technischen Errungenschaft werden die Träume und Verheißungen eines besseren Lebens wieder mit aller Härte ins Bewusstsein gerufen und an neuen Körperbildern festgenagelt.<sup>111</sup> Geborenwerden und Sterben scheinen für viele als einzige Fixpunkte ihres Lebens zu gelten, denn durch technische Optimierungsverfahren können Krankheiten, Aussehen und andere Defizite oftmals behoben werden.<sup>112</sup> Wir „träumen von einer sozial angemessenen, einer technisch hergestellten, aber doch auch von einer organisch wirklichen akrobatischen Verbesserung des Körpers“<sup>113</sup>, schreibt Georg Seeßlen. Wir träumen von uns selbst als Kunstwerke.

Christoph Vallant erstellt 2008 eine, wie er selbst betont, nicht vollständige Liste an Möglichkeiten, welche künstlichen Teile das Kompositum „Kunst-Mensch“ in sich tragen könnte. Diese Liste soll eine erste Antwort auf die Optionen der Verwandlung eines technisierten Körpers geben. Zum einen würde die Hybride artfremde und/oder prothetische Artefakte, sowie künstliche Organe oder Organe anderer Individuen und anderer Arten in sich tragen, auf welche ihr Überleben angewiesen ist. Meines Erachtens müsste die Hybride jedoch nicht von der Technik in ihrem Leib abhängig sein, um diese Bezeichnung zu bekommen. Der Klon wiederum sei bloß eine identische Kopie eines anderen Menschen. Die Chimäre stelle ein humanoides Wesen dar, in dessen Keimbahn künstliche und artfremde Gene oder Chromosomen eingeführt worden seien, um die Eigenschaften des Individuums zu verändern. Eine Biomachine sei ein künstlich hergestelltes, jedoch organisches Wesen. Den Cyborg – und hier muss ich Vallant bei der Betitlung widersprechen – sieht er als ganz und gar künstlich hergestelltes Wesen, das dem Menschen nur in seiner Denkstruktur ähnelt.<sup>114</sup>

---

110 Ebda. S.7.

111 Vgl. Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper*, S. 18.

112 Vgl. Ebda. S.13.

113 Ebda. S.94f.

114 Vgl. Vallant, Christoph, „Humandesign: Hybride, Klone und Chimären; Zur Transzendierung der Körper-, Art-, und Gattungsgrenzen; Über den Paradigmenwechsel in der gegenwärtigen Anthropotechnik“, Diss. Universität Wien, Fakultät für Philosophie und Bildungswissenschaft, Institut für Philosophie, 2006, S. 13-15.

Während diese Definition des Cyborgs für mich eine bloße Charakterisierung von künstlicher Intelligenz darstellt, möchte ich mich bei dem Begriff des Cyborgs auf das Merkmal der Interpenetration von Biologie und Technik berufen.<sup>115</sup> Als Cyborg sei ein Mischwesen aus Organischem und Technischem bezeichnet – so wie Vallant seine Hybriden beschreibt. Der gravierende Unterschied besteht jedoch darin, dass es sich bei der Hybride um einen Menschen handelt, der mit Maschinenteilen versetzt wurde, und ein Cyborg immer auch eine Maschine mit organischen Teilen sein könnte. So besitzt der Terminator ein mechanisches Skelett mit organischem, hautgleichen Überzug und kann eindeutig als Cyborg definiert werden. Erstmals wurde ein Konzept des Cyborgs 1960 von E. Clynes und N. Kline als selbst-regulierendes Mensch-Maschinensystem formuliert. Aufgrund dieser Fusion von Organischem und Mechanischem im menschlichen Organismus würde jener flexibler werden. Beispielsweise bei der Raumfahrtstechnologie könnte er sich besser an äußere Umstände anpassen.<sup>116</sup> Im folgenden, dritten Kapitel werde ich noch näher darauf eingehen, wie sich die Cyborg-Hoffnungen der Menschen in der Science Fiction widerspiegeln. Donna Haraway, die „postmoderne Theoretikerin des feministischen Sozialismus“<sup>117</sup>, wie sie sich selbst beschreibt, meint, „cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction.“<sup>118</sup> Ihr „Manifesto for Cyborgs“ aus dem Jahr 1984 ist bis heute ein sehr einflussreicher Beitrag zum Thema. Sie feiert eine Ko-Evolution von Mensch und Maschine, und sieht jene als Befreiung und als Möglichkeit das Menschsein zu überwinden.<sup>119</sup> Den von der Technik unabhängigen Körper gäbe es nicht mehr und kosmetische Operationen, Biotechnologie, Implantate, Organtransplantate, Psychopharmaka und Impfungen wären dafür Beweis genug. Haraway will die anti-technologische Haltung überdacht wissen und hofft auf eine genussvolle Vermischung der Grenzen.<sup>120</sup> Auch wenn Haraways Charakterisierung des Cyborgs im Weiteren noch viel tiefer in sozial- und genderkritische Theorien eintaucht, soll diese Beschreibung eines Mischwesens aus Organismus und Maschine hier ausreichen, so wie die Tatsache, dass sich der Cyborg und spezieller noch Hybriden nicht nur in Science-Fiction-Geschichten befinden, sondern ebenso unter uns weilen. Und hier soll sogleich die Abgrenzung erfolgen, dass es sich bei einem technisierten Körper nie mit Sicherheit um eine Hybride handeln kann, da der Körper in seinem Ursprung kein Mensch sein könnte. Der Mensch mit technisiertem Leib hingegen ist eine Hybride, ein menschliches Wesen – versetzt mit Maschinenteilen. Auch Nicole C. Karafyllis Begriff

---

115 Vgl. Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper*, S.118.

116 Vgl. Drenkpohl, Ann-Kristin, *Maschinen sprechen: Science Fiction*, S.144.

117 Ebd. S.145.

118 Haraway, Donna, *The Haraway Reader*, New York: Routledge 2004, S.7.

119 Vgl. Weber, Thomas P., *Science Fiction*, S.73.

120 Vgl. Drenkpohl, Ann-Kristin, *Maschinen sprechen: Science Fiction*, S.145.

„Biofakt“, welcher sich aus „bio“ und „Artefakt“ zusammensetzt, meint ein technisch manipuliertes Leben, welches teils lebendiger Mensch, teils menschengemachtes Unlebendiges, ist.<sup>121</sup> Somit lassen sich „Biofakte“ ebenso wie Hybriden als maschinenversetzte Leiber beschreiben.

Viele Menschen träumen davon, zu einem solchen Biofakt, einem ursprünglich menschlichen Cyborg oder einer Hybride zu werden, welche das Beste des Menschen und der Technik in sich tragen. In verschiedenen Teilbereichen der Medizin und der Forschung wollen WissenschaftlerInnen, BiologInnen und MedizinerInnen eben dieses Verlangen stillen und nach realen Möglichkeiten suchen, den menschlichen Körper noch ein Stück weit „besser“ zu gestalten. Meine Recherche ergab vier Teilbereiche der Technisierung des Menschen, welche die plastische Chirurgie, die Erweiterung menschlicher Sinne, die Heilung, den Ausgleich und die Überwachung körperlicher Defizite, sowie die Gentechnik umfassen. Sie sollen einen Überblick über den heutigen, aktuellen Stand der Technisierung des menschlichen Leibes gewähren, um weiters zu klären, was Fiktion ist und was bereits Realität geworden ist, sowie mögliche in der Science Fiction widerspiegelte Ängste und Hoffnungen unserer westlichen Gesellschaft erläutern.

### **2.3.1 Plastische Chirurgie**

Schon seit dem 19. Jahrhundert versuchen WissenschaftlerInnen bei experimenteller Praxis der Biotechniken und Entwicklungsphysiologie und -mechanik, das menschliche „Material“ umzuwandeln und zu manipulieren. Jugend und Schönheit wurden von Werten in Produkte umgewandelt.<sup>122</sup> Der technisierte Leib will nicht altern und nicht sterben müssen. Der „biomedizinische Optimismus“, ein tiefer Glaube an die Fortschritte der Medizin und ihre noch zu erforschenden Wundertaten, vertraut seit dem 19. Jahrhundert darauf, das Leben auszuweiten, vielleicht ins Unendliche.<sup>123</sup>

Endgültig aufzulösen begannen sich die Grenzen zwischen den Jungen und den Alten in den 1990er Jahren, als von vielen Forschern ein biotechnisch machbares Menschenrecht auf ewige Jugend und Schönheit verkündet wurde. Ein Grund für die vom Naturismus bestimmte Ablehnung dem Schönheitswahn gegenüber war die in den 1920er Jahren immer bedeutsamer werdende Schönheitschirurgie. Sie war jedoch noch als bedenkliche Methode gebrandmarkt, während sie heute zentraler Bestandteil von vielen Leibern ist.<sup>124</sup> Doch die plastische Chirurgie bleibt letzten

---

121 Vgl. Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper*, S.62.

122 Vgl. Ebda. S.43.

123 Vgl. Ebda. S.45.

124 Vgl. Ebda. S.51.

Endes nur ein kleiner Teil der heute gängigen „Körpermanipulation“ durch Haare Färben, Schminken, Diäten, Sport, Tätowierungen, Piercings, und viele mehr. Hierbei wird der Körper zu einem gezielten Projekt der Formung nach eigenen Wünschen.<sup>125</sup>

Pierre Bourdieu beschäftigte sich mit den verschiedenen sozialen Körperkonstrukten, die unsere Gesellschaft aufweist. Er unterschied drei Arten von Macht, beziehungsweise Kapital – das ökonomische Kapital wie Geld und Eigentum, das kulturelle Kapital wie Wissen und Bildung, und das soziale Kapital wie Beziehungen und Netzwerke. Auch wenn Bourdieu dabei von den drei Klassen der französischen Gesellschaft in den 60er und 70er Jahren ausging, kann dieses Modell ebenso auf unsere heutige Gesellschaft angewendet werden. Denn der zentrale Aspekt dieser Theorie besteht darin, dass das körperliche Kapital aufgestockt werden kann durch Arbeit am eigenen Körper, der nicht länger als „biologisches Schicksal“ hingenommen wird.

Schönheitsoperationen bedeuten somit den Kauf bestimmter Technologie mit der ein spezielles, angestrebtes Körperkapital ermöglicht werden kann. Die Schönheit per se ist meist gar nicht garantiert.<sup>126</sup> Durch die verschiedensten Technologien wird unser körperliches Kapital, unsere äußerlichen Attribute, aufgewertet. Es sind bessere Beziehungen möglich, vielleicht auch ein besserer Arbeitsplatz, mehr Aufträge und eventuell kultureller und sozialer Aufstieg. Und das alles wird durch die plastische Technisierung des Körpers und seiner Aufwertung in der Gesellschaft möglich. Simultan dazu wird unser Leib jedoch abgewertet und in den Hintergrund gerückt.<sup>127</sup> Denn nicht nur ist in einer oberflächlichen Gesellschaft kein Platz für innere Attribute oder Werte, auch können wir unseren Körper durch bloßes Zeigen als unser persönliches Projekt vorführen, während der Leib unser alleiniger Prozess bleibt. Auch der französische Philosoph Jean Paul Sartre erkannte, dass die eigene Leiblichkeit des Menschen ihn nicht davor bewahren würde, seinen Leib auf die Körperlichkeit zurückzustufen und ihn wie ein Ding zu gebrauchen. Denn der „Körper ist zu einem *reflexiven Identitätsprojekt* geworden“<sup>128</sup>.

Schon ältere Science-Fiction-Romane, wie H.G. Wells „The Island of Dr. Moreau“ aus dem Jahr 1896, thematisierten diese Besessenheit des chirurgischen Eingriffs in den menschlichen Körper, wobei hier die äußerste Möglichkeit der Gestaltungsgrenze gefunden werden wollte. Doch auch schon im 19. Jahrhundert gab es Gegner der menschengemachten Körperformung. 1890 bemängelte der Anatomieprofessor Ernst Brücke, dass moderne Kunst die Körperproportionen und das

---

125 Vgl. Gugutzer, Robert, *Soziologie des Körpers*, S.40.

126 Vgl. Ebda. S.66-70.

127 Vgl. Irrgang, Bernhard, *Homo Faber*, S.254.

128 Gugutzer, Robert, *Soziologie des Körpers*, S.40.

Idealschöne verfälschen würde. Etwa zur selben Zeit spiegelte Auguste de Villiers de L'Isle-Adam in seiner Satire „Eva der Zukunft“ jene Gesellschaft wieder, welche einen roboterähnlichen, perfekten Körper einem natürlichen vorzieht.<sup>129</sup> Ein Ende dieses Perfektionswahns ist auch heute nicht abzusehen. Die Deutsche Gesellschaft für Ästhetisch-Plastische Chirurgie (DGÄPC) ermittelte bei einer Patientenbefragung im Jahr 2012, dass die operierten Leute im Durchschnitt 40 Jahre alt sind. 18- bis 30-Jährige machen jedoch auch 30 Prozent der Befragten aus, wobei bereits 16,8 Prozent des Klientels Männer sind. Fettabsaugungen, Lidstraffungen und Nasenkorrekturen stellen ihre beliebtesten Eingriffe dar, während bei Frauen trotz eines bemerkbaren Rückgangs noch immer die Brustvergrößerung an erster Stelle steht, gefolgt von Fettabsaugungen und Lidstraffungen. Während bei dieser Befragung von 1203 Patienten sich bloß knappe sieben Prozent aus rein medizinischen Gründen für einen plastischen Eingriff entschieden haben, standen bei über 84 Prozent rein ästhetische Gründe im Vordergrund.<sup>130</sup> Diesem Drang seinen Körper zu verbessern stellen Cornelia Zumbusch, Kristiane Hasselmann und Sandra Schmidt in „Utopische Körper“ einen Konservatismus gegenüber. Chirurgische Eingriffe würden keine neuen Formen (er)finden, sondern bloß Möglichkeiten des natürlichen Körpers wahrnehmen.<sup>131</sup> Denn der „trainierte, der operierte und sicher auch der transgene Körper würde seinen Reiz verlieren, wenn sich nicht jeder in ihm wiedererkennen könnte.“<sup>132</sup>

Der Traum der Verheißung eines besseren Lebens mit Hilfe der Technik ist groß. In extremen Fällen wird Botox in die Stirn gespritzt, ein Silikonkissen in die Brust gelegt oder sogar die Beine gebrochen, um einen Zentimeter größer werden zu können. Verschiedenste Arten der Körpermanipulierung haben sich über die Jahrhunderte entwickelt. Unser körperliches Kapital lässt uns unseren Körper als Projekt und Instrument gebrauchen, denn es steht und fällt mit seinem Träger, mit uns. Die Nachfrage nach technischer Manipulation des Körpers, nach plastischer Chirurgie, steigt immer weiter und bis heute kann man zwar seinen Körper verändern und verschönern lassen, beziehungsweise anpassen, doch das Versprechen einer technischen Optimierung, die Schwäche und Schmerz ein Ende setzt, ist damit nur bedingt eingelöst. All der Fitness- und Körperwahn, das Spitzensport-Doping und die Schönheitschirurgie stellen bloß den ersten Schritt einer Technisierung und Veränderung des Menschen dar. Die tatsächliche Technisierung des menschlichen Leibes ist die erste Generation der heutigen „posthumanistischen

---

129 Vgl. Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper*, S.54f.

130 Vgl. Spiering, Martin: „Zahlen, Fakten und Trends in der Ästhetisch-Plastischen Chirurgie 2012/2013“, *DGÄPC-Magazin*, [http://www.dgaepc.de/medien/newsletter-magazine/DGAEP-C-Magazin\\_2012.pdf](http://www.dgaepc.de/medien/newsletter-magazine/DGAEP-C-Magazin_2012.pdf), Zugriff 16.3.2013.

131 Vgl. Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper*, S.13.

132 Ebda. S.13.

Technik-Körper-Hybriden<sup>133</sup>, auf die ich in den folgenden beiden Kapiteln näher eingehen möchte.

### 2.3.2 Erweiterung und Manipulation menschlicher Sinne

Objekte rein mit Gedankenkraft steuern zu können, war schon immer ein beliebtes Forschungsziel. Einige WissenschaftlerInnen rund um Tomislav Milekovic versuchen seit geraumer Zeit Gehirn-Computer-Schnittstellen zu konstruieren, welche eine effiziente Gedankensteuerung ermöglichen sollen. Vier von fünf VersuchsteilnehmerInnen haben es bisher geschafft, einen Cursor bloß mittels Gehirnaktivität in zwei verschiedene Richtungen zu bewegen.<sup>134</sup> Chips, welche direkt in das Gehirn eingebaut werden, um gelähmten Patienten die Steuerung künstlicher Arme zu ermöglichen, wurden ebenfalls bereits 2011 erfolgreich getestet. Das Wissenschafts-Magazin „Nature“ berichtete daraufhin im Mai 2012, dass WissenschaftlerInnen rund um John P. Donoghue und Leigh R. Hochberg es zwei PatientInnen mit Tetraplegie, einer Form von Querschnittslähmung, ermöglichten, per Gehirn-Computer-Schnittstelle einen künstlichen Arm im dreidimensionalen Raum zu bewegen.<sup>135</sup> Während es sich bei diesem Beispiel bereits um einen Vorgriff auf das kommende Kapitel über den Ausgleich von Defiziten handelt, haben die beiden WissenschaftlerInnen Valeria Petkova und Henrik Ehrsson vom Karolinska Institut Stockholm ihre These des „whole body ownership“ bewiesen. Das heißt, dass die ProbandInnen mit Hilfe von Spezialgeräten den Eindruck vermittelt bekamen, sich selbst die Hand zu schütteln. Sie konnten eine andere als die eigene Perspektive komplett einnehmen.<sup>136</sup> Auch in der Science Fiction ist diese Manipulation menschlicher Sinne ein wichtiges Thema. Beispielsweise hat der Film-Klassiker MATRIX 1999 die breite Öffentlichkeit mit der Idee vertraut gemacht, dass unsere Realität vielleicht doch nur eine simulierte Welt sein könnte und jeder Mensch dieser Simulation und der Manipulation seiner Sinne unterliegt.

Technische Science-Fiction-Spielereien können die menschlichen Sinne jedoch nicht nur verwirren, sondern auch verstärken. Ebenso stellen heutige Kopfhörer und Headsets eine physische Erweiterung des menschlichen Ohrs dar. Mikroskope und Ferngläser sind ebenfalls als Erweiterungen des menschlichen Auges zu verstehen. Die Brille ist ein sehr weit verbreitetes

---

133 Ebda. S.18.

134 Vgl. Milekovic, Tomislav/Fischer, Jörg/Pistohl, Tobis [u.a.]: „An online brain-machine interface using decoding of movement direction from the human electrocorticogram“, 19.Juni 2012, *Journal of Neural Engineering*, <http://iopscience.iop.org/1741-2552/9/4/046003>, Zugriff 16.3.2013.

135 Vgl. Donoghue, John P./Hochberg, Leigh R.: „Reach and grasp by people with tetraplegia using a neurally controlled robotic arm“, 17.5.2012, *Nature. International weekly journal of science*, <http://www.nature.com/nature/journal/v485/n7398/full/nature11076.html>, Zugriff 16.03.2013.

136 Vgl. Harris, Justin: „If I Were You: Perceptual Illusion of Body Swapping“, 3.12.2008, *Plos one*, <http://www.plosone.org/article/info%3Adoi%2F10.1371%2Fjournal.pone.0003832>, Zugriff 16.03.2013.

Beispiel der Erweiterung menschlicher Sinne und zeigt, wie sehr uns die Anwendung unserer eigenen Technik in unserer Entwicklung auch behindern kann. Denn die einfache technische Erfindung der Brille, also des Schleifens von Linsen seit dem 12. Jahrhundert, führte ein paar hundert Jahre später zu einer sehr hohen Auftrittsrate von Kurzsichtigkeit. So zieht jedes Eingreifen in die Natur Spuren nach sich und erhöht menschliche „Fehler“, wenn sie von Hilfsmitteln dauerhaft kompensiert werden. Wir befinden uns heute am Weg vom natürlichen Menschen zu einem „technischen Ersatzteilmenschen“.<sup>137</sup> Eindrückliche Beispiele dafür folgen im nächsten Kapitel.

### 2.3.3 Heilung, Ausgleich und Überwachung körperlicher Defizite

Auch die klassische Medizin entwickelte sich aufgrund zahlreicher technischer Neuerungen in den letzten Jahrzehnten rasant. Ein Beispiel dafür ist die Erfindung des Röntgens. Am 8. November 1895 entdeckte der Würzburger Professor Wilhelm Conrad Röntgen, dass bei seinen Versuchsreihen mit den Emissionen der Kathodenstrahlröhren auf den belichteten photographischen Platten sowohl die Münzen in seiner Geldbörse, als auch die Knochen seiner eigens abgelichteten Hand hell aufscheinen. Damals noch X-Strahlen genannt, wurde diese innerhalb von Wochen weltbekannte Innovation wichtiger Bestandteil der Medizin, sowie zahlreicher Kabinett- und Variétéstücke.<sup>138</sup> Auch die neuen Entdeckungen und Möglichkeiten zur Verbesserung des menschlichen Lebens in der modernen Medizin jedes Jahr sind enorm. In der Intensivmedizin ist das Monitoring schon länger Gebrauch, denn eine „kontinuierliche elektronische Überwachung über Monitore ist integraler Bestandteil der Intensivüberwachung.“<sup>139</sup> Es gibt EKGs, Überwachung von Atemfunktionen, mehrfache Temperaturmessungen.<sup>140</sup> Der Körper sieht sich einer Reihe von Apparaturen gegenüber, die ihn unterstützen und auf die er meist auch angewiesen ist. Doch nicht nur den Körper umgebend, auch ihn durchdringend funktioniert die heutige Technik zur Heilung, zum Ausgleich und der Überwachung unserer Defizite. Ein großer Bereich dieser invasiven Technik sind neuronale Implantate, sprich (neuroelektronische) Schnittstellen zwischen dem Nervensystem und einem anderen, informationstechnischen System. Sie sollen zur Weiterentwicklung von Physis und Psyche dienen und werden auch heute schon zur Heilung verschiedener Krankheiten eingesetzt.<sup>141</sup> Es gibt drei Arten dieser neuroelektronischen Schnittstellen. Nicht invasiven

---

137 Vgl. Irrgang, Bernhard, *Homo Faber*, S.244.

138 Vgl. Eckart, Wolfgang, *Geschichte der Medizin*, 6. Aufl., Heidelberg: Springer Medizin Verl. 2009, S.284.

139 Paolo Bavastro (Hg.), *Individualität, Mensch und Technik*, S.173.

140 Vgl. Paolo Bavastro (Hg.), *Individualität, Mensch und Technik*, S.174.

141 Vgl. Grunwald, Armin, *Auf dem Weg in eine nanotechnologische Zukunft: philosophisch-ethische Fragen*, Freiburg i. Br. [u.a.]: Alber 2008, S.227.

Schnittstellen sind beispielsweise Sensoren, welche an den Körper gelegt werden bei einem EEG und erfordern keinen chirurgischen Eingriff. Der Sportartikel-Hersteller Adidas verkündete im Juli 2012, dass in der US-Fußballliga Major League Soccer in Zukunft die Spieler mit Hilfe eines Überwachungssystems wortwörtlich auf Herz und Nieren geprüft werden können. Ihnen wird ein Unterhemd mit eingearbeiteten Elektroden angelegt, das TrainerInnen und auch Fans auf ihren Empfangsgeräten, beispielsweise Tablets, sämtliche Werte von der Herzfrequenz bis hin zur Geschwindigkeit, auflistet.<sup>142</sup> Semi-invasive Schnittstellen wiederum benötigen bereits einen chirurgischen Eingriff, aber die Elektrode wird nicht direkt in Nervenbahnen eingesetzt wie beispielsweise ein Cochlea-Implantat im Ohr zur Erhöhung der Hörfähigkeit. Die invasiven Schnittstellen benötigen ebenfalls einen chirurgischen Eingriff und legen die Elektroden aber direkt an das zu stimulierende Nervengewebe. Diese Schnittstellen werden heute offiziell nur für medizinische Zwecke der Heilung eingesetzt bei Erkrankungen und Verletzungen zur Behandlung.<sup>143</sup> Im Film CASINO ROYALE (2006, Regie: Martin Campbell) beispielsweise bekommt der Agent James Bond einen Chip in den Unterarm verpflanzt, der sowohl seine Vitalfunktionen, als auch seinen Standort überwachen soll.

Wichtige und weit verbreitete Neuronale Implantate, kurz Neuro-Implantate sind Herzschrittmacher, aber auch Atem-, Darm- und Blasenschrittmacher, welche ein implantiertes Aggregat darstellen, das mit Batterie und Mikroprozessor funktioniert. Sensorische Implantate jedoch sollen ausgefallenen oder eingeschränkten Sinnesorganen auf die Sprünge helfen. Das Cochlea-Implantat für eine bessere Hörfähigkeit wurde schon rund 25000 Mal eingesetzt.<sup>144</sup> Das weitaus komplexere Retina-Implantat für eine bessere Sehfähigkeit ist allerdings noch nicht auf diesem Niveau ausgereift. Jedoch kann Menschen mit diesen ersten eingepflanzten Modellen damit schon ein kleiner Teil ihrer Sehkraft zurückgegeben werden. Am Uniklinikum Aachen kann seit kurzem ein winziger Retina-Chip ins menschliche Auge implantiert werden, um einen Teil der darin befindlichen Netzhaut zu ersetzen. Bisher waren alle Versuche von Erfolg geprägt. Die Chips ließen sich aktivieren und konnten Wahrnehmungen bei den blinden Patienten auslösen. Es „konnte in Aachen der weltweit erste und bisher auch einzige [sic!] kabellos arbeitende Netzhautchip am Menschen erfolgreich implantiert werden“<sup>145</sup>, schreiben Peter Walter und Gernot Rössler über ihre eigene Forschungsarbeit. Im Science-Fiction-Film REPO MEN lässt sich jedes beliebige Organ –

---

142 Vgl. Ehrlich, Michael: „Adidas and Major League Soccer announce world's first smart Soccer League“, 19.7.2012, zum Download unter <http://news.adidas.com/US/adidas-and-major-league-soccer-announce-worlds-first-smart-soccer-league/s/4bb19647-563c-493a-aac3-042354af4b69>, Zugriff 16.03.2012.

143 Vgl. Grunwald, Armin, *Auf dem Weg in eine nanotechnologische Zukunft*, S.229f.

144 Vgl. Ebda. S.231.

145 Rössler, Gernot/Walter, Peter: „Retina-Implantat“, *Universitätsklinikum Aachen*, <http://www.ukaachen.de/content/page/4175268>, Zugriff 16.03.2013.

neben dem Herz oder der Leber auch das Ohr oder Auge – durch eine künstlich-technisches Organ ersetzen, um die eigene Wahrnehmungsfähigkeit somit aufrecht zu erhalten oder sogar verbessern zu können.

Implantate zur Bewegung gelähmter Gliedmaßen werden ebenfalls als komplexe, aber machbare Herausforderung angesehen, sind bisher aber nur mit externen Rechnern und externer Energieversorgung möglich. Neuroelektrische Gehirn-Computer-Schnittstellen sollen entweder die Information vom Gehirn nutzen, um einen Computer zu steuern, oder eines Tages mit eigenen elektrischen Signalen den menschlichen Körper steuern.<sup>146</sup> Neben Träumen, beispielsweise mit künstlicher Hand auf einem Klavier spielen zu können, bringen diese Vorstellungen auch Angst gegenüber der Fremdsteuerung des eigenen Körpers mit sich.

### 2.3.4 Gentechnik

Unter Gentechnik sind Methoden zu verstehen, durch die sich das Erbmaterial eines jeden Organismus isolieren, analysieren, zerlegen und wieder zusammenfügen lässt. Aus diesen Methoden ergeben sich eine Vielzahl von Anwendungsmöglichkeiten, denn das Erbmaterial praktisch aller Lebewesen ist aus der gleichen Substanz (...) aufgebaut.<sup>147</sup>

Gentechnik ist jene Technik, welche die Hoffnungen und Ängste des Menschen sich eines Tages selbst zu erschaffen, wahr werden lassen könnte. Sie berührt die Grundpfeiler menschlicher Existenz mit der Erschaffung des Menschen durch den Menschen auf künstlichem Weg.<sup>148</sup> Irgendwo zwischen diesen Ängsten einer Risikotechnologie und der Hoffnung auf den Durchbruch der Bekämpfung von Krankheiten befinden sich die drei grundlegenden Themenkreise der Gentechnik im Hinblick auf das Eingreifen in das menschliche Erbgut. Erstens besteht die Frage nach Möglichkeit und Zulassung des reproduktiven Klonens von Menschen, also einen Menschen künstlich zu erschaffen, der genetisch mit einem anderen ident ist. Dies stellt jedoch eine Verletzung der Menschenwürde und des Grundrechts auf Vater und Mutter dar. 1996 wurde nach 277 Versuchen das erste geklonte Schaf namens Dolly geboren, starb jedoch sieben Jahre später, da Klone an vorzeitiger Alterung leiden. Zweitens steht die Verwendung von Zellen, welche aus (zu zerstörenden) Embryonen gewonnen werden, für Forschung und Therapie im Vordergrund. Dritter Punkt ist die „Pränatale Frühdiagnostik“, welche eine Selektion erbkranker Embryonen und später gegebenenfalls eine gezielte Abschaltung von fehlerhaften Genen ermöglichen soll – auch

146 Vgl. Grunwald, Armin, *Auf dem Weg in eine nanotechnologische Zukunft*, S. 232.

147 Bush, Roger J. (Hg.), *Gentechnik: Eingriffe am Menschen. Ein Eskalationsmodell zur ethischen Bewertung*, 4. vollst. überarb. Aufl., München: Herbert Utz Verl. 2002, S.22.

148 Vgl. Hampel, Jürgen/Renn, Ortwin (Hg.), *Gentechnik in der Öffentlichkeit, Wahrnehmung und Bewertung einer umstrittenen Technologie*, Frankfurt a.M.: Campus 2001, S.383.

Genmanipulation genannt.<sup>149</sup> Während das Klonen von Menschen ausdrücklich untersagt ist, sind Stammzellenforschung und Pränatale Frühdiagnostik zwar sehr umstritten, werden aber (in limitiertem Rahmen) praktiziert.<sup>150</sup> Ein menschlicher Klon wäre ganz und gar ein technisierter Mensch, wurde er doch allein mit Hilfe von Technik unter künstlichen Umständen „ins Leben gerufen“. Zahlreiche filmische Beispiele aus dem 21. Jahrhundert von *THE ISLAND* (2005, Regie: Michael Bay) bis zu *CLOUD ATLAS* (2012, Regie: Tom Tykwer, Lana & Andy Wachowski) bezeugen die Prominenz dieses Themas in unserer Gesellschaft. Eine Chimäre, wie Vallant das humanoide Wesen mit künstlichen oder artfremden Genen oder Chromosomen in seiner Keimbahn nennt, wäre ein jeder Mensch, der mit Hilfe technischer Geräte spezielle Zellen, beispielsweise als Form der Therapie gegen eine Krankheit, eingesetzt oder ersetzt bekommt. Chimären sind also Menschen, deren Gene durch medizintechnische Eingriffe langfristig verändert wurden und Teil unserer heutigen Gegenwart. Ein extremes Beispiel schuf David Cronenberg im Film *THE FLY* von 1986, in welchem ein Forscher mit einer Fliege gemeinsam von einem Teleportations-Apparat in einen anderen geschickt wird, sich seine DNA mit jener des Tieres vermischt und er daraufhin langsam zu einem neuen Wesen mutiert. Neben Klone und Chimären gibt es noch eine dritte Art genmanipulierter Menschen, nämlich Retortenbabys. Das erste Retortenbaby, Louise Joy Brown, kam am 25. Juli 1978 in Oldham, Großbritannien, auf die Welt. In Deutschland erblickte erstmals 1982 ein Retortenbaby das Licht der Welt. Nach dem Stand von 2002 kamen bis dahin seit 1982 in Deutschland rund 100.000 Kinder auf die Welt, die durch eine In-vitro-Fertilisation gezeugt wurden, das heißt in einem Reagenzglas gezeugt und dann in den Uterus der Frau eingesetzt wurden.<sup>151</sup> Im Embryonenschutzgesetz ist jedoch genauestens niedergeschrieben, dass die Interessen des Lebens und der Menschenwürde aufrechterhalten werden müssen gegenüber den Interessen der Forschung und Wissenschaft. Strafbar sind beispielsweise eine Geschlechtswahl, die eigenmächtige Befruchtung oder Übertragung künstlicher Befruchtung nach dem Tode, Klonen (Erzeugung genetisch identischer Individuen von Lebewesen) und die Vermengung von Erbinformationen verschiedener Eizellen.<sup>152</sup>

Ein Mensch, der als Retortenbaby nur mit Hilfe der Technik in einer nicht-menschlichen Umgebung gezeugt wurde, ist ebenso wie der Klon, ein technisierter. Da der Eingriff sein Leben bedingt, damit aber nicht in seinen bereits bestehenden, lebendigen Leib eingreift (und deshalb auch nicht

---

149 Vgl. Horn, Norbert, *Einführung in die Rechtswissenschaft und Rechtsphilosophie*, 5. Aufl., Heidelberg [u.a.]: Hüthig Jehle Rehm 2011, S.438.

150 Vgl. Bechthold-Hengelhaupt, Tilman, *Ethische Aspekte der Gentechnik: Ein Handbuch für den Ethikunterricht*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2007, S.23.

151 Vgl. Eckart, Wolfgang, *Geschichte der Medizin*, S.313.

152 Vgl. Ebda. S.314f.

technisierter, menschlicher Leib genannt werden kann), ist dieses Unterfangen als vorangeschrittene Technisierung des Menschen und des Menschlichen zu bezeichnen. Wenn ein Mensch nach einem genetischen Eingriff in seinen Leib als Chimäre bezeichnet wird, stellt dies aufgrund des daraufhin veränderten, aber nicht anorganischen Materials im Körper, ebenfalls keine Technisierung des menschlichen Leibes dar. Viel mehr ist es eine Manipulierung und somit als Manipulation des menschlichen Leibes mit Hilfe von Technik und technischem Wissen zu verstehen. Während die Gentechnik also menschliches Material manipuliert und die plastische Chirurgie den Menschen ebenfalls mit Hilfe der Technik verändert, stellen die Erweiterung der menschlichen Sinne und der Ausgleich körperlicher Defizite tatsächliche Technisierungen des menschlichen Leibes dar. Zahlreiche Stimmen erheben sich dafür und dagegen. Im Folgenden sollen diese im Überblick skizziert werden.

## 2.4 Gründe für und gegen die Technisierung des menschlichen Leibes

Die westliche Gesellschaft ist durch all diese Errungenschaften der menschlichen Technisierung auf dem besten Weg ihr Selbstverständnis als Mensch und ihr Verständnis von Gesellschaft technisch zu definieren. Die Identität wird oft mit einem genetischen Fingerabdruck gleichgesetzt und unsere gesundheitliche Biographie ist der e-Card entsprechend.<sup>153</sup> Durch die technomorphe Selbstbeschreibung des Menschen wurde unser Repertoire an Körperbegriffen mit technischen Termini ergänzt. Sinnesorgane werden Sensoren genannt, Nerven als Datenleitungen bezeichnet und unser Gedächtnis einer Festplatte gleichgesetzt.<sup>154</sup> Eine Erklärung dafür wäre, dass sich viele Menschen nach der Unfehlbarkeit und Präzision eines Computer-Systems sehnen. „Die Unzufriedenheit des Menschen mit sich selbst ist vermutlich so alt wie die Menschheit“<sup>155</sup>, schreibt Armin Grunwald in seinem Werk „Auf dem Weg in eine nanotechnologische Zukunft“ und zählt unsere vielfach erfahrbaren psychischen und mentalen Grenzen auf. Stets ist der Mensch nicht nur mit Krankheit, Alter und Tod konfrontiert, sondern sieht sich dem auch meist machtlos gegenüber. Unsere Fähigkeiten sind begrenzt, unser Wissen kann vergessen werden und Phänomene wie Krieg und Terrorismus lassen viele an der Menschheit an sich zweifeln. Personen mit scheinbar übermenschlichen Fähigkeiten beim Spielen eines Musikinstruments oder im Sport werden von allen bewundert. Mit elektronischen Erinnerungen oder automatischer Rechtschreibkorrektur sollen unsere Mängel ausgemerzt werden.<sup>156</sup> Technik soll helfen, uns zu verbessern, das heißt unsere

---

153 Vgl. Böhme, Gernot, *Invasive Technisierung*, S.20.

154 Vgl. Grunwald, Armin, *Auf dem Weg in eine nanotechnologische Zukunft*, S.297.

155 Ebda. S.236.

156 Vgl. Ebda. S.236f.

menschlichen Fähigkeiten auszubauen, zu erweitern und zu stärken. Wir lassen uns von der plastischen Chirurgie gestalten, unsere Sinne erweitern, körperliche Defizite mit Hilfe der Technik ausgleichen und genetische Manipulierung vornehmen. Fabrice Jotterand unterscheidet hier zwischen Heilung als der Behebung der Defizite, Doping als der Übersteigerung der Leistungsfähigkeit, Verbesserung als der Übersteigerung der Leistungssteigerung über den Normalzustand hinaus und zuletzt Veränderung menschlicher Verfasstheit.<sup>157</sup> Heilungen unterzieht sich jeder Mensch in seinem Leben, wenn er eine Krankheit oder Verletzung hat. Doping hingegen wird bewusst eingesetzt, wenn eine Person ihre Fähigkeiten übersteigern möchte, um beispielsweise in sportlichen Wettkämpfen eine bessere Leistung zu erzielen. Während Veränderung ein neues Bild des Menschen zeichnet mit unbekanntem Körperfunktionen, geht die Verbesserung des Menschen noch einen Schritt weiter als das Doping und meint eine Übersteigerung, die keine Grenzen kennt. Beispielsweise könnten künstliche Beine unsere Sprungkraft vervielfachen oder Ohrenimplantate unser Gehör präzisieren. Unsere Lebensspanne könnte auf 250 Jahre hinauf geschraubt werden. Nanotechnologie lässt viele auf solche teils absurd erscheinenden Ideen hoffen. Es wird beispielsweise an der Verlangsamung und der Abschaffung des Alterns durch ein zweites, technisches Immunsystem – basierend auf Nano-Robotern in unserer Blutbahn – geforscht.<sup>158</sup> Nanotechnologie wird als ermöglichende Technologie gesehen. „Shaping the world atom by atom“ lautet ihr Leitspruch. Der Gedanke der Nanotechnologie ist außerdem stark mit jenem der Miniaturisierung von (hochtechnologischen) Geräten verbunden. Komplexe Technologie kann auf stets kleiner werdender Fläche hergestellt und beispielsweise dem Menschen Implantate eingesetzt werden, die bis jetzt schlichtweg zu groß waren oder zu wenig Speicherplatz beinhalteten.<sup>159</sup>

Gegenüber den zahlreichen, hier unvollständig aufgezählten Gründen, den menschlichen Körper technisieren zu wollen, stehen viele Bedenken. Zwar wurde lange Zeit die menschliche Abhängigkeit von Technik als Geschenk wahrgenommen, welche uns die technische Moderne mit all ihren Erfindungen und Verbesserungen beschert hatte, doch immer wieder versuchen Technikkritiker und auch Mainstream-Phänomene wie der Science-Fiction-Film THE MATRIX uns zu suggerieren, dass unsere Abhängigkeit von Technik auch mit einem Sklaventum gleichgesetzt werden könnte. Im Vergleich zu 1912 sind wir heute schon als Schreckensbild autonomer Technologie zu erkennen mit unseren Verhütungscomputern, selbst erneuernder Software und der anhaltenden Orientierungslosigkeit vieler ohne ihre Handy-Navigation. Bernhard Irrgang stellt 2010

---

157 Vgl. Ebda. S.255.

158 Vgl. Ebda. S.247f.

159 Vgl. Ebda. S.235f.

in „Homo Faber“ die Behauptung auf, dass wir bis heute unsere „leibliche Integrität“ noch behalten hätten und sich das durch eine baldige „Cyborgisierung“ ändern könnte.<sup>160</sup> Während Irrgang hier als einer von vielen diese Cyborgisierung, also die wachsende Verschmelzung von Organischem und Technischem, in eine nahe Zukunft rückt, möchte ich betonen, dass die Beispiele der eingesetzten neuronalen Implantate des vorherigen Kapitels Beweis genug sind, um den Beginn dieser Bewegung in unserer Vergangenheit zu markieren.

Das Verhältnis von Mensch zur Technik steht heute an einem Scheideweg. Gelingt es uns, unsere Fähigkeiten zu steigern – und dafür müssen wir uns schulden –, dann können wir individuell und selbstverantwortlich handeln. Gehen wir dagegen den bequemen Weg, dann wird es so sein, dass allmählich Maschinen uns unsere Verantwortung abnehmen, bei gleichzeitiger Degeneration unserer Fähigkeiten, bis wir schließlich nur noch Diener dieser Maschinen sind.<sup>161</sup>

Diese besorgte Zukunftsvision von Frank Teichmann bezeugt eine Angst um unsere Selbstständigkeit und vor der Autonomie, der von uns geschaffenen Technik. Unsere Technisierung hat bereits weitgehend eine höhere Regelhaftigkeit des Menschen, sowohl auf individueller, als auch kollektiver, gesellschaftlicher Ebene geschaffen. Die Befürchtungen reichen von Autonomieverlust und der Möglichkeit externer Kontrollen individuellen Verhaltens, über Bedrohung und Verlust unserer Privatsphäre, bis hin zur Monotonie, Sterilität, dem Verlust von Spontaneität und der (externen) Instrumentalisierung unseres Körpers.<sup>162</sup> Vor allem das heute schon praktizierte Operieren in der Nähe des Gehirns löst oftmals großes Unbehagen aus. Denn mögliche Folgen davon könnten die Verletzung von Persönlichkeitsrechten, Gefährdung von Persönlichkeitsmerkmalen, Schadensname an der Individualität, Verletzung der Menschenwürde, Instrumentalisierung des Menschen und Bedrohung der Privatsphäre darstellen bei Fehlern der Ärzte oder Missbrauch ihrer Positionen, sowie bei unvorhergesehenen Komplikationen. Mediale Berichterstattung hetzt zudem oft gegen Neuheiten auf, die sich in der ersten Entwicklungsstufe befinden und womöglich noch jahrzehntlang in Laboratorien erforscht werden würden, bevor ein tatsächlicher Gebrauch in Frage käme.<sup>163</sup>

Die technische Verbesserung des Menschen stellt eine neuartige Herausforderung für Wissenschaft, Ethik und Gesellschaft dar. Vom normativen Rahmen der Medizinethik, der geprägt ist durch den Imperativ des Heilens, wird sie nicht mehr abgedeckt.<sup>164</sup>

---

160 Vgl. Irrgang, Bernhard, *Homo Faber*, S.256f.

161 Paolo Bavastro (Hg.), *Individualität, Mensch und Technik*, S.27.

162 Vgl. Grunwald, Armin, *Auf dem Weg in eine nanotechnologische Zukunft*, S.292f.

163 Vgl. Ebda. S.266.

164 Ebda. S.249.

Zur Beruhigung mancher Bedenken kann beispielsweise die European Group of Ethics in Science and New Technology (EGE) genannt werden. Sie ist eine unabhängige Gruppe hochrangiger Leute rund um den schwedischen Philosophen Göran Hermerén, welche die ethischen Werte von wissenschaftlichen und technologischen Entwicklungen untersuchen. Sie sind in beratender Funktion für die Europäische Kommission tätig.<sup>165</sup>

Beim „Einbau“ kleiner elektronischer Bauteile in das menschlichen Gehirn, beispielsweise bei Parkinson-Patienten, sind Bedenken gegenüber der technischen Steuerung des Menschen aber reale Angelegenheit. Zwar bringt diese Methode zur Krankheitsbekämpfung oftmals ausgezeichnete Ergebnisse, doch es wurde bei vielen Patienten „aus Versehen“ auch der Sexualtrieb gesteigert und die Stimmung erhöht.<sup>166</sup> Auch der Nationale Ethikrat macht sich in einem Infobrief 2006 darüber Gedanken:

Die Möglichkeit, in diese Steuerungszentrale technisch einzugreifen – über Implantate und Hirnstimulation nämlich –, mache deutlich, dass geistige Leistungen an eine materielle Grundlage gebunden sind und damit in gewissem Grade durch Maschinen ersetzt-, steuer- und manipulierbar werden.<sup>167</sup>

Der Jurist Eric Hilgendorf fügt dem technikbedingt gesteigerten Sexualtrieb den Aspekt eines möglicherweise daraus resultierenden oder darauf folgenden Sexualverbrechens hinzu. Könnte sich dieser Patient dann etwa für unzurechnungsfähig erklären lassen?<sup>168</sup> Hier sind erste Schritte entgegen der Selbstbestimmung und Autonomie des Menschen in seinen eigenen Entscheidungen über sich selbst gegeben. Andererseits tauchen ebenso Fragen nach der Möglichkeit von *mehr* Autonomie durch Technik, beispielsweise durch Kontrolle unserer Gehirnströme auf.<sup>169</sup> All diese Fragen und unsere Unwissenheit münden oftmals in die Suche nach einem tieferen Sinn des Lebens.

Solche Formen der technologischen Manipulierbarkeit des menschlichen Körpers werfen neben juristischen vor allem philosophische und ethische Fragen auf, die letztlich die Fundamente der abendländischen Kultur berühren

---

165 Vgl. "Ethical aspects of ICT implants in the human body : opinion presented to the Commission by the European Group on Ethics", 17.03.2005, [http://ec.europa.eu/bepa/european-group-ethics/docs/cp20\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/bepa/european-group-ethics/docs/cp20_en.pdf), Zugriff 10.2.2013.

166 Vgl. „Wortprotokoll. Niederschrift über das Forum Bioethik. Neuroimplantate: Stimulus oder Steuerung“, 25.1.2006, [http://www.ethikrat.org/dateien/pdf/Wortprotokoll\\_FB\\_2006-01-25.pdf](http://www.ethikrat.org/dateien/pdf/Wortprotokoll_FB_2006-01-25.pdf), Zugriff 16.03.2013.

167 „Neuroimplantate. Chips im ICH – Stimulieren oder steuern die Neuroimplantate?“, *Infobrief 01/06. Informationen und Nachrichten aus dem Nationalen Ethikrat*, März 2006, [http://www.ethikrat.org/dateien/pdf/Infobrief\\_01-2006\\_Website.pdf](http://www.ethikrat.org/dateien/pdf/Infobrief_01-2006_Website.pdf), Zugriff 16.03.2013.

168 „Robotergesetze: Haftungsfragen sind keine Science Fiction“, 9.5.12, *derStandard*, <http://derstandard.at/1336435371031/Debatte-Robotergesetze-Haftungsfragen-sind-keine-Science-Fiction>, Zugriff 23.5.12.

169 Vgl. Grunwald, Armin, *Auf dem Weg in eine nanotechnologische Zukunft*, S.296.

(...): Was ist Leben? Wann beginnt Leben? Wann endet Leben? Was ist ein Mensch? Wann ist jemand eine Person? Was heißt personale Identität? Wie weit darf der Mensch in die Natur des Menschen eingreifen? Darf der Mensch Schöpfer spielen?<sup>170</sup>

Der Querschnitt dieses Kapitels durch die komplizierte Angelegenheit der Technisierung des menschlichen Leibes in ethisch-philosophischen, biologisch-medizinischen und juristischen Fragen, soll zeigen, welchen Einfluss Technologien auf den Menschen schon haben können und werden. Weiters bestätigt sich die Tatsache, dass unsere Technisierung uns nicht erst bevorsteht, sondern wir uns bereits inmitten einer Hybridisierung und ihren Folgen und Ängsten befinden.

#### **2.4.1 Posthumanismus und Transhumanismus**

Neben der Übersteigerung des eigenen Könnens gibt es noch ganz andere Ansprüche des Menschen an die Technik, wie die Abkoppelung des emotionalen Lebens von der Realität und der Überführung von jenem in eine fiktive Welt. Der Film TRON von Regisseur Steven Lisberger aus dem Jahr 1982 weiß diese Fantasie zu übersteigern, in dem er seinen Protagonisten in dessen eigens entwickeltes Computerspiel transferiert, und somit die virtuelle Welt zu seiner Realität macht. Der erste Höhepunkt sogenannter Realitätsabwendung war der intensive Konsum von Romanliteratur der Bourgeoisie des 18. Jahrhunderts. Ein zweites Höchstmaß stellte der Filmkonsum der Arbeiterklasse im 20. Jahrhundert dar.<sup>171</sup> Die intensive Nutzung des Cyberspace könnte heute schon als dritter Höhepunkt bezeichnet werden. Die AnhängerInnen des Posthumanismus sehen in dieser Übertragung des Körpers in eine virtuelle Existenz die Zukunft.

Der menschliche Körper mit seinen nur beschränkten mentalen Leistungen ist im Zuge der technischen Entwicklungen der vergangenen Jahrhunderte einfach obsolet geworden. Er ist aus der Sicht der Posthumanisten genauso veraltet, wie es die Schallplatte mit Einführung der Compactdisc wurde – ohne daß nun der ältere Tonträger als schlecht an sich charakterisiert wurde.<sup>172</sup>

Klar ausgesprochen für eine bestimmte Art der Technisierung haben sich nicht nur die PosthumanistInnen, sondern auch die TranshumanistInnen. Getrieben von der Frage, wie die Zukunft des Körpers aussehen könnte, wenn er denn eine hat, entstehen zwei verschiedene Richtungen, die der Technisierung des menschlichen Leibes positiv gegenüberstehen, jedoch

---

170 Gugutzer, Robert, *Soziologie des Körpers*, S.39.

171 Vgl. Böhme, Gernot, *Invasive Technisierung*, S.89f.

172 Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper*, S.144.

unterschiedliche Ursprünge und Ziele aufweisen.<sup>173</sup>

„Posthumanität“ beschreibt eine Blickweise, die Informationen gegenüber Körperlichkeit privilegiert. Die Tatsache, dass Leben in biologischen Körpern realisiert ist, ist danach ein historischer Zufall und keine Notwendigkeit: Der Körper ist auch nichts anderes als die erste Prothese, mit der jeder Mensch umzugehen lernt, so dass eine Erweiterung des Körpers mit technischen Prothesen oder Implantaten nur die Fortsetzung eines „natürlichen“ Prozesses darstellt, der vor der Geburt begonnen hat. Daher kann der Mensch ohne weiteres mit intelligenten Maschinen eine Verbindung eingehen, und es existiert keine eindeutige Grenzlinie zwischen körperlicher Existenz und Computersimulation.<sup>174</sup>

Die heutigen TranshumanistInnen hingegen befassen sich mit der Praxis einer mentalen Leistungssteigerung und der menschlichen Lebensverlängerung, wie Prothesentechnik oder Kryonik<sup>175</sup>. Die Technisierung des menschlichen Leibes steht im Mittelpunkt, sowie das menschliche Subjekt in seiner technologischen Aufrüstung und Erweiterung.<sup>176</sup>

1977 hat erstmals der amerikanische Kulturtheoretiker Ihab Hassan den Begriff „posthumanist“ für Philosophien zur Überwindung des Menschen eingesetzt. Hans Moravcs „Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence“ gilt jedoch für viele als eigentliches Begründungswerk einer posthumanistischen Philosophie.<sup>177</sup> Moravec hat 1988 als erster Wissenschaftler einen technischen Ausweg aus der Mortalisierung des Menschen gesehen und diesen Vorgang der „transmigration“, das heißt „Seelenwanderung“ vom Leib in eine Maschine, für 2018 als verfügbar prognostiziert.<sup>178</sup> Die Überführung des Menschen in eine virtuelle Existenz und in den Speicher eines Computers soll ihn nicht nur als menschlichen Leib, sondern die gesamte Menschheit von Fehlern, dem Tod und ihren Krankheiten befreien, sowie Unsterblichkeit ermöglichen. Beispielsweise hätte man beim Geschlechtsverkehr keine „Bestrafungen“ wie AIDS oder eine unerwartete Schwangerschaft zu befürchten.<sup>179</sup>

Die These vom Ende des Menschen, oder genauer, von einer körperlosen Zukunft des Menschen, bezieht sich nur auf das Ende eines vermeintlich „natürlichen Körpers“, der schon lange kulturtechnisch unterstützt, erweitert

---

173 Vgl. Ebda. S.134f.

174 Weber, Thomas P., *Science Fiction*, S.72f.

175 Bei der Kryonik handelt es sich um die erwünschte Möglichkeit den menschlichen Körper in gekühlten Stickstofftanks einzufrieren und technisch unsterblich zu machen. Vgl. Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper*, S.135.

176 Vgl. Ebda. S.134f.

177 Vgl. Ebda. S.133.

178 Vgl. Ebda. S.137.

179 Ebda. S.143.

und damit verändert wurde.<sup>180</sup>

Während also die Befreiung des Körpers und die Transferierung der Leiblichkeit in eine Maschine oder Virtualität den Menschen von all seinen Schwächen befreien soll, beschäftigen sich beinahe alle technischen Zukunftsspielereien vorerst noch mit einer technischen Erweiterung des menschlichen Körpers ohne ihn dabei abschaffen zu wollen. Zum einen soll unser genetisches Material verändert werden, zum anderen unser Körper durch Maschinenteile ergänzt oder Organe gar ausgetauscht werden.<sup>181</sup> All diese kühnen und bereits Realität gewordenen Ansätze stellen einen Übergang zum zeitgenössischen Science-Fiction-Film mit Verankerung in den Ideen unserer Gesellschaft dar.

#### **2.4.2 Ein Ausblick**

Jede neue Technologie bringt neue Anhänger und neue Gegner mit sich, so war es immer und wird es wohl weiterhin sein. Zahlreiche WissenschaftlerInnen überschlagen sich mit teils vernünftigen, teils absurd anmutenden Prognosen über die Zukunft von Mensch und Technik. Und an diesem Punkt setzt die Science Fiction an, labt sich in Form von Literatur und Laufbild an waghalsigen Ideen, erweitert sie um eigene Gedanken und wird genährt durch das Nichtwissen und die Nichtreflexion vieler Menschen, wie es heute um unsere Technisierung des eigenen Leibes steht. Ängste werden geschürt oder Zukunftstechnologien als faszinierend empfunden. Meist sind die interessantesten Zukunftsvisionen dann jene, die sich in greifbarer Nähe abspielen und unseren eigenen Alltag sozialkritisch betrachten. Ein Ende der Technisierung des menschlichen Leibes ist aber ebenso wenig abzusehen, wie die Miniaturisierung der Technik dies begünstigt. Solange die allumspannende Technisierung in unser Alltagsleben eingreift, werden auch die Fantasien einer Verschmelzung mit eben jener weiterhin Hoffnungen und Ängste schüren, sowie stets neue, organisch-künstliche Hybridisierungen hervorbringen.

Nach diesem (historischen) Überblick über die Technisierung des menschlichen Körpers soll nun die Geschichte der terrestrischen, dystopischen Science Fiction bis zur Technisierung des menschlichen Leibes im zeitgenössischen Science-Fiction-Film führen.

---

180 Ebda. S.12f.

181 Vgl. Ebda. S.11.

### 3. Geschichte der terrestrischen Science Fiction

Die Anfänge der Gattung „Science Fiction“ finden zu wollen, ist eine ebenso verworrene Angelegenheit wie sie zu definieren. Verschiedenste Kenner haben differenzierte Ansichten, welche Werke das Genre begründet haben könnten. Fest steht, dass der Begriff „science fiction“ vor nicht einmal 100 Jahren in den 1920ern als Verbesserung gegenüber dem kurzlebigen Wortspiel „scientifiction“ eingeführt wurde und sich durchsetzte.<sup>182</sup> Hugo Gernsback, oftmals als „Vater der Science Fiction“ bezeichnet, gründete die bahnbrechende Zeitschrift „Amazing Stories“, welche „Scientifiction“-Geschichten abdruckte. Die „Amazing Stories“ waren Vorreiter einer wahren Flut an ähnlichen Zeitschriften in den darauffolgenden Jahren und Jahrzehnten, welche auch heute noch als „Pulp“-Magazine bekannt sind.<sup>183</sup>

Bevor in den folgenden Überlegungen die Geschichte der terrestrischen, also erdgebundenen Science Fiction skizziert werden soll, welcher ebenso große Aufmerksamkeit gebührt wie all den Weltraumabenteuern und intergalaktischen Imperien, möchte ich näher auf die beiden Begriffe der „Utopie“ und „Dystopie“ eingehen. Hand in Hand sollen dabei die ersten utopischen Ideen und deren Wandel zu dystopischen Romanen und dystopischen Körpern im Film beleuchtet werden, sowie literarische und filmische Meilensteine erdgebundener Science Fiction nicht nur aufgezählt, sondern auch in ihre Zeit eingefasst werden.<sup>184</sup> Am Ende wird ein aktueller Einblick in den terrestrischen Science-Fiction-Film des 21. Jahrhunderts den Übergang zum analytischen Hauptkapitel markieren.

#### 3.1 Utopie

Eine Utopie ist die „Vision einer idealen Gesellschaft“<sup>185</sup>. Kurz und prägnant beschreibt Marcel Feige diesen sagenumwobenen Begriff, für dessen Definition viele Kenner mehrere Seiten oder gar Bücher vollschreiben könnten. Christopher S. Ferns erläutert in „Narrating Utopia“ die Herkunft des Wortes und dessen Bedeutung.

Its root may be taken as either ou-topos – 'no place', or eu-topos – 'good place'. Utopia then, may be defined as both a good place, an ideal (or at any rate, more perfect) society, yet at the same time one that does not exist –

---

182 Vgl. Aldiss, Brian W./Wingrove, David, *Der Milliarden-Jahre-Traum*, S.40.

183 Vgl. Weber, Thomas P., *Science Fiction*, S.28-30.

184 Alle hier genannten Meilensteine können Ideengeber für die Zukunft der Science Fiction, zeitlose Werke oder „Klassiker“, aber auch simpel wirtschaftlich enorm erfolgreich gewesen und dadurch bekannt sein. Es handelt sich um eine persönliche Auswahl, die gemeinsam mit eingehender Recherche abgestimmt wurde.

185 Feige, Marcel, *Science Fiction*, S.91.

desirable, perhaps, but at the same time unattainable.<sup>186</sup>

Die Utopie kann sowohl ein „Nicht-Ort“<sup>187</sup> als auch und „guter Ort“ sein – ein nicht existentes Ideal also, das vielleicht wünschenswert, aber zugleich unerreichbar ist und vielleicht sogar weltfremden Charakter hat.<sup>188</sup> Utopie wird weiters kategorisiert „as a kind of novel (...), a type of romance, or, more recently, as a subgenre of science fiction“<sup>189</sup>. Auch von Feige wird die Utopie als (politisches) Spielfeld der Science Fiction bezeichnet.<sup>190</sup> Doch zwischen den Auffassungen von Science Fiction und Utopie lassen sich klare Unterschiede ausmachen, sodass die beiden nicht als ein und das selbe angesehen werden sollten, sondern eben die Utopie als Subkategorie der Science Fiction. So beschreibt Richard Saage die Utopie als Gegenentwurf zu unserer Gesellschaft, wie sie gegenwärtig besteht. Sie sei stets politisch motiviert. Der Kern einer Utopie drehe sich um die Fragen, wie zukünftige Gesellschaften und Staatsordnungen gestaltet werden könnten. Die Science Fiction hingegen würde niemals zwingend politisch sein, aber meist durch naturwissenschaftliche oder technische Erfindungen geprägt werden. Die Gesellschaft sei bei ihr nur Staffage und die Handlung stehe im Vordergrund.<sup>191</sup> Politische Utopien haben ein Bild vor sich von der idealen Gesellschaft in der Sein und Sollen identisch sind.<sup>192</sup> Es können auch einzelne Elemente der Utopie durchaus in Science-Fiction-Geschichten einwandern, doch die Utopie selbst beschränkt sich auf ihre politischen Gesellschaftsentwürfe, welche meist keinen technischen Neuerungen folgen. Während die Science Fiction nicht immer, aber in überwiegender Mehrheit aller ihrer Erzeugnisse, ihre Geschichten in die Zukunft verlagert, bezeichnet der Begriff Utopie zunächst eine Raumangabe eines parallel existierenden Ortes, der eine andere und bessere Gesellschaftsstruktur aufzuweisen vermag.<sup>193</sup> Science Fiction siedelt sich oftmals an zukünftigen Orten an, die der Mensch nur dank seiner technischen Errungenschaften erreichen konnte, wie der Seeraum, Luftraum, Weltraum und der Cyberspace.<sup>194</sup>

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Utopien politischen Charakter haben und sich als gesellschaftliche Entwürfe präsentieren, welche sich von dem gegenwärtigen unterscheiden und diesen kritisch betrachten. Einen einheitlichen Utopie-Begriff hat es nie gegeben, auch kein

---

186 Ferns, Christopher S., *Narrating Utopia. Ideology, Gender, Form in Utopian Literature*, Liverpool: Bell & Brain 1999, S.2.

187 „Utopie leitet sich ab aus *ou* = Nicht und *topos* = Ort“, Zyber, Erik, *Homo utopicus: Die Utopie im Lichte der philosophischen Anthropologie*, Würzburg: Königshausen und Neumann 2007, S.17.

188 Vgl. Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper*, S.15.

189 Ferns, Christopher S., *Narrating Utopia*, S.10.

190 Vgl. Feige, Marcel, *Science Fiction*, S.7.

191 Vgl. Fuhse, Jan A. (Hg.), *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*, S.117.

192 Vgl. Ebda. S.20.

193 Vgl. Zyber, Erik, *Homo utopicus*, S.28.

194 Vgl. Fuhse, Jan A. (Hg.), *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*, S.21.

sogenanntes „utopisches Zeitalter“.<sup>195</sup> Während die ersten utopischen Texte noch vor dem ersten Roman erschienen sind und sich einer Beschreibung widmeten, waren Science-Fiction-Geschichten von Anfang an mit HeldInnen und abwechslungsreicher Handlung ausgestattet. Was die Science Fiction und die politische Utopie jedoch gemeinsam haben, sind ihre Erzählungen über neuartige Weltentwürfe, Alternativen zur Gegenwart und die Mixtur aus Belehrung und Unterhaltung.<sup>196</sup>

### 3.1.1 Die ersten utopischen Ideen

Schon in den Jahren 387 bis 367 vor Christus, als Platon die „Politeia“ („Der Staat“) verfasste, in welcher er einen Idealstaat mit maximaler Gerechtigkeit entwarf, war die Utopie als kritischer und wünschenswerter Gesellschaftsentwurf vorhanden. Narrativ aufgegriffen wurde die Utopie erst später, sowie 1516 als Terminus geprägt von Sir Thomas Morus und seinem in Latein verfassten Hauptwerk „De optimo statu rei publicae deque nova insua Utopia“, bei uns schlicht als „Utopia“ bekannt. Bei dieser Schrift handelt es sich um den ersten Staatsroman der Menschheitsgeschichte. „Utopia“ präsentiert eine ideale Gesellschaft, angesiedelt auf einer fernen Insel. Somit kritisierte Morus die Missstände seiner Zeit, welche in erster Linie hervorgerufen wurden durch den Monarchen Heinrich VIII. und der Kluft zwischen Adels- und Bauernstand. Der tatsächliche politische Impetus von „Utopia“ schlug sich in der späteren Einkerkering und Enthauptung von Morus nieder.<sup>197</sup> Denn die Utopie als fiktive Vision steht niemals nur für sich alleine, „sondern ist immer ein Konstrukt für eine eigentlich avisierte Gegenwart“<sup>198</sup>.

Weitere bleibende Eindrücke idealer Sozialordnungen lieferten Thomas Campanella 1623 mit „Civitas Solis“ und Francis Bacon 1627 mit „Nova Atlantis“, womit sie die neue Gattung „Utopie“ stärkten.

Frühe Utopien handelten meist auf Inseln, weit entfernt an einem (beinahe) unzugänglichen Ort, an welchen die ErzählerInnen zufällig gelangten.<sup>199</sup> Mitte des 19. Jahrhundert war die Utopie sowohl ein literarischer als auch ein wissenschaftlicher Begriff, vereint in deren politischer Funktion, die sich beispielsweise im Titel von Friedrich Engels Schrift „Die Entwicklung des Sozialismus von der Utopie zur Wissenschaft“ 1880 ausdrückte. Die Utopie war zu einer Methode der

---

195 Vgl. Eickelpasch, Rolf/Nassehi, Armin (Hg.), *Utopie und Moderne*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1996, S.7.

196 Vgl. Suerbaum, Ulrich/Broich, Ulrich/Borgmaier, Raimund, *Science Fiction*, S.41.

197 Vgl. Feige, Marcel, *Science Fiction*, S.10f.

198 Pordzik, Ralph/Seeber, Hans Ulrich (Hg.), *Utopie und Dystopie in den neuen englischen Literaturen*, Heidelberg: Universitätsverl. C. Winter 2002, S.39.

199 Vgl. Zyber, Erik, *Homo utopicus*, S.18.

Sozialwissenschaft geworden.<sup>200</sup>

Einen Meilenstein des utopischen Romans markierte 1887 Edward Bellamys „Looking Backward 2000-1887“, welcher den internationalen Utopiediskurs anregte.<sup>201</sup> Aufgrund einer darauf folgenden Flut an utopischen Romanen Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts, wurde die Utopie entpolitisiert, da sich die ästhetischen langsam von den wissenschaftlichen Elementen abzuheben begannen. Als diese „Literarisierung“ der Utopie voranschritt, beschäftigten sich AutorInnen zunehmend mit den Einzelaspekten idealer und mittlerweile auch beängstigender Sozialordnungen. „Diese literarische Anti-Utopie kann als eine der Grundlagen der Science-fiction gelten, jenes Genre also, das der Form nach die Utopie fortsetzt, der Intention nach aber deren Aufhebung, zumindest deren Kritik betreibt“<sup>202</sup>, beschreiben Seeßlen und Roloff die Transformierung von der Utopie in ihr negatives Pendant. Die einstigen Idealvorstellungen formierten sich zu einer Warnung und kehrten die euphorischen Entwürfe der Utopisten in schaurige Zukunftsvisionen, auch Dystopien genannt. Das ehemalige Idealbild wurde negiert und von nun an der Anti-Utopie, auch Dystopie genannt, der Vortritt gelassen.<sup>203</sup>

### 3.2 Dystopie

Im 18. und 19. Jahrhundert bildete sich durch das Voranschreiten verschiedenster Funktionsbereiche der Kollektivsingular „Fortschritt“<sup>204</sup> und stand Hand in Hand mit euphorischen Hymnen für eine neue Ära voller technischer Innovationen in den Startlöchern. Doch schon 1816 tauchten beispielsweise in E.T.A. Hoffmanns „Der Sandmann“ Ängste über den Täuschungscharakter von menschenähnlichen Maschinen auf, die sich bis heute halten sollten.<sup>205</sup>

Im 19. Jahrhundert war die Maschine zur Treibkraft der gewerblichen Arbeit geworden und begann die Arbeitsprozesse zu bestimmen. Sie überholte die Menschen an Tempo, Präzision und Effektivität um ein Vielfaches.<sup>206</sup> Die verstärkte Einbindung der Technik und auch der Wissenschaft in den Alltag brachte komplexere juristische Apparate mit sich, beispielsweise im Autoverkehr. Seit der Industriellen Revolution kamen auch die Utopisten nicht mehr vollständig an der Technik vorbei<sup>207</sup> und reagierten ebenso wie die besorgten Dystopisten Ende des 19. Jahrhunderts auf die

---

200 Vgl. Roloff, Bernhard/Seeßlen, Georg, *Kino des Utopischen*, S.59.

201 Vgl. Pordzik, Ralph/Seeber, Hans Ulrich (Hg.), *Utopie und Dystopie in den neuen englischen Literaturen*, S.51f.

202 Roloff, Bernhard/Seeßlen, Georg, *Kino des Utopischen*, S.60.

203 Vgl. Ebda. S.60.

204 Vgl. Eickelpasch, Rolf/Nassehi, Armin (Hg.), *Utopie und Moderne*, S.245.

205 Vgl. Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper*, S. 81.

206 Vgl. Pordzik, Ralph/Seeber, Hans Ulrich (Hg.), *Utopie und Dystopie in den neuen englischen Literaturen*, S.46.

207 Vgl. Roloff, Bernhard/Seeßlen, Georg, *Kino des Utopischen*, S.65.

industrielle Technisierung der Welt und die daraus resultierende soziale Frage.<sup>208</sup> Technik wurde anstatt eines Problemlösers immer mehr als Verursacher von Problemen für Mensch und Umwelt gedacht.<sup>209</sup> Technik erschien also schon vor über hundert Jahren einigen Zweiflern als bedrohliches Konstrukt, dessen Konsequenzen noch zu spüren sein würden. Hier fruchtete die Dystopie, welche die idealen Gesellschaftsmodelle der Utopisten in Anbetracht der raschen und unkontrolliert erscheinenden Fortschrittsbewegung vieler technischer und wissenschaftlicher Bereiche unterwanderte. Sie „macht auf unheilvolle Tendenzen der gesellschaftlichen Entwicklung aufmerksam, indem sie diese fiktiv zu einer Schreckensvision der zukünftigen Gesellschaft weiterentwickelt“<sup>210</sup>. Ihre wichtigsten literarischen Vertreter sind auch heute noch Jewgenij Samjatin mit „My“ aus dem Jahr 1920, Aldous Huxley mit „Brave New World“ von 1932 und George Orwells 1949 publizierter Roman „1984“. Dystopien verdrängten den klassischen Staatsroman und versuchten vor einer Technisierung der Lebenswelt zu warnen, welche die Menschen in ihrer Freiheit immer weiter einschränkte und zu totalitären Ordnungen zwang.<sup>211</sup> Anstatt idealer Visionen wurden deren Zerrbilder beschrieben. So hatte es der Vorreiter Jonathan Swift schon 1726 in seinem satirischen, negativen Staatsroman „Gulliver's Travels“ vorgezeigt.<sup>212</sup> Die Industrialisierung und voranschreitende Technisierung veränderte im 19. Jahrhundert also nicht nur das utopische Denken, sondern auch das Selbst- und Weltbild des Menschen. Die oftmals hervorgehobene Unmenschlichkeit der Technik schürte sowohl Enttäuschung, als auch Feindlichkeit bei den aufkommenden Technik-Gegnern:

Dabei hat sich das wachsende Unbehagen gegenüber der wissenschaftlich-technischen Denkweise auch auf die gegenwärtige Beurteilung des utopischen Denkens ausgewirkt. Das Gefahrenpotential der technischen Erzeugnisse, der Verlust der Normen und Sinnziele für ihren Gebrauch, nicht zuletzt die Entmündigung des Menschen durch Entpersonalisierung und Versachlichung – all das hat die Skepsis gegenüber dieser Form der Grenzüberschreitung kontinuierlich genährt.<sup>213</sup>

Utopische Entwürfe wurden und werden von dystopischen radikalisiert und die zuvor erhoffte Autonomie oftmals mit Herrschaft der Technik, Verlust der Freiheit und Manipulierung des Menschen durch Staat oder herrschende Elite ersetzt. Persönlichkeitsmerkmale individueller

---

208 Vgl. Pordzik, Ralph/Seeber, Hans Ulrich (Hg.), *Utopie und Dystopie in den neuen englischen Literaturen*, S.46.

209 Offensichtlich ist diese Abhandlung einer geschichtlich viel komplexeren Wandlung von überwiegend utopischen Vorstellungen zur Mehrheit an dystopischen Visionen von AutorInnen und anderen DenkerInnen ihrer Zeit eine sehr vereinfachte Darstellung, soll aber in erster Linie lediglich die Wandlung der Technikeuphorie zur Technikskepsis bezeugen.

210 Zyber, Erik, *Homo utopicus*, S.19.

211 Vgl. Ebda. S.19f.

212 Vgl. Suerbaum, Ulrich/Broich, Ulrich/Borgmaier, Raimund, *Science Fiction*, S.40.

213 Zyber, Erik, *Homo utopicus*, S.92.

Menschen sind meist kaum mehr erkennbar, sowie die Privatsphäre oft nicht mehr vorhanden. Die „klassische Dystopie“, wie Erik Zyber sie nennt, entstünde aus dem Grundkonflikt einer Spannung zwischen privater und gesellschaftlicher Existenz.<sup>214</sup> Dieses Motiv ist auch heute oft ausschlaggebend für den schicksalsträchtigen Handlungsverlauf vieler dystopischer Science-Fiction-Filme.<sup>215</sup> In THE MATRIX beispielsweise fungieren die Menschen nur mehr als Batterien der Maschinen in exakt angelegten Erntefeldern. Die wenigen daraus ausgebrochenen Rebellen sind dieser Ordnung natürlich ein Dorn im Auge und der Grundkonflikt des Films sei damit erklärt. Ein weiteres Beispiel ist das Drama THE TRUMAN SHOW (1998, Regie: Peter Weir), welches seinen Hauptcharakter unwissend seit dessen Lebensbeginn in einer eigens entworfenen Welt voller Schauspieler 24 Stunden am Tag für die „echte“ Welt live auf Sendung agieren lässt. Weniger als totalitäres System, mehr als bewusst geschaffenes, vom Protagonisten als negativ empfundenen Konzept, aus welchem er ausbrechen muss, um Individualität und Privatsphäre zu erringen, ist diese Ordnung hier und in vielen anderen Science-Fiction-Filmen zu denken. Nicht alle negativen Körper- oder Gesellschaftsmodelle fallen in den Rahmen der „klassischen Dystopie“, deshalb möchte ich hier den Begriff der „modernen Dystopie“ einführen. Als solche will ich jene Geschichten bezeichnen, die nicht explizit als Anti-Utopie ein bedrohliches Gesellschaftsmodell aufgreifen, so wie es die Vertreter der klassischen Dystopie tun, sondern sich einzelne Aspekte einer (technisierten) Zukunft herauspicken und daraus für die Menschheit, aber auch für einzelne Menschen, negative Szenarien kreieren. Ein Beispiel dafür wäre der Thriller PAYBACK (2003, Regie: John Woo), welcher eine nur leicht veränderte Zukunftswelt suggeriert und sich in seiner Darstellung ganz auf die negativen Folgen einer neuen Technik zur Auslöschung der Erinnerungen des Protagonisten konzentriert.

Die unbestreitbare Gemeinsamkeit, welche die klassischen, literarischen mit den modernen, filmischen Dystopien verbindet, ist der Fokus auf den Menschen als soziales Wesen, welcher entweder als Gemeinschaft vieler in einer bestimmten Ordnung lebt oder leben muss, oder sich (und seinen Körper) als Rebellion gegen totalitären Einheitsbrei oder die Technisierung seiner selbst erhebt. Soziale Stabilität wird im dystopischen Weltentwurf meist als höchstes Ideal gehalten, welches ausschließlich der menschliche Körper mit seiner Fähigkeit zur Individualität durchbrechen kann. Doch nicht nur der heutige Science-Fiction-Film, auch unsere Realität ist von dystopisch-

---

214 Vgl. Ebda. S.146f.

215 Die Anzeichen einer dystopischen Geschichte schlagen sich aber heute meist nicht mehr in einem totalitären Staatswesen nieder, sondern in anderen, unerwünschten Veränderungen sozialer oder wissenschaftlich-technischer Natur. So wie die Utopie „entpolitisiert“ wurde, so hat auch die Dystopie ihren politischen Mantel abgeworfen und ist im heutigen Science-Fiction-Film vielleicht noch im Kern vieler Werke auf der Suche nach Technik als Bringer totalitärer Gesellschaftsformen, aber präsentiert sich nicht in ihrer Art zumeist unpolitisch.

politischem Gedankengut durchdrungen.

### 3.2.1 Kultur der Dystopie

In seinem Text „Keine Zeit für Utopien“ schreibt Armin Nassehi, dass unsere Gesellschaft gefährliche Manöver riskiert für eine eventuell bessere Zukunft. Versuche heute Utopien zu kreieren, würden an diesem Wort „eventuell“ scheitern. Nassehi nennt die Reaktorkatastrophe von Tschernobyl 1986 als Beispiel unserer Risikogesellschaft. Doch die jüngste Atomreaktor-Katastrophe in Fukushima<sup>216</sup> bestätigt die Aktualität seiner These. Ein Risiko einzugehen, wäre nicht gleichzusetzen mit passiertem Unfällen, wohl aber mit der Idee, dass Unerwartetes und Unkontrollierbares bei jeder technischen Neuerung oder neuer Schaffung bestehender Technologie geschehen könnte. So stehen auch nach mehreren verheerenden Reaktorkatastrophen noch zahlreiche aktive Atomkraftwerke auf dem Erdball verteilt, von denen jedes einzelne die Kraft besäße, viele Millionen Menschen zu töten. Die möglichen, in der Zukunft entstehenden Schäden würden heute schon wahrgenommen und von vielen akzeptiert werden. In unserer Gegenwart würden sie aber auch Unsicherheit verbreiten, da man sie noch nicht kenne.<sup>217</sup>

Die Offenheit der Zukunft und der je gegenwärtige Entscheidungszwang der Zeit, dem man in der Moderne kaum noch durch Ausdehnung der Gegenwart begegnen kann, schließt allerdings *Risikovermeidung durch Risikohandhabung* aus. Auf eine Kurzformel gebracht: *Sicher ist nur, daß es keine absolute Sicherheit gibt.*<sup>218</sup>

Im Angesicht dieser Thesenaufstellung von Nassehi scheint den allgegenwärtigen Dystopien in Film, Fernsehen und Literatur, welche schon vor Jahrzehnten die ehemals euphorischen Utopien abgelöst haben, ein sehr realer Ursprung gegeben zu sein. Öltanker, Flugzeuge und Atomkraftwerke können sicherer oder stabiler gebaut werden, jedoch alleine dieser Denkansatz bestätigt das ursprüngliche Problem des Risikos, beziehungsweise sei der Einsatz von Risikotechniken selbst ein Risiko, da das Eingreifen in komplexe technische System nie ein risikofreies sein könne, schreibt Nassehi.<sup>219</sup> Unsere Zeit allgegenwärtiger Risikohandhabung sei keine Zeit für Utopien, da die heutigen, auf die Zukunft verlagerten Problemstellungen keine idealen Entwürfe mehr dulden oder

---

216 Für weitere Einzelheiten und für eine chronologische Auflistung der Geschehnisse in Fukushima siehe The National Diet of Japan (Hg.): "The official report of The Fukushima Nuclear Accident Independent Investigation Commission", 2012, [http://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/3856371/naiic.go.jp/wp-content/uploads/2012/09/NAIIC\\_report\\_lo\\_res10.pdf](http://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/3856371/naiic.go.jp/wp-content/uploads/2012/09/NAIIC_report_lo_res10.pdf), Zugriff 16.3.2013.

217 Vgl. Eickelpasch, Rolf/Nassehi, Armin (Hg.), *Utopie und Moderne*, S. 268f.

218 Ebda. S.271.

219 Vgl. Ebda. S.271.

realisierbar machen würden.<sup>220</sup> Diese „Unmöglichkeit für die soziale Wirksamkeit utopischer Gesellschaftsentwürfe“<sup>221</sup> äußere sich darin, dass die Zeit, welche uns unweigerlich in die Zukunft führt, zur „Chiffre der Anti-Utopie“ werden würde. Das Erstrebenswerte hätte neben dem Ort nun auch noch die Zeit verloren.<sup>222</sup> Zukunft wird so zum Synonym für Unvertrautes, welches wiederum Unbehagen und Ängstlichkeit auslösen kann. So wie die zahlreichen, bereits im 2. Kapitel aufgezählten Bedenken gegenüber einer Technisierung des Menschen von dem Verlust der Privatsphäre bis hin zur Fremdkontrolle des Körpers und des Geistes wird auch das Risikomanagement von unserem Drang, uns selbst zu übersteigern, beflügelt. Die utopischen Visionen der Trans- und PosthumanistInnen einer stark technisierten bis entkörperlichten Existenz beschränken sich jedoch beinahe ausnahmslos auf Wissenschaft und Philosophie, während unsere „Kultur der Dystopie“, wie ich sie nenne, in den Massenmedien von der Literatur bis ins Kino den Bedingungen und (möglichen) Konsequenzen der heutigen Technologie folgt.

Eine Auseinandersetzung mit realen Gefahren beschäftigt sich letztlich immer damit, ob Menschen, ihre verletzbaren Körper und ihr Gesellschaftssystem einer Bedrohung ausgesetzt werden. Im Science-Fiction-Film schlägt sich das vermehrt nieder als bereits veränderte Welt, deren (Anti-)HeldIn dieser Wandlung als einzige oder einziger skeptisch gegenübersteht und sich damit FeindInnen aus den eigenen Reihen macht. Dieser oder diese ProtagonistIn lehnt sich auf gegen die – aus ihrer oder seiner und meist aus gegenwärtiger Sicht<sup>223</sup> – risikobehafteten oder ganz offensichtlich tödlichen Gefahren der zukünftigen Welt. Neben äußeren Risiken wirkt die Technisierung des menschlichen Leibes im Science-Fiction-Film oftmals befremdlicher und ungleich unangenehmer aufgrund unseres eigenen, leiblichen Einfühlungsvermögens. So liegen einigen negativen Zukunftsvisionen dystopische Darstellungen des menschlichen Körpers zugrunde.

### **3.2.2 Der dystopische Körper**

Wenn sich dystopische Systeme in den Massenmedien oftmals als Warnung vor einer technisierten Lebenswelt entpuppen, dann könnte der dystopische Körper die Warnung vor der Technisierung des menschlichen Leibes sein – sei es als Maschinen-Batterie in *THE MATRIX* oder als unwissender Fernsehstar ohne Freiheiten in *THE TRUMAN SHOW*. Zumbusch, Hasselmann und Schmidt

---

220 Vgl. Ebda. S.275f.

221 Ebda. S.278.

222 Vgl. Ebda. S.278.

223 Im stereotypen Science-Fiction-Film soll sich das Publikum mit dem oder der HeldIn identifizieren können.

schreiben in ihrer Einleitung des Sammelbands „Utopische Körper“, dass Staatsreformen und Körperreformen stets miteinander einhergehen würden. Die Motive der Kleiderordnung, Ernährungsvorschriften, Regulierung der Sexualität und sportlicher Ertüchtigung würden dies untermalen.<sup>224</sup> Ohne den Versuch wagen zu wollen, einen „utopischen Körper“ benennen oder definieren zu können, soll dem dystopischen Körper hier eine belehrende Funktion zu eigen sein, welche die Bedrohung des eigenen Umgangs mit unseren Leibern widerspiegelt.

Wenn wir in unsere jetzt über hundert Jahre alte Filmgeschichte zurückschauen, dann können wir in Bezug auf die Selbstüberschreitung des menschlichen Subjekts im und am Körper wohl nur eines sagen: Es steckt mehr Angst als Hoffnung darin.<sup>225</sup>

Diese Angst um das Wohl unseres Leibes schlägt sich in den meisten zeitgenössischen Science-Fiction-Filmen unserer Zeit als dystopische Körperdarstellungen nieder, welche sich reaktionär und militant, aber auch subtil und philosophisch als negative Visionen unserer heutigen Leiber äußern. Oft bricht die entindividualisierte Gesellschaft im Film in sich selbst zusammen und gibt den Rebellen die Chance auf einen Neuanfang außerhalb des beengenden Systems.<sup>226</sup>

So wie die Dystopie per Definition des Dudens eine „fiktionale, in der Zukunft spielende Erzählung o. Ä. mit negativem Ausgang“<sup>227</sup> ist, zeichnen dystopische Körper diese negativen Entwicklungen an sich selbst auf und können verschiedene Gesichter annehmen. Da die soziale Stabilität im dystopischen Science-Fiction-Film meist als das höchste zu erhaltende Gut der Machthabenden angesehen wird, welcher sich die Menschen fügen müssen, sind dystopische Körper oftmals schon in der Ausgangsprämisse vieler Filme vorhanden. Jene Filme, an welchen ich im vierten Kapitel verschiedene Formen dystopischer Körperdarstellung demonstrieren werde, beinhalten eben solche Entfremdungen und Enteignungen des eigenen Leibes. Einerseits können sie sich als eben diese dystopischen Körper darstellen, welche sich einer unangenehmen (Zukunfts-)Ordnung entziehen möchten; andererseits können sie aber auch (technisch) veränderte Körper in einer Welt, die unserer sehr ähnlich ist, sein. Dystopische Körper haben weiters das politische Potenzial sich ihrer gesellschaftlichen Intention verwehren oder anpassen zu können. So wie Seeßlen und Roloff die „Anti-Utopie“ bestimmen, können auch dystopische Leiber als eine

Verteidigung der bestehenden Realität als Sinn des Lebens, eines verborgenen Zusammenspiels von Vorstellungen, Mythen, Machtzusammenhängen und Verkehrsformen, gegen die Ahnung von der historischen

---

224 Vgl. Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper*, S.19.

225 Ebda. S.102.

226 Vgl. Roloff, Bernhard/Seeßlen, Georg, *Kino des Utopischen*, S.62-64.

227 "Dystopie, die", *Duden*, <http://www.duden.de/rechtschreibung/Dystopie>, Zugriff 13.11.2012.

sein. Oftmals spielt die Technisierung des menschlichen Körpers dabei eine entscheidende Rolle durch ihr Eingreifen in den Leib selbst, welchen sie dadurch verfremden und auch verunstalten kann. Ein dystopischer Körper ist die konkrete Realisation der (Anti-)Utopie am menschlichen Leib und aus gegenwärtiger Sicht der negative Ausgang eben jener.

Der folgende geschichtliche Überblick über die Science Fiction ist ein Ausschnitt, der sich dystopischen Meilensteinen der erdgebundenen Science Fiction in literarischer und filmischer Form zuwendet. Auf diesen Einblick in die Entwicklung der Science Fiction aufbauend, wird das vierte Kapitel auf die ausgewählten Filmbeispiele des 21. Jahrhunderts eingehen.

### **3.3 Literarische und filmische Meilensteine terrestrischer Dystopien**

Die gesellschaftliche Aufmerksamkeit für bestimmte Wissenschaften und ihre technologischen Anwendungen unterliegt einem historischen Wandel, der sich im Science Fiction-Film in gewisser Weise an der Wahl der Motive ablesen läßt. Je nach Konjunktur – Konjunktur durchaus auch im ökonomischen Sinn des Wortes – beziehen sich die Spekulationen des Science Fiction-Genres mehr auf die eine oder andere wissenschaftliche Erklärung, um ihren fiktiven Weltentwürfen futuristische Plausibilität zu verleihen.<sup>229</sup>

Dass Science Fiction auf aktuelles Weltgeschehen reagiert, soll im folgenden Überblick der terrestrischen Science Fiction überzeugend dargelegt werden. Filmische Science Fiction reagiert aufgrund ihres ungleich höheren Produktionsaufwandes, der sie behäbig erscheinen lassen kann, meist erst einige Jahre nach der Literatur auf bestimmte Themen. Dennoch ist jeder Ära, egal ob Literatur oder Kino, ihr Science-Fiction-Thema zuzuschreiben, sowie erkennbar, dass sich manche Themen als zeitlos gestalten und immer wieder anzutreffen sind. Es kann sich um ein dystopisches Werk als Kritik an gesellschaftlichen Verhältnissen handeln, zu neuen wissenschaftlichen Studien Stellung nehmen oder aus Technik von heute Techniken der Zukunft gedacht werden – der Bezug zur Gegenwart ist nicht zu leugnen. Zudem ist der Science-Fiction-Film mit seiner vergleichsweise häufigen Darstellung moderner Technik an einen streng limitierten Zeitrahmen der Aktualität gebunden, was wiederum die Zuordnung zu seiner jeweiligen Zeitperiode vereinfacht.

---

228 Roloff, Bernhard/Seeßlen, Georg, *Kino des Utopischen*, S.62.

229 Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper*, S.117.

### 3.3.1 Frankenstein und H.G. Wells – das 19. Jahrhundert

Der Beginn der Science Fiction wurde bereits auf zahlreiche divergierende Jahre konkretisiert. Brian Aldiss meint Mary Shelleys „Frankenstein“ aus dem Jahr 1818 sei „mehr als nur ein brauchbarer Ausgangspunkt“<sup>230</sup>, während Marcel Feige das erste Heft der Zeitschrift „Amazing Stories“ von 1926 und das Aufkommen der kurzlebigen Bezeichnung „scientifiction“ als Geburt der Science Fiction beschreibt.<sup>231</sup> Wenn die Utopie jedoch als Subkategorie der Science Fiction eingeordnet wird, dann könnte man noch viel weiter zu den Anfängen einer utopischen Science Fiction zurückgreifen. Fakt ist, dass Shelleys „Frankenstein: or The Modern Prometheus“, ein gotischer Schauerroman ist, der von einer jungen Frau geschrieben wurde, als das erste Dampfschiff über den Atlantik und die erste Dampflokomotive auf ihren Gleisen fuhr, sowie in London die ersten Gasleitungen verlegt wurden.<sup>232</sup> Das Zeitalter menschlicher Technisierung hatte begonnen, zu dessen Beginn Mary Shelleys Roman einer der ersten, aber wohl der qualitativ anspruchsvollste und umfassendste war, welcher „aktuelle Wissenschaft in einem fiktionalen Rahmen thematisiert“<sup>233</sup> hat. Die trügerische Befreiung wissenschaftlichen Fortschritts wird in „Frankenstein“ eindrücklich und ausführlich unter die Lupe genommen, sowie der technisierte Mensch als Monster in den Mittelpunkt gestellt.<sup>234</sup> Zeitgenössische Wissenschaft spielt in „Frankenstein“ eine große Rolle, sowie das Verständnis der Naturwissenschaften und die Begründung des populären Mad-Scientist-Motivs mit Dr. Viktor Frankenstein.<sup>235</sup> Besonders im Hinblick auf eine Geschichte der Technisierung des menschlichen Leibes ist Mary Shelleys Roman ein beeindruckender Meilenstein, da erstmals die wissenschaftliche Anwendung der Technik am Körper – in diesem Fall an einem Leib aus zerstückelten und wieder zusammengeführten Körpern – Thema ist. Zudem zeigt sich „Frankenstein“ vollgepackt mit politischen und philosophischen Beobachtungen Shelleys Zeit. Das Übernatürliche hat ausgedient und an seine Stelle darf das wissenschaftliche Experiment treten.<sup>236</sup> Lange Zeit später, kurz vor der 19. Jahrhundertwende erst, folgte ein ganzer Schub dystopischer Literatur nach, dessen Mythen bis heute die Populärkultur durchdringen und der Utopie den endgültigen Untergang bescherten. 1886 und 1896 nahmen Robert Louis Stevenson in „Dr. Jekyll and Mr. Hyde“ sowie H.G. Wells in „The Island of Dr. Moreau“ das Element des verrückten

---

230 Aldiss, Brian W./Wingrove, David, *Der Milliarden-Jahre-Traum*, S.22.

231 Wenige Seiten später relativiert er dies jedoch wieder. Vgl. Weber, Thomas P., *Science Fiction*, S.3 und 7.

232 Vgl. Aldiss, Brian W./Wingrove, David, *Der Milliarden-Jahre-Traum*, S.58.

233 Weber, Thomas P., *Science Fiction*, S.10.

234 Vgl. Weber, Thomas P., *Science Fiction*, S.10.

235 Das Motiv des Mad Scientist kehrt seit „Frankenstein“ immer wieder und ist heute populärer denn je. Die Grundthematik stellt bei diesen Geschichten immer der „verrückte Professor“ dar, welcher mit seinen (wahnwitzigen) Ideen, herausragender Intelligenz und viel Geschick das Unmögliche möglich macht, welches oft, gepaart ist mit unvorhersehbaren Fehlern, Übel und Schrecken heraufbeschwört.

236 Vgl. Aldiss, Brian W./Wingrove, David, *Der Milliarden-Jahre-Traum*, S.63f.

Wissenschaftlers wieder auf. Stevenson schuf einen britischen Doktor, der mit Hilfe einer selbst erfundenen Droge sein Innerstes befreit.<sup>237</sup> Dieses Motiv des zum Vorschein kommenden Monsters aus dem eigenen Inneren wird später beispielsweise in Marvel Comics mit der Figur vom „Unglaublichen Hulk“ wieder aufgenommen.

H.G Wells wurde 1866 in ein neues, raues England hineingeboren. Die wachsende Industrialisierung und der damit einhergehende Machtzuwachs des Westens äußerten sich im 19. Jahrhundert durch stets neue Technologien, aber auch deren Fehlanwendung. Gewöhnliche Bürger verspürten häufig Hilflosigkeit und Entfremdung<sup>238</sup>, während die Schulreform eine große Leserschaft und neue Vertriebswege eine große Verbreitung von Büchern sicherten. Inmitten dieser Zeit ließ Wells seinen Protagonisten Dr. Moreau auf einer Südseeinsel Zwittergeschöpfe im eigens eingerichteten, evolutionären Labor erschaffen.<sup>239</sup> Wells thematisierte in diesem literarischen Meilenstein „The Island of Dr. Moreau“ biologische Veränderungen von menschlichen (und tierischen) Formen und Grenzen, wie sie in der Schönheitschirurgie zu jener Zeit auf eine andere Art und Weise ertestet wurden.<sup>240</sup> Die Technisierung und das Eingreifen in den menschlichen Leib, welche in seinem Roman als zentraler Aspekt fungieren, wurden von Wells pionierhaft aufgegriffen. Die Technik betreffend war er einer der wichtigsten Vordenker seiner Zeit. Bereits ein Jahr zuvor, 1885, erfand H.G. Wells sein wichtigstes Science-Fiction-Utensil, das vielen nachfolgenden AutorInnen für ihre Science-Fiction-Geschichten eine große Hilfe sein sollte: „The Time Machine“. Weniger die Geschichte zweier aufgespaltener Menschenrassen im Jahr 802701, sondern viel mehr die Tatsache eine lange evolutionäre Perspektive einzunehmen, war ausschlaggebend für die Einzigartigkeit dieses Romans zu jener Zeit.<sup>241</sup> Wells „scheint der erste Romanautor gewesen zu sein, der die Perspektive der Evolution sowohl zum Blick in die Vergangenheit als auch zum Blick in die Zukunft benutzte“<sup>242</sup>. Seine pessimistischen Visionen waren ihrer Zeit weit voraus.<sup>243</sup>

### 3.3.2 Metropolis bis Matrix – das 20. Jahrhundert

Die klar ersichtliche, über die Jahrzehnte hinweg verstärkte Tendenz zur direkten, invasiven Einwirkung von Technik und Technologien auf unser soziales System und den menschlichen Körper

---

237 Vgl. Ebda. S.187.

238 Vgl. Ebda. S.197f.

239 Weber, Thomas P., *Science Fiction*, S.21f.

240 Vgl. Feige, Marcel, *Science Fiction*, S.82.

241 Vgl. Weber, Thomas P., *Science Fiction*, S.22-24.

242 Aldiss, Brian W./Wingrove, David, *Der Milliarden-Jahre-Traum*, S.202.

243 Vgl. Feige, Marcel, *Science Fiction*, S.32.

selbst gipfelt heute im 21. Jahrhundert in einer unüberschaubar großen Anzahl an neu erscheinenden Romanen jedes Jahr zu jenem Thema. Als erfolgreicher Negativismus lassen sich die hier im Folgenden aufgezählten Pioniers-Romane beschreiben, welche im 20. Jahrhundert als „adäquate literarische Reaktion auf die Realität“<sup>244</sup> erkannt wurden. Durch meist zahlreiche Verfilmungen sind viele dieser Vorreiter einem Massenpublikum bekannt gemacht worden und erfreuen sich auch heute noch bei Interessierten an Bekannt- und Beliebtheit. Schon wenige Jahre nach der Geburt des Laufbildes 1895<sup>245</sup> lässt sich auch der erste, offizielle Science-Fiction-Film vermerken. Der französische Vorreiter und gelernte Zauberkünstler George Méliès schuf mit LA VOYAGE DANS LA LUNE 1902, basierend auf Jules Vernes Geschichte „De la terre à la lune“ (1865) und H.G. Wells Erzählung „The First Men in the Moon“ (1901) zugleich auch die erste filmische Raumfahrt, deren Entwicklung uns hier nicht weiter beschäftigen soll.<sup>246</sup> Der Beginn der Science Fiction im Kino sollte sie bereits als jenes Filmgenre auszeichnen, welches die bloße Illustration literarischer Vorlagen mit verblüffenden Tricks aufzubessern vermag.<sup>247</sup> Auch als erster offizieller, amerikanischer Science-Fiction-Film gilt mit A TRIP TO MARS (1910) eine Reise ins All.<sup>248</sup> Schon kurz zuvor und auch mehrmals in den Jahren danach wurde Stevensons „Dr. Jekyll und Mr. Hyde“ in den USA verfilmt, womit das Thema des Mad Scientists aufgegriffen und populärer gemacht wurde.<sup>249</sup> Die Veränderung und Technisierung des menschlichen Leibes war also schon zu Beginn des vorigen Jahrhunderts ein großes Thema auf der Kinoleinwand und als Angst in der Bevölkerung vorhanden.

Daß so häufig Ärzte die Protagonisten solcher schauriger Geschichten von technisch-biologischen Grenzüberschreitungen und Deformationen des menschlichen Wesens waren, ist in einer Gesellschaft nicht unverständlich, in der die explosionsartige Vermehrung medizinisch-biologischer Erkenntnisse auf tiefverwurzelte religiöse und ideelle Vorbehalte traf;<sup>250</sup>

Etwa zur gleichen Zeit übte Jewgenij Samjatin im Jahr 1920 in Russland in seinem dystopischen Roman „Wir“ Kritik an aktuellen Verhältnissen und zeigte „eine pervertierte Welt, in der die Gleichheit glorifiziert wird, der Ration gehuldigt und der Individualismus bekämpft wird, wo

---

244 Ebda. S.35.

245 Die erste öffentliche Präsentation der Gebrüder Skladanowksy fand am 1. November in Berlin statt und wurde acht Wochen später von den Gebrüdern Lumière technisch noch um vieles übertroffen. Vgl. Gronemeyer, Andrea, *Film Schnellkurs*, Köln: DuMont Literatur und Kunst Verl. 2004, S.8.

246 Vgl. Schneider, Steven Jay (Hg.), *101 Science-Fiction Filme, die sie sehen sollten, bevor das Leben vorbei ist*, Zürich: Edition Olms AG 2012, S.9.

247 Vgl. Roloff, Bernhard/Seeßlen, Georg, *Kino des Utopischen*, S.83.

248 Vgl. Ebda. S.105.

249 Vgl. Ebda. S.103-106.

250 Ebda. S.107.

Euphemismus vorherrscht<sup>251</sup>. Aldous Huxleys „Brave New World“, ebenfalls eine klassische Dystopie über ein beängstigendes Gesellschaftsbild der Zukunft, wurde 1932 mit viel Beifall und Erstaunen aufgenommen.<sup>252</sup> Die darin aufgegriffene Debatte über eine Entindividualisierung aufgrund sich in alle Lebensbereiche ausbreitende Technologie ist heute ebenso aktuell wie sie es damals war. Huxleys Dystopie spielt im Jahr 632 nach Ford, denn die Zeitrechnung begann hier mit dem ersten Ford-T-Modell – einem Meilenstein industrieller Massenproduktion – erneut bei 0. Die Menschen sind nun in Kästen aufgeteilt und werden schon vor ihrer Geburt im Brutkasten auf kommende Arbeiten, seien sie psychisch oder physisch, vorbereitet. Zwischen diesen beiden maßgebenden, literarischen Veröffentlichungen entstand 1925/1927 einer der bedeutendsten Science-Fiction-Filme des gesamten 20. Jahrhunderts, nämlich Fritz Langs METROPOLIS. Die Außergewöhnlichkeit dieses Werkes schürt sich vor allem aus seiner Vorreiterrolle, erstmals im phantastischen, deutschen Film eine Zukunftsvision in ihrer Gesamtheit zu zeigen und sich nicht nur auf einzelne Aspekte zu beschränken.<sup>253</sup> Im Gleichschritt trotten die formierten Arbeiter wie ein Heer aus oder in das Fabrikgebäude, umgeben von futuristischen Riesenbauten und mittelalterlichen Häusern. Lang schuf eine von Technik dominierte Zukunft, die viele negative Seiten aufweist.<sup>254</sup> H.G. Wells hatte seinerzeit bloß Kritik für Langs Werk übrig.<sup>255</sup> Mit THINGS TO COME schuf er 1936 das britische Gegenstück zu METROPOLIS.<sup>256</sup> Basierend auf seinem eigenen Roman „The Shape of Things to Come“ schuf Wells sein erstes Drehbuch für diesen ambitionierten Science-Fiction-Film, welcher bis zur Fertigstellung unter seiner Kontrolle blieb. Die Geschichte umfasst in ihrem Zeitrahmen von 100 Jahren nicht nur den damals noch imaginierten zweiten Weltkrieg und damit einhergehende Massenvernichtung und Anarchie, sondern auch den Wiederaufbau einer technisierten Zivilisation und die Raumfahrt.<sup>257</sup>

### 3.3.2.1 Der Kalte Krieg

Die Einschränkung der persönlichen Freiheit und des individuellen Denkens ist das Hauptthema des 1949 erschienenen „1984“ von George Orwell und auch von Ray Bradburys „Fahrenheit 451“ aus dem Jahr 1953. Während Orwell den Satz „Big Brother Is Watching You“ prägte und seine Bürger einer Gedankenpolizei, sowie dem übermächtigen „Großen Bruder“ aussetzte<sup>258</sup>, ließ Bradbury in seinem totalitären Zukunftsstaat das Lesen von Büchern verbieten. So sollte der Fantasie und dem

---

251 Koebner, Thomas (Hg.), *Filmgenres. Science Fiction*, S.408.

252 Vgl. Aldiss, Brian W./Wingrove, David, *Der Milliarden-Jahre-Traum*, S.312f.

253 Vgl. Roloff, Bernhard/Seeßlen, Georg, *Kino des Utopischen*, S.94.

254 Vgl. Schneider, Steven Jay (Hg.), *101 Science-Fiction Filme*, S.25.

255 Vgl. Koebner, Thomas (Hg.), *Filmgenres. Science Fiction*, S.26.

256 Vgl. Ebda. S.58.

257 Vgl. Roloff, Bernhard/Seeßlen, Georg, *Kino des Utopischen*, S.112f.

258 Vgl. Feige, Marcel, *Science Fiction*, S.34.

eigenständigen Denken entgegengewirkt werden. Die Tendenz äußere Umstände, Modelle und Systeme auf den menschlichen Körper übertragen zu wollen, thematisierte auch Anthony Burgess in „A Clockwork Orange“ aus dem Jahr 1962. Er erzeugte ein Spannungsfeld zwischen Individuum und Gesellschaft, dass sich mit dem Einfluss und der Manipulation von Medien auf die Menschen beschäftigte und im Roman in brutale Auflehnung des Protagonisten mündet.<sup>259</sup>

Während die dystopische Literatur Mitte des 20. Jahrhunderts drei zeitlose Werke<sup>260</sup> zu befürchtender Gesellschaftsmodelle hervorbrachte, waren die Kinos nach dem zweiten Weltkrieg mit anderen Themen beschäftigt. Auch der Mond und die Atombombe schienen wichtig, doch die Invasion als Unterwanderung der Gesellschaft oder Truppeneinmarsch thronte unangefochten an oberster Stelle. Beinahe alle im Gedächtnis gebliebenen Filme der 1950er Jahre handeln von dieser „heimlichen Infiltration des sozialen Körpers durch ideologische Vergiftungen“<sup>261</sup>, wobei die Hollywood-Fabrik der USA ihr Land als verwundbaren, sozialen Körper verstand, der dem vergifteten Kommunismus der UdSSR trotzen musste. Mit den zahlreichen Darstellungen blutrünstiger Außerirdischer, welche aggressiv auf alle Friedensangebote reagieren, gab sie Schützenhilfe und machte die „rote Gefahr“ zu einem geflügelten Wort.<sup>262</sup> Auch wenn der zweite Weltkrieg beinahe nahtlos in den Kalten Krieg überging und die Aufrüstung der USA und der UdSSR kein Ende zu nehmen schien, war die Gefahr, welche vom Kommunismus ausging, keine „realpolitisch“ große. Das nationalsozialistische Deutschland hatte bei weitem nicht zu „solch ideologisch-psychologischen Kurzschlüssen“<sup>263</sup> geführt. In *THE WAR OF THE WORLDS* (1953, Regie: Byron Haskin), basierend auf H.G. Wells Romanvorlage aus dem Jahr 1898, stellen – wie in beinahe allen Invasions-Filmen der 50er Jahre – Aliens die abzuwendende Gefahr dar. Als übermächtige, tödliche und technisch überlegene Gegner sind es jedoch am Ende sie, welche an Bakterien in unserer Luft sterben.<sup>264</sup> Während *THE WAR OF THE WORLDS* den brutalen Einmarsch fremder Truppen darstellte, unterwanderten in *INVASION OF THE BODY SNATCHERS* (1956, Regie: Don Siegel) und *THE VILLAGE OF THE DAMNED* (1961, Regie: Wolf Rilla) die Außerirdischen die Menschheit ohne sich selbst zu zeigen. Sie traten in menschlicher Form auf oder beherrschten menschliche Körper und waren optisch nicht von den freundlich gesinnten, „normalen“ Menschen zu unterscheiden. Die wachsende Einschränkung der Freiheit im eigenen Land vermischte sich hier mit dem Verlust des eigenen Willen.<sup>265</sup>

---

259 Vgl. Ebda. S.44.

260 Alle drei wurden noch vor 1984 verfilmt.

261 Koebner, Thomas (Hg.), *Filmgenres. Science Fiction*, S.12.

262 Vgl. Gronemeyer, Andrea, *Film Schnellkurs*, S.104.

263 Roloff, Bernhard/Seeblen, Georg, *Kino des Utopischen*, S.145.

264 Vgl. Koebner, Thomas (Hg.), *Filmgenres. Science Fiction*, S.80.

265 Vgl. Roloff, Bernhard/Seeblen, Georg, *Kino des Utopischen*, S.156.

Science-Fiction-Filme aus der heißen Phase des Kalten Kriegs tendierten dazu, ihre Aussage recht unverblümt zu formulieren. Die einen überzeugten das Publikum von der Überlegenheit der USA und ihrer Technologie, andere erlaubten ihren Zuschauern, ihren Ängsten ins Gesicht zu sehen, indem sie das Unausprechliche thematisierten: den Atomkrieg.<sup>266</sup>

Den vermeintlichen Atomkrieg weniger militant darstellend sind auch *THE DAY THE EARTH STOOD STILL* (1951, Regie: Robert Wise) und *THE INCREDIBLE SHRINKING MAN* (1957, Regie: Jack Arnold) zwei unvergessliche Filme der 50er-Jahre. Robert Wises Antikriegsfilm bringt den außerirdischen Botschafter Klaatu auf die Erde, um die Menschheit vor ihrer Vernichtung aufgrund unkontrollierter Verwendung von Atomwaffen zu warnen. *THE INCREDIBLE SHRINKING MAN* hingegen verfolgt das Einzelschicksal eines Opfers atomarer Bestrahlung, welches bis zum schlussendlichen Verschwinden an Größe verliert. Den Höhepunkt des Films zur Zeit des Kalten Kriegs markierte Stanley Kubricks Verfilmung des Romans „Red Alert“ von Peter George mit dem Titel *DR. STRANGELOVE, OR HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB* (1964) als Atombomben- und Militär-Satire.<sup>267</sup>

### 3.3.2.2 Neue Ideen und klassische Dystopien

1942 verfasste der Bio-Physiker und bekannte Science-Fiction-Autor Isaac Asimov drei Roboter-Gesetze, auf die sich auch heute noch zahlreiche AutorInnen und FilmemacherInnen beziehen<sup>268</sup>:

- (1) Ein Roboter darf keinen Menschen verletzen oder durch Untätigkeit zu Schaden kommen lassen.
- (2) Ein Roboter muss den Befehlen der Menschen gehorchen – es sei denn, solche Befehle stehen im Widerspruch zum Ersten Gesetz.
- (3) Ein Roboter muss seine eigene Existenz schützen, solange dieses sein Handeln nicht dem Ersten oder Zweiten Gesetz widerspricht.<sup>269</sup>

Als der Tscheche Karel Čapek 1920 in seinem Theaterstück „R.U.R – Rossum's Universal Robots“ zum ersten Mal den Terminus „Roboter“, abgeleitet vom tschechischen Wort „robota“ (zu deutsch: arbeiten) aufbrachte, war die menschenähnliche Maschine ein biochemisch hergestellter Humanoid, der als Fabrikarbeiter diente. Die Maschinen hatten noch keinerlei Aufstand oder Rebellion in Aussicht, sondern waren fleißige Helfer.<sup>270</sup> In den Sechzigern jedoch war der optimistische

---

266 Schneider, Steven Jay (Hg.), *101 Science-Fiction Filme*, S.46.

267 Koebner, Thomas, *Filmgenres. Science Fiction*, S.152f.

268 Vgl. Fuhse, Jan A. (Hg.), *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*, S.37.

269 Ebda. S.38.

270 Vgl. Feige, Marcel, *Science Fiction*, S.77.

Fortschrittsglaube, Roboter und Maschinen würden stets nur unser Leben verbessern und uns die Arbeit erleichtern, bereits mit Skepsis erfüllt. Technik wurde einerseits als wertvolles Werkzeug angesehen, andererseits wurde in den Filmen jener Zeit immer öfter eine außer Kontrolle geratene Technik vermittelt.<sup>271</sup>

Bereits in den Fünfzigern begann die Forschung an künstlicher Intelligenz (KI), und hier hatten Roboter und KI im Science-Fiction-Film auch ihren Ausgang.<sup>272</sup> Zu jener Zeit drängte sich der Computer als allwissendes Riesenhirn in die Vorstellung vieler Menschen.<sup>273</sup> Jean-Luc Godards französischer Film ALPHAVILLE zeichnete 1965 eine dystopische Zukunft, in der ein sprechender Computer namens Alpha 60 über die Menschheit herrscht und ihnen alles andere als gut gesonnen ist. In den Sechzigern spielte der Computer zwar noch keine große Rolle im Alltag der Menschen, doch das Zukunftspotenzial an Macht, das ihm innewohnte, wurde bereits erkannt.<sup>274</sup> Weniger dystopisch, aber ebenfalls das Wunder der Technik in den Mittelpunkt stellend, operierte FANTASTIC VOYAGE (1966, Regie: Richard Fleischer) ein Jahr später nicht in den Weiten des Weltalls, sondern in den Engen unserer Blutbahnen. Ein miniaturisiertes U-Boot samt verkleinerter Besatzung wird einem komaösen Wissenschaftler in den Körper injiziert. Das Team soll ein inoperables Blutgerinnsel im Gehirn des Patienten mit einem ebenfalls miniaturisierten Laser entfernen. Als erstes großes Abenteuer dieses neuen „Inner Space“-Genres machte FANTASTIC VOYAGE ebenfalls einen großen Schritt auf die Technisierung des menschlichen Leibes zu, indem es (bemannte) Technologie in einen Mensch eindringen ließ.<sup>275</sup> Am anderen Ende des Genre-Spektrums der terrestrischen Science Fiction können sich mit SOYLENT GREEN (1973), ebenfalls von Richard Fleischer, und mit PLANET OF THE APES (1968, Regie: Franklin J. Schaffer) zwei klassische Anti-Utopien verzeichnen lassen, in denen die Gesellschaft keine technischen Fortschritte, aber einen sozialen Rückschritt erleben musste. Während einerseits die Menschen den Affen untertan sind, werden sie in SOYLENT GREEN aufgrund massiver Überbevölkerung und Nahrungsknappheit kurzerhand zum (unbewussten) Kannibalismus gezwungen. Das Kino reagierte auf zahlreiche Probleme, welche den Menschen damals schon zu schaffen machten.

Die drohende Überbevölkerung, die massive Verbreitung des Autos, die eklatante Luftverschmutzung, das Ozonloch, die Klimaveränderung, das Waldsterben, nicht zuletzt ein Dutzend kriegerische Auseinandersetzungen

---

271 Vgl. Fuhse, Jan A. (Hg.), *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*, S.39.

272 Vgl. Ebda. S.34.

273 Vgl. Drenkpohl, Ann-Kristin, *Maschinen sprechen: Science Fiction*, Wien: Passagen-Verl. 2009., S.54.

274 Vgl. Ebda. S.14.

275 Vgl. Koebner, Thomas (Hg.), *Filmgenres. Science Fiction*, S.170.

### 3.3.2.3 Apokalypse, Androiden und Cyborgs

Während Michael Crichtons WEST WORLD von 1973 einen Ausflug ins Gebiet der Androiden und einen Aufstand der Roboter eines Vergnügungsparks wagte, eröffnete sich in den 70er-Jahren der Welt eine ganze Reihe an einschlägigen Kino-Apokalypsen. „In den achtziger Jahren holte die alltägliche Wirklichkeit langsam die Prophezeiungen der SF ein“<sup>277</sup>, schreibt Thomas P. Weber. Die Raumfahrt war schon seit längerem Realität, der Computer feierte seinen Einzug in die heimischen Wohnungen und eine Atomarisierung der Lebenswelt fand statt.<sup>278</sup> Die Missstände, welche sich der Mensch auf der Erde selbst geschaffen hatte, spiegelten sich Ende der siebziger und Anfang der achtziger Jahre in erfolgreichen Science-Fiction-Filmen wider. Die Angst vor der atomaren Katastrophe tauchte in den Achtzigern nur zu oft im Kino auf.<sup>279</sup>

In WAR GAMES (1983, Regie: John Badham) legt Amerika sein Schicksal in die „Hände“ des Computers WOPR („War Operation Plan Response“), der von nun an auch die alleinige Macht über alle Sprengsätze besitzt und deren Abschuss nur in letzter Sekunde vereitelt werden kann. Die Apokalypse schien nicht weit zu sein und hätte jeden Tag durch einen weiteren Bombenfall zur Realität werden können. In MAD MAX (1979, Regie: George Miller) wird dem Protagonisten nach einer nicht näher beschriebenen Katastrophe eben jenes Glück der normalen Familie am Land genommen, woraufhin er sich in MAD MAX II – THE ROAD WARRIOR (1981, Regie: George Miller) zur Stil-Ikone hochkämpfte. Apokalyptische Wastelands, nun eindeutig als Folge einer atomaren Katastrophe skizziert, an Punk-Ikonografien angelehnte Kostüme und Motorradgangs, die sich brutale Kämpfe um Öl liefern, markieren diesen erfolgreichen Prototyp des Endzeitfilms.<sup>280</sup> Ebenso apokalyptisch wurde die Insel von Manhattan zu einem Hochsicherheitsgefängnis umfunktioniert in ESCAPE FROM NEW YORK (1981, Regie: John Carpenter). Eine dunstüberzogene, im Abfall versunkene Großstadt voller Neon-Reklametafeln schuf Ridley Scott 1982 im Noir-Klassiker BLADE RUNNER, basierend auf Philip K. Dicks Geschichte „Do Androids Dream of Electric Sheep?“. Das Hauptthema des 2019 angesiedelten Films sind „synthogenetische Replikanten“ – Maschinen, die dem Menschen rein äußerlich zum Verwechseln ähnlich sehen, Gefühle entwickeln können und ihm geistig mindestens ebenbürtig sind.<sup>281</sup> Mensch und Maschine lassen sich auch in James Camerons Cyborg-Höhepunkt THE TERMINATOR (1984)

---

276 Feige, Marcel, *Science Fiction*, S.47.

277 Weber, Thomas P., *Science Fiction*, S.72.

278 Vgl. Weber, Thomas P., *Science Fiction*, S.72.

279 Vgl. Fuhse, Jan A. (Hg.), *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*, S.43.

280 Vgl. Koebner, Thomas (Hg.), *Filmgenres. Science Fiction*, S.351.

281 Vgl. Ebda. S.385f.

kaum noch unterscheiden. Den Hauptcharakter stellt ein Roboter samt organischem Überzug dar. Er wird in einer apokalyptischen Zukunft, in welcher Maschinen gegen Menschen kämpfen, programmiert, um dann in der Zeit zurückgeschickt zu werden. Dieser Actionfilm vereint viele große Themen des Science-Fiction-Genres und vor allem der 80er-Jahre. Als sich in der Fortsetzung TERMINATOR 2 – JUDGEMENT DAY (1991, Regie: James Cameron) der feindliche Cyborg des ersten Teils als umprogrammierter Retter und Vaterfigur entpuppte, war die Metapher einer Unterwanderung der Maschinen im Alltag perfekt.<sup>282</sup> Da sich sowohl im ersten, als auch im zweiten Teil im Laufe des Films der Terminator immer weiter seiner organischen Teile entledigt, kommt die Maschine mehr und mehr zum Vorschein und das Menschliche wird von der Mechanik ersetzt.<sup>283</sup> Als klassische Anti-Utopie hingegen, aber ebenso mit der Übermacht einer bedrohlichen (bürokratischen) Maschine, verfilmte Terry Gilliam im Jahr 1984 seine Version des Orwellschen Überwachungsstaats namens BRAZIL und blickte beinahe schon sentimental auf die großen Dystopien wie Langs METROPOLIS oder der Romanvorlage „1984“ zurück.<sup>284</sup>

Ende der Achtziger kam in der Science Fiction nach dem Thema des Cyborgs jenes der Mensch-Maschinen-Hybriden in Mode. Zu jener Zeit drehte Paul Verhoeven ROBOCOP (1987), der sich später neben THE TERMINATOR als Paradebeispiel für den Cyborg- und Hybriden-Film entpuppen sollte. Die Idee der Mensch-Maschinen-Hybriden im Film war natürlich nicht neu. Schon 1902 ließ Alfred Jerry in LE SURMÂLE seinen Helden, welcher eine Mischung aus Mensch und Maschine war, Übermenschliches vollbringen.<sup>285</sup> Die Cyborg-Thematik erfreute sich aber erst in den achtziger und neunziger Jahren großer Beliebtheit im Science-Fiction-Film und fand so den Anschluss an schnell voranschreitende, wissenschaftliche Themen wie Molekularbiologie, Reproduktionsmedizin und Prothetik. Damals begannen die leibliche Integrität des Menschen und die Grenze zwischen menschlichem Leib und Maschine, sowie natürlichem und künstlichem Körper zu verschwimmen.<sup>286</sup> ROBOCOPs gleichnamiger Protagonist ist ein zermetzelter Polizist, dessen leibliche Überreste mit neuester Technologie in Form von Maschinenteilen aufgebessert wurden. Doch die Verschmelzung von Mensch und Maschine bleibt nicht ohne Folgen, als die Hybride über den eigenen Verlust der Menschlichkeit zu trauern beginnt und zu einer humanen Figur wird.<sup>287</sup>

Die voranschreitende Technisierung des Menschen und nun auch des menschlichen Leibes sollte

---

282 Vgl. Ebda. S.441.

283 Vgl. Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper*, S.122.

284 Vgl. Koebner, Thomas (Hg.), *Filmgenres. Science Fiction*, S.453f.

285 Vgl. Feige, Marcel, *Science Fiction*, S.78.

286 Vgl. Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper*, S.118.

287 Vgl. Koebner, Thomas (Hg.), *Filmgenres. Science Fiction*, S.472.

noch im selben Jahrzehnt, den Achtzigern, ein neues und äußerst populäres Subgenre der Science-Fiction schaffen: den Cyberpunk.

### 3.3.2.4 Cyberspace und Cyberpunk

Als vorerst letzten literarischen Meilenstein terrestrischer Dystopien in Romanform möchte ich „Neuromancer“ von William Gibson aus dem Jahr 1984 ausmachen aufgrund seiner Vorreiterrolle für weitere AutorInnen, die sich mit der Abkoppelung der Wirklichkeit und dem Anschluss des Menschen ans weltweite Datennetz auseinandersetzen. Mit „Neuromancer“ wurde der Cyberpunk geboren.<sup>288</sup> Geprägt wurde der Begriff „Cyberpunk“ von Bruce Bethke, von welchem 1983 eine gleichnamige Geschichte in „Amazing Stories“ veröffentlicht wurde. Gibsons Roman definierte daraufhin die Cyberpunk-Bewegung als Untergattung der Science Fiction. Die Geschichte beschreibt eine städtische, postapokalyptische Zukunft, welche sowohl vom Zerfall als auch vom florierenden Schwarzmarkt durchzogen ist. Japanische Megakonzerne sorgen für technologische Wunder und der künstliche Mensch steht an der Grenze zu Immaterialität.<sup>289</sup>

Die Science Fiction, unter dem Eindruck des Informationszeitalters – der Computer und des Internets –, stellt den künstlichen Menschen in Frage. Die neuen Wege, vor allem in die Unsterblichkeit, liegen greifbar nahe im Cyberspace.<sup>290</sup>

Bereits 1982 schuf Disneys TRON von Regisseur Steven Lisberger einen Vorgriff auf den bald folgenden Schub an Cyberspace-Fantasien, dessen erste Visualisierung im großen Stil TRON darstellte.<sup>291</sup> Die Umkehrung einer Technisierung des Menschen war das Thema, denn der Hauptcharakter wird hier in das Computerspiel, in den künstlichen Raum („cyberspace“), hineingezogen. Der sich aus dem Cyberspace entwickelnde Cyberpunk stellt eine Wortverbindung von dem künstlichen Raum („cyber“) des Cyberspaces und den anarchistischen, gesetzesfreien Zügen der oftmals illegalen Hacker-Bewegung („punk“) dar. Meist verschwimmen die Grenzen zwischen Realität und Virtualität in Geschichten zu jenem Thema und der Cyberspace wird oft als eigenständiger, sozialer Raum neben der realen Gesellschaft beschrieben.<sup>292</sup> Beim Cyberpunk steht nicht mehr die Verschmelzung von Mensch und Maschine als Roboter, sondern die gezielte Verschmelzung vom Menschen mit Computertechnologie im Vordergrund.<sup>293</sup> Als in den 1980er-Jahren der „Personal Computer“ den Menschen vorgestellt wurde und erstmals solche Maschinen

---

288 Vgl. Feige, Marcel, *Science Fiction*, S.80.

289 Vgl. Weber, Thomas P., *Science Fiction*, S.72-75.

290 Vgl. Feige, Marcel, *Science Fiction*, S.80.

291 Vgl. Schneider, Steven Jay (Hg.), *101 Science-Fiction Filme*, S.246.

292 Vgl. Fuhse, Jan A. (Hg.), *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*, S.131.

293 Vgl. Drenkpohl, Ann-Kristin, *Maschinen sprechen: Science Fiction*, S.133.

auch im Alltag und von jedermann verwendet werden konnten<sup>294</sup>, kam zudem das Internet als neue Form der Massenkommunikation auf.<sup>295</sup> Die Idee sich als Einzelperson mit anderen Freiwilligen massenhaft zu vernetzen, beflügelte die Ideenwelt der AutorInnen und FilmemacherInnen. 1995 griff Kathryn Bigelow in STRANGE DAYS eine „Dämonisierung utopischer Cybertechnologie“<sup>296</sup> auf und beschrieb mit Film-Noir-Flair die Angst vor dem kommenden Jahrtausend. Eine neue Technologie ermögliche es mit Hilfe von Disketten die sinnliche Wahrnehmung anderer Menschen direkt ins eigene Gehirn zu spielen. Doch wie die meisten neuen Technologien im Science-Fiction-Film birgt auch diese ungeahnte Gefahren und „Bigelow treibt hier inhaltlich und inszenatorisch die Wunschträume der Cyberspace-Forscher an einen erschreckenden Endpunkt.“<sup>297</sup> Der Cyborg wird während seiner Blütephase in den Achtzigern und Neunzigern langsam von der Mensch-Maschinen-Hybride, oder genauer, vom „Interface“ – einem bioelektronischen Gehirnimplantat, das eine Direktverbindung vom menschlichen Gehirn mit einem Computer ermöglicht – abgelöst oder zumindest erweitert.<sup>298</sup>

### 3.3.2.5 Gentechnik und simulierte Welten

Cyberpunk war die letzte wirklich innovative Bewegung in der Science Fiction. In den neunziger Jahren und im neuen Jahrtausend geschah dann auf den ersten Blick Eigenartiges: Die Science Fiction antwortete auf die Herausforderung einer sich technologisch, politisch und wirtschaftlich immer schneller ändernden Welt nicht mit neuen literarischen Formen, sondern mit der Wiederbelebung und Hybridisierung bewährter Muster.<sup>299</sup>

Die Science Fiction hatte sich bis in die 1990er-Jahre, zuletzt mit dem Cyberpunk, unzählige Thematiken geschaffen, deren Vermischung sich in zahlreichen Filmen jener Zeit äußerte und bis ins neue Jahrtausend anhalten sollte. So zieht sich auch das Motiv der klassischen Dystopie weiterhin durch die Filmlandschaft, beispielsweise versteckt hinter anderen Science-Fiction-Elementen wie der Zeitreise und dem Menschen vernichtenden Virus in Terry Gilliams THE TWELVE MONKEYS (1995). In jenem Film fungieren die WissenschaftlerInnen sowohl als Geißel, als auch als letzte Hoffnung der Menschheit.<sup>300</sup> Doch zwei Motive stechen besonders hervor, widmet man sich den einflussreicheren Werken dieses Jahrzehnts: die Genmanipulation, angesteckt durch neue Forschungsergebnisse von WissenschaftlerInnen, und simulierte, virtuelle Welten,

---

294 Vgl. Ebda. S.137.

295 Vgl. Fuhse, Jan A. (Hg.), *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*, S.130.

296 Koebner, Thomas (Hg.), *Filmgenres. Science Fiction*, S.492.

297 Ebda. S.491.

298 Vgl. Feige, Marcel, *Science Fiction*, S.80.

299 Weber, Thomas P., *Science Fiction*, S.81.

300 Vgl. Koebner, Thomas (Hg.), *Filmgenres. Science Fiction*, S.494.

welche der Cyberpunk kürzlich eröffnet hatte. Beide Themen konzentrieren sich vorrangig auf die Veränderung des menschlichen Leibes – einmal als Manipulation des Körpers, einmal als Manipulierung der Sinne. Steven Spielbergs Dinosaurier-Abenteuer JURRASIC PARK (1993) und Andrew Niccols Gen-Dystopie GATTACA (1997) mögen auf den ersten Blick nicht viel gemeinsam haben, doch bei näherem hinsehen warnen sie beide vor einem unverantwortlichen Umgang mit Gentechnik. In JURRASIC PARK äußert sich dies als tricktechnische Sensation durch die Mischung aus konventionellen Dinosaurierpuppen und Computeranimation.<sup>301</sup> Ein genialer Wissenschaftler lässt prähistorische Urzeittiere wieder auferstehen, ohne ihre zerstörerische Kraft berechnet zu haben, während GATTACA als klassische Dystopie, verpackt in naher High-Tech-Zukunft, ungeborene Kinder perfektionieren lässt. Alle Embryonen, welche nicht von ihren zahlreichen Makeln befreit wurden, gelten später als Menschen zweiter Klasse. „Anstatt den menschlichen Körper zu zerstückeln und zu ersetzen, wird die Evolution kurzerhand vorab korrigiert“<sup>302</sup>, schreibt Marcel Feige passend über die Genmanipulation als eine dem Cyborg gegenüberstehende These.

Der Cyborg-Körper wird in den 90er-Jahren langsam zu einem Interface-Körper.<sup>303</sup> Denn im Gegensatz zum Cyborg, welcher durch „Interpenetration von Biologie und Technik“<sup>304</sup> gekennzeichnet ist, lässt das oben bereits genannte Interface eine Körperverdoppelung zu. Der Mensch kann mit dessen Hilfe in der Realität materiell, aber auch im Datennetz immateriell existieren. Dieser Anschluss an das weltweite „Netz“ lässt den sterblichen Körper in der Realität zurück, während der virtuelle unversehrt, sowie ohne sichtbare Prothesen leben kann.<sup>305</sup> Diese Verbindung des Körpers mit dem Computer und in speziellen Fällen mit einer simulierten Welt, deren Simulation sich die Menschen nicht bewusst sind, ist Thema in vier verschiedenen, beeindruckenden Science-Fiction-Filmen Ende des 20. Jahrhunderts. Neben dem populärsten Beispiel THE MATRIX können sich auch ABRE LOS OJOS („Öffne deine Augen“, 1997, Regie: Alejandro Amenábar), EXISTENZ (1999, Regie: David Cronenberg) und THE THIRTEENTH FLOOR (1999, Regie: Josef Rusnak) in die Thematik der unechten (Computerspiel-)Welt und simulierten Gesellschaft einreihen. Ebenso tauchen Elemente des Cyberpunks auf. Die Computersimulationstechnologie will (vorerst) die eigentliche Realität verschleiern, sowohl für das Publikum als auch für den Protagonisten.<sup>306</sup> THE MATRIX spielt in einer postapokalyptischen Welt des 23. Jahrhunderts, in der die Maschinen über die Menschen gesiegt haben und sie in endlosen

---

301 Vgl. Gronemeyer, Andrea, *Film Schnellkurs*, S.178.

302 Feige, Marcel, *Science Fiction*, S.82.

303 Vgl. Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper*, S.118.

304 Ebda. S.120.

305 Vgl. Ebda. S.119f.

306 Vgl. Fuhse, Jan A. (Hg.), *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*, S.135.

Reihen an Brutkästen als Batterien verwenden. Um Rebellionen zu verhindern, wird jeder Mensch über einen implantierten Anschluss im Hinterkopf mit der Matrix verbunden, „einer neurointeraktiven Computersimulation, die jedem Einzelschicksal eine Existenz in der Normalität des Jahres 1999 vorgaukelt.“<sup>307</sup>

Seit ihren Anfängen gehört der Machtkampf zwischen Mensch und künstlicher Intelligenz zu den beliebtesten Topoi der Science Fiction. Auch dass sich dieser Konflikt in einer postapokalyptischen Welt abspielt, ist nicht neu. Im Vergleich etwa zu den *Terminator*-Filmen geht *Matrix* jedoch noch einen Schritt weiter. Hier findet die Konfrontation meist in der virtuellen Welt statt, ähnlich wie in David Cronenbergs *eXistenZ*. Die Brüder Wachowski jonglieren gekonnt mit Versatzstücken verschiedener religiöser Heilslehre, Mythologien und Filmgenres. Klar erkennbar ist zudem der Einfluss des Vaters des Cyberpunks, William Gibson, und seiner *Neuromancer*-Trilogie, allerdings mit dem einen Unterschied: Während die Helden in Gibsons Romanen lediglich versuchen, in der virtuellen Welt zu überleben, streben sie in *Matrix* nach deren Vernichtung.<sup>308</sup>

Die Technisierung jedes einzelnen menschlichen Leibes ist in diesem Szenario gegeben, sowie seine Unterlegenheit, Entindividualisierung und Entmündigung durch Maschinen, deren Bekämpfung als oberstes Prinzip gilt.

Die 90er-Jahre lassen sich mit einem verstärkten Aufkommen ängstlicher Betrachtungen der Technisierung des Menschen und Immaterialisierung seines Leibes (im Internet) beschreiben. Der Wandel vom Cyborg, einer Mensch-Maschinen-Verschmelzung, zu den tatsächlichen Cyberpunk-Hybriden, welche sich mit Hilfe des Interface auch eines immateriellen Körpers bedienen können, beschreitet einen eindeutigen Pfad der Technisierung des menschlichen Leibes auf dem Weg in das neue Jahrtausend.

### **3.4 Dystopischer Science-Fiction-Film im 21. Jahrhundert**

In der Studie „The Experience Economy“ von B. Joseph Pine und James H. Gilmore über das gegenwärtige Wirtschaftsleben beschreiben die beiden, dass die Vermarktung von Erlebnissen immer stärker in den Vordergrund gestellt werden würde. Während der Beginn des Marktgeschehens noch vom Handel mit Rohstoffen bestimmt worden wäre, seien später Sach- und Dienstleistungen in den Vordergrund gerückt worden. Heute würden viele jener Leistungen rein unter dem Erlebnisaspekt vermarktet werden. Sach- und Dienstleistungen würden demnach

---

307 Koebner, Thomas (Hg.), *Filmgenres. Science Fiction*, S.531.

308 Ebda. S.531f.

hauptsächlich als Erlebnisvermittlung fungieren. Doch die beiden gehen noch weiter und meinen, in der nächsten Evolutionsstufe würde sich der Einkauf um die Wandlung des Kunden selbst drehen, der sich seine Veränderung erkaufen wird, um ein anderer sein zu können.<sup>309</sup>

Während diese Tendenz und Hoffnung auf ein Dasein als Übermensch durchaus heute schon in den Köpfen vieler Menschen gegeben ist, spiegelt sich eben dieses Verlangen auch in den neuen Science-Fiction-Filmen wider. So steht der Beginn des 21. Jahrhunderts ganz im Zeichen der SuperheldInnen-Filme, die sich jedoch erst durch Christopher Nolans bahnbrechende Batman-Trilogie *BATMAN BEGINS* (2005), *THE DARK KNIGHT* (2008) und *THE DARK KNIGHT RISES* (2012) die nötige Seriosität verschaffen konnten. Denn Nolan war der erste Comic-Verfilmer, der seine HeldInnen in eine dystopische, realistische Gesellschaft warf, die sich längst in korrupten Machenschaften verloren hat. Auch die *X-MEN* (2000, Regie: Bryan Singer) leben in einer politisch angespannten Welt, in der eine scharfe Rassentrennung von Mutanten und „normalen“ Menschen vorherrscht und von vielen Politikern aufrecht erhalten werden will. Doch beinahe alle anderen, populären Comic-Adaptionen von *SPIDER-MAN* (2002, Regie: Sam Raimi), über *HULK* (2003, Regie: Ang Lee), bis hin zu *IRON MAN* (2008, Regie: Jon Favreau) verschreiben sich in unterschiedlichster Qualität der leichten Bekömmlichkeit. Neben dieser umfassenden Neuentdeckung des Supermenschen und Volksbeschützers finden sich die unterschiedlichsten Themen der letzten Jahrzehnte, mal vereinzelt, mal vereint, in den dystopisch-terrestrischen Science-Fiction-Filmen des 21. Jahrhunderts wieder. Horrorszenerien äußerst realistischer Pandemien in *CONTAGION* (2011, Regie: Steven Soderbergh) und *28 DAYS LATER* (2002, Regie: Danny Boyle) stehen neben aufwendigen Weltuntergangs-Szenarien (2012, 2009, Regie: Roland Emmerich), schief gelaufenen Genexperimenten (*HOLLOW MAN*, 2000, Regie: Paul Verhoeven), Asyl für Aliens (*DISTRICT 9*, 2009, Regie: Neill Blomkamp) und technischen Innovationen wie Hilfsroboter (*I, ROBOT*, 2004, Regie: Alex Proyas), Zeitreise (*LOOPER*, 2012, Regie: Rian Johnson) und Gedankenmanipulation (*INCEPTION*, 2010, Regie: Christopher Nolan). Weiters finden sich zahlreiche Entwürfe klassischer Dystopien suboptimaler Gesellschaftsformen in beeindruckenden Beispielen wie *V FOR VENDETTA* (2005, Regie: James McTeigue) und *CHILDREN OF MEN* (2006, Regie: Alfonso Cuarón). Auch nach komplexen, ethischen Problemen wird gefragt (*SOURCE CODE*, 2011, Regie: Duncan Jones), sowie mit zahlreichen technischen Spielereien getrickst (*MINORITY REPORT*, 2002, Regie: Steven Spielberg).

Die voranschreitende Technisierung des Alltags löst, so wie auch vor hundert Jahren, in einem Großteil der Menschen, Angst aus, die Kontrolle zu verlieren über sich und seinen eigenen Körper.

---

309 Vgl. Fuhse, Jan A. (Hg.), *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*, S.115-117.

Zeitgleich jedoch wird von vielen die Weiterentwicklung des Menschen und seiner Fähigkeiten mit Hilfe der neuesten Technologien verlangt und erhofft. Diese Zwiespältigkeit hat sich bereits in den Motiven des Cyborgs und des Cyberpunks geäußert und scheint auch im 21. Jahrhundert noch ausreichend Stoff für neue Science-Fiction-Film zu bieten. Diese bedienen sich in unserer schnell voranschreitenden Welt stets neuer technischer Motive, wie der Reproduktionstechnologie (THE ISLAND, 2005, Regie: Michael Bay) oder der Nanotechnologie (GAMER, 2009, Regie: Mark Neveldine & Brian Taylor) zur Aufbesserung des Menschen. Diese Leistungssteigerung von Individuen wird im Film ebenso spannend verfolgt wie in unserer realen Gesellschaft.

Im folgenden Kapitel wird die filmische Umsetzung der Technisierung des menschlichen Leibes als dystopische Körperdarstellung im 21. Jahrhundert näher beleuchtet werden, sowie ihre Techniken und Philosophien in eingehender Analyse dreier ausgewählter Beispiele herausgearbeitet werden.

## **4. Technisierte Leiber als dystopische Körper im terrestrischen Science-Fiction-Film des 21. Jahrhunderts**

„Die Vermenschlichung der Technik und die Technisierungen der Menschen sind endgültig vollzogen, die Unterschiede verwischt“<sup>310</sup>, schreibt Karsten Weber über die Ereignisse im Film I, ROBOT, in welchem ein Hilfs-Roboter Gefühle entwickelt und der menschliche Protagonist mit Maschinenarm eine Hybride ist. Doch nicht nur in Science-Fiction-Filmen kann sich der Mensch als ein durch und durch technisierter sehen. Zahlreiche technische Erfindungen, die sich in oder an unsere Körper ein- oder anbringen lassen, beispielsweise der Herzschrittmacher oder das Hörgerät, können nicht nur eine Erweiterung der menschlichen Sinne und einen Ausgleich körperlicher Defizite darstellen, sondern auch die vollzogene Technisierung des menschlichen Leibes in unserer heutigen Gegenwart bezeugen. Natürlich ist dieses Dasein als Mensch-Maschinen-Hybride nur einem kleinen Teil der gesamten, menschlichen Bevölkerung eigen, doch das unaufhaltsame Vorschreiten des Eingreifens von Technik in unsere Gesellschaft, Kultur und den Leib, hat eine bunte Palette an Zukunftsängsten, -sorgen und Ungewissheit mit sich gebracht, welche sich als dystopische Körperdarstellungen im Science-Fiction-Film äußern können. Diese Darstellungen von Anti-Utopien des menschlichen Leibes treten im Science-Fiction-Film des 21. Jahrhunderts in verschiedener Gestalt als dystopische Körper auf. Verfremdung, Entfremdung, Enteignung und Abhängigkeit sind häufige Probleme der ProtagonistInnen, verursacht durch neuartige, futuristische Technologien. Im Folgenden sollen die verschiedenen Äußerungen technisierter Leiber und dystopischer Körper zusammengefasst werden.

### **4.1 Arten der Technisierung des menschlichen Leibes**

Von mikroskopisch kleinen Robotern namens Nanomiten in G.I. JOE: THE RISE OF COBRA (2009, Regie: Stephen Sommers), über virtuelle Bauarbeiten in SLEEP DEALER (2008, Regie: Alex Rivera), bis hin zu einem lebensbedrohlichen Chip im Gehirn in MISSION: IMPOSSIBLE III (2006, Regie: J.J. Abrams) haben Technisierungen des menschlichen Leibes im Science-Fiction-Film die verschiedensten Ausformungen erhalten, abwechselnd unglaubwürdig oder plausibel. Nach der Überprüfung aller in Frage kommenden Filme<sup>311</sup> haben sich fünf Kategorien technisierter Menschenleiber, welche mit dystopischen Körperdarstellungen Hand in Hand gehen, im

---

310 Ebda. S.46.

311 Die komplette Liste der filmischen Forschungsobjekte ist auf Seite 16-17 nachzulesen.

terrestrischen Science-Fiction-Film des 21. Jahrhunderts herauskristallisiert:

- (1) Steuerung und Fremdkontrolle des menschlichen Bewusstseins
- (2) Steuerung und Fremdkontrolle des menschlichen Körpers
- (3) Gedanken- und Gedächtnismanipulation
  - (3a) Das Löschen von Erinnerungen
  - (3b) Simulierte Welten
- (4) Das Dasein als Mensch-Maschinen-Hybride
  - (4a) Überlebenswichtige Hybridisierung
  - (4b) Nicht überlebenswichtige Hybridisierung
- (5) Der Anschluss des Leibes an eine Maschine

Im Folgenden möchte ich gerne mittels dieser neun (Sub-)Kategorien und den jeweils dazugehörigen Filmen herausarbeiten, welche dystopischen Körperdarstellungen sich aus diesen Technisierung des menschlichen Leibes zusammenfassend ergeben. Viele der Forschungsobjekte vereinen mehrere Kategorien in sich. All die Ängste der Menschen gegenüber gegenwärtiger und anstehender Technisierungen des menschlichen Leibes finden darin ihre überspitzten Höhepunkte.

#### **4.1.1 Steuerung und Fremdkontrolle des menschlichen Bewusstseins**

Die Steuerung und die Fremdkontrolle des eigenen Bewusstseins durch andere Personen oder Maschinen ist als das Eindringen in den eigenen Leib und die eigenen Gedanken mittels Technologie im oder am eigenen Körper zu verstehen. In G.I. JOE: THE RISE OF COBRA werden Miniaturroboter namens Nanomiten in den Körper eingefügt. Ursprünglich hätten sie Krebs heilen sollen, nun werden sie jedoch zur Erschaffung von Supersoldaten verwendet, welche keinen Schmerz und keine Schuld fühlen, sowie als Spielfiguren der FädenzieherInnen fungieren. Ebenfalls um Nanomiten dreht sich ONE POINT O (2004, Regie: Jeff Renfroe, Marteinn Thorsson). Hier werden sie unwissenden, menschlichen Testobjekten zugeführt, um jene an bestimmte Produkte zu binden und ihr Konsumverhalten zu steuern. In RESIDENT EVIL: AFTERLIFE (2010, Regie: Paul W.S. Anderson) äußert sich die Technisierung des Leibes in Form von kleinen Robotern, welche an der menschlichen Brust angebracht sind. Diese formen den Träger zu einem aggressiven, hörigen Soldaten. Wiederum einen mutierten Menschen als Soldaten und willenlose Maschine dargestellt haben die beiden Fortsetzungen RESIDENT EVIL: APOCALYPSE (2004, Regie: Alexander Witt) und X-MEN ORIGINS: WOLVERINE (2009, Regie: Gavin Hood). In beiden Filmen wird bei einem geheimen Projekt ein mutierter Supersoldat „hergestellt“, welcher auf Knopfdruck Befehle entgegennimmt und ausführt. Das tiefgehende Drama TRANSFER (2010,

Regie: Damir Lukacevic) hingegen beschreibt eine zukünftige Gesellschaft, in der ein Körpertausch möglich sein wird. Angeschlossen an eine Maschine kann sich ein gealtertes Paar ins Bewusstsein zweier junger Menschen transferieren lassen und zahlt dafür viel Geld.

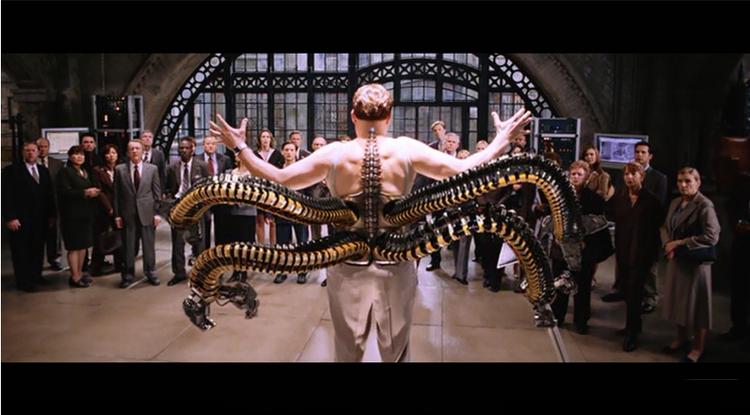


Abbildung 1: SPIDER-MAN 2: Otto mit Greifarmen

Eine Ausnahme inmitten dieser negativen Zukunftsszenarien rund um die Steuerung des eigenen Bewusstseins stellt die Comic-Adaption SPIDER-MAN 2 dar, da hier nicht ein Mensch mittels Technologie, sondern eine Maschine selbst die Kontrolle über ihren Träger gewinnt (Abb.1). Der geniale Mad Scientist

Otto legt sich eine Apparatur mit künstlicher Intelligenz, bestehend aus mehreren, maschinellen Greifarmen an seine Wirbelsäule, welche sich daraufhin mit eingeführten Nadeln und Nanofäden Zugang zu seinem Nervensystem und Gehirn verschafft. Als der eigens zur Sicherheit Ottos eingebaute Kontrollchip kaputt geht, übernehmen die Greifarme die Oberhand und beeinflussen ihn in seinem Denken und Tun.

So qualitativ unterschiedlich und mit verschiedener wissenschaftlicher Genauigkeit dieses stets selbe Thema der Bewusstseins-Kontrolle mittels Technik in den Filmen umgesetzt wird, steht letzten Endes immer der menschliche Leib als (Versuchs-)Objekt, Leihkörper oder willenloser Soldat im Mittelpunkt. Die Personen werden entmenschlicht und ihre Körper für verschiedenste Zwecke benutzt, ohne dem technisierten Leib eine Chance auf freien Willen oder Entscheidungsmöglichkeit zu gewähren. Die absolute Kontrolle über den Menschen als Mittel zum Zweck macht ihn zu einem dystopischen Körper, der stets als Antithese einer lebenswerten Zukunft gilt. Ohne Aussicht auf Freiheit werden Ideen anderer Menschen oder künstlicher Intelligenz am Fleisch der Charaktere als Marionetten erprobt.

#### 4.1.2 Steuerung und Fremdkontrolle des menschlichen Körpers

Neben dem Freiheitsraub des eigenen Bewusstseins, tritt im zeitgenössischen Science-Fiction-Film auch die bloße körperliche Übernahme auf, bei welcher die gesteuerte Person Handlungen gegen ihren aktiven Willen ausführt. Ebenfalls in SPIDER-MAN 2 muss der geniale Wissenschaftler Otto in jenen Momenten, in denen sein Verstand sich gegen die künstliche Intelligenz wehren kann,

mitansehen, wie die maschinellen Tentakel ihn als „Wirt“ benutzen und ungeachtet seiner Ansichten mit ihren Machenschaften fortfahren. In G.I. JOE: THE RISE OF COBRA verwandelt der Bösewicht mittels Nanomiten den Kopf seines Opfers in einen metallenen Schädel, welchem er mit einer Fernbedienung Schmerzen zufügen kann, sowie den Mann von einer Flucht abhalten. Der Actionfilm GAMER verfolgt ein ganz spezielles Konzept der Steuerung des menschlichen Körpers bei vollem Bewusstsein der betroffenen Personen. Freiwilligen wird eine Nanozelle ins Gehirn injiziert, welche sich daraufhin dupliziert und andere Zellen übernimmt. Mit Hilfe neuester Technologie ist es möglich, diese Leute per futuristischer Spielsteuerung auf ein Schlachtfeld als reales Computerspiel zu führen. Der ebenfalls actionreiche Film IRON MAN 2 (2010, Regie: Jon Favreau) dreht sich um den Milliardär Tony Stark im eigens geschaffenen, hochtechnologischen Superanzug, welcher ihn völlig umgibt, ihn fliegen lässt und zu einer beinahe unbesiegbaren Kampfmaschine macht. Als jedoch ein Hacker einen Weg findet, einen von Starks bemannten Anzügen fernzusteuern, richtet er damit bewusst viel Schaden an. Der Mann im Anzug kann sich gegen diese ferngesteuerten Aktionen nicht wehren.

Während die Kontrolle über das menschliche Bewusstsein immer einen pragmatischen Grund zu haben scheint, weist die Steuerung und Fremdkontrolle menschlicher Körper sadistische Züge auf. Bei einer Übernahme des Bewusstseins verspürt das Opfer keinerlei Reue oder Schmerz bei den verrichteten Taten, doch die rein körperliche Übernahme dient auch dazu, dem ferngesteuerten Menschen seine Hilflosigkeit und Demütigung vor Augen zu führen und sich als Kontrollierender in eine explizite Machtposition zu begeben. Diese spielerische und quälerische Komponente des eigenen Handelns wider Willen macht den fremdgesteuerten Körper zu einem dystopischen, der sich unterwerfen und fügen muss.

#### **4.1.3 Gedanken- und Gedächtnismanipulation**

So wie bereits die „Matrix“ als simulierte Welt die Gedanken und das Gedächtnis der Menschen manipuliert hat, erscheint auch im 21. Jahrhundert eine Reihe an Ideen zu diesem Thema. Das (gezielte) Löschen von Erinnerungen ist oftmals eng verbunden mit der Manipulation des Gedächtnisses und der Gedanken. So werden in dem französischen Thriller CHRYSALIS (2007, Regie: Julien Leclercq) eben nicht nur Gedächtnisse gelöscht, sondern auch digitalisiert und auf andere Menschen übertragen, welche dann externe Erinnerungen als ihre eigenen ansehen. Neben dieser Übertragung des Gedankenguts, beschäftigen sich mehrere Filme mit dem tatsächlichen Erleben und Erfahren als Manipulation der Gedanken, da die Welt, so real sie sich auch anfühlen

mag, eine simulierte ist und der eigene Körper meist regungslos und an eine Maschine angeschlossen ist.

#### 4.1.3.1 Das Löschen von Erinnerungen

Die Fortschritte in der heutigen Hirn- und Gedächtnisforschung sind bemerkenswert. 2008 wurde im Wissenschafts-Magazin „Neuron“ eine Studie darüber veröffentlicht, dass gezielt Erinnerungen in Gehirnen von Mäusen gelöscht werden können. Damit stieg die Hoffnung einer Anwendung dieser chemisch-genetischen Technik auf das menschliche Gehirn, beispielsweise um Kriegstraumata zu behandeln.<sup>312</sup> Martin Sack schrieb 2010 in „Schonende Traumatherapie“, dass „Angst- und Stressreaktionen, die mit bestimmten Erinnerungen verknüpft sind, durch Einflussnahme verändert werden“<sup>313</sup> können. Bereits 1986 lagen Forschungsberichte zur Löschung von Erinnerungen bei Tieren vor, doch bis heute wurde kein Weg gefunden, gezielt beliebige Erinnerungen aus einem menschlichen Gehirn zu eliminieren.<sup>314</sup> Die Uppsala University in Schweden gab nun im September 2012 bekannt, dass das Forscherteam rund um Thomas Ågren die Existenz der Möglichkeit, bestimmte Ängste aus dem menschlichen Gedächtnis zu löschen,



Abbildung 2: *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND*: Maschine zum Löschen von Erinnerungen

beweisen könne.<sup>315</sup> Während sich diese Forschungen aber alle auf die chemischen Prozesse im Gehirn konzentrieren, entstanden in den letzten Jahren ein paar Filme, welche eine technische Lösung für das Problem des Vergessens, beziehungsweise des Erinnerns, fanden. Michel Gondry

märchenhaftes Drama *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* (2004) spielt in unserer heutigen Welt, in welcher den Menschen jedoch das gezielte Löschen von Erinnerungen angeboten werden kann (Abb.2). Der Protagonist möchte die Frau, welche ihm kürzlich das Herz gebrochen hat, für immer aus seinem Gedächtnis löschen und wird hierfür einer längeren Prozedur unterzogen.

312 Vgl. Cao, Xiaohua/Wang, Huimin/Mei, Bing [u.a.], „Inducible and Selective Erasure of Memories in the Mouse Brain via Chemical-Genetic Manipulation“, 23.10.2008, *Neuron*, <http://www.cell.com/neuron/abstract/S0896-6273%2808%2900768-X>, Zugriff 12.3.2013.

313 Sack, Martin, *Schonende Traumatherapie. Ressourcenorientierte Behandlung von Traumafolgestörungen*, Stuttgart: Schattauer 2012, S.32.

314 Vgl. Ebda. S.32.

315 Ågren, Thomas, „Fear can be erased from the brain“, 20.09.2012, *Uppsala University*, <http://www.mynewsdesk.com/uk/pressroom/uu/pressrelease/view/fear-can-be-erased-from-the-brain-795765>, 12.03.2013.

Während seine Erinnerungen mittels einem technischen Apparat auf seinem Kopf Schritt für Schritt abnehmen, entdeckt er jedoch, dass er die Frau gar nicht vergessen möchte und versucht vergebens seine große Liebe in Kindheitserinnerungen zu verstecken. In PAYCHECK hingegen wird der Akt des Erinnerungs-Löschens dargestellt mit Hilfe einer Maschine, welche auf ihrem Bildschirm konkrete Gehirnzellen anzeigt, die daraufhin von einem Fachmann eliminiert werden können. Der Beruf des Hauptcharakters erfordert die regelmäßige Löschung von Erinnerungen an die von ihm entwickelten Produkte. Als er jedoch eines Tages eine Maschine erfindet, mit der er in die eigene Zukunft sehen kann, lässt er sich durch den darauffolgenden Gedächtnisverlust nicht davon abhalten, einer Verschwörung auf die Spur zu kommen. Eine etwas komplexere Zukunftsvision im Zusammenhang mit dem Löschen von Erinnerungen hat Ben Ripley für SOURCE CODE (2011, Regie: Duncan Jones) entwickelt. Hier will ein Wissenschaftler, um den Fortbestand seines bahnbrechenden Projekts zu sichern, gegen den Willen des Testsubjekts dessen Erinnerungen löschen, um ihn auf einen weiteren „Durchgang“ im Computerprogramm des Source Codes vorbereiten zu können.

Nicht jeder von Erinnerungen befreiter Körper ist ein dystopischer Körper. Das Löschen bestimmter, eventuell schmerzlicher Erfahrungen kann zu einem befreiten Neuanfang führen. Jedoch in jenen Momenten, in denen das Opfer gegen seinen Willen seiner Erinnerungen beraubt wird, handelt es sich um einen aufgrund eigener Unwissenheit von anderen übergebenen und oftmals ausgenutzten Körper. Das Löschen von Erinnerungen erlaubt es nicht, aus eigenen Fehlern zu lernen und lässt die ProtagonistInnen mehrmals in die gleiche Falle tappen. Diese Naivität, mit der jene Opfer den selben Geschehnissen stets neu begegnen, macht ihre – dem eigenen Schicksal unterlegene – Körper zu dystopischen Körpern, die wie Sisyphos immer und immer wieder das selbe erleiden.

#### **4.1.3.2 Simulierte Welten**

Simulierte Welten gaukeln den Betroffenen ein Leben vor, das sie gar nicht führen. Meist werden sie in Sicherheit gewogen, dass sich ihr Schicksal zum Guten gewendet hat, ihnen werden Ideen eingeflößt und sie werden gefangen gehalten. In SOURCE CODE entsteht eine komplexe Mischung verschiedener Technisierungen des menschlichen Leibes. Captain Stevens liegt schwer verwundet, an zahlreiche Schläuche und Maschinen angeschlossen in einem Stützpunkt der Air Force und glaubt aber, sich in einem Cockpit zu befinden. Dies soll es ihm erleichtern mit der Air Force zu kooperieren. Auch in INCEPTION (2010, Regie: Christopher Nolan) werden Menschen in simulierte Welten – hier die Träume anderer Personen – geführt. Durch starke Sedierung und dem

gemeinsamen Anschluss an eine kleine Maschine gelangen die Angeschlossenen in eine Fantasiewelt, in der sie sich ebenso verlieren und sterben können, wenn sie zu stark vordringen. Zahlreiche Menschen teilen sich jeden Tag ihre Träume (Abb.3). Das Hauptaugenmerk legt der Film darauf, die wirtschaftliche Entscheidung einer wichtigen Persönlichkeit durch das Vorgaukeln bestimmter Tatsachen in dieser Traumwelt zu beeinflussen. Die Angst, sich in einer simulierten Welt zu verlieren und keinen Ausweg mehr zu finden, wird auch im Kinderfilm SPY KIDS 3-D: GAME OVER behandelt. Hier werden mehrere Personen an ein Spiel angeschlossen und bleiben zwar physisch in der Realität anwesend, verlieren aber ihr Bewusstsein in der Spielwelt und finden nicht wieder zurück. Auch in der polnisch-japanischen Produktion AVALON (2001, Regie: Mamoru Oshii) können sich Spieler mit einem Helm in eine virtuelle Welt einklinken und ein simuliertes, aber tödliches und illegales Spiel führen. Im blutigen Actionfilm REPO MEN wird das Motiv umgekehrt und die simulierte Welt, in welcher sich der Protagonist befindet, wird ihm als alternative Realität und schöne, letzte Erinnerungen aufgezwungen (Abb.4). Tatsächlich wurde er bereits überwältigt, abtransportiert und vermutlich bald getötet, doch sein Kollege und Freund, jedoch auch Gegenspieler, vergewissert sich seines Wohlergehens.



Abbildung 3: INCEPTION: Menschen teilen ihre Träume



Abbildung 4: REPO MEN: Technik zur Simulierung anderer Realitäten

So wie die Löschung von Erinnerungen ist auch die Manipulation der Gedanken und das Vorgaukeln simulierter Welten ein Akt der Machtübernahme und Beherrschung des Wissens eines Menschen. Die Gedankenwelt der Charaktere wird gelenkt von SpielermacherInnen, SimulationsentwicklerInnen, den Träumen anderer und fremden Erinnerungen. Das eigene Leben und die eigenen Erfahrungen bleiben außen vor. Der Körper, welcher seine Selbstständigkeit beinahe zur Gänze abgegeben hat und blind ohne besseren Wissens auf das Gesehene vertraut, ist ein dystopischer, der seinen eigenen manipulierten Sinnen unterlegen ist und

Instrument oder Testobjekt sein kann. Die Persönlichkeit wird beeinflusst oder ganz ausradiert.

#### **4.1.4 Das Dasein als Mensch-Maschinen-Hybride**

Hybriden sind Menschen, die entweder lebensnotwendige oder zur Leistungssteigerung Technik im oder permanent am Körper tragen. Diese Art der Technisierung des menschlichen Leibes im Science-Fiction-Film ist oftmals ohne dystopische Ausführungen des menschlichen Körpers anzutreffen, sondern soll lediglich futuristische Welten etablieren und die Liebe zur Technik, sowie den technischen Fortschritt aufzeigen. Zwei bestimmte Aspekte negativer Szenarien mit Hybriden haben sich jedoch herausarbeiten lassen. Zum einen ist dies eine überlebenswichtige Hybridisierung, das heißt die Abhängigkeit von der Technik im Leib, und zum anderen eine nicht überlebenswichtige Hybridisierung, bei welcher jedoch die Technik als Fremdkörper im Leib wahrgenommen wird.

##### **4.1.4.1 Überlebenswichtige Hybridisierung**

Das Überleben von IRON MAN (2008, Regie: Jon Favreau) ist abhängig von seiner Hybridisierung, also von der Technik im eigenen Körper, denn in seiner Herzregion befinden sich nach einem Attentat zahlreiche Schrapnelle. Diese können nur mit Hilfe eines Elektromagneten in seiner Brust, angeschlossen an eine Autobatterie, von der Wanderung zum Herzen und seinem sicheren Tod abgehalten werden. Später im Film baut sich der Hauptdarsteller einen „Arc Reaktor“, der in seine Brust eingesetzt wird und nicht nur diese überlebenswichtige Aufgabe übernimmt, sondern auch seinen hoch-technologischen Anzug betreibt. In REPO MEN wird neben Gedankenmanipulation in erster Linie die Verpflanzung künstlicher Organe thematisiert. Falls sich die Menschen eine Abbezahlung der Unsummen, welche diese hochtechnologischen Organe in ihren Körpern kosten, nicht mehr leisten können, werden diese ihnen brutal wieder entnommen. Oftmals handelt es sich um lebenswichtige Organe, deren Entnahme zum sicheren Tod führt. Der Protagonist, einer dieser Organe entnehmenden Repo Men, hat jedoch selbst einen Unfall und bekommt ohne sein Einverständnis ein künstliches Herz eingesetzt. Nun selbst auf ein künstliches Organ angewiesen zu sein, sieht er als Beraubung seiner Freiheit an. So ist auch der Bösewicht und verrückte Wissenschaftler in G.I. JOE: THE RISE OF COBRA auf die Nanomiten in seinem Kopf angewiesen, welche ihn vor seinem Ableben bewahren. In I, ROBOT wird der Protagonist, ein Polizist, im Rahmen eines „kybernetischen Programms“ nach einem Unfall mit künstlicher Rippe, Schulter, Arm und Hand ausgestattet, um ihm ein normales Weiterleben zu garantieren. Angewiesen auf diese Prothesen mit organischem Überzug versucht er diesen künstlichen Teil von sich

gegenüber anderen Personen versteckt zu halten und fühlt ihn nicht als Teil seines Leibes. Dieses Dilemma wird beispielsweise in IRON MAN nie thematisiert, da jener Hauptcharakter seine Abhängigkeit von Beginn an akzeptiert und versucht, das Beste daraus zu machen. Im vierten Teil der Cyborg-Saga TERMINATOR: SALVATION (2009, Regie: McG) wird ein zum Tode verurteilter Mann zu Forschungszwecken mit Maschinenteilen ausgestattet und zu einer Hybride umoperiert. Als er Jahre später erwacht und vorerst keine Veränderungen an sich bemerkt, wird er erst in einer misslichen Lage auf die Technisierung seines Leibes aufmerksam. Eine für Cyborgs konstruierte, magnetische Sprengmine bleibt an ihm haften und reißt ihm organisches Material herunter, woraufhin seine Begleiterin auf seine metallenen Körperteile einsehen kann. Die Hybride will sich selbst jedoch nur als Mensch wahrnehmen und stürzt in eine Identitätskrise. Die Abhängigkeit von der Technik wird hier nicht wie in vielen anderen Beispielen in Folge eines Unfalls erzeugt, sondern im Rahmen von Menschenversuchen. Nicht nur in TERMINATOR: SALVATION, auch bei einem Großteil der anderen Beispiele, verläuft die Hybridisierung nicht explizit und plastisch. Sie wird meist im Nachhinein in Dialogen erklärt.

Nicht nur im Science-Fiction-Film kann ein von künstlichen Erzeugnissen abhängiger Körper auch ein dystopischer sein. Denn sobald die Freiheit eines natürlichen Lebens und das Recht auf einen von der Technik unberührten Körper genommen wird, entsteht ein Ungleichgewicht zwischen Mensch als Schaffender und Maschine als Geschaffene. Die Technik übernimmt die Funktion des Bestimmenden und gewinnt an Macht – ist sie es doch nun ebenso, welche das Leben ihres Trägers wahrt. Der natürliche Leib alleine ist dazu nicht mehr fähig. Er benötigt die Technologie, um sich selbst zu erhalten und zu verbessern. Alle getroffenen Entscheidungen müssen zuvor nicht nur mit den organischen, sondern auch mit den künstlichen Teilen des Körpers abgestimmt werden, denen sich die Betroffenen nicht mehr entledigen können. Das eigene Wahrnehmen als Hybride und die dadurch verspürte Enthumanisierung und Entfremdung vom eigenen Leib schafft einen dystopischen Körper, welcher sich seiner Menschlichkeit nicht mehr sicher sein kann und will.

#### **4.1.4.2 Nicht überlebenswichtige Hybridisierung**

Das Implantieren des Mikrofons in die Wange eines Moderators (MR. NOBODY, 2009, Regie: Jacob Van Dormael) bringt eine technophile Lebensweise zum Ausdruck, doch überlebenswichtig ist es nicht. Auch nimmt der Sprecher es nicht als Fremdkörper wahr. Interessant und erwähnenswert sind hier jene Beispiele, bei denen die technisierten Leiber ihre eigene Hybridisierung als bedrohlich oder störend wahrnehmen. Beispielsweise wird im Action-Thriller IN TIME (2011, Regie: Andrew Niccol) die Technik als Fremdkörper thematisiert, da in dieser

dystopischen Zukunftsvision alle Menschen mit einer implantierten Digitaluhr im Unterarm leben müssen, deren Zeit nicht ablaufen darf. Die Verbindung dieser Technik mit dem genmanipulierten Körper der Menschen ist so verwoben, dass in jener Sekunde, in welcher die Uhr auf Null steht, auch der Körper versagt und stirbt. Das Leben ohne dieser Uhr wird im Film nicht thematisiert, jedoch wie schwer es ist, damit zu leben. Sie generiert zwar auch Abhängigkeit, ist aber in erster Linie ein unerwünschter Fremdkörper, dessen Existenz das Leben eines jeden Menschen dieser klassischen Anti-Utopie bestimmt. Reiche Menschen mit viel Zeit führen ein sehr langes, geruhames Leben. Arme Menschen müssen jeden Tag für neue Lebenszeit viel arbeiten. So wird die Technisierung in der Filmwelt selbst sowohl positiv als auch negativ wahrgenommen. Im Drama *THE FINAL CUT* (2004, Regie: Omar Naim) wird die Technisierung des Menschen – in diesem Fall ein organischer, vor der Geburt ins Gehirn eingesetzter Mikrochip – ebenfalls positiv und auch negativ aufgenommen. Der Chip speichert alles, was der jeweilige Mensch in seinem Leben mit Augen und Ohren wahrnimmt als audiovisuelles Dokument. Nach dem Tod können dafür ausgebildete Cutter daraus ein mehrstündiges Video für die Angehörigen zusammenschneiden. Die Probleme beginnen, als der Protagonist, ein Cutter, die oberste Regel seines Berufes verletzt, da er selbst einen solchen Chip eingebaut hat. Die zahlreichen Leben, welche er schon gesehen und all die Grausamkeiten der Menschen, welche er in den Zusammenschnitten verschwiegen hat, lagern in seinem Gehirn auf einem Chip, den er eigentlich nicht implantiert haben möchte und darf. Alle Menschen mit diesem Implantat sind nach ihrem Tod dem Umgang von Fremden mit ihren Daten ausgeliefert. So auch der Protagonist.

In vielen anderen, bereits erwähnten Filmen, spielt die nicht überlebenswichtige, aber als störend empfundene Hybridisierung des eigenen Leibes eine (Neben-)Rolle. Der Mad Scientist in *SPIDER-MAN 2* versucht sich gegen die kontrollierenden Metallarme zu wehren, welche er ursprünglich selbst in seinen Rücken eingeführt hat. In *RESIDENT EVIL: AFTERLIFE* löscht ein Roboter auf der Brust alle Erinnerungen und macht den Menschen steuerbar. Auch in *GAMER*, *G.I. JOE: RISE OF THE COBRA* und *ONE POINT O* werden die eingeführten Nanomiten und Nanozellen von vielen als störende und einschränkende Fremdkörper empfunden, die sich nicht im eigenen Leib befinden sollten. In *MISSION: IMPOSSIBLE III* wird dem Protagonisten ein Chip in den Kopf implantiert, der auf Knopfdruck explodieren und ihn töten kann.

Nicht der Aspekt der machtvollen Technik, sondern jener gefühlter Hilflosigkeit gegenüber dem technischen Eindringling, steht hier im Vordergrund und macht diese mit Fremdkörpern technisierten Leiber zu dystopischen Körpern. „Es“ befindet sich im eigenen Leib und kann nur sehr schwer oder gar nicht entfernt oder unschädlich gemacht werden. Der eigene Leib wird zum

Instrument fremder Personen, wie Steuerung und Fremdkontrolle von Körper und Bewusstsein bereits gezeigt haben. Die Technisierung kann anderen Personen und der Technik selbst Macht verleihen und den technisierten Leib als Individuum mit Lebensqualitätsansprüchen diskriminieren.

#### 4.1.5 Der Anschluss des Leibes an eine Maschine

Nicht jeder Technisierungsversuch des Menschen verfolgt die Miniaturisierung der Technik im selben Maße. Oftmals sind es große Maschinen und schwere Apparaturen, an denen der Mensch mit Kabeln, Schläuchen oder Sensoren hängt. Während sich bei der Mensch-Maschinen-Hybride die Technik in oder an den Körpern befinden, fügt sich beim Anschluss des Körpers an eine Maschine der Mensch dem meist großen, technischen Apparat, dessen Standort nicht oder nur schwer geändert werden kann.

Captain Colter Stevens, welcher in SOURCE CODE von Maschinen sowohl am Leben erhalten und auch in eine simulierte Welt geführt wird, wurde bereits erwähnt. Das selbe Schicksal ereilt auch den Protagonist in REPO MEN nach seinem letzten Kampf, als er an eine Maschine angeschlossen abtransportiert wird. Steven Spielbergs MINORITY REPORT (2002) hingegen handelt von drei sogenannten „Pre-Cogs“, welche durch den Drogenkonsum ihrer Eltern spezielle Hirnschäden davotrugen. Sie werden unter Drogen gesetzt und liegen in einem Becken mit Photon-Milch im Polizeiquartier. Denn diese „Pre-Cogs“ haben, wie ihr Name schon sagt, die einzigartige Gabe Morde in der Zukunft sehen zu können. Auf ihren Köpfen sind Sensoren angebracht, welche ihre Visionen mittels komplexer Technik in einzelnen Fetzen auf Bildschirmen visualisieren. Es ist die Aufgabe der Polizei daraufhin herauszufinden, wo der Mord passieren wird. Während diese drei technisierten Leiber über viele Jahre hinweg an dieser Maschine hängen und beinahe keine Kommunikation nach außen haben, hängen sich die Menschen in der US-mexikanischen Produktion SLEEP DEALER nur für ihre Arbeit oder für ihr Freizeitvergnügen mittels ihrer Schnittstellen am

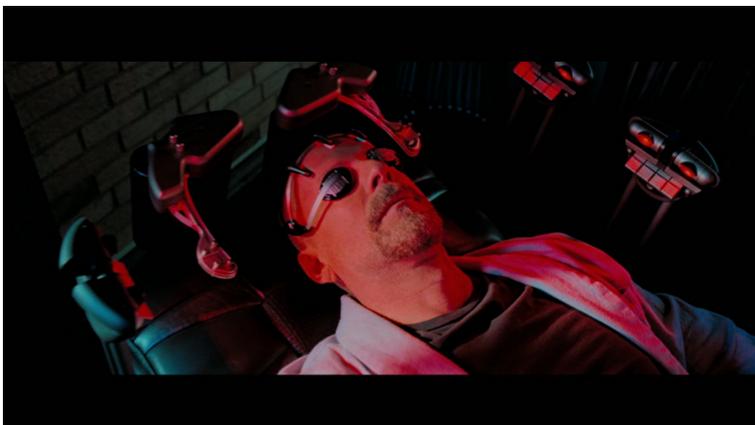


Abbildung 5: SURROGATES: Anschluss des Menschen an die Surrogate-Steuerung

Körper an Maschinen. Nicht jeder besitzt diese von vielen verpönte Schnittstellen an den Unterarmen und im Genick, in welche man an Schläuchen hängende Nadeln einführt, um sich an das Netz anzuschließen. Der Protagonist findet Arbeit bei einer Firma, welche den Menschen diese Schnittstellen bezahlt, um sie dann

virtuelle Tätigkeiten ausführen zu lassen. In Reih und Glied stehen die Arbeiter, alle durch Schläuche mit einer Maschine verbunden, in einer Halle und geben sich gesundheitsschädigender, virtueller Arbeit hin. In SURROGATES hingegen gehört der Anschluss an die Maschine zum guten Ton. Beinahe jeder Mensch auf der Welt besitzt einen „Surrogate“ – ein synthetisches, meist verschönertes und verjüngtes Abbild seinesgleichen oder jemand anderes – mit welchem er sich durch den eigenen Anschluss an eine zu Hause stehende Maschine verbindet (Abb.5). Auf den Straßen dieser Filmwelt sind beinahe ausnahmslos Roboter unterwegs und Infektionen, Gewaltverbrechen, Diskriminierung und vor allem körperliche Verletzungen gehören der Geschichte an, denn die realen Menschen können zu Hause bleiben. Doch die negativen Seiten des Systems äußern sich bald in einer völligen Entfremdung vom eigenen Körper durch die eigene Wahrnehmung als unverletzlicher Roboter und das ausnahmslos virtuelle Verkehren mit anderen Menschen, beziehungsweise bloß ihren Surrogates. Der Protagonist und seine Frau werden als matte, verwehrte Körper gezeigt, deren oberflächliches Leben keinerlei Sinn mehr zu haben scheint. Es kam zu einer Entfremdung vom eigenen Körpers und zu einer Entmenschlichung durch den permanenten Umgang und sozialen Kontakt durch und mit beinahe ausschließlich gesteuerten Robotern.

Ein Körper, welcher permanent oder zumindest regelmäßig über mehrere Stunden hinweg an eine Maschine angeschlossen wird, kann sich von sich selbst entfremden. So wie der Anschluss hirntoter Patienten an lebenserhaltende Maschinen als bloße Fortführung körperlicher Funktionen gesehen werden kann, welcher die „Körperhülle“ zu einem Teil der laufenden Maschinen macht, können auch diese technisierten Leiber im zeitgenössischen Science-Fiction-Film als eben solche Menschen gesehen werden, deren Qualität als authentische Individuen dem Dasein als dystopische Körper weicht. Während die Mensch-Maschinen-Hybride vorrangig maschinelle Teile in ihrem Organismus trägt, werden angehängte Körper zum Teil des maschinellen Systems, in das sie sich fügen.

#### **4.1.6 Zusammenfassung**

Die Auflistung der verschiedenen Arten technisierter Menschen-Leiber zeigt, dass jeder Technisierung des Leibes ihr spezifischer, dystopischer Körper-Typ zugeordnet werden kann. Während die Steuerung und Fremdkontrolle des menschlichen Bewusstseins den Leib als Versuchsobjekt, Leihkörper oder Marionette ohne freien Willen und als Mittel zum Zweck behandelt, trägt die Steuerung und Fremdkontrolle des menschlichen Körpers sadistische und spielerische Züge, welche dem Gedeimigten seine Hilflosigkeit und die Machtposition des

Kontrollierenden vorführt. Durch die Löschung von Erinnerungen werden Körper oftmals ausgenutzt und ihnen ihre Fähigkeit zu lernen genommen. Bei der Gedankenmanipulation und dem Vorgaukeln von simulierten Welten kann ihnen ihre Selbstständigkeit ebenfalls zur Gänze geraubt, sowie ihr Wissen beherrscht werden. Eine Mensch-Maschinen-Hybride kann sich durch die eingedrungene Technik bedroht fühlen, gleichzeitig jedoch von ihr abhängig sein. Beim permanenten Anschluss an eine Maschine kommt es meist zur Entfremdung vom eigenen Leib und Körper, sowie der verstärkten Zugehörigkeit zur Maschine. Und meist sind es die Menschen selbst, welche futuristische Technologien aus Machthunger, Neugierde oder Geldgier heraus missbrauchen und sich gegenseitig Schaden zufügen. Viele Filme, welche ähnliche Technisierungen thematisieren, folgen auch ähnlichen Mustern der dystopischen Körperdarstellung. Natürlich gibt es ebenso zahlreiche Überschneidungen. Doch immer wird der Mensch als soziales Wesen in seiner leiblichen Unabhängigkeit von Maschinen und anderen Menschen diskriminiert. Der technisierte Leib muss nicht zwingend in einem totalitären System leben, um in seiner Technisierung Rebellion oder Anpassung zu verspüren. Auch unsere sozialen Regeln und unser gesellschaftlicher Umgang können leicht durch die Individualität und Extrovertiertheit anderer Menschen ins Wanken geraten. Dystopische Körper sind jene, die ihren Leib mit Technik fusionieren und dadurch Teile ihrer Fähigkeit zur individuell und persönlich gestalteten Lebensweise verlieren.

Im Folgenden sollen diese technisierten Menschen-Leiber als dystopische Körper im neuen Science-Fiction-Film anhand der drei ausgewählten Forschungsobjekte GAMER, SOURCE CODE und TRANSFER näher analysiert werden.

## **4.2 Analyse ausgewählter Forschungsobjekte**

Um auf Dramaturgie, Aufbau, Figuren, Ideologie, Stil und Atmosphäre moderner, dystopischer Science-Fiction-Filme – stets im Hinblick auf die Technisierung des menschlichen Leibes – näher eingehen zu können, sowie diese Arbeit mit praktischen Beispielen zu stützen, habe ich mich für die Analyse von drei aktuellen Filmen entschieden und den US-amerikanischen Actionfilm GAMER (2009), den US-amerikanischen Thriller SOURCE CODE (2011) und das deutsche Liebesdrama TRANSFER (2010) ausgewählt. Die Sequenzprotokolle dieser Werke, sowie Protokolle der Einstellungsgrößen einer Schlüsselszene von dystopischen und technisierten Leibern sollen Aufschluss geben über die Machart und aufgezeigten Problematiken der Filme und als Ausschnitt ein ganzes Sub-Genre präsentieren. Hierfür habe ich diese drei sehr verschieden anmutenden Filme ausgewählt, welche alle vorhin aufgelisteten Technisierungen des menschlichen Leibes

thematizieren, um einen differenzierten Querschnitt zu ermöglichen. Weiters behandeln die Filme die jeweiligen Arten der Technisierung des menschlichen Leibes oder deren Konsequenzen dystopischer Körper als eines ihrer zentralen Themen. Dies sollte eine umfassende Analyse im Hinblick auf die Rolle der Technik erleichtern und fruchtbar gestalten.

Um also jeden der drei Filme so genau wie möglich in seinem Aufbau und seiner Dramaturgie erfassen zu können, werde ich eine Sequenzprotokollierung<sup>316</sup> durchführen. Dabei möchte ich mich an Werner Faulstich halten, welcher dieses Verfahren als aufschlussreiches Instrument ansieht. Das „Sequenzprotokoll erlaubt einen ersten Zugriff auf das Organisationsprinzip der Filmhandlung, und zwar sowohl für die genauere Analyse einer einzelnen Sequenz als auch für den gesamten Film“<sup>317</sup>. Es erleichtert das Verstehen des Films, denn der „Spielfilm ist ein Kommunikationsprozess, bei dem idealtypisch Produzent (Regisseur) und Rezipient (Zuschauer) miteinander in Verbindung treten und durch das jeweilige Werk ästhetische Erfahrung vermittelt bzw. konstruiert wird“<sup>318</sup>. Es soll dabei helfen, die Hauptthemen der Filme mit der Leib-Technisierung in Bezug zu setzen und die Gewichtung der für mich relevanten Thematiken des Films abwägen. Die Rolle der Technisierung und die dystopischen Körperdarstellungen können auf diese Weise herausgearbeitet und zusammengefasst werden. Da die Sequenzen als kleinste Einheiten des Sequenzprotokolls fungieren, können sie später in thematische Abschnitte und Handlungsphasen (Akte) gebündelt werden, um einen besseren Überblick über die Filmstruktur inklusive Dramaturgie, Aufbau, Figuren und Ideologie zu ermöglichen. Das Einstellungsprotokoll<sup>319</sup> einer Schlüsselsequenz oder -szene der jeweiligen Filme hingegen soll all ihre Einstellungen zwischen jedem Schnitt als kleinste Bauform des Films aufzeichnen, sowie deren Größe<sup>320</sup> und Dauer. Unter weiterer Berücksichtigung von Montage, Farben, Licht, Musik und Geräuschen sollen Stil und Atmosphäre untersucht werden<sup>321</sup>, bevor eine Zusammenfassung die jeweilige Filmanalysen abrunden wird.

---

316 Eine Sequenz wird bei Faulstich definiert als eine nicht völlig festzulegende, relative Einheit des Films, welche sich von der vorherigen oder nachfolgenden Sequenzen inhaltlich, stilistisch, örtlich, zeitlich, etc. unterscheiden kann. Meist beinhaltet ein Film 30 bis 80 Sequenzen. Vgl. Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, S.74. Bei Kuchenbuch wird die Sequenz ebenso als offener Begriff aufgefasst und als entscheidendes Kriterium der Sinnzusammenhang genannt. Vgl. Kuchenbuch, Thomas, *Filmanalyse*, S.34.

317 Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, S.76.

318 Ebda. S.17.

319 Vgl. Ebda. S.113-131.

320 Eine gängige Möglichkeit, die Einstellungen im Film zu kategorisieren, ist, sie in sieben Einstellungs-Größen einzuteilen von der Detail-Aufnahme, welche beispielsweise die Lippen zeigt, über die Groß-Aufnahme, welche beispielsweise ein Gesicht zeigt, die Nah-Aufnahme, bei der beispielsweise Gesicht und Schultern zu sehen sind, die Amerikanische Aufnahme, welche beispielsweise einen Mensch bis zu seinen Oberschenkeln zeigt, bis hin zu der Halbtotal-Aufnahme, bei welcher beispielsweise der Mensch bis zu seinen Knöcheln gezeigt wird, der Total(e)-Aufnahme, welche beispielsweise einen Menschen als ganzes zeigt, und der Weit-Aufnahme, welche beispielsweise einen Menschen in der Landschaft zeigt. Vgl. Kuchenbuch, Thomas, *Filmanalyse*, S.41-44.

321 Vgl. Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, S.131-149.

## 4.2.1 GAMER

Bei dem US-amerikanischen Actionfilm GAMER aus dem Jahr 2009 führte das Duo Mark Neveldine und Brian Taylor Regie. Die Technisierung des menschlichen Leibes betreffend, thematisiert der Film vorrangig die Steuerung und Fremdkontrolle des menschlichen Körpers, sowie das Dasein als Mensch-Maschinen-Hybride mit der Abhängigkeit der Technik und technischen Fremdkörpern im eigenen Leib. Eine ins Gehirn injizierte Nanozelle dupliziert sich und übernimmt andere Zellen, welche zu einem Teil des Gehirns werden und nicht mehr entfernt werden können, ohne den jeweiligen Menschen in Lebensgefahr zu bringen. Jene, an denen diese Technisierung vorgenommen wurde, finden sich in bestimmten „Spielzonen“ der Steuerung Fremder durch Gesten, Sprache oder Gedanken ausgesetzt. Die eigenen Empfindungen bleiben, doch der Körper agiert nach Belieben der Kontrollierenden und gegen den eigenen Willen fügen sich manche psychisches und physisches Leid zu.

„Society“ ist eine reale Spielzone mitten in einer Stadt, wo Menschen dafür bezahlt werden, ihren



Abbildung 6: „Society“-Zone in der Stadt

Körper von anderen steuern zu lassen (Abb. 6). Bei „Slayers“ wiederum können sich Häftlinge freiwillig melden, um an einem realen Computerspiel als gesteuerte Soldaten teilzunehmen. Wenn sie 30 Runden auf dem Schlachtfeld überleben, dann werden sie aus dem Gefängnis freigelassen. „Slayers“-Spieler zahlen viel Geld dafür ihre menschlichen Marionetten über den Kriegsschauplatz laufen zu

lassen und mit ihnen andere Menschen zu töten. Der inhaftierte Soldat John Tillman ist der beste unter den gesteuerten Häftlingen, denn er muss nur noch drei Spiele überleben, bis er die 30 Runden komplettiert hat. Seine Frau Angie wird ebenfalls fremdkontrolliert, denn sie arbeitet in „Society“ und muss sich auf Anweisung ihres beliebten Gamers Berührungen von anderen Gesteuerten aussetzen. Nachdem John und sein Spieler Simon auch ihre 28. „Slayers“-Runde meistern, will Ken Castle – Erfinder und Chef von „Society“ und „Slayers“ – den aggressiven Häftling Hackman ohne Fremdsteuerung im nächsten „Slayers“-Spiel auf John loslassen, doch das Attentat schlägt fehl. Castle hütet dunkle Geheimnisse, die nur John lüften kann und dafür soll dieser sterben. Die Rebellen-Gruppe namens Humanz kann die Verbindung zwischen John und seinem Spieler Simon in

ihrem letzten, 30. „Slayers“-Spiel kappen, sodass John ohne Fremdsteuerung am Spielfeld agieren und reagieren kann. Er entkommt aus der Spielzone und rettet daraufhin seine Frau Angie vor einer Vergewaltigung in „Society“. Als John erfährt, dass der neue Pflegevater von seiner und Angies Tochter Castle, der Erfinder der neuen Technologie, ist, macht er sich auf den Weg, um seine Tochter zu sich zu holen. Mit der Hilfe der kritischen Reporterin Gina und seinem Gamer Simon kann John seinen Peiniger Castle in dessen Anwesen besiegen, nachdem dieser unwissend der ganzen Welt seine größtenwahnsinnigen, diktatorischen Pläne offenbart hat. John, Angie und ihre Tochter werden am Ende durch die Unschädlichmachung der Nanozellen in ihrem Gehirn von der Technologie befreit und können ein neues Leben starten.

#### **4.2.1.1 Aufbau und Dramaturgie**

Der Handlungsaufbau folgt einer klassischen 5-Akt-Struktur des aristotelischen Dramas mit einer Exposition zur Einführung, der Handlungssteigerung, Krise und Umschwung, der Retardierung als verzögerndes Element und dem Happy End.<sup>322</sup> Nach Einführung der Hauptcharaktere ist auch bald die Grundproblematik durch eine krasse Darstellung der unmenschlichen Technologie erklärt. Eine Tabelle zur Übersicht über die Handlungsphasen, thematischen Abschnitte, Sequenzen und dystopischen Leib-Technisierungen findet sich im Anhang.

GAMER lässt sich bei einer Gesamtlänge von 01:20:51 ohne Vor- und Abspann in 51 Sequenzen unterteilen, welche von wenigen Sekunden bis zu mehreren Minuten dauern können. Diese 51 Sequenzen gliedern sich in 14 thematische Abschnitte und teilen sich auf die fünf aristotelischen Handlungsphasen auf. 26 der 51 Filmsequenzen handeln von der Technisierung des menschlichen Leibes und verteilen sich auf den gesamten Film, wobei 14 Sequenzen sie praktisch und anschaulich, sowie 11 Sequenzen theoretisch und in Gesprächen oder Fernseh-Beiträgen thematisieren und Erklärungsarbeit leisten. Bloß sechs dieser 26 Film-Sequenzen weisen keine theoretische oder praktische Thematisierung technisierter, dystopischer Körper auf, sondern harmlose Arten ihrer Verwendung oder Lösungsversuche durch das Abändern der Leib-Technisierung. In überwiegender Mehrzahl jedoch wird die Technisierung des menschlichen Leibes an dystopischen Körpern dargestellt oder theoretisch erläutert. So bleibt auch das Happy End als kürzeste und einzige der fünf Phasen von negativer Darstellung technisierter Menschen-Leiber ausgeschlossen. Sobald der Held seine Familie gerettet und den Bösewicht getötet hat, werden auch die im Laufe des Films angesprochenen Thematiken rund um die dystopische Leib-Technisierung

---

<sup>322</sup> Anstatt des hier vorherrschenden Happy Ends, kann der aristotelische Dramen-Aufbau auch in eine Katastrophe münden. Vgl. Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, S.81f.

nicht weiter erwähnt.

Das Diagramm „GAMER: Phasen und Sequenzen“ führt dies eindrücklich vor. Neben der Exposition als erste und längste Phase (blauer Balken) mit den meisten Sequenzen (oranger Balken), den meisten Sequenzen leiblicher Technisierungen (gelber Balken) und davon den meisten Sequenzen dystopischer Körperdarstellungen (grüner Balken), unterscheiden sich die kommenden

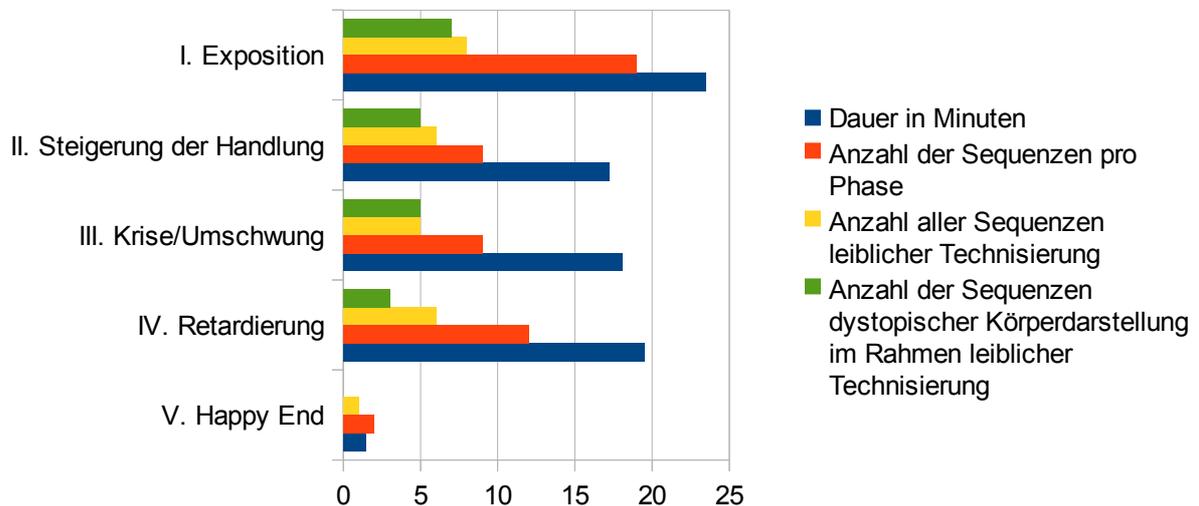


Tabelle 1: GAMER: Phasen und Sequenzen

drei Phasen nur um wenige Minuten, jedoch nehmen die Sequenzen, welche dystopische Körperdarstellungen beinhalten, kontinuierlich ab, bis im Happy End keine mehr vorhanden sind. Ebenso ist in Phase I ein hoher Wert an Sequenzen zu beobachten, während in Phase II, III, und IV nicht nur deutlicher weniger Sequenzen, sondern auch mehr Zeit für die jeweiligen Sequenzen berechnet werden kann und der Film nach einer hektischen Einführung etwas mehr Ruhe gewinnt.

Die Handlung des Films spielt sich vermutlich innerhalb weniger Wochen ab und verlegt sein Setting meist in die Spielareale von „Society“ und „Slayers“, sowie dem Zuhause der Spieler. Auch das Studio von Ginas Fernsehsender, Johns Gefängnis, das Hauptquartier der Rebellengruppe Humanz und Castles Anwesen fungieren als handlungsrelevante Orte.

In der Exposition oder Problementfaltung als erste Handlungsphase mit einer Dauer von 23 Minuten und 47 Sekunden finden sich 19 Sequenzen, die sich in fünf thematische Abschnitte einteilen lassen. Sie entwickelt sich parallel zur Geschichte des Helden Johns, der kurz davorsteht, als erster Slayer das Gefängnis lebend verlassen zu können. Als längste der fünf Filmphasen, weist sie nach einer actiongeladenen Sequenz, in welcher die „Slayers“ ein erstes Mal auf dem Schlachtfeld vorgeführt werden, ein hohes Gehalt an Einführungen und Erklärungen der neuen Technologie auf mittels fiktiver Fernsehbeiträge. Bereits in der ersten und zweiten Sequenz des

Films wird der Held John Tillman als Prominenter „Kabel“ mit Hilfe öffentlicher Werbung auf der ganzen Welt vorgestellt, um zusätzlich das globale Ausmaß von „Slayers“ zu demonstrieren. Während John im ersten Abschnitt noch als willenloser Krieger und Tötungsmaschine fungiert, erfährt er im zweiten Abschnitt eine kurze, objektive Beschreibung in Ginas Fernsehshow. Der dritte Abschnitt etabliert ihn für den Rest des Films als Familienmensch, Sympathieträger und Identifikationsfigur – nicht zuletzt, da es sich bei dem Darsteller um den bekannten Schauspieler Gerard Butler – Held diverser Action- und Liebesfilme – handelt. Wie auch der Protagonist John wird die Bedrohung, also die Technisierung des menschlichen Leibes, bereits ab der fünften Sequenz in Fernsehbeiträgen mit vergleichsweise harmloser Darstellung der Verhältnisse eingeführt, wobei sich der Erfinder Ken Castle schon hier brisanten Fragen und Anschuldigungen der Reporterin Gina stellen muss. Castle, millionenschwerer Erfinder der technischen Neuheit, erklärt in einem Live-Interview mit Gina, wie diese Technisierung des menschlichen Leibes funktioniert (Abb. 7):

It begins with a single nanocell planted in the motor cortex of the brain. This cell can replicate, replacing the cells around it with perfect copies. And these copied cells contain remote-access functionality. Nano plus cortex equals „nanex“.<sup>323</sup>

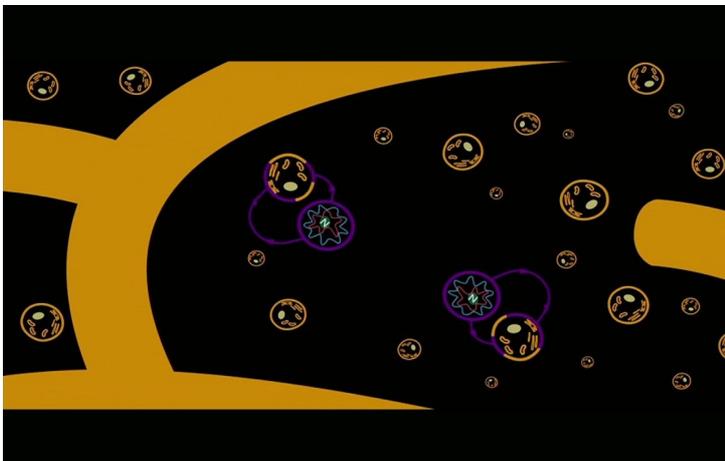


Abbildung 7: Vermehrung der Nanozellen im Gehirn

Die Interviewerin Gina macht während der Live-Sendung auch darauf aufmerksam, dass jeder Mensch, der sich dieser Prozedur unterzieht, eine IP-Adresse bekommt, wie ein Computer oder ein Handy, und hebt damit die Mechanisierung der Menschen hervor. Zudem können sich Häftlinge auch mit vorprogrammierten Handlungsabläufen in die „Slayers“-Spiele begeben und

würden nach nur einem überlebten Spiel freigelassen werden. Doch soweit kam es bisher nie. Eine klare Opposition erfährt die „Nanex“-Technologie durch das frühe Auftreten der Rebellen-Gruppe Humanz ab der neunten Sequenz. Nach dieser umfassenden, theoretischen Einführung in die Technisierungs-Thematik, folgt bald darauf die praktische Ausführung in „Society“ und „Slayers“. John und seine Frau Angie werden aufs Schlachtfeld und in die gesteuerte „Gesellschaft“ begleitet.

<sup>323</sup> *Gamer*, Regie: Mark Neveldine & Brian Taylor, DVD-Video, Universum Film 2010; (Orig. US 2009), 00:09:04-00:09:21.

Zwischen dem Porträtieren von „Society“ als perversen und verantwortungslosem Ort, an welchem Menschen ihre animalischen Triebe mittels fremder Körper oder fremdgesteuert ausleben können, sieht man zwischendurch in kurzen Einstellungen die Gesichter der lüsternen und erregten Spieler. Die Steigerung der Handlung als zweite Phase mit einer Dauer von 17 Minuten und 21 Sekunden lässt sich in neun Sequenzen und vier thematische Abschnitte einteilen und ist durch die Einführung von Johns Gamer Simon, Johns Kontrahenten Hackman und Johns erschwertem Überleben definiert. Zudem wird die Feindschaft des Bösen gegenüber ihm ersichtlich. Erst, als sich die Konflikte im zweiten Akt verschärfen, wird „Slayers“ aus der Sicht vom Spieler und dem Gespielten gleichzeitig gezeigt und Aufschluss über die Praxis der Technik gegeben. Diese Sequenz mit Johns vorletztem, 29. „Slayers“-Spiel wird noch näher analysiert werden. Bezüglich der „Nanex“-Technologie wird in dieser Phase auf die Verzögerung zwischen dem Befehl des Spielers und der Ausführung des Slayers hingewiesen. Dieser kurze Moment auf dem Schlachtfeld kann zwischen Leben und Tod entscheiden. Da die Soldaten aber fremdgesteuert sind und keine Chance haben, selbst zu reagieren, stellt sich diese Verzögerung als ihre größte Schwäche heraus. In Phase III mit einer Dauer von 18 Minuten und sechs Sekunden, eingeteilt in zwei thematische Abschnitte mit neun Sequenzen, lässt sich nicht nur eine Krise, sondern auch der Umschwung verzeichnen. Erst scheint es kein Überleben für John zu geben, da Ken Castle ihn auch, falls er das letzte Spiel überleben sollte, umbringen will. Die Technisierung des menschlichen Leibes spitzt sich an dieser Stelle des Films zu einem Höhepunkt zu, da zuerst der Held als entkoppelter Slayer aus diesem Spiel-System ausbrechen kann und ebenso seine Frau vor einer Vergewaltigung in „Society“ rettet, woraufhin er mit ihr bei den Humanz unterkommt. Zudem werden Castles wahre Absichten der totalitären Menschenkontrolle den ZuseherInnen gegenüber enthüllt. Die Retardierung als vierte Phase von GAMER mit einer Dauer von 19 Minuten und 51 Sekunden, eingeteilt in zwölf Sequenzen und zwei Abschnitte, entspringt dem unweigerlichen Endkampf von Gut und Böse, von John und Castle, von Freiheit und Kontrolle. Der Wunsch nach Macht und Castles Gotteskomplex stehen dem Streben nach Freiheit und Johns Familienglück gegenüber. Phase IV erweitert nach der theoretischen und praktischen Einführung und Zuspitzung der Problematik der Technologie von „Society“ und „Slayers“ in den ersten drei Akten die Perspektive auf Castles Technisierung der Menschen. War vorhin die Gefangenschaft das Hauptthema – sei es als Häftling im Gefängnis, als Spielfigur in „Slayers“ oder als Arbeitnehmerin in „Society“ – steht nun die Freiheit und der Ausbruch aus dem totalitären System an oberster Stelle. Am Ende kann John seinen Widersacher mit dessen eigenen Waffen der Körpersteuerung schlagen und ihn in dessen Anwesen erstechen. Denn auch wenn Castles Nanozellen auf das Steuern und Johns Nanozellen auf das Empfangen ausgerichtet sind, hat Castle nicht daran gedacht, dass John auch

von Simon gesteuert werden kann, welcher John jene Befehle gibt, die Castle letzten Endes töten. Erst in diesem Akt wird dem Publikum erklärt, dass die Nanozellen nicht mehr aus dem Gehirn genommen werden können, wenn sie einmal injiziert wurden, da sie nun Teil dessen sind. Ebenso erfolgt die Aufklärung, dass John unschuldig ins Gefängnis musste, da er bei dem Mord an seinem Freund Scotch von Castle im Rahmen einiger Testversuche gesteuert wurde.

Im übersichtlichen Happy End als fünfte und letzte Phase mit einer Dauer von einer Minute und 44 Sekunden, sowie einem Abschnitt mit zwei Sequenzen, werden die „Nanex“-Verbindungen der vereinten Familie endgültig getrennt und sie können sich als frei betrachten. Wie sich die Technologie in Theorie und Praxis fortan entwickeln könnte, wird nicht angesprochen. Das Ziel des Protagonisten war von Beginn an klar deklariert: sich das System zu Nutzen machen, um daraus auszubrechen und die Familie zu retten. Nachdem dies erreicht wurde, findet der Film schnell zu seinem Ende.

#### **4.2.1.2 Figuren und Ideologie**

Neben der intensiven Darstellung technisierter Menschenleiber und dystopischer Körper finden die Themen Liebe, Familie, Freiheit, Macht, Voyeurismus und Vergnügungskultur unverblümt Relevanz. Neben der Liebesgeschichte einer Familienzusammenkunft, der Aufdeckungsgeschichte und dem Vorgehen gegen Castles Imperium, sowie der „Slayers“-Wettbewerbsgeschichte und Motiven des Gladiatorenkampfes und Kriegsfilmes, scheint vor allem Johns Ausbruchsgeschichte den Film zu tragen. Nicht nur muss er aus dem Gefängnis entfliehen, um seine Familie zu retten und frei sein zu können – er muss das gesamte System durchbrechen, um Frieden zu finden. Die Werte „glückliche Familie“ und „erfüllte Liebe“ werden vom Held als Familienmensch hochgehalten und können vom Publikum als Ideale der Identifikationsfigur „John Tillman“ angenommen werden. Er ist ein treuer, ehrlicher, besorgter, zielstrebig, erfinderischer, schlauer, geschickter, mitfühlender und disziplinierter Mann, sodass die zahlreichen positiven Eigenschaften keinen Zweifel an seinen reinen Motiven lassen, denen jedoch zweifelhaft Technologie als Hindernis gegenübersteht. Die Manipulation anderer Menschen wird als negativ eingestuft und die Gefahren der Technik hervorgehoben. Der Verkommenheit und Beeinflussbarkeit der Gesellschaft steht die Rebellen-Gruppe Humanz gemeinsam mit dem Helden John als letzte Hoffnung auf Menschlichkeit des Menschen gegenüber. Auch der Spieler Simon steht am Ende auf der Seite der Guten, obwohl er sich selbst durch „Slayers“ legal zu einem Massenmörder gemacht hat. Doch das gemeinsame Vorgehen gegen den diktatorischen Bösewicht schweißt alle anderen zusammen. Beinahe alle dieser eindimensionalen Charaktere verfolgen den ganzen Film hinweg die selbe Agenda und sind ebenso stilisiert. Der Bösewicht Castle will die Weltherrschaft erlangen, der Held John seine Familie retten

und zusammenführen, die Reporterin Gina eine gute Story, die Rebellengruppe Humanz will den Bösewicht und seine diktatorische Technologie stürzen. Einzig der Gamer Simon wächst mit seiner Rolle als Spieler, bei der er letzten Endes lernt, Verantwortung über das ihm in die Hände gelegte Menschenleben zu übernehmen.

„Society“ wird von Beginn an als „ultimate sin environment“ und „number one guilty pleasure“<sup>324</sup> von Milliarden von Menschen bezeichnet. Ein Sorgerechts-Beamter gibt Angie einen herablassenden, beinahe verhöhnenden Blick, als sie auf die Frage des Berufs mit Schauspielerin in „Society“ antwortet. Für sie ist es ein ziemlich unangenehmer und auch gefährlicher Arbeitsplatz. Beispielsweise werden bei einem realen Polizeieinsatz in der Spielzone von „Society“ zahlreiche fremdkontrollierte Menschen erschossen, da ihre Kontrolleure nicht schnell genug auf den Schusswechsel reagieren. Parallel dazu wird jedoch John „Kabel“ Tillman als bester Slayer wie ein Star gefeiert und von Menschenmassen, welche die „Slayers“-Spiele auf der ganzen Welt auf großen Leinwänden verfolgen, bejubelt. Ebenso populär, einflussreich und auch innovativ ist Ken Castle, der namensgerecht in seinem Anwesen thront und dessen Erfindung ihm Milliarden Dollar und Machthunger verliehen hat. Ihm gegenüber stehen als konservative Gegner-Partei die Humanz mit ihrem Drang zur Menschlichkeit. Zwar befinden sich unter ihnen technikbegeisterte und -versierte Leute, doch das menschliche Denken und Handeln wollen sie nicht kontrolliert wissen. Die Angst, als Sklaven unterbunden zu werden, verfolgt sie. Der berufsmäßig skeptischen Reporterin Gina stehen die nicht reflektierenden, jubelnden Menschenmassen gegenüber, welche Castle mit „Brot & Spiele“ von seinem eigentlichen Plan abzulenken weiß.

Den FilmzuseherInnen wird die „Nanex“-Technologie zur Steuerung und Fremdkontrolle anderer Körper von Beginn an als zweifelhaft und bald auch als unmenschlich vorgestellt. Im Laufe des Films häufen sich die negativen Eindrücke und abschätzigen Meinungen vieler Charaktere. Für die namenlosen, jubelnden Menschenmassen ändert sich der Glaube an diese Technik zwar nicht explizit, jedoch jubeln sie am Ende, wenn der deklarierte Böse erstochen wird. Technik im Allgemeinen wird in der Filmwelt nicht prinzipiell als schlecht eingestuft. Andere Technologien werden weitgehend zur Bekämpfung und Unschädlichmachung von Castles „Nanex“-Technologie, welche aus Testreihen an Soldaten hervorging, von den Humanz eingesetzt. „Nanex“ selbst können einige Eigenschaften in Zusammenhang mit seiner Anwendung in „Society“ und „Slayers“ zugesprochen werden. Diese Technologie ist unmoralisch, ein „guilty pleasure“, für Castle ist sie ein Mittel zum Zweck, jedoch nicht unfehlbar und kontrollierbar. Auch ihre zahlreichen negativen

---

324 *Gamer*, Regie: Mark Neveldine & Brian Taylor, DVD-Video, 00:06:38-07:03.

Konsequenzen – von (sexueller) Misshandlung und rücksichtslosem Umgang fremder Körper, sowie der vorrangigen Degradierung der Frau zum Lust- und Sexobjekt in „Society“ und auch „Slayers“, bis hin zu falschen Mordbeschuldigungen gegen John und dem Selbstmord eines Häftlings – zeichnen ein vernichtendes und todbringendes Gesamtbild der Technologie und seinen VerwenderInnen. Menschliche Körper und ihr Bewusstsein werden bis zur Wertlosigkeit degradiert. Der eigene Leib des Spielers wiederum ist nicht in Gefahr physisch verletzt zu werden. „Society“ (*Gesellschaft*) und „Slayers“ (*Mörder*) können für die unverblünte Intention der Technologie stehen, welche die Steuerung des Körpers als Teil unserer gegenwärtigen Gesellschaft etablieren möchte. Ebenso wird eine Lust am Sadismus, Masochismus und nicht zuletzt am Mord in einem tödlichen, dem Gladiatoren-Kampf ähnelnden Spiel, zum Ausdruck gebracht. Die „Nanex“-Technologie demonstriert eine Distanzierung und Entfremdung des eigenen von anderen Körpern aufgrund von Technik.

#### **4.2.1.3 Stil und Atmosphäre**

Als Beispiel für das Erscheinungsbild und die plastische und atmosphärische Darstellung dystopischer und technisierter Menschen-Leiber in GAMER möchte ich mit Hilfe eines Protokolls der Einstellungsgrößen die 25. Sequenz von 00:32:06 bis 00:36:45 näher untersuchen. In dieser Szene wird zum ersten Mal ausführlich die Steuerung des Protagonisten John von seinem Gamer Simon gezeigt. Simons Art John zu steuern gibt Einblick in die Handhabung dieser Technisierung im Alltag, sowie auf der anderen Seite in das Schlachtfeld, auf welchem jedes Spiel dutzende Häftlinge ihr Leben lassen. Diese Sequenz besteht aus einer Parallelmontage, welche zwischen dem Spielfeld von „Slayers“ und Simons Gamer-Raum hin und her springt. Abwechselnd sind Gespielter und Spieler zu sehen. Sie kommunizieren und sind räumlich getrennt, aber zeitlich und auch technisch, sowie geistig verbunden. Zwei unterschiedliche Welten prallen aufeinander und Simons Gleichgültigkeit bezüglich sterbender Menschen trifft auf Johns Todeskampf und dessen Verlust eines Freundes. Zu Beginn der Sequenz lernen sich John und Simon kennen, da sie erstmals miteinander reden können. Kurz vor Ende wird John von Castles Handlanger Hackman attackiert. Nachdem er diesem entkommt, bittet John seinen Gamer Simon am Ende darum, ihn das nächste und letzte Spiel zu entkoppeln und ihn frei und ohne Fremdsteuerung auf dem Spielfeld agieren zu lassen.

Nach der Protokollierung aller Einstellungen, sowie ihrer Größe und ihrer Länge, ergibt sich folgendes Diagramm mit der Filmzeit auf der x-Achse und der Dauer der einzelnen Einstellungen in Sekunden auf der y-Achse. Die blaue Kurve liegt meist sehr nahe am Nullpunkt, was auf eine

schnell geschnittene Szene mit zahlreichen Einstellungen, welche nicht länger als eine oder zwei Sekunden dauern, schließen lässt. Während zu Beginn die durchschnittliche Einstellungsdauer

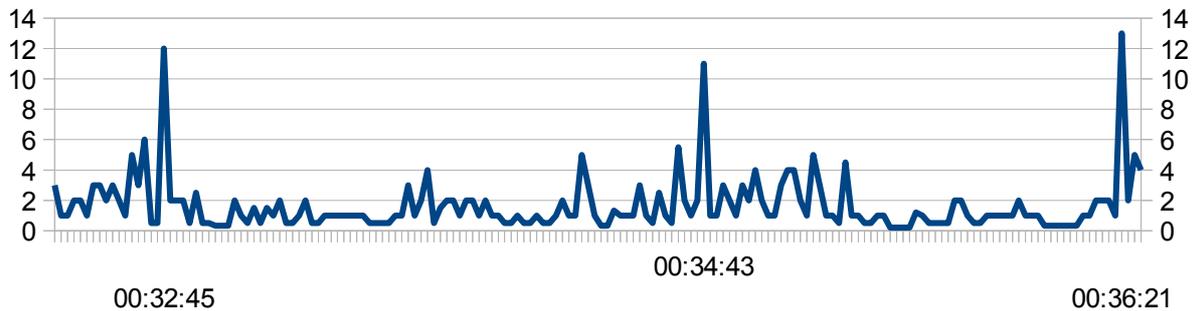


Tabelle 2: GAMER: Einstellungsprotokoll 00:32:06 - 00:36:45

etwas höher liegt, um übersichtlich in die neue Sequenz einsteigen zu können, erhöht sich das Schnitttempo, um erst in der zweiten Hälfte der Sequenz den ZuseherInnen eine kurze Verschnaufpause zu ermöglichen. Doch auch die längeren Einstellungen sind oft von raschen Kamerafahrten oder Schwenks gekennzeichnet. Vor dem Ende lässt ein schnell geschnittener Faustkampf die Einstellungsdauer gegen Null sinken. Tatsächlich liegt die durchschnittliche Einstellungsdauer der Sequenz nur bei gerundeten 1,64 Sekunden, wobei drei Szenen, die länger als elf Sekunden dauern, zu vermerken sind. Ohne den drei auffällig langen Einstellungen, welche jeweils 11, 12 und 13 Sekunden dauern und die drei markanten Ausschläge im Diagramm markieren, liegt die durchschnittliche Einstellungsdauer nur bei hektischen 1,29 Sekunden. Dieses hohe Tempo und die erhöhte Reizdichte sind mit lauten, abwechslungsreichen Geräuschen gepaart.

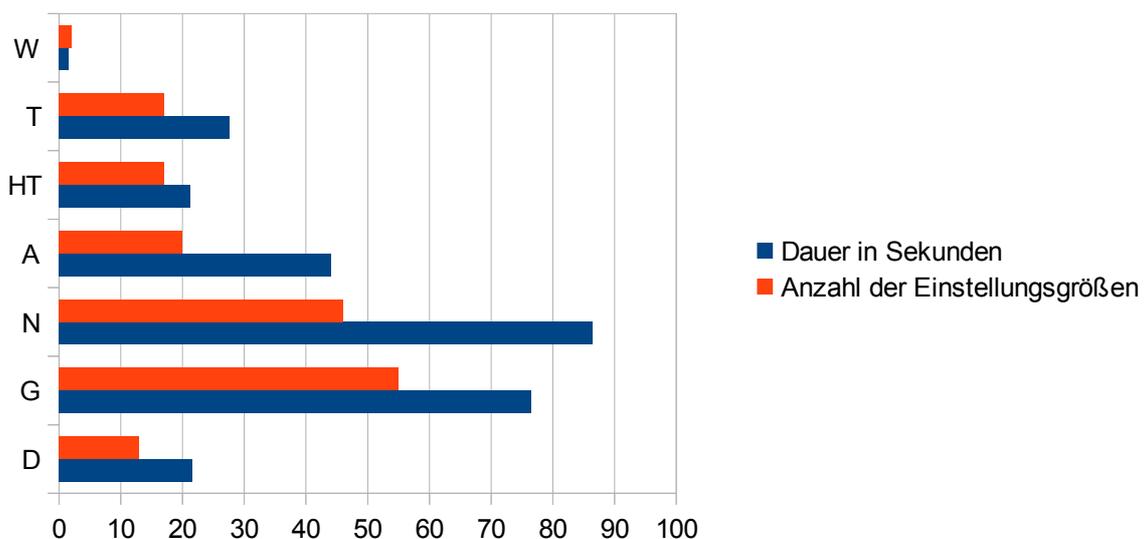


Tabelle 3: GAMER: Dauer und Anzahl der Einstellungsgrößen 00:32:06 - 00:36:45

Die Palette reicht von Explosionen und Gewehrschüssen auf menschliche Körper und Eisen, über Feuer und Motorradgeräusche, bis hin zu Jubellauten und dumpfem Dröhnen als Warngeräusch des Spiels. Die Filmemacher erzeugen eine Fülle an Reizen für das Publikum und suggerieren damit die Stresssituation für John auf Leben und Tod.

Ebenso werden in dieser Sequenz nahe Einstellungen bevorzugt. Das Diagramm „GAMER: Dauer und Anzahl der Einstellungsgrößen 00:32:06 - 00:36:45“ gibt Aufschluss darüber, dass vor allem von der Groß- und der Nahaufnahme Gebrauch gemacht wird. Eine große Betroffenheit mit Hilfe des Bildaufbaus kann beim Publikum dann am besten erreicht werden, wenn der Agierende nahe an die Kamera herantritt, also durch Groß- und Nahaufnahmen<sup>325</sup>, und wenn die Wahrnehmungsachse des Publikums und die Handlungsachse des Agierenden parallel verlaufen<sup>326</sup> (Abb. 8). Gerade in diesem Film eignet sich das Folgen des Protagonisten in dem Spielareal als Andeutung an die



Abbildung 8: Parallele Achsenverhältnisse



Abbildung 9: Simon steuert John in "Slayers"

Computerspiel-Perspektive im sogenannten „Egoshooter“ besonders gut. Weiters zeigt das Diagramm eine auffallend höhere Dauer der Amerikanischen Einstellung und der Nahaufnahme gegenüber den anderen Einstellungsgrößen. Dies ruht daher, dass bei der ersten langen Einstellung die Amerikanische und bei den beiden weiteren langen Einstellungen die Nahaufnahme verwendet werden. Bei der ersten der drei langen Einstellungen schwenkt die Kamera rund um John im Spielareal herum, wobei Simon direkt hinter ihm steht und die Befehle gibt – hier verschwimmen Spieler und Gespielter, sowie Simons zu Hause und Johns Schlachtfeld für die BetrachterInnen (Abb. 9). Bei den beiden weiteren langen

Einstellungen geht beide Male John auf die Kamera zu, während er mit Simon redet. Dies strebt die Identifikation mit dem Helden an und

325 Vgl. Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, S.130.

326 Achsenparallelität bedeutet, dass die Filmfigur entweder in Richtung der Kamera blickt, beziehungsweise ausgerichtet ist, oder ihr die Kamera beim Weggehen hinter ihrem Rücken folgt, was beides in dieser analysierten Sequenz oftmals der Fall ist. Vgl. Ebda. S.122.

erleichtert sie dem Publikum.



Abbildung 10: Simon in seinem Gamer-Raum



Abbildung 11: John in der „Slayers“-Spielzone

Atmosphärisch ist die 25. Sequenz des Films klar eingeteilt in das tödliche „Slayers“-Spielareal und das ungefährliche Spielzimmer von Simon. Sowohl Beleuchtung als auch Farbgebung definieren zwei komplett unterschiedliche, konträre Bereiche. Simons Gamer-Raum ist ausgeleuchtet, weist durch die zahlreichen roten, gelben und grünen Spielanzeigen und Warnzeichen auf seinem Rund-Bildschirm, der die gesamte Wand ausfüllt, eine kräftige Farbsättigung auf, sowie einen rötlichen Boden (Abb.10). Im Gegensatz dazu ist die Sättigung in der Spielwelt der „Slayers“ heruntergedreht, um ihr ein trostloses, graues Aussehen zu verleihen. Hier finden sich keine kräftigen Farb-Auffälligkeiten. Das

Licht und der hohe Kontrast wirken hart, während das Spiel oftmals einen kalten, grünlichen und bläulichen Farbstich erfährt (Abb.11). Als sich die Lage für John in der Mitte der Sequenz für kurze Zeit entspannt, erfährt das Spiel wenige rote Elemente, wenn auch mit geringer Farbsättigung.

#### 4.2.1.4 Zusammenfassung

Im Actionfilm GAMER erleben die Mensch-Maschinen-Hybride und die Steuerung und Fremdkontrolle menschlicher Körper einen denkwürdigen Höhepunkt sadistischer und sadomasochistischer Gesellschaftsdarstellung. In der Welt von „Society“ und „Slayers“ bleiben die eigenen Empfindungen und das persönliche, leibliche Bewusstsein aktiv, während oftmals gegen den eigenen Willen agiert und nicht agiert wird. Gewollte Verletzungen psychischer und physischer Natur werden durch die „Nanex“-Technologie ebenso unterstützt wie legaler Mord und Totschlag in „Slayers“. Die Gamer beschäftigen sich meist aus Langeweile, zur Belustigung und zur sexuellen Erregung mit ihren leiblichen Avataren, welche zwar räumlich von ihnen getrennt, jedoch zeitlich und geistig, sowie technisch verbunden sind und durch Sprache, Gestik und Gedanken gesteuert

werden können. Die gesteuerten Menschen unterziehen sich der zweifelhaften Technisierung namens „Nanex“ meist aufgrund sadomasochistischer Lust oder finanzieller Not, sowie dem Drang sich die Freiheit aus dem Gefängnis zu erkämpfen. Der Inhaber dieser Technologie weiß ihre dubiosen Hintergründe zu verschleiern und sämtliche rechtlichen Grauzonen auszunutzen.

Die von Macht getriebenen, diktatorischen Wünsche des einzelgängerischen Erfinders stehen dem Helden als liebender Familienmensch gegenüber. Dieser macht sich das System zu Nutzen, um daraus auszubrechen und seine Gefangenschaft auf mehreren Ebenen hinter sich zu lassen. Die schnell geschnittenen Kampfszenen und eine klare, farbliche Struktur, sowie eine einfache Geschichte vom Aufstieg und Fall des Bösen, sowie der Sieg und die Erlangung der Freiheit des Guten, machen GAMER zu einem kurzweiligen, reizüberfluteten Erlebnis für sein Publikum. Dieser Gegensatz zwischen der Message des guten, ruhigen Familienlebens in Freiheit und dem gewollten, durch den Film ausgelösten Adrenalinrausch, könnte fehlendem Tiefgang und der als hektisch und bunt bekannten Stilistik der Drehbuchschreiber und Regisseure Mark Neveldine und Brian Taylor entspringen. Die Lust an der Brutalität und plastisch visualisierten Körperzerstörung verdecken nämlich beim einmaligen Ansehen des Films den konservativen Ansatz des Familienhelden und böser, neuer Technologie, welche uns unserer Menschlichkeit und Eigenständigkeit beraubt. Die menschlichen Avatare werden zu „Leibeigenen“ anderer. Diese realen Spielfiguren erfahren Hilflosigkeit und Demütigung durch eine zweifelhafte und unmenschliche Technologie, wobei sie sich dennoch alle freiwillig durch „Society“ und „Slayers“ steuern lassen.

Die Parallelen der „Society“ zur Begeisterung unserer Gesellschaft über soziale Online-Spiele, sowie der einschlägigen Vermarktung nicht jugendfreier Gewalt-Spiele, ist in GAMER unverkennbar und auf eine grausame und sehr übertriebene Spitze gehoben. Denn anstatt die angedeutete Gesellschaftskritik zu vertiefen, scheint sie konträr dazu ihre eigene Kritik voranzutreiben und bloße Effekthascherei zu bleiben. Dass die Szenen, in welchen der Gamer durch seine Spielfigur mordet, ein ernsthafter Verweis auf die umstrittene und viel diskutierte Verwechslung von Realität und Fiktion von jungen Amok-Läufers ist, wäre wohl eine Überinterpretation und würde dem simplen Drehbuch Tiefe verliehen, wo nun mal keine angedacht gewesen sein könnte.

#### **4.2.2 SOURCE CODE**

Der US-amerikanische Thriller SOURCE CODE von Regisseur Duncan Jones und Drehbuchautor

Ben Ripley aus dem Jahr 2010 umfasst die Themen der Gedankenmanipulation – sowohl als Löschung von Gedanken, als auch die simulierte Welt – und weiters den permanenten Anschluss an eine Maschine. Der titelgebende Source Code selbst ist ein komplexes Computerprogramm, das dem Menschen erlaubt, durch den Anschluss an eine hochtechnologische Apparatur acht Minuten in die letzten Gedanken und das letzte Erlebte eines Verstorbenen zu reisen und sich durch dessen Augen und mit dessen Körper wahrzunehmen.

Captain Colter Stevens, Hubschrauber-Pilot der US-Armee, wacht im Körper vom Geschichtslehrer Sean Fentress in einem Zug auf und ist mit zahlreichen anderen Passagieren am Weg nach Chicago. Nach wenigen Minuten explodiert der Zug und reißt alle Passagiere mit in den Tod. Colter wacht daraufhin in einer Art Cockpit auf und will über seinen Standort informiert werden, doch stattdessen erklärt ihm Colleen Goodwin, welche mit der Kommunikation mit ihm beauftragt ist, dass er wieder in den Zug zurück muss. Auf einem kleinen Bildschirm kann er Goodwin, sowie eingespielte „Erinnerungssequenzen“, sehen. Er soll nach der Ursache der Explosion und dem Bombenleger im Zug suchen, da dieser in der Realität einen weiteren Anschlag geplant hätte. Zuerst vermutet Colter, dass es sich hierbei um eine Simulation handelt, doch immer wieder erlebt er diese variierenden acht Minuten in der Haut des Zugpassagiers Sean Fentress und erfährt nach und nach auch mehr Details über seinen eigenen Verbleib in der realen Welt. Tatsächlich befinden sich seine beschlagnahmten Überreste in einer Operationszentrale der Air Force und sind mit zahlreichen Apparaten verkabelt, um am ersten Einsatz des Source Codes teilzunehmen. Colter wird nur von Maschinen am Leben gehalten. Mit Hilfe dieses Source Codes ist es ihm jedoch möglich die letzten acht Minuten des Zugpassagiers Sean Fentress als alternative Realität zu erleben. Dies bedeutet aber auch, dass die Zugpassagiere, welche er mit der Zeit in sein Herz schließt, bereits tot sind. Colter selbst glaubt, dass es sich bei seinen Reisen in den Zug um die Erschaffung von Parallelwelten handelt, die auch nach seinem ständigen Tod bei den Explosionen darin weiterexistieren. Schlussendlich kann Colter den Täter im Zug identifizieren. Er gibt die Daten an Colleen Goodwin weiter und die Polizei kann den Terroristen stellen, bevor er eine weitere, schmutzige Bombe im Zentrum von Chicago zünden kann. Entgegen seinem Versprechen ihn sterben zu lassen, befiehlt der Leiter des Source Codes, Dr. Rutledge, Colters Erinnerungen zu löschen und ihn für eine neue Mission vorzubereiten. Währenddessen verlangt Colter von Goodwin ihn noch ein einziges Mal in den Zug zu schicken und dann die lebenserhaltenden Maßnahmen abzuschalten. Entgegen ihren Befehlen von Dr. Rutledge kommt Goodwin dem nach. Colter kann bei seiner letzten Reise im Source Code tatsächlich alle Zugpassagiere retten und den Täter selbst überführen. Als Goodwin nach diesen acht Minuten die Apparate abschaltet, stirbt zwar Colters Körper, doch sein

Bewusstsein bleibt in der Parallelwelt im Körper von Sean Fentress am Leben und diese Welt existiert auch weiterhin. Am Ende schickt er Goodwin in dieser Parallelwelt eine E-Mail, dass der Source Code, auch wenn er hier noch nie verwendet wurde, bestens funktioniert.

#### **4.2.2.1 Aufbau und Dramaturgie**

In SOURCE CODE werden die Begebenheiten Schritt für Schritt bis zur Hälfte des Films aufgerollt. Das erste Drittel des Werks baut mit Hilfe der Unwissenheit des Publikums Spannung auf, während schon vor und zur Hälfte des Films die Technik des Source Codes und das Verunglücken des Protagonisten thematisiert werden. SOURCE CODE weist bei seiner Filmlänge von 01:22:32 ohne Vor- und Abspann sieben Handlungsphasen, sowie 16 thematische Abschnitte und 24 Sequenzen auf. Neben den klassischen fünf Akten resultieren die zwei zusätzlichen Phasen aus einem Happy End auf zwei verschiedenen Erzählebenen, welche den Film zwei Retardierungen und zwei Happy Ends aufweisen lassen. Die geringe Zahl der Sequenzen hat ihren Ursprung in der episodentypischen Erzählweise des Thrillers, welcher die abwechselnde, ausführliche Darstellung des zu untersuchenden Zugangsglücks und Stevens simulierter Welt, beziehungsweise der Realität pflegt. Eine Übersichtstabelle über die Phasen, Abschnitte, Sequenzen und dystopischen Leib-Technisierungen findet sich im Anhang.

Als handlungsrelevante Orte können die simulierte Welt, welche Colter als kapselartiges Cockpit wahrnimmt, die Source-Code-Zentrale und der Zug genannt werden. Die Handlung spielt vermutlich innerhalb weniger Stunden, aber in verschiedenen Parallelwelten. Neun der 24 Sequenzen thematisieren die Technisierung des menschlichen Leibes in theoretischer oder praktischer Ausführung, wobei entweder Stevens in einer simulierten Umgebung dargestellt wird, sein an die Maschine angeschlossener Körper explizit präsent ist oder seine Erinnerungen gelöscht werden sollen. Sieben dieser neun Sequenzen lassen ebenso eine dystopische Körperdarstellung ausmachen aufgrund dieses Maschinenanschlusses, der Erinnerungslöschung und der simulierten Welt.

Das folgende Diagramm „SOURCE CODE: Phasen und Sequenzen“ zeigt, dass die ersten vier Phasen des Films die dystopische Technisierung des Leibes betreffend sehr regelmäßig verlaufen. Erst in Phase VI, der zweiten Retardierung, wird das ganze Ausmaß des Source Codes und seiner Technisierung des menschlichen Leibes vermittelt. Hier ist der Körper ebenso als ein dystopischer präsent. Das zweite Happy End vermittelt daraufhin einen äußerst positiven Filmabschluss.

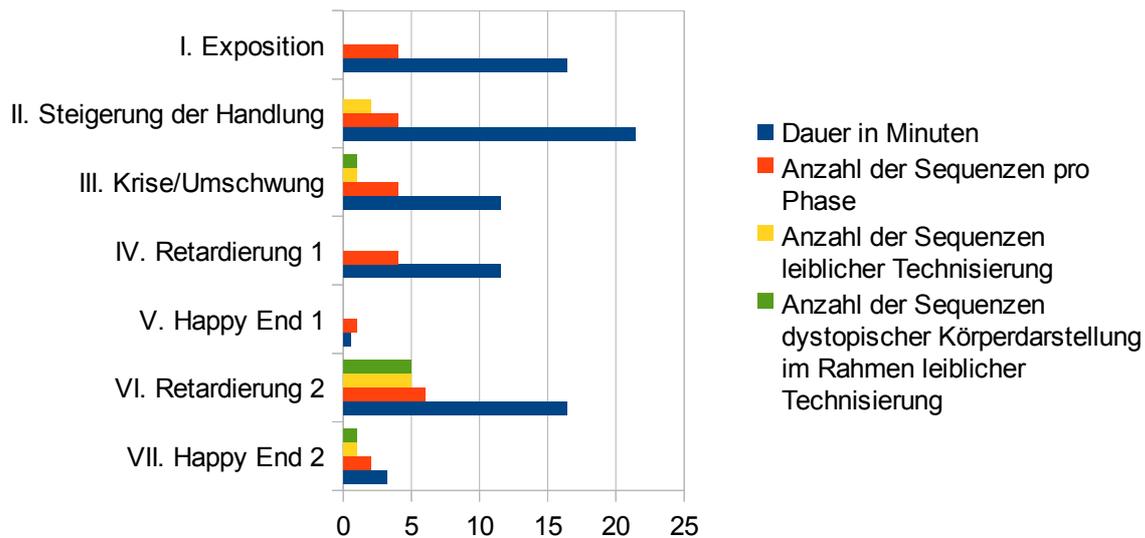


Tabelle 4: SOURCE CODE: Phasen und Sequenzen

In der ersten Phase der Handlungsexposition mit einer Dauer von 16 Minuten und vier Sekunden, eingeteilt in drei Abschnitte und vier Sequenzen, werden das Publikum und Captain Colter Stevens in ein Szenario geworfen, aus dem sie nicht schlau werden können. Während nach der zweiten Sequenz schon die erste Explosion des Zuges erfolgt, ist bereits daraufhin Stevens das erste Mal in der von ihm erdachten, simulierten Welt – dem Cockpit – zu sehen, die seinem Dasein als Mensch Sinn verleihen soll. Tatsächlich besitzt er bloß noch die Überreste seines einstigen Körpers. Seine Aufgabe wird ihm kurz und knapp von Goodwin, welche er ausschließlich über einen kleinen Bildschirm sehen kann, erklärt: Es befindet sich eine Bombe im Zug. Wer ist der Täter?

Phase II mit einer Dauer von 21 Minuten und 43 Sekunden, eingeteilt in vier thematische Abschnitte mit jeweils einer Sequenz, beginnt mit der Enthüllung, dass Stevens schon zwei Monate bei diesem Programm ist und nicht eben erst seinen Einsatz in Afghanistan beendet hat, so wie von ihm gedacht. Zum ersten Mal sieht das Publikum nicht alles aus Colters Sicht, sondern auch aus der Sicht von Goodwin am anderen Ende der Leitung. In ihrem Büro überwachen Kollegen die Körperwerte von Colter auf großen Monitoren. Nach der dritten Zugexplosion lernen das Publikum und auch Colter die Funktionsweise des Source Codes kennen. Dr. Rutledge, Erfinder und Leiter dieser Operation, erklärt es ihm:

Wenn man eine Glühbirne ausmacht, dann glüht sie nach. Es entsteht so eine Art Halo-Effekt. (...) Das Gehirn funktioniert genauso. Sein elektromagnetisches Feld bleibt selbst kurz nach dem Tod elektronisch geladen. Seine Schaltkreise sind somit aktiv. Und das menschliche Gehirn hat noch eine Besonderheit. Es kann nämlich kurzzeitig Erinnerungen speichern. Und zwar über einen Zeitraum von circa acht Minuten. So wie eine Überwachungskamera in einem Supermarkt, die auch nur den letzten Teil eines Tages auf ihrer Festplatte

aufzeichnet. Wenn man diese beiden Phänomene nun verbindet, das heißt die Schaltkreise, die nach dem Tod noch aktiv bleiben und den Erinnerungsspeicher der letzten acht Minuten, dann können wir mit Hilfe des Source Codes genau diese Kombination nutzen. Sean Fentress starb in diesem Zug und von allen Passagieren existiert die beste Verbindung zwischen ihnen beiden. Sie sind nahezu kompatibel hinsichtlich des Geschlechts, Körpergröße und ihrer Synapsenverbindungen. (...) Danach? Nichts. Im Zug existieren sie nicht mehr. Ihre maximale Aufenthaltszeit im Source Code ist die 8-Minuten-Spanne von Fentress. Der Source Code ist aber keine Zeitreise, durch den Source Code wird die Zeit praktisch neu geordnet. Er ermöglicht uns den Zugang zu einer Parallelwelt.<sup>327</sup>

Die Menschen, welche er in der alternativen Realität retten möchte, seien alle bereits tot. Es ginge bloß darum, den Täter zu identifizieren, um dessen nächsten, noch verheerenderen Bombenanschlag im Zentrum von Chicago verhindern zu können.

Der dritte Akt mit einer Dauer von elf Minuten und 55 Sekunden, eingeteilt in einen Abschnitt mit vier Sequenzen, ist von Stevens Krise und dem Stimmungsumschwung, dass er bei seinem letzten Einsatz in Afghanistan ums Leben kam, geprägt. Er lernt, dass das kapselartige Cockpit, in dem er sich zu befinden glaubt, nicht existiert und eine Einbildung sei, um seinem Dasein einen Sinn zu verleihen. Dr. Rutledge weist Colter darauf hin, dass die gesamte Operation des Source Codes von einem Militärgericht begutachtet und abgesegnet worden ist.

Die erste Retardierung mit einer Dauer von elf Minuten und 56 Sekunden, eingeteilt in zwei thematische Abschnitte und vier Sequenzen, sowie das erste Happy End mit einer Dauer von kurzen 54 Sekunden, eingeteilt in einen Abschnitt mit einer Sequenz, sind von Colters Mission als Detektiv geprägt, der vor seiner siebten Rückreise in die imaginäre „Kapsel“ den Täter identifizieren konnte, die Daten an das Militär weitergibt und jene den Täter fassen können, bevor er die nächste Bombe zündet.

Der wichtigste Abschnitt die Technisierung des menschlichen Leibes als dystopische Körperdarstellung betreffend ist daraufhin die zweite Retardierung mit einer Dauer von 16 Minuten und 41 Sekunden. Eingeteilt in drei Abschnitte und sechs Sequenzen ist sie eine ausführliche Abhandlung moralischer Überzeugungen und Streitfragen bezüglich Determinismus und dem freien Willen des Menschen als autonomes Individuum. Colter bittet den Chef und Erfinder Dr. Rutledge und Goodwin darum noch ein letztes Mal in die Parallelwelt reisen zu dürfen, um alle aus dem Zug vor der Bombe zu retten, auch wenn diese ihm einzureden versuchen, dass alle Zugpassagiere bereits tot seien und nicht mehr gerettet werden können. Weiters möchte er danach „abgeschaltet“ werden und seine Überreste von den lebenserhaltenden Maßnahmen trennen lassen, so wie es ihm von Dr. Rutledge ursprünglich versprochen wurde. Dieser jedoch verlangt von seinen Mitarbeitern

---

<sup>327</sup> *Source Code*, Regie: Duncan Jones, DVD-Video, Summit Entertainment 2011; (Orig. US 2011), 00:31:05-00:33:15.

Colters Gedächtnis zu löschen und ihn auf die nächste Source Code-Operation vorzubereiten. Goodwin jedoch, welche mit Colter die ganze Zeit über in Verbindung steht – sie liest das von ihm Gesagte auf einem Bildschirm und spricht und schaut in ein Mikro, während Colter das Gefühl hat frei reden zu können und sie auf einem kleinen Bildschirm in seiner Kapsel sieht. Goodwin beschließt auf eigene Faust ihn noch einmal in den Zug zurückzuschicken. Sie sperrt sich in der Source-Code-Zentrale in jenen Raum ein, in welchem sich Colters Überreste in einem blickdichten, sargähnlichen Apparat befinden, um nach den acht Minuten mit den Worten „Er hat genug getan, Doktor“<sup>328</sup> die lebenserhaltenden Maßnahmen abzuschalten. Erst kurz nachdem dies geschehen ist, können der furiose Dr. Rutledge und weitere Männer in den Raum vordringen. Colter Stevens Überreste sind jedoch nicht mehr zu retten, beziehungsweise zu „verwenden“. Der Akt endet im Zug mit der Rettung der Passagiere, der Überführung des Täters und dem Kuss von Colter und Christina, welche er bei seinen Source-Code-Reisen in den Zug kennen und lieben gelernt hat. Aus unerklärten Gründen geht Colters Leben weiter und sein Bewusstsein besetzt von nun in dieser Realität den Körper von Sean Fentress.

Das zweite Happy End als siebte und letzte Phase mit einer Dauer von drei Minuten und 19 Sekunden, eingeteilt in zwei thematische Abschnitte mit jeweils einer Sequenz, zeigt zuerst Colter und Christina glücklich bei einem Spaziergang in Chicago, bevor Goodwin von Colter in der alternativen Realität eine E-Mail bekommt, dass der Source Code besser funktioniert, als sie sich wohl denkt. Denn in dieser Realität wären die Überreste von Colter Stevens im Rahmen des Source-Code-Programms noch nicht im Einsatz gewesen, da sein Bewusstsein der anderen Realität hier im Körper von Sean Fentress den Täter bereits überführt hat, bereits bevor jener die erste Bombe zünden konnte.

#### **4.2.2.2 Figuren und Ideologie**

Neben der schablonenhaften Liebesgeschichte, in welcher der Held Colter am Ende das schöne Mädchen Christina bekommt, steht die Erfolgsgeschichte des Source-Code-Programms mit der Rettung von zahlreichen Menschenleben gegenüber der Trauer- und Verlustgeschichte von Colters Identität und Leben. Die Suche nach dem Täter wiederum entspricht einer klassischen Kriminalgeschichte, während Goodwins innere Konfliktgeschichte und Gewissensbisse dem Film Persönlichkeit verleihen. Liebe, Leben und Tod stehen gegenüber den Fragen nach komplexer Parallelwelten-Theorien, dem Schicksal des Protagonisten und dem freien Willen des Menschen, welcher sich hier nicht nur der Technisierung zu fügen hat, sondern vor allem einer Vorbestimmtheit des Menschen,

---

<sup>328</sup> *Source Code*, Regie: Duncan Jones, DVD-Video, 01:18:20-01:81:21.

Erklärungen über die Identität und den Verbleib des Hauptcharakters Captain Colter Stevens muss sich der Protagonist Colter selbst erkämpfen und erzwingen. Sowohl er, als auch das Publikum, können erst zur Mitte des Films das gesamte Ausmaß der Technisierung des menschlichen Leibes erahnen. Bei Colter handelt es sich um eine komplexe Filmfigur mit Vergangenheit und Zukunft. Er ist in beinahe jeder Szene des Films präsent und eine hervorragende Identifikationsfigur – befindet sich das Publikum doch lange Zeit auf seinem limitierten Wissensstand. Zudem verkörpert er das Gute und den Retter, der sich entgegen allen Widrigkeiten eine nicht vorgesehene Zukunft erkämpft. Weiters sieht auch das Publikum Colters simulierte Welt, von der aus er mit Goodwin kommunizieren kann. Keine andere Filmfigur weiß, wie diese Vorstellung Colters aussehen mag. Während sich Goodwin ebenfalls als komplexer, aber guter Charakter und letzten Endes als moralische Instanz des Films etabliert, stehen ihr die Zugpassagiere als stilisierte Figuren gegenüber. In kurzer Zeit entwickelt jeder der Passagiere einen bestimmten Typus. Es finden sich die warmherzige Schöne, der verbitterte Kabarettist, der gestresste Geschäftsmann, der lernende Student und natürlich der Attentäter Derek Frost. So wie der zielstrebige Dr. Rutledge werden sie an einer oder zwei Eigenschaften festgemacht. Das ultimative Böse, wie es so oft in Filmwelten als Antiheld den Gegenpart übernimmt, findet sich in SOURCE CODE nicht. Während der rücksichtslose Dr. Rutledge mit seiner Erfindung zahlreichen Menschen das Leben rettet und sie als Waffe gegen den Terrorismus einsetzen will, wird sogar der amerikanische Extremist Derek Frost als Opfer seiner eigenen, fehlgeleiteten Überzeugungen dargestellt, als er dem Helden am Ende weinend gegenüber sitzt.

Der Source Code wird von den „Guten“ eingesetzt im Kampf gegen die „Bösen“. So banal könnte man die Rolle der Technisierung definieren, doch SOURCE CODE zeichnet keine Stereotypen mit Schwarz-Weiß-Malerei. Der größte auszumachende Befürworter der Technisierung des menschlichen Leibes durch den Anschluss von Colter an die Maschine und das Source-Code-Programm ist der Erfinder Dr. Rutledge selbst. Das Projekt ist ihm ein persönliches Anliegen und erhofft sich eines Tages die ihm gebührende Aufmerksamkeit zu bekommen. Der Source Code an sich hat keinen eigenständigen Charakter und wird bloß als Mittel und Instrument des Militärs zur Terror- und Verbrechensbekämpfung eingesetzt. Am Ende wird jedoch klar, dass die Operation umfangreicher ist, als bisher angenommen und ganze Welten geschaffen werden. Explizite Technikgegner gibt es keine, da einerseits die Menschen im Zug unwissend sind, Goodwin an der Source-Code-Operation selbst mitarbeitet und auch Colter Stevens sich kein einziges Mal ausdrücklich gegen die ungefragte Nutzung seines Körpers im Rahmen des Programms ausspricht. Goodwin und Colter sind sich beide bewusst einem größeren Zweck zu dienen und Colter weiß,

dass er eigentlich schon tot wäre, hätte man ihn nicht für dieses Projekt am Leben erhalten. Als seine Ansprechpartnerin Goodwin im Laufe der Operation Colter nicht mehr nur als Teil des Source Codes, sondern als eigenständigen Menschen mit Gefühlen und Vergangenheit kennenlernt, weiß sie seine Todeswünsche am Ende zu respektieren. Dr. Rutledge hingegen versucht Colter unter anderem mit seiner Aussage zu manipulieren, dass viele andere Soldaten dieses Schicksal dem Tod vorziehen würden. Er und seine Kollegen fügen Colter Stevens als Teil des maschinellen Systems in den Source Code ein. Seine Entmenschlichung und Ausnutzung entspringt den Anforderungen einer Maschine, beziehungsweise eines Computerprogramms zur Verbrechensbekämpfung. Seine heile Existenz wird ihm in einer Simulation vorgegaukelt.

Die Meinung über diese ambivalente Technisierung des menschlichen Leibes ist den ganzen Film über gespalten, sowohl aus der Sicht des Hauptcharakters, als auch von seiner Bezugsperson Goodwin. Vor- und auch Nachteile des Source Codes werden für das Publikum herausgearbeitet. Das Programm kann für einen guten Zweck eingesetzt werden und dank ihm kann Captain Colter Stevens zahlreiche Menschenleben retten. Andererseits jedoch ist der Preis dafür seinen Körper an eine Maschine anzuschließen und nur mehr dem System zu dienen. Es wird ebenso versucht komplexe wissenschaftliche Inhalte durch einfache Erklärungen näher zu bringen, welche sowohl dem Protagonisten als auch dem Publikum die Geschehnisse erläutern sollen.

Der Terrorismus fungiert in SOURCE CODE als größte vorstellbare, realistische Bedrohung. Der Film thematisiert eine funktionale, neue und einzigartige Waffe gegen den Terrorismus. Die Frage, ob die Wünsche einzelner dem Wohlergehen aller unterlegen sind, ist stets präsent. Kann man das Leben oder die Lebensqualität eines Soldaten für das Leben zahlreicher Bürger vernachlässigen? Die Technisierung des menschlichen Leibes wird nicht nur in Form dystopischer Körper dargestellt, sondern auch als positive Waffe gegen Böses, jedoch auf Kosten eines Individuums, das zu einer (wichtigen) Funktion des Programms degradiert wurde. Gleichzeitig schlägt der Film gegen Ende hin einen positiven, hoffnungsvollen und lebensbejahenden Ton an, sodass er beinahe die Technisierung des menschlichen Leibes als fantastische Möglichkeit unser Leben zu bereichern, darzustellen vermag. Unser Bewusstsein solle sich davor nicht verschließen und stets dem Herzen, und nicht dem Eigensinn folgen. Während Colter in dieser einen Parallelwelt am Ende des Films tatsächlich alle Zugpassagiere retten kann und den Täter überführt, rettet und erlöst Goodwin ihn und seine Überreste aus einer unaufhaltsamen Dauerschleife im maschinellen System.

#### **4.2.2.3 Stil und Atmosphäre**

Als Beispielszene, um den Stil und die Atmosphäre von SOURCE CODE adäquat beschreiben zu

können, habe ich jene Sequenz ausgewählt, in welcher gegen Ende des Films Goodwin die lebenserhaltenden Maßnahmen von Colter abschaltet und man seine Überreste das einzige Mal als Ganzes und nicht nur eine Großaufnahme seines Kopfes sieht. Die Szene dauert von 01:15:29 bis 01:19:46, besiegelt den vorletzten Akt, also die zweite Retardierung, und leitet in das zweite Happy End über. Zu Beginn der Szene bekommt Dr. Rutledge die Information, dass sich Goodwin im Raum von Colters Überresten und komplexer Maschinerie eingeschlossen hat. In Parallelmontagen werden daraufhin die Geschehnisse im Zug und in der Source-Code-Zentrale geschildert, womit unweigerlich Spannung aufgebaut wird, die zu einem erstaunlichen Höhepunkt und Happy End führt. Hier sei angemerkt, dass nur in dieser Phase VI, der zweiten Retardierung, der Film Parallelmontage verwendet, denn ansonsten folgt die Erzählung beinahe ausschließlich Colters Bewusstsein an den verschiedenen Orten. Die Geschehnisse im Zug, wo Colter einen gestressten Geschäftsmann beruhigen möchte und dem Comedian Geld bietet alle Menschen im Zug zum Lachen zu bringen, steuern unweigerlich auf einen Kuss von Colter und Christina zu, während in der Source-Code-Zentrale alles auf den Tod Colters ausgelegt wird. Zwischendurch ist stets Goodwin neben den großen Maschinen mit zahlreichen Knöpfen und der Zeitanzeige zu sehen, welche von acht Minuten ausgehend herunter zählt. Auch Colters Herzschlag wird auf einem Monitor aufgezeichnet. Diese Sequenz und ebenso der gesamte Film erreicht seinen Höhepunkt in jener Szene, als Goodwin den großen roten Knopf drückt zur Abschaltung der lebenserhaltenden Maßnahmen. Der langgezogene Piepton, mit welchem die Maschine Colters Herzstillstand für das Publikum erfahrbar macht, untermalt eine lange Einstellung, bei welcher die Kamera durch den Zug fährt und diese Einstellung im Zeitstillstand zu sehen ist. Colter und Christina küssen sich, sowie jeder einzelne Mensch im Zug trägt ein Lächeln auf den Lippen und blickt in Richtung des Kabarettisten. Danach geht das Leben im Zug normal weiter und Colters Bewusstsein bleibt im Passagier Sean Fentress verankert.

Doch nicht nur mit Hilfe der Parallelmontage, auch durch zahlreiche, meist dezente Geräusch- und Musikuntermalungen gewinnt die Sequenz an Spannung und Illusionierung. Das Lachen der Passagiere, sowie die erwartenden Stimmen und Gesichter von Christina und Colter in Großaufnahme kurz vor ihrem Kuss, wechseln sich ab mit dem Piepsen der Maschinen in der Source-Code-Zentrale, dem nervösen Murmeln und Schreien von Dr. Rutledge und Colters Herzschlag. Die emotionalisierende Klaviermusik, welche sich immer weiter steigert wirkt melancholisch und doch gleichzeitig hoffnungsvoll, was den Tod Colters und sein Weiterleben in der Parallelwelt widerspiegeln könnte.

Nach der Protokollierung aller Einstellung, sowie ihrer Größe und ihrer Länge, ergibt sich

folgendes Diagramm mit der Filmzeit auf der x-Achse und der Dauer der einzelnen Einstellungen in Sekunden auf der y-Achse. Die blaue Kurve weist zahlreiche Ausschläge in den Bereich der 5- bis

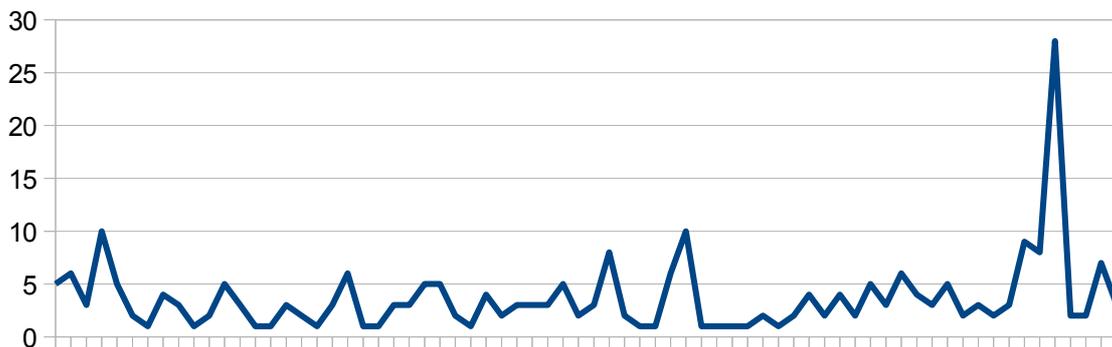


Tabelle 5: SOURCE CODE: Einstellungsprotokoll 01:15:29 - 01:19:46

10-sekündigen Einstellungen auf, in welchen dennoch durch Kamerafahrten oder Zoom Bewegung und Dynamik hineingenommen wird. Der hohe Ausschlag am Ende entspricht der 28-sekündigen



Abbildung 12: Ausgangspunkt der Kamerafahrt

Kamerafahrt durch ein angehaltenes Bild, weg vom Kuss von Colter und Christina, durch den ganzen Zugwaggon und über die lachenden Menschen hinweg, hin zum Comedian am anderen Ende (Abb.12 und Abb.13). Die durchschnittliche Einstellungsdauer der Szene beträgt 3,67 Sekunden und lässt diese Sequenz dynamisch, aber keinerlei hektisch anmuten.



Abbildung 13: Endpunkt der Kamerafahrt

Im folgenden Diagramm ist zu sehen, dass die überwiegenden Nah- und Großaufnahmen das Publikum an die Agierenden und die Geschehnisse

heranholen. Die Total- und Weitaufnahmen sind vergleichsweise sehr lange Einstellungen, während die Detail- und Großaufnahmen im Verhältnis dazu mit jeweils durchschnittlichen 2,75 Sekunden eher schnell geschnitten sind. 76 Prozent der 275-sekündigen Szene spielen sich im Zug ab und die restlichen 24 Prozent in der Source Code-Zentrale. Der Fokus liegt auf Colters Bewusstsein im Zug,

nicht auf seinen körperlichen Überresten in der Zentrale, welche von Goodwin ganz interessiert beobachtet werden. In wenigen Einstellungen sieht man den Kopf Colters in Großaufnahme.

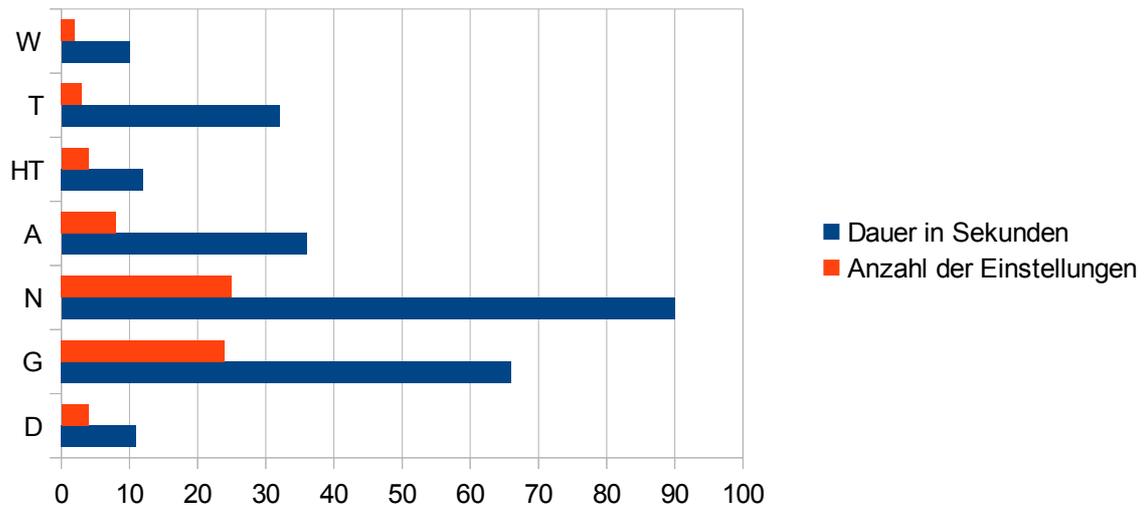


Tabelle 6: SOURCE CODE: Dauer und Anzahl der Einstellungsgrößen 01:15:29 - 01:19:46

welcher mit zahlreichen Sensoren versehen ist. Seine Mimik erinnert an einen intensiv träumenden Menschen. Bloß in einer kurzen Einstellung am Ende enthüllt sich Colters drastische, körperliche Verstümmelung (Abb.14).

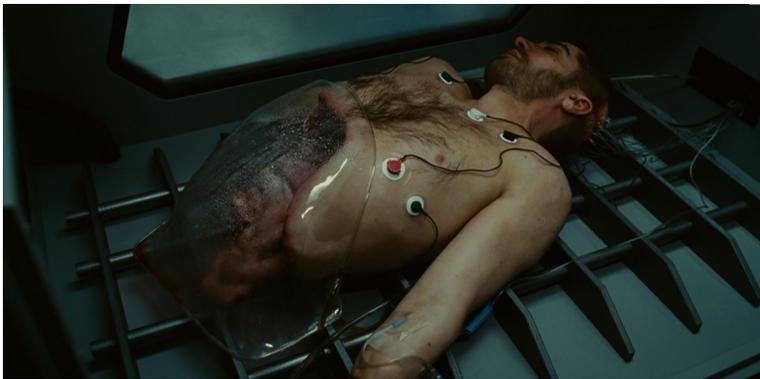


Abbildung 14: Colters technisierte Überreste

Während die Einstellungsgrößen und -dauer sich im Zug und in der Zentrale kaum voneinander unterscheiden, lassen sich doch deutlich farbliche und atmosphärische Kontraste ausmachen. Die Air-Force-Zentrale ist blau-grau und dunkel gehalten mit einzelnen Lichterreihen und Spots, wobei



Abbildung 15: Goodwin schaut auf Colters Überreste

Rutledges braune und Goodwins blaue Uniform ebenfalls dezent sind (Abb.15). Die einzigen auszumachenden Farbanomalien sind die in knalligem Rot gehaltene Zeitanzeige der Maschine und der Knopf, welchen Goodwin drückt, um die lebenserhaltenden Maßnahmen

abzuschalten. Beide sind in einzelnen Einstellungen in Detailaufnahme zu sehen. In den Zugwaggon hingegen scheint natürliches, angenehmes Tageslicht hinein und auch wenn die Sättigung keineswegs unnatürlich hoch ist, lockern doch alleine die rote Sitzgarnitur und die grüne Landschaft, welche durch die Fenster zu sehen ist, die Atmosphäre im Zug gegenüber der technisierten Zentrale deutlich auf (Abb.13).

#### **4.2.2.4 Zusammenfassung**

Die Technisierung des menschlichen Leibes als dystopische Körperdarstellung erreicht in SOURCE CODE ein ambivalentes Ende, das zwischen Hoffnung auf eine effektive Waffe und Fortschritte im Kampf gegen das Böse, und den moralischen Ansprüchen an die Erfindung hin und her springt. Auch negative Körperdarstellungen, welche von der Löschung von Erinnerungen, simulierten Welten oder der Beherrschung des Bewusstseins und dem Anschluss an eine Maschine geprägt sind, werden am Ende mit einem hoffnungsvollen Lächeln besiegelt.

Die Löschung von Erinnerungen und die Welt-Simulation bringen dystopische Körper hervor, wenn es gegen deren Willen oder ohne deren Einverständnis geschieht. Den Protagonisten Colter Stevens würden, wenn Goodwin die lebenserhaltenden Maßnahmen nicht abgeschaltet hätte, weitere Source-Code-Projekte erwarten. Stets würde er erneut entdecken, dass er bei einem Einsatz in Afghanistan beinahe ums Leben kam und als biologische Notwendigkeit in eine Maschine und ein Programm eingefügt worden ist. Ebenso hat er seine Selbstständigkeit beinahe zur Gänze aufgegeben, da seine manipulierten Sinne sich in einer fremden, nicht realen Welt wiederfinden, um ihm für sein Dasein einen Sinn zu verleihen. Dies stellt für Dr. Rutledge durchaus einen Akt der Beherrschung des Wissens von Colter dar, welches er ihm nur Stück für Stück zu erlangen gewährt. Durch diesen Anschluss an die Maschine und der irrealen Begegnung mit sich selbst, hat Colter keine Kontrolle über seinen Körper und kaum die Möglichkeit zu erfahren, in welchem Zustand er sich in der realen Welt vorfinden würde. Als er die ganze Wahrheit erfährt, befindet sich sein technisierter Körper schon längst in einem Prozess der Entmenschlichung und Entfremdung von seiner körperlichen Hülle als Teil des maschinellen Systems.

Am Ende des Films übernimmt der Protagonist den Körper von Sean Fentress und besetzt ihn mit seinem eigenen Bewusstsein. Nicht er, sondern Fentress, darf sich in dieser Parallelwelt als dystopischer Leihkörper wännen, dessen Leben nicht länger sein eigenes ist.

### 4.2.3 TRANSFER

Das deutsche Liebesdrama TRANSFER aus dem Jahr 2010, inszeniert von Regisseur Damir Lukacevic, basiert auf einer Geschichte von Elia Barceló, welche Lukacevic selbst als Vorlage für das Drehbuch diente.<sup>329</sup> Als Technisierung des menschlichen Leibes wird die Steuerung und Fremdkontrolle des menschlichen Bewusstseins thematisiert, denn der titelgebende Transfer bezeichnet ein Verfahren, bei dem das Bewusstsein eines Menschen durch den Anschluss zweier Körper an eine Maschine von einem auf den anderen übertragen werden kann. Wie lange diese Prozedur dauert, wird nicht erwähnt. Mit Hilfe eines Medikaments, das einmal am Tag vom neuen Körper eingenommen werden soll, wird die Bewusstseins-Kontrolle über den oder die „WirtIn“ gewahrt. Nur nachts darf er vier Stunden zu eigenem Bewusstsein gelangen. Tagsüber leben andere „durch“ ihn. Die „alten Körper“ werden aufbewahrt und scheinen sich in einer Art Koma zu befinden.

Deutschland in der nahen Zukunft: Hermann und die krebskranke Anna Goldbeck hatten ein erfülltes und gemeinsames, wenn auch kinderloses, Leben. Ihre Liebe zueinander ist auch im Alter noch immer so groß, dass sie beschließen sich einem Transfer zu unterziehen. Die Gentechnik-Firma „Menzana“ bietet vor allem gealterten Menschen die Möglichkeit, ihr Bewusstsein, also sich selbst, in einen jungen und vitalen Körper zu transferieren und so ein weiteres Leben zu leben. Legal ist dieses Verfahren, da meist junge Menschen aus armen Ländern und Verhältnissen freiwillig ihren Körper verkaufen und ihr eigenes Leben aufgeben, um ihren Familien zu Hause ein besseres Leben zu ermöglichen. Für Hermann und Anna werden die Schwarzafrikaner Apolain und Sarah aufgrund perfekter Synapsenverbindungen und einer hohen Chance auf Zuneigung zueinander ausgewählt. Hermann genießt seinen jungen Körper, während Anna Zweifel an der moralischen Richtigkeit dieser Körperbesetzung hat. Als jedoch nicht nur Hermann und Anna in ihren neuen Körpern, sondern auch Apolain und Sarah nachts beginnen, miteinander zu schlafen, wird Anna/Sarah schwanger. Da beide Paare das Kind als ihr eigenes ansehen und großziehen möchten, starten Apolain und Sarah einen Fluchtversuch, der in einer Katastrophe endet. Hermann und Anna müssen ihre „jungen Körper“ verlassen, Sarah erfährt eine Abtreibung und Hermann überlebt den Rücktransfer in seinen alten Körper nicht. Am Ende bleibt das überwiesene Geld, welches Hermann Apolains Familie aufgrund von Gewissensbissen geschickt hat, als einziger Lichtblick zurück. Die Gentechnik-Firma feiert einen Siegeszug.

---

<sup>329</sup> *Transfer*, Regie: Damir Lukacevic, DVD-Video, Lighthouse Home Entertainment 2012; (Orig. DE 2010), 00:02:48.

### 4.2.3.1 Aufbau und Dramaturgie

Der Handlungsaufbau folgt, so wie GAMER, der klassischen 5-Akt-Struktur mit dem einen wichtigen Unterschied, dass der Film nicht in ein Happy End, sondern in eine Katastrophe mündet. Eine Übersicht über die Handlungsphasen, thematischen Abschnitte und Sequenzen, sowie dystopische Leib-Technisierungen theoretischer und praktischer Art finden sich in einer Übersichtstabelle im Anhang.

TRANSFER lässt sich bei einer Gesamtlänge von 01:29:48 ohne Vor- und Abspann in fünf Phasen, 16 thematische Abschnitte und 47 Sequenzen einteilen. Bloß sechs dieser 47 Sequenzen weisen eine theoretische oder praktische Thematisierung der futuristischen Technisierung des menschlichen Leibes auf, vier davon sind dystopischer Natur. Das Drama wird nicht bestimmt durch permanente Darstellungen der Technisierung, wie es beispielsweise bei Filmen mit einer Mensch-Maschinen-Hybride als ProtagonistIn der Fall wäre, sondern spielt mit den möglichen Folgen des Transfers, welche eine weite Bandbreite an dystopischen Körperdarstellungen ermöglichen vom hilflosen Sklaven bis hin zur Selbstaufgabe des eigenen Körpers. So finden sich zwischen der 15. und 70. Filmminute keinerlei Darstellungen technisierter, sondern genmanipulierter und medikamentierter Körper, welche die schweren Konsequenzen des Transfers zu tragen haben.

Weiters zeigt das Diagramm „TRANSFER: Phasen und Sequenzen“, dass nach der Exposition als erste Phase, welche von Bedenken gegenüber dem Bewusstseins-Transfer getragen wird, jeder der vier folgenden Akte beinahe eine gleich hohe Anzahl an Sequenzen mit dystopischer Körperdarstellung aufweist. Die Sequenzen mit dystopischer Leib-Technisierung sind hierbei

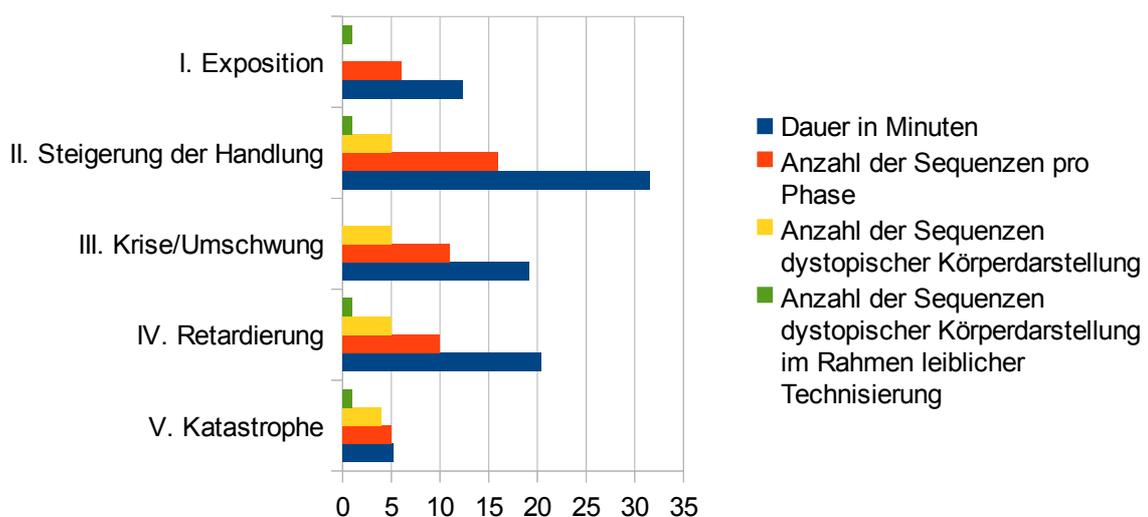


Tabelle 7: TRANSFER: Phasen und Sequenzen

jedoch verschwindend gering. Außer dem Transfer als Beginn von Phase II und dem Rück-Transfer am Ende des Films in Phase V lassen sich bloß theoretische Abhandlungen der Leib-Technisierung ausmachen, denn das Verfahren des (Rück-)Transfers bleibt die einzige explizite Darstellung der Technisierung des menschlichen Leibes, impliziert aber nicht automatisch dystopische Körper.

Die erzählte Zeit des Films beläuft sich auf knapp drei Monate, da vom Transfer an drei Monate Garantiezeit für die neuen Körper bestehen. Danach werden die alten Körper verbrannt und das Schicksal und Leben in den jungen „WirtInnen“ somit besiegelt. Am letzten Tag des dritten Monats findet die Geschichte, welche sich vorrangig im Haus und Garten der Goldbecks abspielt, ihr dramatisches Ende. Auch die Gentechnikfirma Menzana kann als handlungsrelevanter Ort angeführt werden.

Die erste Handlungsphase der Problementfaltung mit einer Dauer von zwölf Minuten und 35 Sekunden setzt sich aus drei thematischen Abschnitten mit insgesamt sechs Sequenzen zusammen. Anna und Hermann Goldbeck informieren sich über die beiden jungen Körper, wobei Hermann der Idee des Transfers sehr zugetan ist und Anna davor zurückschreckt. Eine Million Euro würden die Goldbecks für den Transfer bezahlen müssen. Die Firma Menzana versichert ihnen, dass davon zehn Prozent an die Familien der „WirtInnen“ Apolain und Sarah gehen. Während Hermann leise Bedenken über die Hautfarbe der beiden Schwarzafrikaner äußert, müssen sich jene bis auf die Unterwäsche ausziehen, um auf einem Bildschirm von Anna und Hermann, ähnlich wie auf einem Sklavenmarkt, begutachtet werden zu können. Frau Dr. Menzel, ihre kühle, aber professionelle Betreuerin bei Menzana, versucht ihnen die beiden Körper als perfekter „Wirt“ und perfekte „Wirtin“ zu verkaufen: „Beide haben die somatischen und psychosomatischen Tests erfolgreich durchlaufen. Affekt- und Gefühlswelt ausgezeichnet, Regenerationsfähigkeit ausgezeichnet, Blutwerte, Libido ausgezeichnet.“<sup>330</sup> Auch im Hinblick ihrer Zuneigung zueinander seien Apolain und Sarah das perfekte Paar:

Und bedenken Sie, die Hirneigenschaften, die für ihre Zwecke entscheidend sind, sind auf geradezu beeindruckende Weise kompatibel. (...) Das heißt, die Gehirne dieser beiden Menschen implizieren eine in der Potenz vorhandene physiologische Anziehungskraft.<sup>331</sup>

Anna schlägt Hermann bei der Heimfahrt vor, dass nur er den Transfer machen soll, da sie zu große Angst hätte. Doch Hermanns einziger Beweggrund für diese Idee ist seine Liebe zu Anna und ein Weiterleben mit ihr. Als Anna tags darauf Krebs im Endstadium diagnostiziert wird, kann Hermann

---

330 *Transfer*, Regie: Damir Lukacevic, DVD-Video, 00:04:43-00:04:59.

331 Ebda. 00:05:43-00:06:59.

sie zum Transfer überreden. Sie solle die Übernahme der fremden Körper als einen Versuch ansehen.

Die Steigerung der Handlung als zweiter Akt ist mit einer Dauer von 31 Minuten und 53 Sekunden, eingeteilt in sechs thematische Abschnitte mit insgesamt 15 Sequenzen die längste von allen fünf Phasen. Nach dem ersten Transfer und der ersten Überwältigung, junge Afrikaner zu sein, stehen Anna und Hermann am Abend zu Hause schon vor dem ersten Problem, als der Sicherheitsbeauftragte Laurin sie in ihre neu eingerichteten Schlafkammern begleiten will. Anna wehrt sich Sarahs Körper in der Nacht in einem Zimmer einzuschließen und begibt sich in ihr bisheriges Schlafzimmer. Hermann legt sich jedoch in das abgeschlossene Zimmer schlafen. Als Apolain nachts erwacht, findet er sich panisch und eingeschlossen wieder. In der kommenden Nacht bereits, nachdem Anna und Hermann miteinander geschlafen haben, lernen sich auch Apolain und Sarah kennen.

Die Krise und der Umschwung als Phase III mit einer Dauer von 19 Minuten und 16 Sekunden, eingeteilt zwei thematische Abschnitte und elf Sequenzen, beginnt mit der wachsenden Zuneigung von Apolain und Sarah. So wie von Frau Dr. Menzel vorherbestimmt, verlieben sich die beiden ineinander und beginnen ebenfalls ein sexuelles Verhältnis. Als Anna, beziehungsweise Sarah, schwanger wird und es Hermann, beziehungsweise Apolain, mitteilt, sind die beiden Männer zuerst wütend und frustriert, da sie jeweils glauben, der andere wäre der Vater. Hermann willigt aber schließlich ein das Kind mit Anna großzuziehen, doch Apolain will mit Sarah fliehen, um bei der Erziehung des Kindes nicht in der zweiten Reihe zu sitzen.

Die Retardierung als vierte Phase mit einer Dauer von 20 Minuten und 43 Sekunden, eingeteilt in drei thematische Abschnitte und zehn Sequenzen, ist vom Fluchtversuch Apolains und Sarahs und dem unweigerlich bösen Ausgang für eine der beiden Eltern-Parteien bestimmt. Um die Kontrolle über „Wirt“ und „Wirtin“ zu wahren, müssen Anna und Hermann jeden Abend eine Kapsel schlucken, welche Apolain über längeren Zeitraum so manipuliert, dass sich kein Wirkstoff mehr darin befindet. Während sich die Lage zuspitzt und Hermann aufgrund seines neuen Aussehens und Alters aus seinem Tennis-Club geworfen wird, erklärt ihm auch sein bester Freund Otto, dass statt den versprochenen zehn Prozent nur ein Prozent des Geldes bei den Familien der Afrikaner ankommt. Das Dilemma der beiden konkurrierenden Paare in den selben Körpern findet seinen Höhepunkt, als Sarah und Apolain als sie selbst einen Termin von Anna und Hermann Goldbeck bei Menzana wahrnehmen und erfahren, dass diese beiden das Kind als ihr eigenes großziehen und Sarah und Apolain außen vor lassen wollten. Sie fahren am Tag der Entscheidung zu Menzana und unterschreiben die Verbrennung von Annas und Hermanns alten Körpern. Frau Dr. Menzel jedoch durchschaut die beiden und kann Annas und Hermanns Tod verhindern. Apolain und Sarah werden

daraufhin ruhiggestellt und abtransportiert, als wären sie fleischliches Eigentum der Firma ohne jegliche Rechte.

Die Katastrophe als fünfte und kürzeste Phase von TRANSFER mit einer Dauer von fünf Minuten und 25 Sekunden wird von Verzweiflung und Tod dominiert. Herr und Frau Goldbeck befinden sich wieder in den Körpern von Sarah und Apolain, jedoch erfahren sie, dass das Kind abgetrieben werden wird, und sie Apolains und Sarahs Körper gegen andere „WirtInnen“ eintauschen müssten. Während Hermann Frau Dr. Menzel als Sklavenhändlerin beschimpft, fühlt sich das Ehepaar hilflos den Machenschaften der Gentechnik-Firma ausgesetzt, welche ihr System nach diesem Vorfall perfektionieren kann. Da sich Anna und Hermann nicht in weitere neue Körper transferieren lassen wollen, erfahren sie einen Transfer in ihre alten Körper, welchen Hermann aufgrund von Altersschwäche nicht überlebt. Alleine und todkrank schleppt sich Anna über den Krankenhausflur. Der Film endet mit der Verkündigung des Siegeszuges von Menzana in deren eigener Werbungen.

#### **4.2.3.2 Figuren und Ideologie**

Neben dem vordergründigen Körpertausch und der „Körperbesetzung“ stehen die Liebesgeschichte und das gemeinsame alt Werden, sowie jung Bleiben von Anna und Hermann, und Apolain und Sarah, im Mittelpunkt. Der Transfer wird als Quelle ewiger Jugend betrachtet und durchzieht den Film als Motiv des Jungbrunnens. Getragen wird das Drama von mehreren Ausbruchs- und Fluchtgeschichten. Anna und Hermann wollen mit dem Transfer dem Tod entgehen und dem Alter entfliehen, während Apolain und Sarah aus ihrem Vertrag mit Menzana ausbrechen wollen, sowie ursprünglich, um der Armut zu entkommen, diesen Vertrag unterschrieben haben. In jedem Fall muss ein etabliertes System gestürzt werden, um die eigenen Ziele zu erreichen.

Sowohl die ProtagonistInnen, ihr Anliegen und die Technisierung des Menschen werden gleich zu Beginn thematisiert. Hermann und Anna werden als kritischer und kritische KäuferIn einer ganz besonderen Ware – menschliche Körper – vorgestellt. Sarah und Apolain hingegen werden präsentiert, als wären sie Eigentum der Firma und am Sklavenmarkt erhältlich. Der Transfer an sich wird über den Film hinweg Schritt für Schritt etwas besser erklärt, aber eine wissenschaftliche Erklärung für den Ablauf und die Prozedur des Transfers bleibt aus. Bei einem Gespräch mit Frau Dr. Menzel erklärt sie Hermann und Anna jedoch, wie es danach für sie weitergeht.

Nach dem Transfer nehmen Sie und ihr Mann jeden Abend diesen Wirkstoff. Damit sind Sie Herrscher über ihren neuen Körper. Nur nachts während Ihrer Ruhephase werden Ihre Wirte aufwachen für etwa vier Stunden. Sie bekommen diese Kontrolluhr. Sie misst Herzfrequenz und Blutdruck und sendet im Notfall Signale an

Die vier Hauptcharaktere von TRANSFER sind komplexe, sich im Verlauf des Films wandelnde Figuren. Während Anna bis zuletzt dem Transfer gegenüber kritisch bleibt und sich viele Gedanken um ihren und Sarahs Körper macht, will sie das Kind in ihr dennoch vorrangig alleine und ohne Sarah aufziehen. Hermann wandelt sich vom Transfer-Befürworter zum Ablehner des Unternehmens und entwickelt Gewissensbisse gegenüber Apolains Familie, die für den Preis, den Apolain bezahlt, sehr wenig Geld bekommt. Apolain selbst erfährt vermutlich die geringste Wandlung der Hauptfiguren, will er doch von Beginn an wieder aus dem System ausbrechen und begeht am Ende beinahe einen Mord. Sarah, welche ihr Schicksal zu Beginn akzeptiert hat, beginnt nach Apolains Fluchtversuch ebenfalls daran zu denken, „Käufer“ und „Käuferin“ zu hintergehen und das Kind alleine aufzuziehen. Alle vier Beteiligten verwandeln sich von unschuldigen Liebenden und Fliehenden vor dem Transfer in unmoralisch und eigensinnig Agierende. Einzig die Gentechnik-Firma Menzana wird schon von Beginn an als kalter und steriler Ort dargestellt und zur ultimativ bösen Konstante in der Filmwelt von TRANSFER. Die Firma Menzana übernimmt somit die Rolle des Bösen, welche eine Technisierung des menschlichen Leibes anbietet, die ewige Jugend verspricht. Viele können dieser Versuchung nicht widerstehen. Die Stimme der Vernunft und des Anstands mimt Hermanns bester Freund Otto. Er glaubt nicht, dass sich jemand freiwillig dem Transfer unterziehen würde und findet das Verfahren unmenschlich. Im Glauben daran es wären Anna und Hermann, präsentiert er Sarah und Apolain seine Vermutung, dass es sich bei ihnen nur um eine Kopie handle. Ihre Gedanken wären lediglich kopiert und bei dem Transfer im neuen Körper rekonstruiert worden. Sie dürften ihre alten Körper nicht verbrennen lassen, denn das würde ihren Tod bedeuten. Auch dass die Familien der „WirtInnen“ nicht die versprochenen 100.000 Euros, sondern lediglich 10.000 Euros dafür bekommen, dass Apolain und Sarah ihr gesamtes Leben anderen Menschen opfern, wird von Menzana verschwiegen, jedoch von Otto herausgefunden. Nach dem vereitelten Fluchtversuch und der Überführung der beiden Afrikaner wird die drastische Unmenschlichkeit, mit der Menzana seine unter Vertrag stehenden „Körperhüllen“ behandelt, deutlich an der Sklaven-haften Haltung und gezwungenen Abtreibung von Annas, beziehungsweise Sarahs, Kind. Das alte Sprichwort, dass alles seinen Preis hätte, wird hier konsequent beantwortet. Länger jung bleiben, heißt, jemand anderem seine Jugend zu nehmen. Unsere Zeit auf Erden ist nun einmal begrenzt.

Als Metapher dafür, dass die Menschen in den wohlhabenden Industriestaaten auf Kosten armer Länder leben, funktioniert der Film mit erstaunlicher Präzision. Die Technisierung des Leibes

---

332 Ebda. 00:12:59-00:13:20.

demonstriert den rücksichtslosen Umgang der westlichen Kultur mit anderen Menschen in ärmeren Verhältnissen. Kapitalismus und Jugendwahn regieren die Gesellschaft. Das Liebesdrama TRANSFER scheint zum Nachdenken anregen zu wollen, ob ein Menschenleben mehr wert ist, als ein anderes.

Bei längerer Betrachtung des Films verschwinden die Aspekte der Technisierung des menschlichen Leibes im Hintergrund und zahlreiche Fragen über Rassismus und Diskriminierung treten hervor. Denn auch wenn Hermanns und Annas Freunde und Bekannte es nicht offen aussprechen, beäugen sie ihre neuen, dunkelhäutigen Körper mit Vorsicht und Ablehnung oder brechen den Kontakt ganz ab. Ob dies jedoch an ihrer Hautfarbe oder an dem Transfer selbst liegt, wird nicht näher erläutert und bleibt der Imagination des Publikums überlassen. Apolain und Sarah aus Mali und Äthiopien werden als zwei Menschen dargestellt, deren Leben bisher vom Krieg und der Armut geprägt war. Herr und Frau Goldbeck sind wohlhabend und pflegen gute soziale Kontakte. Die Technisierung des menschlichen Leibes, welche jene vier Personen einander näher bringt als ihnen lieb ist, gilt als legales Verfahren, das jedoch mehrere rechtliche Grauzonen auszunutzen weiß. Die Zielgruppe des Transfers sind jene gealterten, reichen Menschen, die sich eine solche Prozedur leisten können. Der „Rohstoff“, also die Körper der jungen Menschen, schöpft sich aus einer scheinbar endlosen Quelle an attraktiven, exotischen Frauen und Männern aus den armen Ländern dieser Welt. Dies wird nicht verheimlicht, jedoch schöngeredet und von vielen als Hilfe für deren Familien verstanden. Die Aktie des Unternehmens schießt in die Höhe und der Transfer ist auf dem besten Weg ein sozial akzeptiertes Vorgehen zu werden. Diese Prozedur des Transfers selbst bleibt auch die einzige, praktische Darstellung leiblicher Technisierung des Films und ist in zwei kurzen Sequenzen als steriler Prozess in streng kontrollierter Umgebung dargestellt.

Nicht nur Apolain und Sarah, auch Hermann und Anna finden sich am Ende des Films als dystopische Körper wieder. Während der Transfer zu Beginn als Chance und Möglichkeit gesehen wird, verwandelt er sich im Laufe des Films für alle vier Beteiligten zu einem Alptraum mit bitterem Ende. Hermann stirbt und lässt die todkranke Anna zurück, während Sarah zur Abtreibung gezwungen wird. Sie und Apolain bleiben „auf Bewährung“ im Programm des Körpertausch-Angebots. Die Firma Menzana nimmt weiterhin außerordentlich viel Geld damit ein, junge Menschen aus ihrer Not, Armut und aus Kriegsgebieten zu holen, um sie nach dem Transfer nachts in kleine Räume zu sperren und zu Marionetten alter, weißer Menschen zu machen. Der Transfer degradiert Sarah und Apolain zu hilflosen und unterlegenen Lebewesen, während Anna und Hermann ihr Leben in die Hände der Verantwortlichen und ebenso in die Hände der beiden Afrikaner legen. Sie sind nicht mehr Herrscher und Herrscherin über ihre alten Körper und müssen auf das System vertrauen. Nicht nur ihre Autonomie wird ihnen dadurch genommen. Denn wenn

Otto Recht behält und es sich bei dem „Wirt“ und der „Wirtin“ lediglich um eine Kopie ihrer selbst handelt, dann haben Hermann und Anna ihre eignen Leiber zurückgelassen, um eine bloße Speicherung der Daten in andere Körper abzulegen. Die eigenen Identitäten werden zu einem Fragezeichen. So schreibt Anna nach dem Transfer in ihr Tagebuch:

Gestern war ich alt und todkrank. Jetzt bin ich jung, schön und kerngesund. Und schwarz. Wessen Hand ist das, die meine Gedanken schreibt? Wer ist dieser gutaussehende Unbekannte, der mit entgegnetritt? Dessen Stimme nicht klingt, wie die meines Hermann.<sup>333</sup>

Egal, wie die Geschichte verlaufen wäre, in jedem Fall würde ein Paar auf Kosten des anderen leben. Während Anna und Hermann die Möglichkeit haben, junge Körper zu übernehmen, sehen Sarah und Apolain die Chance das Leben der Alten zu führen.

#### 4.2.3.3 Stil und Atmosphäre

Um den Stil und die Atmosphäre des Films beispielgebend an einer Sequenz widerspiegeln zu können, habe ich den Transfer von Hermann und Anna in die Körper von Apolain und Sarah näher analysiert. Diese Sequenz, welche von Minute 00:12:47 bis 00:15:53 andauert, bildet den Anfang der zweiten Phase und leitet eine deutliche Handlungssteigerung ein. Zu Beginn unterzeichnet Hermann den Vertrag für den Transfer und Frau Dr. Menzel erklärt Hermann und Anna noch einige Details. Daraufhin sieht man Apolain, Sarah, Hermann und Anna nervös auf den Transfer warten, bevor sie alle vier sediert an der Maschine hängen, welche die Überführung vollzieht.

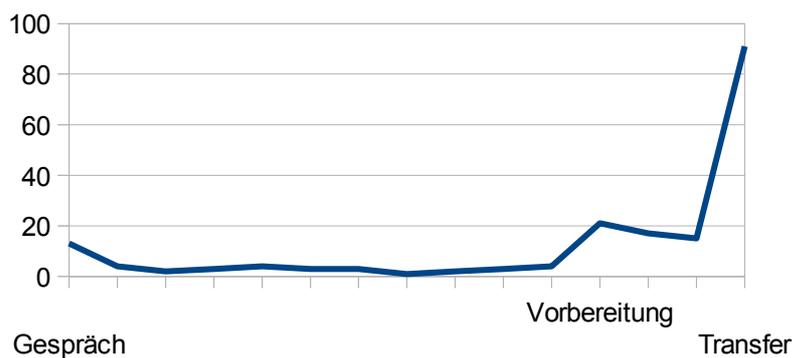


Tabelle 8: TRANSFER: Einstellungsprotokoll 00:12:47 - 00:15:53

Nach der Protokollierung aller Einstellungen, sowie ihrer Größe und ihrer Länge ergibt sich folgendes Diagramm mit Geschehnissen innerhalb der Szene auf der x-Achse und der Dauer der Einstellungen in Sekunden auf der y-Achse. Während die blaue Kurve,

welche zu Beginn schon bei 13 Sekunden steht und während dem Gespräch von Frau Dr. Menzel mit Anna und Hermann etwas abfällt, da dies im 3- bis 4-Sekunden-Takt geschnitten ist, steigt die

<sup>333</sup> Ebda. 00:21:08-00:21:35.

Dauer der Einstellungen aufgrund langer Kamerafahrten am Ende der Szene in die Höhe. Die durchschnittliche Einstellungsdauer der Sequenz beträgt verhältnismäßig lange 12,4 Sekunden. Doch nicht durch raschen Schnitt wird die Spannung aufrecht erhalten. Hier wird vor allem mit der Hilfe von Musik und aufwändigen Kamerafahrten gearbeitet, was dem Film zudem künstlerische Ambitionen zuschreiben lässt.



Abbildung 16: Frau Dr. Menzel

Während dem Gespräch zu Beginn der Sequenz sind abwechselnd die Beteiligten von vorne, aber auch von der Seite zu sehen. Frau Dr. Menzels makellostes Gesicht, sowie ihre weit geöffneten Augen, hellen Haare, blasser Haut und ihr weißes Gewand vermitteln sterile Reinheit, Vertrauenswürdigkeit und überzeugende Professionalität

(Abb.16). Sie wird meist in Großaufnahme und beinahe frontal zur Kamera gezeigt, während Hermann und Anna ihr unsicher in der Nahaufnahme lauschen (Abb. 17). In drei langen Einstellungen werden Apolain und Sarah, sowie Hermann und Anna gezeigt, während sie auf den Transfer warten und im Hintergrund beginnt



Abbildung 17: Hermann und Anna Goldbeck

leise eine spannungserzeugende Musik zu spielen. Auch Sarahs rasches Gebetsgemurmel verleiht der Szene Nervosität. Sowohl Hermann und Anna, als auch Apolain und Sarah, geben sich die

Hand, bevor jeweils Hermann und Apolain zum Transfer gebeten werden (Abb. 20 und 21). Der Transfer selbst wird in einer einzigen, 91-sekündigen Einstellung, beziehungsweise Kamerafahrt durch einen hohen Raum aus Beton gezeigt (Abb.18). Während zwei Cellos einsetzen und der Szene zusätzliche Dramatik und Aufregung

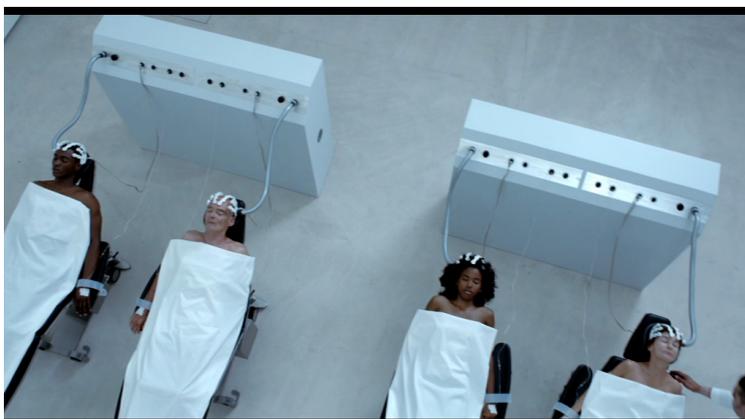


Abbildung 18: Der Transfer

verleihen, fährt die Kamera in einer Totalaufnahme nach oben bis zum Kontrollraum, in welchen durch eine Glaswand Frau Dr. Menzel und ihre Assistentin, beide in weiß, sowie der Kontroll-Computer gesehen werden können (Abb.19). Leise Computergeräusche sind zu hören, sowie symbolische Bilder von vier Gehirnen, bei welchen eine Datenübertragung stattfindet. Am Ende

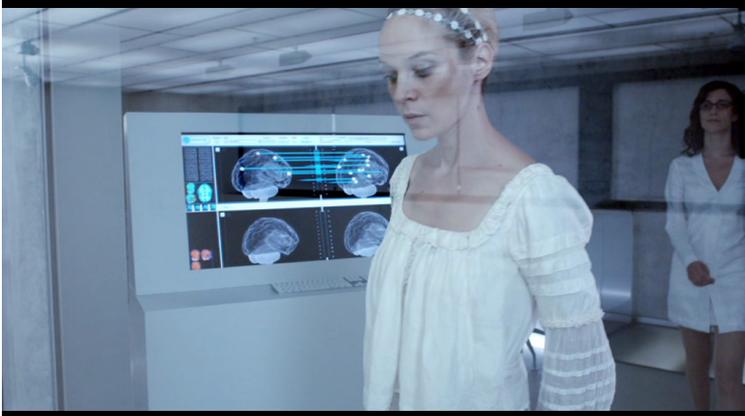


Abbildung 19: Frau Dr. Menzel im Kontrollraum

begibt sich die Kamera direkt über Hermann und zoomt bis an sein Auge in Detailaufnahme heran. Diese beinahe schon dokumentarisch distanzierte Sequenz, vorherrschend bestimmt von Totalen und der Amerikanischen Einstellung, wird alleine durch die wenigen Großaufnahmen zu Beginn und dem Zoom am Ende aufgebrochen,

da die nächste Szene aus der Sicht von Hermanns neuem, jungen Körper gezeigt wird.



Abbildung 20: Anna und Hermann im Warteraum

Farblich ist die gesamte Szene aufeinander abgestimmt. Weiß, helle Grautöne und die blasse Haut der weißen Menschen, wechselt sich mit Pastellblau und Braun, sowie der hervorstechenden, dunklen Hautfarbe der beiden Afrikaner ab. Der Warteraum von Anna und Hermann ist beruhigend in Brauntönen gehalten und mit

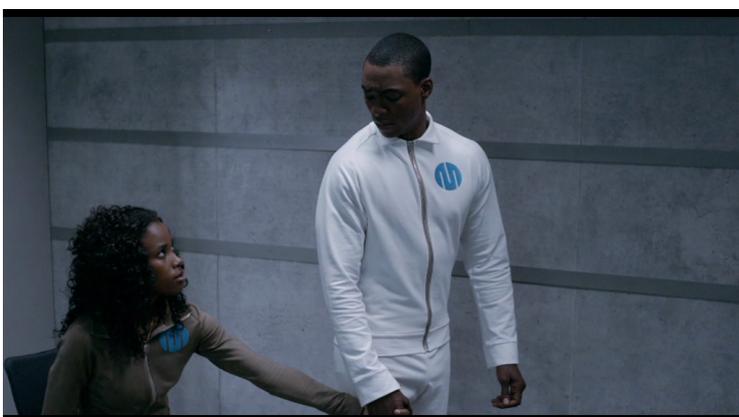


Abbildung 21: Sarah und Apolain im Warteraum

Pflanzen ausgestattet, während Apolain und Sarah in hellgrauen Betonblocks mit spärlicher Einrichtung ausharren müssen (Abb. 20 und 21). Apolain und Hermann haben jeweils einen strahlend weißen, selbstbewusst getragenen (Trainings-)Anzug, während Sarahs und Annas Gewand sinnlicher und etwas unsicherer in braun und weiß gehalten

wird. Das Licht ist hart und grell, sowie bläulich und kühl gehalten und vermittelt den Eindruck

steriler Unbehaglichkeit. Während bei Menzana stets sterile Grautöne verwendet werden, sowie kaltes blau, steht abseits dieser Szene in Annas und Hermanns Zuhause der große, grüne Garten für Natürlichkeit und Erfrischung.

#### **4.2.3.4 Zusammenfassung**

In TRANSFER wird die Steuerung und Fremdkontrolle menschlichen Bewusstseins nicht als ein Akt des bösen Willens oder schierer Überzeugung ausgeführt, sondern zum einen aus kapitalistischen Gründen und zum anderen aus Liebe – sei es die Liebe zueinander oder die Liebe zur eigenen Familie, die man mit Geld unterstützen möchte. Die Suche nach ewiger Jugend führt TRANSFER konsequent zur Ausbeutung der Armen durch die Reichen.

Letzten Endes steht der menschliche Leib als (Versuchs-)Objekt und Leihkörper im Mittelpunkt. Apolain und Sarah werden aufgrund ihrer Funktion eine fleischliche Hülle und „WirtIn“ für andere zu sein, entmenschlicht und ihre Chance auf einen freien Willen und eigenständige Entscheidungen beinahe zur Gänze genommen. Während zuerst Hermann und Anna die vollständige Kontrolle über die fremden Leiber haben, dreht sich der Spieß gegen Ende um und das Zurücklassen ihrer alten Körper artet beinahe in ihrer beider Tod aus, als sich Sarah und Apolain die Kontrolle über die eigenen Leiber zurückholen. Wieder dreht es sich bei dieser dystopischen Körperdarstellung um Gefangenschaft und Freiheitsberaubung, sowie dem Menschen als Marionette anderer. Selbst dieses Versprechen von Menzana andere Körper beherrschen zu können wird am Ende aufgehoben, als Zweifel gegenüber dem Transfer aufkommen. Denn wenn bloß die Kopie des Gehirns in einem anderen Körper gespeichert ist und der eigene Leib ruhiggestellt wird, dann ist der Mensch als eigenständiger Leib nicht mehr vorhanden.

Bezüglich Annas und Sarahs Schwangerschaft drängt sich ein Vergleich zur gegenwärtig gängigen Leihmutterchaft auf, bei welcher die befruchtete Eizelle mit dem genetischen Material anderer Menschen im eigenen Leib heranwächst und Fragen rund um die Elternschaft genauestens gesetzlich geregelt sein müssen, da die Liebe zum Kind hier mehr als nur einen Vater und eine Mutter einnehmen kann. Es kommen mehr als bloß zwei Körper für die Elternschaft in Frage.

Keineswegs sadistisch, jedoch mit großer Verzweiflung wird in TRANSFER die Technisierung des menschlichen Leibes zur Verlängerung des Lebens benützt und als seit Menschengedenken sehnlichst erwünschter und endlich gefundener Jungbrunnen und zweite Chance versprochen. Zudem greift das Drama die stets brisanten Themen der Diskriminierung und des Rassismus auf, welche unsere Gesellschaft immer noch durchdringen. Mit klarer farblicher Struktur, bedachten

Einstellungen und ambitionierten Kamerafahrten, sowie komplexer Gefühlswelt der Charaktere macht TRANSFER mit bitterer Pointierung darauf aufmerksam, dass Ausbeutung, Rassentrennung und der Wille zum ewigen Leben in unserer Gesellschaft tief verankert sind.

#### 4.2.4 Vergleich der Filmanalysen

Wir sind nicht mehr allein. Ebenso wie Robinson, der sich auf seiner einsamen Insel nichts sehnlicher wünschte als menschliche Gesellschaft, werden wir feststellen, dass mit der Ankunft eines künstlichen Freitags die Probleme erst richtig beginnen werden.<sup>334</sup>

So wie Karsten Weber hier die Einwanderung der künstlichen Intelligenz in unser Alltagsleben mehr problematisch als problemlösend charakterisiert und sich fragt, inwiefern sich Technisches dem Menschen angleichen kann<sup>335</sup>, suchen die drei eben von mir analysierten Filme nach Schäden der Einwanderung von Technik in unseren Körper. GAMER, SOURCE CODE und TRANSFER sind äußerst verschieden aufgebaut in ihrer Gewichtung der Charaktere, des Handlungsverlaufs und der Action, doch alle drei sind sie stilistisch und visuell sehr durchdacht und erarbeiten sich ein breites Feld an Körper-Dystopien. Und doch sind es niemals Maschinen und künstliche Intelligenzen, welche unseren Leibern schaden. Es sind die Menschen selbst, die sich Technologien zu eigen machen, um diese aus sadistischen, kapitalistischen oder machthungrigen Gründen an fremden Leibern anzuwenden. Aber nur Negatives, auch Liebe, steht als Hauptmotivator für eine Technisierung des eigenen Leibes im Raum – sei es zur Beschaffung von Geld für die eigene Familie oder für ein Weiterleben mit seinem todkranken Partner, sowie der großen Liebe in Lebensgefahr.

Mit Sicherheit kann der Vergleich dreier Filme keinen vollständigen Aufschluss über die Praktiken eines ganzen Sub-Genres der futuristischen Technisierung des menschlichen Leibes geben, dennoch zeigt sich schon jetzt, dass sich trotz unterschiedlicher Zugänge zum Thementaufbau einige Gemeinsamkeiten finden und der Darstellung von Leib-Technisierung als Körper-Dystopie im zeitgenössischen Science-Fiction-Film ein Muster zu eigen ist.

GAMER, SOURCE CODE und TRANSFER greifen als Actionfilm, Thriller und Liebesdrama alle drei Science-Fiction-Elemente auf und wenden sie auf verschiedenste Weise an. Während GAMER mit viel Explosionen und schnellem Schnitt das Publikum unterhalten möchte, scheint SOURCE CODE auf eine komplexe und letzten Endes lebensbejahende Geschichte aufzubauen. TRANSFER

---

334 Fuhse, Jan A. (Hg.), *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*, S.49.

335 Vgl. Ebda. S.46-49.

hingegen führt die ZuseherInnen mit nachdenklichen Charakteren und deren Dilemmata in eine unausweichliche Katastrophe. Und stets steht eine neue, technologische Erfindung im Mittelpunkt. Bei TRANSFER und SOURCE CODE wurde sogar der Film danach benannt. Auch GAMER greift im Titel den oder die AnwenderIn der neuartigen „Nanex“-Technologie auf. Gemeinsam haben die drei Werke ebenso die Verwendung eines handlungsrelevanten Ortes, welcher von der Technologie geprägt ist und sich als blutiges oder perverses Spielareal, als Technik-bestückte Air-Force-Zentrale oder Gebäude einer Gentechnikfirma äußern kann. Im Gegensatz dazu stehen jeweils natürliche und erfrischende Orte mit viel Natur, Ruhe und Tageslicht. Während keiner der drei Filme länger als 90 Minuten dauert, variiert die Sequenzen-Anzahl von hohen 51 in GAMER bis zu niedrigen 24 in SOURCE CODE, welcher anders als seine beiden Mitstreiter kein 5-Akter, sondern ein 7-Akter ist, aufgrund von Retardierung und Happy End auf zwei verschiedenen Erzählebenen. Auch die erzählte Zeit divergiert von wenigen Stunden in SOURCE CODE, über wenige Wochen in GAMER bis hin zu knapp drei Monaten in TRANSFER. Die durchschnittliche Einstellungsdauer der drei untersuchten Sequenzen variiert ebenfalls stark von hektischen und reizüberfluteten 1,64 Sekunden pro Einstellung in GAMER, über dynamische und durchdachte 3,67 Sekunden in SOURCE CODE, bis hin zu artistischen und ebenso durchgeplanten 12,4 Sekunden in TRANSFER. Jene Sequenz bevorzugt jedoch im Gegensatz zu den beiden anderen Beispielszenen nicht die emotionalisierende Groß- und Nahaufnahme, sondern die distanziertere Amerikanische Einstellung und die Totale.

So unterschiedlich sich der Aufbau der Filme aus den kleinsten Bauformen heraus auch skizzieren lässt, finden sich bei einer inhaltlichen Analyse zahlreiche Überschneidungen. Die bereits genannten Motive Liebe und Tod dominieren alle drei Werke. Während TRANSFER die Liebe im Hinblick auf das Altern und den unausweichlichen Tod thematisiert, ist sie in GAMER Motivation des Helden, seine Familie zu retten. Er tötet, um zu überleben. In SOURCE CODE markiert sie als Liebesgeschichte ein hoffnungsvolles Weiterleben in der Parallelwelt nach dem eigentlichen Tod des Protagonisten in der Realität. Ebenso vereinen sie Fragen rund um den freien Willen des Menschen, welcher durch permanente oder einmalige Technisierung des Leibes genommen werden kann. Kaum ist der Körper ein technisierter, beginnen die Probleme. Körpertausch, Körpersteuerung und Gedächtnismanipulation äußern sich als unerwünschte und unmenschliche Praktiken vorherrschender Technisierungen der Filmwelten. Dystopische Körper zeigen sich als Marionetten etablierter Systeme. In SOURCE CODE sollen die Überreste eines Piloten entgegen seinem Willen immer wieder wichtigen Versuchen dienen und sich in ein maschinelles System, beziehungsweise Computerprogramm, fügen, während TRANSFER besetzte Körper und deren Autonomieverlust aufgreift. In GAMER werden technisierte Leiber zu „Leibeigenen“ anderer. Hier kann der Held

jedoch nach dem Endkampf und dem Sieg über das Böse in den Sonnenuntergang davonfahren. Dies unterscheidet sich deutlich vom Ende des Dramas TRANSFER, bei welchem nicht nur die als Kontrahent und böse eingestufte Technikfirma siegt, auch endet der Film mit dem Tod oder der Gefangenschaft der Hauptcharaktere. Während also in GAMER der Held sowohl dem Gefängnis, als auch der Technik, entfliehen kann, werden in TRANSFER die vier ProtagonistInnen von ihrem „Pakt mit dem Teufel“, ihrem Vertrag mit der kapitalistischen Firma und der Anwendung der Technik, eingeholt und überwältigt. SOURCE CODE wiederum bezeugt, dass ein Film sowohl Vor- und Nachteile einer neuen Technologie mit positivem und hoffnungsvollem Filmabschluss verbinden kann. Trotz ambivalenter Sicht auf diese Technologie werden die dystopischen Körperdarstellungen hinter den umschlagenden Erfolg des Source Codes gestellt. Die Technisierung des Leibes an sich ist in allen drei Werken nur kurz zu sehen. GAMER verdeutlicht die Vermehrung der Nanozellen im Gehirn anhand eines gezeichneten Einschubs. Die angeschlossenen Überreste des Protagonisten in SOURCE CODE werden ebenfalls nur in einer einzigen Einstellung am Ende des Films dargestellt. Auch TRANSFER beschränkt sich auf zwei Szenen des titelgebenden Prozesses.

Die Suche nach ewiger Jugend, unser Leben auf Kosten anderer, der Wert eines Soldatenlebens, die Ausbeutung der Armen, unsere Lust am Voyeurismus und die Beständigkeit brutaler Computerspiele und gewaltverherrlichender Filme sind allgegenwärtige Themen unserer Gesellschaft und stehen in den zeitgenössischen und terrestrischen Science-Fiction-Filmen GAMER, SOURCE CODE und TRANSFER zur Debatte. In allen drei Fällen steht die neue Technologie, welche sowohl für wissenschaftliche, als auch für missbräuchliche Zwecke verwendet werden kann und verwendet wird, nicht nur für die Ambivalenz neuer Technologien an sich, sondern als Metapher für Jugendwahn, Determinierung und Desensibilisierung unserer Gesellschaft. Sie äußert sich als interessanter Spiegel zeitgenössischer und brisanter Themenbereiche, in deren Vordergrund nicht (mehr) die Rebellion künstlicher Intelligenzen, sondern menschlicher Missbrauch der Technologien und der Leiber von Mitmenschen steht.

## 5. Conclusio

Die Technisierung des Menschen entwickelte sich seit den Urzeiten von simplen Werkzeugen, über technische Interpretationen zu Da Vincis und Galileis Zeit, bis hin zum Eindringen ins Alltagsleben im 19. Jahrhundert. Zuerst als Hilfsmittel und später oft als Menschlichkeit verdrängender Feind des Individuums gesehen, feierte die Technik zur Zeit der Industriellen Revolution ihren Siegeszug. Von da an schien der Miniaturisierung der Technik nichts mehr im Weg zu stehen, bis schließlich die ersten technischen „Ersatzteile“ im Rahmen medizinischer Operationen in den Menschen eingebaut wurden, welche heute vom Herzschrittmacher bis zur hochtechnologischen Prothese oder einem Chip im Gehirn reichen. Der Jugend- und Verbesserungswahn von vielen findet in neuen Technologien stets eine weitere Hilfestellung den Körper dem Schönheits- und Leistungsdruck anzupassen. Heute „bloß“ in der Medizin zu Heilungszwecken und in der Forschung zur Erweiterung menschlicher Sinne verwendet, steht die Technisierung des menschlichen Leibes, wie beispielsweise invasive, neuroelektronische Schnittstellen, im Science-Fiction-Film stets als bedrohende, beziehungsweise hilfreiche Alltagstechnik oder von Genies zweckentfremdete Technologie im Mittelpunkt. Neben der Gentechnik und der plastischen Chirurgie als Manipulierung und Veränderung des Menschen mit Hilfe von Technik, steht die invasive Technisierung des menschlichen Leibes auch heute schon in den Bereichen der Erweiterung menschlicher Sinne und dem Ausgleich körperlicher Defizite zur Verfügung. Nicht nur im Science-Fiction-Film, sondern sehr wohl auch in unserer Realität sind die Folgen und Ängste einer vor Jahren begonnenen Cyborgisierung des Menschen zu einem Hybrid-Wesen bereits zu spüren. Ein heutiger Mensch der westlichen Gesellschaft ist nicht vergleichbar mit jenem vor 100 Jahren, als technische Geräte begannen in das Alltagsleben der Menschen einzudringen. Die Angst vor Monotonie, dem Verlust von Spontaneität und der externen Kontrolle spiegelt sich in dystopischen Körpern verschiedenster Filmwelten wider, welche in der zeitgenössischen Science Fiction die klassische Anti-Utopie auf den eigenen Leib umgemünzt haben. Eine bunte Palette an Zukunftsängsten und -sorgen hat unsere heutige „Kultur der Dystopie“ als ständigen Wegbegleiter begründet. Sie regt unsere Fantasie an, welche durch Katastrophenmeldungen wie Flugzeugabstürze und Reaktorunfälle für allerlei technische Fehlschläge sehr aufnahmefähig zu sein scheint. Doch anstatt die Schuld auf eine fehlerhafte Technik zu schieben, beleuchtet der Science-Fiction-Film im 21. Jahrhundert die Technisierung des menschlichen Leibes mit negativem Ausgang beinahe immer als Menschenversagen – sei es das Versagen von Moral und Menschlichkeit oder simple Berechnungsfehler. Weniger steht also die Technik an sich als Übeltäterin, die sich unseres Leibes

bemächtigen will, im Zentrum der jeweiligen Filme, viel eher scheint der Mensch selbst mit dem Instrument der Technik andere menschliche Körper instrumentalisieren zu wollen und zu können. Diese technisierten Leiber, welche sich als Versuchsobjekte in Testreihen oder als Zahnräder ins System einfügen, sind dystopische Körper. In den Filmen selbst jedoch kann es mit Hilfe von zahlreichen ästhetischen Stil- und Hilfsmitteln zur Verzerrungen des dystopischen Potenzials kommen, wenn eine ambivalente oder hoffnungsvolle Sichtweise suggeriert wird. In den meisten Fällen jedoch wird die Technisierung als böse Mächenschaft propagiert. Moralische Fragestellungen nach dem Sinn und Wert des Lebens und der Freiheit des Menschen können die Aussagen des Films unterstützen oder abschwächen – je nachdem in welches Licht der technisierte Leib gerückt wird. Die Herangehensweise an dieses Thema der Zukunftstechnologie und ihren Folgen variiert von qualitativ anspruchsvollen, ethisch-philosophischen Überlegungen, bis hin zur Propaganda in beide Richtungen oder zur banalen Emotionalisierung und Effekthascherei. Ein „was wäre wenn“-Szenario ist kein Garant für Glaubwürdigkeit, jedoch kann Science Fiction sehr wohl als Prognoseinstrument, aber auch als simple Unterhaltung gesehen werden und gemeint sein – je nachdem, ob die *Science* oder die *Fiction* überwiegt.

Der Mensch ist dazu fähig, seine Fantasie zu benutzen, um sich solch fiktive Zukunftsvisionen auszumalen, welche im Science-Fiction-Film gerne durch wissenschaftliche und technische Spielereien ergänzt werden. Diese Verflechtung von *Science* und *Fiction* ist eine Zusammenführung von scheinbaren Gegensätzen, welche in der Fusionierung vom Menschen als Natürlichem und der Technik als Künstlichem gipfelt. Nicht nur technisch-wissenschaftliche Neuerungen stehen im Vordergrund, sondern vor allem die Auswirkungen eben jener auf das Zentrum unseres Seins, nämlich auf unseren Leib. Je nach Qualität und Tiefgang der Produktion sind auch Filme anderer Genres stets zur Selbstreflexion geeignet. Doch nur der Science-Fiction-Film kann die dem Menschen eigene Neugier nach zukünftigen Möglichkeiten audiovisuell wiedergeben und keine fantastischen, sondern realistische oder zumindest (pseudo-)wissenschaftliche Szenarien erproben. Meist stehen Fragen nach dem eigenen Befinden der HeldInnen und Fragen nach der Menschheit und ihrer Zukunft im Mittelpunkt. Wie reagiert die Menschheit auf spezielle Ereignisse und welche (negativen) Szenarien kann eine technokratische Gesellschaft mit sich bringen? Können oder müssen die Filmcharaktere aus der eigenen Technisierung ausbrechen, um ein lebenswertes Dasein zu führen? Das Element des technisierten Menschen in seiner leiblichen Zusammenfindung mit der Maschine lässt Vermutungen, Vorfremde und Befürchtungen über den Fortschritt der Technisierung des menschlichen Leibes zu. Als dystopische Körperdarstellung kommt diese im erdgebundenen Science-Fiction-Film des 21. Jahrhunderts meist als Synonym für Determinierung,

Enthumanisierung, Freiheitsberaubung und Entindividualisierung zum Ausdruck. Eben diese vier Begriffe finden sich auch in klassischen Anti-Utopien negativer Systemmodelle wieder und scheinen sich nun in unserer fortschrittlichen, aber auch kapitalistischen und egozentrischen Gesellschaft vermehrt auf den eigenen Mittelpunkt – den eigenen Leib – zu übertragen. Auf postmaterialistische Werte wie Schönheit, Jugend und Individualisierung folgen Entscheidungszwang, Zukunftsängste und körperliche Grenzen. Zahlreiche Gemeinsamkeiten der Körpertechnisierung im zeitgenössischen Science-Fiction-Film verraten, dass die Fremdkontrolle und Steuerung des menschlichen Körpers und Bewusstseins, die Gedanken- und Gedächtnismanipulation mit dem Löschen von Erinnerungen und der simulierten Welt, die Mensch-Maschinen-Hybride als technischer Fremdkörper oder Abhängigkeit des künstlichen Eindringlings, sowie der Anschluss an eine Maschine alle Themenbereiche dystopischer Körper im 21. Jahrhundert abdecken. Jedem Technisierungs-Typ kann seine Körper-Dystopie zugeordnet werden, welche sich in feinen Nuancen voneinander unterscheiden. Doch mit erstaunlicher Präzision konzentrieren sich die Gemeinsamkeiten der jeweiligen dystopischen Körper stets auf den unfreien Leib als Versuchsobjekt, Mittel zum Zweck, Marionette, „WirtIn“, Spielfigur, Teil des maschinellen Systems, Leihkörper und gedemütigter, unselbstständiger oder unwissender Körper. Gefangenschaft steht dem lebenswerten Sein als dystopische Antithese gegenüber und Freiheit wird als höchstes Gut des modernen Menschen postuliert.

Im Kalten Krieg wurde der amerikanische Science-Fiction-Film gerne als Propaganda gegen die kommunistische UdSSR, auch „rote Gefahr“ genannt, verwendet und zahlreiche US-Produktionen erzählten von der Unterwanderung der Gesellschaft und des menschlichen Leibes durch Außerirdische („alien“) im Sinne der Andersartigen. Im 21. Jahrhundert nun wird neben zahlreichen anderen Thematiken von der Pandemie und dem Weltuntergang, bis hin zu einer Prahlerei an Spezialeffekten, gerne die Technik als Fremdkörper und Eindringling im eigenen Leib gesehen und dargestellt. Weniger die politische Gehirnwäsche, viel mehr die Angst vor unberechenbarer, künstlicher Intelligenz und vor allem vor neuartigen, technikbedingten Machtpositionen steht im Vordergrund. Denn nachdem die utopischen Ideen Ende des 19. Jahrhunderts langsam dystopischem Gedankengut und schließlich einer Kultur der Dystopie weichen mussten, hat sich Ende des 20. Jahrhunderts die Technisierung des menschlichen Leibes als dystopische Körperdarstellung durch das Aufkommen des Cyperpunkts im Science-Fiction-Film als eigenständige Subkategorie hervorgetan. Diese ist also keine Erfindung des 21. Jahrhunderts, doch prägt sie erst heute maßgeblich das Erscheinungsbild der Science Fiction und wurde zum fixen Bestandteil des Genres, so wie die Dystopie fixer Bestandteil der Science Fiction ist. Sie lässt sich als Versuch definieren,

unserem oder einem zukünftigen Weltentwurf die Fortführung der heutigen Leib-Technisierung als Körper-Dystopie anzuhängen. Zahlreiche wissenschaftliche und philosophische Abhandlungen über die Menschen als Cyborgs bestätigen die Relevanz der Hybriden in unserer Gesellschaft. Die Interpenetration von Biologie und Technik kann den Menschen als Individuum, das Körper hat und Leib ist, stärken, aber auch seine Schwächen der Angewiesenheit und Unfreiheit hervorheben. Neben Donna Haraway wissen aber auch die Trans- und PosthumanistInnen die Verschmelzung der Technik mit unserem Leib zu begrüßen. Doch noch sind es überwiegend dystopische Entwürfe zukünftiger Mensch-Maschinen-Fusionierungen, welche auf der Kinoleinwand begutachtet werden können. Es sind „moderne Dystopien“, welche sich nicht zwingend an anti-utopische Gesellschaften klammern, sondern auf den dystopischen Körper als Mittelpunkt einer jeden nur erdenkbaren, negativen Zukunftsvision insistieren.

Da die Ängste und Hoffnungen, welche die westliche Gesellschaft mit Technik und ihren rasch wachsenden Möglichkeiten verbindet, im Angesicht des schnellen technischen Fortschritts jedoch nicht abnehmen, sondern zunehmen werden, wird auch die Science Fiction weiterhin genügend Nährboden vorfinden, in welchem sie ihre Wurzeln dystopisch-leiblicher Technisierung schlagen kann.

## 6. Quellenverzeichnisse

### 6.1 Literaturverzeichnis

- Aldiss, Brian W./Wingrove, David, *Der Milliarden-Jahre-Traum. Die Geschichte der Science Fiction*, Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe 1987/1990.
- Bechthold-Hengelhaupt, Tilman, *Ethische Aspekte der Gentechnik: Ein Handbuch für den Ethikunterricht*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2007.
- Böhme, Gernot, *Invasive Technisierung: Technikphilosophie und Technikkritik*, Kusterdi: SFG-Servicecenter 2008.
- Bush, Roger J. (Hg.), *Gentechnik: Eingriffe am Menschen. Ein Eskalationsmodell zur ethischen Bewertung*, 4. vollst. überarb. Aufl., München: Herbert Utz Verl. 2002.
- Crispin, Edmund (Hg.), *Best SF: science fiction stories*, Bd. 5, London: Faber 1972.
- Drenkpohl, Ann-Kristin, *Maschinen sprechen: Science Fiction*, Wien: Passagen-Verl. 2009.
- Eckart, Wolfgang, *Geschichte der Medizin*, 6. Aufl., Heidelberg: Springer Medizin Verl. 2009.
- Eickelpasch, Rolf/Nassehi, Armin (Hg.), *Utopie und Moderne*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1996.
- Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, München: Wilhelm Fink Verl. 2002.
- Feige, Marcel, *Science Fiction*, Hamburg: Europäische Verlangsanstalt/Rotbuch Verl. 2001.
- Ferns, Christopher S., *Narrating Utopia. Ideology, Gender, Form in Utopian Literature*, Liverpool: Bell & Brain 1999.
- Fischer-Lichte, Erika, *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2004.
- Fischer-Lichte, Erika, *Theater im Prozeß der Zivilisation*, Tübingen [u.a.]: Francke 2000.
- Fischer-Lichte, Erika, *Verkörperung*, Tübingen [u.a.]: Francke 2001.
- Fuhse, Jan A. (Hg.), *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*, Kultur und Technik Band 09, Berlin: Lit Verl. 2008.
- Gronemeyer, Andrea, *Film Schnellkurs*, Köln: DuMont Literatur und Kunst Verl. 2004.
- Grunwald, Armin, *Auf dem Weg in eine nanotechnologische Zukunft: philosophisch-ethische Fragen*, Freiburg i. Br. [u.a.]: Alber 2008.
- Gugutzer, Robert, *Soziologie des Körpers*, 3. unv. Aufl., Bielefeld: transcript Verl. 2010.
- Hampel, Jürgen/Renn, Ortwin (Hg.), *Gentechnik in der Öffentlichkeit, Wahrnehmung und Bewertung einer umstrittenen Technologie*, Frankfurt a.M.: Campus 2001.
- Haraway, Donna, *The Haraway Reader*, New York: Routledge 2004.
- Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hg.), *Utopische Körper. Visionen*

- künftiger Körper in Geschichte, Kunst und Gesellschaft*, München: Wilhelm Fink Verl. 2004.
- Horn, Norbert, *Einführung in die Rechtswissenschaft und Rechtsphilosophie*, 5. Aufl., Heidelberg [u.a.]: Hüthig Jehle Rehm 2011.
- Irrgang, Bernhard, *Homo Faber: Arbeit, technische Lebensform und menschlicher Leib*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2010.
- Keen, Martin L./Köthe, Rainer, *Das Mikroskop*, Was ist Was Bd. 8, Nürnberg: Tessloff 2003.
- Koebner, Thomas (Hg.), *Filmgenres. Science Fiction*. Stuttgart: Reclam 2003.
- Kuchenbuch, Thomas, *Filmanalyse: Theorien. Methoden. Kritik*. Wien [u.a.]: Böhlau 2005.
- Paolo Bavastro (Hg.), *Individualität, Mensch und Technik. Beherrschen wir die Technik oder beherrscht die Technik den Menschen?*, Stuttgarter Gespräche Bd. 3, Stuttgart: Urachhaus-Verl. 2001.
- Platz, Theresa, *Anthropologie des Körpers. Vom Körper als Objekt zum Leib als Subjekt von Kultur*, Berlin: Weißensee Verlag 2006.
- Pordzik, Ralph/Seeber, Hans Ulrich (Hg.), *Utopie und Dystopie in den neuen englischen Literaturen*, Heidelberg: Universitätsverl. C. Winter 2002.
- Roloff, Bernhard/Seeblen, Georg, *Kino des Utopischen. Geschichte und Mythologie des Science-fiction-Films*, Grundlagen des populären Films Bd. 4, Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt 1980.
- Schneider, Steven Jay (Hg.), *101 Science-Fiction-Filme, die sie sehen sollten, bevor das Leben vorbei ist*, Zürich: Edition Olms AG 2012.
- Schröder, Torben, *Science-fiction als social fiction: das gesellschaftliche Potential eines Unterhaltungsgenres*, Münster: Lit 1998.
- Suerbaum, Ulrich/Broich, Ulrich/Borgmaier, Raimund, *Science Fiction: Theorie und Geschichte, Themen und Typen, Form und Weltbild*, Stuttgart: Reclam 1981.
- Vallant, Christoph, "Humandesign: Hybride, Klone und Chimären; Zur Transzendierung der Körper-, Art-, und Gattungsgrenzen; Über den Paradigmenwechsel in der gegenwärtigen Anthropotechnik oder: Versuch eines Beitrags zur Reformulierung der *conditio humana* unter den Bedingungen des zeitgenössischen Anthropodesigns", Diss. Universität Wien, Fakultät für Philosophie und Bildungswissenschaft, Institut für Philosophie, 2006.
- Vaßen, Florian/Neumann, Gabriela/Koch, Gerd (Hg.), *Wechselspiel: Körper-Theater-Erfahrung*, Frankfurt a.M.: Brandes & Aspel Verl. 1998.
- Weber, Thomas P., *Science Fiction*, Frankfurt/M.: Fischer Taschenbuch Verl. 2005.
- Zyber, Erik, *Homo utopicus: Die Utopie im Lichte der philosophischen Anthropologie*, Würzburg: Königshausen und Neumann 2007.

## 6.2 Internetquellen

- „Dystopie, die“, *Duden*, <http://www.duden.de/rechtschreibung/Dystopie>, Zugriff 13.11.2012.
- „Ethical aspects of ICT implants in the human body : opinion presented to the Commission by the European Group on Ethics“, 17.03.2005, [http://ec.europa.eu/bepa/european-group-ethics/docs/cp20\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/bepa/european-group-ethics/docs/cp20_en.pdf), Zugriff 10.2.2013.
- „Neuroimplantate. Chips im ICH – Stimulieren oder steuern die Neuroimplantate?, *Infobrief 01/06. Informationen und Nachrichten aus dem Nationalen Ethikrat*, März 2006, [http://www.ethikrat.org/dateien/pdf/Infobrief\\_01-2006\\_Website.pdf](http://www.ethikrat.org/dateien/pdf/Infobrief_01-2006_Website.pdf), Zugriff 16.03.2013.
- „Robotergeretze: Haftungsfragen sind keine Science Fiction“, 9.5.12, *derStandard*, <http://derstandard.at/1336435371031/Debatte-Robotergeretze-Haftungsfragen-sind-keine-Science-Fiction>, Zugriff 23.5.12.
- „Science-Fiction-Film, Sciencefiction-Film, Sciencefictionfilm, der“, *Duden*, [http://www.duden.de/rechtschreibung/Science\\_Fiction\\_Film](http://www.duden.de/rechtschreibung/Science_Fiction_Film), Zugriff: 10.2.2013.
- „Technik, die“, *Duden*, <http://www.duden.de/rechtschreibung/Technik>, Zugriff 15.9.2012.
- „Wortprotokoll. Niederschrift über das Forum Bioethik. Neuroimplantate: Stimulus oder Steuerung“, 25.1.2006, [http://www.ethikrat.org/dateien/pdf/Wortprotokoll\\_FB\\_2006-01-25.pdf](http://www.ethikrat.org/dateien/pdf/Wortprotokoll_FB_2006-01-25.pdf), Zugriff 16.03.2013.
- Ågren, Thomas, „Fear can be erased from the brain“, 20.09.2012, *Uppsala University*, <http://www.mynewsdesk.com/uk/pressroom/uu/pressrelease/view/fear-can-be-erased-from-the-brain-795765>, 12.03.2013.
- Cao, Xiaohua/Wang, Huimin/Mei, Bing [u.a.], „Inducible and Selective Erasure of Memories in the Mouse Brain via Chemical-Genetic Manipulation“, 23.10.2008, *Neuron*, <http://www.cell.com/neuron/abstract/S0896-6273%2808%2900768-X>, Zugriff 12.3.2013.
- Donoghue, John P./Hochberg, Leigh R.: „Reach and grasp by people with tetraplegia using a neurally controlled robotic arm“, 17.5.2012, *Nature. International weekly journal of science*, <http://www.nature.com/nature/journal/v485/n7398/full/nature11076.html>, Zugriff 16.03.2013.
- Ehrlich, Michael: „Adidas and Major League Soccer announce world's first smart Soccer League“, 19.7.2012, zum Download unter <http://news.adidas.com/US/adidas-and-major-league-soccer-announce-worlds-first-smart-soccer-league/s/4bb19647-563c-493a-aac3-042354af4b69>, Zugriff 16.03.2012.
- Harris, Justin: „If I Were You: Perceptual Illusion of Body Swapping“, 3.12.2008, *Plos one*, <http://www.plosone.org/article/info%3Adoi%2F10.1371%2Fjournal.pone.0003832>, Zugriff

16.03.2013.

- Keesey, Lori: „NASA Studying Ways to Make 'Tractor Beams' a Reality“, 31.10.2011, <http://www.nasa.gov/topics/technology/features/tractor-beam.html>, Zugriff 15.03.2013.
- Milekovic, Tomislav/Fischer, Jörg/Pistohl, Tobis [u.a.]: „An online brain–machine interface using decoding of movement direction from the human electrocorticogram“, 19.Juni 2012, *Journal of Neural Engineering*, <http://iopscience.iop.org/1741-2552/9/4/046003>, Zugriff 16.3.2013.
- Rehm, Margarete: "Kommunikation in Geschichte und Gegenwart, 1800-1834", 27.4.2000, <http://www.ib.hu-berlin.de/~wumsta/infopub/textbook/umfeld/rehm7.html>, Zugriff 7.9.2012.
- Rehm, Margarete: "Kommunikation in Geschichte und Gegenwart, 1835-1869", 27.4.2000, <http://www.ib.hu-berlin.de/~wumsta/infopub/textbook/umfeld/rehm71.html>, Zugriff 7.9.2012.
- Rehm, Margarete: "Kommunikation in Geschichte und Gegenwart, 1870-1899", 27.4.2000, <http://www.ib.hu-berlin.de/~wumsta/infopub/textbook/umfeld/rehm8.html>, Zugriff 7.9.2012.
- Rehm, Margarete: "Kommunikation in Geschichte und Gegenwart, 1935-1969", 2.5.2000, <http://www.ib.hu-berlin.de/~wumsta/infopub/textbook/umfeld/rehm10.html>, Zugriff 7.9.2012.
- Rehm, Margarete: "Kommunikation in Geschichte und Gegenwart, 1970-1993", 2.5.2000, <http://www.ib.hu-berlin.de/~wumsta/infopub/textbook/umfeld/rehm11.html>, Zugriff 7.9.2012.
- Rössler, Gernot/Walter, Peter: „Retina-Implantat“, *Universitätsklinikum Aachen*, <http://www.ukaachen.de/content/page/4175268>, Zugriff 16.03.2013.
- Spiering, Martin: „Zahlen, Fakten und Trends in der Ästhetisch-Plastischen Chirurgie 2012/2013“, *DGÄPC-Magazin*, [http://www.dgaepc.de/medien/newsletter-magazine/DGAEPCC-Magazin\\_2012.pdf](http://www.dgaepc.de/medien/newsletter-magazine/DGAEPCC-Magazin_2012.pdf), Zugriff 16.3.2013.
- The National Diet of Japan (Hg.): "The official report of The Fukushima Nuclear Accident Independent Investigation Commission“, 2012, [http://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/3856371/naic.go.jp/wp-content/uploads/2012/09/NAIIC\\_report\\_lo\\_res10.pdf](http://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/3856371/naic.go.jp/wp-content/uploads/2012/09/NAIIC_report_lo_res10.pdf), Zugriff 16.3.2013.
- Voigt, Kai-Ingo: "Technisierung", *Gabler Wirtschaftslexikon*, <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/technisierung.html>, Zugriff 15.9.12.

### 6.3 Filmverzeichnis

- Gamer*, Regie: Mark Neveldine & Brian Taylor, DVD-Video, Universum Film 2010; (Orig. US 2009).
- Inception*, Regie: Christopher Nolan, DVD-Video, Warner Bros. Entertainment 2010; (Orig. US/GB 2010).

*Repo Men*, Regie: Miguel Sapochnik, DVD-Video, Universal Pictures Germany 2010; (Orig. US/CA 2009).

*Source Code*, Regie: Duncan Jones, DVD-Video, Summit Entertainment 2011; (Orig. US 2011).

*Spider-Man 2*, Regie: Sam Raimi, DVD-Video, Sony Pictures Home Entertainment 2005; (Orig. US 2004).

*Surrogates*, Regie: Jonathan Mostow, DVD-Video, Buena Vista Home Entertainment 2010; (Orig. US 2009).

*Transfer*, Regie: Damir Lukacevic, DVD-Video, Lighthouse Home Entertainment 2012; (Orig. DE 2010).

*Vergiss Mein Nicht!*, Regie: Michel Gondry, DVD-Video, Constantin Film 2004; (Orig. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, US 2004).

## 6.4 Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: GAMER: Phasen und Sequenzen.....	93
Tabelle 2: GAMER: Einstellungsprotokoll 00:32:06 - 00:36:45 .....	99
Tabelle 3: GAMER: Dauer und Anzahl der Einstellungsgrößen 00:32:06 - 00:36:45 .....	99
Tabelle 4: SOURCE CODE: Phasen und Sequenzen.....	105
Tabelle 5: SOURCE CODE: Einstellungsprotokoll 01:15:29 - 01:19:46.....	111
Tabelle 6: SOURCE CODE: Dauer und Anzahl der Einstellungsgrößen 01:15:29 - 01:19:46.....	112
Tabelle 7: TRANSFER: Phasen und Sequenzen.....	115
Tabelle 8: TRANSFER: Einstellungsprotokoll 00:12:47 - 00:15:53.....	121

## 6.5 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: SPIDER-MAN 2: Otto mit Greifarmen.....	79
Quelle: <i>Spider-Man 2</i> , Regie: Sam Raimi, DVD-Video, Sony Pictures Home Entertainment 2005; (Orig. US 2004), 00:33:18.	
Abbildung 2: ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND: Maschine zum Löschen von Erinnerungen.....	81
Quelle: <i>Vergiss Mein Nicht!</i> , Regie: Michel Gondry, DVD-Video, Constantin Film 2004; (Orig. <i>Eternal Sunshine of the Spotless Mind</i> , US 2004), 01:06:00.	
Abbildung 3: INCEPTION: Menschen teilen ihre Träume.....	83

Quelle: <i>Inception</i> , Regie: Christopher Nolan, DVD-Video, Warner Bros. Entertainment 2010; (Orig. GB/US 2010), 00:41:20.	
Abbildung 4: REPO MEN: Technik zur Simulierung anderer Realitäten.....	83
Quelle: <i>Repo Men</i> , Regie: Miguel Sapochnik, DVD-Video, Universal Pictures Germany 2010; (Orig. US/CA 2009), 01:46:53.	
Abbildung 5: SURROGATES: Anschluss des Menschen an die Surrogate-Steuerung.....	87
Quelle: <i>Surrogates</i> , Regie: Jonathan Mostow, DVD-Video, Buena Vista Home Entertainment 2010; (Orig. US 2009), 00:10:56.	
Abbildung 6: "Society"-Zone in der Stadt.....	91
Quelle: <i>Gamer</i> , Regie: Mark Neveldine & Brian Taylor, DVD-Video, Universum Film 2010; (Orig. US 2009), 00:06:50.	
Abbildung 7: Vermehrung der Nanozellen im Gehirn.....	94
Quelle: <i>Gamer</i> , Regie: Mark Neveldine & Brian Taylor, DVD-Video, 00:09:31.	
Abbildung 8: Parallele Achsenverhältnisse.....	100
Quelle: <i>Gamer</i> , Regie: Mark Neveldine & Brian Taylor, DVD-Video, 00:35:28.	
Abbildung 9: Simon steuert John in "Slayers".....	100
Quelle: <i>Gamer</i> , Regie: Mark Neveldine & Brian Taylor, DVD-Video, 00:34:17.	
Abbildung 10: Simon in seinem Gamer-Raum.....	101
Quelle: <i>Gamer</i> , Regie: Mark Neveldine & Brian Taylor, DVD-Video, 00:33:33.	
Abbildung 11: John in der „Slayers“-Spielzone.....	101
Quelle: <i>Gamer</i> , Regie: Mark Neveldine & Brian Taylor, DVD-Video, 00:34:35.	
Abbildung 12: Ausgangspunkt der Kamerafahrt.....	111
Quelle: <i>Source Code</i> , Regie: Duncan Jones, DVD-Video, Summit Entertainment 2011; (Orig. US 2011), 01:18:30.	
Abbildung 13: Endpunkt der Kamerafahrt.....	111
Quelle: <i>Source Code</i> , Regie: Duncan Jones, DVD-Video, 01:18:58.	
Abbildung 14: Colters technisierte Überreste.....	112
Quelle: <i>Source Code</i> , Regie: Duncan Jones, DVD-Video, 01:19:07.	
Abbildung 15: Goodwin schaut auf Colters Überreste.....	112
Quelle: <i>Source Code</i> , Regie: Duncan Jones, DVD-Video, 01:18:03.	
Abbildung 16: Frau Dr. Menzel.....	122
Quelle: <i>Transfer</i> , Regie: Damir Lukacevic, DVD-Video, Lighthouse Home Entertainment 2012; (Orig. DE 2010), 00:13:28.	
Abbildung 17: Hermann und Anna Goldbeck.....	122

Quelle: <i>Transfer</i> , Regie: Damir Lukacevic, DVD-Video, 00:13:30.	
Abbildung 18: Der Transfer.....	122
Quelle: <i>Transfer</i> , Regie: Damir Lukacevic, DVD-Video, 00:15:14.	
Abbildung 19: Frau Dr. Menzel im Kontrollraum.....	123
Quelle: <i>Transfer</i> , Regie: Damir Lukacevic, DVD-Video, 00:14:49.	
Abbildung 20: Anna und Hermann im Warteraum.....	123
Quelle: <i>Transfer</i> , Regie: Damir Lukacevic, DVD-Video, 00:14:00.	
Abbildung 21: Sarah und Apolain im Warteraum.....	123
Quelle: <i>Transfer</i> , Regie: Damir Lukacevic, DVD-Video, 00:14:17.	

Ich habe mich bemüht, sämtliche InhaberInnen der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

## 7. Anhang

### 7.1 Sequenzprotokoll GAMER

Phase	Abschnitt (Sequenzen)	Dystopische Leib-Technisierung
<b>I. Problementfaltung</b> (23 Min. 47 Sek.)	1. Einleitung (1-3)	Slayers und andere Häftlinge sterben am Schlachtfeld.
	2. Ken Castle und die Gina Parker Smith Show (4-9)	Es wird erklärt, dass jeder Mensch eine IP-Adresse bekommt, wenn er sich der Technisierung unterzieht. Bisher hat es noch niemand lebend aus „Slayers“ geschafft. Die Humanz bezeichnen Gedankenkontrolle als Sklaverei.
	3. John Tillman (10-12)	
	4. „Society“ (13-15)	Angie muss sich in „Society“ gegen ihren Willen sexuellen Berührungen aussetzen.
	5. Johns 28. „Slayers“-Spiel (16-19)	
<b>II. Steigerung der Handlung</b> (17 Min. 21 Sek.)	6. Simon (20)	
	7. Hackman (21-24)	Die Verzögerung zwischen dem Befehl des Spielers und der Ausführung des Slayers senkt die Überlebenschancen gegen frei Agierende auf dem Schlachtfeld.
	8. Johns 29. „Slayers“-Spiel (25)	
	9. Vorbereitung (26-28)	
<b>III. Krise und Umschwung</b> (18 Min. 6 Sek.)	10. Johns 30. „Slayers“-Spiel (29-30)	
	11. Rettung und Flucht (31-37)	Castle will alle Menschen technisieren und beherrschen. Gesteuerte Körper haben keine Chance auf äußere Umstände zu reagieren und werden bei einem Polizeieinsatz erschossen.
<b>IV. Retardierung</b> (19 Min. 51 Sek.)	12. Erklärungen und Endkampf-Vorbereitung (38-45)	Castles Technisierung durch Nanozellen lässt sich nicht mehr entfernen und ist Teil des Gehirns. John wurde bei dem Mord an seinem Freund Scotch von Castle gesteuert.
	13. Endkampf (46-49)	Castle ist der einzige Mensch, welcher Nanozellen zum Senden hat, alle anderen Menschen können nur empfangen und gehorchen. So wird auch John von ihm gesteuert. Hackman wird von Castle gesteuert und deshalb von John getötet.
<b>V. Happy End</b> (1 Min. 44 Sek.)	14. Happy End (50-51)	

### 7.2 Sequenzprotokoll SOURCE CODE

Phase	Abschnitt (Sequenzen)	Dystopische Leib-Technisierung
<b>I. Problementfaltung</b> (16 Min. 4 Sek.)	1. Die erste Explosion (1-2)	
	2. Goodwin (3)	
	3. Die zweite Explosion (4)	
<b>II. Steigerung der Handlung</b> (21 Min. 43 Sek.)	4. Sean Fentress (5)	

	5. Die dritte Explosion (6) 6. Der Source Code (7) 7. Die vierte Explosion (8)	
<b>III. Krise und Umschwung</b> (11 Min. 55 Sek.)	8. Konfrontation mit dem Tod (9-12)	Colter lernt, dass er nur für den Source Code am Leben erhalten wird. Alles, was er für die Realität hält, ist Einbildung, um allem Sinn zu verleihen. Er ist bloß Teil einer Maschine und Teil des Source Codes, für den er funktionieren muss.
<b>IV. Retardierung 1</b> (11 Min. 56 Sek.)	9. Rettungsversuche (13-14) 10. Der Täter (15-16)	
<b>V. Happy End 1</b> (54 Sek.)	11. Täterüberführung (17)	
<b>VI. Retardierung 2</b> (16 Min. 41 Sek.)	12. Letzter Wunsch (18-19)  13. Löschmodul (20-22)  14. Goodwins gute Tat (23)	Goodwin hört nicht, was Colter sagt, sondern muss es von einem Bildschirm ablesen. Sie schaut auf die Kiste, in der er sich befindet. Dr. Rutledge will sein Gedächtnis löschen und neu vorbereiten für den nächsten Einsatz, obwohl er Colter den Tod verspricht. Dr. Rutledge will bis Jahresende weitere Source Code-Projekte starten. Colters körperliche Überreste sind an Maschinen angeschlossen. Goodwin stellt die Maschine ab, während andere sie davon abhalten wollen.
<b>VII. Happy End 2</b> (3 Min. 19 Sek.)	15. Christina und Colter (24) 16. Parallelwelt (25)	Auch in der Parallelwelt liegt Colter in der Source Code-Operationszentrale.

## 7.3 Sequenzprotokoll TRANSFER

Phase	Abschnitt (Sequenzen)	Dystopische Leib-Technisierung
<b>I. Problemfaltung</b> (12 Min. 35 Sek.)	1. Menzana (2)  2. Anna (2)  3. Hermann (2)	Hermanns bester Freund glaubt nicht, dass jemand freiwillig seinen Körper für einen Transfer hergibt.
<b>II. Steigerung der Handlung</b> (31 Min. 53 Sek.)	4. Transfer (1)  5. Der erste Tag (5) 6. Die erste Nacht für Apolain (1) 7. Junge vs. Alte Leiber (5) 8. Die zweite Nacht (2) 9. Konzert von Anna (1)	Apolain, Sarah und Anna haben große Angst vor dem Transfer und fragen sich, was mit ihren Körpern geschehen wird.
<b>III. Krise und Umschwung</b> (19 Min. 16 Sek.)	10. Apolain und Sarah (3) 11. Schwangerschaft (8)	
<b>IV. Retardierung</b> (20 Min. 43 Sek.)	12. Fluchtvorbereitungen (2) 13. Weiße vs. Schwarze Körper (2) 14. Fluchtversuch (6)	Hermanns bester Freund erzählt von seinem Verdacht, dass bei dem Transfer nur die Erinnerungen kopiert und im neuen Körper rekonstruiert werden. Anna und Hermann wären demnach nur eine Kopie ihrer alten selbst.
<b>V. Katastrophe</b> (5 Min. 25 Sek.)	15. Verzweiflung (2) 16. Tod (3)	Hermann stirbt beim Rück-Transfer aufgrund von Altersschwäche.

## 8. Abstract

Die Technisierung des menschlichen Leibes von Herzschrittmachern bis hin zu hochtechnologischen Prothesen ist bereits in unserer Gegenwart Zeuge einer voranschreitenden Cyborgisierung des Menschen. Dieses Element der leiblichen Technisierung lässt sich anhand zahlreicher verschiedener, dystopischer Körperdarstellungen im zeitgenössischen Science-Fiction-Film als relevante Thematik und Befürchtung unserer Gesellschaft erkennen. Die Hauptthese dieser Arbeit betont, dass sich unsere westliche Gesellschaft und jedes einzelne Individuum tagtäglich mit dem raschen Technologiefortschritt konfrontiert sieht und sich dies im negativ konnotierten Eindringen der Technik in den menschlichen Leib als wichtiges Element des zeitgenössischen Science-Fiction-Films wiederfindet. Solch negative Zukunftsvisionen reichen von Determinierung bis zur Enthumanisierung durch Maschinen und Leib-invasiver Technik. Eben diese Begriffe scheinen auch in klassischen Anti-Utopien negativer Systemmodelle auf und übertragen sich nun in unserer fortschrittlichen, aber auch kapitalistischen und egozentrischen Gesellschaft vermehrt auf den eigenen Mittelpunkt – den eigenen Leib. Science Fiction ist das einzige Genre, welches hier einen spekulativen Blick in die Zukunft ermöglicht und dadurch vermehrt Raum zur Selbstreflexion schafft. Die Verflechtung von *Science* und *Fiction* ist eine Zusammenführung von scheinbaren Gegensätzen, welche in der Fusionierung vom Menschen als Natürlichem und der Technik als Künstlichem gipfelt.

Die Beleuchtung der langen Tradition der Technisierung des Menschen und die angesichts dessen eben erst beginnende Technisierung des menschlichen Leibes, sowie die Skizzierung einer Entwicklung der erdgebundenen Dystopie, lassen vermuten, dass die Ängste und Hoffnungen, welche die westliche Gesellschaft mit Technik und ihren Möglichkeiten verbindet, im Angesicht des schnellen technischen Fortschritts jedoch nicht abnehmen, sondern zunehmen werden. Diese Arbeit stellt sich weiters Fragen nach der Darstellung und plastischen Ausführung dystopischer Körper im Science-Fiction-Film des 21. Jahrhunderts. Kritische Text- und Quellenvergleiche in den Theorie-Kapiteln führen zur Filmanalyse ausgewählter Beispiele. GAMER, SOURCE CODE und TRANSFER sind nur drei von zahlreichen Beispielen, welche in dieser Arbeit Erwähnung finden und einen Einblick in unser divergierendes Technikverständnis, sowie in unsere Befürchtungen und Ängste der Entmündigung des Menschen durch Technik und die darin eingeschriebenen moralischen Fragen geben sollen. Es lassen sich Muster einer befürchteten Technisierung erkennen und eine Reihe dystopischer Körperdarstellungen herausarbeiten, welche diesen Befürchtungen Raum zur Entwicklung im Science-Fiction-Film geben.

## Abstract in English

"The Mechanization of the living human body. Depicted as dystopic corpuses in 21<sup>st</sup> century terrestrial science fiction movies." Diploma Thesis by Andrea Wöger

The mechanization of the living human body, ranging from cardiac stimulators to high-technology prostheses, is evidence of the contemporary process of cyborgization of humankind. This element of the body's mechanization is to be found as a relevant social theme and apprehension in numerous portrayals of dystopic human corpuses within contemporary science fiction movies. The main proposition of this diploma thesis points out that the rapid technological process, which confronts our western society and every individual with in everyday life, is echoed by the negatively connoted intrusion of technology into the human body used as a crucial element in today's science fiction movies. This gloomy vision of the future ranges from determination to dehumanization by machines and body-invasive technology. It is precisely those notions that are equally found in classic anti-utopias of negative system models and appear to translate into our advanced but capitalist and self-absorbed society's very own center – the human body. Science fiction is the only genre that allows a theoretical glance into the future, thereby creating space for self-reflection. The linkage of *science* and *fiction* merges two apparent antitheses, culminating in the fusion of every woman and man, allegorizing nature, and technology, representing artificiality.

The insight into human mechanization's long tradition and the commencing mechanization of the living human body suggests that the fears and hopes Western societies associate with technology will indeed increase in view of the rapid technical progress. The present thesis discusses questions about the evolution and representation as well as the plastic realization of dystopic corpuses in 21<sup>st</sup> century science fiction movies. The analysis of relevant works was preceded by critical comparison of texts and sources. GAMER, SOURCE CODE and TRANSFER are just three of numerous cinematic works that the present thesis refers to. They are meant to provide insight both into our divergent appreciation of technology and our fear of incapacitation by means of technologies and the moral issues therein contained. Certain patterns of a dreaded mechanization are discerned and a range of dystopic representations of bodies, which make room for those fears to develop, are presented in detail.

## 9. Curriculum Vitae

**Andrea Wöger**

andrea.woeger@gmx.at

### Schulbildung

1995/96 bis 1999	Besuch der Volksschule Nord in Eferding
1999/00 bis 2007	Besuch des Privatgymnasiums Dachsberg in Prambachkirchen
2007	Matura mit gutem Erfolg

### Studienverlauf

2007	Umzug nach Wien
2007/08 bis 2012/13	Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien mit den Schwerpunkten „Audiovisuelle Medien“ und „Slawistik“
2009 bis 2010	Studium der Slawistik an der Universität Wien mit Hauptsprache Russisch
2011	Hauptwohnsitzverlagerung nach Wien
2012	Tutorin und Assistentin bei Dr. Clemens Stepinas Seminaren