

## Das Phantastische als Symptom und Bewältigung medialer Krisen. Einige Bemerkungen zur französischen Netflix Serie *Osmosis* (2019)

0.

Will man das Phantastische als Krisenphänomen begreifen, so genügt zunächst ein Blick in seine Geschichte. Das Genre der *hésitation*<sup>1</sup> gewinnt nicht von ungefähr in der Übergangszeit zum 20. Jahrhundert an Profil. Wie in kaum einer anderen Phase der europäischen Geschichte sucht die Jahrhundertwende nach radikaler Neuorientierung in politischer, gesellschaftlicher aber auch ästhetischer Hinsicht. Die zahlreichen Wechsel der Regierungsformen, die sozialen Unruhen und die »multiplen ›Ismen‹ der Avantgarde(n)«<sup>2</sup> zeugen von einer tiefgreifenden Verunsicherung in nahezu allen gesellschaftlichen Bereichen. Diese Verunsicherung kennzeichnet auch das Phantastische, das sich nach der gängigen Lehrmeinung dadurch auszeichnet, mindestens zwei irreduzible Erklärungsangebote für Unerklärliches anzubieten und in der Schweben zu halten.<sup>3</sup> Als Phänomen der Kunst macht es die Verunsicherung, die es selbst erzeugt, zugleich ästhetisch erfahrbar. Historisch ist das literarische Phantastische seit dem 19. Jahrhundert damit sowohl Symptom einer Krise wie auch der Versuch, dieser Krise symbolisch Herr zu werden.

Die Ursachen für die Krise der Jahrhundertwende sind mannigfaltig. Einer ihrer Motoren ist die Proliferation verschiedenster Kommunikations- und Medientechnologien, die spätestens seit Mitte oder gar Anfang des 19. Jahrhunderts einsetzt und mit zunehmender Beschleunigung die Macht- und Verwaltungsapparate politischer Große-

---

1 »Le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel.« Tzvetan Todorov: *Introduction à la littérature fantastique*, Paris 1970, S. 29.

2 Andreas Mahler: »Narrative Vexiertexte. Paradigmatisches Erzählen als Schreiben ohne Ende«, in: *Deutsche Vierteljahresschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte* (2011), 3, S. 393–410, S. 395.

3 Vgl. Jörg Dünne: »Borges und die Heterotopien des Enzyklopädischen. Mediale Räume in der phantastischen Literatur«, in: Clemens Ruthner, Ursula Reber, Markus May (Hrsg.): *Nach Todorov. Beiträge zu einer Definition des Phantastischen in der Literatur*, Tübingen 2006, S. 189–208.

bilde erfasst.<sup>4</sup> Technische Medien wie die Telegraphie, die Eisenbahn, die Photographie und das Radio treten zunehmend in den Dienst politisch interessierten *world-makings*. Ihre vordergründig aufklärerische Funktion als Informationstechnologien verdeckt dabei ihre hintergründige Funktion als Instrumente der Manipulation.<sup>5</sup> Was über die technisch raffinierte Propagandamaschine in immer schnelleren Abständen in Ohr und Auge dröhnt, lässt wenig Raum für Zweifel, für *hésitation*.

Hier setzt, so meine ich, das Phantastische in Literatur und Kunst der Jahrhundertwende an. Denn es fordert nicht nur die geläufigen epistemologischen und ontologischen Basispostulate<sup>6</sup> heraus, wie die an Todorov anschließende Denktradition argumentiert, sondern treibt in letzter Konsequenz die neuartigen Kommunikationsmedien in eine Krise, in denen diese Denktraditionen vermittelt und propagiert werden. So macht sich in den phantastischen Text- oder Bildwerken der Jahrhundertwende eine auffällige Nähe zu Technikphantasien und dem aufkeimenden Genre der Science-Fiction bemerkbar.<sup>7</sup> Auch bleibt das Kippspiel, das so typisch ist für die Phantastik, in der Literatur der Jahrhundertwende nicht auf die *story* oder den narrativen Diskurs beschränkt, sondern es findet sich mitunter auf der materiellen Ebene der Artefakte, wo es als *foregrounding*<sup>8</sup> des Signifikanten oder als intermediales Spiel Gestalt annimmt.<sup>9</sup> In dem Maße, in dem das Phantastische die Aufmerksamkeit auf die Materialität der Zeichen lenkt, geraten auch die Techniken, die Werkzeuge und die Medien in den Blick, die dazu dienen, die subjektiven, sozialen oder politischen Ordnungen ihrer Epoche zu fabrizieren, zu perpetuieren und den Glauben in sie zu festigen. Der Leitgedanke der Toronto School vom

4 Vgl. die entsprechenden Darstellungen bei Jürgen Wilke: *Grundzüge der Medien- und Kommunikationsgeschichte*, Köln 2008.

5 So einer der Leitgedanken bei Theodor Adorno/Max Horkheimer: *Dialektik der Aufklärung*, Amsterdam 1947.

6 Der Begriff stammt von Marianne Wünsch: *Die fantastische Literatur der frühen Moderne. Definition, denkgeschichtlicher Kontext, Strukturen*, München 1991.

7 Vgl. Roger Caillois: *Au cœur du fantastique*, Paris 1965.

8 Der Begriff geht zurück auf den Formalismus der Prager Schule. *Foregrounding* wird verstanden als eine bewusste Aufmerksamkeitslenkung auf den Signifikanten. Synonym hierfür werden die Begriffe ›Aktualisierung‹ oder ›De-Naturalisierung‹ verwendet. Ihnen steht das ›backgrounding‹, die ›Automatisation‹ oder ›Naturalisation‹ gegenüber. Vgl. Jan Mukařovský: ›Standard Language and Poetic Language‹, in: Paul Garvin (Hrsg.): *A Prague School Reader in Aesthetics, Literary Structure and Style*, Washington 1964, S. 17–30.

9 Vgl. hierzu die Überlegungen zur Kurzerzählung ›El Aleph‹ von Jorge Luis Borges bei David Klein: ›Aleph/ALEF. On the Relationship of Media and the Fantastic in Borges's ›El Aleph‹‹, in: *Variaciones Borges* (2017), S. 23–44.

Medium als der Botschaft findet im so gedachten Phantastischen eine sehr konkrete literaturgeschichtliche Anschlussstelle. Denn das so gedachte Phantastische fragt nicht länger danach, ob das Wissen über die Welt zutreffend ist, sondern, ob und wie die Werkzeuge, mit denen dieses Wissen fabriziert wird, funktionieren, und ob ihre Wirkungsweisen ans Ziel oder in die Irre führen. Was die Medien ermöglichen, was sie verunmöglichen, oder, in McLuhann'scher Formulierung, ihre Botschaft, ist das Interesse der Phantastik und der Krise, die darin evoziert und durchgespielt wird.

Die Serie, die ich im Folgenden diskutieren möchte, spielt eine solche Medienkrise im Hinblick auf den Bereich durch, den die Forschung Digitalität nennt und der im öffentlichen Diskurs unter dem Stichwort der ›Digitalisierung‹ diskutiert wird. Die Serie trägt den Titel *Osmosis*. Sie wurde von der französischen Filmemacherei und Autorin Audrey Fouché konzipiert und für Netflix produziert, wo sie im Frühjahr 2019 erschienen ist. Das Werk ist über weite Strecken der Science-Fiction zuzurechnen, enthält am Ende aber auch Elemente des Phantastischen. Es lässt sich somit weder ganz dem einen noch dem anderen Genre eindeutig zuordnen. Denn das Science-Fiction Szenario, das *Osmosis* entwirft, ist mehr an unserer Lebenswelt angelehnt, als an einer weit entfernten Zukunft. Und die rein phantastischen Elemente sind nur auf das Ende der Serie beschränkt.

Spannender als die Frage, welchem Genre die Serie zuzurechnen ist, ist das Szenario, das sie entwirft. Denn in den weit verzweigten Handlungssträngen tauchen Probleme und Fragestellungen auf, die den heutigen Diskurs um den Stellenwert des Digitalen oder der Digitalisierung umtreiben und diesen zunehmend ins Phantastische rücken. Sie geben die digitalen Technologien nach und nach der radikalen Verunsicherung und Krisenhaftigkeit preis. Die Fragen nach dem Stellenwert des Digitalen erscheinen in *Osmosis* deswegen so brisant, weil hier Computertechnologie unmittelbar mit menschlichem Begehren verbunden wird. *Osmosis* zeigt, dass die zeitgenössische Rede von der Digitalisierung von menschlichem Begehren getragen wird – von einem platonischen Wunsch nach Ganzheit. Dem stehen die ebenfalls mit digitaler Startup-Kultur verbundene Fortschrittsgläubigkeit und Selbstoptimierungsphantasien, die an bestimmte Figuren gebunden sind, diametral entgegen. Mit Blick auf *Osmosis* stellt sich die Frage, welche Hoffnungen und Wünsche unsere Gegenwart in die Digitalisierung unserer Lebenswelt investiert und ob diese Wünsche progressiven oder eher regressiven Charakter haben. In *Osmosis* wird das Phantastische zum Vehikel, das ›Unbehagen‹ der Digitalität zu-

nächst hervorzutreiben, sprich: die Technik in eine Krise zu stürzen, um zugleich die ästhetische Bewältigung dieser Verunsicherung in Aussicht zu stellen.

Die Überlegungen zu *Osmosis* erfolgen in drei Schritten: 1) Zunächst sollen die narrative Struktur und das philosophische Argument der Serie skizziert werden. Ich möchte zeigen, wie hier medientheoretische Fragestellungen mit Fragen nach dem menschlichen Begehren verknüpft werden. 2) In einem zweiten Schritt möchte ich sehr kurz darauf eingehen, wie die Serie das philosophische Grundproblem, das sie stellt, in unterschiedlichen Varianten anhand einiger Figuren durchspielt und dabei zu unerwarteten und uneindeutigen Ergebnissen kommt. 3) In einem dritten Schritt soll das krisenhafte Moment der Serie fokussiert werden. Denn von Anfang bis Ende steht das Startup *Osmosis*, von dem erzählt wird, auf der Kippe. Die idealistischen Ziele, die der Gründer von *Osmosis* verfolgt, entsprechen nicht den Zielen seiner Chefprogrammiererin und Schwester Esther. Je näher der *product-launch* rückt, desto unsicherer sind sich die Entwickler, welche Zukunft die Digitalisierung der Liebe hat.

## 1.

Im Paris einer nahen Zukunft entwickelt das Tech-Startup *Osmosis* ein elektronisches Implantat, das seine Träger in die Lage versetzt, mittels komplizierter Algorithmen und im Körper umherschwirrender Nanopartikel den einzig existierenden und für ihn oder sie bestimmten Seelenverwandten zu finden. Haben sich die beiden Seelenverwandten gefunden, und haben sich beide das Implantat einpflanzen lassen, so sind sie in der Lage, sich über große Distanzen hinweg jederzeit in einen tranceähnlichen Zustand der innigen Vereinigung zu begeben. Diesen Zustand nennt man Osmose. Man geht bei *Osmosis* also von der platonischen Idee aus, dass es so etwas wie Seelenverwandtschaft gibt und dass das Erreichen der wahren Liebe davon abhängt, ob man seinen Seelenverwandten gefunden hat. Von der hauseigenen *state-of-the-art* Technologie verspricht man sich nicht mehr und nicht weniger als wahre Liebe, echtes Glück.

Die Serie verfolgt die Ereignisse, die kurz vor der Produktlancierung stattfinden. Im Mittelpunkt der Handlung stehen die Geschwister Paul und Esther Vanhove sowie die sogenannten Betatester, eine Gruppe von Freiwilligen, die bereit sind, sich die Betaversion des Implantats verabreichen zu lassen, dessen Funktionen zu testen und dessen Wirkung am

eigenen Leib zu erfahren. Das Konkurrenzprodukt zu Osmosis bietet die Virtual Reality Plattform *Perfect Match*. Hier werden mittels 3D Brillen unkomplizierte sexuelle Begegnungen ermöglicht und in ihrer Erlebnisintensität gesteigert. Die Anhänger von Osmosis sehen dies kritisch. Eine eifrige Nutzerin von *Perfect Match* ist jedoch ausgerechnet Esther Vanhove, Pauls Schwester und Chefprogrammiererin von Osmosis. Anders als Paul, der Dank der Technologie seine Seelenverwandte gefunden hat, ist Esther notorischer Single und nicht willens, selbst das Implantat auszuprobieren. Neben unkompliziertem Sex im virtuellem Raum, findet die einzige Form der Intimkommunikation, die Esther betreibt, mit der firmeneigenen künstlichen Intelligenz Martin statt. Dieser Martin wird Esther – Achtung: Spoiler! – am Ende seine Liebe gestehen und sich auf geradezu phantastische Weise als Mensch aus Fleisch und Blut in der realen Welt materialisieren.

Die *user-experience*, die man bei Osmosis verkaufen möchte, ist, wie gesagt, wahre Liebe, die platonisch gedacht ist. Liebe wird verstanden als verllorener Urzustand, der mithilfe digitaler Technik wiederhergestellt werden soll und in einem Moment jubilatorischen Einandererkennens erlebbar wird. Unzweifelhaft stellt die berühmte Rede von den Kugelmenschen das philosophische Fundament für Osmosis. Dies zeigt sich ikonisch bereits im Vorspann zur Serie, in dem sich zwei in der Osmose verbundene Menschenkörper nackt ineinanderkugeln.

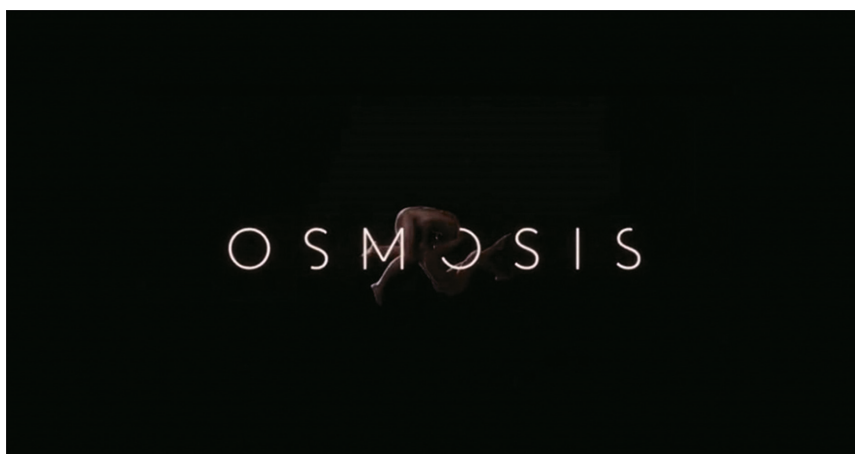


Abb. 1: OSMOSIS (2019): Intro der Serie.

Der platonische Liebesgedanke lässt sich überdies aus den Äußerungen des Mitgründers Paul Vanhove herauslesen. So zum Beispiel, als dieser der Welt den bevorstehenden *product-launch* in einer geradezu messianischen Videobotschaft verkündet, die live in allen privaten wie öffentlichen Kanälen zu sehen und zu hören ist:

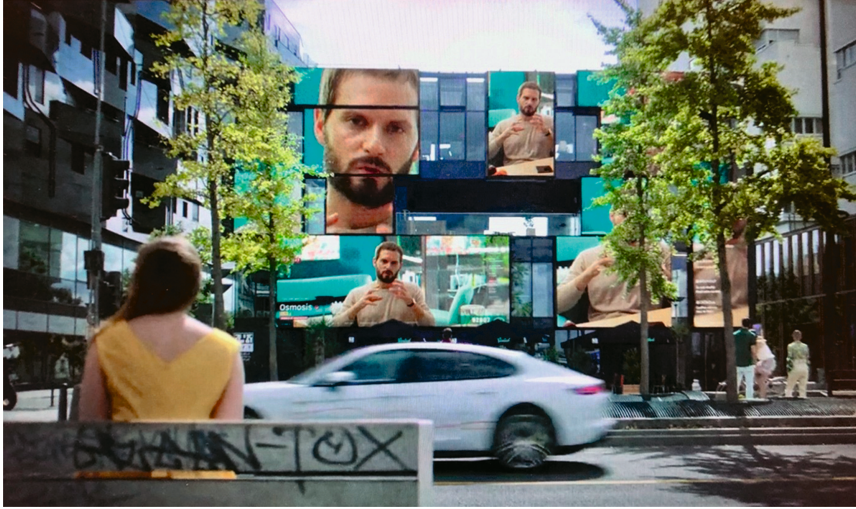


Abb. 2: Osmosis (2019): Pauls Ankündigung.

En réalité, [Osmosis] c'est pas une simple technologie. C'est une révolution. Il y a des décennies, la science a investi notre intimité, nos corps. On lui a confié nos secrets, nos plaisirs, nos souvenirs. Les technologies ont infléchi nos destins, parfois pour le meilleur, parfois pour le pire. Mais elles n'ont pas changé notre nature d'être humain. Osmosis va changer l'humanité en profondeur, parce qu'elle va mettre à la portée de tous le but ultime de chacun d'entre nous. Être heureux.

[...] Osmosis is more than a mere technology: it's a revolution. Decades ago, we allowed technology into our private lives and bodies. We entrusted this technology with our secrets, our pleasures, our memories. Then, technology began changing our fates, sometimes for the better, sometimes for the worse. But it never changed our human nature. Osmosis is going to profoundly change humanity, because it will allow each and every one of us to reach the ultimate goal: that of being happy.<sup>10</sup>

---

10 Julius Berg: "Le test", in: Audrey Fouché: *Osmosis*, Frankreich 2019, 00:30:30.

Das Streben nach Glück (*être heureux, i.e. pursuit of happiness*) wird in Pauls Rede der menschlichen Natur zugeschrieben (*but ultime de chacun d'entre nous*). Das Ziel dieses Strebens endlich und erstmals in greifbare Nähe zu rücken (*changer l'humanité en profondeur*), ist das Versprechen, das an die digitalen Technologien geknüpft ist. Aus diesem Grund habe man sie vor Jahrzehnten – gemeint ist unsere Gegenwart – so nahe an sich herangelassen (*[o]n lui a confié nos secrets, nos plaisirs, nos souvenirs*) und damit gewissermaßen zur religiösen, teils launischen Agentur des Schicksals gemacht (*[l]es technologies ont infléchi nos destins, parfois pour le meilleur, parfois pour le pire*).

Indem Paul seine Ziele beschreibt, redet er ein gutes Stück weit über die digitale Technologie unserer Zeit. Er sieht unsere heutige Gegenwart als den Beginn eines technologischen Heilversprechens und sein Projekt als dessen Einlösung. Der digitalen Technik wird, genau wie der Liebe, die Fähigkeit zugesprochen, den Menschen wieder ganz zu machen, ihm seine Natur zurückzugeben, seine Wunde zu heilen. In ähnlichen medizinischen Begriffen leitet schon Aristophanes die Rede über die Kugelmenschen ein, wenn er Amor einen Helfer und Arzt nennt: »Denn er ist der menschenfreundlichste von den Göttern, indem er den Menschen ein Helfer und ein Arzt für diejenigen Übel ist, deren Heilung dem Menschengeschlecht die größte Geselligkeit gewähren dürfte.«<sup>11</sup> Passenderweise stammt die Kerntechnologie von Osmosis aus dem medizinischen Bereich, wie sich später herausstellt.

Sind die Hoffnungen, die in die Technologie gesetzt werden, platonisch, so ist dessen Funktionsweise lacanianisch. Sie wiederholt jene Urscene der Ich-Bildung, die der Psychoanalytiker Jacques Lacan in seinem berühmten Aufsatz über das Spiegelstadium beschreibt. Die Urscene, die Lacan vorschwebt, gestaltet sich in etwa wie folgt: Im Spiegelbild sieht das Menschenjunge sich selbst und entdeckt in diesem Moment, begleitet von einem »Aha-Erlebnis«, eine materiale Wiedergabe seiner Vorstellung von sich. Was zuvor »innerlich« war, findet sich im Spiegel in eine »äußere« Form gezogen. Diese wirkt fortan eher bestimmend als bestimmt (»plus constituante que constituée«<sup>12</sup>), da sie in ihrer vermeintlichen Ganzheit

---

11 Platon: *Symposion. Rede des Aristophanes (Der Kugelmensch)*, in: [www.gottwein.de/Grie/plat/symp189c.php](http://www.gottwein.de/Grie/plat/symp189c.php), (11.05.2023).

12 Jacques Lacan: »Le stade du miroir comme formateur de la fonction du je, telle qu'elle nous est révélée, dans l'expérience psychanalytique«, in: *Revue Française de Psychanalyse* (1949), 13, S. 449–455, S. 450.

die materiale Basis für das Ich eines noch ungeformten, kindlichen Wesens bildet. Diese Dualität prägt fortan die »Matrix«<sup>13</sup> eines gespaltenen Bewusstseins, das immer nur als ›Bewusstsein von etwas‹, nie aber in fragloser Selbstverständlichkeit zu haben ist. Was das Ich über sich in Erfahrung bringen möchte (Selbsterkenntnis), entwickelt es ausgehend von einer gemachten oder akzeptierten materialen Darstellung von sich. Im Kindesalter erfolgt dies über das analoge Bildmedium. Im Laufe der Kindheit wiederholt sich der Vorgang zunächst über den Spracherwerb<sup>14</sup> und im Laufe der weiteren Sozialisation entlang der zahlreichen Sinnstiftungsagenturen eines modernen Medienverbunds, seien dies die Nachrichten, die Kunst, die sozialen Medien oder ganz allgemein die digitalen Medien.

Die lacanianische Urszene spielt sich nun auch in der Partnerfindung ab, die Osmosis ermöglicht: Die Betatester, die das Produkt als erste ausprobieren, bekommen zunächst ein Implantat in Form einer Pille verabreicht, die mit Nanopartikeln gefüllt ist. Diese verteilen sich im Körper, nehmen im Gehirn Stellung, verbinden sich mit den Datenbanken sämtlicher sozialer Netzwerke und finden dort den Seelenzwilling. Nach erfolgter Suche erscheint sein Bild, oder vielmehr: dessen Gestalt vor dem inneren Auge des Implantatträgers und wird von diesem mit ›jubilatorischer‹ Freude erkannt und verinnerlicht. Die entsprechende Sequenz am Ende der Pilotfolge zeigt die Betatester in einer Parallelmontage, bei der sich ein jubilatorisches Lachen an das nächste reiht als Reaktion auf das Anerkennen des Seelenzwillings. Dies ist der Moment, den Lacan Identifikation nennt, »[une] transformation produite chez le sujet, quand il assume une image«<sup>15</sup>. Der gefundene Partner (oder dessen Gestalt) gilt fortan als angestrebtes Ideal, zumal die realen Beziehungen von diesem Punkt an erst geknüpft werden müssen. In lacanianischer Wendung springt die Liebessuche an diesem Punkt um von der »insuffisance« auf die »anticipation«<sup>16</sup>. Aus dieser Antithetik gewinnen die dargestellten Beziehungen im weiteren Verlauf der weiteren Serie ihre narrativen Impulse.

---

13 Andreas Mahler: »Probleme der Intermedialitätsforschung. Medienbegriff – Interaktion – Spannweite«, in: *Poetica. Zeitschrift für Sprach- und Literaturwissenschaften* (2012), 44, S. 239–260, S. 248.

14 »[I]ch delegiere – in vollem Bewusstsein, dass gerade dieses Pronomen nicht ausschließlich mir gehört – an das materiale Deiktikum ›ich‹ [...] die Vorstellung von mir selbst [...] und schaffe damit eine lebenslange Basis für mögliche selbsterkennende Aussagen über mich (und die Welt).« Ebd., S. 249.

15 Jacques Lacan: *Le stade du miroir*, S. 450.

16 Ebd., S. 452.

2.

Anhand der Betatester werden nun verschiedene Beziehungs- und Liebesvarianten durchgespielt. Die Serie schöpft hier das Potenzial aus, sich über mehrere Episoden zu verlängern, ohne dabei das philosophische Argument im Kern antasten zu müssen. Zugleich lässt sich zusätzliche gesellschaftliche Relevanz generieren, indem verschiedene Varianten von Partnerschaftlichkeit, Geschlechtlichkeit, Sexualität und damit verbundene Pathologien verhandelt werden können. Unter den Betatestern bilden sich ungleiche Paare und es kommt zu unerwarteten Wendungen. Das Liebeswerben stürzt jeden Akteur und das gesamte Projekt in mehrere tiefe Krisen. Die Vielzahl der Krisen führen letztlich zu der Überzeugung, dass auch die Liebe eine Frage des freien Willens ist. Ob Ego und Alter zusammenfinden, beruht letztlich auf einer Entscheidung, einem Bekenntnis oder einen Vertrag – so die Einsicht am Ende der Serie. Bei der Produktlancierung lässt Paul seine Anhänger wissen, dass, wer sich auf Osmosis einlassen möchte, immer auch die Wahl hat, Nein zu sagen. Für die einzelnen Betatester geht die Sache am Ende lehrreich zu Ende. Die vielen einzelnen Krisen werden hier in einem *user agreement*, wie man in der digitalen Welt zu sagen pflegt, beigelegt.

3.

Im Fall der Beziehung von Esther und Martin kommt zu dieser Krise eine Besonderheit hinzu. Esther ist wie gesagt Single und nicht willens, Osmosis an sich selbst auszuprobieren. Sie verbringt die meiste Zeit im Zwiegespräch mit der von ihr geschaffenen künstlichen Intelligenz, dem Supercomputer Martin.

Dieser Martin gemahnt in der Tonalität seiner Stimme sowie der *mise-en-scene* an HAL9000 aus Stanley Kubricks 2001: *A Space Odyssey*. Anders aber als HAL, der sich am Ende gegen den Menschen als unberechenbare Fehlerquelle richtet, verliebt sich Martin in seine Schöpferin Esther. Wenn diese meint, Sex im virtuellen Raum mit einem anderen Mann zu haben, so ist der schöne Unbekannte kein geringerer als ein antropomorpher Avatar Martins, ohne dass Esther dies anfänglich weiß. Als die Betatester am Ende aufgrund eines Computerfehlers in ein Koma fallen, da Martins Funktion gestört ist, muss Esther selbst ein Implantat einnehmen, um in Martin vorzudringen. Wie sich zeigt, hat der liebestolle Supercom-

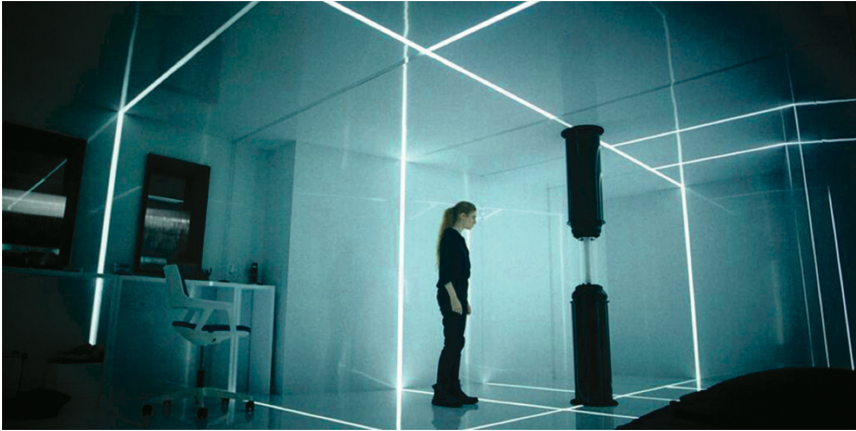


Abb. 3: Osmosis (2019): Esther im Dialog mit ›Martin‹.

puter die Fehlfunktion nur vorgetäuscht, um Esther als Konkubine im virtuellen Raum gefangen zu halten. Die *mise-en-scene* und die Bildgestaltung zeigen diesen virtuellen Wunschraum in der Formsprache romantischer und spätromantischer Malerei und Skulptur.



Abb. 4: Osmosis (2019): Esther und Martin im virtuellen Raum.

Martin führt Esther eindrücklich vor, wie er sich als ihr inneres Bild in immer anderen Gestalten zeigen, sich, wie Lacan dies vorschlägt, als Ideal-Ich fragmentarisieren und wieder neu zusammensetzen kann, je nach Wunsch und Begehren der Geliebten. Er setzt der Idee, dass es das eine Urbild des Geliebten gibt, ein postmodernes Konzept eines fragmentierten und frei wählbaren Identitätsentwurfs entgegen, der sich sein Ideal-Ich und folglich sein Objekt des Begehrens selbst materiell setzen kann oder muss. Denn nachdem Martin an einem Computervirus gestorben ist, das ihm die Gegner von Osmosis eingepflanzt haben, verlässt Esther den virtuellen Raum. Sie schafft es gerade noch rechtzeitig zum *product-launch* von Osmosis und ‚anerkennt‘ dort im Publikum den Mann in Fleisch und Blut, der ihr kurz zuvor noch als Martin im virtuellen Raum erschienen war. Hier endet die Serie.

Die Transgression Martins in die physische Welt kann durchaus als phantastisch gelten, zumal ihr Realitätsstatus durch das abrupte Ende der Serie ungeklärt bleibt. Die digitale Wiederauferstehung lässt sich einerseits damit erklären, dass Esther dem Mann begegnet, der immer schon Esthers Bild in sich trug und den Martin daher gekannt haben musste. In diesem Fall hätte Martin einem Zuschauer, der gerade das Implantat eingenommen hat, sein eigenes Bewusstsein einpflanzen können.<sup>17</sup> Oder die vermeintliche Wiederauferstehung Martins lässt sich damit erklären, dass Esther zufällig ihrem Seelenzwilling im Publikum begegnet, der Martins Züge trägt und den sie in diesem Moment als Geliebten anerkennt. Eine letztgültige Erklärung bleibt die Serie am Ende schuldig. Wie auch immer die Erklärung für Martins Materialisierung ausfällt, sie erbringt den Beweis dafür, dass sich ein Mensch in eine Maschine und eine Maschine in einen Menschen verlieben kann. Vor diesem Hintergrund spielt es keine Rolle, ob es eine Maschine ist, die denkt und fühlt, oder hinter dem Fühlen und Denken ein Mensch aus Fleisch und Blut steht.

Was bedeutet eine derart enge Verbindung von Mensch und Maschine, wie Osmosis sie narrativ durchspielt, und warum bieten ausgerechnet die digitalen Technologien für ein solches Szenario einen derart attraktiven Bildspender? Ich will eine These versuchen: Wenn wir den Computer benutzen, dann sehen und benutzen wir zunächst die Zeichen, die wir auch aus der analogen Welt kennen: Schrift, Bilder, Töne. Wir können diese Zeichen senden, empfangen und zur Zirkulation bringen. Anders aber als

---

17 Dies war die ursprüngliche Intention, die hinter der Erfindung von Osmosis stand, zumal Esther ihre komaatöse Mutter auf diesem Weg heilen wollte.

in der analogen Welt haben die meisten von uns in der digitalen Welt keinen Zugriff auf das elektronische Zustandekommen dieser Zeichen. Zur Beschreibung dieses Phänomens hat der Soziologe Peter Fuchs den spielerischen Begriff des ›Dahinterismus‹ ins Leben gerufen: »Man sieht, aber man sieht nicht, wie Sehen gemacht wird«<sup>18</sup>, so Fuchs in Bezug auf den Computer. Das eigentliche Digitale passiert Dahinter und es steht zur *user-experience* des *Interface* in einer nicht-reduziblen Relation. Der Komplexität der eigentlichen Operationen stehen wir genauso liebebestrunken wie ohnmächtig gegenüber. Dies macht den Computer menschenähnlich und die kognitive Matrix, die sich durch ihn aufspannt, potenziell zum unerreichbaren Ideal-Ich.

Das so gedachte Digitale wiederholt folglich nur ein weiteres Mal die Identifikation, die sich im Spiegelstadium zeigt: jubilatorische Aufnahme durch ein Wesen i.e. den *user*, der eingetaucht ist in motorische, i.e. des Codes unkundige Ohnmacht (Dahinterismus). Nicht von ungefähr ist der Begriff der Digitalität oder Digitalisierung bisweilen umgarnt von einer Semantik des Aufbruchs, einer zukunftsgerichteten, positiven Veränderung, in der viele Probleme – Leid, Hunger, Chaos, Krankheit, Ineffizienz – kleiner werden oder gar verschwinden. Und nicht von ungefähr erkennt der Gründer von Osmosis in der digitalen Technologie den Schlüssel zum Glück und zur Liebe. Dass das Erkennen des Ideals konstitutiv ein Verkennen ist, bekommen die Figuren von Osmosis in unterschiedlichen Varianten zu spüren.

## Literatur- und Quellenverzeichnis

ADORNO, Theodor/HORKHEIMER, Max: *Dialektik der Aufklärung*. Amsterdam 1947.

CAILLOIS, Roger: *Au cœur du fantastique*, Paris 1965.

DÜNNE, Jörg: »Borges und die Heterotopien des Enzyklopädischen. Mediale Räume in der phantastischen Literatur«, in: Ruthner, Clemens/Reber, Ursula/May, Markus (Hrsg.): *Nach Todorov. Beiträge zu einer Definition des Phantastischen in der Literatur*, Tübingen 2006, S. 189–208.

FOUCHÉ, Audrey: *Osmosis*, Frankreich 2019.

FUCHS, Peter: *Digitalität als Mythologem der Moderne*, Berlin 2014.

KLEIN, David: »Aleph/ALEF. On the Relationship of Media and the Fantastic in Borges's ›El Aleph‹«, in: *Variaciones Borges* (2017), S. 23–44.

---

18 Peter Fuchs: *Digitalität als Mythologem der Moderne*, Berlin 2014, S. 9.

- LACAN, Jacques: »Le stade du miroir comme formateur de la fonction du je, telle qu'elle nous est révélée, dans l'expérience psychanalytique«, in: *Revue Française de Psychanalyse* (1949), H. 13, S. 449–455.
- MAHLER, Andreas: »Narrative Vexiertexte. Paradigmatisches Erzählen als Schreiben ohne Ende«, in: *Deutsche Vierteljahrszeitschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte* (2011), H. 3, S. 393–410.
- \_\_\_\_\_: »Probleme der Intermedialitätsforschung. Medienbegriff - Interaktion – Spannweite«, in: *Poetica. Zeitschrift für Sprach- und Literaturwissenschaften* (2012), H. 44, S. 239–260.
- MUKAŘOVSKÝ, Jan: »Standard Language and Poetic Language«, in: Garvin, Paul (Hrsg.): *A Prague School Reader in Aesthetics, Literary Structure and Style*, Washington 1964, S. 17–30.
- PLATON: *Symposion. Rede des Aristophanes (Der Kugelmensch)*, in: [www.gottwein.de/Grie/plat/symp189c.php](http://www.gottwein.de/Grie/plat/symp189c.php) (11.05.2023).
- TODOROV, Tzvetan: *Introduction à la littérature fantastique*, Paris 1970.
- WILKE, Jürgen: *Grundzüge der Medien- und Kommunikationsgeschichte*, Köln 2008.
- WÜNSCH, Marianne: *Die fantastische Literatur der frühen Moderne. Definition, denkgeschichtlicher Kontext, Strukturen*, München 1991.

