

Mediale Visionen des postbiologischen Körpers

PETRA MISSOMELIUS

Dieser Essay betrachtet Technik-Körper-Konfigurationen im Spannungsfeld alter und neuer Phantasmen von der Überwindung des Biologischen. Vor und nach der Jahrtausendwende ist die Neuordnung der Verhältnisse zwischen Technik und Körper als komplexe Thematik in zahlreichen Ausstellungen, Tagungen und Publikationen¹ manifest. Dies wirft die Frage auf, ob aktuell kursierende Körperkonzepte eindeutig einer historischen Entwicklung zuzuordnen sind und ob Kontinuitäten in der medialen Verhandlung dieser Körperkonzepte festzustellen sind. Der enge Zusammenhang zwischen Körper- und Mediendiskursen wird deutlich, wenn man bedenkt, dass Erzählungen über artifizielle Körper auch immer Geschichten über die Entstehungsbedingungen von Körperkonzepten und der Macht durch sowie über Körper sind (Foucault 1978). Bereits in der Literatur sowie im Film, und nicht erst mit der elektronischen Telepräsenz und der virtuellen Realität, wurden Möglichkeiten außerkörperlicher Erfahrung ausgelotet.

Medientechnologien wiederum definieren sich stark über die Wechselwirkungen mit dem menschlichen Körper und hierdurch mit den Körperkonzepten, die in diesen zum Ausdruck kommen. Der Körper und seine Verortung im medialen Dispositiv spielt eine zentrale Rolle in der Kon-

1. Jüngste Ausstellungen wie *Zukunft des Körpers* und die Filmreihe *Leben erfinden* im Frankfurter Filmmuseum, Gunther von Hagens' *Körperwelten (Körperwelten und der Zyklus des Lebens 2009)* und die Ausstellung *Echte Körper* in Magdeburg 2009, die *interdisziplinäre Tagung: Körper, Geschlecht, Technologie* an der FU Berlin 2008, die diesem Band zugrunde liegende Tagung *Körperdiskurse* sowie die Publikationsreihe *Körperkulturen* im transcript Verlag.

zeption visueller Apparate (Hick 1999). Auf inhaltlicher Ebene transportieren Medien Körperbilder und sind damit eingebunden in kulturelle und gesellschaftliche Kontexte. Einerseits etablieren sie Normen, während sie andererseits Körper ausstellen, die außerhalb dieser liegen und exponieren deren Monstrosität (vgl. Ochsner 2008, Schumacher 2008).

Der Mensch als Homo Inermis, als Mängelwesen, ist eine Mitte des vergangenen Jahrhunderts postulierte Diagnose des Anthropologen Arnold Gehlen (Gehlen 1961). Anknüpfend an die Formulierung des Mängelwesens Johann Gottfried Herders bildet dies bei Gehlen die (genetische) Grundlage für die Institutionenbedürftigkeit des Menschen, die eine stabilisierende Funktion übernimmt sowie die Rechtfertigung dafür ist, dass er zur Naturbeherrschung gezwungen sei. Die Reizüberflutung, welcher der Mensch im Gegensatz zum Tier nicht gewachsen sei, habe zur Überlastung geführt. Daraufhin habe der Mensch als Prometheus eine Art ›zweite Natur‹, eine Kultur mit stabilisierenden Institutionen, Normen und Werten, entworfen. Diese bereits in den 1960er Jahren umstrittene Position scheint erneut an Aktualität zu gewinnen, beobachtet man die derzeitige Wertediskussion und den prekären Status des biologischen Körpers.

Der Diskurs um Maschinenmenschen entbrennt, so Randi Gunzenhäuser (Gunzenhäuser 2006, 10), sofern kein gesellschaftlicher Konsens über die Norm des Menschlichen besteht. In solchen Zeiten erweisen sich Körper und deren Wahrnehmungen als trügerisch. Eine Unterscheidung zwischen Menschlichem und Nicht-Menschlichem wird problematisch. Angesichts der oft betonten Dichotomie Natur versus Technik ist zu beachten, dass die Natürlichkeit der ›Natur‹ und der ›Natur des Menschen‹ hingegen selbst schon als ein nachträglich aus der Kultur heraus entstandener Entwurf des Menschen zu verstehen ist (vgl. Haraway 1995).

Die nachfolgende Darstellung spannt einen breiten Bogen, um Körperkonzepte auf ihre historischen und medienspezifischen Zusammenhänge zu untersuchen. Machtanalytische oder diskurstheoretische Aspekte werden dabei zwar berührt, können aber hier nicht systematisch entfaltet werden.

Körpermanipulationen

Wenden wir uns zunächst dem Verhältnis von Körperkonzepten und Körperpraktiken im Feld der Subjektivierung und Identität zu. Dem Individuum scheint sich ein großer Gestaltungsspielraum hinsichtlich seines eigenen Körpers zu offenbaren. Deshalb müsste es heute nicht ›Kleider machen Leute‹ heißen, sondern ›Körper machen Leute‹.

In der Selbstgestaltung kommt sowohl die eigene Verantwortlichkeit

sowie die Machbarkeit gegenüber dem eigenen Körper zum Tragen. Dazu gehören neben der Mode als temporäres Gestaltungsmittel die Körper-selbstarbeit in Form von Sporttraining². Diese Bestrebungen finden ihre Fortführung in kleinen Eingriffen, Korrekturen und Manipulationen des Körpers. Dies kann das Permanent Make-up sein, welches verspricht, den Menschheitstraum ewiger Schönheit wahr werden zu lassen und den Effekt hat, in jeder Lebenslage perfekt geschminkt auszusehen. Derlei Angebote sind wahrzunehmen bei kommerziellen Anbietern mit klangvollen Namen wie ›Beautyemancipation‹ oder ›Körperkult‹. Unter Lokalanästhesie werden Augenbrauen ausgedünnt oder nachgezeichnet, Lidstriche mit Farbpigmenten dauerhaft unter die Haut gebracht, Lippenformen korrigiert und schattiert. Wellness und Optimierungen durch Fasten, Vitamin-kuren sowie Massagen etc. haben in den letzten Jahren Konjunktur. Der Mensch arbeitet (ob am Maschinenmenschen oder seiner eigenen Biomasse) ständig an der Perfektionierung und Überschreitung der Natur.

Eine weitere Form der individuellen Körpergestaltung zu Beginn des 21. Jahrhunderts ist das individuelle Schmücken des Körpers mit anorganischen Materialien wie Tattoos, Piercings, Implantaten³ und Brandings⁴. Wurde die Tätowierung in ihrer Blütezeit zwischen 1870 und 1910 noch als sprachloser, bildhafter Protest getragen, so haben die ästhetisch bedingten Veränderungen der Haut diese Konnotation eingebüßt und sind »ins Akzeptabel-Zeitgeistgemäße gewendet« (Spamer 1993, 14). Das neue Interesse an diesen zum Teil auf alten Traditionen aufbauenden Techniken der Körperverzierung ist eingebunden in eine Form der Selbstdarstellung. Sie haben zumeist dekorative Funktion und werden zur Steigerung der Attraktivität eingesetzt.

Schmerzhaft und langfristig sind darüber hinaus die jüngst populär gewordenen operativen Eingriffe der Schönheitschirurgie und der plastischen Chirurgie in die Unversehrtheit des biologischen Körpers.

Die Arbeit am Selbst wird besonders in zwei Doku-Fernsehserien zum Körper-›Upgrading‹ medial inszeniert und hat zu einigen kontroversen Diskussionen geführt (Villa 2008). Es handelt sich um die Formate *The Swan – Endlich Schön* (Pro 7, 2004) sowie *Spieglein, Spieglein...* (VOX, 2008). In diesen medialen Events kann der Zuschauer verfolgen, wie sich die – weiblichen – Teilnehmer darum bemühen, zu einem besseren, erfolg-

2. Die vielsagenden Bezeichnungen solcher Angebote, die dem Körper »wieder Kontur verleihen« sollen, lauten beispielsweise ›body forming‹, ›body styling‹, ›body shape‹ und ›body attack‹.

3. Unter die Haut implantierter Schmuck oder etwa das Einsetzen von ›Vampirzähnen‹.

4. Das Einbringen von Ziernarben (Muster, Schriftzüge) in die Haut.

reicheren und ›schöneren‹ Leben zu finden. Auffallend geprägt von medialen Vorbildern streben die Teilnehmer implizit um soziale Zugehörigkeit und Anerkennung. Die ›Operation Schönheit‹ ist zur Ideologie erhoben und die Modellierung der gottgegebenen Schöpfung im Zuge der Erosion religiöser Legitimationen wird nun gemäß der medial verbreiteten Schönheitsideale als schöpferischer Akt an der zu optimierenden Biomasse empfunden. Die Teilnehmerinnen der Shows werden schrittweise auf ihren Körper reduziert, »der als Austragungsort der Ablösung vom alten und der Instituierung des neuen Selbst inszeniert wird« (Strick 2008, 205). Dieser Körper erscheint als Ansammlung zu korrigierender Fehler und Baustellen. Simon Strick bezeichnet diese Reduktion des Körpers als den »Umschlagpunkt«, in dem ein Nullpunkt des Selbst erreicht wird (Strick 2008, 208). Die Kandidatinnen erleiden im Verlauf der Show einen Passionsweg, auf dem der Schmerz als »Leistung und Investition« notwendig ist, um das neue »Geschlechtself« zu erwirtschaften (Strick 2008, 206).

Der Kritik an der Selbstgestaltung des Menschen tritt Jens Heisterkamp entgegen. Die Kenntnis des genetischen Codes, der biologischen Gesetze, die jedes Detail der menschlichen Erscheinungsform festlegen, eröffne dem Menschen neue Dimensionen zur »Selbstbestimmung«, welche das Recht beinhalte, »Zufall durch Selbstschöpfung abzulösen« (Heisterkamp 1998, 265). Er geht so weit, eine bessere Zukunft für die Menschheit zu prognostizieren: »Mehr Wissen und mehr Gemeinssinn – die Gentechnik liefert die Mittel, das, was bisher nur Ideal war, wirklich Fleisch werden zu lassen und diese bessere Menschheit zu schaffen.« (Heisterkamp 1998, 266). Als ein Gebot für den Menschen des 21. Jahrhunderts, seine Kreativität zur Optimierung der eigenen Gattung zu nutzen, bezeichnen Bioethiker diese Situation (Siep 2006, 22). Schließlich bietet die persönliche Verfügung über den eigenen Körper zumindest theoretisch die Möglichkeit, sich von gesellschaftlichen Ordnungsdiskursen zu distanzieren, und offeriert somit auch die Möglichkeit zur Selbstermächtigung.

Kunstkörper und Grenzüberschreitungen

Das Aufgreifen dieser Thematik in der Medienkunst konfrontiert die Betrachter und Besucher mit Widerstandsartikulation ganz anderer Art. Seit den Anfängen der körperbetonten Performancekunst malträtieren Künstler ihren Körper mit Messern, Scherben, Peitschen, Strom, Waffen, Drogen und plastischer Chirurgie. Im Folgenden werden drei künstlerische Positionen, die Selbstverletzungen und Körpermodifikationen thematisieren, herausgegriffen und genauer betrachtet.

In den Diskussionen um Schönheitschirurgie wird gerne Bezug auf die

Chirurgie-Performances der umstrittenen Künstlerin Orlan genommen. Nach dem Motto ›my body is my software‹ unterzog sie sich in den 1990er Jahren einer ganzen Reihe aufwändiger gesichtschirurgischer Eingriffe, die jeweils als Performances mit Lesungen, Showelementen und theoretischen Statements inszeniert waren, um einem am Computer entworfenen weiblichen Bild aus Ikonen der abendländischen Malerei (Diana, Europa, Mona Lisa, Psyche und Venus) zu gleichen. Damit schuf sie sich selbst als Kunstwerk, der Operationssaal dient hierbei als Atelier, die Chirurgen sind in Haute Couture gehüllt. Der Operationssaal wird zum Ort glamouröser Handlungen, Abfallprodukte wie Hautreste und Mullbinden werden als Exponate in Galerien ausgestellt. Nicht ein Schönheitsideal sei Antriebsmotor für sie, sondern der mythologische Gehalt der Vorlagen sowie der Wunsch, Innen und Außen in Deckung zu bringen. Sie postuliert: »Meine Arbeit steht im Kampf gegen das Angeborene, die Natur und Gott!« Entgegen der eben dargestellten TV-Inszenierungen von *The Swan – Endlich Schön* und *Spieglein, Spieglein...* spielen Schmerzen in diesen live in Galerien der Welt übertragenen Extremperformances eine untergeordnete Rolle, denn die lediglich lokal anästhesierte Künstlerin steuert das Geschehen und gibt bei vollem Bewusstsein Handlungsanweisungen an die Anwesenden. Orlan entweiht das Tabu der Unantastbarkeit des Körpers und sprengt die Moralvorstellungen des Publikums. In ihrer Thematisierung des Komplexes ›Operation Schönheit‹ treibt sie die Fragen nach dem Anteil des Medizinischen und des Lebensstils bei derartigen Eingriffen sowie den Status der Operierten als Patientin oder Auftraggeberin auf die Spitze.

Abbildung 1: Die Künstlerin Orlan während einer OP-Performance



Der 1946 geborene australische Künstler Stelarc alias Stelios Arcadiou ist heute eine Ikone des Cyborg-Diskurses. Gemäß seines Mottos »The Body is Obsolete« geht er in der Nutzung des Körpers als Schnittstelle avancierter Medientechnologien bis aufs Äußerste. Der menschliche Körper, so Stelarc, sei minderwertig, nicht mehr zeitgemäß, labil und emotional. Es sei purer Anachronismus, der uns am individuellen Körper festhalten lasse. Zunächst begann er in seinen künstlerischen Arbeiten mit der Visualisierung und Hörbarmachung des Körperinneren. Dann arbeitete er in dem *Third Hand*-Projekt an einer evolutionären Weiterentwicklung des Menschen, indem er eine Roboterhand an seinem Unterarm befestigt, die er mit Muskelsignalen steuern kann. In seinen *City-Suspensions* der 1980er Jahre lässt er sich mittels Stahlseilen, die einerseits mit Haken in der Haut des Rückens und der Beine, andererseits in über 50 Meter Höhe an Hausfassaden befestigt sind, waagrecht zwischen Hochhäuser aufspannen. Dabei geht es ihm darum, die Erdanziehung zu überwinden und damit auch einem Zustand von Ent-Körperlichung nahe zu kommen. Sein Körper wird in der Performance *Ping Body* (1996) zu einem Bestandteil eines Medienkomplexes. Er ist in interaktive Rückkoppelungsprozesse eingebunden, in denen er die individuelle Kontrolle desselben aufgibt und beispielsweise via Internet steuerbar ist. Mit Hilfe der Biotechnologie lässt er ein kleines drittes Ohr aus Zellmaterial züchten und es sich in den Unterarm implantieren.

Abbildung 2: Stelarc: *1/4 Scale Ear*, 2003



Der Zuschauer dieser Performances ist hin- und hergerissen zwischen Schock, Ekel, Schaulust und Empörung. Die Botschaft des künstlerischen Re-Designs Stelarcs wird jedoch durch seine eigene Person wiederum irri-

tierend gebrochen. Erscheint er selbst als schwächlicher Mann mit irrsinnigem Lachen, fast wie der verrückte Wissenschaftler im Film, so ironisiert er doch die neuen Möglichkeitsträume (vgl. Benthien 2001). In der Regel werden die Inszenierungen Stelarc's von heftigen Diskussionen um den Status des Körpers begleitet (vgl. Brunner 2008).

Claudia Liekam beschäftigt sich in ihrem Kunstprojekt *Human Scans* (1996-2008) mit der digitalen Erfassung der Körperoberfläche durch den Flachbettscanner. In einer Serie von »Hybridbildern« vermischen sich so individuelle Körperrealität mit Verfahren der virtuellen Welt. In diesem Verfahren wird die Körperoberfläche visuell vom digitalen Scanner abgetastet und als digitale Bodyscandatei ausgegeben. Liekam fügt einzelne Scans zu einem multiperspektivischen Ganzen zusammen, in dem das Menschliche und Körperliche nur noch vage und musterhaft als topologische Struktur zu erkennen ist. Die Figur ist auf die Körperoberfläche reduziert, ein digitales Datenobjekt.

Abbildung 3: Claudia Liekam: *My Clone*, 2003



In ihrer 1995 veröffentlichten Schrift *Life on Screen. Identity in the Age of the Internet* widmet sich Sherry Turkle den subjektverändernden Aspekten der Digitalisierung, z.B. in Bezug auf das mögliche Spiel mit Geschlechtsidentitäten. Mit Hilfe von Avataren, virtuellen Körpern in (online-)Rollen-spielen, agiert der Spieler mit Hilfe einer künstlichen Figur in der Spielwelt. Diese teilweise frei gestaltbaren digitalen Stellvertreter fungieren als virtuelle Agenten des individuellen Biokörpers. Ein Teil der Faszination, die von Computerspielen ausgeht, basiert auf der Möglichkeit, durch ein selbst erschaffenes imaginäres Ich unversehrt Zugang zu virtuellen Welten zu erlangen. Der Avatar als imaginärer Körper vermittelt so zwischen imaginärer Computerwelt und dem Selbst des Spielers, er ist es, der im

Cyberspace agiert (vgl. Funken 2000 und Adamowsky 2000). Diese Computerspiele führen verschiedene Medienentwicklungen zusammen: einerseits Texte der fantastischen Literatur, andererseits Elemente des Comic und Spielkonzepte.

Menschmaschinen und computergenerierte Gestalten

Motivgeschichtlich reichen verschiedene Traditionen des künstlichen Menschen zurück bis in die Antike. Der »künstliche Mensch« begegnet uns sowohl in historischen sowie zeitgenössischen literarischen Texten, über visuelle Darstellungen bis hin zum populären Science Fiction (Gendolla 1992). Gendolla macht deutlich, dass bereits bei den mechanischen Automaten des 18. Jahrhunderts die Maschine als Modell gesellschaftlichen Funktionierens fungiert. Die Verbindung von Mensch und avancierter Maschine resultierte in verschiedenen Ausprägungen: vom Automaten über den Roboter bis hin zum Cyborg.

Die Kybernetik konstruierte, das zentrale Nervensystem in elektronischen Schaltkreisen imitierend, Roboter⁵, welche zu einfachen wiederholenden Tätigkeiten, dem Erkennen simpler Muster und einer behäbigen Fortbewegung in der Lage waren. Die stagnierende Forschungsrichtung der Künstlichen Intelligenz ist seit den 1960er Jahren bemüht, Computer, Medientechnologien wie Kameras und Internet sowie Roboter-Extremitäten miteinander zu verbinden, um letztendlich mit Hilfe denkender Programme Informationen wahrnehmen, verarbeiten und entsprechend handeln zu können. Der Einschätzung des Robotikforschers Hans Moravec zufolge ist das derzeitige Entwicklungsstadium der Maschinen, welche der Rechenleistung ca. einer Millionen PCs bedürfe, um die Leistungen des menschlichen Gehirns zu emulieren, erst der Anfang. Er visioniert in seinen Publikationen und Vorträgen universelle Roboter, deren Verbreitung immens, deren Einsatzmöglichkeiten unbegrenzt und deren Preis gering sein werde.

William Gibson, der Kulturauteur der Cyberpunk-Literatur der 1980er Jahre, einem Subgenre der Science Fiction, imaginiert in seinen Romanen Wechselwirkungen zwischen anthropomorphisierten Medienwelten und technikzentrierten Körperphantasien. Er prägt mit seiner *Neuromancer*-

5. Der Begriff »Roboter« geht auf den tschechischen Künstler Karel Capek zurück, der dieses aus dem Wort »Fronarbeit« ableitete. Sein Theaterstück *Rossums Universal Robots* (1921), das von der Rebellion der Roboter gegen ihre Schöpfer handelt, machte den Begriff populär.

Trilogie (*Neuromancer*, *Biochips*, *Mona Lisa Overdrive*; Gibson 2000) nicht nur das Vokabular der Diskussionen um den Cyberspace, sondern beeinflusst ebenfalls viele künstlerische Werke maßgeblich. Unumstritten scheint derzeit zu sein, dass bald jegliche physische und geistige Aktivität des Menschen durch einen Apparat ausführbar ist.

Hans Moravec imaginiert eine elaborierte Version des universellen Roboters der vierten Generation. Ihr gelänge es, den Menschen zu übertreffen: Sie verfügten über dessen Kompetenzen und entwürfen ihre eigenen Nachkommen. Der erdgebundenen Menschheit, so Moravecs Überlegungen, solle es dann nur sehr eingeschränkt möglich sein, sich selbst dem Roboter anzugleichen. Wünsche er dies doch, so müsse er die Rechte als menschliches Wesen zu leben abgeben. Hans Moravec propagiert mit seinen *mind children* (Moravec 2001) den Upload des individuellen menschlichen Gehirns auf eine andere Hardware, wodurch es möglich sei, seinen »Heimatkörper« zu verlassen. Moravec lehnt eine biologische Optimierung des Menschen ab, da diese noch immer auf Proteinen als Grundbausteinen angewiesen seien, diese jedoch in nichtirdischen Umwelten ungeeignete Materialien darstellten, da sie zu empfindlich gegenüber Umwelteinflüssen sind. Er prophezeit intelligente Computersysteme, die sich immer stärker der Kontrolle des biologischen Menschen entziehen und neben der realen Welt auch den Cyberspace und den Weltraum besiedeln. Der Mensch, welcher sich einer neurotechnologischen Aufrüstung als Cyborg sperrt, wird als aussterbende Spezies zurück bleiben.

Neben der genetischen Reproduktion des Menschen spricht man zunehmend von der Verbreitung von Memen. Darunter versteht man menschliche Ideen, Gedanken und Wörter. Hans Moravec formuliert dies so: »Unsere Kultur wird vornehmlich noch von menschlichen Geschöpfen getragen, aber mit jedem ablaufenden Jahr gewinnen Maschinen, die ein Hauptprodukt unserer Kultur sind, eine größere Bedeutung für ihre Bewahrung und Erweiterung.« (Moravec 1996, 29) Techno-Meme, so heißt es, verbreiteten sich aktuell durch kopieren – dies sei als erste Stufe des Replikationsvorganges zu verstehen. Derzeit sei eine gewisse Variation im Kopiervorgang zu erwarten: ein Selektionsprozess im Vorgang der Selbstreplikation dieser technischen Meme, der Teme. Die Evolutionstheoretikerin Susan Blackmore schätzt diese Entwicklung skeptisch ein. Die Menschheit wisse nicht, welche Evolution sie mit Hilfe von Computern und Internet angestoßen habe (Blackmore 2009). Der gute alte lebende Mem-Mensch werde obsolet, sein Überleben sei für die weitere Evolution nicht von Belang. Um seine Wettbewerbsfähigkeit zu steigern, greift der altmodische Biomensch auf verschiedene Wirkstoffe zurück, um sein Denkvermögen und seine Leistungsfähigkeit zu steigern. Auch vor der Nutzung elektro-nischer Implantate schrecke man nicht zurück, um die Kontrolle über die

Teme zu behalten. Noch brauchen diese den Menschen, bevor sie in der Lage sind, sich selbst zu reproduzieren. Dies wäre der Augenblick, in dem der »natürliche« Mensch entbehrlich wäre.

Filmische Visionen

Science Fiction visualisiert Gesellschaftsstrukturen weniger im Hinblick auf die Zukunft als vielmehr in Relation zur Gegenwart. Insofern sind sie in ihrer politischen Dimension als Widerstände gegenüber zeitgenössischen Konzepten von Biomacht und Technologien lesbar.

Das filmische Genre Science Fiction feiert in special effects immer wieder die spektakuläre Inszenierung, die das Medium ermöglicht.

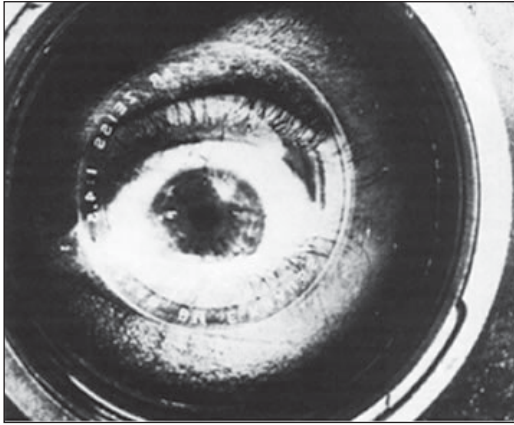
Anknüpfend an die Literaturvorlage von Mary Shelley ist die Schaffung eines artifiziellen Menschen bereits früh ein Topos, der filmisch inszeniert wird.

In *Frankenstein* (1931) fügt der von der Idee, einen perfekten Menschen zu erschaffen, besessene Wissenschaftler Herbert von Frankenstein aus diversen Leichenteilen einen menschlichen Körper zusammen. Mit Hilfe eines Blitzeinschlages wird dieser Körper zum Leben erweckt. In dieser und der nachfolgenden Verfilmung des Stoffes, in *Frankensteins Braut*, glänzt Boris Karloff in der Rolle des Homunkulus, dessen Outfit mit abstehenden Elektroden am Hals, rechteckigem Schädel und tief liegenden Augen wegweisend für weitere »Monsterfilme« wurde. Frankenstein verliert die Kontrolle über sein Geschöpf, welches, wie ein Kind handelnd, durch die Gegend zieht, bis es niedergestreckt wird. Anders als in nachfolgenden Verfilmungen wird er in dieser Version nicht als brutales und aggressives Monster dargestellt. Der Film thematisiert, wie die literarische Vorlage, die Versuche, menschliches oder tierisches Leben zu erschaffen und prangert die Anmaßung an, Gott spielen zu wollen.

Betrachtet man die filmische Inszenierung der Krise des Körperlichen um die Jahrtausendwende, so ist festzustellen, dass bereits früh in der Geschichte der Kinematographie eine Korrelation zwischen den körperlichen Wahrnehmungsorganen und der filmischen Medientechnik erfolgte. So reflektiert Dziga Vertovs *Mann mit der Kamera* (1929) die eigene Technizität, indem die Linse der Kamera und das menschliche Auge überblendet werden: Dieses Auge suggeriert eine den menschlichen Sehapparat übertreffende Wahrnehmungsleistung.

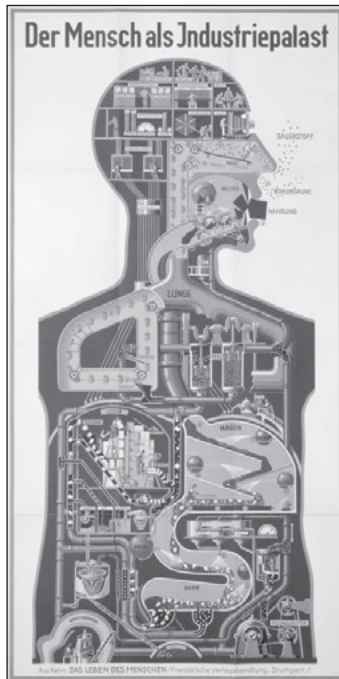
Eine weitere deutliche Analogisierung setzt mit der Verbreitung der Computertechnologie ein: Der digitale Rechner wird mit der Metapher eines zentralen Nervensystems beschrieben, im Internet ein globales Gehirn visioniert, das aus der engen Verknüpfung vieler Menschen durch

Abbildung 4: Dziga Vertov: *Das Kamera-Auge*



Computernetze entsteht (z.B. Rosnay 1997). Hieraus würde folgen, dass der Mensch, wenn er in seiner Funktionsweise einer Maschine ähnelt, sogar durch eine bessere ersetzt werden könnte.

Abbildung 5: Fritz Kahns Analogisierung des menschlichen Körpers und der Abläufe in einer Industrieanlage



Diese Annäherungen von Technik und Körper schließen sich an die Überlegungen des kanadischen Kommunikationswissenschaftlers Marshall McLuhan an, der Medien als Erweiterungen des menschlichen Körpers begriff. Dessen Begeisterung für diese Entwicklung können die französischen Medientheoretiker Jean Baudrillard (1989) und Paul Virilio (1996) jedoch keineswegs teilen: Basierend auf einem natürlich gegebenen intakten Körper führen sie einen Verlustdiskurs, in dem sie eine fortschreitende Verkrüppelung des menschlichen Körpers konstatieren.

Die erste Roboterfrau taucht im Film *Metropolis* (Fritz Lang, D 1927) auf. Der Maschinenmensch Maria, ein metallener glänzender Frauenkörper, ist die Schöpfung des wahnsinnigen Wissenschaftlers C.A. Rotwang. Sie ist nur noch sexueller Körper und Objekt der Begierde, die personifizierte Sünde und erotisches Wahnbild der Nacht⁶. Sie soll eingesetzt werden, um als »femme fatale« ihre Wirkung auf die Aristokraten der Stadt zu testen. Psychologisch stellt die Figur der Maschinen-Maria eine Verkörperung von unkontrollierbarer weiblicher Sexualität dar, ist aber auch Sinnbild für die in den 1920ern noch relativ neue Technikfurcht. Das von einer Moloch-Maschinerie geprägte Setting des Films steht demzufolge stellvertretend für eine als sinnlos empfundene und menschenverachtende Kriegsmaschinerie.

Der Film *Blade Runner* (1982) versetzt den Betrachter in das Los Angeles des Jahres 2019. Als Sklaven der Menschen gehaltene Roboter lehnen sich auf und fordern das Recht zur Selbstbestimmung ein. Die sog. »blade runners« fungieren als Androidenkiller in einer Welt voll im Labor generierter menschlicher und tierischer Körper. Mit Hilfe von Wahrnehmungs-, Überwachungs-, Medien- und Gentechnologien werden die Körper der Erdbewohner rigoros diszipliniert. Erkennungskriterium der Replikanten ist eine körperliche Eigenschaft: Sie sind mit einem Verfallsdatum (Sterblichkeit) versehen. Der Markt für Arbeits- und Kampfmaschinen boomt, die Kolonialisierung des Weltalls wird mit Hilfe dieser angestrebt. So selbstverständlich die Nutzung der Replikanten zu sein scheint, wirft diese doch erhebliche moralische und ethische Fragen auf. Es handelt sich um die filmische Adaption der literarischen Vorlage *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) von Philip K. Dick. Der Film demonstriert, dass Konven-

6. Madonna greift in ihrer *Blond Ambition* Tournee 1990 in einem von Jean Paul Gaultier entworfenen Kostüm das optische Erscheinungsbild der Maria auf. Auch im Aufsehen erregenden Videoclip *Express Yourself* (David Fincher 1989) zitiert sie die Stadtinszenierung des Filmes. Sowohl Kostüm als auch Clip sind Teil ihrer Dekonstruktion von Geschlechter-Dichotomien. Dabei macht sie sich Repräsentationsstrategien zunutze, schlüpft in verschiedene Rollen und bedient tradierte Männerfantasien.

tionen der klassischen Moderne zur Regelung der Verbindung zwischen symbolischer Ordnung und sozialer Wirklichkeit nicht mehr greifen.

Der erste *Terminator*-Film (1984) setzt auf ›stahlharte Muskeln‹ und zelebriert, ähnlich wie *Robocop* (1987), den Roboter mit einem Körper aus Stahl als Kampfmaschine. Diese Form der filmischen Inszenierung von männlicher Körperlichkeit wird als ›hard body‹ bezeichnet und spiegelt die gesellschaftliche Situation der USA unter Ronald Reagan. Der ›hard body‹ (in *T I – III* von Arnold Schwarzenegger verkörpert) ist gekennzeichnet durch Willensstärke, Arbeitskraft und Motivation (vgl. Hißnauer/Klein 2002). Sein Gegenpart ist der ›soft body‹, der verweichlichte Bürokrat, der Versager und Außenseiter. In der Inszenierung des ›hard body‹ kommt auch eine Abneigung gegen die Bedrohung durch Technologie zum Ausdruck. Der Held muss sich zumeist gegen einen technologisch überlegenen Feind zur Wehr setzen. Doch bereits im zweiten Teil weicht der ›hard body‹ dem technologisch flexiblen Typus des Gestaltwandlers. *Terminator II* (1991) ist ein intelligenter Replikator, ein Cyborg. Er besteht aus einem quecksilberartigen Metall, mit dem er sein Aussehen morphen kann. Filmästhetisch ist er u.a. auf der akustischen Ebene durch ein synthetisches Geräusch, ein metallisches Surren, gekennzeichnet, das zum Leitmotiv wird. In Teil III (2003) ist der klassische Superheld machtlos: Der Tag des Jüngsten Gerichts lässt sich nicht mehr aufhalten. Ein vierter Film *Terminator Salvation* kommt in diesem Jahr (2009) in die Kinos.

Visionen des Posthumanismus finden in *Strange Days* (1995) eine filmische Umsetzung. Im Mittelpunkt der Filmerzählung steht das körperliche Erleben durch ein Medium der Zukunft, den sog. ›squid clip‹, der dieses Erleben aufzeichnet und übermittelt. Damit soll es möglich sein, erlebte Sinneseindrücke an einem anderen Körper zu simulieren. Dabei handelt es sich um die illegale Nutzung einer Überwachungstechnologie. Der Protagonist Lenny Nero macht sich die Technologie zu eigen, um Lebenserfahrungen neuronal in ein Medium zu übertragen. Sein Motto lautet ›This is a lot like TV – only better. This is life, this is a piece of somebody's life.« Der Blick durch die Augen eines anderen erlebenden Bewusstseins stellt eine besondere Rezeptionserfahrung dar und macht die Faszination der *squid chips* aus. Diese sinnliche Direktübertragung bringt das Interface, eine Art elektronisches Haarnetz, nahezu zum Verschwinden. Die visuelle Umsetzung der Wirkung dieses Mediums, dessen Inhalte von Sex und Gewalt geprägt sind, erfolgt in der filmischen Inszenierung durch Schnittfolgen, Kamerablicke als Perspektiven von Personen, Blickwinkel, die mehrere mögliche Körperpositionen nahe legen.

Die Borgs in *Star Trek 8 – Der erste Kontakt* (1996) kommen Moravecs Vision des künstlichen Menschen jenseits der Genetik sehr nahe. Sie gleichen die organischen Mängel des Biomenschen durch Synthetik aus und

werden so ihrer eigenen Meinung nach vollkommen. Die halbkybernetische Spezies verfolgt das Ziel, sich Technologie und andere Kulturen durch Assimilation einzuverleiben.

Die Beherrschung der Gentechnik bringt die Menschheit in *Gattaca* (1997) dazu, zwei Kategorien von Menschen zu unterscheiden: die ›Valids‹, nach Maß angefertigten Lebewesen und die ›Invalids‹, die auf altmodisch natürliche Weise gezeugt wurden. Eine genetisch selektierte selbstgefällige und herablassende Elite bestimmt das Schicksal der Menschheit. Da mit Hilfe einer Haaranalyse festzustellen ist, ob es sich um einen ›Invalid‹ handelt, stellt das Haar in diesem Film ein zentrales Symbol für die eigene (zu verbergende) Identität bzw. Herkunft dar. Zudem wirkt die Atmosphäre in *Gattaca* steril und unpersönlich. Dem gegenüber sind Naturbilder, z.B. eine Strandszene gestellt. Dem Film gelingt durch den Aufbau der Gegensätzlichkeit Natur (durch den Protagonisten Vincent) und Naturbeherrschung (Gentechnologie) ein Plädoyer für die Natürlichkeit.

Zahlreiche Filme thematisieren Probleme von Differenzierung, wie *The Matrix Trilogy* (Wachowski-Brüder 1999 und 2003), in der Alltagswirklichkeit nur noch simuliert ist und damit eine filmische Umsetzung Jean Baudrillards Simulationsgesellschaft darstellt. ›Natürliche‹ und programmierte Existenz ist in *eXistenZ* (1999) nicht mehr unterscheidbar: Die digitale Welt des Computerspiels *eXistenZ* scheint fleischgewordene Wirklichkeit, die eine vollständige Immersion in den Datenraum erlaubt, so dass die verkabelten Protagonisten organische Bestandteile der Spielhandlung werden. In *A.I. – Künstliche Intelligenz* (2001) sind die schlauen Androiden kaum noch von den Menschen zu unterscheiden.

Der aktuelle Film *Watchmen* (2009) soll im Folgenden etwas ausführlicher unter dem Aspekt des künstlichen Supermenschen betrachtet werden: Die Superhelden, extrem stilisiert in Übermenschen-Ästhetik, sarkastisch, misanthrop und resigniert, kommen im düster-verregneten Setting eines Weltuntergangsszenarios einer Verschwörung auf die Spur. Die auf dem gleichnamigen Comic von Alan Moore (Text) und Dave Gibbons (Zeichnung) aus dem Jahr 1986 basierende Filmerzählung ironisiert und entlarvt Superhelden als omnipotente, selbstgefällige Typen, die ihre beste Zeit in Rechtschaffenheit, Heldentum und Selbstlosigkeit längst hinter sich haben in einer Welt, in der es keinen Platz für Superhelden gibt. Unter den Figuren des Filmes gehört zur zweiten Generation maskierter Helden für das Gute, den Nachfolgern der ›Minutemen‹ der 1940er Jahre, der Superheld Dr. Manhattan. Dessen Alter Ego ist der Physiker Jon Osterman, der als Dr. Manhattan seine Superkräfte einem nuklearen Laborunfall zu verdanken hat, nackt und unbehaart durch den Film wandelt und rein physisch einem Mitglied der Blue Man Group ähnelt (in der Abbildung Zweiter links oben). Selten sieht man, besonders im US-Kino, eine so häufige und

unverhohlene Penis-Darstellung, wie sie bei Dr. Manhattan erfolgt. Nachdem er von seiner Freundin verlassen wurde, wendet er sich vom allzu ablenkenden und lästigen Menschlichen ab, verlässt die Erde und bricht auf zum Mars, um sich der Gestirnkongstellatlon zu widmen. Eine gottgleiche Aura verstrahlend, wirkt er doch wie eine traurige Figur. Er formuliert seine Weltsicht mit »Life is a highly overrated phenomenon«.

Der Ohnmacht der Superhelden stellt der Film die detaillierte Gewaltdarstellung in visuellen Muskelspielen entgegen, indem ein Vergewaltigungsversuch explizit inszeniert wird, Blut in Strömen fließt, Schädel gespalten, Gliedmaßen amputiert und besonders auf der Audioebene das überdeutliche Bersten von Knochen exponiert wird⁷. Mit offenbar, so zumindest suggerieren es die Blog-Diskussionen und Online-Rezensionen, großem Erfolg beim (männlichen) Publikum⁸. Fraglos handelt es sich bei diesem Film um eine bemerkenswerte Inszenierung von Männlichkeit⁹ in einer Zeit der Transformation.

Betrachtet man den Film als kritische Auseinandersetzung mit dem Gebrauch von Kriegstechnologien, so zieht er, anhand der Figur des Dr. Manhattan, ein ernüchterndes und sarkastisches Fazit. Der gottähnliche posthumane Superheld ist mit Fähigkeiten ausgestattet wie der Transmutation, der Teleportation und der Telekinese. Die den Menschen bei weitem übersteigende Intelligenz kann der Menschheit sowohl dienen als sie auch zerstören. Als Personifizierung der Atombombe wird er von den Vereinigten Staaten als Superwaffe zur Bekämpfung der Sowjets eingesetzt (der Film ist im politischen Amerika der 1980er Jahre angesiedelt). Manhattan agiert, wie es ihm aufgetragen wird. Er selbst ist seinem eigenen Handeln und dem durch dieses ausgelösten Schrecken gegenüber gleichgültig. Wissend um die Unabänderlichkeit von Zeit und Zukunft ist sein Agieren weder von Gerechtigkeitsstreben, noch von irgendeiner ideologischen Prä-

7. Bemerkenswert erscheint der Umstand, dass dieser Film (FSK-Freigabe ab 16 Jahren) zur Zeit des Amoklaufs in Winnenden in den deutschen Kinos lief, dies aber von Kritikerseite kaum thematisiert wird. Dies bedeutet keinesfalls, anhand dieses Filmes eine Kausalverkettung zwischen realer und medialer Gewalt herstellen zu wollen, es geht vielmehr um die Form gesellschaftlichen Diskurses.

8. Allein die Penis-Darstellung konnten offenbar wenige der männlichen Rezensenten mit Wohlgefallen goutieren, sie findet in den Filmkommentaren häufig Erwähnung und wird negativ bewertet.

9. Es liegt die Überlegung nahe, dass die technisierte und bürokratisierte Welt keine mit Gewalt einhergehenden Initiationsriten für heranwachsende Männer bereit hält, die aus Jungs »Männer« werden lässt (Bly 2005), dieses Bedürfnis jedoch über exzessive mediale Gewaltinszenierungen zu kompensieren versucht wird.

gung beeinflusst. Insofern hat die Figur des Dr. Manhattan durchaus autistische Züge. Nicht nur seine Fähigkeiten übersteigen das menschliche Handlungsvermögen, auch die Relevanz und Bedürfnisse der Menschheit sind aus seiner Perspektive peripher und angesichts des Universums negierbar. Dies geht so weit, dass er kaum lebende und verstorbene Menschen unterscheiden kann.

Abbildung 6: Der Watchman Dr. Manhattan



Männerfantasien?

Wenn von der Gestaltung des Körpers gesprochen wird, so treten diese Techniken auch als Geschlechtsdisziplinierungen auf. Wie gezeigt werden konnte, erweisen sich einige der neuesten Techniken zur Körpermanipulation als weitere Phänomene auf der Liste der schmerzhaften Weiblichkeitsinszenierungen. Die Schnittstelle Geschlecht steht mit der Imagination künstlicher Lebewesen erneut zur Disposition. So gehen die vom Menschen entworfenen Humanoide zumeist auf den weißen, männlichen, westlichen Menschen zurück. Auch die medialen Schöpfungsmythen artifizierender Lebewesen stärken den männlichen Anspruch auf Autorität, indem in diesen die Macht des Mannes über Maschinen, Raum u.a. thematisiert wird (vgl. hierzu auch Baureithel 1993). Die Frau, in ihrer gebärenden Funktion nahezu obsolet, wird allenfalls noch als Junggesellenmaschine,

einer Maschine, welche den selbstbezogenen Junggesellen hervorbringt, in einem Übergangsstadium vonnöten sein.

Vorläufiges Fazit

Der Mensch scheint in Zeiten fortwährender Entschlüsselung des menschlichen genetischen Codes, den Diskussionen um Experimente mit embryonalen Stammzellen und der Möglichkeit des Klonens eine Kluft zu empfinden zwischen seinen biologischen Anlagen und den Schöpfungen seines Geistes. Der Gleichklang zwischen Körper und Geist bricht zusammen und der Mensch erscheint als Zwitterwesen, teils biologisch, teils kulturell. Die zunehmend blockierenden und als lästig empfundenen Beschränkungen der Biologie sollen anhand technischer Entwicklungen überwunden werden, um sich dieser Bindung zu entledigen. Der Körper in den Visionen der Überwindung der Biologie wird über das Phänomen der Grenzziehung zwischen Ich und Anderen verhandelt, welches sich über die Körpergrenzen definiert. Diese sich entwickelnde biotechnologische Macht, die als Selbstentfaltung erscheint, vereint Körper und Technologie. Wie Randi Gunzenhäuser (Gunzenhäuser 2006) darlegt, ermöglicht die Durchlässigkeit der Körpergrenzen auch eine zunehmende Einflussnahme durch mediale Konfigurationen.

Wie aus den vorausgegangenen Ausführungen deutlich wird, ist eine Wesensbestimmung des Menschen zentral. Diese erfordert eine Einbeziehung der Geisteswissenschaften in Forschungsdiskurse der Biotechnologie. Dabei würde es auch um die weltanschaulichen Konnotationen wissenschaftlich seriöser Modelle der Zukunftsentwicklung gehen.

Ein gesellschaftlicher Diskurs um den Wert des menschlichen Körpers ist notwendig, der Fragen nachgeht wie: Welche Reduktionen in der Wertschätzung des Körpers sind derzeit festzustellen? Sind technische Interfaces und Schönheitsideale Teil einer pseudoindividuellen Zurichtung konformer Körper? Kann der postbiologische Mensch wirklich der bessere Mensch sein? Was ist von den Wissenschaften zu halten, die eine Optimierung des Menschen und der Natur anstreben? Welche Sehnsüchte und Ideologien transportieren diese Visionen? Ist der direkte Weg von der Körperfeindlichkeit zur Darwin-AG ein erstrebenswerter? Diese und viele weitere Fragen stellen sich und sind in der Untersuchung medial unterfütterter Diskursivierungen von Körperkonzepten zu erörtern.

Literatur

- Adamowsky, Natascha (2000): Spielfiguren in virtuellen Welten. Frankfurt a.M., New York (Campus).
- Baudrillard, Jean (1989): Videowelt und fraktales Subjekt. In: *ars electronica* (Hg.): Philosophien der neuen Technologien. Berlin (Merve), 113-131.
- Baureithel, Ulrike (1993): Verbrannt im Eis ihrer Seele. Die ›Kälte-Frau‹ als angsterzeugende und faszinierende Männerphantasie der Moderne. In: Gerburg Treusch-Dieter (Hg.): Das Böse ist immer und überall. Berlin (Elefanten Press), 116-121.
- Benthien, Claudia (2001): Die Epidermis der Kunst. Stelarc's Phantasmen. In: Peter Gendolla (Hg.): Formen interaktiver Medienkunst. Frankfurt a.M. (Suhrkamp), 319-339.
- Blackmore, Susan (2009): Evolution 3.0: Wie Maschinen uns eines Tages versklaven könnten. www.spiegel.de (Ausgabe 21.01.2009, letzter Aufruf 20.03.2009).
- Bly, Robert (2005): Eisenhans. Ein Buch über Männer. Reinbek bei Hamburg (Rowohlt).
- Brooks, Rodney (2002): Menschmaschinen. Wie uns die Zukunftstechnologien neu erschaffen. Frankfurt a.M., New York (Campus).
- Brunner, Markus (2008): ›Körper im Schmerz‹ – Zur Körperpolitik der Performancekunst von Stelarc und Valie Export. In: Paula-Irene Villa (Hg.): Schön normal. Bielefeld (transcript), 21-40.
- Dick, Philipp K. (1968): Do Androids Dream of Electric Sheep? New York (Del Rey).
- Dreyfus, Hubert L. (1998): Die Grenzen künstlicher Intelligenz. Königstein/Taunus (Athenäum).
- Foucault, Michel (1978): Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit. Berlin (Merve).
- Fröhlich, Gerhard (1997): Techno-Utopien der Unsterblichkeit aus Informatik und Physik. In: Ulrich Becker et al. (Hg.): Tod und Sterben in Europa. Neukirchen-Vluyn (Neukirchener Verlag), 184-213.
- Funken, Christiane (2000): Körpertext oder Textkörper – Zur vermeintlichen Neutralisierung geschlechtlicher Körperinszenierungen im elektronischen Netz. In: Barbara Becker et al. (Hg.): Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit – Identität – Medien. Frankfurt a.M., New York (Campus), 103-130.
- Gehlen, Arnold (1961): Anthropologische Forschung. Reinbek (Rowohlt).
- Gendolla, Peter (1992): Anatomien der Puppe. Zur Geschichte der Maschinen Menschen bei Jean Paul, E.T.A. Hoffmann, Villiers de l'Île-Adam und Hans Bellmer. Heidelberg (Winter).

- Gibson, William (2000): Die Neuromancer-Trilogie. Neuromancer, Biochips, Mona Lisa Overdrive. München (Heyne).
- Gunzenhäuser, Randi (2006): Automaten – Roboter – Cyborgs. Körperkonzepte im Wandel. Trier (Wissenschaftlicher Verlag Trier).
- Haraway, Donna (1995): Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften. In: Donna Haraway (Hg.): Die Neuerfindung der Natur: Primaten, Cyborgs und Frauen. Frankfurt a.M., New York (Campus), 33-72.
- Heisterkamp, Jens (1998): Der biotechnische Mensch. In: Harald Schwatzer et al. (Hg.): L'homme machine? Anthropologie im Umbruch. Ein interdisziplinäres Symposium. Hildesheim (Philosophische Texte und Studien), 265-293.
- Hick, Ulrike (1999): Geschichte der optischen Medien. München (Fink).
- Hißnauer, Christian, Thomas Klein (Hg.) (2002): Männer, Machos, Memmen. Männlichkeit im Film. Mainz (Bender).
- Kahn, Fritz (1926): Das Leben des Menschen. Stuttgart (Franck).
- Kreimeier, Klaus (2000): Vom Vampir zum Vamp: Zur Vorgeschichte eines Kino-Mythos. In: Rolf Aurich et al. (Hg.): Künstliche Menschen. Manische Maschinen – Kontrollierte Körper. Berlin (Jovis), 89-108.
- Kuni, Verena (2005): Cyborg_Configurationen. Formationen der (Selbst-)Schöpfung im Imaginationsraum technologischer Kreation. Teil I: Alte und neue Mythologien von ›Künstlichen Menschen‹. In: Dieter Daniels, Rudolf Frieling (Hg.): MedienKunstNetz Band 2. Wien, New York (Springer), 100-129.
- McLuhan, Marshall (1964): Understanding Media. New York (Mentor).
- Moore, Alan, Dave Gibbons (1986): Watchmen. New York (DC Comics).
- Moravec, Hans (1996): Körper, Roboter, Geist. In: Florian Rötzer et al. (Hg.): Stadt am Netz. Ansichten von Telepolis. Mannheim (Bollmann), 91-117.
- Moravec, Hans (2000): ›Kinder des Geistes‹. Zeitmagazin Nr. 12, 28-34.
- Moravec, Hans (2001): Mind Children. Der Wettlauf zwischen menschlicher und künstlicher Intelligenz. Hamburg (Hoffmann und Campe).
- Ochsner, Beate (2008): DeMONSTRATION: Zur Repräsentation des Monsters und des Monströsen in Literatur, Fotografie und Film. Heidelberg (Synchron Wissenschaftsverlag der Autoren).
- Orland, Barbara (2005): Artifizielle Körper – Lebendige Technik. Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive. Zürich (Chronos).
- Recht, Markus (2002): Homo Artificialis. Androiden- und Cyborg-Konzepte am Beispiel der Science Fiction Serie Star Trek. Saarbrücken (Verlag Dr. Müller).

- Rosnay, Joel de (1997): *Homo symbioticus. Einblicke in das 3. Jahrtausend.* München (Gerling Akademie).
- Schumacher, Florian (2008): *Das Ich und der andere Körper. Eine Kulturgeschichte des Monsters und des künstlichen Menschen.* Marburg (tectum).
- Shelley, Mary Wollstonecraft (1968): *Frankenstein; or, The Modern Prometheus.* Oxford, New York (University Press).
- Siep, Ludwig (2006): Die biotechnische Neuerfindung des Menschen. In: Johann S. Ach et al. (Hg.): *No Body is Perfect.* Bielefeld (transcript), 21-42.
- Spamer, Adolf (1993): *Die Tätowierung.* München (Trickster).
- Strick, Simon (2008): Vorher Nachher – Anmerkungen zur Erzählbarkeit des kosmetischen Selbst. In: Paula-Irene Villa (Hg.): *Schön normal.* Bielefeld (transcript), 199-215.
- Turkle, Sherry (1995): *Life on Screen. Identity in the Age of the Internet.* New York (Simon and Schuster).
- Villa, Paula-Irene (Hg.) (2008): *Schön normal. Manipulationen am Körper als Technologien des Selbst.* Bielefeld (transcript).
- Virilio, Paul (1996): *Die Eroberung des Körpers. Vom Übermenschen zum überreizten Menschen.* Frankfurt a.M. (Fischer).

Filmographie

- A.I. – Künstliche Intelligenz* (Regie: Steven Spielberg, USA 2001)
- Blade Runner* (Regie: Ridley Scott, USA 1982)
- eXistenZ* (Regie: David Cronenberg, CAN/GB 1999)
- Express Yourself (Musikclip Madonna)* (Regie: David Fincher, USA 1989)
- Frankenstein* (Regie: James Whale, USA 1931)
- Frankensteins Braut* (Regie: James Whale, USA 1935)
- Gattaca* (Regie: Andrew Niccol, USA 1997)
- Der Mann mit der Kamera (Chelovek s kino-apparatom)* (Regie: Dziga Vertov, Sowjetunion 1929)
- The Matrix Trilogy* (Regie: Andy und Larry Wachowski, USA 1999 und 2003)
- Metropolis* (Regie: Fritz Lang, D 1927)
- Robocop* (Regie: Paul Verhoeven, USA 1987)
- Star Trek 8 – Der erste Kontakt* (Regie: Jonathan Frakes, USA 1996)
- Strange Days* (Regie: Kathryn Bigelow, USA 1995)
- Terminator I* (Regie: James Cameron, USA 1984)
- Terminator II: Judgement Day* (Regie: James Cameron, USA 1991)

Terminator III: Rise of the Machines (Regie: Jonathan Mostow, USA 2003)

Terminator IV: Salvation. The Future Begins (Regie: Joseph McGinty Nichol, USA 2009)

Watchmen – Die Wächter (Regie: Zack Snyder, USA 2009)

TV-Serien

The Swan – Endlich schön (Pro 7, 2004)

Spieglein, Spieglein... (VOX, 2008)

Medienkunst

¼ Scale Ear Stelarc, 2003

City Suspensions Stelarc, 1976 – 1989

Extra Ear Stelarc, 1999 – 2003

Human Scans Claudia Liekam, 1996 – 2008

›*La Réincarnation de Sainte Orlan*‹ Orlan, 1990 – 1993

My Clone Claudia Liekam, 2003

Ping Body Stelarc, 1996

Third Hand Stelarc, 1981 – 1994

Abbildungsnachweise

Abb. 1: © Orlan

Abb. 2: © Stelarc

Abb. 3: © Claudia Liekam

Abb. 4: © VUFKU

Abb. 5: © Fritz Kahn

Abb. 6: © Warner Bros. Pictures

