

4.2. Irdisches Spiel – „Queer messmates in mortal play“²¹⁵

„Sympoiesis is the name of the game.“ (Donna Haraway, *Staying with the Trouble*)

ZOO CITYS DIFFRAKTIONELLER CYBERPUNK – FADENSPIELE SUBALTERNER SYMBIONTEN

„We – all of us on Terra – live in disturbing times, mixed-up times, troubling and turbid times. [...] The task is to make kin in lines of inventive connection as a practice of learning to live and die well with each other in a thick present. Our task is to make trouble [...] as mortal critters entwined in myriad unfinished configurations of places, times, matters, meanings.“ (Haraway 2016b: 1)

Die düstere Szenerie von Lauren Beukes' Speculative Fiction-Urban-Noir-Roman *Zoo City* führt in ein fiktives zeitgenössisches Johannesburg, das von dem sogenannten ‚Getierten-Phänomen‘ gezeichnet ist. Das Getierten-Phänomen, pejorativ die ‚Zoo-Pest‘, im wissenschaftlichen Fachjargon Erworbene *Aquired Aposymbiotic Familiarism* (AAF), wird in *Zoo City* vorgestellt als ein Phänomen des Auftretens und der Ausbreitung prekärer symbiontischer Existenzweisen zwischen menschlichen und nichtmenschlichen Tieren, die in ihrer Verbindung magische

215 Eine Version dieses Kapitels wurde in *Denkweisen des Spiels. Medienphilosophische Annäherungen* veröffentlicht (vgl. Handel 2017a).

Fähigkeiten hervortreten lassen, gleichzeitig jedoch ständig bedroht sind von ihrer existenziellen Auslöschung durch den sogenannten ‚Sog‘ (‚die schwarze Wolke‘), der als unausweichliches Schicksal ihres Endes die Aposymbionten erwartet. Aber das Prekärsein der Getierten gründet hier nicht nur in ihrer Ausgesetztheit gegenüber dem Sog, schwerer wiegt wohl ihre soziale, politische und juristische Prekarisierung. In der Welt von *Zoo City* regieren jene auf Ausschluss zielenden Diskurse der Verwerfung, die besagen, dass nur ‚Schuldige‘ das Getierten-Phänomen auf sich ziehen.

„Wer Schuld auf sich lädt [...] muss mit zwei Dingen leben: einer magischen Begabung. Und einem Tier, das plötzlich da ist und einem nie mehr von der Seite weicht.“²¹⁶ [...] Tatsache ist, wir sind alle Verbrecher. Mörder, Vergewaltiger, Junkies. Abschaum. In China erhält jeder Zoo die Todesstrafe, aus Prinzip. Weil nichts auf der Welt so laut ‚schuldig!‘ ruft wie ein Geister-Vieh an deiner Seite.“ (Beukes 2015: 16)

Zurückdatiert auf die Achtzigerjahre, in denen die ersten Fälle einer „Epidemie, die nichts mit Krankheit zu tun hat“ (77) bekannt wurden, weist das Getierten-Phänomen aus *Zoo City* so auch nicht zufällig eine unübersehbare Parallele zur Stigmatisierung der HIV-Erkrankten auf. *Zoo City* gibt keine Erklärung für das Phänomen. In den intramedialen Gefügen des Buches, die aus Ausschnitten aus (fiktiven) Dokumentarfilm-Online-Archiven, Blogs, Mails und Twitter-Statements sozialer Netzwerke der hyperkybernetisierten, informationsdurchtränkten Welt von *Zoo City* zusammengesetzt sind, werden verschiedenste Spekulationen über die Getierten verhandelt – angefangen bei der Theorie eines Nuklearunfalls, dem Glauben an die physische Manifestation der Sünden, der Heimsuchung der Cyberculture, Genmanipulation, bis hin zur These der toxischen Wiedergeburt hinduistischer Gläubiger in den seltsamen Seinsmodalitäten postmoderner Welten. So sehr *Zoo City* einen Grund oder Ursprung für das Symptom dieser sogenannten „ontologischen Verschiebung“ (81) verwehrt, desto mehr stehen hier die wirksamen Bedeutungen von Gewicht für die verkörperten und situierten Lebensformen auf dem Spiel. Staatliche Gewalt und Folter sind dabei nur eine Form der Gewalt unter anderen:

„Unsere Tiere werden in Käfigen in einem anderen Teil des Gefängnisses gehalten. Wir kriegen sie nicht zu Gesicht. Wenn die Wärter uns foltern wollen, dann stecken sie die Tiere hinten in ein Auto und fahren bis nach Ketu Bandar. Die Schmerzen sind nicht auszuhalten, du schreist, du kotzt, und du gibst alles zu, was sie wollen. Meine Kobra war bei mir, als

216 Vgl. Beukes 2015: Klappentext.

ich festgenommen wurde. Da war ich neun. Die Polizei hat mich von der Straße weggegriffen, als ich mit der Kobra rumgelaufen bin. Die haben behauptet, ich wäre in ein Haus eingebrochen. Das stimmt nicht, aber die haben mich verprügelt, bis ich gesagt habe, ich war's. [...] Ich habe meine Kobra nicht gesehen, seit ich festgenommen wurde. Ich bin jetzt 14 Jahre alt.“ Auszug aus *Hinter Gittern: Getiert und weggesperrt*, Fotos und Interviews: Steve Deacon, HarperCollins 2008.“ (101 f.)

Im Kontrast zu den hochfinanzierten technowissenschaftlichen Programmen einiger geopolitischer Größen – „In den USA, Australien, Iran, an solchen Orten, checken sie einen von Kopf bis Fuß durch, Kernspintomographie von Körper und Gehirn, Hormonanalyse, das volle Programm“ (153) – lässt das Johannesburg aus *Zoo City*, die Aposymbionten in Hinsicht auf die medizinische Behandlung/Pathologisierung weitgehend, wohl aus finanziellen Gründen, in Ruhe, gettoisiert diese jedoch in der Zoo-City und errichtet zugleich Apo-freie geschützte Gated-Communitys für die ungetierte, zumeist weiße Bevölkerung. Dabei reicht die Bandbreite der auf Prozessen des ‚Othering‘ gründenden, distinktiven Bezugsweisen der ungetierten Bevölkerung auf die Andersheit der Getierten, wie man u.a. Blogeinträge entnehmen kann, von exotistischer Fetischisierung der Art „Verbotene Liebe! Meine Zoo-Romanze“ (71) oder „ Geile Seite für kostenlose Zoo-Porno gefunden!!!“ (79), der medialen Sensationalisierung von vermeintlichem Tiersex und Tieropferungen, der Vermarktung von getierten Hyänen-Rappern und egoshootermäßigen Videospielen a la „Zootopia“ (108), in denen ‚harte Kerle mit knurrenden Panthern‘ alles niedermetzeln, was ihnen in den Weg gerät, bis hin zu extremen Formen von Rassismen, Faschismen und Hate Speech im Netz:

„Leute, kapiert ihr's nicht, Apos sind nicht menschlich. Wie der Name schon sagt: Zoos. Getierte. Aposymbionten. Symbiontenfreie. Oder welches Wort sonst gerade pc ist. Apo wie ‚nicht menschlich‘. Wie die Abkürzung von ‚Apokalypse‘. Das gehört alles zum Tarnkappenbomberkrieg, der sich als Kampf für Apo-Rechte tarnt, sich aber in Wahrheit gegen anständige Bürger richtet. Steht im fünften Buch Moses: Darum sollst du solchen Gräuelt nicht in dein Haus bringen, damit du nicht dem Bann verfallst wie jene, sondern du sollst Ekel und Abscheu davor haben; denn es steht unter dem Bann. Und Exodus: Eine Hexe sollst du nicht am Leben lassen. Muss ich es noch einzeln buchstabieren? Höllensog. Bann des Gräuels. Gott ist gnädig, aber nur zu richtigen, echten, REALEN menschlichen Wesen. Apos sind Verbrecher. Abschaum. Das sind nicht mal Tiere. Die sind nicht mal Lebewesen und die werden das kriegen, was [MEHR].“ (80)

Die Andersheit des Getiertseins intersektioniert hier mit vielfältigen anderen Markierungen von subalterner Alterität – wobei ‚Hautfarbe‘ als eine der bedeutendsten Marker erscheint. So ist es kein Zufall, dass die Hauptprotagonistin Zinzi December farbig, weiblich und getiert ist, wobei keine dieser Differenzen ineinander aufgeht. Die vormalis drogensüchtige Zinzi glaubt ihren Bruder ermordet zu haben und seitdem trägt sie das pelzige, schwere, oftmals nörgelnde Wesen mit den langen Armen um ihre Schultern geschlungen ununterbrochen mit sich – Faultier. Faultier und Zinzi erfüllen nicht die Heldenrolle der rebellischen Widerstandskämpfer gegen ‚das Regime‘, wie im klassischen Cyberpunk, stattdessen stecken sie bis über alle vier Ohren morasttief im Sumpf der Fadenspiele von *Zoo City*. In der Symbiose erscheint ein magisches Vermögen (*Mashavi*), das die, in der Verbindung erscheinenden, Fähigkeiten eines Aposymbionten mit dem aposymbiontischen Tier bezeichnet. Zinis und Faultiers Mashavi ist das relativ unspektakulär daher kommende Vermögen des Aufspürens verlorener Gegenstände. Das sich hierin eröffnende Gefüge erscheint nicht nur als Symbiose zwischen den beiden Lebewesen, sondern zugleich als Verbindung mit der alltäglichen Dingwelt von *Zoo City*. Zinzi und Faultier spüren die Verbindungen zwischen verlorenen Objekten und ihren zugehörigen menschlichen Akteur*innen wie einen Sog einem Fadenspiel zu folgen: „Rausgehen ist für mich wie mitten in ein Spinnennetz hineinlaufen, oder so, als hätte jemand Garnknäuel im Irrenhaus verteilt und die Insassen aufgefordert, alles mit allem zu verknüpfen.“ (13) Da über diese kaum bezahlte Arbeit des Wiederauftreibens verlorener Gegenstände jedoch kaum ‚Rands‘ einzutreiben sind, betätigt sich Zinzi, ganz zu Faultiers Missfallen, zudem als illegale *Scammerin* im Netz. Ihre Subversivität gründet gerade nicht in einem, auf der Kampfmetaphorik basierenden Modell von Widerstand, sondern in den ‚kleinen‘, minoritären Praktiken und Techniken der Relationierung. So ist die Figuration von Symbiose in *Zoo City* alles andere als homogen. Symbiotische Relationalität wird hier auf mehrfache Weise eingemeindet und angeeignet unter die Herrschaft des Identischen. Denn während die Tiere für die Majorität der Ungetierten lediglich als verdinglichtes Zeichen der Verwerfung des Anderen fungieren –

„„Ich habe nur gesagt, dass Sie schon einmal einen Mord begangen haben.“

„Beihilfe, hat das Gericht gesagt.“

„Das Ding auf Ihrem Rücken sagt aber etwas anderes.“

„Es nennt sich Faultier.“

„Es nennt sich *Schuld*.““ (34)

– dienen sie umgekehrt für einige der Getierten in den Zoo-Gettos wiederum nur als (instrumentalisierte) Prothesen männlicher Macht und Souveränität – „Diese Männer im Aufzug trugen ihre Tiere aber nicht wie eine Last [...]. Diese Männer

trugen die Tiere wie andere Männer Waffen.“ (65 f.) Zinzi und Faultier erproben in ihrem symbiotischen Zusammenleben, ihrer subalternen *contact zone* (Haraway 2008: 4), hingegen nichtmännliche, nichtprothetische Existenzweisen von Relationalität jenseits von Aneignung, *andersweltliche* „jenseitige Konversationen“ (Haraway 1995b: 81), die weder aufgehen in den männlichen Allmachtsphantasmen und Reduktionen der nichtmenschlichen Tiere auf phallische Prothesen der Macht, noch in Verschmelzungsphantasmen. Faultiers und Zinzis Symbiose impliziert ein Antworten auf – und Spiel mit – Alterität und Selbstdifferenz.

„Faultier schaut missmutig herum, ausgestreckt auf einem Haufen Cassavablätter am Boden, die ich unten auf dem Markt gekauft habe, um ihn milde zu stimmen (für Mungo habe ich ein Fässchen Kellerasseln besorgt). Wenn ich Faultier zuhause lassen könnte, würde ich es tun. Aber die Rückkopplungsschleife der Trennungsangst tut mörderisch weh. Crack-sucht ist gar nichts gegen die Sehnsucht nach deinem Tier.“ (Beukens 2015: 148)

Zoo City ist eine Geschichte, die von den zeitgenössischen mächtigen Netzen kybernetischer Implosionen und hybrider Welten handelt und ihren inhärenten, unauflösbaren Ambivalenzen. Wie Donna Haraway im Kontext der feministischen Wissenschaftskritik herausgestellt hat, wird mit dem cyberkapitalistischen Machtdispositiv der „Netzwerke der Informatik der Herrschaft“ (Haraway 1995b: 48) in doppelgesichtiger Weise einerseits die Frage nach der Relationalität der Existenz, die sich nicht mehr in die modernistischen Dualismen von Natur und Technik, Organismus und Maschine, Subjekt und Objekt, Innen und Außen, Selbst und Anderem einfügt, radikal exponiert. Andererseits wird Relationalität innerhalb der Metaphorik der universellen Vernetzung des Cyberkapitalismus wiederum einge-meindet in ein durch und durch anthropozentrisches, männliches Allmachtsphantasma im neuen Gewand des sogenannten *Technohumanismus*, welcher den unverwundbaren Übermenschen durch transzendierende Technologie auftauchen lässt (vgl. Haraway 1995a: 40). Während ein Großteil des klassischen Cyberpunks das technohumanistische Masternarrativ unhinterfragt beibehält, bzw. zugrunde legt, um dieses in einer zweiten, kritischen Bewegung in einer dystopischen Zukunftsvision kulminieren zu lassen, die jedoch gleichzeitig die technohumanistische Reduktion des Anderen auf den Status einer Prothese des Selben, die männliche Kriegs- und Souveränitätsmetaphorik (zumeist innerhalb eines Kampfes der Menschen gegen die Maschinen) fortschreibt und verhärtet, diffraktioniert *Zoo*

City als subalterne Geschichte und „the other face of cyberpunk“²¹⁷ hingegen das technohumanistische Schema selbst. Indem Vernetzung hier gerade nicht mehr phallisch-prothetisch verhandelt wird, sondern als eine Frage der niemals unschuldigen Verstrickung – der Symbiose zwischen Heterogenen, seien sie ‚menschlicher‘, ‚tierischer‘ oder technologischer Art – erscheint, erzeugt *Zoo City* eine Art Interferenzmuster: Auf dem Spiel steht jenes „Wir sind immer mitten drin“ (Haraway 1995a: 98) Haraways, welches die kybernetische Logik der Vernetzung im Rahmen des Technohumanismus und des „Kriegs der Sterne“ (Haraway 1995a: 49), der universalen Kontrolle, Entmaterialisierung und Transzendierung, auf die Frage des irdisch-sterblichen Ausgesetztseins, Prekärseins, der Situiertheit, Verantwortlichkeit, Verwundbarkeit und Kontingenz hin streut.

Im Folgenden gehe ich der Frage nach, inwiefern das Konzept der Symbiose als eine Art „Trickster“ (Haraway 1995b: 18) innerhalb des kybernetischen Dispositivs und quer zu ihm zu agieren vermag, inwiefern die Figur der Symbiose als ein Fadenspiel agiert, das in der Lage ist, die Fadenspiele der Netze der Macht umzustricken. Dazu werde ich die von der Biologin Lynn Margulis entwickelte Endosymbiontentheorie und die von ihr in Zusammenarbeit mit James Lovelock konzeptualisierte Gaia-Theorie, die beide auf dem Begriff der Symbiose basieren, einerseits innerhalb des Bezugsrahmens der Kybernetik selbst, der *Second Order* Kybernetik und den Komplexitätswissenschaften, situieren, um andererseits ihre differentielle Wiederkehr im prozessphilosophischen Diskurs eines *Neuen Materialismus*, im Sinne einer transformativen Einschreibung in das kybernetische Regime, herauszustellen. So mobilisieren sowohl Gilles Deleuze und Félix Guattari als auch Haraway Margulis’ Konzept der *Symbiogenese*, um ein Diffraktionsmuster der kybernetischen Netzlogik zu erzeugen, während sich Bruno Latour auf das Gaia-Konzept von Margulis und Lovelock bezieht. Symbiogenese und Gaia fungieren hier im Sinne eines *irdischen Spiels* als Konzepte eines kreativen, schöpferischen und spielerischen Welt-Werdens. Hieran schließt die Frage nach dem subversiven, diffraktionellen Potential eines neomaterialistischen, prozessphilosophischen Spiel- und Relationsbegriffs im Hinblick auf das zeitgenössische kybernetische Machtregime an, das Unvorhersagbarkeit längst in sein Kontrollphantasma eingemeindet und Kreativität zum universalen Paradigma erhoben hat.

217 Vgl. Gwyneth Jones: „Zoo City by Lauren Beukes – review“ (2011) (<http://www.theguardian.com/books/2011/may/14/zoo-city-lauren-beukes-review>), gesehen am: 10.08.2015.

SYMBIOGENESE ALS INVOLUTION UND WERDEN-MIT

„Critters do not precede their relatings; they make each other through semiotic material involution, out of the beings previous such entanglements. Lynn Margulis knew a great deal about ‚the intimacy of strangers‘, a phrase she proposed to describe the most fundamental practices of critters becoming-with each other at every node of intra-action in earth history.“ (Haraway 2016b: 60)

Die Biologin Lynn Margulis hat mit der Endosymbiontentheorie eine alternative Konzeption von Evolution entworfen, welche an die Stelle des Überlebens des Stärkeren (*survival of the fittest*) ein *irdisches Spiel* (*earthly play*) setzt. Im Zentrum ihrer Endosymbiontentheorie steht das Konzept der Symbiogenese, das von Haraway für ihre Konzeption von Relationalität als „becoming with“ (Haraway 2008: 3) aufgenommen wird, und Eingang findet in Deleuzes und Guattaris Konzept der „Involution“ (Deleuze/Guattari 1997: 325) als schöpferischem Werden. Der Begriff Symbiogenese als evolutionstheoretischer Begriff taucht bereits Anfang des 20. Jahrhunderts auf. Konstantin Mereschkowsky versteht darunter die Entstehung von neuen Geweben, Organen, Organismen und Arten durch langfristige Symbiosen (vgl. Margulis 1999: 48, 59). Über die Reichweite des Begriffs der *Symbiose* hinaus, der zunächst einmal eine Praxis und Beziehung zwischen heterogenen Akteur*innen beschreibt, nämlich das Zusammenleben von Lebewesen unterschiedlicher Art in körperlichem Kontakt, bezieht sich *Symbiogenese* auf einen ontogenetischen Prozess des Hervorgehens neuartiger Arten, Existenzweisen und Ontologien. Symbiogenese bezeichnet die Evolution und Emergenz neuer Lebensformen durch symbiotische Verschmelzung. Margulis' *Serielle Endosymbiontentheorie* (*SET*) besagt vereinfacht, dass einzellige prokaryotische Lebewesen miteinander Symbiosen eingingen, woraus die komplexen eukaryotischen Zellen mit Zellkern von Pflanzen und Tieren evolutionär hervorgegangen sind. Dass prokaryotische Bakterien als Plastiden und Mitochondrien dauerhaft in Zellen mit Zellkern eingingen und daher die bakterielle Fremd-DNA im Cytoplasma erklären, ist mittlerweile in der Biologie unumstritten, jedoch sind die weiterreichenden

Schlussfolgerungen von Margulis kaum anerkannt: erstens, dass es sich bei Symbiogenese um ein Prinzip der Artenentstehung handelt.²¹⁸ Zweitens, dass sich hieraus ein radikal andersartiges Bild von Evolution ableitet, nämlich Evolution als ein *Werden-Mit*, ein Werden zwischen Heterogenen (einer *intimacy of strangers*), statt ein auf Exklusion angelegter Kampf zwischen Lebewesen. Während das Auswahlprinzip der natürlichen Selektion gewissermaßen von außen auf molare Entitäten wirkt, wird bei der Symbiogenese die schöpferische Dimension der Evolution konsequent aus dem medialen Zwischen entwickelt, aus einer selbstdifferentiellen, intra-aktiven *Ontomедialität*, die nicht im Schema von Entitäten und sekundären Kräften, die auf diese einwirken, aufgeht, sondern als ein bakterielles Spiel (*bacterial play*) den konstituierten Individuen vorausgeht. Margulis Endosymbiontentheorie basiert dabei auf der Vererbung von cytoplasmatischen Genen, d.h. Genen, die sich nicht im Zellkern befinden, sondern im Cytoplasma, dem flüssigen Teil der Zelle, in dem Mitochondrien, Chloroplasten und andere Organellen angesiedelt sind. Während die Zellkerngenetik ein neodarwinistisches Verständnis von Evolution als *survival of the fittest* (Kampf um bessere Anpassung) impliziert, setzt SET dagegen auf Ko-Evolution durch Bündnisse. Evolution ereignet sich hier durch Gefüge bakterieller Heterogenität, durch Formen des Zusammenlebens, der Durchdringung und Verknüpfung von Alteritäten, die noch nicht der Reproduktionslogik der Zellkern-DNA-Chromosomentheorie folgen – durch Weisen des Mit-Seins. Die Endosymbiontentheorie lässt sich damit als eine Spielart des Neo-Lamarckismus begreifen (vgl. Margulis 1999: 17). Während der einfache Lamarckismus auf der Vererbung von erworbenen Eigenschaften basiert, impliziert SET die Erwerbung ganzer Organismen und ‚fremder‘ DNA durch Bündnisse. Symbiogenese ist Evolution durch Vererbung erworbener Genausstattungen. Damit vereint sie verschiedenartige Individuen zu neuen Lebensformen, die Heterogenes in Gefügen zusammenbringen und somit maschinisch im Sinne

218 Nach Margulis erfordert der Begriff der *Art* eine solche Symbiose (als Zusammenkommen Fremder), da es im Reich der Bakterien (Zellen ohne Zellkern), bevor sie sich zu Eukaryonten (Zellen mit Zellkern) zusammenschlossen, überhaupt keine ‚Arten‘ gab (vgl. Margulis 1999: 15). Obwohl Artenentstehung aufgrund ihrer Zeitlichkeit kaum empirisch zu beobachten ist, finden sich empirische Beobachtungen zu einer neuen Artbildung bei der Tauffliege *Drosophila*, die gerade deshalb in ihrer Implikation nicht anerkannt wurde, weil hier Symbiose im Spiel war: Es kam zu einer genetischen Trennung, die jedoch ‚Parasiten‘ basiert war: „Eldridge tat diese Beobachtung der Artbildung verächtlich ab, weil dabei Symbiose mit Mikroorganismen im Spiel war! Er hatte wie wir alle gelernt, dass Mikroben Keime sind, und wenn Keime auftreten, hat man keine neue Art, sondern eine Krankheit.“ (17)

Deleuzes und Guattaris operieren (vgl. Kapitel 2.3.). Bereits auf der Ebene einer Zelle tritt damit an die Stelle des ‚Selben‘ und Identischen eine un/an/geeignete Fremdheit und Andersheit, die umso radikaler auf der Ebene des Organismus gedacht werden muss, wie Haraway herausstellt: „To become one is always to become with many [...]. I love that when ‚I‘ die, all these benign and dangerous symbionts will take over and use what is left of ‚my‘ body, if only for a little while, ‚since‘ we are necessary to one another in real time.“ (Haraway 2008: 4) Symbiose wird hier nicht als Vereinigung oder Verschmelzung im Sinne der Entstehung einer neuen, mit-sich-identischen Einheit begriffen, sondern ist auf allen Ebenen der Emergenz, sei es Zelle, Organismus oder Art, in das – niemals in eine Totalität oder Identität zu überführende – Spiel des Mannigfaltigen und Differenten deterritorialisert. So mobilisiert Haraway in *When Species Meet* Margulis’ Symbiogenesebegriff als prozesstheoretisches Konzept des *becoming with*, im Sinne einer Relationalität bzw. Intra-Aktivität quer zur konstituierten Welt molarer Entitäten, welches dann in *Staying with the trouble* ihrer Figur von Ontomedialität als *Sym-poiesis* stattgibt. Auch Deleuze und Guattari beziehen sich auf den Symbiosebegriff als einer transversalen Relation des Mannigfaltigen, um ihre maschinische Konzeption des *Werdens* als *Involution* in *Tausend Plateaus* zu entfalten. „Jede Mannigfaltigkeit ist symbiontisch und vereinigt in ihrem Werden Tiere, Pflanzen, Mikro-Organismen und verrückte Teilchen, eine ganze Galaxie.“ (Deleuze/Guattari 1997: 341) Den Begriff der Involution entwickeln Deleuze und Guattari in ihrer Auseinandersetzung mit den Komplexitätswissenschaften als rhizomatischen Gegenbegriff zur baumartigen Evolution der Abstammung. Involution ist Evolution durch Bündnisse, statt durch Abstammung.

„Wenn der Neo-Evolutionismus seine Originalität unterstreichen konnte, so lag das zum Teil an solchen Phänomenen, bei denen die Evolution nicht vom weniger zum höher Differenzierten geht und nicht länger eine abstammungs- und erbschaftsmäßige Evolution ist, sondern vielmehr kommunikativ oder ansteckend wird. Wir würden diese Form der Evolution, die zwischen Heterogenen abläuft, lieber als ‚Involution‘ bezeichnen [...]. Das Werden ist involutiv, die Involution ist schöpferisch.“ (325)

Damit fungiert Margulis’ Konzept der Symbiogenese sowohl bei Haraway als auch bei Deleuze und Guattari als eine den Naturbegriff destabilisierende Bewegung – als Spiel „widernatürlicher“ (Deleuze/Guattari 1997: 351) Verbindungen. Symbiogenetische Relationalität fügt sich gerade nicht in den modernistischen Dualismus von Technik und Natur, sondern fungiert wie Haraways ‚Die Cyborg‘ als eine Figuration jener „naturalcultural contact zones“ (Haraway 2008: 7) der

„Gewebe, Netze, Netzwerke und klebrigen Fasern“, die die Wirklichkeit der zeitgenössischen „implodierten Welten“ der kybernetisierten „Neuen Weltordnung AG“ (Haraway 1995b: 10) zugleich bilden, als auch immanent unterwandern und umgestalten. Haraway und Deleuze/Guattari diffraktionieren somit auch die Komplexitätstheoretische bzw. neokybernetische Modellierung von Emergenz, um diese gerade nicht als Selbstorganisation bzw. ‚Ordnung aus dem Chaos‘ zu lesen, sondern um die Realität der transversalen bzw. intra-aktiven Relation selbst zu affirmieren, die in keiner Ordnung aufgeht.

„Margulis and Sagan put it more eloquently when they write that to be an organism is to be the fruit of ‚the co-opting of strangers, the involvement and infolding of others [...]. Attraction, merger, fusion, incorporation, co-habitation, recombination – both permanent and cyclical – and all other forms of forbidden couplings, are the main sources of Darwin’s missing variation‘ [...]. These are also the cobblings together that give meaning to the ‚becoming with‘ of companion species in naturecultures. *Cum panis*, messmates, to look and to look back, to have truck with: those are the names of my game.“ (Haraway 2008: 31 f.)

GAIAS FADENSPIELE

„Gaia is a tough bitch.“ (Margulis)²¹⁹

Zusammen mit dem (Atmosphären-)Chemiker, Biophysiker und Mediziner James Lovelock entwickelt Margulis Mitte der Sechzigerjahre die *Gaia-Hypothese* der ‚lebenden Erde‘ (Gaia: altgriechisch für ‚Mutter Erde‘, Erdgöttin und Große Mutter). Sie besagt, dass die Erdoberfläche und Biosphäre ein dynamisches, selbstorganisierendes System bildet, das als lebendig verstanden werden muss. Die Symbiose aller Lebewesen der Erde untereinander und zu ihren anorganischen Umwelten lässt hiernach in einem *bottom-up*-Prozess eine lebendige Erde emergieren, die durch einen *feedback-loop* rekursiv in einem *top-down*-Prozess wiederum die Bedingung bildet für diese Ökologien des Lebens.²²⁰ Gaia wäre nach Margulis als

219 Vgl. <https://www.edge.org/documents/ThirdCulture/n-Ch.7.html>, gesehen am: 03.01.2015.

220 Dabei entwickelt der Atmosphärenchemiker Lovelock die Gaia-Hypothese der ‚lebenden Erde‘ aus der Frage heraus, wieso die instabilen und unwahrscheinlichen Mischungsverhältnisse von Gasen der Erdatmosphäre überhaupt existieren und sich aufrechterhalten können – und konstatiert, dass das Leben als Aktivität die entschei-

symbiogenetisches Spiel zwischen Heterogenem zu begreifen, sobald man es vom ‚bacterial play‘ auf alle Skalen von Ereignissen bzw. irdischen Ökologien ausdehnt. „Gaia ist einfach Symbiose vom Weltraum aus gesehen.“ (Greg Hinkle, zit. nach Margulis 1999: 8) Dabei steht Gaia jedoch expliziter in der kybernetischen und systemischen Tradition, insofern hier in problematischer Weise die großen Erzählungen von Einheit, Holismus, Ganzheit und kosmischer Harmonie aufgerufen werden, denen das symbiogenetische, mikroprozessuale Spiel ‚unheilbare‘ Differenz entgegensetzt. So basiert Margulis’ Gaia-Konzeption auf der *second order*-kybernetischen Begrifflichkeit von autopoietischer Emergenz (vgl. Kapitel 2.3.). Während Lovelock dem Begriffsschema der Kybernetik erster Ordnung folgt und Gaia damit auf einen Gleichgewichtsdiskurs gründet,²²¹ begreift Margulis Gaia im Sinne der Kybernetik zweiter Ordnung als metastabiles System, das ereignishaft Transformationen durchläuft und gerade nicht über ausschließende Grenzziehung zu denken ist, sondern über eine fraktale Topologie der Faltung.²²² Mit Margulis gedacht, handelt es sich bei Gaia somit nicht um eine Einheit, einen Superorganismus, sondern um eine Mannigfaltigkeit von Ökologien, um eine Ebene der Relationalität aller irdischer Ökosysteme.²²³ Der entscheidende Punkt

dende Variable ist, weil es die Substanzströme der Erde neu organisiert und insbesondere die Konzentration von Gasen der Atmosphäre reguliert um sich selbst hervorzu- bringen und die Bedingungen seiner Genese aufrechtzuerhalten. Leben passt sich demnach nicht vorgängigen Umweltnischen an, wie es die neodarwinistische Sicht- weise der natürlichen Selektion vorstellt, sondern bringt Umwelten aktiv, in Ko-Evo- lution mit hervor (vgl. Lovelock 1991).

- 221 So stellt Lovelock Gaia in *CoEvolution Quarterly* (Ableger vom *Whole Earth Catalog*, einer Plattform in der kybernetische Theorien diskutiert wurden) als ein homöostatisches System vor – „ein kybernetisches System mit einer Neigung zur Homöostase“ – und vergleicht derart die lebendige Erde mit einem Thermostat, der Gleichgewicht anstrebt, um eine konstante Temperatur aufrechtzuerhalten (vgl. Clarke 2009: 293–314).
- 222 Gaia ist in Margulis’ Lesart also metastabil, d.h. „stabil in ihrer reaktionsfreudigen Instabilität“. „Die ganze Erdoberfläche – nicht nur die Lebewesen, sondern auch die Atmosphäre, die wir uns meist als passiven Hintergrund vorstellen – ist so weit vom Gleichgewicht entfernt, dass man am besten das gesamte Äußere unseres Planeten als lebendig betrachtet.“ (Margulis 1999: 153)
- 223 „Gaia, die lebende Erde, geht weit über jeden einzelnen Organismus [...] hinaus. [...] Das System Gaia erwächst aus mindestens zehn, vielleicht auch mehr als 30 Millionen untereinander verbundener, lebender Arten, die seinen unaufhörlich aktiven Körper

ist hierbei, dass Gaia hiernach gerade keine Entität darstellt, sondern eine offene und grundlose Aktivität der ontomedialen Relationierung. Wenn Margulis' Leben nicht als Seinszustand, sondern als ein „Verb“²²⁴ begreift, gilt dies auch für Gaia: Gaia ist nicht und sie ist auch nicht eins, sie knüpft nur unaufhörlich ihre Fäden; Gaia nicht als Ganzes, sondern Gaia als immer mitten-drin-Sein. So lässt sich Margulis' Konzeption als fraktale Topologie denken, in dem Sinne, dass sich in jedem Gefüge die multidimensionale Rekursion wiederholt, sodass es kein Innen und kein Außen mehr gibt. Diese Interpretation von Gaia als eine nicht vereinheitlichende Relationierungsaktivität mobilisiert Latour als Figur der *Ontomedialität der Übersetzung* im Rahmen seiner Akteur-Netzwerk-Theorie. Nach Latour bedeutet Gaia gerade nicht ‚*The Whole Earth*‘, die Erde als Ganzes vom Weltraum aus gesehen im Sinne einer Totalität, die dann von außen repräsentierbar wäre, wobei die Perspektivität und Situiertheit dieser Sicht unkenntlich gemacht wird im Sinne des „Göttlichen Tricks“ (Haraway 1995a: 82). Stattdessen impliziert Gaia, dass es keinen neutralen äußeren ‚Beobachter‘ geben kann, bzw. in den Begriffen Haraways, dass der Blick auf die ‚ganze‘ Erde durch einen semiotisch-materiellen Apparat hervorgebracht wird, der den Satelliten, die Computer, eine Ökologie von Schaltkreisen, Delegierungen und Übersetzungen einschließt (vgl. Latour 2011: 5–7). Mit Latour ist Gaia als Figur von Ontomedialität, Netzwerken und Relationalität zu denken, die mit dem Objektivitätsphantasma und der Unkenntlichmachung von Medialität bricht (vgl. Latour 2011: 6). Im Zeitalter des Anthropozäns tritt Gaia somit als diffraktionelle Figur zur modernistischen Naturkonzeption an die Stelle der Natur als Kategorie des ontologisch Gegebenen, Ursprünglichen (vgl. Kapitel 1.1.). Während im modernistischen Schema die Natur als Ort der Nicht-Kultur konstruiert wird, im Sinne einer vorgesellschaftlichen Kategorie als Matrix und Ressource, gibt sich Gaia als durch und durch artifizielles, mediales Vernetzen preis, das gerade keine Rückkehr zum Ursprung anzeigt, sondern Techniken, Praktiken und Prozesse der Verknüpfung, die keinem (Natur-)Gesetz folgen, deren Regularitäten im Prozess der Verstrickung emergieren, ohne auf einen ontologischen Grund oder ein Fundament rückführbar zu sein. Latours

bilden [...]. Gaia selbst ist kein Lebewesen, das durch unmittelbare Selektion gegenüber vielen anderen bevorzugt wurde, sondern eine sich entwickelnde Eigenschaft, die aus den Wechselbeziehungen zwischen den Lebewesen, dem kugelförmigen Planeten, auf dem sie zu Hause sind und der Sonne als Energiequelle erwächst.“ (Margulis 1999: 148–149)

- 224 „Die Frage ‚Was ist Leben?‘ ist also eine sprachliche Falle. Um sie nach den Regeln der Grammatik zu beantworten, müsste man ein Substantiv nennen, eine Sache. Aber das Leben auf der Erde gleicht eher einem Verb.“ (Margulis/Sagan 1997: 22)

Lesart von Gaia als spielerische, welterschöpfende ontomediale Vernetzung greift damit zurück auf komplexitäts- und chaostheoretische Konzeptionen von Nichtlinearität und Emergenz, wonach die Ereignisse der Welt nicht bereits in den Ursachen enthalten sind. Dieser neomaterialistische Einbezug von Nichtlinearität steht hier unter dem Vorzeichen einer Welt als Offenheit und Potentialität, was hierbei mit dem Spielbegriff konvergiert: Welt als spielerische Prozessualität wird gegen die Vorstellung des linear-deterministischen Uhrwerk-Universums gesetzt, dem in der Moderne nur die binär konstruierte Freiheit des Menschen entgegen trat (vgl. Kapitel 1.1. und 2.1.). Die tricksende Gaia nimmt nach Latour hingegen ihren Ausgang in Zonen der Unbestimmtheit und Unvorhersagbarkeit, welche kein intentionales Subjekt mehr benötigen, sondern auf eine ontomediale Prozesshaftigkeit als kreativem Prinzip des Welt-Werdens verweisen. In dieser neomaterialistischen Lesart hat das irdische Spielen nichts mit kosmischer Harmonie gemein, sondern als „trickster“ und „bitch“, gründet Gaia auf Zweideutigkeiten und ‚Betrug‘, entfaltet einen „Kakosmos“ (vgl. Latour 2014b: 4).

ONTOMEDIALITÄT DES CHTHULUCENES – „SYMPOIESIS IS THE NAME OF THE GAME“²²⁵

„*Sympoiesis* is a simple word, it means ‚making-with‘. Nothing makes itself; nothing is really autopoietic or self-organizing.“ (Haraway 2016b: 58)

Während für Latour Gaia als Trickstergestalt im harawayschen Sinne agiert – „Yes, She is the perfect trickster“ (Latour 2011: 10) –, ist Haraways Position hier selbst ambivalenter. Während sie in *Monströse Versprechen* Gaia noch als „Zeichen einer unaufhebbar sozialen Natur“ (Haraway 1995b: 58) affirmiert, als jene irdisch-spielerisch-inventive Aktivität, die nicht existiert „vor ihrer Artikulation in heterogenen sozialen Begegnungen, in denen die Akteure keine Menschen und die Menschen nicht ‚wir‘ sind“ (83), distanziert sie sich in *When species meet* und *Staying with the trouble* explizit von der Figur Gaia. Insofern Margulis’ Konzeption von Gaia, im Kontrast zur ihrem Konzept von Symbiogenese, auf einer autopoietischen, selbstzüglichen und selbsterzeugenden Interpretation von ontomediale Prozessualität basiert, vermag diese nach Haraway gerade nicht als Diffrakti-

225 Vgl. Haraway 2016b: 37.

onsmuster zu agieren, das im „Bauch des Ungeheuers, das manche die *Neue Welt-Ordnung AG* nennen, geschmiedet“ (9) wird, um eben diese immanent zu unterwandern. „In my view, Margulis and Sagan’s symbiogenesis is not really compatible with their theory of autopoiesis, and the alternative is not an additive mechanistic theory but a going even more deeply into differentiation.“ (Haraway 2008: 33) Haraway verlangt hier eine radikalere Auffassung der fraktalen Topologie des Möbius-Bandes – „a fractal turtling all the way down“ (33) als es die neokybernetische Figur von autopoietischer Selbsterzeugung zu leisten vermag. Denn Autopoiesis bleibt letztlich trotz ihrer schwindelerregenden Grundlosigkeit im „Phantasma eines Selben [...], dem es immer gelingt, das Andere zu integrieren“ (Tiqun 2007: 19) und damit im kybernetischen Dispositiv der Selbstkonstitution ohne Außen. Mit Bezug auf den Biologen Scott Gilbert insistiert Haraway auf einer Verschiebung der Prozesslogik von dem kybernetisch-autopoietischen Modell hin zu einer intra-aktiven, bzw. einer differenzlogischen ontomedialen Selbstdifferentialität – „figuring relentless otherness“ (Haraway 2008: 32): „As I read him, Gilbert’s approach is not a holistic systems theory in the sense that Margulis and Sagan lean toward, and his fractal ‚turtles all the way down‘ arguments do not posit a self-referential unit of differentiation.“ (33) Trotz Latours Bemühen, entgegen dem Begehren nach Ursprünglichkeit, Ganzheit und Unversehrtheit, an die Realität partialer Perspektiven anzubinden, an ein irdisches Spiel, das nichts Unschuldiges oder Konsequenzloses an sich hat, unterwandert Gaia, in ihrer kybernetischen Logik der Emergenz, Haraway zufolge, ‚die Netze‘ letztlich nicht radikal genug auf die Frage der Verletzbarkeit, Affizierbarkeit und Ausgesetztheit alles Irdischen hin, während dementsgegen Symbiogenese gerade nicht ‚Ordnung aus dem Chaos‘ impliziert, sondern ein *Werden-Mit* als Affirmation des Nicht-Identischen, der Realität des un/an/geeigneten Zwischen. In *Staying with the Trouble* entwirft Haraway nun eine andere Figur einer tentakelartigen Monstrosität, die die autopoietische Gaia auf eine symbiogenetische Andersheit im Inneren und damit die Frage der geteilten Verletzlichkeit und Sterblichkeit hin diffraktioniert: Das *Chthulucene* (vgl. Kapitel 1.1.), das hier auch unter den Figuren *Terropolis*, *Terra*, *Medusa* oder *Mortal World* auftaucht.

„Gaia figures the Anthropocene. Arising from Chaos. Gaia was and is a powerful intrusive force, in no one’s hope for salvation, capable of provoking the late twentieth century’s best autopoietic complex system thinking [...] We need another figure, a thousand names of something else, to erupt out the Anthropocene into another, big enough story. Bitten in a California redwood forest by spidery *Pimoid chthulu*, I want to propose snaky Medusa and the many unfinished worldings of her antecedents, affiliates, and descendants. Perhaps Medusa, *the only mortal Gorgon*, can bring us into the holobiomes of Terrapolis and heighten

our chances for dashing the twenty-first-century ships of the Heros on a living coral reef instead of allowing them to suck the last drop of fossil flesh out of dead rock.“ (Haraway 2016a: 54 f.)

In ihrer Begegnung mit *Pimoya cthulhu*, jenem achtbeinigen Wesen, das das westliche Kalifornien beheimatet, einer Spinne, die ihren Namen einer Zusammensetzung von *Pimoya* – ‚große Beine‘ in der Sprache der indigenen Goshute von Utah – und *Cthulhu* – jenem tentakelartigen Monster der Tiefe des Science-Fiction-Schriftstellers Howard Phillip Lovecraft²²⁶ – verdankt, wendet sich Haraway nun

- 226 Haraway grenzt ihren Begriff des *Chthulucenes* dabei explizit von Lovecrafts Figur des Monsters *Cthulhu* ab, und markiert diese Differenz über eine Différance-artige Schreibweise: „Cthulhu (note spelling difference), luxuriating in the science fiction of H.P. Lovecraft, plays little role for me, [...] the monstrous male elder god. [...] Lovecraft’s underworld of dreadful chthonic serpents were terrible only in the patriarchal mode.“ (Haraway 2016a: 62) Cthulhu ist gewissermaßen das Monster, wie es in der zutiefst rassistischen und patriarchalen Erzählung der Modernen, nicht anders als ein *Riss im Sein* erscheinen kann. Das Chthulucene wäre somit das andere Gesicht dieser Monstrosität, das eine Reise nach anderswo eröffnet. Vgl. Trinkaus i.E.: „Haraway bezieht sich auf Lovecraft und zugleich nicht auf ihn: Während Lovecrafts Cthulhu auf dem Grunde des Ozeans in der alten Stadt Rlyeh schläft und dort möglichst weiter schlafen sollte, da er ansonsten unsere Welt vernichten würde, handelt Haraways Chthulucene gerade von der Notwendigkeit, die Monster, ihre Nichtintegrierbarkeit, willkommen zu heißen. In das Chthulucene einzutreten, es zu denken, es zu erzählen, würde bedeuten, diese Welt ihrer eigenen Alterität, ihrer eigenen Nichtgegebenheit auszuliefern, anstatt auf das Andauern des Schlafs des Cthulhu zu hoffen.“ (Trinkaus i.E.: 98) Eine binäre Lesart der Gegenüberstellung des ‚uralten Bösen‘ Cthulhu und der ‚guten‘ Eröffnung anderer Welten des Chthulucenes würde somit ein Denken dieses unbestimmten Ereignisses einer *Unruhe des Seins* je schon verfehlen, vielmehr steht hiermit eine diffraktionelle Bezugnahme auf dem Spiel. Vgl. zu Cthulhu: Lovecraft 2011: „Die Theosophen erahnten die schreckliche Größe des kosmischen Zyklus, in dem unsere Welt und das Menschengeschlecht nur flüchtige Zufälle darstellen. Sie haben das Überleben von etwas Fremden in Worten angedeutet, die das Blut gefrieren ließen [...] (87). [...] aus der Tiefe sei eine Stimme gedungen, die keine Stimme gewesen sei, eine wirre Empfindung, die einzig die Einbildung in einen Klang übertragen konnte, die er jedoch mit einem fast unaussprechlichen Wirrwarr von Buchstaben wiederzugeben versuchte: ‚Cthulhu fhtagn‘.“ (92) „Dieses Ding, das Unterbewusstes mit einer fürchterlichen und unnatürlichen Verderbtheit zu paaren schien [...]

der Figur der *chthonischen Wesen* zu. *Chthonisch* entstammt dem altgriechischen *khthonios* – von der Erde, irdisch (*of the earth*) und *khthon* – Erde (vgl. Haraway 2016a: 61). Die griechische Mythologie stellt die chthonischen Gottheiten als Wesen der *Unterwelt* dar, die das Reich unter der Erde und die Tiefen der Ozeane bevölkern – „of, in, or under the earth and the seas“ (Haraway 2016b: 53). Die *Unterweltlichen* sind gerade keine Götter des transzendenten Himmelreiches,²²⁷ sondern zwielichtige Kreaturen, Ungeheuer und Bestien der Unterwelt.²²⁸ Sie sind zugleich „much older (and younger) than those Greeks“ (Haraway 2016a: 61) und nicht dem abendländisch-westlich-eurozentristischen Mythos vorbehalten: Die abgründigen chthonischen Monster der Tiefe tauchen in indigenen Religionen animistischer und pantheistischer Art unter unzähligen Namen auf (Naga, Tangaroa, Terra, Haniyasu-hime, Pachamama, Oya, Gorgo, Raven, A’akuluujjusi usw.) und entfalten hier ihr tentakuläres Spiel des niemals unschuldigen Berührens und Berührtwerdens: „I remember that ‚tentacule‘ comes from the Latin ‚tentaculum‘, meaning ‚feeler‘, and ‚tentare‘, meaning ‚to feel‘ and ‚to try‘; and I know that my leggy spider has many-armed allies. Myriad tentacles will be needed to tell the story of the Chthulucene.“ (35) Das tentakuläre Spiel chthonischer Monster ist symbiogenetisch auf allen Ebenen des Werdens von Welt/en. Nicht nur die Entstehung neuer Arten, sondern das Sich-Ereignen von Welt, das ontomediale Welten ist selbst symbiogenetisch verfasst. Für diese ontomediale Fassung von Symbiogenese schöpft Haraway nun den Begriff der *Sympoiesis*. „Sympoiesis [...] means ‚making-with‘. In the words of the Inupiat computer ‚world game‘, earthlings are *never alone*. That is the radical implication of sympoiesis.“ (Haraway

(98). „In seinem Haus in R’lyeh wartet träumend der tote Cthulhu.“ (100) „Ein gewaltiges gestaltloses Ding.“ (101) „Nur die Dichtung oder der Wahnsinn könnten den Geräuschen gerecht werden [...]“. (102) „[...] die Geometrie des Ortes sei abnorm gewesen, nicht euklidisch, und auf ekelerregende Weise an Sphären und Dimensionen fern der unseren gemahnend.“ (118) „Was aufsteigt, mag wieder versinken, und was versunken ist, mag wieder auftauchen. Grässliches wartet und träumt in der Tiefe, und der Zerfall breitet sich aus in den unbeständigen Städten der Menschen. Eine Zeit wird kommen [...] aber ich darf und kann nicht daran denken!“ (123)

227 „Tool, weapon, word: that is the word made flesh in the image of the sky god; that is the Anthropos. [...] the hero [...] that defers the suffering of glutinous, earth-rotted passivity beyond bearing.“ (Haraway 2016a: 43)

228 Vgl. Haraway: „Recall that the Greek *chthonios* means of, in, or under the earth and the seas – a rich Terran muddle for SF [...]. The chthonic ones are precisely not sky gods [...].“ (Haraway 2016b: 57)

2016b: 58) Mit dieser ontomedialen Lesart der *Sympoiesis* wird somit die Unterscheidung zwischen Symbiose und Symbiogenese hinfällig, da jede symbiotische Beziehung (mit Marguis selbst gedacht), jede andersweltliche Konversation ein ontomediales Werden-Mit – *Sympoiesis* – impliziert: „The creative force of symbiosis produced eukaryotic cells from bacteria. Hence all larger organisms – pro- tests, fungi, animals, and plants – originated symbiotically. But creation of novelty by symbiosis did not end with the evolution of the earliest nuclear cells. Symbiosis is still everywhere.“ (Marglis, zit. nach Haraway 2008: 31) Entgegen der autopoietischen Gaia, ist das Chthulucene bodenlos *sympoietisch* verfasst (vgl. Haraway 2016a: 36). Allerdings räumt Haraway ein, dass das Konzept der Auto- poiesis nicht per se das kybernetische Machtdispositiv reproduziert, sondern jene Lesart von Autopoiesis, die diese als selbstbezügliche Geschlossenheit von Systeme- n bestimmt. Würde man hingegen der ontomedialen Bewegung des selbstdif- ferentiellen maschinischen Schnittes autopoietischer Emergenz radikal, d.h. bis ins Unendliche der *fraktalen* Raumzeitmaterialisierung folgen (vgl. Kapitel 1.1., 2.1., 2.3.), dann ließen sich *Autopoiesis* und *Sympoiesis* letztlich als Vorder- und Rückseite des maschinischen Schnittes der *abgründigen Andersheit im Inneren des Welt/ens* fassen. „Margulis called these processes autopoietic. Perhaps she would have chosen the term sympoietic, but the word and concept had not yet surfaced. As long as autopoiesis does not mean self-sufficient ‚self-making‘, au- topoiesis and sympoiesis, foregrounding and backgrounding different aspects sys- temic complexity, are in generative friction, or generative enfolding, rather than opposition.“ (Haraway 2016b: 61) Das sympoietische Werden-Mit eröffnet somit eine abgründige Andersheit im Inneren des Weltens „all the way down“ (Haraway 2016a: 36).

„The earth of the ongoing Chthulucene is sympoietic, not autopoietic. Mortal Worlds (Terra, Earth, Chthulu, the myriad names and powers that are not Greek, Latin, or Indo-European at all) do not make themselves, no matter how complex and multileveled the systems, no matter how much order out of disorder might be produced in generative autopoietic system breakdowns and relaunchings at higher levels of order. Autopoietic systems are highly in- teresting – witness the history of cybernetics and information sciences; but they are not good models for living and dying worlds and their critters. [...] they are not quite good enough models for the mortal SF World. Poiesis is sym-chthonic, sym-poietic, always partnered all the way down [...]. The Chthulucene is not closed in on itself [...]. Tentacularity is sym- chthonic, wound with abyssal and dreadful graspings, frayings, and weavings, passing re- lays again and again, in the generative recursions that make up living and dying.“ (36 f.)

EARTHLY PLAY – MORTAL RELATEDNESS

„Terrapolis is the SF game of response-ability.“
(Haraway 2016b: 11)

So erscheint Sympoiesis bei Haraway als ein tentakelartiges Fadenspiel wie das „cat’s cradle games in which those who are to be in the world are constituted in intra-and interaction“ (Haraway 2008: 4), als ein irdisches Spiel (*earthly play*), mit dem die irdischen Wesen selbst auf dem Spiel stehen. Spiel versteht Haraway als eine Praxis der Invention aus dem medialen Zwischen, die ihren Termen immer vorausgehen muss und dabei jenseits der Zweck-Mittel-Relation geteilte *andere Welten* hervorbringt. „Play is the practice that makes us new, that makes us into something that is neither one nor two, that brings us into the open where purposes and functions are given a rest. Strangers in mindful hominid and canid flesh, we play with each other and become significant others to each other.“ (237) Haraway unterscheidet dabei zwischen den Begriffen *game* und *play*. Während *game* auf vorgängigen Regeln basiert, spielt *play* mit Regularitäten, indem es sich auf diese bezieht, um sie gleichzeitig aus-zu-setzen, und ein Ereignis frei-zu-setzen. Spielen zielt auf ein Aus-setzen von Regeln. Als Beispiel führt Haraway in *When species meet* ein *transspecies play* zwischen einem Hund und einem Esel an: Beide Akteure müssen sich dabei gegen die ‚Regeln ihrer Art‘ und das Raubtier-Beute-Verhältnis verhalten, um eine noch unbekannte Praxis zu erfinden (vgl. Haraway 2008: 233 f.). Ihre jenseitige Konversation, ihre Kontaktzone, ihr Werden-Mit, das Auftauchen neuer geteilter Welten, folgt gerade nicht dem (Natur-)Gesetz, sondern entspringt dem sympoietischen Spiel selbst. Diese schöpferische Dimension des Spiels denkt Haraway über Whiteheads Begriff der *Proposition* als ein Zusammenbringen des Mannigfaltigen und Heterogenen (243). Proposition bedeutet im Sinne Whiteheads keine sprachliche Aussage, sondern verweist auf einen inventiven Modus der Kohärenz- und Konsistenzbildung einer Heterogenität ohne Widerspruch, auf eine maschinische Verbindung im Sinne Deleuzes und Guattaris, sodass z.B. im *transspecies*-Spiel die Geste des Beißen mit Freude statt mit Aggression verknüpft wird, ohne dass es hier einen Widerspruch gäbe.

Inwiefern ereignet sich also in dieser Affirmation von schöpferischer Kreativität in den neomaterialistischen Konzeptionen eines irdischen Spiels eine Subversion des kybernetischen Machtregimes? Insofern das kybernetische Kontrolldispositiv in den Achtzigerjahren von der Systemmetapher zum Paradigma des (dezentralisierten) Netzes wechselte, sich damit auf der universellen Vernetzung gründend, der ständigen Bewegung als (Waren- und Informations-)Zirkulation als ein wucherndes Dispositiv ohne Außen ausbreitet, hat es die Hervorbringung des

Neuen seinen Machtoperationen immanent gemacht.²²⁹ Wie lässt sich vor diesem Hintergrund des kybernetischen Kapitalismus und seiner Kontrolldispositive der Vernetzung, welche der Logik der unendlichen Invention und Kreativität, des Fließens und der Ströme, der unendlichen Bewegung folgen, weiterhin auf einem diffraktionellen Einsatz eines prozessphilosophischen/neomaterialistischen Spielbegriffs insistieren? Entscheidend ist hier die Konzeptualisierung des Verhältnisses zwischen Emergenz (bzw. jener assoziierten Reihe von Begrifflichkeiten der schöpferischen Potentialität, der Öffnung, des Auftauchens und der Ereignishaftigkeit) im Verhältnis zu den Fragen der Kontingenz, des Prekärseins, der Verletzlichkeit und Sterblichkeit. Wie bereits in Kapitel 2.1. dargelegt, muss die Kybernetik selbst vor dem Hintergrund jener „probabilistischen Revolution“ gedacht werden, die es nicht mehr zuließ am Grund der Natur ein starres Regelwerk ewiger Gesetze anzunehmen, das positivistisch durch die Wissenschaften aufgedeckt werden würde, sondern die dementsgegen den Zufall als Verhaltensprinzip der Natur zu denken gezwungen war (vgl. Deuber-Mankowsky 2007: 311–327). Aus dieser Situation ergibt sich das (in sich gesplante) kybernetische Begehren nach Steuerung ausgehend vom ungesteuerten Zufall, d.h. das „praktische Problem der Beherrschung von Unsicherheitsfaktoren“ und das „metaphysische Problem der Begründung der Ordnung ausgehend von der Unordnung“, um sowohl theoretisch als auch technologisch „das Gesetz ausgehend vom Chaos und das Gewisse ausgehend vom Wahrscheinlichen neu zu definieren.“ (Tiqun 2007: 21) In dieser Umwandlung und Bändigung von Kontingenz in Wahrscheinlichkeit gründet auch die von Neumann und Morgenstern entwickelte ‚Spieltheorie‘ der Kybernetik, die davon ausgeht, dass das wahre Gesetz der politischen Ökonomie der Zufall ist (vgl. Tiqun 2007: 35). Entgegen einer einfachen Kurzschaltung von Vernetzung, Spiel und Kreativität besteht der diffraktionelle Einsatz der neomaterialistischen und prozessphilosophischen Konzepte der Symbiose, Symbiogenese und Symptosis bei Deleuze/Guattari, Latour und Haraway darin, Spielen an eine Figur des Hervorgehens von Welten zu binden, die mit Kontingenz zusammenfällt, aber gerade nicht als deren Überwindung, d.h. nicht im kybernetischen Sinne einer ‚Ordnung aus dem Chaos‘, sondern als Affirmation der abgründigen Andersheit im Inneren des Weltens, der Realität des un/an/geeigneten ontomedialen Zwischen,

229 Vgl. Tiqun: „Die Kybernetik ist folglich darauf ausgerichtet, zu beunruhigen und im gleichen Zuge zu kontrollieren. [...] Der Notstand, der das wesentliche Merkmal der Krisen ist, ermöglicht es, die Selbstregulierung anzukurbeln, sich selbst als permanente Bewegung in Gang zu halten. Anders als bei der klassischen Ökonomie [...], ist es umgekehrt nun das ‚Wachstum‘, das ein grenzenloser Weg zum Gleichgewicht ist.“ (Tiqun 2007: 40)

d.h. einer Relationalität, die die geteilte Verletzbarkeit und Sterblichkeit *ist* (vgl. Kapitel 1.1., 3.2., 4.1.). So spielt Haraway mit der kybernetischen Eingemeindung von Potentialität und Kreativität, indem sie einer Strategie der Affirmation der Endlichkeit und des Prekäreseins der verstrickten Welten folgt, die die relationale *Komposition* von Welten je schon als *Kompostierung* („composting“) fasst (vgl. Haraway 2016b: 32). Damit entkoppelt sie den Spielbegriff als schöpferische Aktivität des Zwischen von der Transzendenz der kybernetischen Schöpfungslogik, welche letztlich innerhalb des Dualismus von Form und Materie, Denken und Körper darauf zielt, ganz im Sinne von Hans Moravecs *Mind Children* (Moravec 1990) den entkörpernten ‚Geist‘ im Cyberspace zu verewigen und zu transzendieren. „Besides, *it is not potentially infinite expressiveness* that is interesting for play partners but, rather, unexpected and nonteleological inventions that can take *mortal shape* only within the *finite* and dissimilar naturalcultural repertoires of companion species.“ (Haraway 2008: 237, m.H.) Nach Haraway geht es beim *earthly play* gerade nicht um unendliche Schöpfung, sondern um „inventions that can take *mortal shape*“ (237), d.h. um Praktiken eines „playing in the mud“ (30), die zugleich andere Welten eröffnen, als auch die Sterblichkeit und Ausgesetztheit ihrer Existenz bejahen, und der geteilten Verletzbarkeit somit stattgeben. „How is ‚becoming with‘ a practice of becoming worldly? [...] I am a creature of the mud, not the sky.“ (3) Das sympoietische Chthulucene ist in diesem Sinne medusenartig, denn Medusa besaß als Einzige von den drei Gorgonen eine sterbliche Natur.²³⁰

230 Medusa galt in der griechischen Mythologie als ein besonders gefährlicher Feind der Autorität der souveränen, unverletzbaren Himmelsgötter. Als Tochter des chthonischen Gottes Phorkys und seiner Schwester Keto wurde sie in der griechischen Sage als ursprünglich ‚missgestaltet‘ – monströs – angesehen, erst in der spätklassischen Zeit wurde der Mythos umgewandelt, und Medusa mutierte zu einer ursprünglichen Schönheit, die jedoch beim Liebesspiel mit Poseidon von Pallas Athene erwischt wurde und sich daraufhin in ein Ungeheuer mit Schlangenhaaren, langen Schweinschauern, Schuppenpanzer, glühenden Augen und heraushängender Zunge verwandelte, das jeden ‚Mann‘ zu Stein erstarren ließ. Einem der griechischen ‚Helden‘ – Perseus – gelang es schließlich Medusa per Tarnkappe zu enthaupen, ohne ihr ins Gesicht zu sehen und seiner Komplizin Athena, der ‚jungfräulich-unschuldigen‘ Göttin des Krieges und der Weisheit, den enthaupeten Kopf der Medusa zu überreichen. „[...] Athena, as usual, played traitor to the Earthbound; we expect no better from motherless mind children. But great good came of this murder-for-hire, for from Medusa’s dead body came the winged horse Pegasus. Feminist have a special friendship with horses. [...] And from the blood dripping from Medusa’s head came the rocky corals of the western seas, remembered today in the taxonomic names of the Gorgonians,

Under/Worldly, mitten unter den mächtigen Netzen, erscheint hier die Frage der Sterblichkeit und Verletzbarkeit der chthonischen Monster: „This Chthulucene is neither sacred nor secular; this earthly worlding is thoroughly Terran, muddled and mortal.“ (Haraway 2016a: 58) Das irdische Spiel ist somit als jene ontomediale Bewegung des Sich-Ereignens zu denken, die nicht auf die transzendente Verewigung im technohumanistischen Himmel des Immateriellen-Göttlichen-Reinen zielt, sondern die die Endlichkeit, Verletzbarkeit, Sterblichkeit, Ausgesetztheit der „mortal world-making entanglements that I call contact zones“ (4) unbedingt verantwortet. Die Spielpartner – „ordinary beings-in-encounter“ (5) – gehen ihrer Begegnung nicht voraus, die pluriversalen, fraktiversalen, anderen Welten gehen in Intra-Aktionen hervor, sind aber hierin zugleich ausgesetzt, d.h. *sie stehen ernstlich auf dem Spiel*. Relationalität fällt hier nicht in eins mit Komplexität(-ssteigerung), sondern impliziert somit *Sorge um* die prekären Begegnungen anderer Welten. „The point is not to celebrate complexity, but to become wordly and to respond.“ (41)

In der finalen Szene von *Zoo Citys Plot* inszeniert Huron, ein einflussreicher Musikproduzent Johannesburgs, der sein Getiert-Sein bis dato geheim halten konnte, ein blutiges Spiel, das darauf zielt, aus der sympoietischen Beziehung zu seinem Tier herauszukommen, das prekäre Spiel selbst zu beenden, seine existenzielle Ausgesetztheit auf eine Nichtverletzbarkeit hin zu transzendieren. So versucht Huron die magische Verbindung, die zwischen ihm und einem Albino-Krokodil besteht, auf einen Jungen (S’bu) zu übertragen, der dazu seine Schwester (Songweza) töten muss, um im Anschluss befreit, gereinigt, ungetiert, das Krokodil letztlich selbst ermorden – und in Stücke zerhackt für viel Geld als *Muti* verkaufen – zu können.

„Hurons Stimme liegt über dem Wasser. ‚Kinder, das hier ist mein Freund, Herr Krokodil. Sagt guten Tag, Herr Krokodil. Er möchte auch gern euer Freund sein. Ein ganz besonderer Freund. Weil, ganz ehrlich, ich hab das Ding satt bis auf den Tod.‘ [...] ‚Ich will nicht‘ sagt Songweza in einer Kleinmädchenstimme am anderen Ende der Höhle. [...]

‚Wir tun alle manchmal Dinge, die wir nicht tun wollen‘, sagt Huron. ‚Es ist wie ein Spiel‘. ‚Wie *Blood Skies*‘, fragt S’bu. Seine Stimme klingt fern und vage, wie das Echo eines menschlichen Wesens.

‚Ich weiß nicht, was das ist‘, blafft Huron.

‚Ein Videospiel.‘

the corallike sea fans and sea whips, composed in symbioses of tentacular animal cnidarians and photosynthetic algal-like beings called zooanthellae.“ (Haraway 2016a: 49 f.)

„Ja, es ist genau wie ein Videospiel.“ Jetzt hat Huron den Tonfall eines Verkäufers.

„Kooperativ oder non-kooperativ?“

„Definitiv nicht kooperativ.““ (Beukens 2015: 341)

Hurons Spiel ist ein männliches ‚Krieg der Sterne‘-Spiel der ‚göttlich-transzendenten‘ Überwindung allen irdischen Spielens: Er spielt, um aus dem Spielen-Mit, aus der Verstrickung, aus dem Prekärsein des Spiels selbst herauszukommen. Zinzi und Faultier, die ihren Geliebten Benoit und seinen Mungo in ihr gefährdetes Spiel verstrickt haben, kommen aus dem Spiel, aus den niemals unschuldigen Verstrickungen, nicht raus. Benoit liegt am Ende des Buches im ungewissen Zustand des Komas, während der Mungo abgemagert und elend die Krankenhausflure auf- und abrast. Zinzi und Faultier ziehen mit „einer rot-blau karierten Flüchtlingstasche voller Falschgeld“ (358) gen Kongo um Benoits Ehefrau und Kinder Asylantragsformulare für Südafrika zu besorgen. „Die Begegnung wird beklemmend sein. [...] Und danach?“ (359) Nichts löst sich auf in *Zoo City*. Es gibt kein Jenseits, keine Rettung, keine Verdammnis, nur ein sympoietisches Geflecht ontomedialer Relationalität, das von den verbindlichen Verpflichtungen von Verschränkungen handelt – „*figures of mortal relatedness*“ (Haraway 2008: 12).

Das *Earthly Play*, das irdische Spiel, ist in den „intensivierten, gefährlichen und fruchtbaren Fusionen“ (Haraway 1995b: 10) dieser hybriden Netze zu denken, hier und jetzt, dieses „Anderswo“ (11) im un/an/geeigneten Zwischen des ontomedialen Spiels prekärer Prozesswelten. Das irdische Spiel fällt nicht in eins mit dem kybernetischen Dogma des Neuen und der Kreativität als Gesetz des Universums, sondern situiert sich als ein *concern for* im Sinne Whiteheads: Es geht hier ernstlich um uns irdische „critter“ (Haraway 2008: 5), um „eine Gemeinschaft derer, die nichts gemein haben“ (Lingis 1994), eine *Gemeinschaft der sterblichen Monster* – um das Ver-Antworten dieses endlich-irdisch-sterblichen Spielens selbst.

„*Queer messmates in mortal play, indeed.*“ (Haraway 2008: 19)