Zeitschrift: Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino
Herausgeber: Stiftung Filmbulletin
Band: 59 (2017)
Heft: 362

Artikel: Zeitzeichen : der Geist des Posthumanismus
Autor: Schmid, Dominic
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-863206

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 12.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

In der Welt von Ghost in the Shell werden mit erstaunlicher Tiefe grundlegende Fragen einer posthumanistischen Zukunft verhandelt. Die Sichtweise auf technologische Phänomene ist dabei sehr japanisch geprägt. Jetzt hat sich Hollywood an dem Stoff versucht.

Der Geist des Posthumanismus

Einer der wenigen wirklich originellen Einfälle von Ghost in the Shell (2017), der Hollywoodadaption der berühmten Mangaserie von Masamune Shirow, die auch bereits zweimal von Mamoru Oshii verfilmt wurde, sind die haushohen Hologrammfiguren, die als Werbemaskottchen wie gigantische *Kaijū* geisterähnlich die Zukunftsstadt durchschreiten. Dabei stellt der berühmteste aller Kaijū, Godzilla, ein Symbol für Japans besonderes Verhältnis zur Technologie dar, das aus einer ziemlich differenzierten Gespaltenheit zwischen hoffnungsvollem Fortschrittsglauben und der Angst vor potenzieller Vernichtung besteht. Kein anderes Land hat in seiner Geschichte im selben Ausmass gleichzeitig die Vor- und Nachteile technologischer Entwicklung zu spüren bekommen – von der rasanten Nachholung der technologischen Moderne innerhalb weniger Jahre im späten 19. Jahrhundert über die apokalyptische Vernichtungskraft der Atombombe bis hin zur erneuten technologischen Entwicklung an die weltweite Spitze der Computertechnologie, Robotik und anderer futuristischer Bereiche. So lassen sich die Hologrammfiguren als subtiler Hinweis darauf lesen, was die Problematik einer amerikanischen Adaption dieses japanischen Stoffs sein könnte.

Im Cyborg-Nirvana

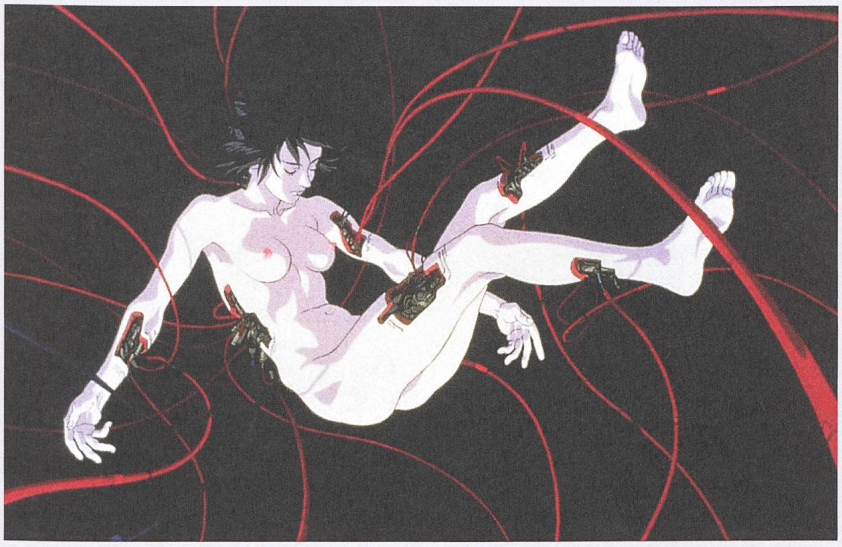
Der Posthumanismus löst im Westen Unbehagen aus, bedingt durch das christlich-kantianische Menschenbild, das den Menschen als Krone der Schöpfung betrachtet. Zusammen mit den katastrophalen Erfahrungen mit der Eugenik vor gut hundert Jahren führt dieses Unbehagen zu starken Abwehrreaktionen und dazu, dass konkrete und fiktive Versuche, den Menschen mittels Technologie neu zu gestalten, sich in der Regel in deren Ablehnung erschöpfen. Dass die Voraussetzungen in der östlichen Hemisphäre, im Besonderen in Japan, etwas anders aussehen, hat mitunter auch religiöse Gründe. So steht im Buddhismus der Mensch ganz bestimmt nicht im Zentrum der Schöpfung, die menschliche Existenz wird als etwas zu Überwindendes denn als etwas Abgeschlossenes betrachtet, und die Erlösung besteht nicht in einem individuellen Fortleben in einer anderen Sphäre, sondern gerade in der Auflösung der Individualität im Nirvana. Hinzu kommt, zumindest in Japan, das animistische Weltbild des Shintō, das nicht nur Menschen eine Art Seele zuschreibt, sondern allen Lebewesen sowie toter Materie. All dies führt zu einer Sicht der Dinge, die den potenziellen Entwicklungen des Posthumanismus durchaus zugeneigt ist. So steht Japan heute weltweit sowohl in der Forschung und Produktion von Robotern, Androiden und Cyborg-Technologien als auch in der kulturellen Auseinandersetzung mit den dabei entstehenden praktischen und ethischen Fragestellungen unangefochten an der Spitze. Für den Film bedeutet dies, dass da, wo amerikanische Filme wie Robocop und Gattaca aufhören, Werke wie Akira und Ghost in the Shell erst einsetzen. Und weil alles, was technologisch machbar und Profit versprechend ist, früher oder später tatsächlich in irgendeiner Form Realität werden wird, lohnt sich der Blick auf die japanische Science-Fiction umso mehr, als hier zurzeit wohl eine der erhellendsten Auseinandersetzungen mit den Vorteilen wie den Schwierigkeiten stattfindet, die die Entwicklungen des Posthumanismus mit sich bringen werden.

Der Körper des Theseus

Eine der Grundfragen, die Ghost in the Shell und dessen Hauptfigur Major Motoko Kusanagi umtreiben, findet sich ironischerweise bereits in einem philosophischen Paradoxon aus der griechischen Antike: dem Schiff des Theseus. Plutarch stellt dabei die Frage, inwiefern bei einem Schiff, dessen einzelne Bestandteile nach und nach ausgetauscht werden, sodass am Ende keines der ursprünglichen Teile mehr an seinem Platz ist, immer noch von demselben Schiff gesprochen werden kann. Es ist im Grunde dieselbe Frage, die sich Kusanagi stellt. Sie ist die Anführerin der Section 9, einer paramilitärischen Polizeieinheit, die für jegliche Fälle von Cyberkriminalität zuständig ist – wobei Cyberkriminalität in einer Welt, in der alles und jeder Teil eines riesigen Computernetzwerks ist, von weitaus grösserer Tragweite ist, als wir es uns von hier und heute gewohnt sind. Kusanagi ist ein Cyborg; ihr Körper besteht zu 95 Prozent aus künstlichen Bestandteilen, wobei einzig der Sitz ihrer Seele oder Persönlichkeit «original» bleibt: der sogenannte «Ghost».

Die Entwicklung der Cyborg-Technologie, die heute noch am Anfang steht – von Brillen und Smartphones als einfachen Unterstützern bis zu biotechnologischen Ergänzungen wie Prothesen, Herzschrittmachern und in den Schädel eingepflanzten Hörgeräten –, ist in dieser Zukunft normal geworden. Künstliche Augen, die ein weiteres Lichtspektrum abzudecken vermögen, Arme und Beine mit vervielfachter Leistungsfähigkeit sowie die Minimalausstattung – eine künstliche Hülle um das Gehirn als Schnittstelle zu allerlei Maschinen und dem Netz – haben den Menschen zu einem Wesen gemacht, das in seiner materiellen Zusammensetzung nicht mehr viel mit dem menschlich-organischen

Ghost in the Shell (2017) Regie: Rupert Sanders



Ghost in the Shell / Kokaku Kidotai (1995) Regie: Mamoru Oshii

Grundriss gemeinsam hat. Schöne neue Welt, möchte man meinen, in der Krankheiten wie Nationalstaaten der Vergangenheit angehören.

Doch die Realität sieht (wortwörtlich) düster aus: allmächtige und undurchsichtige Konzerne haben die Position der Nationalstaaten übernommen, soziale Ungleichheit wird durch die unterschiedlichen technologischen Möglichkeiten noch verstärkt, und die Schnittstellen, die direkt ins Hirn führen, zum «Ghost», sind stets den Angriffen von Hackern und anderen böswilligen Akteuren ausgesetzt.

Arbeitsalltag im Posthumanismus

Genau ein solcher Angriff steht im Zentrum des Plots von Ghost in the Shell (1995) von Mamoru Oshii. Eine Entität namens «Puppet Master» hackt sich in die Gehirne verschiedener Menschen, um diese wie Marionetten ihr Werk verrichten zu lassen, löscht dabei teilweise gar persönliche Erinnerungen und ersetzt sie durch neue. Eingewoben in einen Ermittlungsplot, in dem die Section 9 den Urheber dieser verstörenden Eingriffe aufzuspüren versucht, ist jene philosophische Ebene, in der Motoko Kusanagi sich in mitunter etwas ausufernden Dialogen mit ihrem eigenen dringlichen Leib-Seele-Problem auseinandersetzt. Die nachwirkenden poetischen und teils melancholischen Bilder, die Oshii dafür findet, machen den Film sowohl zu einem Klassiker des Cyberpunkkinos, des Animefilms, wie zu einer eindrücklichen und nach wie vor aktuellen Auseinandersetzung mit dem Posthumanismus. Eine Vielzahl von Werken, zuallervorderst die Matrix-Filme, haben sich bis heute von ihm inspirieren lassen.

Was die thematische Vielfalt und Relevanz betrifft, wird dieser erste Film von Oshiis eigener Fortsetzung Ghost in the Shell: Innocence (2004) wohl sogar noch übertroffen. Nicht nur in formaler Hinsicht, sondern auch inhaltlich wird der erste Teil in seiner Komplexität noch überboten. Hauptthema ist hier das Verhältnis zwischen dem Menschen und seinen Kreationen, ausgeführt anhand eines Plots um weibliche «Sexdroids», denen mittels «Ghost Dubbing», der Einspeisung von «Ghosts» entführter Mädchen, ein menschlicher Affekt verliehen werden soll. Auf der metaphorischen Ebene führt Oshii in schon fast akademischer Praxis ein ganzes Arsenal an Verweisen auf das Puppenthema auf – von Descartes über La Mettrie bis zu Verweisen auf Hans Bellmers verstörende Puppenkreationen –, mit der Grundfrage, woher dieser Drang des Menschen kommt, Kopien seiner selbst herzustellen, nur um diese dann beherrschen, missbrauchen und unterdrücken zu können. Wenn wir es einmal vermeiden möchten, dass sich unsere Schöpfungen gegen uns wenden – wie dies Filme wie Terminator oder The Matrix schon fast voraussetzen –, sei es uns nahegelegt, über die Fragen, die Oshii hier aufwirft, nachzudenken.

Vor der Übernahme durch Hollywood entstanden in Japan noch zwei weitere Bearbeitungen des Stoffs in der Form von animierten Fernsehserien. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (2002–2004) sowie Ghost in the Shell: Arise (2015) erzählen weitere Geschichten aus dem Arbeitsalltag der Section 9. Wenn dabei auch philosophischer Gehalt und insbesondere die Poesie von Oshiis Interpretationen um einiges zurückgefahren werden, gelingt es beiden Serien dank ihres weiter gespannten zeitlichen Erzählrahmens, mitunter eine ganze Bandbreite an Fragestellungen und Möglichkeiten der Welt von Ghost in the Shell abzuarbeiten. So gut wie jedes ethische Dilemma, das eine von Cyborg- und anderen Technologien bestimmte Welt mit sich bringt, wird in einer der zahlreichen Episoden verhandelt. Das Potenzial von Ghost in the Shell, über Themen nachzudenken, die offensichtlich einiges mit unserer eigenen mittelfristigen Zukunft zu tun haben könnten, tritt hier besonders offenkundig zutage.

Shell minus Ghost

Umso enttäuschender ist es deshalb, dass der erste nichtjapanische und gleichzeitig der erste Realfilmbeitrag zur Welt von Ghost in the Shell so gut wie keine einzige neue originelle Idee zu entwickeln vermag. Das Drehbuch ist im Wesentlichen ein Remix der zentralen Plotelemente des ersten Films, wobei die Komplexität der Erzählstruktur wie auch der thematischen Hauptelemente um ein Vielfaches reduziert werden. Was im Original anhand des Körpers von Motoko Kusanagi zu tiefgreifenden Fragen um Identität, Erinnerung und den freien Willen in einer posthumanistischen Welt gereichte, wird in Ghost in the Shell (2017) zu einem vergleichsweise simplen Plot um die persönliche Herkunft, angereichert höchstens noch um die Thematik der kulturellen Identität, mit dem die Macher mutmasslich einer Kritik um kulturelle Aneignung und Whitewashing zuvorkommen wollten – was bekanntlich gründlich misslungen ist. Der Film sieht zwar dank hollywoodscher Special-Effects-Magie phänomenal aus, und Scarlett Johansson, die hier nach Under the Skin erneut einen weiblichen Übermenschen mit perfektem Gespür für diesen nichtganzmenschlichen Affekt spielt, hat sich nichts vorzuwerfen. Die Stadt und die Bewohner von Ghost in the Shell erhalten eine Körperlichkeit, die der animierten Version naturgemäss fehlt – was nicht unbedingt ein Vorteil sein muss, bedenkt man die Verbindungen, die sich zwischen der Künstlichkeit der Animation und der Künstlichkeit eines Cyborgs ziehen lassen. Hauptsächlich «Shell», kaum «Ghost», lautete unter dem Strich die häufigste und naheliegende Kritik. Sie sollte einen aber nicht abhalten, in die (Original-)Welt von Ghost in the Shell einzutauchen – insbesondere wenn man sich einen ersten Eindruck einer möglichen posthumanistischen Zukunft machen möchte, der weder von paranoider Zukunftsangst noch von blauäugigem Optimismus bestimmt ist, sondern sich irgendwo, wie die Realität, dazwischen befindet.

Dominic Schmid