

Miamification: Literarische Reflexionen über das Postdigitale

Holger Grevenbrock

»Welcome to Miami«:¹ Bilder einer Stadt

»Warmes Klima, viele Strände, die Nachtclubs, das Wasser des Atlantiks und so viel mehr als die Fernsehserie ›Miami Vice‹.«² So lautet eine auf wenige zentrale Merkmale kondensierte Beschreibung von Miami auf der Internetseite usatipps.de, deren Verfasser:in es augenscheinlich für notwendig befunden hat, den touristischen Mehrwert der Stadt unabhängig von dem Bild hervorzuheben, das durch eine der Kultserien der 1980er-Jahre verbreitet und populär gemacht wurde. Die erste räumlich-geografische Annäherung der hier adressierten Tourist:innen erfolgt demnach immer schon unter den Vorzeichen der medialen Bilder, die von der Stadt existieren und in unserer Kultur zirkulieren. Nicht anders ergeht es Armen Avanessian bzw. dem autofiktionalen Erzähler seines essayistischen Reisejournals *Miamification*, das 2017 im Merve Verlag erschienen ist. Darin setzt er seine Reflexionen über ein »schwimmendes Denken«³ in Beziehung zu dem bekannten Intro der Serie:

»So beginnt ja auch sinnigerweise *Miami Vice*, unter dem Wasser, und dann draußen die dröhnen Motorboote. Seitdem wolltest du einmal hier sein. Nach den Bildern ist vor den Bildern.« (MF 21)

Was das Erzähler-Ich in *Miamification* hier expliziert und offensichtlich gestaltet, ist eine Praxis literarischen Schreibens, die nicht den ungefilterten Zugang zur Realität simuliert, sondern der Erkenntnis Rechnung trägt, dass Text unter und mit dem Ein-

1 Dury, Baxter: »Miami«. Auf: *Prince Of Tears* (2017).

2 o.A.: »Miami – Sonniges Paradies an der Ostküste Floridas«. Auf: <https://www.usatipps.de/bundesstaaten/suedstaaten/florida/miami/> (letzter Abruf 31.01.2021).

3 Avanessian, Armen: *Miamification*. Berlin: Merve 2017, S. 21. Im weiteren Verlauf abgekürzt durch die Sigle MF.

fluss des »bereits Gesagten, Geschriebenen, und (Aus-)Gedachten«⁴ entsteht. Kulturell dominante Bilder und Meinungen über die Metropole am äußersten Rand der westlichen Hemisphäre hausen immer schon im individuellen Bewusstsein des touristischen Neuankömmlings und verstellen den naiven Zugang zum Objekt der Sehnsucht. Doch das Wissen darüber schmälert die Reiselust der von Miami Angezogenen keineswegs, denn es sind ja gerade die popkulturellen Images, die die Anziehungskraft Miamis begründen und auch den Aufenthalt selbst medial überformen: das Wissen darum, dass Sonny und Tubbs, die Helden aus *MIAMI VICE* (USA 1984-1989, R: Michael Mann), dieselbe Straße im selben Auto (schneeweisser Ferrari Testarossa) zum selben Song (Phil Collins *In The Air Tonight*) befahren haben, ist der Ausgangspunkt für ein intensives ästhetisches Erleben, das sich der oszillierenden Spannung zwischen dem unmittelbaren Augenblick und seinen medialen Abbildern verdankt. Abstrakter formuliert ließe sich festhalten, dass Miami stets über den paradigmatischen Vergleich mit seinen medial hervorgebrachten Geschwistern wahrgenommen und bewertet wird. Wer sich dagegen nach authentischen Erfahrungen sehnt, die das Gefühl fremd gewordener Ursprünglichkeit vermitteln, für den:die ist Miami die falsche Adresse.

Diese Erfahrung macht auch der Ich-Erzähler in Juan S. Guses Roman *Miami Punk*, der 2019 im Fischer-Verlag erschienen ist. Einer der Protagonisten des Romans, ein Doktorand aus Deutschland, reist mit seinem Team für ein Counterstrike 1.6-Turnier nach Miami, ein letztes großes Event, ehe sich das Team und bald darauf die gesamte Szene auflöst. Im Moment seiner Ankunft am International Airport in Miami identifiziert er die wenigen Tourist:innen recht zügig anhand ihrer Kleidung und unterteilt sie in zwei Gruppen: da wären die Fans des grobpixeligen Shoot->em-up-Computerspiels *Hotline Miami*, die die für das Spiel charakteristischen Gummi-Tiermasken »janusartig«⁵ in ihren Nacken tragen – ein erster Hinweis auf die Ambivalenz des Ortes – und die europäischen Forscher:innen in ihrer »bürgerlich-beige-braune[n] Kleidung« (MP 33), die es »scharrenweise in diese rätselreiche Stadt« (MP 33) zieht, um sich ein Bild von ihr und den hiergebliebenen Einwohner:innen zu machen. Von besonderem Interesse ist hier die Nachrangigkeit der eigenen Erfahrung gegenüber dem medialen Wissen um den Ort: »Heinrich's Dorm war ein zweistöckiges Gebäude in der Form eines Hufeisens mit Parkplätzen u. einem eingezäunten kleinen Pool in der Mitte. Das Ganze hatte etwas Filmisches.« (MP 37) Wie auch bei Avanessian sind die medialen Bilder der empirischen Erfahrung vorgeschaltet und lassen das Motel nicht nur für die Leser:innen, sondern auch aus Sicht des Ich-Erzählers topisch erscheinen. Noch immer unter dem Eindruck des Ankommens stehend, setzen sich die medial injizierten Einspieler des Erzählers im Motel-Zimmer fort, die ihm das Ableben seines Freundes und Teamkollegen Hannek übermitteln: »Hannek nickte, noch immer auf dem Rücken liegend; er schien sich zu akklimatisieren. Ich stellte mir vor, wie er genau so auf dem Kingsize-Bett lag, sein Hals aufgeschnitten, sein Gesicht blass, die Arme ausgestreckt, Blaulicht vor den

4 Frank, Dirk: »Literatur aus den reichen Ländern.« Ein Rückblick auf die Popliteratur der 1990er Jahre. In: Olaf Grabinski/Till Huber/Jan-Noël Thon (Hg.): Poetik der Oberfläche. Die deutschsprachige Popliteratur der 1990er Jahre. Berlin/Boston: De Gruyter 2011, S. 27-52, hier S. 31.

5 Guse, Juan S.: *Miami Punk*. Frankfurt: Fischer 2019, S. 33. Im weiteren Verlauf abgekürzt durch die Sigle MP.

Fenstern u. alles voller Blut. Fernsehen.« (MP 44) Die letzte Bemerkung des Erzählers (»... alles voller Blut. Fernsehen«) liest sich als der halbherzige Versuch, sich die medialen Bilder vom Leib zu halten, indem sie ins Reich der Fiktion verbannt werden. Das Fernsehen als lokalisierbares Zentrum dient hier als Prämissen für die Eingrenzung des Fiktionalen, womit die Wirklichkeit ebenfalls eine Verortung erhält; das Wirkliche wäre demnach überall dort anzutreffen, wo es nicht gesendet wird. Wolfgang Welsch spricht in diesem Zusammenhang von einer »doppelte[n] Operation«⁶, die notwendig sei für ihre Konstruktion:

»Wir bezeichnen etwas nicht nur als ›wirklich‹, sondern wir heben es dadurch zugleich von anderem ab, das im gleichen Zug als weniger wirklich oder scheinhaft, als virtuell, uneigentlich, bloß möglich, unwirklich, unwahr etc. qualifiziert wird. Eine solche Doppelaktion gehört zu jeder Verwendung des Terminus ›wirklich‹ – egal in welcher seiner Bedeutungen. ›Wirklich‹ ist ein Terminus der Kontrastbildung.«⁷

»Kein Medienjenseits, nirgends«:⁸ Literatur als Beobachterin zweiter Ordnung

Was sowohl das Reisejournal *Miamification* als auch *Miami Punk* gemeinsam haben, ist die multimediale Lebenswirklichkeit als zentrales Motiv, das sie in eine Reihe mit weiteren in jüngerer Zeit veröffentlichten Romanen stellt, denen »die moderne Technologie nicht nur literarisches Thema, sondern Paradigma ist«⁹. So habe es nach Myriam Schellbach »eine Weile gedauert, bis die Gegenwartsliteratur den Menschen in seiner digitalen Umwelt zum Thema gemacht hat«¹⁰, doch in der jüngeren Vergangenheit wurde dieses Versäumnis von Seiten der deutschsprachigen Literatur mit umso größerem Eifer nachgeholt. Ob Berit Glanz' *Pixeltanzer* (2019), Leif Randts *Schimmernder Dunst über CoubyCounty* (2011) und *Allegro Pastell* (2020), Marius Goldhorns *Park* (2020) oder Joshua Groß' *Flexen in Miami* (2020), sie alle widmen sich dem Thema des Digitalen in bis dahin ungekannten Weisen.

Der vorliegende Beitrag widmet sich der Beschreibung der Verfahren, mit denen sich diese von Moritz Baßler als »Randt-Miami-Malibu-Komplex«¹¹ bezeichneten Texte der digitalen Durchdringung unseres Alltags nähern. Zunächst wird Literatur hierzu als Beobachterin zweiter Ordnung profiliert, die eine reflektierende Funktion in Bezug

⁶ Welsch, Wolfgang: »›Wirklich‹. Bedeutungsvarianten – Modelle – Wirklichkeit und Virtualität.« In: Sybille Krämer (Hg.): *Medien. Computer. Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Frankfurt: Suhrkamp 1998, S. 169–212, hier S. 201.

⁷ Ebd., S. 201–202 [Herv. i. O.].

⁸ Winkels, Hubert: *Leselust und Bildermacht. Über Literatur, Fernsehen und neue Medien*. Köln: Kiepenheuer & Witsch 1997, S. 13.

⁹ Schellbach, Myriam: »Wie das digitale Leben zum literarischen Motiv wird.« Auf: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/themen/wie-das-digitale-leben-zum-literarischen-motiv-wird-16767835.html> (letzter Abruf 31.01.2022).

¹⁰ Ebd.

¹¹ Baßler, Moritz: »Der Neue Midcult.« Auf: <https://pop-zeitschrift.de/2021/06/28/der-neue-midcult/> (letzter Abruf 01.02.2022).

auf digitale Medien erfüllt. In dieser Funktion entwickelt sie eine neue Perspektive auf eben diese Durchdringung, die bereits Charakteristikum eines transhumanistischen Zustands ist. Diesem Konnex widmet sich der Aufsatz in einem weiteren Schritt mit-samt der inhärenten Probleme (Frage der räumlichen und zeitlichen Verortung, plurale Identitätskonstruktion), bevor am Ende Orientierungshilfen aus dem literarischen Feld fokussiert werden. So leistet der Aufsatz zweierlei: Er beobachtet mit der Literatur transhumanistische Tendenzen einer postdigitalen Gesellschaft und analysiert gleichsam die Verfahren und Lösungsstrategien, die die Literatur selbst in Auseinandersetzung mit dieser Gegenwart entwirft.

Im Fall *Miami Punk* beginnt diese Auseinandersetzung schon auf dem Buch-Cover, das eine der zentralen Figuren des Romans, die Spiele-Programmiererin Robin, gedankenversunken vor dem PC-Bildschirm zeigt – eine Szene, die einige Seiten später schriftsprachlich ausgeführt wird:

»Leise und deutlich unterfordert rauschen Robins CPU-Kühler und die beiden Grafikkarten vor sich hin, zusammengehalten auf einem alten Motherboard in einem billiglieblosen Aluminiumgehäuse, das sich wie ein treuer Hund nach einem langen Tag an ihre linke nackte Wade schmiegt.« (MP 8)

Auffällige Gemeinsamkeiten teilt die hier sowohl beschriebene als auch abgebildete Szene mit jenem »ästhetisch reizvolle[m] Bild«¹² wie es nach Ansicht von Boris Groys eine im Museum ausgestellte Netzkunst abgibt. Im Unterschied zur ›reinen‹ Netzkunst, welche die Aufmerksamkeit direkt und ausschließlich auf das Netzbild lenkt, bezieht die museale Situation die Umgebung außerhalb des Bildschirms mit ein und der Blick von außen setzt den Bereich des Digitalen in ein kontinuierliches Verhältnis mit jenem des Analogen. Dies führt dazu, dass

»die ganze Szene sichtbar und reflektierbar [wird], in der ein Netzbild überhaupt erscheint – inklusive der Gestalt des Computers, aller möglichen Drähte und des sonstigen Zubehörs, eines gedämpften Lichts, das von verschiedenen Monitoren ausstrahlt und im Installationsraum ein quasi-barockes Licht-Schatten-Spiel inszeniert, unterschiedliche Töne, die das Equipment produziert, und vor allem der unbeweglichen, in sich versunkenen, vor den Bildschirmen verharrenden Figuren der Netzbenutzer.«¹³

Das Museum addiert demzufolge eine Reflexionsebene hinzu, die es den Betrachter:innen erlaubt, sich über die »Bedingungen der Kunst im Netz«¹⁴ bewusst zu werden. In Analogie zur musealen Installation besitzt nun auch Literatur das Potenzial, die Bedingungen im Umgang mit digitalen Medien zum Gegenstand der Reflexion zu machen. In *Miami Punk* bietet das Digitale beispielsweise rekurrent Anlass für nostalgische Erinnerungen, evoziert melancholische Zustände und knüpft formal an Ästhetiken und Diskurse an, die in der Literatur und Kunst des 21. Jahrhunderts eine Rolle spielen. Technische Medien, die im kulturellen Bewusstsein mit Glätte, Perfektion und Funktionalität assoziiert werden, werden mit der Aura des Vertrauten versehen, indem auch

¹² Groys, Boris: *Topologie der Kunst*. München: Hanser 2003, S. 43.

¹³ Ebd., S. 43-44.

¹⁴ Ebd., S. 44.

der Hardware, die bis dahin eher selten zum Gegenstand der ästhetischen Betrachtung wurde, Aufmerksamkeit zuteilwird. Friedrich Kittler schreibt:

»Die Hardware, zumal von Computern, scheint in unseren Vorstellungen von Wirklichkeit nicht vorzukommen. Das liegt nicht nur an ihrer buchstäblich unvorstellbaren Komplexität, die es Benutzern (oder auf neudeutsch der Wetware) geraten sein lässt, ausschließlich mit Software umzugehen. Nur ist diese Unkenntnis nicht vom Himmel gefallen, sondern selber Effekt von Programmierungen.«¹⁵

Neue Medien stellen neue Wahrnehmungsformen und Rezeptionsmodi bereit und transzendentieren den Gegensatz von Wirklichkeit und Virtualität. In der Gegenwart resoniert dies im Begriff »Augmented Reality«, die »die Wahrnehmung der Alltagsumgebung nicht außer Kraft [setzt]«, sondern sie »durch virtuelle Objekte [...] oder handlungsstützende Informationen [erweitert]«.¹⁶ In dieser Hinsicht unterscheiden Braun und Friess die Augmented Reality von »Virtual Reality«, die immersiv wirkt, indem sie eine »von der Alltagsumgebung abweichende Realität«¹⁷ vorstellt. Virtual Reality im hier verstandenen Sinne verfährt klassisch fiktional, da sie die Grenze zwischen sich und der Wirklichkeit unaufgetastet lässt. Anders als die medientheoretische Definition des Begriffs bezeichnet Virtualität im fiktionstheoretischen Gebrauch den Bereich nicht aktualisierter Möglichkeiten, einen »Horizont des Realen«¹⁸ bestehend aus Ideen und Spekulationen, der in der Fiktion Form annimmt. Sobald Literatur Virtualität nicht nur darstellt, sondern explizit thematisiert, reflektiert sie sich selbst als das Resultat des Zusammenspiels multipler medialer Realitäten.

Nach Martin Seel gehörten erweiterte Wirklichkeiten, die »unerreichbare Situationen«¹⁹ figurieren, bis zum Ende des 20. Jahrhunderts dem Bereich der Sonderpraktiken an und existierten innerhalb eines definierten institutionellen Rahmens. Erst im Zuge der Digitalisierung, der Entwicklung des Computers und der Etablierung des Internets erfahren diese eine Normalisierung und es »wird zu einer alltäglichen Grundsituation des Menschen am Ende des 20. Jahrhunderts, über die Situation seiner leiblichen Anwesenheit hinaus zu sein«.²⁰ Literatur schafft ein Bewusstsein für die fluide gewordene Grenze zwischen Wirklichkeit und Virtualität, indem sie solche augmentierten Lebenswirklichkeiten zum Gegenstand ihrer Darstellung machen.

In Anbetracht eines sukzessiven Verschwindens der Gegensätze von Fiktion und Wirklichkeit gewinnt die Reflexion über die Eigenheit beider Sphären neue Impulse. Von zentraler Bedeutung ist hier der Begriff des Postdigitalen, der, bezogen auf die

¹⁵ Kittler, Friedrich: »Hardware, das unbekannte Wesen«. In: Sybille Krämer (Hg.): *Medien. Computer. Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Frankfurt: Suhrkamp 2000, S. 119–132, hier S. 119.

¹⁶ Braun, Holger/Friess, Regina: »Empirische Zugänge zur Virtual Reality. Heterogenes Netzwerk, Diskurs und Wahrnehmungsform«. In: Dawid Kaspruwics/Stefan Rieger (Hg.): *Handbuch Virtualität*. Wiesbaden: Springer 2020, S. 609–628, hier S. 612.

¹⁷ Braun/Friess: »Virtual Reality«, S. 612.

¹⁸ Esposito, Elena: »Fiktion und Virtualität«. In: Sybille Krämer (Hg.): *Medien. Computer. Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Frankfurt: Suhrkamp 2000, S. 269–297, S. 281.

¹⁹ Vg. Seel: »Medien der Realität und Realität der Medien«, S. 259.

²⁰ Ebd., S. 260.

Kunst und Literatur, nicht die Auseinandersetzung mit dem »Digitalen als solchem« bezeichnet, sondern als Reflexion über das »Leben seit und im Digitalen«²¹ verstanden werden kann.

»Like air and drinking water«:²² Digitalität in der Gegenwart

Der Ambient- und Industrialkomponist Kim Cascone verwendete vermutlich als Erster den Begriff des Postdigitalen in seiner Abhandlung *The Aesthetics of Failure: ›Post-Digital‹ Tendencies in Contemporary Computer Music*,²³ um ein neues Genre in der elektronischen Musik zu beschreiben. Die Inspiration für den Begriff bezieht er aus dem Essay *Beyond Digital* von Nicolas Negroponte, der die These vertritt, das Digitale werde in der Zukunft seine dominante Konnotation des Innovativen sukzessive einbüßen und zum Gegenstand alltäglicher Erfahrungen werden:

»Like air and drinking water, being digital will be noticed only by its absence, not its presence [...]. Computers as we know them today will a) be boring, and b) disappear into things that are first and foremost something else: smart nails, self-cleaning shirts, driverless cars [...]. Computers will be a sweeping yet invisible part of our everyday lives: We'll live in them, wear them, even eat them. A computer a day will keep the doctor away.«²⁴

Hier finden sich Parallelen zu Donna Haraway, die in der Miniaturisierung technischer Medien den wesentlichen Faktor für die Verschränkung des Analogen mit dem Digitalen erkennt. Ihrer Ansicht nach haben sich um die Jahrtausendwende drei »boundary breakdowns« vollzogen, die ihrem Konzept des Cyborgs Relevanz für die soziale Wirklichkeit verleihen. Hierzu gehört 1. die Aufhebung der Grenze zwischen Mensch und Tier, 2. die Aufhebung der Grenze zwischen tierisch-menschlichem Organismus und Maschine sowie 3. die Aufhebung der Grenze zwischen physisch und nicht-physisch. Unter der letzten Grenztilgung zwischen physisch und nicht-physisch versteht sie die irritierende Präsenz moderner Maschinen als »microelectronic devices«²⁵, die zwar überall und allgegenwärtig sind, jedoch zu großen Teilen außerhalb unserer sinnlichen Wahrnehmung agieren:

»Our best machines are made of sunshine; they are all light and clean because they are nothing but signals, electromagnetic waves, a section of a spectrum, and those

²¹ Bishop, Ryan/Gansing, Kristoffer/Parikka, Jussi: »Hindurch und darüber hinaus: Postdigitale Praktiken, Konzepte und Institutionen«. Auf: <https://archive.transmediale.de/de/content/hindurch-und-dar-ber-hinaus-postdigitale-praktiken-konzepte-und-institutionen> (letzter Abruf 30.01.2022).

²² Negroponte, Nicholas: »Beyond Digital«. Auf: <https://www.wired.com/1998/12/negroponte-55/> (letzter Abruf 30.01.2022).

²³ Vgl. Cascone, Kim: »The Aesthetics of Failure: ›Post-Digital‹ Tendencies in Contemporary Computer Music«. In: Computer Music Journal (12/2000), S. 12-18.

²⁴ Negroponte: »Beyond Digital«.

²⁵ Haraway, Donna: »A Cyborg Manifesto. Science, Technology and socialist-feminism in the late twentieth century«. In: David Bell/Barbara M. Kennedy (Hg.): *The Cybercultures Reader*. London: Routledge 2000, S. 291-324, hier S. 294.

machines are eminently portable, mobile – a matter of immense human pain in Detroit and Singapore. People are nowhere near so fluid, being both material and opaque. Cyborgs are ether, quintessence.«²⁶

Die Sphäre des Analogen, die für gewöhnlich als die primäre Wirklichkeit verstanden wird, erfährt durch das Digitale eine Erweiterung und es finden Vermischungen statt. Das zentrale Dispositiv für diese Vermischungen ist hierbei, wie bereits angeführt, Augmented Reality, die im Unterschied zur Virtual Reality keine von der Alltagsumgebung abweichende Realität erzeugt, sondern zu einer Erweiterung derselben beiträgt, indem sie diese mit virtuellen Objekten und Informationen anreichert – einschlägige Beispiele hierfür sind *Pokemon Go* oder Google Glass. Doch während Augmented Reality im alltäglichen Sprachgebrauch die bewusste Erfahrung einer um virtuelle Informationen und Objekte erweiterte Wirklichkeit meint, soll in diesem Beitrag ein weiter Begriff von Augmented Reality Anwendung erfahren. Dieser bezieht eben auch die Vorgänge und Austauschprozesse zwischen dem Analogen und Digitalen mit ein, die entweder der bewussten sinnlichen Wahrnehmung entgehen, diese übersteigen oder Eingang in die alltägliche Praxis gefunden haben, sodass sie nicht länger hinterfragt werden: »Wer sich auf sein Navi verlässt, muss sich beispielsweise in so einer gemischten Realität orientieren, um im Analogen anzukommen, von dessen eigentümlicher Struktur er oder sie nicht mehr viel wissen muss.«²⁷ Postdigitale Gesellschaften zeichnet aus, dass ihre Teilnehmer:innen sich in hybriden Räumen aufhalten, in denen digitale Daten Einfluss auf Entscheidungen und Handlungen im analogen Raum ausüben und vice versa. *Miamification* lässt sich als eine literarische Reflexion auf dieses rekursive Verhältnis in den Blick nehmen. Während eines Strandaufenthalts beobachtet der Erzähler die zahlreichen Jogger:innen im Lummus Park,

»fast alle mit Smartgeräten in der Hand, am Handgelenk, am Arm, die irgendein ›auf sie persönlich‹ zurechtgeschnitztes Programm abspulen. Von ihren Parcours durch den Park senden sie ihre Daten, die mit ihnen gemeinsam durch irgendwelche Serverfärmen laufen, in die Cloud (und von dort zurück auf die Displays – auch hier handelt es sich um rekursive Verfahren, die sowohl optimieren als auch die Optimierung optimieren, also metonymisch vorgehen).« (MF 53 [Herv.i.O.])

Wo bin ich und wer sind die anderen? (Nicht-)Identität im Postdigitalen

In *Miamification* führt Avanessian aus, dass sich das Leben in der Gegenwart dadurch charakterisieren lasse, dass sich die in ihr lebenden Menschen stets an unterschiedlichen Orten und in unterschiedlichen Zeiten gleichzeitig aufhalten, »es gibt keinen gemeinsamen Fluchtpunkt, auf den Ich, Hier, Jetzt zulaufen, keine Ich-Hier-Jetzt-Origo als Ursprung für ein analoges Ich im Wirklichkeitssystem«. (MF 15) Der moderne Glaube an eine einheitliche Identität als subjektives Projekt, das sich über ästhetische Er-

26 Ebd.

27 Baßler, Moritz/Drügh, Heinz: Gegenwartsästhetik. Konstanz: Konstanz University Press 2021, S. 268.

fahrung, Bildung und Distinktion realisiere, habe schon im Zuge der Postmoderne an Überzeugungskraft verloren. In der postdigitalen Wirklichkeit und in Anbetracht der Pluralisierung und Dispersion des Virtuellen im lebensweltlichen Alltag vermag die Verabschiedung vom Ideal eines autonomen Subjekts nicht länger zu polarisieren. Verantwortlich dafür zeichnen vor allem die vielen technischen Medien, die eine Veränderung der Wahrnehmung des Alltags herbeigeführt haben und damit einhergehend das alltägliche Empfinden von Zeit und Raum. So bezeichnet Avanessian das Smartphone als »das entscheidende Vehikel, um (sich) in der Welt zurecht zu finden« und als »dasjenige Medium, durch das sich wahrnehmen und verstehen lässt, was die Welt ist«. (MF 29-30) Smarte Geräte verfügen über eine eigene Form von Aisthesis, indem ihre biometrischen Sensoren die verschiedensten Daten ihrer Benutzer:innen messen und sich von diesen ausgehend ein Bild von ihnen machen, sozusagen eine Beziehung zur Person auf der anderen Seite des Bildschirms herstellen. Identität ist nicht körperlich an ein Subjekt gebunden, sondern sie verteilt sich über weitere Medien wie Notizen, dem Reisepass, der Dropbox, der Website oder der Cloud. Allein das Wissen darum scheint vor dem Hintergrund neuester Technologien wie dem Internet der Dinge besonders gegenwärtig zu sein. Der Unterschied zur Vergangenheit liegt darin, dass die über Smart Devices erstellten Profile über eine höhere Agilität und einen größeren Aktionsradius verfügen, als dies bei klassischen medialen Identitäten noch der Fall war. Schließlich bleibt es nicht bei einer bloßen Speicherung der Daten, sondern sie erzeugen darüber hinaus eine »neue Form algorithmischer Identität« (MF 16), die sich neben den selbst eingespeisten Daten zusätzlich aus Wahrscheinlichkeiten herleitet, die im Vergleich mit äquivalenten Datenmengen berechnet wurden. Diese neue Form externalisierter Identität entzieht sich mehr und mehr der Kontrolle und Überwachung durch das analoge Alter Ego und trifft scheinbar eigenständige Entscheidungen bzw. Entscheidungen, die sie auf Basis der ihr zur Verfügung stehenden Daten trifft. Avanessian nennt für diese Form der ›Bevormundung‹ verschiedene Beispiele, die das intrikate Verhältnis der Realitäten veranschaulichen. So kann beispielsweise die App flight risk score zeigen, »ob ein Mitarbeiter oder eine Mitarbeiterin vorhat, die Firma bald zu verlassen« (MF 17), wodurch das Unternehmen die Möglichkeit erhält, präventiv einzutreten und der betroffenen Person auf Grundlage dieser Prognose zu kündigen. Ein weiterer Fall ist das Beispiel des empörten Vaters, der sich bei Target, einem der größten Einzelhändler der Welt, über die Zusendung von Babymaterial an seine Tochter beschwert: »Target wusste lange vor ihm von ihrer Schwangerschaft und zwar anhand einschlägiger Recherchen und Bestellungen [...].« (MF 16 [Herv.i.O.]) Anschaulich werde hier ein neues Zeitregime, in dem die gegenwärtige Zukunft in Form von Algorithmen und Big Data prägenden Einfluss auf die soziale Realität nimmt: »Du hast den neuen Zeitkomplex – diese schon gelebte, aber bei weitem nicht verstandene Zeit – in deinen letzten Texten einstweilen ›spekulative Zeit‹ genannt und die Weise in ihr zu leben ›speulative Temporalität.‹« (MF 11) Bei der spekulativen Zeit handelt es sich nach Avanessian um eine »aus der Zukunft kommende Zeit« (MF 17), die in der Gegenwart Form annimmt und den:die Betrachterin vor kategorische Probleme stellt: : »Eine verwirrende Zeitformation [...], die es schwer macht zu entscheiden, ob es sich einfach um eine korrekte Vorausberechnung [...] oder um die Herstellung einer solchen Zukunft handelt«. (MF 17)

»Die gerne vergessene sinnliche Ungewissheit von Big Data« (MF 33)

Avanessian zeichnet ein beunruhigendes Bild der postdigitalen Jetztzeit, in der vermeintlich individuelle Wünsche und Bedürfnisse das Ergebnis algorithmischer Prozesse sind. Wie sähe hier eine angemessene oppositionelle Strategie aus, die der Kreativität einer algorithmischen Identität etwas entgegen setzen könnte? Denn ein schlichtes »Nein« zum Konsum im Digitalen reicht da nicht aus, schließlich produziert auch dieses »nur weitere Daten, die den Algorithmus optimieren« (MF 33). Wie bereits im einführenden Abschnitt zur Miami-Literatur beschrieben, läge für Avanessian eine Möglichkeit des Aktiv-Werdens in der Poetisierung der Gegenwart, die das Bewusstsein für die Asynchronien und Asymmetrien im Postdigitalen noch potenziert, statt der als bedrohlich empfundenen Gegenwart mit einer romantisierten Vergangenheit oder einer utopischen Zukunft zu begegnen: »The cyborg would not recognize the Garden of Eden; it is not made of mud and cannot dream of returning to dust«²⁸, beschreibt Haraway das ungewohnte Verhältnis des Cyborgs zur Gegenwart, dem jede Idee von Ursprung oder Unschuld fremd ist. Wie bereits angeklungen konzeptualisiert sie ihren Cyborg als hybrides Wesen, das existierende kulturelle Binaritäten aufbricht und die Idee eines natürlichen Weltverlaufs unterminiert: »The transcendent authorization of interpretation is lost, and with it the ontology grounding ›Western‹ epistemology.«²⁹ Damit befindet sie sich auf einer Linie mit der Postmoderne und der für sie charakteristischen Absage an sinnstiftende Metadiskurse, die in der Moderne noch als Legitimationsgrundlage für Wissenschaft und Philosophie dienten.³⁰ Stattdessen bezeichnet sie ihren Cyborg als eine bestimmte Lektüre der Wirklichkeit, »coded texts through which we engage in the play of writing and reading the world«³¹. Mit dem Wegfall eines übergeordneten Sinnhorizonts verlagert sich die Aufmerksamkeit stärker denn je auf den unmittelbaren Kontext und die Gegebenheiten, in der das Ding oder das reale Ereignis erscheinen.

Im Zentrum von Avanessians Schreiben steht daher die Frage, wie es gelingen kann, über die für die Gegenwart so charakteristischen Asymmetrien zu schreiben, die sich der unmittelbaren sinnlichen Erfahrung entziehen. Im Moment des Aufwachens nach seiner ersten Nacht in Miami, versucht sich der Erzähler Avanessian im Hotelzimmer zu orientieren: »Ein hellblaues Kissen, leicht über den Bettrand gerutscht, eingeklemmt zwischen Wand und Matratze. Vielleicht wird gleich mehr sichtbar, wenn du das zweite Auge öffnest und den Kopf leicht hebst. Wo bist du? Gleich fällt dir ein, wer das gedacht haben muss.« (MF 13) Es dauert eine Weile, bis Avanessian sich auf Betriebstemperatur befindet und an die neuen Raum- und Zeitbedingungen in Miami gewöhnt. Währenddessen wird ihm bewusst, dass um ihn herum die Betriebsamkeit der Maschinen nicht erlahmt, sondern sie unbeeindruckt vom Wetter, von der Zeitumstellung,

28 Haraway: »A Cyborg Manifesto«, S. 293.

29 Ebd., S. 294 [Herv.i.O.].

30 »Bei extremer Vereinfachung hält man die Skepsis gegenüber den Metaerzählungen für ›postmodern‹.« Lyotard, Jean-François: Das postmoderne Wissen. Ein Bericht. Graz/Wien: Passagen 1986, S. 14-15 [Herv.i.O.].

31 Haraway. »A Cyborg Manifesto«, S. 294.

den Flugstrapazen und anderen Herausforderungen weiter funktionieren: »Uneinholtbare Asynchronie – das hier ist gleichbedeutend mit: ein Zuspätkommen, das für aus dem Osten Anreisende auf Dauer gestellt ist.« (MF 13)

Haraway schreibt, »[o]ur machines are disturbingly lively, and we ourselves frighteningly inert.³² Doch darin kann auch eine Chance liegen. Gerade in Zeiten hermetischer Datenströme kommt der ästhetischen Betrachtung eine zentrale Bedeutung zu. Ein Blick auf die Struktur des Romans bestätigt diese Einschätzung: *Miamification* zeichnet sich durch ein permanentes Wechseln und Aushandeln zwischen theoretischer Abstraktion und sinnlicher Konkretion aus: »Aber das ist schon wieder zu abgehoben, zu wenig konkret, zu wenig jedenfalls, als dass du dir solche Abstraktionen leisten kannst; zu wenig lokal, um global zu argumentieren.« (MF 11) Die ästhetischen Betrachtungen dienen einerseits dazu, sich des Abstands zwischen dem eigenen begrifflichen Fassungsvermögen und der scheinbar unendlichen Datenmenge klar zu werden, also sich seiner eigenen sinnlichen und verstandesmäßigen Unzulänglichkeiten zuallererst bewusst zu werden – Avanessian spricht in Rekurs auf den Soziologen Dirk Baecker von einem Überschusssinn, »ein Zuviel an Sinn, diesmal an der Schnittstelle von Mensch und Maschine, auf dessen Verarbeitung niemand vorbereitet ist.« (MF 31) Andererseits geschieht die Übermittlung der Daten als Botschaft an die Empfänger:innen immer noch im Bereich des Ästhetischen, die »smartten Geräte bringen die [...] Daten an die Benutzeroberfläche« (MF 30) von wo aus sie zuerst einmal gedeutet werden müssen, damit sie einen Sinn erhalten.