

Teil 2:
Erzählte, gelesene, gehörte und gespielte Zukunft

Der digitale Neue Mensch

Zu einem aktuellen Narrativ in Transhumanismus, Posthumanismus und der Serienproduktion UPLOAD (2020)

Anna-Christine Pilz

Abstract: Zu den variationsreichen Geschichten über die Transformier- und Optimierbarkeit des Menschen, die im Erzählreservoir des westlichen Kulturraumes seit jeher tief verwurzelt sind, gesellen sich im 21. Jahrhundert spektakuläre technologische Möglichkeiten hinzu, die den alten Traum vom Neuen Menschen scheinbar in greifbare Nähe rücken lassen. Die trans- und posthumanistischen Apologet:innen der digitalen Unsterblichkeit versprechen nichts Geringeres als einen substratunabhängigen Menschen, der sich durch künstliche Substitution der Form künftig seiner Kurzlebigkeit entledigt und mittels *Upload* die lang ersehnte morphologische Freiheit erlangt haben wird. Vor der Folie solcher säkularen Heilsversprechen gewinnen Erzählungen von der Neuerschaffung des Menschen eine neue Relevanz. Sie zeigen, dass die im Neuen Menschen bewahrte Vorstellungswelt nach wie vor ihre kulturelle Wirkmacht entfaltet. Am Leitfaden des digitalen Neuen Menschen erkundet der Beitrag ein gegenwärtiges Narrativ menschlicher Transformation in Transhumanismus, Posthumanismus und der Comedyserie *UPLOAD* und befragt es auf seine Konstruktionsprinzipien und kulturhistorischen Dispositionen.

Schlagwörter: Transhumanismus, Posthumanismus, Narrative, Upload

Trans- und Posthumanismus¹

Posthumanistische Strömungen, worunter der Transhumanismus ebenso wie der technologische und der kritische Posthumanismus zu subsumieren sind, erleben seit den 1990er-Jahren und insbesondere seit der Jahrtausend-

1 Teile des vorliegenden Beitrags entstammen in verkürzter Form meinem Dissertationsprojekt zum Thema KONFIGURATIONEN DES POSTHUMANEN IM SPANNUNGSFELD VON UTOPIE UND DYSTOPIE. NARRATIVE DES NEUEN MENSCHEN IN POSTHUMANISMUS UND DEUTSCHSPRACHIGER GEGENWARTSLITERATUR.

wende einen massiven Aufschwung, der zum einen auf erhebliche Fortschritte im Bereich der konvergierenden Technologien und zum anderen auf das stetig anwachsende öffentliche und wissenschaftliche Interesse an den Implikationen dieser Entwicklungen zurückzuführen ist (vgl. Krüger 2019; vgl. Ranisch/Sorgner 2014; vgl. Gesang 2007). Innerhalb des posthumanistischen Spektrums hat v. a. der Transhumanismus viel mediale Resonanz erzeugt, was in erster Linie an seinen aufregenden Themen liegt, die eine nicht allzu entfernte Zukunft adressieren und daher der gegenwärtigen menschlichen Lebensrealität näherstehen als posthumanistische Spekulationen. Bei seinen Überlegungen setzt der Transhumanismus überwiegend praktisch an und forciert die Steigerung physischer oder kognitiver Fähigkeiten sowie die Verlängerung der menschlichen Lebensspanne mithilfe verschiedener *Enhancement*-Technologien (vgl. Beinsteiner/Kohn 2016). Vorläufiger Zweck dieser Bestrebungen ist das Transhumane, das als eine Art Bindeglied und ‚Übergangsmensch‘ zum Posthumanen beschrieben wird (vgl. Bostrom 2005: 5). Die Vorsilbe *trans-* im Sinne von *durch den jetzigen Menschen hindurch* oder *über ihn hinaus* verweist dabei auf einen durchaus konkret imaginierten, weitgehend perfektionierten Menschen, der durch moderate oder radikalere Verbesserungsverfahren seine bislang natürlich gegebenen Grenzen überwunden haben wird (vgl. Loh 2018: 27).

Während in der Anschauung vieler Transhumanist:innen die transhumane Ära bereits angebrochen ist, referiert die idealisierte Zielvorstellung des Posthumanen auf eine Zeit danach, die der technologische Posthumanismus fokussiert. V. a. im Hinblick auf Technikextrapolationen und das Kernmotiv der virtuellen Unsterblichkeit wird eine thematische Nähe zum Transhumanismus deutlich; auch der Verbesserungsaspekt ist partiell vertreten, wird allerdings vom Ablösungsgedanken überlagert. Im Zentrum steht die Erschaffung einer postbiologischen Superintelligenz (vgl. ebd.: 78 f.; vgl. Krüger 2019: 76), d. h. Posthumanität formiert sich hier in erster Linie als artifizielle Nonhumanität im Sinne einer temporallogischen Relation *nach* dem Menschen. So formuliert Hans Moravec, der als einer der Begründer des technologischen Posthumanismus gilt:

Was uns erwartet, ist nicht Vergessen, sondern eine Zukunft, die man aus heutiger Sicht am ehesten als ‚postbiologisch‘ [...] bezeichnen kann. In dieser zukünftigen Welt wird die menschliche Art von einer Flutwelle kultureller Veränderungen fortgerissen und von der eigenen künstlichen Nachkommenschaft verdrängt werden. [...] Heute sind unsere Maschinen noch einfache Geschöpfe, die wie alle Neugeborenen der elterlichen

Pflege und Fürsorge bedürfen und kaum als ‚intelligent‘ zu bezeichnen sind. Doch im Laufe des nächsten Jahrhunderts werden sie zu Gebilden heranreifen, die ebenso komplex sind wie wir selbst, um schließlich über uns und alles, was wir kennen, hinauszuwachsen, so daß wir eines Tages stolz sein dürfen, wenn sie sich als unsere Nachkommen bezeichnen (Moravec 1990: 9).

Im Gegensatz zur primär technischen Grundlegung fungiert das Posthumane im kritischen Posthumanismus meist als abstrakte Denkfigur für ein Verständnis vom Menschen nach oder jenseits seiner Sonderstellung (vgl. Loh 2018: 9). Dabei bietet der kritische Posthumanismus eher selten konkrete Zukunftsentwürfe an, sondern problematisiert und reflektiert in erster Linie die Bedingtheiten der eigenen humanistischen Gegenwart und Vergangenheit. Deutlich wird die Mehrfachcodierung von *Überwindung*, wenn der Literaturwissenschaftler Stefan Herbrechter den kritischen Posthumanismus als die Erfahrung beschreibt,

dass ein gewisser Humanismus eindeutig an sein Ende gelangt ist (daher *Post-humanismus*); andererseits [...] das Bewusstsein, dass dieser Humanismus auf Grund seiner eigenen Pluralität und Unangreifbarkeit nicht einfach ohne Überreste oder Wiederkehr *ad acta* gelegt werden kann, sondern kritisch-dekonstruktiv ‚durchgearbeitet‘ werden muss (daher auch *Post-humanismus*). Allerdings kann man sich noch eine andere, deskriptivere Akzentuierung vorstellen: Posthumanismus ist all dies und mehr, nämlich der gesamte Diskurs, kritisch oder weniger kritisch, enthusiastisch, sensationslustig, ironisch oder alarmistisch, der sich mit allem ‚Posthumanen‘ beschäftigt und dieses zuallererst als sein diskursives Objekt selbst ins Leben ruft: also *Posthuman*-ismus (Herbrechter 2009: 19, Hervorh. i. O.).

Betrachtet man Posthumanismus in diesem Sinn als Diskurs, kann alles, was etwas über das Posthumane (einschließlich des Transhumanen) aussagt, als das Objekt dieses Diskurses begriffen werden (vgl. ebd.). Als diskursives Wissenserzeugnis ist das Posthumane eine reale Entität oder präziser: das, was wir darüber erzählen. Trotz der z. T. gravierenden Unterschiede in Ausrichtung und Herangehensweise eint die vorgestellten Posthumanismen nämlich, dass sie alle eine Vorstellung vom Trans- bzw. Posthumanen als transformiertem Menschen haben. Es lassen sich dabei verschiedene Narrative im Sinne unterschiedlicher Modi der Menschenveränderung differenzieren, wobei der Fokus im Folgenden exemplarisch auf

dem digitalen Neuen Menschen in der Sphäre von Trans- und technologischem Posthumanismus liegt.

Narrative des Neuen Menschen

Unter Narrativen können mit Albrecht Koschorke generalisierte Erzählschemata mit identitätsstiftender Funktion gefasst werden. Konkret handelt es sich um erzählerische Muster, deren Elemente zwar vorkonfiguriert, aber nicht in allen Einzelheiten festgeschrieben sind (vgl. Koschorke 2017: 30). Differenziert wird dabei das Narrativ von der singulären *story* bzw. der Fülle an *stories*, die das Erzählmuster je individuell realisieren und das Plotschema ausfüllen können (vgl. ebd.: 34). Dieses formiert sich „als eine Folge von Ereignissen, die mit einer gewissen Konsequenz auseinander hervorgehen und zugleich in ihrer Gesamtheit eine episodische Einheit bilden, die mithin sowohl syntagmatisch als auch paradigmatisch verstrebt sind“ (ebd.: 30). „Das Narrativ“, konkretisiert Aleida Assmann, „verhält sich zum Erzählen wie die Blaupause auf dem Reißbrett des Architekten zum wirklichen Gebäude“; es ist „der rote Faden, der eine klar definierte Auswahl heterogener Ereignisse zusammenhält und ihnen mit Anfang, Mitte und Ende zugleich Struktur, Sinn und Ziel verleiht“ (Assmann 2016: 45 f.).

Kulturen als Erzählgemeinschaften haben ein bestimmtes Reservoir an Erzählungen, auf das sie immer wieder rekurren. So untersucht Koschorke etwa das Aufklärungsnarrativ im Sinne einer geschichtsphilosophischen Erzählung über das Mündigwerden des Menschen (vgl. Koschorke 2017: 270 ff.). Ein mindestens ebenso wirkmächtiges und kulturprägendes Narrativ ist jenes vom Neuen Menschen. Spätestens seit der Antike werden Geschichten über die Transformation eines ‚alten‘ in einen ‚neuen‘ Menschen erzählt. Als dem Realmenschen körperlich, geistig und moralisch überlegen wurde dieser in den Utopien der Neuzeit konturiert und wird nicht zuletzt deshalb, weil er kollektive Wünsche, Hoffnungen und Träume artikuliert, in fachwissenschaftlichen Debatten als utopischer beschrieben (vgl. d’Idler 2007). Allgemeiner lassen sich Entwürfe des Neuen Menschen jedoch als narrative Konstrukte und Versuche auffassen, „auf Orientierungskrisen mit Hilfe von sinnstiftenden Erzählungen zu reagieren“ (Hahn 2018: 28). Um später gegenwärtige *stories* des digitalen Menschen erkunden zu können, gilt es, den Blick zunächst für dessen kulturhistorische Präfigurationen zu schärfen.

Der zweite Adam

Tatsächlich findet sich die Vorstellung eines radikalen Neu-Seins des Menschen schon in der Bibel, wo dem Anspruch der Erhöhung eine zentrale spirituelle Stellung zukommt. Der Theologe und Kulturosoziologe Gottfried Küenzlen hat in seinen Arbeiten zur säkularen Religionsgeschichte der Moderne die Anfänge des Neuen Menschen nachgezeichnet und gezeigt, dass sich an das religiöse Ziel der Erhöhung schon früh ein Motiv haftet, das die Ideengeschichte des Neuen Menschen stets flankiert hat, und zwar „die Vorstellung von der Vergöttlichung des Menschen, der in solcher Theophanie [...] seiner selbst seine Endlichkeit überwindet“ (Küenzlen 2018: 14 f.; vgl. Küenzlen 1994: 52). Auch wenn sich das primäre Erkenntnisinteresse auf die säkulare Postmoderne und die in ihr fluktuierenden Erzählungen des Neuen Menschen richtet, muss mit Küenzlen davon ausgegangen werden, dass die neuzeitlich-okzidentale Kultur ohne ihre Wurzeln und Vorprägungen nicht hinreichend erklärt werden kann (vgl. ebd.). Entsprechend lassen sich die Geschichten des Neuen Menschen, wie sie später wirkmächtig wurden, kaum von ihren Ursprungserzählungen trennen – selbst dort nicht, wo sie sich als Negierung derselben verstehen.

In Christus findet sich eine Figuration des Neuen Menschen, der v. a. in der paulinischen Theologie als zweiter bzw. neuer Adam erscheint. Christus ist der vor dem Sündenfall von Gott ursprünglich gemeinte Mensch (vgl. ebd.: 54) und so fordert der Paulusbrief an die Epheser, „den alten Menschen“ abzulegen, „der sich durch die betrügerischen Begierden zu Grunde richtet“ und „den neuen Menschen“ anzuziehen, „der nach Gott geschaffen ist in wahrer Gerechtigkeit und Heiligkeit“ (Eph 4,22–24). Schon bei Paulus findet sich demnach die Vorstellung, dass sich der ‚alte‘ Mensch durch eine Lebensumstellung und Neuorientierung hin zu Gott in einen Neuen Menschen transformiert. Die fleischliche Existenz rückt dabei zugunsten eines ‚vergeistigten Leibes‘ in den Hintergrund: „Denn wenn ihr nach dem Fleisch lebt, so werdet ihr sterben, wenn ihr aber durch den Geist die [sündigen] Handlungen des Leibes tötet, so werdet ihr leben“ (Röm 8,13). Bei Paulus geht das Neu- und Höherwerden des Glaubenden stets mit der Abtötung des alten, sündigen Menschen einher und das hat freilich Vorbildcharakter für alle Christen. Anstatt von Stolz, Habsucht und Lüge regiert zu werden, sollen Gläubige sich in Güte, Erbarmen und Demut üben, um sich auf die Erhöhung im Himmelreich schon im Diesseits vorzubereiten. Der ‚alte‘ Mensch trägt so bereits im irdischen Dasein den Keim seiner eigenen Erneuerung in sich, wenngleich die letztgültige

Wandlung in der christlichen Anschauung ausschließlich Gott vorbehalten bleiben muss. Entscheidend ist aber das mit dieser Vorstellung so innig verbundene Narrativ: Die Transformation und Ablösung des ‚alten‘ Adam der Schöpfungsgeschichte von seinem irdischen Körper in einen neuen mit geistlichem Leib – zugleich als Erlösung und Wiedergeburt – bringt den Neuen Menschen auf den Weg. Nicht grundlos bewahrt die biblische Wendung *vom Saulus zum Paulus* bis heute die Bedeutungsschicht einer tiefgreifenden Umkehr. In ihr kondensiert der Plot vom Pharisäer, der nach erfolgreicher Bekehrung zum Apologeten avanciert (vgl. Hahn 2018: 31 f.).

Chymische Menschen

In DE GENERATIONIBUS RERUM NATURALIUM um etwa 1530 hat der Schweizer Arzt und Naturphilosoph Paracelsus sein berühmtes Homunkulus-Rezept beschrieben. Er schildert, wie sich in einem bauchigen Gefäß aus Sperma, Blut und Pferdemit ein kleiner Mensch entwickeln lässt. Nach 40 Tagen und 40 Wochen in gleichbleibender Wärme, einem fortwährenden Fäulnisprozess unterzogen, entstünde so ein Miniaturmensch mit erstaunlichen geistigen Begabungen. In der Alchemie war die Vorstellung verbreitet, dass der Samen bereits das Wesen des fertigen Geschöpfes enthalte und zur Herstellung des sog. Goldkeims (Stein der Weisen genannt), mit dem der Homunculus manchmal identifiziert wird, das Verfaulen, die *putrefaction*, notwendig sei.

Denn die Putrefaction gebiert große Ding, dessen wir ein schön Exempel haben, da Christus sagt: Es sei denn, daß das Weizenkörnlein in den Acker geworfen werde und faule, sonst kann es nicht hundertfältige Frucht bringen. [...] [D]enn die Putrefaction ist eine Umkehrung und der Tod aller Dinge und eine Zerstörung des ersten Wesens aller natürlichen Dinge, aus der uns die Wiedergeburt und neue Geburt mit tausendfacher Verbesserung herkommt (Paracelsus 1968 [1530]: 52 f.).

Damit der Ausgangsstoff der Wandlung, später in neuer, gereinigter und folglich höherer Form wiedergeboren werden kann, muss er zunächst ‚getötet‘ werden. Tod und Fäulnis zählten zu den notwendigen Voraussetzungen für die Reifung, Läuterung und Umwandlung (*transmutation*) der Materie (vgl. Figala 1998: 322 f.).

Goethe hat im zweiten Teil des FAUST (1832) den Homunkulus aufgegriffen, wobei das Menschlein seine Retortenexistenz als erhebliches Manko

empfindet. In der Laboratoriumsszene hatte Wagner es in bester Alchemistenmanier in einer Phiole erzeugt. Die ‚alte‘ Art der Zeugung – nichts weiter als „eitel Possen“ (V. 6839), der Mensch aber müsse „mit seinen großen Gaben/Doch künftig höhern, höhern Ursprung haben“ (V. 6846 f.). Mit Elisabeth Frenzel ist hier zugleich das narrative Muster des künstlichen Menschen geboren.

Der auf wissenschaftlichem Wege [...] geschaffene Homunculus, von dem Wagner rühmt, dass er durch Denken hervorgebracht sei und nicht durch den Zeugungsakt, der künftig den Tieren überlassen bleibe, ist gleich nach dem Entstehen erwachsen und gelehrt, besitzt aber keinen Leib und auch keine Seele, seine Existenz ist nur in der Retorte möglich, und seine Sehnsucht, ein vollkommenes Wesen zu werden, kann sich nur durch Selbstvernichtung erfüllen (Frenzel 2008: 507 f.).

Umgekehrt zu Adam also, dessen fleischliche Existenz in einer geistigen aufgeht, figuriert Homunculus programmatisch ein Geistwesen, das nach einem Körper strebt. Als Kopfgeburt (im wahrsten Sinne des Wortes) geht es beim Homunkulus primär um die Erhöhung des Erschaffers, nicht des Geschöpfs, wie es bei Narrativen des Neuen Menschen häufig der Fall ist. Material zum Homunculus fand Goethe u. a. beim Gelehrten Johannes Praetorius, der die „chymischen Menschen“ von Paracelsus scharf kritisiert. Diese vermessene Art der Menschenschöpfung, urteilt Praetorius sei „nicht allein lächerlich/sondern auch gottloß. [...] Sintemahl auß einem verfaulerten Saamen durchauß keine Menschliche Geburt werden kan“ (Praetorius 1971 [1666]: 60). Ähnlich drastische Vorwürfe findet man im Zusammenhang mit der technischen Reproduktion lebender Organismen noch heute. Ein Grund dafür ist in der affektiven Aufladung des zugehörigen Narrativs zu sehen.

Maschinenmenschen

Mit der Anbahnung des technischen Zeitalters änderten auch die Narrative des Neuen Menschen, die von ihren biblischen Entstehungskontexten ausgehend zuvor hauptsächlich noch Diskurse der Religion, Metaphysik und Alchemie durchwandert hatten, vermehrt ihr angestammtes Feld. Die Erschaffung eines Neuen Menschen, die in der christlichen Anschauung als zentrales Heils- und Erlösungsziel traditionell dem Jenseits vorbehalten war, kann nun aufgrund neuer technischer Möglichkeiten als Zukunft des

Menschen gedeutet werden, womit sich auch die zugehörigen Verheißungen transformieren. In der Mechanik leben Teile der alchemistischen Tradition fort; sie kreuzen sich mit technischen Zusammenhängen ebenso wie mit zeitgenössischer Biologie und philosophischer Anthropologie, die ihrerseits wiederum von der früheren Uhrwerksmetapher des 17. Jahrhunderts geprägt sind. So basierte der mechanische Flötenspieler, den Jacques de Vaucanson 1738 gemeinsam mit zwei weiteren Musikautomaten der königlichen Akademie der Wissenschaften in Paris präsentiert hatte, noch auf den Prinzipien der Räderuhr, regte aber wilde Spekulationen über die Virtuosität künftiger Konstrukteure an, sodass sich der französische Aufklärer Julien Offray de La Mettrie in seinem *L'HOMME MACHINE* ein Jahrzehnt später schon eine Sprachmaschine vorstellen konnte:

[W]enn Vaucanson größere Kunst anwenden mußte, seinen Flötenspieler zu machen als für seine Ente, so hätte er noch bei Weitem bedeutendere Kunst zeigen müssen, um ein sprechendes Gebilde hervorzurufen, was nicht mehr als unmöglich erachtet werden kann. [...] Ich täusche mich nicht, der menschliche Körper ist eine Uhr, aber eine erstaunliche, und mit so viel Kunst und Geschicklichkeit verfertigt [...] (La Mettrie 2014 [1748]: 31).

La Mettrie formulierte eine ganz und gar mechanistische Vorstellung des Menschen, die weitergehend noch als Descartes den Geist bzw. die Seele als bloßen Effekt des Körpers identifiziert (vgl. Krüger 2019: 164 f.). Seiner Schrift folgten in kurzer Zeit tatsächlich zwei Erfindungen des österreichisch-ungarischen Mechanikers Wolfgang von Kempelen, der ‚schachspielende Türke‘ und die ‚Sprechmaschine‘. Während ersterer im Geheimen von einem Menschen bedient wurde, bildete letztere die menschlichen Artikulationsorgane funktional durchaus präzise nach.²

Der Bau künstlicher Menschen spiegelt die jeweiligen Möglichkeiten einer Epoche wider, was sich auch in entsprechenden Metaphern ausdrückt. Dient die Uhrmetapher bei La Mettrie dazu, „die menschliche Natur kennen zu lernen“ (La Mettrie 2014: 13), so kann das programmatisch für die gesamte Automatenproduktion der Zeit stehen, weil man sich von den Maschinen ein besseres Verständnis des Menschen erhoffte. Den

2 Der Sprechapparat wurde in einem Forschungsprojekt des Deutschen Museums München (wo sich eine authentische Maschine befindet) nachgebaut und auf seine Funktionsweise hin untersucht. Die Dokumentation kann eingesehen werden unter: <https://artsandculture.google.com/story/2QUB7hLe64FKJA?hl=de> [28.06.2023].

Androiden (ein Begriff, der seit dem 17. Jahrhundert belegt ist) kommt in zeitgenössischen technischen Texten die Funktion eines Denkmodells zu, wohingegen sie sich in Literatur und bildender Kunst oft als Schreckensgestalten formieren, mit denen Kritik an der rationalistischen Auffassung geübt werden konnte, mit Maschinen das Wesen des Menschen zu ergründen (vgl. Drux 1988: XIV). E. T. A. Hoffmann entwirft mit der Erzählung *DIE AUTOMATE* (1814/19) z. B. eine Kollektion populärer Vorstellungen zum künstlichen Menschen. Professor X, eine – obgleich recht diffuse – Version des *mad scientist*, kreierte einen redenden ‚mirakulösen Türken‘, eine Mischung aus den kempelenschen Erfindungen, der wie ein Orakel auf Fragen des Publikums antwortet. Hoffmann extrapoliert im Text „naturwissenschaftlich-technische Leistungen seiner Zeit und problematisiert die Auswirkungen dieser avancierten Technologie auf die mit ihr konfrontierten Menschen [und] zeichnet [damit] exakt das Grundmuster aller späteren SF-Literatur vor“ (Wittig 1997: 81). Dennoch verbleibt in der Erzählung ein magisch-alchemistischer Rest, denn unheimlich ist der Automat zuvorderst durch die geheimnisvollen Kräfte seines Erschaffers, der in anderen Texten des Autors noch deutlich an Kontur gewinnt.

Die vorstehenden Ausführungen verstehen sich keineswegs als erschöpfend, liefern aber einige Beispiele dafür, dass Vorstellungen zu menschlicher Erneuerung stets in spezifische kulturhistorische Gemengelagen eingebettet sind. Mit Christus, Homunkulus und mechanischen Automaten bestehen jedenfalls mehrere Erzählvarianten über die Stellung des Menschen und seine Transformation, obgleich die *stories* z. T. beträchtlich differieren. Narrativen Redundanzen stehen im Zuge kulturtextueller Anverwandlung, verstanden hier als ein „Prozess des Wieder-, Wider- und Umschreibens vorhandener Texte“ (Ternès 2016: 24), notwendigerweise erzählerische Diversifikationsleistungen gegenüber, die das Erzählte im Laufe der Zeit verändern. Aufgrund der Flexibilität und absorbierenden Kraft des Narrativs kann der Neue Mensch verschiedene Variationen von Geschichten über menschliche Verwandlung und Erneuerung integrieren.

Der digitale Neue Mensch in Trans- und Posthumanismus

Am Beispiel des digitalen Menschen soll im Folgenden gezeigt werden, dass der Neue Mensch nach wie vor als zentrale Bezugskategorie fungiert. Obwohl viele der alten Träume vom Neuen Menschen heute ausgeträumt

sind,³ bleiben dessen Erzählungen im kulturellen Imaginären produktiv und erleben in den Narrativen des Posthumanen eine Renaissance. Gekoppelt an die Möglichkeiten der Informations- und Biotechnologie wird dabei eine Entwicklung weitergeführt, die sich schon weitaus früher angebahnt hatte, als die scheinbar so innovativen Konzepte des Trans- oder Posthumanen es auf den ersten Blick vermuten lassen: die technische Vervollkommenung des Menschen auf wissenschaftlichem Weg. Grundlegend für die These, dass erzählerische Strukturen auch das posthumanistische Diskurspektrum in entscheidender Weise regulieren, ist die Annahme, dass Narrative maßgeblich für die Organisation von Wissensordnungen und folglich auch innerwissenschaftlich wirksam sind. Demnach stehen „Erkennen und Erzählen nicht, wie das klassische Ideal von Wissenschaftlichkeit nahelegt, zwingend im Widerspruch“ (Koschorke 2017: 329), sondern können sich gegenseitig befruchten.

Erzählungen leiten zu Beobachtungen an, legen Zusammenhänge und Querverbindungen nahe und fügen zerstreutes Einzelwissen zu kohärenten, sinnhaften Abläufen zusammen. [...] Das Erzählen ist dann keine Zutat zur ‚reinen‘ Wissenschaft, sondern eines ihrer Verfahren der Datensynthese; demzufolge sind genuin wissenschaftliche Erkenntnisprozesse, zumindest in Teilen, erzähltheoretisch reformulierbar (ebd.: 330).

Die Schwierigkeit eines solchen Unterfangens ist u. a. darin zu sehen, dass Narrative nie in ‚Reinform‘ vorliegen – in (populär-)wissenschaftlichen Texten erst recht nicht –, sondern immer nur in Form individueller Realisierungen, die in einem erst zu analysierenden Bezug zum abstrakt konzipierten Erzählschema stehen.

Kausale und temporale Kopplungen: die existenzielle Bedrohung

In der kausalen und temporalen Ereignisabfolge fußen Geschichten in der Regel auf einem Problem, das die Handlung in Gang setzt und das am Schluss einer Auflösung zugeführt werden soll. In simplen Erzählformaten, beispielsweise Märchen, besteht das initiale Problem häufig in einer Mangelsituation, die behoben werden muss (vgl. Propp 1975 [1928]: 39). Obwohl es sich beim digitalen Menschen zweifelsfrei um eine deutlich

3 Unbeachtet bleiben hier die politischen Instrumentalisierungen und anderweitigen „Obsessionen“ des Neuen Menschen im 20. Jahrhundert (vgl. z. B. Lepp/Roth/Vogel 1999).

komplexere Erzählmatrix handelt, kann analog für Trans- und technologischen Posthumanismus gelten, dass der menschliche Körper in einem semantischen Feld der Defizienz beschrieben wird, erscheint er in einschlägigen Texten doch mehrheitlich als begrenzt, fehlerhaft, fragil, langsam, ungenügend und anfällig für Krankheiten und Schäden (vgl. More 2013: 449). Basierend auf der menschlichen Biologie wird eine Krise konstruiert, als deren Folge, so die basale Argumentation, Menschen leiden, altern und schließlich sterben. Aus dem Eindruck der Krise erwächst die Notwendigkeit, die Bedrohung zu bannen. Abhilfe schaffen soll die Emanzipation von der Biologie, wobei der sog. *Upload* eine mögliche Strategie der Posthumanisierung neben anderen bildet und sowohl im Trans- als auch im technologischen Posthumanismus von zentralem Interesse ist. Erstmals expliziert wurde ein derartiges Szenario von Moravec.

Man hat Sie gerade in den Operationssaal geschoben. Ein Roboter in der Funktion des Gehirnnchirurgen wartet auf Sie. Neben Ihnen steht ein Computer bereit, ein menschliches Äquivalent zu werden, wozu ihm nur ein geeignetes Programm fehlt. Ihr Schädel [...] wird betäubt. Sie sind bei vollem Bewusstsein. Der Roboterchirurg öffnet Ihre Schädeldecke [...], ein Kabel verbindet Sie mit dem mobilen Computer an Ihrer Seite (Moravec 1990: 154)

In unverkennbarem Erzählgestus schildert Moravec das Verfahren der so bezeichneten „Seelenwanderung“ in seinem eingangs bereits zitierten Buch *MIND CHILDREN*. Der Roboter begegnet in der altbekannten Position des besseren Hilfsarbeiters, jedoch mit übermenschlicher Feinmotorik zur Ausführung der notwendigen Präzisionsarbeit ausgestattet. Schicht für Schicht des Gehirn- und Nervengewebes wird zuerst gescannt und dann durch eine Simulation ersetzt. Zwischenzeitlich kann das überflüssige Material „abgesaugt“ werden, bis der Schädel „leer“ ist.

Ihr Geist ist einfach aus dem Gehirn in eine Maschine übertragen worden. [...] Ihr plötzlich sich selbst überlassener Körper verfällt in Krämpfe und stirbt. Einen Augenblick lang empfinden Sie nur Ruhe und Dunkelheit. Dann können Sie die Augen wieder öffnen. Ihre Perspektive hat sich verändert. [...] Ihr Geist ist jetzt an den glänzenden neuen Körper angeschlossen, dessen Form, Farbe und Material Sie selbst ausgesucht haben. Ihre Metamorphose ist abgeschlossen (ebd.).

Im digitalen Menschen erhält der vormals theologischen Diskurszusammenhängen zuordenbare und als überkommen geltende Begriff der Trans-

substantiation einen neuen Bedeutungsgehalt. Die Wesensverwandlung meint dabei bezeichnenderweise, „daß die sinnentzogene Substanz irdischer Dinge in einem einzigen Moment in eine schon vorgängige höhere Substanz übergeführt wird“ (Laarmann 1999: 122), worauf Moravec mit der „Seelenwanderung“ noch explizit Bezug nimmt. Zwar distanziert er sich später ganz bewusst von dieser Konnotation und spricht fortan von ‚Geisttransplantationen‘ (vgl. Moravec 1999: 267), doch selbst die strategische Hinwendung zu vorgeblich seriösen Begrifflichkeiten wie *Whole Brain Emulation* oder *Substrate-Independent Minds*, die neuerdings die ‚harte Wissenschaft‘ des Uploads als potenzielles Ergebnis von Informatik, Neurowissenschaft und Kognitionsforschung betonen, kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass das Konzept das paulinische Erzählschema der *mortificatio* referenziert: Damit die Transformation gelingen kann, muss der Körper sterben.

Erst aus einer kulturhistorisch informierten Perspektive werden die Sinnpotenziale und metaphorischen Gehalte des Uploads sichtbar. Narratologisch lässt er sich als motivierte Sequenz fassen, die bereits eine Zustandsveränderung im Sinne des Neu- und Höherwerdens impliziert. Unter Zuhilfenahme einer zeitgenössischen Plausibilisierungsstrategie verknüpft Moravec das kulturell kanonisierte Deutungsmuster der Wandlung des eucharistischen Leibes durch den *in persona* Christi agierenden Priester mit einem kybernetischen Verständnis vom Menschen als Maschine bzw. Computer, der sich zudem selbstbestimmt seinen individuellen Körper aussuchen, ja gewissermaßen auf den Leib schneiden lassen kann. Basierend auf einer Parallelisierung von Bewusstsein und Software fungiert der Upload als essenzielles Strukturelement des Narrativs. Als eine von mehreren Lösungen desselben Problems ist er, funktional betrachtet, ein spezifischer Modus der Menschenveränderung, denn während z. B. implantationsgestützte Cyborgisierungsvorgänge einen graduellen Prozess erfordern, wird mit dem digitalen Menschen eine abrupte Metamorphose beschrieben.

Durch die Übertragung kognitiver Funktionen auf ein digitales Speichermedium könnten Personen in virtuelle Umgebungen – etwa realistische Echtzeitsimulationen im Stil von *Second Life* – hochgeladen werden. Mit *Natasha Vita-More* und im Anschluss an Moravec wäre es allerdings weit-
aus plausibler, den Upload in einen Körper herunterzuladen.

What we can speculate on with some level of certainty is that an upload cannot be realized without having a body. The supposition that future humans, namely the posthuman, will be bodiless is incongruous because

regardless of the matter comprised in a person, whether it is computational or chemical, the person [...] would still have to exist within a system (Vita-More 2012: 119).

Die transhumanistische Designerin weist die Hypothese einer körperlosen posthumanen Existenzweise entschieden zurück. Mit der stetigen Beteuerung, „that the posthuman cannot be disembodied“ (ebd.: 114), begegnet Vita-More zugleich der ihrer Meinung nach vorurteilsbehafteten Ansicht, Trans- und Posthumanismus hegten eine Abneigung gegen körperliche Materialität *per se*. Getragen von der Vision eines substratunabhängigen bzw. substratvariablen Menschen erarbeitete sie in einem Forschungsprojekt die Skizze einer Ganzkörperprothese und entwirft mit dem „Primo Posthuman“⁴ einen Kunstkörper im doppelten Wortsinn, denn zum einen besteht er ausschließlich aus künstlichen Bestandteilen und zum anderen ist das Design „the creative process of problem-solving“ (Vita-More 2023: o. S.). Kernstück des anthropomorphen Vehikels ist zweifelsohne das „Metabrain“, insofern es als Hort des implementierten Bewusstseins dient. Der Wunsch nach posthumaner Körperlichkeit sowie dessen Kopflastigkeit rücken den Upload in die motivische Nähe zu den künstlichen Menschen der Frühen Neuzeit. Vita-More selbst stellt unmittelbar den Bezug zur alchemistischen „transmutation of matter“ her, die zu meistern unabdingbare Voraussetzung für die Ausweitung des Lebens auf nicht-biologische Substrate sei (vgl. Vita-More 2013: 75), womit der digitale Mensch hier als moderne Aktualisierung der Homunkulus-Story lesbar wird.

Zusätzliche Voraussetzungen für das Emulationsverfahren werden von Nick Bostrom genannt. Dieses erfordere nämlich drei avancierte Technologien, Hochdurchsatz-Neuroscans, ein funktionsfähiges Softwaremodell eines neuronalen Systems sowie Simulationstechniken, die bis dato nicht oder nicht mit genügend Rechenkapazität zur Verfügung stehen (vgl. Bostrom 2020: 51). Das aber sei, folgt man den Ausführungen weiter, nur eine Frage der Zeit. Bostrom plausibilisiert diese Behauptung in seinem Wissenschaftsbestseller zur Superintelligenz mithilfe eines schematischen Fahrplans, der darstellt, wie die Emulation zu erreichen sein werde. Nach dem Ausbau der benötigten Technologien müssten zunächst neuronale Subnetze emuliert werden, um das Verfahren anschließend an Zellorganismen, wirbellosen Tieren, Säugetieren usw. erproben zu können (vgl. ebd.: 58). Unterstellt wird eine mehr oder weniger naturwüchsige Folge, die die

4 Erstmals 1996/1997 entworfen, wurde der „Primo Posthuman“ später zum „Platform Diverse Body“ weiterentwickelt (vgl. Vita-More 2013: 75; vgl. Vita-More 2023: o. S.).

Gesetzmäßigkeiten biologischer Evolution nunmehr technisch nachvollzieht. Ursprünglich bestimmendes Element christlicher Jenseitshoffnungen und später mechanisch als Uhr konturiert wird der Neue Mensch von heute vermöge digitaler Technik als post-humaner Geist von morgen interpretiert. Im Kontext eines Zukunftsnarrativs, an das sich Wünsche, Affekte und Erwartungen heften, sind auch die möglichen Auswirkungen einer etwaig geglückten Emulation relevant.

Die Folgen

Positiv für Mensch und Gesellschaft wäre für Bostrom, Emulationen oder mit Körpern ausgestattete KI-Systeme als billige nicht-menschliche Arbeitskräfte einzusetzen, was (zumindest kurzfristig und solange biologische Menschen Kapitaleigner blieben) einen ungeheuren gesamtgesellschaftlichen Wohlstand erzeugen könne (vgl. ebd.: 258 f.). Auch bei Moravec nehmen die mittelfristigen Perspektiven in Bezug auf die durch Roboterautomation bedingte Arbeitsentlastung die Form einer kommenden Belohnung für die bisherige Mühen an: „eine[] Bevölkerung, die im Zustand luxuriösen Müßiggangs lebt“ (Moravec 1999: 211). Bezogen auf die morphologische Freiheit zeigt sich ein weiterer Aspekt in der absoluten Selbstbestimmung, die im transhumanistischen Denken als persönliches Recht eingestuft wird (vgl. Vita-More 2013: 170). An dieser Kopplungsstelle absorbiert der digitale Mensch Teile des Aufklärungsnarrativs, denn betont wird stets die Ratio und es sei im Sinne des Fortschritts und Mündigwerdens nur einsichtig, das vermeintliche Schicksal der Biologie in die eigenen Hände zu nehmen, um die nächste evolutionäre Stufe erklimmen zu können.

Anschaulich wird diese Argumentation insbesondere bei Raymond Kurzweil, der in *MENSCHHEIT 2.0* (2014) allerdings kein lineares, sondern ein exponentielles Geschichtsmodell aufruft. Die Weltgeschichte teilt er in sechs Epochen ein, wobei wir uns am Übergang von der vierten Epoche der Technologie zur fünften Epoche der Verschmelzung von technischer und menschlicher Intelligenz befänden, wo dann der vorläufige Endpunkt aller Berechnung, namentlich die technologische Singularität, eintrete (vgl. Kurzweil 2014: 21 f.).

In einigen Jahrzehnten wird mit der fünften Epoche die Singularität einsetzen. Sie ergibt sich aus der Verschmelzung des umfangreichen Wissens in unseren Köpfen mit der überragenden Kapazität, Geschwindigkeit und Vernetzung unserer Technik. Durch die fünfte Epoche kann die

Mensch-Maschinen-Zivilisation hinauswachsen über die Beschränkungen des menschlichen Gehirns mit seinen wenigen hundert Billionen lahmen Synapsen. Die Singularität wird viele unserer ältesten Probleme lösen und die menschliche Schaffenskraft ins Unermessliche steigern. Wir werden grundlegende Schranken der biologischen Evolution übersteigen. [...] Intelligenz an sich, entsprungen dem menschlichen Gehirn sowie den technischen Kreationen des Menschen, wird in den Nachwehen der Singularität beginnen, Materie und Energie zu durchdringen. Das gelingt ihr, indem sie Materie und Energie derart umgestaltet, dass sie ihre Denk- und Rechenfähigkeiten zu maximieren [...] und über die Erde hinaus weiterzuverbreiten vermag. [...] Je nachdem, wie nachgiebig das Universum sich in diesem Punkt zeigt, wird es von unserer Zivilisation langsam oder schneller erobert werden (ebd.).

Der erzählerisch hochproduktive Moment kurz vor dem Wendepunkt in der Geschichte der Menschheit wird zum Ausgangspunkt eines affirmativen Zukunftsbildes fortwährenden geistigen Wachstums. Auf dem Weg dorthin werde der Upload, so Kurzweil später, eine Schlüsselrolle einnehmen, denn „irgendwann [werden wir uns] alle praktisch komplett hochgeladen haben“ (ebd.: 203). Die Höherwertung des Geistigen vor dem Körperlichen hängt dabei direkt mit der Upload-Technologie zusammen, die die Illusion erzeugt,

dass sie ‚Natur‘ in Immaterielles oder Geistiges verwandle oder ‚vergotte‘. Sie suggeriert die Magie der Transsubstantiation, Transmutation oder Verwandlung von Materie in Geist, von körperlicher Hardware/Wetware in Software, wobei die prosthetische Substitution menschlicher Organe (besonders von Gehirnnarealen) durch technische Hardware natürlich ein komplementäres Gegenmittel gegen unsere körperbedingte Endlichkeit darstellt (Philipp Wolf 2020: 5).

Denn wenn ihr nach dem Fleisch lebt, so werdet ihr sterben: Das idealisierte Ziel und implizite Heilsversprechen der morphologischen Freiheit suggeriert nichts weniger „als die Erlösung des Menschen von seinem materiellen Substrat“ (ebd.), um einem vergeistigten Leib den Vorzug zu geben, der schließlich in freischwebender Form den Kosmos durchdringen kann. Als säkularisierte Heilserzählung von der selbsttätigen Vergottung der menschlichen Natur durch Technik bleibt das Posthumane hier aber zutiefst anthropozentrisch codiert und erzeugt nicht nur ein Gefälle zwischen ‚lahmen‘ biologischen und digital optimierten, geistig nunmehr erwachsenen

Menschen, sondern evoziert im Gestus einer imperialen zivilisatorischen Annexion mit deutlich patriarchal gefärbter Gewaltlogik gleichsam die Unterwerfung des gesamten Universums.

Bostrom verfolgt bezüglich der Konsequenzen eine andere (kulturell jedoch nicht weniger wirkungsvolle) Erzählung. „Dies ist kein Buch“, heißt es im Vorwort zu *SUPERINTELLIGENZ*, „über ‚technologische Beschleunigung‘, ‚exponentielles Wachstum‘ oder die diversen Vorstellungen, die manchmal unter der Rubrik ‚Singularität‘ versammelt sind“ (Bostrom 2020: 13). Mit dieser Absage an den naiven Wachstumsoptimismus verleiht sich der Text die Aura wissenschaftlicher Evidenz, wobei dieser Eindruck durch die formale Gestaltung mit zahlreichen mathematischen Formeln, Diagrammen und Tabellen sowie einen umfassenden Anmerkungs- und Literaturapparat noch erhärtet wird (vgl. ebd.: ab 367). Bostrom schreibt mit didaktischer Absicht aus der Position eines informierten Ethikexperten heraus. Entsprechend lässt sich die Erzählhaltung als distanzierte Haltung eines unparteiischen Spezialisten charakterisieren, wo Kurzweil – konjunktivische Formen strategisch vermeidend – stets mit großer Gebärde über die menschliche Zukunft spricht. Die Gefährlichkeit von Emulationen schätzt Bostrom im Vergleich zu starken KIs hoch ein, weil nicht vorherzusagen sei, wie sie in dynamischen Systemen reagieren. Zwar wären sie darauf ausgelegt, menschliche Motivationen zu ‚erben‘ und uns daher zugänglicher als ausschließlich artifizielle Systeme, aber die Forschungen zum Zweck der Regulation ihrer finalen Ziele könnten aus ethischen Gründen beschränkt werden, um das „Experimentieren mit digitalen menschlichen Wesen“ zu unterbinden (vgl. ebd.: 282). Im Ergebnis ist es den Berechnungen zufolge wahrscheinlich, dass Emulationen vor starken KIs entwickelt werden, was zugleich die Wahrscheinlichkeit einer Ausrottung der Menschheit verdoppelt, weil nicht bloß ein potenziell tödlicher Takeoff zur Intelligenzexplosion bevorstehe, sondern zwei (vgl. ebd.: 342). Dem existenziellen Problem der Biologie stehen hier die Kategorien des „existenziellen Risikos“ und der „existenziellen Katastrophe“ gegenüber und es brechen sich verschiedene Szenarien Bahn, in denen sich eine populärkulturell wohl nicht zuletzt durch die Unterhaltungsindustrie geläufige Zukunftsangst vor Auslöschung oder gar einer etwaigen KI-Herrschaft artikuliert. Die Minimierung jener existenziellen Risiken zur Vermeidung des augenscheinlich Unvermeidbaren sei das Gebot der Stunde und letztlich der „moralische[] Auftrag“ (ebd.: 365), der dem impliziten Leser mit auf den Weg gegeben wird.

Während also die oben angesprochen mittelfristigen Perspektiven eine Art künftiges Goldenes Zeitalter beschwören, das in der Vision unendli-

chen Wachstums gipfelt, zeichnet Bostrom eine prekäre Zukunft, deren formloser Bedrohung man mittels ausgeklügelter Vermeidungsstrategien beikommen und deren Unwägbarkeiten man in Szenarien katalogisieren, messen und somit beherrschen kann. Apolline Taillandier hat in diesem Zusammenhang von einem „reflexive narrative“ gesprochen, welches zukünftige Ereignisse vorgreifend objektiviert (vgl. Taillandier 2021: 346). Diesem Befund diametral entgegen steht jedoch das suggestive Sprachinventar einer Apokalypsen- und Kriegsmetaphorik, was auf ein internes Spannungsverhältnis zwischen wissenschaftlich fundierter Prognose und eschatologisch geprägter Endzeiterwartung hindeutet. So partizipiert der Text eher am katastrophischen Narrativ der Intelligenzexplosion und malt in allen Einzelheiten aus, welche fatalen Wendungen die Geschichte vom Bemühen um digitale Erneuerung nehmen kann.

Irgend ein kleiner Idiot wird todsicher den Knopf drücken, nur um zu sehen, was passiert. Weglaufen bringt auch nichts, denn eine Intelligenzexplosion würde die ganze Welt in Brand stecken. Außerdem ist weit und breit kein Erwachsener in Sicht. Jedes Gefühl von Vorfreude wäre also fehl am Platz. Bestürzung und Angst würden es eher treffen (Bostrom 2020: 365).

Zurückversetzt in den kindlich naiven Zustand, weit entfernt von geistiger Reife wird das vernunftgeleitete Optimierungshandeln Lügen gestraft und der Eindruck einer bedrohlichen Zukunft provoziert. Dem eingangs präsentierten, dort aber weithin positiv besetzten Bild der alles hinfortreißenden „Flutwelle kultureller Veränderungen“ (Moravec 1990: 9) entspricht hier eine Explosion globalen Ausmaßes. Nicht zufällig wählen beide Autoren eine Naturkatastrophe zur Deutung des posthumanen Wandels. Während Moravecs Darstellung aber noch ein Co-agency-Verhältnis in der Mensch-Maschinen-Interaktion nahelegt, gefährdet das von Bostrom beschriebene Inferno die Subjektposition des Menschen in der Geschichte, der im Angesicht des drohenden Verhängnisses und diesem zugleich hilflos ausgesetzt in die Rolle des passiven Erduldens gedrängt wird.

Eine kleine Anmerkung informiert darüber, dass Emulationsversuche seit einigen Jahren mit dem Fadenwurm *C. elegans* unternommen werden (vgl. ebd.: 376). Das *Open Worm Project* scheiterte trotz der optimistischen Vorhersagen an der Komplexität des Nematoden mit 302 Neuronen (vgl. Open Worm Foundation 2023). Unabhängig davon, wie es um die Upload-Forschung steht, sind entsprechende Erzählungen im kulturellen Imaginären der Gegenwart leistungsfähig wie nie. Zuletzt soll der Blick daher noch

auf eine Serienproduktion gelenkt werden, die neben zahlreichen, zumeist in der Science-Fiction verorteten, Filmen oder Romanen das Emulationsverfahren als zentrales Strukturelement für ein Zukunftsszenario benutzt. „Science-Fiction als literarisch-filmische Gattung ist nicht vollkommen losgelöst von der faktischen technischen Entwicklung, sondern erprobt, mehr oder minder realistisch, deren Potenziale“ (Koschorke 2017: 231). Koschorke zufolge „lässt sich die Diskrepanz zwischen gegenwärtig vorgestellter Zukunft und zukünftiger Gegenwart daher niemals ganz schließen“, ja bleibt die Grenze „zwischen Antizipation und Phantastik [...] in hohem Maß porös“ (ebd.), denn was in Bezug auf Zukunft *science* und was *fiction* ist, lässt sich erst *ex post* sinnvoll bestätigen.

Geister im Netzwerk: der digitale Mensch in der Amazonserie UPLOAD

Die SF-Comedy-Serie *UPLOAD* des mehrfach preisgekrönten Autors Greg Daniels, deren erste Staffel 2020 exklusiv bei *Amazon Prime Video* erschienen ist, gliedert sich mühelos in die lange Reihe erzählerischer Problembearbeitungen zur virtuellen Überwindung des Todes ein. Paratextuell weisen schon Titel und Cover im Verbund mit der Zentralstellung des Kopfes als materiellem Sitz des Geistes direkt auf die thematische Ausrichtung digital erneuerter Menschen hin. Dargestellt ist die Figur Nora Anthony (Andy Allo) mit VR-Brille, die gleichsam einen Blick ins Schädelinnere zu eröffnen scheint, wo sich ihr eigener digitaler Avatar mit dem Hauptprotagonisten Nathan Brown (Robbie Amell) im Vordergrund spiegelt. Dieser wird nach einem Unfall in einem autonom fahrenden Auto schwer verletzt und entscheidet im letzten Moment, sein Bewusstsein in sein persönliches Jenseits hochladen zu lassen. In Lakeview, einer von mehreren virtuellen Welten für Verstorbene, kann er fortan sein Leben nach dem Tod in luxuriösem Hotelambiente genießen. Freilich ist nicht alles eitel Sonnenschein, wie es die Werbung verspricht. Von Datenübertragungsfehlern über nervenaufreibende ‚In-App-Käufe‘ bis hin zu der Tatsache, dass Nathan in seinem neuen Post-mortem-Status von der Gunst seiner finanzstarken Freundin abhängig ist, stehen ihm allerlei Schwierigkeiten bei der Ergründung der Frage bevor, ob sein Autounfall tatsächlich bloß ein Unglück war.

Obwohl die technischen Aspekte des Emulationsverfahrens in der Produktion weitgehend ausgespart bleiben, vermag die Bildebene diese Leerstelle zu füllen. Das illustriert die Schlüsselsequenz mit Nathans Upload in der ersten Episode, wo seine Mutter und Partnerin im Krankenhaus dabei

zusehen, wie sein Kopf von einem Laserstrahl weggebrannt wird und der nutzlos gewordene Körper vorwärts in eine Eiswanne kippt. Programmatisch verweist der Upload wiederum nach oben, zumal der ‚Kopfinhalt‘ in eine futuristisch anmutende maschinelle Vorrichtung ‚hinaufgesaugt‘ wird (vgl. Daniels 2020: 1, 1: 15:55–16:35). In Lakeview angekommen und einem Nervenzusammenbruch nahe, kann Nathan das ihm von seinem Engel Nora zugedachte Credo einer fleischlosen Existenz – „Ich denke, also bin ich“ – anfangs nicht verinnerlichen und nicht verstehen, warum er als „Software“ körperliche Bedürfnisse verspürt (vgl. ebd.: 38:54–40:09), dank lebens- und körpernaher Simulationen kommt er aber zunehmend mit der Umstellung zurecht.

Um für die betuchte Kundschaft den Anschein von Exklusivität und Privatsphäre zu wahren, werden die unzähligen Personen auf dem Gelände sowie Stockwerke des Hotels weggerendert (vgl. ebd.: 35:30–36:04). Im untersten Geschoss fristen dagegen die „Two-Gigs“ ein tristes Dasein, denn sobald die monatlichen zwei Gigabyte Daten aufgebraucht sind, werden sie eingefroren. Weiße, schmucklose Wände und Zimmer mit Zellencharakter machen nur allzu deutlich, dass das Leben im Kellergewölbe des Todes wenig Vergnügungen bereithält; jegliche Annehmlichkeiten wie Ausblick, Kleidung oder Geschlechtsorgane kosten extra (vgl. ebd.: 1, 4: 2:25–4:13). Der Kapitalismus macht auch vor dem digitalen *Afterlife* nicht Halt, das dergestalt zur Ressource gerät. Aus den hehren Zielen der morphologischen Freiheit ist in der Serie eine Ökonomie des Todes mit der inhärenten Logik einer Steiger- und Verlängerbarkeit des Lebens in die Datensphäre geworden. Mit der Einwilligung zum Upload gibt man die Rechte an den eigenen Bewusstseinsdaten ab, wobei die Drahtzieher des Technologiekonzerns *Horizon* zu den Profiteuren des neuen Rohstoffs ‚Persönlichkeit‘ zählen.

Weder ist das fiktionale Szenario dabei besonders euphorisch konturiert noch von katastrophischen Dimensionen existenziellen Ausmaßes geprägt. Die durch zahlreiche Verquickungen von Fiktionalität und Faktizität erzeugten Authentizitätseffekte lassen das Seriengeschehen im Jahr 2033 vor dem Hintergrund posthumanistischer Konzepte einerseits regelmäßig als „Science Fiction“ (Herbrechter 2009: 101) erscheinen. Auf der anderen Seite legen die stark übertreibenden Elemente die Absurdität des Szenarios bloß und geben es wirkungsvoll der Lächerlichkeit preis.⁵ Das Ergebnis

5 Mehrfach explodierende Köpfe sind dabei nur ein Beispiel, wobei sich Wort-, Situations- und Charakterkomik abwechseln oder gegenseitig bedingen. Hervorzuheben ist in diesem Kontext auch der tollpatschige KI-Concierge, der sichtlich Probleme mit

ist eine Zukunftserzählung, die die Jenseitsimplikation des digitalen Menschen wörtlich nimmt und ihn gerade dadurch als Phantasma entlarvt. So nimmt UPLOAD die Form der Satire posthumanistischer Ideale allgemein bzw. – fasst man Posthumanismus als (Prä-)Textkorpus – jene der Parodie im Speziellen an. Diese ist gekennzeichnet nicht nur durch pointierte Einzeltext-, sondern v. a. durch intertextuelle Systemreferenzen, d. h. Bezüge auf ganze „Textkollektiva“ (Pfister 1985: 53) sowie die hinter ihnen stehenden Normensysteme wie beispielsweise Textgattungen. Dass die Serie auch die wissenschaftliche Verarbeitung des Themas in Trans- und Posthumanismus selbst karikiert, macht die Download-Sequenz im Stil einer Liveübertragung deutlich, wo Personen in weißen Kitteln mit Tablets um den wiederum in einer blinkenden Apparatur festgeschnallten Probanden versammelt sind. „Dadurch, dass die Wissenschaftler den Uploadvorgang umkehren werden, bringen sie uns näher an ein ewiges körperliches Leben“ (Daniels 2020: 1, 3: 0:18–0:24), erläutert die Kommentatorin, bevor sie den „Wiedereinfügungsprozess“ der Bewusstseinsdaten in den geklonten Körper schildert. Das vermeintliche Gelingen des ‚Experiments‘ schlägt in dem Moment um, als die zunächst noch hoffnungsvoll geladene musikalische Untermalung ins Bedrohliche kippt: Der Schädel des Mannes bläht sich auf und explodiert mit einem unrealistisch lauten Knall, wobei die Umstehenden inklusive der Reporterin mit Blut und Gehirnmasse bespritzt werden (vgl. ebd.: 2:52–4:49).

Passend zum kapitalistischen Grundgestus einer unterhaltenden Oberflächlichkeit führt das serielle Prinzip hier gattungs- und medienbedingt zu Wiederholungen und Redundanzen. Gehaltvoller erscheint demgegenüber die paradigmatische Rückbindung an das populärkulturell virulente Narrativ, vor dessen Hintergrund UPLOAD eine tiefere Bedeutungsdimension erhält. Funktional gesehen, stellt die Serie gegenwärtig fluktuierende Wunschvorstellungen digital transformierter Menschen aus, doch damit zugleich das tradierte Muster infrage. Der Erlösungs- und Gottglaube, der über viele Jahrhunderte die westlichen Erneuerungserzählungen dominierte, verkommt zum „alten Kram“ (ebd.: 1, 1: 29:35) und kann in dieser hochgradig technisierten, restlos säkularen Umgebung keine Kategorie mehr sein. Was aber bleibt, sind die fundamentalen Fragen des Menschseins in einer sich stetig wandelnden Welt. In ihrem unsicheren Schwebezustand

menschlicher Interaktion hat und sich selbst zwar vervielfältigen, als zeitgenössische Variante des mechanischen Automaten beim Recaptcha-Test die Katze aber nicht identifizieren kann (vgl. ebd.: 8:09–8:15).

zwischen Person, Bewusstsein, Verdopplung, Geist und Datenstruktur fungieren die Uploads als Fortsetzung einer Projektionsfigur, von der man sich schon lange ein besseres Verständnis des Menschen erhofft und die wohl auch weiterhin zur Kanalisierung einer Auseinandersetzung mit dem Menschsein dienen wird.

Zukunftserzählungen lehren uns nichts über die Zukunft, die als bloße Potenzialität *in actu* existiert. Dennoch kann sich

[i]n Gestalt von Narrativen [...] ursprünglich frei Erfundenes im kollektiven Bewusstsein sedimentieren und zu einer harten sozialen Tatsache werden; narrative Elemente sickern in den Sprachschatz von Gesellschaften ein; dort verfestigen sie sich im Lauf der Zeit zu lexikalischen Wendungen, zu Sprech- und Denkweisen, zu Begriffen und sogar Dingwörtern (Koschorke 2017: 24).

Umso relevanter erscheint es, die Konstruktionsweisen und normativen Implikationen kulturell wirkmächtiger (Zukunfts-)Erzählungen zu reflektieren. Mit dem digitalen Neuen Menschen steht eine solche Erzählung zur Disposition, doch obwohl sich zum Teil höchst widersprüchliche Gehalte präsentieren, lassen sich zuletzt doch einige Gemeinsamkeiten feststellen. So werden auch die aktuellen *stories* des Neuen Menschen als Strategien der Entlastung von Existenzkontingenzen lesbar und dienen der Selbstvergewisserung sowie der Stiftung von Gemeinschaft und Sinn. In Verbindung mit der nahezu notorisch konstatierten Kontingenzerfahrung in der Spätmoderne, woran die komplexe „posthumane Situation“ (Braidotti 2014: 7) wohl einen wesentlichen Anteil hat, verbürgt „[d]ie Linearität narrativer Grundmuster eine Kontinuität, die [...] die Angst vor dem Chaos bannt“ (Müller-Funk 2008: 29), Raum und Zeit ordnet, überhaupt Welt erst in intelligible Formen gießt, sodass der Mensch sich darin praktisch, zuvorderst aber symbolisch setzen kann.

Literatur

- Assmann, Aleida (2016): Die Grenzenlosigkeit der Kulturwissenschaften, in: *Kulturwissenschaftliche Zeitschrift* Jg. 1 (Nr. 1), S. 39–48.
- Beinstein, Andreas; Kohn, Tanja (Hrsg.) (2016): *Körperphantasien. Technisierung – Optimierung – Transhumanismus*, Innsbruck: univ. press (Edited volume series).
- Bostrom, Nick (2005): Transhumanist Values, in: *Ethical Issues for the Twenty-First-Century*, (Nr. 30), S. 3–14.
- Bostrom, Nick (2020): *Superintelligenz. Szenarien einer kommenden Revolution*. Aus dem Engl. übers. v. Jan-Erik Strasser, 4. Aufl., Berlin: Suhrkamp.

- Braidotti, Rosi (2014): *Posthumanismus. Leben jenseits des Menschen*. Aus dem Engl. v. Thomas Laugstien, Frankfurt: Campus.
- Daniels, Greg (2020): *Upload*, USA: Amazon Studios, online verfügbar unter: <https://www.amazon.de/Amazon-Video/b?ie=UTF8&node=3010075031> [30.10.2023], Stichwort: Upload.
- de La Mettrie, Julien Offray (2014): *Der Mensch eine Maschine* [1748], Dinslaken: Aristoteles Media.
- d'Idler, Martin (2007): *Die Modernisierung der Utopie. Vom Wandel des Neuen Menschen in der politischen Utopie der Neuzeit*, Berlin: LIT (Politica et ars. Interdisziplinäre Studien zur politischen Ideen- und Kulturgeschichte 15).
- Drux, Rudolf (1988): Vorwort, in: Rudolf Drux (Hrsg.), *Menschen aus Menschenhand. Zur Geschichte der Androiden. Texte von Homer bis Asimov*, Stuttgart: Metzler, S. IX-XXI.
- Elberfelder Übersetzung (1975): *Die Heilige Schrift. Das Neue Testament und die Psalmen*, Wuppertal: Brockhaus.
- Figala, Karin (1998): Samen, in: Claus Priesner, Karin Figala (Hrsg.), *Alchemie. Lexikon einer hermetischen Wissenschaft*, München: Beck, S. 321–324.
- Frenzel, Elisabeth (2008): Mensch, Der künstliche, in: Elisabeth Frenzel (Hrsg.), *Motive der Weltliteratur. Ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte*, 6., überarb. u. erg. Aufl., Stuttgart: Kröner, S. 501–511.
- Gesang, Bernward (2007): *Perfektionierung des Menschen*, Berlin: De Gruyter (Grundthemen Philosophie).
- Goethe, Johann Wolfgang von (1972): Faust. Der Tragödie zweiter Teil [1832], in: Erich Trunz (Hrsg.), *Faust. Der Tragödie erster und zweiter Teil. Urfaust*, München: Beck, S. 146–364.
- Hahn, Hans-Joachim (2018): *Narrative des Neuen Menschen. Vom Versprechen einer besseren Welt*, Berlin: Neofelis (Relationen – Essays zur Gegenwart 9).
- Herbrechter, Stefan (2009): *Posthumanismus. Eine kritische Einführung*, Darmstadt: Wiss. Buchges.
- Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus (1963): Die Automate [1819], in: *Die Serapionsbrüder*, Darmstadt: Wiss. Buchges., S. 328–354.
- Koschorke, Albrecht (2017): *Wahrheit und Erfindung. Grundzüge einer Allgemeinen Erzähltheorie*, 4. Aufl., Frankfurt a. M.: Fischer.
- Krüger, Oliver (2019): *Virtualität und Unsterblichkeit. Gott, Evolution und die Singularität im Post- und Transhumanismus*, 2., vollst. überarb. u. erw. Aufl., Freiburg i. Br., Berlin, Wien: Rombach.
- Kurzweil, Ray (2014): *Menschheit 2.0. Die Singularität naht*. Aus dem Engl. übers. v. Martin Röttschke, 2., durchges. Aufl., Berlin: Lola Books.
- Küenzlen, Gottfried (1994): *Der Neue Mensch. Zur säkularen Religionsgeschichte der Moderne*, München: Fink.
- Küenzlen, Gottfried (2018): Der alte Traum vom Neuen Menschen: Ideengeschichtliche Perspektiven, in: bpb (Hrsg.), *Der Neue Mensch*, Frankfurt a. M.: Zarbock, S. 13–23.

- Laarmann, Matthias (1999): Transsubstantiation: Begriffsgeschichtliche Materialien und bibliographische Notizen, in: *Archiv für Begriffsgeschichte* (H. 41), S. 119–150.
- Lepp, Nicola; Roth, Martin; Vogel, Klaus (Hrsg.) (1999): *Der Neue Mensch. Obsessionen des 20. Jahrhunderts*. Katalog zur Ausstellung im Deutschen Hygiene-Museum Desden, Ostfildern-Ruit: Cantz.
- Loh, Janina (2018): *Trans- und Posthumanismus zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Moravec, Hans (1990): *Mind Children. Der Wettlauf zwischen menschlicher und künstlicher Intelligenz*. Aus dem Amerikan. übers. v. Hainer Kober, Hamburg: Hoffmann u. Campe.
- Moravec, Hans (1999): *Computer übernehmen die Macht. Vom Siegeszug der künstlichen Intelligenz*. Aus dem Amerikan. übers. v. Hainer Kober, Hamburg: Hoffmann u. Campe.
- More, Max (2013): A Letter to Mother Nature, in: Max More, Natasha Vita-More (Hrsg.), *The Transhumanist Reader. Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, Chichester: Wiley-Blackwell, S. 449–450.
- Müller-Funk, Wolfgang (2008): *Die Kultur und ihre Narrative. Eine Einführung*, 2., überarb. u. erw. Aufl., Wien: Springer.
- Open Worm Foundation (2011–2023): OpenWorm. Building the first digital life form, online verfügbar unter: <https://openworm.org/index.html> [29.06.2023].
- Paracelsus (1968): De natura rerum [1530], in: Will-Erich Peuckert (Hrsg.), *Werke 5. Pansophische, magische und gabalische Schriften*, Darmstadt: Wiss. Buchges., S. 53–132.
- Pfister, Manfred (1985): Zur Systemreferenz, in: Ulrich Broich, Manfred Pfister (Hrsg.): *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*, Tübingen: Niemeyer (Konzepte der Sprach- und Literaturwissenschaft 35), S. 52–58.
- Praetorius, Johannes (1971): Von chymischen Menschen [1666], in: Klaus Völker (Hrsg.), *Künstliche Menschen. Dichtungen und Dokumente über Golems, Homunculi, Androiden und liebende Statuen*, München: Carl Hanser, S. 60–61.
- Propp, Vladimir (1975): Morphologie des Märchens, in: Karl Eimermacher (Hrsg.), *Morphologie des Märchens* [1928] Frankfurt a. M.: Suhrkamp (stb 131), S. 9–153.
- Ranisch, Robert; Sorgner, Stefan Lorenz (Hrsg.) (2014): *Post- and Transhumanism. An Introduction*, Frankfurt a. M.: Peter Lang (Beyond humanism 1).
- Taillandier, Apolline (2021): From Boundless Expansion to Existential Threat: Transhumanist and Posthuman Imaginaries, in: Jenny Andersson, Sandra Kemp (Hrsg.), *Futures*, Oxford: Oxford Univ. Press, S. 333–348.
- Ternès, Anabel (2016): *Intertextualität. Der Text als Collage*, Wiesbaden: Springer.
- Vita-More, Natasha (2012): *Life Expansion: Toward an Artistic, Design-Based Theory of the Transhuman/ Posthuman*, Plymouth: Univ. Diss.
- Vita-More, Natasha (2013): Life Expansion Media, in: Max More, Natasha Vita-More (Hrsg.), *The Transhumanist Reader. Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, Chichester: Wiley-Blackwell, S. 73–82.

- Vita-More, Natasha (2023): Projects, online verfügbar unter <https://natashavita-more.com/innovations/> [30.10.2023].
- Wittig, Frank (1997): Maschinenmenschen. Zur Geschichte eines literarischen Motivs im Kontext von Philosophie, Naturwissenschaft und Technik, Würzburg: Königshausen & Neumann (Epistemata. Reihe Literaturwissenschaft 212).
- Wolf, Philipp (2020): Über die Unvermeidbarkeit der Modernisierung. Oder warum wir uns mit Transhumanismus und neuen Technologien beschäftigen müssen: Neue Perspektiven und alte Vorbehalte, in: Philipp Wolf (Hrsg.), *Transhumanismus, Posthumanismus und neue Technologien*, Leipzig: Leipziger Universitätsverl., S. 1–38.