

Ina Dietzsch

Momente posthumaner Gewöhnung¹

Ina Dietzsch

Moments of Posthuman Habituation

Abstract: Posthumanism is a controversial term that evokes very different associations and yet we are surrounded by what it attempts to describe on a daily basis. The use of computers and the internet alone leads to regular requests to confirm that we are not robots, but human beings. People wear implants that merge with their body and its processes, live in smart homes or share their household with digital assistance systems. The argumentation of this lecture takes up the concept of posthumanism and links it to the concept of habituation. Using the example of near-future series and digitally permeated more-than-human communication, the thesis is pursued that current technological developments not only challenge understandings of the subject, but that a new concept of habituation is also needed, with which various moments can be identified that are integrated into structures and networks of habituation of the posthuman or are organised within them.

Keywords: Posthumanism, Digital Technologies, More-than-human, Habituation

Einleitung

Digitalisierung im Alltag bzw. digitale Anthropologie beschäftigt das Fach nun bereits seit einigen Jahren.² Dabei lässt sich beobachten, dass es immer weniger um Digitalisierung als Übergang von analog zu digital geht, sondern vor allem um den Ort von Digitalitäten im Alltag und, mit der zunehmenden Veralltäglichung von sogenannter KI, auch um den Ort von Menschen in sozialen Situationen, in denen digitale Technologien beteiligt sind. Bisher eher in einer philosophischen Nische benutzte Begrifflichkeiten wie transhuman oder posthuman sind auch in Teilen der

1 Dieser Text ist die überarbeitete Verschriftlichung meiner Antrittsvorlesung auf die W3-Professur für Europäische Ethnologie/Kulturwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg am 26. 10. 2022. Ich danke den beiden Kolleginnen Anne Dippel und Regina Bendix für das Lektorat und wertvolle Hinweise für die Überarbeitung.

2 Bis 2015 zurück sind viele Hinweise darauf auf der Website der gleichnamigen Kommission archiviert. <https://digitaleanthropologie.de/aktivitaeten/>. Zugriff 03. 06. 2024.

Empirischen Kulturwissenschaft (EKW) angekommen (Cress et al. 2023; Murawska 2023). Dabei lassen sich vor allem zwei Richtungen beobachten, die bisher oft getrennt voneinander diskutiert werden: eine die Grenzen des Menschen überschreitende *more-than-human*-Perspektive, die anthropozentrismuskritisch vor allem auf NaturenKulturen-Verhältnisse orientiert ist, und eine, die technologische Optimierung und transhumane/posthumane Überschreitungen des Menschlichen in den Blick nimmt. Posthumane Situationen zeichnen sich aber dadurch aus, so meine These, dass digitale Technologien die Behandlung von Menschlichem und Nicht-Menschlichem als gleich unterstützen, und lenken unsere Aufmerksamkeit auf Neuverhandlungen um Kategorien wie Leben, Wissen, Information und, wie ich zeigen werde, Alltäglichkeit und Gewöhnung. Der schnelle technologische Wandel, der Verständnisse von Mensch-Sein immer stärker herausfordert, wird gelegentlich auch mit „disruptiven Technologien“ (Housley 2015) beschrieben (z. B. das Smartphone oder digitale Assistenzsysteme), die aktuell gültige Arrangements „stören“ und ein hohes gesellschaftliches Veränderungspotenzial besitzen. Voraussetzung für ihr Funktionieren ist, dass sie zugleich auf Akzeptanz stoßen und in alltäglichen Situationen angeeignet bzw. in Routinen sinnvoll eingebaut werden. Hier kommt die konzeptionelle Perspektive der Gewöhnung ins Spiel, der ich in dieser Vorlesung genauer nachgehen möchte. Wie gewöhnen sich Menschen an das Posthumane?

Jenseits des Menschen

2013 stellte die Philosophin Rosi Braidotti fest, die offensichtlich breite Übereinstimmung über den Begriff des Menschlichen, die auf einer „beruhigende[n] Vertrautheit des Alltagswissens“ (Braidotti 2013: 7) ruhe, sich als Menschen verstehen zu können und daraus bestimmte Rechte gegenüber anderen abzuleiten, sei als Selbstverständlichkeit schon lange brüchig. „We need first to understand that the human form – including human desire and all its external representations – may be changing radically, and thus must be re-visioned. We need to understand that five hundred years of humanism may be coming to an end as humanism transforms itself into something that we must helplessly call post-humanism“, hatte Katherine Hayles schon 1999 den Literaturwissenschaftler Ihab Hassan mit seiner Zeitdiagnose von 1977 zitiert (Hayles 1999: 1). Hayles führt diese Situation auf eine historische Entwicklung zurück, in der Informationen sich entkörperlicht haben, Cyborgs hergestellt und zu einer kulturellen Figur werden konnten und Menschen einer neuen Kreation Platz mach(t)en, die das Posthumane genannt werde. Unter diesen Bedingungen könne Information fließen, zwischen „carbon-based organic components and silicon-based electronic components to make protein and silicon operate as a single system [...]. Moreover, the idea of the feedback loop implies that the boundaries of the autonomous subject are up for grabs, since feedback loops can flow not

only within the subject but also between the subject and the environment“ (Hayles 1999: 2).

Die Vorstellungen dessen, was die Gattung Mensch ausmacht, und die damit verbundenen Verständnisse von Gemeinwesen bzw. das Verhältnis von Menschen zu anderen Bewohnenden des Planeten werden damit zunehmend Verhandlungssache. Dies äußere sich, so vor allem Braidotti, in Alltagskultur, die zwischen nüchternen Debatten um Robotik, Prothesentechnik, Neurowissenschaften und biogenetisches Kapital auf der einen Seite und spirituell inspirierten New-Age-Visionen von Transhumanismus und Technotranszendenz (Braidotti 2013: 68) auf der anderen changieren. Während für Braidotti Alltagskultur eher als diffuse Abgrenzungsfigur auftaucht, vor deren Hintergrund sie ihr differenziertes Argument eines kritischen Posthumanismus formuliert, sieht Oliwia Murawska eine hohe Anschlussfähigkeit der Debatte über den Posthumanismus an die EKW und geht davon aus, dass Ethnograf*innen schon immer posthuman gewesen seien (Murawska 2023: 227). In ihrem unlängst in dieser Zeitschrift veröffentlichten Aufsatz zeigt sie eine Reihe von Spuren posthumaner Sensibilitäten in der EKW auf und bescheinigt ihr, immer wieder an der Pluralität menschlicher Erfahrung interessiert gewesen zu sein, welche beständig auch auf das verweise, was jenseits des Menschen liegt. Explizite *more-than-human*-Positionen seien zudem von der Einsicht getragen worden, „dass der Mensch seit jeher und unhintergebar mit anderen menschlichen und nicht-menschlichen Entitäten verstrickt gewesen ist. Die daraus folgende Dezentrierung des Menschen geht einher mit der Infragestellung des humanistisch geprägten Konzeptes vom *homo universalis*, der Verwerfung oder Umgehung von Dualismen sowie der Betonung von Hybridität, Relationalität, Kontinuität und Koexistenz“ (Murawska 2023: 233).

Mich interessiert im Folgenden dabei vor allem die Rolle technologischer Entwicklungen, denn mit Braidotti gedacht ist das Posthumane vor allem ein Bestimmungsmerkmal unserer historischen Situation und posthumane Subjekte sind „in einem nie dagewesenen Maße technologisch vermittelt“ (Braidotti 2021: 217). Mit einem solchen Verständnis von posthuman gewinnen wir ein Analyseinstrument, mit dem historisch konkrete Situationen daraufhin gelesen werden können, wie das Menschliche sich technologisch verwickelt und dabei mehr oder weniger in die Lage versetzt wird, einen zerstörerischen Anthropozentrismus zu verlassen.³

3 Für die begriffliche Verwendung von transhuman und posthuman nutze ich die Unterscheidungen der Philosophin Janina Loh. In ihrer Einführung in den Trans- und Posthumanismus hat sie die Diskurspositionen folgendermaßen zusammengefasst: Während sie das Posthumane grundsätzlich als Zielvorstellung der zukünftigen Entwicklung des Menschlichen ansieht, unterscheidet sie Transhumanismus (vor allem als Optimierung und *human enhancement*) vom technologischen Posthumanismus, der das Ziel verfolgt, die menschliche körperliche Existenz (durch technologische Entwicklungen) hin zu einer besseren Version von sich selbst zu überwinden. Der kritische Posthumanismus hingegen mischt sich in diese Debatten mit Stimmen aus der feministischen Kritik ein

Schon bei einem flüchtigen Umschauen lassen sich unendlich viele Momente finden, in denen sich das Posthumane in der Gegenwart als einer historisch konkreten Situation beobachten lässt. Allein der Gebrauch von Computer und Internet führt zur regelmäßigen Aufforderung zu bestätigen, kein Roboter, sondern ein Mensch zu sein. Menschen tragen Implantate, die mit ihrem Körper und seinen Abläufen in einem Prozess zusammenwachsen. Sie leben in smarten Häusern oder teilen ihren Haushalt mit digitalen Assistenzsystemen. Die These, die ich im Folgenden genauer ausführen möchte, ist, dass diese Entwicklungen nicht nur Subjektverständnisse herausfordern, sondern es in diesem Zusammenhang auch einen neuen Begriff der Gewöhnung braucht, mit dem sich verschiedene Momente ausmachen lassen, die in Strukturen und Geflechte der Gewöhnung des Posthumanen eingebunden sind bzw. in ihnen geordnet werden.

Assemblagen der Gewöhnung

Gewohnheit lässt sich als ein wichtiges Element alltäglicher Stabilität beschreiben.⁴ Für den philosophischen Pragmatismus ist Gewohnheit ein Schlüsselbegriff, der auf die Überwindung von Körper und Geist und damit auf eine Praxis der Vernunft abzielt. Gewohnheit gilt dabei zunächst ganz allgemein als „körperlich verankerte Bereitschaft, in bestimmten Situationen und Kontexten so und nicht anders zu handeln“, die in Prozessen der Gewöhnung entsteht bzw. sich verändert. Die Veränderung von Gewohnheiten wäre dann „eine Praxis der intelligenten Modifikation der (eigenen) Gewohnheiten“ (Volbers 2018: 101). Umstritten ist in diesem Zusammenhang, wie viel von Gewohnheit bewusst und unbewusst ist und ob das Ergebnis einer (selbst-)reflexiven Arbeit an Gewohnheiten wieder habitualisiert werden kann. In der EKW und deren Beschäftigung mit dem Alltäglichen kann die Trennung von bewusst und unbewusst produktiv verlassen werden, indem sich die Idee der Gewohnheit im Verständnis von Alltag als repetitivem, unreflektiertem Handeln spiegelt, dessen Strukturen im Verborgenen arbeiten und sich nur zeigen, wenn sie problematisch werden. Besonders für die Analyse gesellschaftlicher Transformationen sind Fragen der Gewöhnung von Bedeutung. 2012 hat Thomas Hengartner begonnen, die fachgeschichtliche Denktradition zur Technologieentwicklung mit dem Konzept der Gewöhnung in einen Zusammenhang zu bringen. Er sprach damals von einer „in-

und strebt mit dem Infragestellen unzähliger Dichotomien, die den Humanismus der Aufklärung charakterisier(t)en, einen besseren Humanismus an (Loh 2018).

4 „Der Begriff [Gewohnheit] zielt somit auf eine Überwindung der traditionellen kartesischen Trennung von Körper und Geist, weshalb er auch als Grundelement einer pragmatistischen Reformulierung der Vernunft als Praxis dient. Mit ihm wird die Auffassung zurückgewiesen, Denken und Urteilen könnten von körperlichen Vollzügen, und damit von der Praxis, gelöst werden. Er verankert den Geist in der Praxis.“ (Volbers 2018: 101).

ner(e)n Technisierung“ (Hengartner 2012: 123). Damit wollte er „den Prozess einer Veralltäglichen von Technischem“ und „das Einschreiben von Technik in Planungen und Handlungen, Vorstellungen und Erfahrungen“ fassen. Angesichts der Durchsetzung von immer mehr Lebensbereichen mit Technik käme es zu einem „Verblässen der Wahrnehmung der Präsenz von Technischem“ (Hengartner 2012: 123).

Hengartner bezog sich vor allem auf Hermann Bausinger, Gottfried Korff und Karl Heinz Hörning. „Ehedem voraussetzungsvolle Techniken werden sich für den einzelnen dadurch entproblematisieren, dass sie zum zumeist unreflektierten Traditionsbestand (seiner) alltägliche(n) Handlungspraxis werden“, hatte Hörning bspw. 2001 geschrieben (2001: 58). Die Brüchigkeit des Technologischen werde dabei (z. B. in Störfällen und bei Nicht-Funktionieren) wieder bewusst gemacht (Hengartner 2012: 124). Für Bausinger habe die Etablierung von Umgangs- und Akzeptanzformen zu ambivalenten alltäglichen Praxen geführt: zur Integration von „Exotik“ wie zur Inszenierung von „Heimat“, zur bewussten Pflege der Volkskultur wie zur Enthistorisierung durch Präsentation des Historischen. Noch resultierte aus dessen Sicht damals aus den beobachteten Auflösungen alter Bindungen nicht Heterogenisierung oder Infragestellung von geteiltem Sinn, sondern vor allem eine Erweiterung von Repertoires und Horizonten und eine kulturelle Leistung in Form von Komplexitätsreduktion und einer „eigentümliche[n] Spurlosigkeit des Fortschritts“ (Bausinger 1961: 175).

Vieles davon ist nach wie vor relevant: z. B. das Einschreiben, die Entproblematisierung, das Verblässen der Wahrnehmung der Präsenz von Technologie. Ein Begriff von innerer Gewöhnung, der davon ausgeht, dass einzelne menschliche Subjekte sich gewöhnen, in dem sie Technologien und damit verbundene Praktiken verinnerlichen, trägt für eine kulturanalytische Forschung, in der es um das Posthumane geht, jedoch nicht mehr. Die Überschreitung der Grenzen von Mensch-Sein zwingt dazu, Gewöhnung in wechselseitigen Verhältnissen zu sehen und eine Vorstellung vom Menschen aufzugeben, die mit der Idee der inneren Gewöhnung so zentral in den Vordergrund gestellt wird und die „Mensch“ klar von anderem abgrenzt. Ich gehe deshalb davon aus, dass nicht wir uns gewöhnen, im Sinne dieses Inneren (dabei täte sich weiterhin das Problem auf, dass nicht klar wäre, wer dieses „wir“ genau ist und wie weit es reicht). Gewöhnung verstehe ich hier vielmehr als Assemblagen der Stabilisierung und Routinisierung des Ungewöhnlichen/Disruptiven, deren Teil wir, oder ich oder Sie als Lesende in verschiedenen Kontexten und mit unterschiedlicher Beteiligung sein bzw. werden (können). Ich gehe damit auch nicht von linearen Prozessen der Gewöhnung aus, sondern von sich anhäufenden Momenten der Verschiebung, in denen Praktiken und Materialisierungen zusammenspielen; in denen sich Sprache verändert, mit der Welt be-griffen und erzeugt wird; in denen sich Bilder ändern, mit denen Welten imaginiert werden; in denen sich Utopien und Verständnisse davon verändern, wie mit Begrifflichkeiten von Geschichte, Gegenwart

und Zukunft Zeit geordnet wird; und in denen sozio-materielle Arrangements so umgebaut werden, dass Wundern und Staunen sich in Selbstverständlichem auflöst. Zwei Beispiele eines seit einigen Jahren besonders populär gewordenen Filmgenres, der Near-Future-Serie, die durch ihre spezifische Zeitlichkeit zu einem wichtigen stabilisierenden Akteur in den Assemblagen der Gewöhnung geworden ist, sollen in einem ersten Schritt meine Argumentation zum Posthumanen in Richtung Technologie veranschaulichen, bevor ich in einem zweiten Schritt diese um die Dimension des *more-than-human* erweitern werde.

Dramen naher Zukunft

Am 14. Mai 2019 startete auf dem Sender BBC One die Serie *Years and Years: In sechs Folgen wird die Entwicklung einer Familie, der Lyons, in drei Generationen und im Zeitraum von 2019–2034 erzählt*. Im Guardian war damals von Lucy Mangan u. a. zu lesen, dass hier alles ausgebreitet wird, was „our (realistically) imagined future“ skizzieren hilft: die Nachwehen des Brexit, eine zweite Runde Trump, der Aufstieg von China, im eigenen Land einer rechts-extremen Partei und weltweit eine sich zum Krieg ausweitende Ukraine-Krise. Angst und Unsicherheit läge über allen Figuren, die sich in der Suche nach einer Stabilität, die nicht kommt, immer wieder neu auf verändernde Umstände einzustellen versuchen.⁵ Eine treffende Zusammenfassung. Eindringlich sind vor allem die Technikvisionen für die nahe Zukunft, die an der Figur der jungen Erwachsenen Bethany verhandelt werden. Sie trägt einen sogenannten „real filter“ einer Cartoon-Figur über ihrem Gesicht und Fingerimplantate, die ihr ermöglichen, mit ihren Fingern zu telefonieren. Was zu Beginn noch den Anschein eines Rollenspiels hatte und ein mehr oder weniger geschützter kindlicher Raum des Spiels war, erweist sich für sie in späteren Folgen als Sozialisation, die ihr einen Vorsprung in der professionellen Informationsbeschaffung verschafft – das Spiel mit den Filtern wie auch später die Körpermanipulationen werden zu lebensvorbereitenden Schritten für ein tragfähiges *human enhancement*. Das *coming out* des Teenagers als „trans“ erweist sich nicht als transgener, sondern fordert die liberalen Eltern massiv heraus, als diese begreifen, dass es um transhuman geht.⁶ Was hier vorgeführt wird, ist Gewöhnung als Teil eines Sozialisationsprozesses. Dabei werden transhumane Technologien der körperlichen Optimierung und des *human enhancement* eng mit Identitätsfragen verknüpft. Auffällig ist zudem, dass die Zukunft, die hier verhandelt wird, der Gegenwart zeitlich sehr nahekommt bzw. teilweise mit ihr verschmilzt. Die Serie beginnt 2019 in der Gegenwart und führt bis 2034 in die Zukunft. Das Format

5 <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/may/14/years-and-years-review-a-glorious-near-future-drama-from-russell-t-davies>, Zugriff 24. 05. 2024.

6 <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/may/14/years-and-years-review-a-glorious-near-future-drama-from-russell-t-davies>, Zugriff 04. 06. 2024.

wird deshalb auch als Near-Future-Drama bezeichnet. Im Gegensatz zum herkömmlichen Science Fiction wird mit dieser Nähe zur Gegenwart, in der zeitweise Gegenwart und Zukunft bis zur Unkenntlichkeit miteinander verfließen, die Near-Future-Serie zu einem Genre posthumaner Gewöhnung.

Gewöhnung ist zum einen über das Serielle des Formats angelegt, durch die Wiederholung wie auch durch die langsame Steigerung, die in der Erzählung möglich wird. Gewöhnung wird aber auch inhaltlich verhandelt, indem anhand von alltäglichen Familiensituationen Verstörungen aufgelöst und Anpassungsvorgänge vorgeführt werden. Und schließlich macht die Serie mit einem neuen Vokabular vertraut, indem beispielsweise transhuman als fast zwangsläufige Steigerung von transgender erscheint. *Years and Years* ist nur eine von vielen Near-Future-Serien, die in den letzten Jahren auf den Markt gekommen sind.⁷ Ich möchte für meine Argumentation nur noch auf eine weitere eingehen: Vor einiger Zeit wurden auf Arte Wiederholungen der schwedischen Serie *Real Humans* (Echte Menschen) gezeigt, deren erste Staffel ihre Erstausstrahlung bereits 2012 hatte. In drei Staffeln bearbeitet auch diese Serie trans/posthumane Themen – hier besonders die Frage nach der Definition des Menschen. Und auch sie tut dies in der Inszenierung von alltäglichen Situationen einer Familie in einer Gesellschaft, die von Hubots durchdrungen ist – humanoiden Robotern, die als Arbeitssklaven in allen denkbaren Bereichen eingesetzt werden, auch im Haushalt bürgerlicher Familien, welche übrigens in beiden Serien als erweiterte Familien dargestellt werden. Caspar Shaller schrieb in seiner Kritik in der ZEIT: „Die erste Staffel [...] zeichnete nicht nur das absurde Familienleben mit einem Roboter auf, sondern stellte auch komplexe, moralische Fragen. Menschen, die nicht mehr funktionierten, wurden durch Hubots ersetzt. Es gab Beziehungen zwischen Menschen und Maschinen. Es gab Missbrauch und Vergewaltigung. Die erste Staffel war nicht nur eine sehr realistische Science-Fiction-Serie, sondern eine der besten Darstellungen der modernen Familie seit Langem.“⁸ Auch hier besticht wieder die

7 Der Erfolg dieses Genres scheint seit einigen Jahren ungebrochen. Near Future ist so auch das Thema der SerienCamp-Konferenz 2024 in Köln, Deutschlands Fachveranstaltung für die Film- und TV-Branche.

Renzo Wellinger hat für das Magazin *Glamour* im August 2023 die für ihn neun wichtigsten Near-Future-Produktionen vorgestellt: „*Weird City*“ (2019, YouTube Original); „*Black Mirror*“ (2011 Channel 4, Netflix); „*Arcadia*“ (2023, ARD-Mediathek); „*Peripherie*“ (2022, Amazon Prime); „*Silo*“ (2023, Apple TV+); „*Upload*“ (2020, Amazon Prime); „*Tender Hearts*“ (2023, Sky); „*The Handmaid’s Tale*“ (2017, Amazon Prime); „*The Last of Us*“ (2023, Sky) <https://www.glamour.de/artikel/dystopische-serien>, Zugriff 02.06.2024. Ohne Anspruch auf Vollständigkeit und im Bewusstsein fließender Grenzen zu anderen Genres wären auch „*Extrapolations*“ (Apple TV+), „*Westworld*“ (Sky), „*See-Reich der Blinden*“ (Apple TV +) oder „*Hot Skull*“ (Netflix) zu nennen.

8 https://www.zeit.de/kultur/film/2014-05/real-humans-serie-staffel-zwei-arte?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F, Zugriff 04.06.2024.

verfließende Trennung zwischen Zukunft und Gegenwart. Im Laufe der Serie gehen Menschen und Hubots immer tiefere soziale Beziehungen miteinander ein. Dabei wird ein ganzes Figurespektrum an Humanoiden entworfen. Mit den Staffeln findet auch hier eine Steigerung statt, bei der die Grenzen zwischen Menschen und Robotern schleichend immer unkenntlicher werden. Menschen beginnen Interesse an transhumanen Sexualitäten zu entwickeln, und in jugendlichen Subkulturen wird es interessant, mit dem „Passing“ (Garfinkel 1967) als Hubot zu spielen, d. h. sich so zu stylen und zu bewegen, dass sie von anderen überzeugend als Hubot wahrgenommen werden.

Hubots dienen dabei als Figuren des Übergangs (Dietzsch 2024), die in der Serie „echten Menschen“ zum Verwechseln ähnlich sind. Sie sind z. T. kodierte, ehemals existente menschliche Personen und müssen im Zweifel mit Wärmebildgeräten unter den Menschen ausfindig gemacht werden. Menschen und Roboter werden durch koevolutionäre Vorgänge mehr und mehr gezwungen und ermöglicht, sich Fragen nach ihrem Sein zu stellen. Wer sind wir und was macht den Unterschied zwischen uns aus? Mit dem Anknüpfen der nahen Zukunft an das Gewohnte in der Gegenwart und über die Diskursivierung von Ähnlichkeiten wird dabei etwas Paradoxes möglich. Mit den Humanoiden werden faszinierende neue Wesen geschaffen, die dann als das Andere oder gar das Fremde erst wieder entdeckt und erforscht werden, um dann in langsamer Gewöhnung wieder untrennbar in das Soziale verstrickt werden zu können.

Mit ihnen wird damit allerdings nicht nur Neues eingeführt und „selbstverständlich“, sondern mit den humanen Robotern als Übergangsfiktionen schmuggeln sich auch etablierte Machtstrukturen ins Posthumane. Dies trifft vor allem auf patriarchale und koloniale Machtmechanismen zu und wird besonders an zwei zentralen Hubotfiguren in *Echte Menschen* deutlich. Vera, die von der Familie als Haushalts- und Pflegeroboter für den Großvater angeschafft worden war, um von der täglichen Betreuungsarbeit zu entlasten, wird nach dem physischen Tod des Großvaters nun in die alltäglichen Vorgänge der Familie integriert. Hier wird im *Sample* mit den anderen Figuren deutlich, dass sie für ein Modell altmodische Haushälterin steht, die rigide und ohne Kompromisse ihre Programmierung abarbeitet. Sie stellt eine anthropomorphe Konsequenz von Selbstoptimierungstechnologien dar und an ihr werden alle Probleme verhandelt, die bei der Kommunikation zwischen silikon-produziertem und carbon-produziertem Wissen auftauchen. Anita/Mimi hingegen ist die zeitadäquate Haushälterin/flexibles Mädchen für alles, eher der Typ *Au Pair*, Liebesobjekt für den Sohn, Ersatzmutter für die kleine Tochter und mit professionellen Qualitäten für eine Anwaltskarriere ausgestattet. Beide Figuren sind Repräsentantinnen des Prinzips *smart wife*, das zwei Digital-Anthropologinnen in ihren Forschungsarbeiten zu digitalen Assistenzsystemen herausgearbeitet haben (Strengers/Kennedy 2020): Sie übernehmen häusliche Aufgaben als Pflegerin, Haushälterin oder emotionale Arbeitskraft, sind Erbringerin sexueller Dienstleistungen, Ware bzw. Ei-

gentum von Männern und potenziell Erzeugerin legitimer Nachkommen (Strengers/Kennedy 2020: 3). Für die darin angelegten und weitertransportierten Abwertungsmechanismen findet die Serie eine klare Bildsprache. Männer schreien die weiblich lesbaren Hubots an oder fassen sie grob und demütigend bei der Nase. Dabei wird deutlich, wie ausgeliefert die Hubots ihren „Herren“ sind.

Shaller verweist in seiner Filmkritik in der ZEIT darauf, dass die Serie die Frage verhandele, „ab wann man bei Robotern von Individualität sprechen kann – und wie sich unsere Welt der von *Real Humans* annähert“⁹. Er vergleicht dies mit Zeitdiagnosen in anderen Zusammenhängen, zum Beispiel im Buch „*Arbeitsfrei*“ von Constanze Kurz und Frank Rieger (beide Sprecher*innen des Chaos Computer Clubs). Ihr Fazit schon damals: „Die Welt von *Real Humans* ist bereits Wirklichkeit.“ Nach dem Erscheinen der Serie entstand im Jahr 2015 in Wien eine medienwissenschaftlich-soziologische Magisterarbeit zur Serie, der der Autor Peter Wenk den Titel: Eine schrecklich posthumane Familie¹⁰ gab. Wenk stellte in dieser Arbeit ebenfalls Bezüge zu bereits real existierenden humanoiden Robotern her, beispielsweise zur japanischen Androidin Aiko Chihara von Toshiba, die 2014 in einem Kaufhaus eingesetzt worden war und eine gewisse Ähnlichkeit mit Anita aus *Echte Menschen* aufweise. Die Vorstellung von Androiden im menschlichen sozialen Raum, so auch sein Resümee, schien somit schon damals nicht mehr weit entfernt. Wie nahe eine solche Zukunft zu diesem Zeitpunkt war (einiges hat sich bereits überholt), wird auch an Bildern deutlich, die 2021 an der Universität Darmstadt gemacht worden sind und damit vielleicht auch schon nahe Zukunft einer nahen Vergangenheit darstellen. Robo Trust, ein vom Zentrum für verantwortungsbewusste Digitalisierung (ZEVEDI) gefördertes Pilot-Projekt in Darmstadt, arbeitete mit humanoiden Robotern ganz ähnlichen Strickmusters. Vor allem mit dem Modell Elenoid¹¹ zeigten sich die damalige Digitalisierungsministerin¹² und die für das Projekt zuständige Professorin in der Vergangenheit gern.¹³

Nicht nur die Grenze zwischen Menschen und Robotern oder zwischen Gegenwart und Zukunft verwischt hier, sondern auch die von verschiedenen Wissensbe-

9 https://www.zeit.de/kultur/film/2014-05/real-humans-serie-staffel-zwei-arte?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F, Zugriff 04. 06. 2024.

10 <https://docplayer.org/148341900-Diplomarbeit-titel-der-diplomarbeit-real-humans-echte-menschen-filmischer-raum-und-figurenperspektive-in-post-humanen-science-fictionfilmen.html>, Zugriff 04. 06. 2024.

11 https://www.focus.de/digital/kuenstliche-intelligenz-auf-dem-vormarsch-roboterfrau-elenoide-gruselige-schreck-gestalt-oder-voellig-faszinierend_id_9001784.html, Zugriff 04. 06. 2024.
<https://www.youtube.com/watch?v=EU44rXOdL5Y&t=170s>, Zugriff 04. 06. 2024.

12 Die Bilder von 2021 sind inzwischen nicht mehr öffentlich zugänglich.

13 https://www.tudarmstadt.de/universitaet/aktuelles_meldungen/archiv_2/2018/2018quartal2/neuesausdertueinzelansichtbreitespalte_205504.de.jsp, Zugriff 04. 06. 2024.

reichen. Es ist nicht mehr klar, wer wen gelesen hat oder beobachtet, wo Realität und Fiktion sich trennen. Vielmehr mäandern Ideen, Erfahrungen und Erkenntnisse durch verschiedene gesellschaftliche Bereiche, erlangen Verdichtungen und Überzeugungskraft oder nicht, führen entsprechend zu Gewöhnungseffekten durch Wiederholung und gegenseitige Bestätigung, oder nicht. Und es scheinen auch neue Grenzen auf. Die Komplikationen des alltäglichen Zusammenlebens mit Hubots kulminieren in der Familie der Hauptfiguren von *Echte Menschen*, als der Großvater stirbt und einen Hubot von sich selbst zum Geschenk hinterlässt. Das weitere Familienleben erweist sich mit der Einlösung dieser technologischen Fantasie eines *brain uploads* als beständige emotionale Herausforderung, weil auch dieser Hubot spürbar ein Programm abarbeitet und nicht angemessen auf alle Situation reagieren kann. So bringt die posthume Liebeserklärung des Vaters an seine Tochter diese an ihre Grenzen, weil der Effekt dieser Liebeserklärung in ihrer Einmaligkeit liegt, der Hubot sie stattdessen aber ständig wiederholt. Mit solchem vorgeführten Nicht-Funktionieren werden neue Grenzen zwischen dem gezogen, was durch Gewöhnung angeeignet und integriert werden kann und was nicht.

Posthuman otherwise

Es wäre jedoch zu kurzgefasst, wenn hier Posthumanismus nur am Verhältnis von Menschen und Technologien verhandelt würde – und hier komme ich, wie oben angekündigt, zum zweiten Teil meiner Argumentation. Was die Filme nur wenig thematisieren, sind die Verbindungen, Parallelen bzw. Gemeinsamkeiten, die die Digitalisierung zwischen Menschen mit anderen Lebewesen schafft. Deshalb werde ich im Folgenden die kulturwissenschaftliche Perspektive noch etwas weiter verkomplizieren, indem ich mich dem technologisierten Leben „in artenübergreifenden Kollaborationen“ (Bolinski/Rieger 2021) zuwende und dies an einem medialen Geflecht diskutiere, welches sich um eine Situation 2015 in der unter Walbeoachter*innen bekannten Bay Monterey entwickelt hat und das aus verschiedenen Gründen als posthuman bezeichnet werden kann. Der britische Wildlife-Dokumentarfilmer Tom Mustill hatte dort eine ganz besondere Begegnung mit einem Buckelwal, die ihn zu einem Buch bewogen hat, das 2022 im Vereinigten Königreich unter dem Titel „How to Speak Whale. A Voyage into the Future of Animal Communication“ erschienen ist. Darin hat er diese Begegnung aus verschiedenen Richtungen aufgearbeitet. Das Buch stellt für meine Argumentation ein weiteres paradigmatisches Beispiel für posthumane Gewöhnung dar. Zunächst hier die grob skizzierte Erzählung Mustills: Während er mit einer Freundin in einem Kajak saß, stieß der Buckelwal direkt neben ihnen aus dem Wasser. Die beiden Menschen wurden unter Wasser gerissen. Wie durch ein Wunder überlebten sie. Das war jedoch so unwahrscheinlich, dass Mustill zurück an Land zunächst versuchte, am gleichen Abend seine Erfahrung selbst zu begreifen: „I layed down and closed my eyes and burned the image of what had

happened into my memory so that I could never forget it“ (Mustill 2022: 11). Erst als er am anderen Tag wieder Handy-Empfang hatte und sich des Erlebten über die Berichterstattung versichern konnte, traute er sich selbst und seiner Wahrnehmung. Im Video fand er schließlich den Beweis des Geschehenen für sich selbst sowie für andere, die ihm unmittelbar nach dem Geschehen nicht geglaubt hatten. Das Video, das daraufhin Millionen von Menschen auf Bildschirmen sahen, stattete die Begegnung zwischen Mustill und dem Wal erst im Nachhinein mit einem Realitätsanker aus. Einer Biologin aus New York, die besonders auf Wale spezialisiert ist, fiel in diesem Video zudem ein seltsamer Bewegungsablauf des Wals auf. Er habe während des aus dem Wasser Stoßens seine Bahn verändert. Ihre Schlussfolgerung: „I think you two survived because the whale cared about trying not to hit you“ (Mustill 2022: 11). Diese These wurde im Folgenden heftig unter verschiedenen Expert*innen diskutiert, und Mustill war von nun an getrieben von der Idee, verstehen zu wollen, wie es sich anfühlt, ein Wal zu sein. Diese Idee führte ihn auf einen Weg in multimodales Wissen über Wale – und in eine Welt unzähliger Formen von Daten, die durch Drohnen, über Satelliten, Sonden, Sensoren, Kameras und Audiotechnik regelmäßig erhoben werden; über Zeichnungen, Touristenfotos, Datenbanken von *Citizen Scientists* bis hin zu sogenannter Künstlicher Intelligenz und Unterwasser-Robotern. Was scheinbar harmlos als *whale watching* begann, wurde zu einer komplexen und zutiefst technologisch vermittelten posthumanen Erfahrung. Bei Mustill führte dies zu der Erkenntnis, dass die innovativen Tools aktueller Technologien ganz grundlegend verändern, was im Verhältnis von Menschen und nicht-menschlichen Wesen möglich ist (Mustill 2022: 17). Hier nur einige Beispiele: Roger Payne (Mustill nennt ihn „the man who gave the whale its song“) hatte vor vielen Jahren eine Schallplatte mit Walgesängen veröffentlicht, die damals mehr Geld eingebracht hatte als jede Musikplatte. Die Platte, so schrieb er, „hooked children, teenagers and adults on whales for life; appealing not to our reason, but to our emotions“ und „gave the whale its voice in our culture“ (Mustill 2022: 28). Payne lässt sich heute täglich von diesen Walsongs wecken, die er in seinen Wecker einprogrammiert hat. Aber auch *more-than-human*-Archive sind seitdem im Entstehen. Der starke Rückgang von Walpopulationen hat dazu geführt, dass begonnen wurde, die Walgesänge zu sammeln und zu archivieren.

Wenn nun Walklänge in größerem Umfang vorliegen, drängt sich unweigerlich die Frage nach der digitalen Verwendung und Auswertung auf. Und so erstaunt es wenig, dass Mustill in seinem Parforce-Ritt durch die Technologiegeschichte der Multi-spezies-Beziehungen bei der Frage ankommt: Was wäre, wenn „KI“ in die Erforschung von Walkommunikation eingebunden würde? Denn durch Verarbeitungsmöglichkeiten von Daten, die menschlichen neuronalen Netzwerken ähnlich sind, und mithilfe ständig wachsender Datenbestände, die über *open source* zugänglich sind und auf die zurückgegriffen werden kann, eröffnen sich Möglichkeiten, deren Betrachtung sich lohnt, wenn es um technologisierte Beziehungsgeflechte geht, in denen Menschen

und nicht-menschliche Wesen beteiligt sind. Federführend arbeitet u. a. das Projekt CETI¹⁴ daran, die Kommunikation mit Pottwalen auf eine Art und Weise zu erforschen, die im besten Falle dazu führen soll, die Wale nicht nur zu verstehen, sondern ihre Kommunikation auch anwenden zu können. Schwierigkeiten wurden dabei an verschiedenen Stellen deutlich: Die Menge der vorhandenen Daten war nicht groß genug; die Qualität der Daten war durch den sogenannten *dinner party effect* und die Tatsache, dass sie nicht für den Zweck erhoben worden waren, unzureichend. Aus einer wissenschaftlichen Selbstverständlichkeit heraus betrachtet, die die menschliche Zukunft durch zunehmende Digitalisierung gestaltet sieht, sind dies jedoch Probleme, für die sich annehmen lässt, dass sie über kurz oder lang technisch lösbar sind. Die Entwicklung von CETI in den letzten Jahren zeigt, dass sich zudem immer mehr Menschen mit wissenschaftlicher Expertise für das Projekt engagieren.

Posthumanes „Wir“?

Es gäbe hier noch viel mehr über die mehr-als-menschlichen Verbindungen von Menschen und Walen zu sagen, aber mir geht es hier noch um ein letztes kulturwissenschaftliches Argument, in dem ich auf die übergreifende Vision verweise, die gesellschaftlich von äußerster Bedeutung ist: die Neudefinition eines Verständnisses des Wortes „wir“.

In Shanghai erregte 2022 der erste künstliche Hai Aufsehen.¹⁵ Und auch das öffentliche Aquarium im japanischen Nagoya hat seit einiger Zeit eine neue Attraktion: den Roboterwal der Firma Mannetron.¹⁶ Ob es sich dabei um „disruptive Technologien“ handelt, wird sich noch erweisen müssen. Aber auf jeden Fall werden auch sie begleitet durch Praktiken der Gewöhnung. Schließlich lässt sich mit Lego schon im Kindesalter lernen, wie man einen Wal baut. Und nicht nur das – sogar Mustills Erfahrung des *whale watching* kann bereits als Spielidee eingeübt werden.¹⁷

Was die Near-Future-Dramen und die Arbeit an Roboterwalen oder -haien gemeinsam haben, ist, dass sie die zunehmende Wahrscheinlichkeit vorstellbar machen, dass lebendige Wesen ihre Welten mit technologischen Kopien ihrer Spezies teilen und sie damit umgehen müssen, dass diese nicht mehr unbedingt im Sinne von „disruptiv“ zu erkennen sind. Ohne die Geschichten der einzelnen Figuren zu kennen, lässt sich in Echte Menschen kaum erkennen, wer Hubot und wer ein „ech-

14 „It was perfectly clear to me that nature was under the most appalling assaults, and most people didn't seem to know anything about it. And I thought, what could I do, if the only thing I know about is the sounds that animals make and respond to? And I thought — whales! That's what I could do.“ <https://www.projectceti.org/about>, Zugriff 13. 10. 2022.

15 <https://asianews.network/robot-shark-making-a-big-splash-in-shanghai/>, Zugriff 25.05.2024.

16 <https://www.mannetron.com/nagoya-aquarium-robotic-whale>, Zugriff 04.06.2024.

17 <https://ideas.lego.com/projects/0466e891-55cb-4722-9a46-9b19d42b87a5>, Zugriff 04.06.2024.

ter“ Mensch ist. Dies wird noch verkompliziert, indem menschliche Figuren sich im Hubot-Passing versuchen. Im Vergleich mit dem Roboter-Hai wird zudem deutlich, was ich bereits in anderen Forschungen beobachten konnte (Dietzsch 2021, 2023): Digitale Technologien verarbeiten menschliches und nicht-menschliches Leben informationstechnisch auf ähnliche Weise, und so erscheint es nur zwangsläufig, wenn nicht nur Menschen, sondern auch andere Spezies „kopiert“ werden. Es konnte hier nur angedeutet werden, was das für das Soziale bedeuten kann. Hier öffnet sich noch ein weites Feld für den empirischen Posthumanismus, wie ihn Oliwia Murawska vorschlägt.

Im Bezug auf die Strukturen der Gewöhnung, die meinen Ausgangspunkt bildeten, lässt sich zusammenfassen, dass posthumane gesellschaftliche Zusammenhänge durch zwei widersprüchliche Tendenzen charakterisiert zu sein scheinen. Während die marktgebundene, technologische Entwicklung vor allem auf Innovation als Disruption zielt, wird damit ein wichtiger Stabilitätsmechanismus von Alltag – nämlich Gewohnheit – systematisch unterlaufen. Gewöhnung muss darauf immer wieder neu ausgerichtet werden und wird vielleicht auch deshalb gerade besonders sichtbar. Near-Future-Serien führen Verstörung als alltägliche Erfahrung vor und zeigen Wege zu deren Bearbeitung auf. Sie erzeugen vorsorglich Vorstellbarkeiten, indem Unvorstellbares möglich und durch sinnvolle und erfolgreiche Einbindungen in alltägliche Praxen handhabbar zu werden scheint. Sie antizipieren Probleme oder potenzielle Konflikte und spielen modellhaft Lösungsmöglichkeiten durch. Ob und auf welche Weise Wale, Haie oder welche anderen Spezies dabei neue Verwandte im Sinne Donna Haraways „kin“ (Haraway 2015) werden und welchen Platz digitale Technologien zukünftig in den Assemblagen der Gewöhnung einnehmen, wird nicht nur davon abhängen, welche neuen Nähen und Zugänge damit möglich werden, sondern auch davon, welche Verständnisse von posthuman sich für Visionen von naher Zukunft gesellschaftlich durchzusetzen vermögen und warum.

Literatur

- Bausinger, Hermann. 1961. *Volkskultur in der technischen Welt*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Bolinski, Ina und Stefan Rieger. 2021. „Eine Lebenswelt von allen für alle: Zur Programmatik der Multispecies Communities.“ *Navigationen* 21 (1): 7–29.
- Braidotti, Rosi. 2013. *Posthumanismus: Jenseits des Menschen*. Frankfurt a. Main: Campus Verlag.
- Braidotti, Rosi. 2021. Posthumanes Wissen. *Navigationen* 21 (1): 217–241.
- Cress, Torsten, Oliwia Murawska und Annika Schlitte, Hrsg. 2023. *Posthuman? Neue Perspektiven auf Natur/Kultur*. Paderborn: Brill.
- Dietzsch, Ina. 2021. „Digitalisierung in der Landwirtschaft und Neuverhandlungen von Leben.“ In *Ländliches vielfach? Leben und Wirtschaften in erweiterten sozialen Entitäten*, hrsg. von Michaela Fenske, Arnika Peselmann und Daniel Best, 87–112. Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann.

- Dietzsch, Ina. 2023. „Digitale Landwirtschaft untersuchen: Method(olog)ische Überlegungen zu einem neuen Forschungsfeld.“ *Hamburger Journal für Kulturanthropologie* 16 (1): 29–45.
- Dietzsch, Ina. 2024. „Humanoide Roboter: Umkämpfte Materialisierungen von Künstlicher Intelligenz.“ In *Öffentliche Diskurse um neue Technologien und die Rolle der Kulturwissenschaften*, hrsg. von Johannes Moser und Libuse Veprek, 85–108. Bielefeld: transcript.
- Funke, Gerhard. 1958. „Gewohnheit als philosophisches Problem.“ *Philosophisches Jahrbuch* 67: 327–364.
- Garfinkel, Harold. 1967. *Studies in ethnomethodology* (Social and political theory). Cambridge: Polity Press.
- Haraway, Donna. 2015. „Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene: Making Kin.“ *Environmental Humanities* (6): 159–165. <https://doi.org/10.1215/22011919-3615934>.
- Hayles, N. Katherine. 1999. *How we Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago/London: University of Chicago Press. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226321394.001.0001>.
- Hengartner, Thomas. 2012. „Technik – Kultur – Alltag: Technikforschung als Alltagsforschung.“ *Schweizerisches Archiv für Volkskunde* 106: 117–139.
- Hörning, Karl H. 2001. *Experten des Alltags: Die Wiederentdeckung des praktischen Wissens*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
- Housley, William. 2015. „Disruptive Technologies, Social Transformation and the Socio-Digital [Online].“ *The Sociological Review Magazine*. <https://thesociologicalreview.org/collections/digital-sociology/disruptive-technologies-social-transformation-and-the-socio-digital/>. Zugriff 04.06.2024.
- Korff, Gottfried. 1993. „Die Wonnen der Gewöhnung.“ In *Alltagskultur passé? Positionen und Perspektiven volkskundlicher Museumsarbeit*, hrsg. von Gottfried Korff und Hans-Ulrich Roller, 18–33. Tübingen: TVEKW.
- Loh, Janina. 2018. *Trans- und Posthumanismus zur Einführung*. Hamburg: Junius Verlag.
- Murawska, Oliwia. 2023. „Empirischer Posthumanismus: Wir sind schon immer posthuman gewesen.“ *Zeitschrift für empirische Kulturwissenschaft* 119 (2): 223–246. <https://doi.org/10.31244/zekw/2023/02.05>.
- Mustill, Tom. 2023. *How to Speak Whale: A Voyage into the Future of Animal Communication*. London: William Collins.
- Strengers, Yolande und Jenny Kennedy. 2020. *The Smart Wife: Why Siri, Alexa, and Other Smart Home Devices Need a Feminist Reboot*. Cambridge und London: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/12482.001.0001>.
- Volbers, Jörg. 2018. „Gewohnheit.“ In *Handbuch Pragmatismus*, hrsg. von Michael G. Festl, 101–107. Stuttgart: J.B. Metzler. https://doi.org/10.1007/978-3-476-04557-7_14.