

Dein Körper sei Prothese

Manuela Kalbermatten über den Leib im Zeitalter seiner technologischen Optimierbarkeit

War's das? Travis Coates, im Alter von 15 Jahren an unheilbarem Krebs erkrankt, steht dank der »Kryotechnik«, genauer: einer biotechnologischen Prozedur »kranialer Hibernation und anschließender Reanimation«, in der sein Kopf abgetrennt, eingefroren und fünf Jahre später auf einen Spenderkörper transplantiert wurde, auf seinen neuen Füßen im Badezimmer, wo er sich nach dem Pinkeln (mit seinem neuen Penis) seine neuen Hände wäscht. Dabei macht er vom automatischen Seifenspender Gebrauch, den seine Eltern während seiner »Abwesenheit« angeschafft haben – »ist wohl besser gegen Keime« – und staunt über eine Gegenwart, die er sich weit aufregender vorgestellt hatte: »Wo waren die Raketenrucksäcke? Die Hoverboards? Wenn sie mich von den Toten zurückholen konnten, warum grüßte dann nicht an jeder Tür ein Roboter und fragte nach meinen Wünschen?«

VON ÜBERMORGEN NACH HEUTE. Der Titelheld in John Corey Whaley's mit futuristischen Elementen angereicherter Coming-of-Age-Roman »Das zweite Leben des Travis Coates« (2015) ist nicht der Einzige, der sich über die Unzulänglichkeit einer Zukunft wundert, die uns von der Science Fiction weit spektakulärer ausgemalt wurde – besonders mit Blick auf die Künstliche Intelligenz (KI), die dazu prädestiniert schien, unsere Kultur zu revolutionieren und mit autonomen Maschinenmenschen zu bevölkern. Die Realität: »Intelligente persönliche Assistenten« wie Siri, Alexa oder Bixby sind nach wie vor die smarteste humanoide KI, die uns im Alltag begegnet. Und wir reden hier über Gadgets, die auf die Frage nach ihrem Sein und Denken mit einem aufgeräumten »Ich bin mir nicht sicher, ob ich das verstanden habe« antworten und die Frage nach ihren Gefühlen mit einem unkooperativen »Ich fühle, dass es Zeit für eine andere Frage ist« abblocken.¹ Von den transhumanistischen Fantasien eines Hans

Moravec, der in seinem 1988 (!) erschienenen Werk »Mind Children« spekulierte, durch die »Transmigration« menschlichen Bewusstseins in die Maschine werde sich alsbald die Evolution vollenden, aber auch von den Prognosen der KI-Forschung, die seit Jahrzehnten die Ankunft einer Technologie in Aussicht stellt, die lernfähig sein und den Menschen in fast jeder Hinsicht überflügeln würde, scheint die Gegenwart weiter entfernt als je zuvor. Auf die ewig gleiche Frage, wann denn damit zu rechnen sei, dass Maschinen selber denken, reagieren Technowissenschaftler_innen ausweichend oder ergehen sich in spekulativen Datierungen, die außerhalb unserer Lebenserwartung liegen. Dieser Mangel an diskursivem Sprengstoff wirkt umgekehrt auf die Populärkultur zurück: Während intelligente Maschinenmenschen die populären Zukunftsvisionen – und damit auch unsere Erwartungshaltung – schon seit Dekaden bevölkern, so dass sie uns bereits veraltet erscheinen, bevor sie Realität geworden sind, hat die KI-Forschung in den letzten Jahren wenig hervorgebracht, was sich in neue, spektakuläre Bilder und Erzählungen übersetzen ließe.

Entsprechend mutet auch aktuelle jugendliterarische Science Fiction weniger visionär an, als sie es noch vor zehn Jahren tat. »Erebos«, das Computerspiel, das seine SpielerInnen in Ursula Poznanskis gleichnamigem Erfolgsroman von 2010 in- und außerhalb der virtuellen Realität für die Zwecke seines Designers manipulierte, hat, wie der Marketing-Slogan der 2019 veröffentlichten Fortsetzung »Erebos 2« verspricht, zwar »dazugelernt« – de facto bedeutet das aber »nur«, dass sich das Spiel nun auch auf den Smartphones seiner Opfer installieren und sie effizienter und umfassender überwachen und manipulieren kann als in der auf DVD gebannten Form. Das digitale »Navigationsgerät«, das eine Gruppe innovativer JungunternehmerInnen in Artur



Dziuks Roman »Das Ting« (2019) entwirft, tut im Prinzip nichts anderes als die Selbstvermessungs-Apps unserer Smartphones, von denen wir uns sagen lassen, dass wir noch dreitausend Schritte zu gehen haben, um unser Bewegungs-Soll zu erfüllen. Und wenn in Karl Olsbergs Roman »Boy in a Dead End« (2019) das Gehirn des an einer tödlichen Nervenkrankheit leidenden Teenagers Manuel gescannt und in eine virtuelle Umgebung hochgeladen werden soll, folgt kurz vor dem »Transfer« der Rückzug: Die Technologie sei noch längst nicht so weit; die Firma »Nofinity« schöpfe mit falschen Versprechungen aus den Hoffnungen leidender Menschen Kapital. Vor zehn Jahren wandelten die Heldinnen in Robin Wassermans »Skinned«-Trilogie (script 5 2010/11) und Mary E. Pearsons »ZweiUndDieselbe« (Fischer 2012) dagegen noch als leibhaftige Cyborgs unter uns. Dabei waren die jungen Frauen, die nach einem »tödlichen« Unfall in einem »künstlichen« Körper »aufwachten«, über die Trennung ihres Bewusstseins von ihrem »alten« Körper keineswegs glücklich: Die Romane waren (auch) als feministische Abrechnung mit Moravecs entpolitisierte, einem cartesianischen Geist-Körper-Dualismus verpflichteter Utopie einer Ablösung vom störenden »Fleisch« zu lesen; als Absage an die Allmachtsfantasien der Kybernetik, die den autonomen, rationalen (männlichen) Geist zelebrieren und die leibliche Erfahrung besonders von marginalisierten Subjekten erneut auslöschen. Dennoch waren diese Romane spekulativer als aktuelle Texte, deren Szenarien sich zunehmend der technologischen Faktizität annähern.



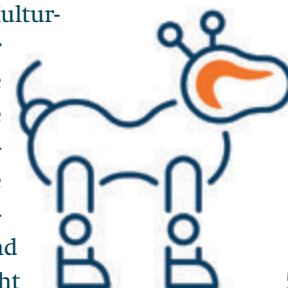
»EIN EINFACHER ZU REPARIERENDES GEFÄß«. Diese Annäherung ans Hier und Jetzt birgt aber kulturkritisches Potenzial. So sezieren viele Jugendbuch-Autor_innen die technologischen Entwicklungen der Gegenwart in einer nahen Zukunft, um aufzuzeigen, wie unser Alltag und unser Körper von einem gesellschaftlich normalisierten und technologisch vorangetriebenen Optimierungsimperativ geprägt sind.² Die erkenntnistheoretische Unterscheidung von »Leib-Sein« und »Körper-Haben« – »Ein Mensch ist immer zugleich Leib ... und hat diesen Leib als diesen Körper« (Helmuth Plessner)³ – erweist sich hier als fruchtbar. Von Transhumanisten wie Moravec oder den Nofinity-Wissenschaftlern in Olsbergs »Boy in a Dead End« wird der Körper als Objekt begriffen, das man »hat«, und das sich als »Körperding« (Robert Gugutzer) beliebig manipulieren, aufrüsten oder austauschen lässt, ohne dass dies die Identität des Subjekts tangiert: Dies, weil sie Bewusstsein als Information verstehen – »Information ist grundsätzlich unabhängig davon, wie und wo sie verarbeitet wird« – und den Körper als Prothese, die es durch »ein besseres, langlebigeres und einfacher zu reparierendes Gefäß« zu ersetzen gilt (»Boy in a Dead End«). Für den kranken Manuel eine attraktive Fantasie: Im Computerspiel, das durch neue Immersionstechnologien das Gefühl vermittelt, sich physisch in der virtuellen Welt aufzuhalten, erlebt sich der gelähmte Junge als beweglich und mächtig. Umso größer ist seine Sehnsucht, »die Fesseln der Realität« – spricht: seines versagenden Körpers – »endlich wieder abzustreifen« zu können.

In anderen philosophisch-anthropologischen Leib-Körper-Konzepten, etwa der feministischen Phänomenologie, wird der Körper dagegen als Subjekt der Erfahrung, als

»Leib«, der man »ist«, als »Leibkörper« (Robert Gugutzer) verstanden; als untrennbar mit dem »greif- und spürbaren Selbst« verknüpft (Barbara Duden). Die Vertreter_innen suchen diesen »Leibkörper« vor der Verdinglichung zu schützen, die sowohl techno-wissenschaftliche als auch kapitalistische Praxen begleiten. Laut dem Philosophen und Mediziner Thomas Fuchs verbindet sich die »Verdinglichung des gelebten Leibes zum manipulierbaren Körper« in naturwissenschaftlich-technischen Fortschrittsprogrammen heute intensiv »mit der Selbstverdinglichung, die der kapitalistische Warenprozess zur Folge hat«: Menschen, Dinge, Tätigkeiten und Körper werden zu »Waren, die man kaufen und haben kann«; der »Leib«, der man »ist«, zum »Körper, den ich auf dem Markt präsentiere«.⁴

»NAVIGATIONSSYSTEM FÜRS LEBEN«. Gerade in Wettbewerbskulturen, wie sie Artur Dziuk in »Das Ting« entwirft, wird das leibliche Erleben vom optimierenden Management des Körpers dominiert. Besonders sinnfällig wird dies an Adam demonstriert, der sich als Marketingleiter stark mit dem »Ting« identifiziert. Im Roman ist diese neue, invasive Technologie das Produkt einer Bündelung aller aus digitalen Körpervermessungsgeräten und Apps gesammelten User-Daten; in den Körper implementiert, lenkt sie das Verhalten auf umfassende Weise. So jagt sie Adam in aller Frühe aus dem Bett zum Joggen, auch wenn er todmüde ist und Muskelkater hat, aber: »Seiner eigenen Einschätzung wird er nicht mehr trauen. Sie beruht nicht auf unanfechtbaren Messungen und

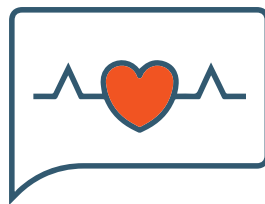
objektiven Rechenvorgängen wie die Empfehlungen des Ting (...).« Adam begreift das »Ting« an dieser Stelle als rationale, da auf empirischen Daten basierende Technologie, die seine Performance verbessert – »Das Pumpen machte ihn selbstbewusster, das Joggen ausdauernder« –, aber zugleich noch klar als *Instrument*, dessen Rat er sich fügt, während sich sein Kollege Linus weigert, sich wie empfohlen von seiner Freundin zu trennen. Die Trennung zwischen Technologie und verkörpertem Selbst aber schwindet, als das »Ting« durch stetige Upgrades und Feinjustierungen so eng an die neuronalen Prozesse der User gekoppelt wird, dass es erst mit ihrer Stimme spricht und seine Empfehlungen schließlich subliminal formuliert, so dass sie »wirken wie Intuition oder Bauchgefühl«. Die Metapher des »Navigationssystems fürs Leben«, mit dem die Entwickler_innen ein »zwangloses Bild vom Ting« vermitteln wollen, greift hier längst nicht mehr, ebenso wenig wie die Vorstellung von Technologie als Prothese des Körpers: Dieser Technologie und vor allem den ihr zugrunde liegenden Idealen ist der Körper selbst zur Prothese geworden. Kaspar, der Skeptiker im Team, erkennt als erster, dass das »Ting« »ein undurchschaubarer Herrscher« ist, der »nach der Maxime der modernen Leistungsgesellschaft operiert«. Das »Ting«, das in seiner Materialität vage bleibt, so dass die (bisweilen reichlich didaktisch präsentierte) Kulturkritik nicht durch Techno-Zauber verwässert wird, ist eine brillante Metapher dafür, wie sowohl die Optimierungsimperative der Leistungsgesellschaft als auch die sie vorantreibenden Technologien stetig individualisiert, normalisiert und internalisiert werden. Und also nicht



länger als Regulierungsmechanismen wahrgenommen werden, die sämtliche Lebensprozesse den Marktprinzipien von Wettbewerb und Effizienzsteigerung unterwerfen.

»DATA ABOUT YOU IS YOU«. Das Unheimliche dieser neuen Technologie liegt vor allem darin, dass sie auf der längst zu unserem Alltag gehörenden umfassenden Sammlung, Kontrolle und gewinnbringenden Auswertung persönlicher Daten basiert. Im technokulturellen Kapitalismus ist Aral Balkan zufolge das wichtigste Geschäft das Geschäft mit Daten. Der Cyber-Aktivist fordert denn auch, Technologie als integralen Teil des Selbst zu betrachten und vor Besitzansprüchen zu schützen, denn: »Data about a thing, if you have enough of it, becomes *the thing*. Data about you is you.«⁵ Nun schreibt Balkans These zwar die kybernetische Geist-Körper-Trennung weiter, indem er Information mit Identität gleichsetzt und den Körper ausklammert. Allerdings betreffen die im »Überwachungskapitalismus«⁶ gesammelten Daten so zentral den Körper, den man ›hat‹, dass sich dieser Körper gerade auf Basis der analysierten und kommerzialisierten Daten optimierend formen lässt, und das Resultat als neue leibkörperliche Erfahrung wirksam wird. In »Erebos 2« spielt Ursula Poznanski, auch wenn ihr Roman weniger Gesellschaftsanalyse als Thriller ist, Spielarten dieses Überwachungskapitalismus durch. Als sich Nick weigert, erneut in das Spiel einzusteigen, das ihn schon vor zehn Jahren tyrannisiert hatte, kapert »Erebos« über Ransomware die Hochzeitsfotos, mit denen er sein Studium finanziert. Mit Hilfe mächtiger Algorithmen wertet es seine persönlichen Daten aus, um einen Termin zu canceln, »von dem es wusste, weil er im Kalender von Nicks Computer und synchron dazu auch in seinem Handy verzeichnet war«. Mit Hilfe der Spracherkennungssoftware – »Data about you is you« – macht das Spiel mit seiner Freundin Schluss; über GPS und Londons Überwachungskameras verfolgt es seine Schritte, diktiert ihm über das Navi seines Autos seine Ziele und unterbindet jede unerwünschte Kommunikation. Der zugleich witzigste und gruseligste Kniff des Romans ist aber, dass sich das Handy nicht mehr ausschalten lässt und Nick bestraft wird, wenn er es zu Hause lässt – ein cleveres Bild für den Umstand, dass neue Technologien zu einem Teil des Selbst geworden sind, der sich nicht mehr von unserer leibkörperlichen Existenz trennen lässt. In dieser Nah Zukunft treten Cyborgs den Menschen nicht als ›fremde‹ Wesen gegenüber; alle Menschen sind Cyborgs.

KEIN »KOPF-TYP« SEIN. Daraus muss kein Kulturpessimismus folgen. Auch Travis Coates verdankt seine »posthumane« Existenz neuen Technologien, die seinen todkranken Leib durch den Spenderkörper des an einem Gehirntumor verstorbenen, gleichaltrigen Jeremy ersetzt. John Corey Whaley aber nutzt das Novum der »Kryotechnik«, um die Bedeutung von Verkörperung und die »konstitutive Sozialität des Körpers« (Judith Butler) zu betonen. Travis ist zwar dankbar für Jeremys stärkeren, sportlicheren und vor allem gesunden Körper, erlebt seine Neuverkörperung aber nichtsdestotrotz als Identitätskrise. Obwohl er sich einredet, dass er im Prinzip noch derselbe ist – »die gleichen Daten, aber mit einem brandneuen, leistungsfähigen Betriebssystem« –, fühlt er sich anders, fremd, weil viele identitätsstiftende Erfahrungen, Fähigkeiten und Beziehungen körperlich vermittelt sind. So hat Travis nun »Hände, die noch nie Cate berührt, Kyle mit einem Knuckle-Knock begrüßt oder meinen Schulschrank geöffnet hatten«.



Er kann nun zwar Skaten, vermisst aber die Geschicklichkeit beim Gamen, und nicht zuletzt hat er nun »den Schwanz eines anderen«. Auf die andere Leiblichkeit reagiert Travis zunächst mit dem Versuch, den ›fremden‹ Körper tatsächlich zum ›Körperding‹, zu machen, er will sein »altes Leben nehmen und es auf dieses neue aufdrücken« – vergeblich. Erst mit der Erkenntnis, dass mit seinem Körper auch seine Subjektivität eine andere geworden ist, öffnet sich der Raum für Wieder-Annäherungen und neue Bündnisse. Ein »Kopf-Typ« zu sein, ist Travis nicht genug; der erlebte Körper ist, anders als in den transhumanistischen und technokapitalistischen Optimierungsfantasien, zentraler Bestandteil einer Subjektivität, die auf der Verstricktheit des Menschen in seine soziale Welt angelegt ist. In einer der letzten Passagen streut Travis die Asche seines ›alten‹ Körpers auf Jeremys Grab, trifft dort auf dessen kleine Schwester und macht, als er ihre Hand nimmt, eine besondere Erfahrung: »Mir war, als würde ich dieses kleine Mädchen kennen, als hätte ich schon mal ihre Stimme gehört, ihre kleine Hand in meiner gespürt (...). Sie war mir so vertraut, und obwohl es vollkommen absurd und unlogisch war, wusste ich in dem Augenblick, dass ich nicht nur der einst gestorbene und jetzt wieder lebendige Travis Coates war. Ich war auch ihr großer Bruder, den sie verloren hatte.« Am Ende also steht eine Fantasie hybrider, verkörperter und vernetzter Identität – eine Utopie auch, in der die neuen Technologien nicht den Prinzipien von Wettbewerb und Effizienzsteigerung in einer schillernden Zukunft dienen, sondern einem solidarischen und gleichberechtigten Miteinander im Hier und Heute.

Er kann nun zwar Skaten, vermisst aber die Geschicklichkeit beim Gamen, und nicht zuletzt hat er nun »den Schwanz eines anderen«. Auf die andere Leiblichkeit reagiert Travis zunächst mit dem Versuch, den ›fremden‹ Körper tatsächlich zum ›Körperding‹, zu machen, er will sein »altes Leben nehmen und es auf dieses neue aufdrücken« – vergeblich. Erst mit der Erkenntnis, dass mit seinem Körper auch seine Subjektivität eine andere geworden ist, öffnet sich der Raum für Wieder-Annäherungen und neue Bündnisse. Ein »Kopf-Typ« zu sein, ist Travis nicht genug; der erlebte Körper ist, anders als in den transhumanistischen und technokapitalistischen Optimierungsfantasien, zentraler Bestandteil einer Subjektivität, die auf der Verstricktheit des Menschen in seine soziale Welt angelegt ist. In einer der letzten Passagen streut Travis die Asche seines ›alten‹ Körpers auf Jeremys Grab, trifft dort auf dessen kleine Schwester und macht, als er ihre Hand nimmt, eine besondere Erfahrung: »Mir war, als würde ich dieses kleine Mädchen kennen, als hätte ich schon mal ihre Stimme gehört, ihre kleine Hand in meiner gespürt (...). Sie war mir so vertraut, und obwohl es vollkommen absurd und unlogisch war, wusste ich in dem Augenblick, dass ich nicht nur der einst gestorbene und jetzt wieder lebendige Travis Coates war. Ich war auch ihr großer Bruder, den sie verloren hatte.« Am Ende also steht eine Fantasie hybrider, verkörperter und vernetzter Identität – eine Utopie auch, in der die neuen Technologien nicht den Prinzipien von Wettbewerb und Effizienzsteigerung in einer schillernden Zukunft dienen, sondern einem solidarischen und gleichberechtigten Miteinander im Hier und Heute.



Anmerkungen

- 1 Antworten meines »bescheidenen virtuellen Assistenten« (Selbstbezeichnung Siri) auf meine lästigen Fragen.
- 2 Vgl. hierzu v. a. Spreen 2015.
- 3 Für eine Diskussion der folgenden philosophisch-anthropologischen Leib-Körper-Konzepte vgl. Fuchs 2013.
- 4 Vgl. Fuchs 2013, v. a. 82–83.
- 5 Vgl. Balkan 2016.
- 6 Der Begriff »surveillance capitalism« stammt von Shoshana Zuboff (2016).

Neue Romane

John Corey Whaley: Das zweite Leben des Travis Coates.

Aus d. Amerik. v. Andreas Jandl, München: Hanser 2015 (ab 14).

Artur Dziuk: Das Ting, München: bold im dtv-Verlag 2019 (ab 14).

Ursula Poznanski: Erebos 2, Bindlach: Loewe 2019 (ab 12).

Karl Olsberg: Boy in a Dead End, Bindlach: Loewe 2019 (ab 12).

Fach- und Forschungsliteratur

Ariel Balkan: The Nature of the Self in the Digital Age.

3. März 2016. <https://2018.ar.al/notes/the-nature-of-the-self-in-the-digital-age/>

Judith Butler: Krieg und Affekt. Hg. und übers. v. Judith Mohrmann, Juliane Rebentisch und Eva von Redecker, Zürich/Berlin: diaphanes 2009.

Barbara Duden: Postmoderne Entkörperung – Das System unter der Haut. In: Körperpolitik mit dem Frauenleib. Hg. von Anke Bohnacker u. a., Kassel: Jenior & Preßler 1998 (Wissenschaft ist Frauensache 6), 13–31.

Thomas Fuchs: Zwischen Leib und Körper. In: Leib und Leben. Perspektiven für eine neue Kultur der Körperlichkeit. Hg. von Martin Hähnel und Marcus Knaup, Darmstadt: WBG 2013, 82–93.

Hans Moravec: Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press 1988.

Dierk Spreen: Upgradekultur. Der Körper in der Enhancement-Gesellschaft, Bielefeld: transcript 2015.

Shoshana Zuboff: A Digital Declaration. In: FAZ, 15. 09. 2014, www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/the-digital-debate/shoshana-zuboff-on-big-data-as-surveillance-capitalism-13152525.html#void

Manuela KALBERMATTEN ist Lehrbeauftragte am Institut für Populäre Kulturen in Zürich und referiert und publiziert vielerorts über Kinder- und Jugendliteratur. Sie rezensiert für 1000 und 1 Buch.



Wer rettet Britannien?



Die Schiffe haben die Segel gesetzt: Rom ruft seine letzten Truppen zurück und lässt Britannien mit seinen inneren Kämpfen und dem immer mächtigeren Ansturm der Sachsen allein. – Der junge Legionär Aquila entschließt sich im letzten Augenblick zur Desertation, nur um bald darauf bei einem Überfall auf den Hof seiner Familie nahezu alles zu verlieren, was er liebt. Lange Zeit gibt einzig das Verlangen nach Rache seinem Leben irgendeinen Sinn ...

«Rosemary Sutcliff ist unter den Jugendbuchautoren sicher die solideste Kennerin der römischen Kultur, und sie ist mutig genug, da, wo sie nicht genau weiß, wie es zugeht, ihre Fantasie spielen zu lassen.»

Harry & Pooh



Rosemary Sutcliff

Die Laternenträger

Aus dem Englischen von Astrid von dem Borne. Limitierte und von 1 bis 1111 nummerierte bibliophile Neuauflage zum 100. Geburtstag der Autorin. 310 Seiten mit Lesebändchen, fadengeheftet, gebunden mit Schutzumschlag und farbigen Vor- und Nachsatz, illustriert von Daniel Seex.

€ 33,- (D) | ISBN 978-3-7725-1412-8

Neu im Buchhandel!

www.geistesleben.com