

- Serjoscha Wiemer: Maschine, Soma, Interface. Körperkonfigurationen im Science Fiction-Film. In: Hasselmann, Kristiane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hrsg.): *Utopische Körper. Visionen künftiger Körper in Geschichte, Kunst und Gesellschaft*. München 2004: Fink, S. 117-130.

Serjoscha Wiemer

MASCHINE, SOMA, INTERFACE

KÖRPERKONFIGURATIONEN IM SCIENCE FICTION-FILM

AM ENDE DES 20. JAHRHUNDERTS

Symbolische Konstruktionen

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.

In den 80er und 90er Jahren bilden beispielsweise die durch gewaltige, volkswirtschaftliche Investitionen in die Computer- und Gentechnologie entsprechend geförderten wissenschaftlichen Disziplinen und ihre utopischen Entwürfe das Rückrat für die Entwicklung neuer Körperbilder. Die spekulativen Projektionen des Science Fiction Films sind maßgeblich von der gesellschaftlichen Relevanz, die diesen neuen Technologien zugesprochen wird, motiviert.

J.P. Telotte vertritt die These, daß die intensive Thematisierung des menschlichen Körpers und die Produktion von Körperbildern im Science Fiction-Film seit den späten 70er Jahren einer Angst, einem Unbehagen folgt, das die Natur unserer eigenen Körperlichkeit betrifft.¹ Die ungemene Vehemenz, mit der sich die in den 80er Jahren empfundene „Krise des Körperbildes“ in symbolischen Konstruktionen Ausdruck verschafft, hängt damit zusammen, daß wir dem Körper *als Bild* einen besonderen Status unter den übrigen Bildern zuweisen.

Alle Praxen und Diskurse, die sich auf den Körper beziehen, ob digitale Technologie, Biotechnik, Philosophie oder Fitneßkult, Kosmetikindustrie oder Plastische Chirurgie, beziehen ihre Triebkraft gerade auch aus der bedeutungstragenden Kraft des Körpers als Bild und Zeichen. Im technologischen Zeitalter der visuellen Medien werden durch die Vervielfältigung der Bilder und Abbilder von Körpern Semiotisierungsprozesse in Gang gesetzt, die die

¹ J.P. Telotte: *Replications. A Robotic History of the Science Fiction Film*, Illinois: University of Illinois Press 1995, S. 3ff.

Bedeutung von Körpern als Zeichen und Symbole multiplizieren und transformieren. Die Körperbilder in Science Fiction-Filmen haben als Repräsentationen und als symbolische Konstruktionen Anteil an diesen kulturellen Semiotisierungsprozessen. Dabei bebildert und kommentiert der Science Fiction-Film einerseits bestehende Diskurse, zugleich transzendiert er sie aber auch auf spezifische Weise durch die Sichtbarkeit und Konkretheit seiner Inkarnationen.

Der Cyborg im Science Fiction-Film ist in diesem Sinn typisch für die 80er und 90er Jahre. Er verweist auf die technische Fertigung und Herstellbarkeit des Körpers. Durch diese Betonung der Konstruktion des Körpers bzw. seiner Konstruiertheit findet das Science Fiction-Genre Anschluß an bestehende Diskurse², etwa in der Molekularbiologie, Prothetik oder Reproduktionsmedizin.

Vom Cyborg zum Interface-Körper

Ich werde im folgenden eine mögliche Ordnung der Körper im Science Fiction-Film vorstellen, die ich unter den Stichworten Maschine, Soma und Interface-Körper skizzieren will.

Cyborgs reflektieren — ganz allgemein gesprochen — die unsicher gewordenen Grenzziehungen zwischen Mensch und Maschine, organischem, „natürlichem“ und künstlichem Körper. Sie lassen sich als techno-organische Körper, als Verbindungen oder Überkreuzungen von Mensch und Maschine verstehen.

Ich gehe von der These aus, daß sich innerhalb der Logik der Körperbilder im Laufe der 90er Jahre eine Verschiebung vollzieht, die sich als Transfiguration der Cyborgkörper beschreiben läßt. Der Cyborg wird allmählich zu einem Interface-Körper umformuliert, bei dem nicht mehr die Stärkung und Verbesserung der Leistungsfähigkeit im Mittelpunkt stehen, wie es bei den harten, unzerstörbaren Waffenkörpern, etwa in *THE TERMINATOR* (1984)³ oder in *ROBOCOP* (1987)⁴, noch der Fall war. — Stattdessen wird nun vielmehr seine *Konnektivität*, die Möglichkeit, den Körper an andere Maschinen anzuschließen, wichtiger, als Körperteile durch Maschinenteile prothetisch zu ersetzen bzw. zu verbessern. Die technische Erweiterung der Interface-Körpers zielt nur noch zum Teil auf physische Stärke und vermehrt auf den Anschluß des Gehirns an den Computer.

² Diskurse und Praxen überschneiden sich im Feld der Körper-Technologien permanent und verstärken sich gegenseitig. Zu den Praxen und Diskursen, die die Bedeutung des Körpers verhandeln, gehören neben Prothetik, Plastischer Chirurgie oder Bodybuilding vor allem die Reproduktionstechnologien (künstliche Befruchtung, Klonen, pränatale Diagnostik, etc.). Im Zusammenhang mit der technischen Ausweitung, Umformung oder Verbesserung des Körpers gerät die Auffassung eines natürlichen Körpers zunehmend ins Wanken. Ehemals feste Körpergrenzen beginnen sich aufzulösen und ordnende Dichotomien wie Natur/Kultur oder Subjekt/Objekt verlieren ihre Gültigkeit.

³ *The Terminator*: James Cameron, USA 1984.

⁴ *RoboCop*: Paul Verhoeven, USA 1987.

Dieses Paradigma des Anschlusses ist kennzeichnend für die späten 90er Jahre, einem Trend zu Informationstechnologie innerhalb der Science Fiction folgend. Der Interface-Körper tritt z.B. in Filmen wie *GHOST IN THE SHELL* (1995)⁵, *JOHNNY MNEMONIC* (1995)⁶ oder später dann *THE MATRIX* (1999)⁷ und *eXISTENZ* (1999)⁸ in Erscheinung. Sie zeigen Körper, die prothetisch erweitert und „verbessert“ wurden, um mit Computern, Daten, Software, Codes, sprich: mit elektronischen Informationsmaschinen in Verbindung treten zu können.

Dualismen

Der Interface-Körper selbst ist ein Hybrid, eine Verbindung von prothetischem Körper und einer Logik der Körperverdoppelung auf der Achse materiell – immateriell. Das heißt, daß die Repräsentation der Interface-Körper eine doppelte ist: ein fleischlicher Körper, der materiell an Maschinen angeschlossen ist und ein immaterieller Datenkörper, der sich, losgelöst von fleischlicher Schwere, durch den Datenraum bewegt.

In *JOHNNY MNEMONIC* von Robert Longo lassen sich die Übergangsformen des „Generationswechsels“ vom „harten“ Maschinenkörper des Cyborgs hin zum neuen Paradigma des Interface-Körpers gut beobachten: Hier treffen gleich zwei Varianten des Interface-Körpers aufeinander, wenn sich der passionierte Hacker Johnny und der kybernetisch erweiterte Delphin Jones im virtuellen Datenraum begegnen.

Johnny ist ein Charakter aus dem Cyberpunk-Universum,⁹ ein Hacker, der sein Gehirn durch ein neuronal-kybernetisches Interface mit dem Computer kurzschließt und sein „entkörperlichtes Bewußtsein in die reflektorische Halluzination der Matrix“¹⁰ projiziert.

⁵ *Ghost in the Shell*: Mamoru Oshii, Japan / GB 1996.

⁶ *Johnny Mnemonic*: Robert Longo, Kanada / USA 1995.

⁷ *The Matrix*: Andy und Larry Wachowski, USA 1999.

⁸ *eXistenZ*: David Cronenberg, Kanada / GB 1999.

⁹ Cyberpunk ist eine Stilrichtung der amerikanischen Science Fiction Literatur, die vornehmlich mit Autoren wie William Gibson, Bruce Sterling, Lewis Shiner und Pat Cadigan assoziiert wird. Als der prototypische Cyberpunk-Roman gilt *Neuromancer* (1984) von William Gibson. Vgl. hierzu Kevin McKarron: *Corpses, Animals, Machines and Mannequins: The Body and Cyberpunk*, in: *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*, hrsg. v. Mike Featherstone; Roger Burrows, London/Thousand Oaks/New Dehli: Sage Publications 1995, S. 261-273.

¹⁰ So beschreibt Gibson die Tätigkeit seines Protagonisten in *Neuromancer*. William Gibson: *Neuromancer*, München: Heyne 1987 (1984), S. 14.



Abb. 1 Der Delphin Jones schwimmt durchs nasse Element ebenso wie durch das Datenmeer

Der Körper von Jones, dem Delphin, kann als ein Bindeglied zwischen Interface-Körper und Cyborg gelesen werden. Er trägt sichtbar die Merkmale des Cyborg, die Interpenetration von Biologie und Technik, aber die Funktionalität dieser Interpenetration ist nicht mehr die Verbesserung des physischen Körpers wie in *ROBOCOP* oder *THE TERMINATOR*, sondern die implementierte Anschlußmöglichkeit an das weltweite Datennetz.

Kennzeichnend für den Interface-Körper ist die Körperverdoppelung. Ein schwacher, materieller und tendenziell sterblicher Körper auf der einen und ein immaterieller Datenkörper auf der anderen Seite. Hinzu kommt der physische Anschluß an den Computer. Während der Delphin in der realen Welt an Computer und andere Apparaturen angeschlossen ist, die seinen Körper durchdringen, ist sein virtueller Körper als Doppelgänger unversehrt und ohne sichtbare Prothesen.

Eine der zentralen Szenen in *JOHNNY MNEMONIC* visualisiert die Reise Johnnys in den digitalen Datenraum, nachdem kurz zuvor mit Hilfe des technologisch umgerüsteten Delphins Jones der Körper des Cyborg-Priesters zerstört wurde. Der Cyborg-Priester ist ein technisch aufgerüsteter Killer, der im Auftrag der Yakuza den Datenkurier Johnny töten soll. Äußerlich praktisch nicht von einem normalen Menschen zu unterscheiden, wurde sein Körper durch kybernetische Modifizierung stärker und widerstandsfähiger gemacht. Der Cyborg-Priester stellt das alte Cyborg-Modell dar, das durch den neuen Interface-Körper, nämlich den Delphin Jones, besiegt wurde und damit zugleich für obsolet erklärt wird. Was darauf folgt, ist die Initiation des neuen Körpers als Reise in den digitalen Datenraum, und man sieht, wie Johnny sich mit Hilfe des Delphins in sein eigenes Gehirn hackt, um die Sicherheitssperre seines Gehirnimplantats zu überwinden und die dort gespeicherten, wertvollen Daten downloaden zu können.

Der digitale Bildersturm, der Johnnys Reise in den Cyberspace begleitet, gibt mehr als deutlich TRON von Steven Lisberger (USA 1982) als Referenz zu erkennen. Die berühmte Szene aus TRON stellt den Übergang von der Realwelt in die Innenwelt des Computers mit Hilfe tricktechnisch aufwendig produzierten Bilderfolgen als Sturz durch einen langen Tunnel dar.



Abb. 2 Tron 1982: Der Programmierer Flynn wird vom Laser gerastert und sein Körper wird aufgelöst

So wie TRON den Übergang in den Cyberspace als halluzinogenen Trip inszeniert, bei dem man den Körper zurückläßt, nimmt er bereits weitgehend die Logik der Körperverdoppelung, die die Interface-Körper kennzeichnet, vorweg und liefert das filmische Vorbild für die Inszenierung eines Dualismus von Materie und Information bzw. fleischlichem Körper und Datenkörper.

Generationenwechsel

Ich denke, um den paradigmatischen Wechsel zu verdeutlichen, der in JOHNNY MNEMONIC in Szene gesetzt wird, ist es sinnvoll, sich das Körperbild des Cyborgs, wie es in den 80er Jahren konzipiert wurde, in Erinnerung zu rufen.

Während in der Theorie, etwa der Konzeption Donna Haraways,¹¹ der/die Cyborg ein Konstrukt darstellt, welches das binäre Denken transzendieren soll, folgt die filmische Realität der Cyborgkörper nicht diesem theoretischen Begriff. Die Cyborgs in TERMINATOR oder ROBOCOP z.B. folgen in der Logik ihrer Körperkonstruktion sehr wohl einem binären Schema: Der Körper des ersten Terminators, des T800, ist aus heterogenen Materialien konstruiert, er trägt in

¹¹ Donna Haraway: Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften, in: dies.: Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen, hrsg. v. Carmen Hammer und Immanuel Stieß, Frankfurt/New York: Campus 1995.

seiner Struktur eine sichtbar duale Konstruktion von Innen und Außen, Mensch und Maschine, Schein und Wahrheit.



Abb. 3 Der Terminator: außen Fleisch und innen Maschine

Im Laufe der Filmhandlung von *TERMINATOR* wird die hybride Mensch-Maschine-Konstruktion immer weiter ihrer menschlichen Bestandteile entledigt. Der Zuschauer sieht, wie die menschliche Gestalt allmählich verschwindet: Augenbrauen werden versengt; ein Unterarm wird offen gelegt und zeigt die darunter liegende Mechanik; ein Auge geht verloren und enthüllt eine Kameralinse in der Augenhöhle; Haare und Haut werden stellenweise abgetrennt; und schließlich verbrennt das gesamte menschliche Fleisch, und ohne Hülle erscheint die darunter liegende Maschinerie. Was durch die Zerstörung der fleischlichen Hülle um den Terminator freigelegt wird, das glänzende Metallskelett, ist seine innere Wahrheit als Maschine. Diese Bedeutung des Cyborgs liegt unter der Haut und dem Fleisch, die das Metallskelett umgeben. Sie wird erst durch die Entfernung der organischen Bestandteile offenbar. Die Transformation des Terminators ist die fortschreitende *Enthüllung* seiner tieferen Beschaffenheit, inszeniert als analytischer Blick unter die Oberfläche.

Die äußere Erscheinung wird dadurch als Oberfläche und „Schein“ bestimmt, die in einem antagonistischen Widerspruch zur „Wahrheit“ steht, die sich im Inneren befindet. Die Menschlichkeit des T800 in *THE TERMINATOR* ist nur äußerlich, eine trügerische Oberfläche, während das Metallskelett des Terminators im Inneren seinen wahren Maschinencharakter beweist und als die Wahrheit gilt,

die der Film „enthüllt“. Der Cyborgkörper von THE TERMINATOR bleibt in dieser Beziehung einem Körper/Geist- oder Leib/Seele-Dualismus verhaftet, der auf die Opposition von Innen und Außen projiziert wird: Der fleischliche Körper ist trügerisch, die Wahrheit zeigt sich nur in der inneren Wesensschau, im Kern der Sache.

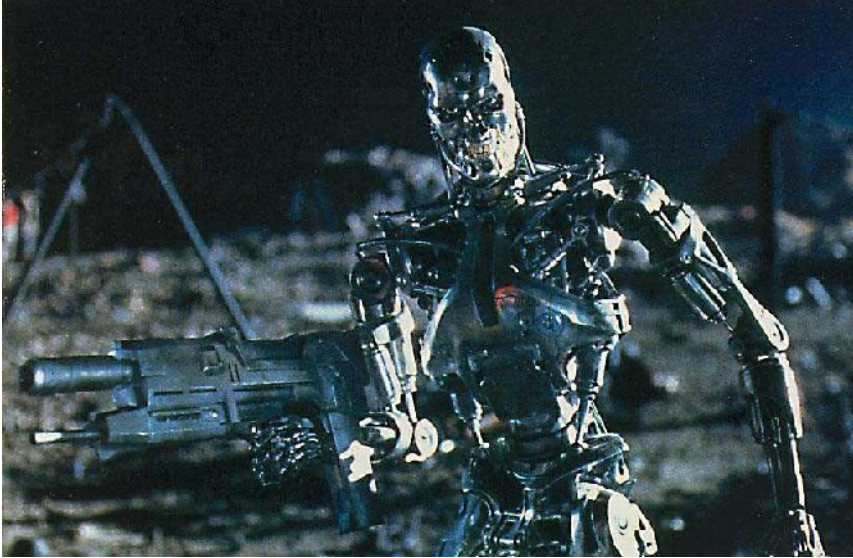


Abb. 4 Die Wahrheit des Terminators liegt im Inneren

Diese Lesart des Cyborgkörpers in TERMINATOR als binäre Konstruktion wird durch seine sichtbare De-Konstruktion im Laufe der Filmhandlung nahe gelegt. Sie entfaltet sich in der filmisch gefeierten Zerlegung des Körpers, die das technologische Versprechen der Integration von Mensch und Maschine in einem neuen Körper quasi „analytisch“ zurücknimmt.

Interface-Körper folgen zwar einer anderen Konfiguration als Cyborgs, gehorchen aber ebenso wie diese einer binären (symbolischen) Struktur bzw. einem tendenziell dualistischen Denken; nur daß die Interface-Körper ihre Dualität durch eine Körperverdoppelung erhalten, während Cyborgkörper eher durch eine Spaltung funktionieren, was am deutlichsten dann sichtbar wird, wenn die Körper in der Inszenierung in ihre heterogenen Bestandteile zerlegt werden.

Trotz ihrer Unterschiede besteht also eine Art Verwandtschaftsbeziehung zwischen Cyborg-Maschinenkörpern und Interface-Körpern, was die binäre Logik ihrer Konstruktion betrifft: Als dualistische Spaltung bei den Cyborgkörpern und als Verdoppelung bei den Interface-Körpern, wobei deren Verdoppelung auch zugleich eine Auf-Spaltung bedeutet, nämlich in einen materiellen Körper einerseits und einen immateriellen Datenkörper andererseits.

Der Wechsel vom Cyborg zum Interface-Körper folgt einer Logik der Ökonomie. Das Aufkommen dieser neuen Körperbilder orientiert sich am dem historischen Stand der Produktionsmittel, die zunehmend von der Computertechnologie durchdrungen werden. Im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit wird der Körper zur Hardware, zum bloßen Behältnis für das Bewußtsein. Analog wird das Bewußtsein zur Software, zu einem informationsverarbeitenden Programm im Körper, das sich nicht durch körperliche Identität, sondern einzig durch sein Selbstbewußtsein als menschlich zu bezeichnen weiß.¹²

Soma

Bisher haben sich meine Darstellungen darauf beschränkt, die Logik der Interface-Körper und den Wandel vom Cyborg der 80er Jahre zum Interface-Körper der 90er zu verdeutlichen. Aber ebenso wichtig erscheint es mir, auf ein anderes Körperbild hinzuweisen, das ich als Gegenposition zu den Cyborgkörpern verstehe. Ich möchte dieses Gegenmodell zu den Cyborgkörpern „Körper als Soma“ oder auch „Mutantenkörper“ oder „Körper außer Kontrolle“ nennen.¹³

Der „Körper als Soma“ scheint mir vor allem deshalb wichtig, weil er nicht wie die Cyborgkörper einem rationalen Körpermodell folgt, sondern sich davon radikal absetzt, insofern er stabile Körpergrenzen verneint und den Körper als etwas thematisiert, was sich außerhalb der symbolischen Ordnung verortet. Auch hier werden Körper ins Bild gesetzt, die in ihrer Entstehung technologisch motiviert zu sein scheinen. Aber sie folgen keiner binären Struktur, sondern verhalten sich gegenüber dieser rebellisch.

Während Cyborgs offenbar auf die technologischen Versprechungen eines verbesserten und „idealen“ Körpers verweisen, scheinen Mutantenkörper auf der Eigenbewegung des Körpers zu insistieren, der gegen seine Begrenzungen rebelliert und sich der (technologischen) Kontrolle entzieht. Darin begeben sich Mutantenkörper in Opposition zum „perfektionierten“ Cyborgkörper.

¹² Ein sehr schönes Beispiel für diese Denkfigur findet sich in *Ghost in the Shell*.

¹³ Mit der Bezeichnung „Körper als Soma“ möchte ich jene Aspekte des Körpers auf den Begriff bringen, die sich der symbolischen Ordnung entziehen oder entgegenstellen. Auf zwei spezifische Verwendungszusammenhänge möchte ich kurz hinweisen, um den Bedeutungshof von „Soma“ zu verdeutlichen: (1) In der Biologie wird mit „Soma“ die Gesamtheit der Körperzellen (im Gegensatz zu den Keimzellen) bezeichnet. Dadurch wird es möglich, mit „Soma“ auf die elementare Eigenbewegung des Körpers auf zellulärer Ebene anzuspielen – im Unterschied zum Körper als „Organismus“ (=Einheit von Elementen in einem Systemzusammenhang). (2) In der zeitgenössischen Filmtheorie wird das „Somatische“ häufig im Zusammenhang der Filmrezeption diskutiert, um eine sinnliche Filmwahrnehmung jenseits von Repräsentation zu bezeichnen. Die somatische Filmrezeption kann als eine Figur der Entgrenzung aufgefaßt werden, insofern sie ein Moment bezeichnet, das die Trennung zwischen (Leinwand-)Bild und (Zuschauer-)Körper unterläuft.

Für den „Körper als Soma“ läßt sich eine historische „Entwicklung“, wie die vom „harten“ Cyborgkörper hin zum konnektiven Interface-Körper, nicht beobachten. Der „Körper als Soma“ folgt nicht der Logik der Ökonomie in einem Trend zur Computer- und Informationstechnologie und auch nicht einem dichotomen Schema der Trennung von Geist und Materie. Stattdessen verhält er sich unkontrolliert und anarchistisch. Seine Logik ist die der Rebellion und der somatischen Eigenbewegung. Seine Struktur ist nicht dualistisch, sondern monistisch.

Der „Körper als Soma“ läßt sich zwar als Element eines filmischen Körperdiskurses lesen, er markiert aber zugleich auch dessen Grenze – die Grenze als das Moment, wo die Logik des Diskurses unterbrochen wird, wo die Körper nicht mehr durch ein logisches System oder eine „Mechanik“ der Konstruktion bestimmt werden, sondern *radikal* dekonstruiert werden. Körpergrenzen werden nicht nur penetriert wie bei den Cyborg- und Interfacekörpern, sondern in ihrer Bedeutung für die Bestimmung dessen, was ein Körper ist (wo er beginnt und wo er endet, was seine Identität ausmacht), selbst radikal in Frage gestellt. Bei den Mutanten, die ich hier als Beispiel für den „Körper als Soma“ heranziehen will, gelten Körpergrenzen nicht viel. Sie sind vielmehr entgrenzte Körper.

Anhand von *DIE FLIEGE* und *AKIRA* werde ich im folgenden den Mutantenkörper vorstellen und seine „Struktur“ skizzieren. Struktur in Anführungszeichen, denn mit einer strukturalistischen Vorstellung von Dichotomien und identifizierbaren Zeichen hat der Mutant wenig zu tun. Es gibt kein Zentrum, von dem aus die symbolische Ordnung über den „Körper als Soma“ herrscht.

In *DIE FLIEGE* (David Cronenberg, USA 1986) werden wir Zeuge der Verwandlung des Systemprogrammierers Seth Brundle zu einem neuen Körper, ausgelöst durch die Verschmelzung von Seth und einer Stubenfliege auf molekulargenetischer Ebene bei einem riskanten Teleportationsexperiment. Zunächst ist Seth Brundle begeistert über seine Transformation: Sein Körper verfügt über ungeahnte Kräfte – Seth vollführt Kunststücke am Reck, hat ungeheuren Appetit auf Zucker und Sex und fühlt sich stark und energiegeladen. Doch die begonnene Verwandlung beläßt es nicht bei positiven Nebenwirkungen: Durch einen schmerzhaften Verwandlungsprozeß schließlich mutiert Seth Brundle zu einem neuen Wesen, einer Mischung von Mensch und Insekt, zur „Brundlefliege“.

Die Transformation zur Brundlefliege ist eine unkontrollierte Grenzüberschreitung, eine somatische Rebellion auf zellulärer Ebene – oder mit einem Terminus von Drehli Robnik: eine Form von *kreativem Krebs*.¹⁴ Seths Hände wachsen zu einer neuen Form von Klaue zusammen, er verliert Körperteile, sein Rücken ist bald mit großen, geschwürähnlichen Beulen bedeckt. Dabei bewirkt die Durchdringung der Körper auf molekulargenetischer Ebene,

¹⁴ Und das Wort ist Fleisch geworden. Texte über Filme von David Cronenberg, hrsg. v. Drehli Robnik; Michael Palm, Wien: PVS-Verleger 1992, S. 19.

daß die Morphogenese von Brundfliege ebenso sehr als das Fliege-Werden von Seth wie als das Seth-Werden der Stubenfliege zu verstehen ist.

Eine ähnlich unkontrollierbare Eigenbewegung des Somatischen findet in AKIRA statt: Das unkontrollierte Wachstum eines techno-organischen Körpers, der die Konsistenz der Gestalt verneint und sich zu jeder gezähmten Ordnung der Körper anarchistisch zu verhalten scheint.



Abb. 5 Akira: Die Desintegration beginnt an der Prothese

AKIRA (Katsuhiro Ôtomo, Japan 1986) handelt von der Mutation des Jungen Tetsuo, der mit übernatürlichen Kräften ausgestattet ist, aber über diese zunehmend die Beherrschung verliert. Als das Militär versucht, den Jungen zu töten, verliert dieser beim Kampf seinen rechten Arm. Es gelingt ihm jedoch, diesen durch eine Prothese zu ersetzen, die er sich telekinetisch aus Metallschrott anfertigt.

Die sichtbare Veränderung beginnt, als Tetsuo die Kontrolle über seinen Prothesenarm zu verlieren beginnt. Er windet sich vor Schmerzen, als Kabel aus der Prothese wachsen und sich gegen seinen Willen bewegen und ein Eigenleben zu entwickeln scheinen. Ausgehend von seinem Arm wuchert Organisches und Anorganisches überall aus seinem Körper. Es bilden sich neue Glieder, Zehen und Mäuler vervielfältigen sich. Der Körper wird zu einer heterogenen und instabil mutierenden Masse aus selbständigen Organen. In den gewaltigen Ausmaßen, die Tetsuos Körper annimmt, erscheint dieser bald als von Metallschrott und Kabeln durchzogene fleischige Masse. Die Prothese hat ihren Ort und ihre Funktion

verlassen, sie durchdringt das Fleisch auf vielfältige Weise und nimmt Teil an der totalen Desintegration des Körpers.

Noch besser als AKIRA ist vielleicht ALIEN: RESURRECTION geeignet, ein deutliches Bild vom „Körper als Soma“ zu geben. ALIEN: RESURRECTION (Jean-Pierre Jeunet, USA 1997) betont durch die Vielfalt seiner Gestalten und die Art ihrer Inszenierung die Instabilität und organische Wandelbarkeit der Körper und so die Unsicherheit der Grenzziehungen zwischen eigenem und anderem Körper, zwischen Frau und Alien, aber auch zwischen Mensch und Maschine. Durch einen Klonprozeß, so erfährt man im Laufe der Handlung, wurden Allen Ripley und das Alien, mit dem sie schwanger war, wieder zum Leben erweckt. Dabei haben sich jedoch Aliengene und menschliches Erbgut vermischt, was dazu führt, daß uns im Film verschiedene Mischformen und fließende Übergänge zwischen Mensch und Alien begegnen.

Schon die Titelsequenz läßt sich als ein kompliziertes Geflecht von Spiegelungen, Überkreuzungen und Verdoppelungen zwischen Ripley und dem Alien deuten. Die Kamera fährt in Nahaufnahme über ein Gesicht, das ständig seine Form verändert. Münder erscheinen und verschwinden, man sieht eine organische, amorphe Masse in Bewegung, aus der permanent neue Formen entstehen und sich wieder auflösen. Die verschiedenen Körperformen der Aliens, die später im Film thematisiert werden, die Verwandlung der Königin und die Klon Ripleys lassen sich als Variationen und Vervielfältigungen dieser amorphen, organischen Masse verstehen.

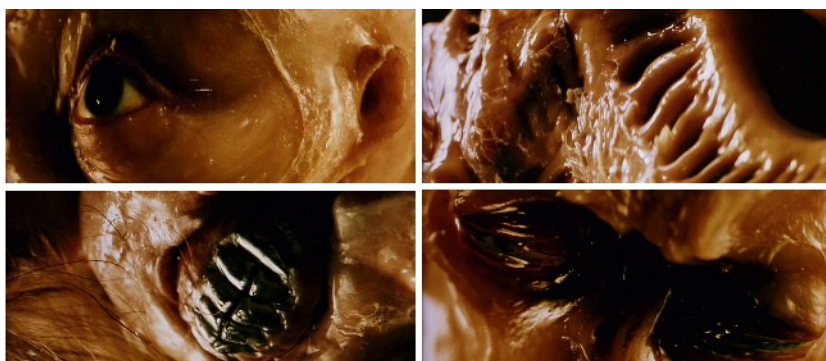


Abb. 6 Alien IV: Unentwegte Transformationen negieren Körpergrenzen und Identitäten

Es wäre jedoch nicht zutreffend, hier bereits in bezug auf die Titelsequenz tatsächlich von einer Struktur der Spiegelungen und Verdoppelungen zu sprechen. Ein genauer Blick nämlich macht deutlich, daß man weder Ripley noch das Alien sieht, sondern etwas, das vor dem Gestalt-Werden des Körpers liegt. Wir sehen eine Art brodelnden, organischen Urschleim und bekommen eine unwahrscheinliche Durchlässigkeit von Körpergrenzen vorgeführt. Eine

Bewegung der fließenden Transformation, aus der alle weiteren Körper erst noch entstehen, wenn sich konkrete Konfigurationen zu Körperbildern verdichten. Das Bild dieser „organischen Urmasse“ als somatischen Untergrund des Körperlichen ist vielleicht das beste Beispiel für jenes Körperbild, das ich Soma nenne.

Zusammenfassung

Was auf den vorangegangenen Seiten skizziert wurde, ist eine Matrix von Körpertypen, die zur Orientierung zwischen den verschiedenen Körperbildern im Science Fiction-Film der 80er und 90er Jahre beitragen soll. Was ich dabei als Interface-Körper (wie in *JOHNNY MNEMONIC*), Cyborg (wie in *TERMINATOR*) oder Mutant/Soma (wie in *DIE FLIEGE* oder *AKIRA*) bezeichnet habe, sind jeweils Momentaufnahmen, während sich die Körperbilder fortwährend als wechselnde Konfigurationen von Mensch und Technologie immer wieder neu zusammensetzen.

Ich will diese Matrix von Maschine, Soma, Interface nochmals kurz zusammenfassen: Der Körper, gedacht als *Maschine*, ist ein ersetzbarer, kontrollierbarer und reproduzierbarer Körper. Seine Organisation folgt dualistischen Prinzipien und ist durch eine grundlegende Spaltung charakterisiert – eine Spaltung, die, wie ich am Beispiel von *TERMINATOR* angedeutet habe, auf die Oppositionen außen/innen, Körper/Seele, organisch/anorganisch projiziert wird.

Der *Interface-Körper* dagegen zeichnet sich durch Spaltung qua Verdoppelung aus. Er realisiert sich als Bild in Form einer doppelten Körperrepräsentation. Der Interface-Körper ist ein angeschlossener, unabgeschlossener, penetrierter, symbiotischer Körper, der sich aus dem Körperbild des Cyborgs ableiten läßt, aber durch die Betonung der Verbindung von Gehirn und Computer andere Schwerpunkte setzt.

Während das Maschinen-Modell und der Interface-Körper einer Logik von Doppelung/Spaltung und damit letztlich einem dualistischen Prinzip folgen, ist der *Körper als Soma* nach einem monistischen Modell entworfen. Der Körper als Soma ist nicht dualistisch. Das Somatische meint hier die „Eigenbewegung“ des Körpers jenseits der Trennung Natur/Kultur. Es verweist auf die unkontrollierbare, reproduktive Kraft des Fleisches, ist rebellisch, anarchistisch und kennt keine klare Trennung von Körper und Psyche, von Bewußtsein und Unbewußtem. Als Beispiele für solch eine somatische Rebellion habe ich die Körperbilder in *DIE FLIEGE*, *AKIRA* und *ALIEN: RESURRECTION* herausgegriffen.

Hier zeichnet sich ein Gegenmodell zu den Cyborgs ab: Die Ordnung des Körpers zerfällt, einzelne Körperteile entwickeln ein Eigenleben und beginnen sich selbständig zu verändern oder unkontrolliert zu wuchern. Der Körper als Soma zeigt so in seiner Konstruktion einen Widerstand gegen Begrenzung, Vereinheitlichung und Kontrolle des Körpers. Im Soma wird auf diese Weise etwas sichtbar, was durch technophile Körperkonzeptionen in der Regel verdrängt wird. Statt der Technologie wird hier der Körper selbst zum Subjekt. Die

organische Materialität des Körpers wird ins Spiel gebracht, und zwar genau dort, wo sie sich der Unterwerfung unter die Herrschaft des kontrollierenden Bewußtseins verweigert. Während die Cyborgs den organischen Körper durch Abstraktion in eine Maschine verwandeln, die Bedürfnisse wie Schlaf, Hunger oder Sexualität kaum mehr kennt, verkörpern die Mutantenkörper durch ihre somatische Rebellion die Gegentese zu dieser Abstraktion und legen eine utopische Fluchtlinie offen, die immer dort sichtbar wird, wo die Widerständigkeit des Somatischen im Körperbild aufscheint.

Filmographie

Akira. Katsuhiro Ôtomo, Japan (1988)
Alien: Resurrection. Jean-Pierre Jeunet, USA (1997)
eXistenZ. David Cronenberg, Kanada / GB (1999)
Fly, The. (dt.: Die Fliege) David Cronenberg, USA (1986)
Ghost in the Shell. Mamoru Oshii, Japan / GB (1995)
Johnny Mnemonic. Robert Longo, Kanada / USA (1995)
Matrix, The. Andy Wachowski, Larry Wachowski, USA (1999)
RoboCop. Paul Verhoeven, USA (1987)
Terminator, The. James Cameron, USA (1984)
Tron. Steven Lisberger, USA (1982)