

Jacek Rzeszotnik

Uniwersytet Wrocławski

Holotrope Metaphysik der transhumanen popkulturellen Zukunftsentwürfe (Fallbeispiel: Masamune Shirows *Ghost in the Shell*)

I

Involviert die Idee des Transhumanismus notwendigerweise eine Desakralisierung der seit Jahrtausenden durch den philosophischen, politischen, gesellschaftlichen, wissenschaftlichen und ökonomischen Impetus konstituierten Vorstellung vom Menschen als einem „sich natürlich evolvierenden“ Wesen, was logischerweise gravierende Konsequenzen für seine Wirklichkeitswahrnehmung nach sich ziehen muss? Erfolgt hierbei die endgültige Desintegration der bereits im 19. Jahrhundert irreparabel beschädigten „metaphysischen Sicherheit“, auf der ontologische Spekulationen haben lange aufblühen und zahlreiche unterschiedliche, zumeist antinomische oder disjunktive Welterklärungsmodelle liefern können? Muss der „Nachfolger“ des *Homo sapiens* ergo metaphysisch neu kontextualisiert werden? Kommen die existenziell und prädikativ zentrierten ontologischen Fragestellungen wie bisher erst „im Nachhinein“ als Deutungsinstrumentarium zur Anwendung oder, ganz im Gegenteil, legen sie konzeptuelle Fundamente zu einer neuen, konstruierten Realität mit, in der die traditionellen thomistischen Transzendentalien wie *verum*, *unum* oder gar *bonum* und Alexander von Hales' *pulchrum* problematisch werden können, wenn nicht gleich in Belanglosigkeit des Irrelevanten zu versinken drohen?

Eine hohe Dosis Imponderables in dem oben konturierten Diskussionsstoff lässt keine simplen Antworten erwarten, sondern sie generiert ihrerseits erneut Spekulationen, in denen die Exzessivität des Gedankens von der Selbstbestimmung der (Weiter-)Entwicklung des Menschen dezidiert in den Vordergrund tritt.

Die „transhumane Wirklichkeit“ kann verständlicherweise in „unserer althergebrachten Realität“ weder *in extenso* simuliert noch reliabel exerziert werden. Die Einübung in die postulierte neumenschliche bzw. posthumane Zukunft muss daher die Grenzen des „heutzutage direkt/real Erlebbaren/Erfahrbaren“ nolens volens transzendieren, soll/will eine Ganzheitswirkung des angestrebten „Eingewöhnungsprozesses“ erzielt werden. Ein passables Versuchsgelände, das der Durchspielung solcher Entwicklungen „zu Anschauungszwecken“ Raum und Rahmen bietet, ist Kunst.¹ Hier können Modelle des transhumanen Morgens relativ folgenlos ausprobiert und Schlussfolgerungen in Bezug auf die architektonische Effizienz der zukunftsweltlichen Konzepte gezogen werden. Deren interne Struktur reflektiert natürlicherweise die jeweiligen mentalen Dispositionen ihrer „künstlerischen Konstrukteure“ und differenziert sich darauf aufbauend in divergente Ebenen und Bereiche, wobei die feststellbaren einzelnen bzw. komplexen Modifikationen denkbar unterschiedliche Gestalt annehmen können. Doch die in der modernen popkulturellen Unterhaltungskunst wohl attraktivste Form der Visualisierung neumenschlicher Wirklichkeitsprojekte firmiert unter dem operablen Gesamtbegriff *virtual reality*.

II

Die grundlegenden Postulate, über die in der posthumanen Bewegung allgemeiner Konsens herrscht, betreffen die Perspektiven der Substituierung des bisherigen evolutionistischen Modells unter dem Regime blinder Selektionskräfte durch eine zielorientierte „Korrektur und Rekonfigurationspraxis“ am Menschen, also einer „Ablösung der unkontrollierbaren, »natürlichen« Evolution durch eine vom Menschen gesteuerte Gestaltung seiner selbst. Besonderes Interesse gilt hier der Frage, welche Chancen und Risiken sich aus der Überwindung der physischen und psychischen Grenzen des Menschen ergeben können. Durch den raschen Fortschritt der Technologie wird es den Menschen bald möglich sein, sich auf neuen Wegen selbst zu entfalten“.² Und eben darin manifestiere sich übrigens die Differenz zwischen dem Humanismus, dem so mancher Vertreter der extropianischen Denkrichtung neben durchaus diskutierbarer Berufung auf Friedrich Nietzsche als Wegbereiter³ die inspirative Vorreiterrolle attestiert, und dem Transhumanismus, denn

¹ Zu Wechselwirkungen zwischen Kunst, visueller Kultur, Medien und Technologie vgl. etwa D. Daniels, *Vom Ready-Made zum Cyberspace. Kunst / Medien / Interferenzen*, Reihe „Materialien zur Moderne“, Ostfildern-Ruit 2003.

² De: Trans. Deutsche Gesellschaft für Transhumanismus, *Die Zukunft beginnt heute — 2011*, <http://www.detrans.de/home.html>, Stand: 28.07.2012.

³ Nietzsches Vereinnahmung durch die Transhumanisten rechtfertigen u.a. folgende Zitate: „Ich lehre euch den Übermenschen. Der Mensch ist etwas, das überwunden werden soll. Was habt

[w]ährend der klassische Humanismus propagierte, dass der Mensch von sich aus zu neuem Wissen gelangen konnte und nicht auf übernatürliche Interventionen angewiesen ist, geht der Transhumanismus noch einen Schritt weiter und berücksichtigt auch, wie der Mensch die eigene Entwicklung (bis hin zur Evolution) in die eigenen Hände nehmen kann.⁴

Die Apostel und Propheten des gelenkten und beschleunigten „Menschenumbaus“ setzen sich weitreichende Ziele und sanktionieren hierbei als Mittel und Wege „beispielsweise die Veränderung der DNA, des Körpers oder des Gehirns des Menschen. Auch die Besiedlung des Weltraums wird von Transhumanisten prognostiziert“.⁵ Die Geburt dieser „posthumanen Philosophie“ (Extropianismus⁶) resultiere „aus einem Teil der Sinnkrise, die unsere moderne Gesellschaft und der rasante technische Fortschritt in vielen Menschen hinterlassen haben“,⁷ und die Extropianer seien hier die Überbringer der frohen Botschaft, dass

Technik als eine natürliche Erweiterung und als Ausdruck des menschlichen Intellekts und Willens, der menschlichen Kreativität, Neugier und Imagination [zu verstehen ist]. Wir prophezeien und fördern die Entwicklung einer Technik, die immer flexibler, klüger und anpassungsfähiger wird. Wir werden mit den Produkten unseres Geistes in eine Ko-Evolution eintreten und schließlich mit unserer intelligenten Technik in eine posthumane Synthese verschmelzen, die unsere Fähigkeiten erweitert und unsere Freiheit vergrößert.⁸

Der Aggregatzustand des „postmenschlichen Wesens“ gilt dabei als Panazee für alle Defizite dieser Welt und verspricht, unerschütterliche Zuversicht signalisierend, „der Armutsbekämpfung, der Befreiung von Krankheiten, Behinderungen, Unterernährung und von repressiven Regimes weltweit“⁹ Vorschub zu leisten. Insbesondere die Gesundheitsfragen sollen Argumente ins Feld führen lassen, die dem transhumanistischen Gedankengut hohe „menschenreformatorische“ Relevanz attribuieren, indem sie einen einschlägigen Egalitarismus predigen, da für alle „gesundheitlich gleiche Chancen [...] durch Eliminierung genetisch be-

ihr getan, ihn zu überwinden?“ (F. Nietzsche, *Also sprach Zarathustra*, Werke in drei Bänden, Bd. 2, hrsg. von Karl Schlechta, München 1954, S. 279) oder „Und dies Geheimnis redete das Leben selber zu mir. »Siehe«, sprach es, »ich bin das, was sich immer selber überwinden muß. Freilich, ihr heißt es Wille zur Zeugung oder Trieb zum Zwecke, zum Höheren, Ferneren, Vielfacheren«“ (*ibidem*, S. 372).

⁴ Transhumanismus Schweiz, *Transhumanismus*, <http://www.transhumanismus.net/index.php>, Stand: 28.07.2012.

⁵ R. Sebastián, *Transhumanismus*, Denkfabriq Fortschritt & Nachhaltigkeit, http://www.denkfabriq.de/index.php/2010/11/27/transhumanismus/#_jmp0_, Stand: 28.07.2012.

⁶ Vgl. G.S. Freyermuth, *Die Avantgarde der Evolution*, „Telepolis“, heise online, http://www.heise.de/tp/artikel/2/2040/1.html#_jmp0_, Stand: 28.07.2012.

⁷ R. Sebastián, *op. cit.*

⁸ M. More, *Vom biologischen Menschen zum posthumanen Wesen*, „Telepolis“, heise online, http://www.heise.de/tp/artikel/2/2043/1.html#_jmp0_, Stand: 28.07.2012.

⁹ *Transhumanismus*, Wikipedia, http://de.wikipedia.org/wiki/Transhumanismus#_jmp0_, Stand: 28.07.2012.

dingter mentaler und körperlicher Krankheiten zu erreichen“¹⁰ seien. Die „defekte Krone“¹¹ der Schöpfung will durch Modellierung und Enhancements von den Effekten dilettantischer Missgriffe und evolutionärer Fehlentscheidungen der Natur kuriert werden. Ihre „Nachfolger werden alterslos und aus Sicherheitskopien jederzeit wieder belebbar sein“.¹²

Insgesamt ruht das Denkgebäude der extropianischen Transhumanität auf fünf Prinzipien, die, 1995 von Max More, dem „Kodifikator“ des modernen posthumanen Weltbildes, formuliert, als programmatische Tragepfeiler und zugleich als zu befolgende Gebote die „aufgeweckte und aufbauende Geisteshaltung [...] Wissenschaft, Vernunft [und] grenzenlose Suche nach Fortschritt“¹³ zu obligatorischen Voraussetzungen für eine erfolgsgekrönte „extropianische Wende“ erheben:

1. Grenzenlose Expansion: Das Suchen nach mehr Intelligenz, Wissen und Effektivität, ein unendliches Leben und die Entfernung von politischen, kulturellen, biologischen und psychologischen Begrenzungen zur Selbstaktualisierung und Selbstrealisation.
2. Selbsttransformation: Das Bejahen von beständiger Moral, Intellekt und physische Selbstverbesserung durch Argumentieren und kritischem [sic!] Denken, persönlicher Verantwortung und Experimentieren. Suchen von biologischer und neuronaler Erweiterung.
3. Dynamischer Optimismus: Taten mit positiver Erwartung füllen. Übernehmen eines rationalen, tatbasierten Optimismus, das Meiden von blindem Vertrauen und stagnierendem Pessimismus.
4. Intelligente Technologie: Das kreative Anwenden von Wissenschaft und Technologie um unsere „natürlichen“ Beschränkungen, auferlegt von unserer biologischen Herkunft, Kultur und Umgebung zu überwinden.
5. Spontane Ordnung: Unterstützung von dezentralen, freiwilligen sozialen Koordinationsprozessen. Fördern von Toleranz, Vielfalt, langfristigem Denken, persönlicher Verantwortung und individueller Freiheit.¹⁴

Mit diesem Ensemble von Leitsätzen wird im Physischen der Weg u.a. zur Cyborgisierung gepflastert.¹⁵ Im Psychischen hingegen eröffnen sich damit die Möglichkeiten, das Bewusstsein über speziell eingerichtete Interfaces in die artifiziellen Räume der virtuellen Realität upzuloaden.¹⁶

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ P. Gross, *Defekte Krone*, „Schweizer Monatshefte. Zeitschrift für Politik Wirtschaft Kultur“ 2007, Nr 6.

¹² G.S. Freyermuth, *Das Aphrodite-Projekt*, „Welt online“ vom 22.04.2000, http://www.welt.de/print-welt/article543219/Das_Aphrodite_Projekt.html#_jmp0_, Stand: 28.07.2012.

¹³ *Die extropianischen Prinzipien*, Universität Münster, http://www.uni-muenster.de/PeaCon/phantawi/extro/Extropianismus/Extropie/Prinzipien/prinzipien.html#_jmp0_, Stand: 28.07.2012.

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ Vgl. hierzu etwa: D. Spreen, *Biofaktizität und Cyborgisierung*, „Erwägen Wissen Ethik“ 2006, Nr 4, S. 602–604.

¹⁶ So deutet etwa Robert Pepperell in *The Posthuman Manifesto* auf die existenzielle Heterogenität und damit auch die zukünftig realisierbare Separierbarkeit von Psyche und Physis

III

Über die konzeptionelle „Vaterschaft“ der virtuellen Realität wird heutzutage gestritten.¹⁷

Ein Großteil der Quellen nennt hier den polnischen Schriftsteller Stanisław Lem (1921–2006) und seine einschlägigen Pionierleistungen auf dem narrativen Gebiet (*Sternstagebücher: Aus den Erinnerungen Ijon Tichys I*, 1961, dt. 1973¹⁸) und im prognostisch-spekulativen Bereich über „experimentelle Metaphysik“ (*Summa technologiae*, 1964, dt. vollst. 1976¹⁹). Seine elektronische Simulation von nichtexistenten (?) Realitäten trägt die Bezeichnung „(periphere) Phantomatik“ und stellt die gegenwärtigen technischen Möglichkeiten bei Weitem in den Schatten: Sie nähmen sich im Vergleich zu ihr wie eine „Laterna Magica im Vergleich zu einem I-Max-Kino“²⁰ aus.

In die Reihe der Vordenker synthetischer Wirklichkeiten gehört auch der österreichische Naturwissenschaftler, Höhlenforscher, Computerkünstler, Medienphilosoph und Science-Fiction-Autor Herbert W. Franke (1927–), dessen beide 1961 erschienenen Erstlingsromane *Das Gedankennetz*²¹ und *Der Orchideenkäfig*²² nicht nur die Grundlage, sondern auch die Regeln für die Funktionsweise einer künstlichen Parallelrealität schaffen, die erst zwei Jahrzehnte später der amerikanische Fantast William Gibson in seiner Geschichte *Burning Chrome* (1983, dt. 1988²³) auf den Kunstbegriff „Cyberspace“²⁴ (*cybernetics + space*) taufen und

hin: „Consciousness is not exclusively restricted to the [organic] brain“, <http://www.robertpepperell.com/Posthum/conc.htm>, Stand: 28.07.2012.

¹⁷ Der Begriff „virtuelle Realität“ in seiner heutigen computersimulativen Bedeutung stammt aus dem Jahre 1989 und geht auf den US-amerikanischen Informatiker Jaron Lanier zurück (J. Lanier, *Was heißt „Virtuelle Realität“*. Ein Interview mit Jaron Lanier, [in:] *Cyberspace. Ausflüge in virtuelle Wirklichkeiten*, hrsg. von M. Waffender, Rowohlt, Reinbek 1991, S. 67–87.). Die Prägung selbst („la réalité virtuelle“) rührt in ihrem ursprünglichen theaterrelevanten Kontext vom französischen Schauspieler, Dramatiker, Regisseur, Zeichner, Dichter und Theatertheoretiker Antonin Artaud her, dessen Buch *Le Théâtre et son double* (Gallimard, Paris, 1938, dt. *Das Theater und sein Double*, S. Fischer, Frankfurt 1969) die Bühnenaufführung nicht als Nachahmung der Wirklichkeit auffasst, sondern zu einer separaten „Wirklichkeit an sich“ deklariert.

¹⁸ S. Lem, *Sternstagebücher*, Verlag Volk und Welt, Berlin (DDR) 1973, S. 389–406; BRD-Ausgabe: S. Lem, *Sternstagebücher*, Insel Verlag, Frankfurt am Main 1973, S. 389–406 [unveränderter Nachdruck der DDR-Ausgabe].

¹⁹ S. Lem, *Summa technologiae*, Insel Verlag, Frankfurt am Main 1976; DDR-Ausgabe: S. Lem, *Summa technologiae*, Verlag Volk und Welt, Berlin (DDR) 1980 [unveränderter Nachdruck der BRD-Ausgabe].

²⁰ Th. Krammer, *Phantomatik — Eine Zukunftsvision [sic!] der virtuellen Realität nach Stanisław Lem*, http://www.eberl.net/dk/Krammer/d_index.html, Stand: 28.07.2012.

²¹ H.W. Franke, *Das Gedankennetz*, Goldmanns Zukunftsromane 16, München 1961.

²² H.W. Franke, *Der Orchideenkäfig*, Goldmanns Zukunftsromane 24, München 1961.

²³ W. Gibson, *Cyberspace*, München 1988.

²⁴ Zur modebegrifflichen kulturrelevanten Wirkung des Technowortes „Cyberspace“ vgl. etwa W. Neuhaus, *Als William Gibson den Cyberspace erfand... Die Faszination für ein Vielzweck-*

mit seinem gattungsprägenden berühmten Buch *Neuromancer* (1984, dt. 1987²⁵) popularisieren wird.²⁶

Schließlich dürfte der italienische Homme de Lettres Lino Aldani (1926–2009), dessen Erzählung *Gute Nacht, Sophie* (*Buonanotte Sofia*, 1964, dt. 1980/1987²⁷) eine Warnung vor dem Sichverlieren in einer Computersimulation („Traumfilm“²⁸) und der Bevorzugung des Virtuellen gegenüber dem Echten formuliert, ein Kandidat für den Empfang der frühen „Erfinderehren“ sein.

Ob Phantomatik, Cyberspace oder Traumfilm, es handelt sich ungeachtet aller nomenklatorischen „Innovationen“ immer um einen Raum:

Aber welcher Raum ist damit gemeint, der uns umgebende Raum, dann könnte man sich im Cyberspace in der uns bekannten Welt [...] kontrolliert von einem Ort zum anderen bewegen, oder vielleicht sogar durch die Zeit. Oder ist doch der virtuelle Raum gemeint und wir könnten in virtuelle Welten vordringen und am dortigen Leben teilnehmen oder von dort aus das Leben auf unserem Planeten nachhaltig verändern. Vielleicht könnten wir auch im virtuellen Raum lernen Probleme zu lösen und mit diesem Wissen dann in die Realität zurückkehren [?].²⁹

Trotzdem die Antwort auf das obige Dilemma je nach intendiertem Approach und zielbewusster Interpretation durchaus variieren kann, bleibt die virtuelle Welt dennoch weiterhin als Raum designt, der gewisse obligatorische Qualitäten sein Eigen nennt. Das ihn konstituierende Eigenschaftsquartett inkludiert Immersion, Interaktion, Konsistenz und Persistenz. Alle vier Merkmale gelten freilich ebenfalls für die „reale Wirklichkeit“, sodass gegebenenfalls zwischen den beiden „Echtzeit-Interaktionsräumen“³⁰ so gut wie keine epistemologische Trennungslinie gezogen werden kann,³¹ die ihrerseits ontologische Differenzen erkennen

Symbol aus der Science-Fiction-Literatur, <http://www.heise.de/tp/artikel/23/23727/1.html>, Stand: 19.12.2011. Zu verschiedenen Definitionen von Cyberspace vgl. die einschlägige Linksammlung auf <http://de.mimi.hu/infotech/cyberspace.html>, Stand: 28.07.2012.

²⁵ W. Gibson, *Neuromancer*, München 1987.

²⁶ Vgl. M. Vogel, *Cyberspace*, <http://lexikon.martinvogel.de/cyberspace.html>, Stand: 28.07.2012: „In den letzten Jahren des 20. Jahrhunderts wurde die Bezeichnung »Cyberspace« vom Marketing zahlreicher Firmen exzessiv für primitive interaktive 3D-Animationen verwendet und hat dadurch im technischen Bereich mittlerweile einen etwas billigspielzeughaften Beigeschmack“.

²⁷ L. Aldani, *Gute Nacht, Sophie*, [in:] *Der Alabastergarten. Phantastische Erzählungen aus Frankreich, Italien und Spanien*, hrsg. von K. Möckel, Verlag Das neue Berlin, Berlin (DDR) 1980; BRD-Ausgabe: L. Aldani, *Gute Nacht, Sophie*, [in:] *Blick vom anderen Ufer. Europäische Science-fiction*, hrsg. von F. Rottensteiner, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1987, s. 165–191.

²⁸ Vgl. hierzu etwa S. Magerl, *Überdosis Zelluloid. Eine andere Geschichte der Zukunft: mechanische Schauspieler und virtuelle Vroom*, „Spiegel Special: 100 Jahre Kino“ 1994, Nr 12, s. 135.

²⁹ *Cyberspace*, <http://www.eotepic.org>, Stand: 28.07.2012.

³⁰ M. Vogel, *op. cit.*: „Die Soziologie griff das Wort »Cyberspace« bereits früh auf und erweiterte dessen Bedeutung zur »Gesamtheit des sozial erlebbaren medialen Kommunikationsraumes«, der nicht nur 3D-Visualisierungen, sondern alle Möglichkeiten der netzgestützten Interaktion und Kommunikation umfasst“.

³¹ R. Zwisler, *Virtuelle Realität und die Rolle der Haptik*, <http://www.zwisler.de/scripts/haptics/node3.html>, Stand: 28.07.2012: „Synthetische Umgebungen können realistischer gestaltet

lässt.³² Es werden also hier wie dort dieselben Erfahrungskonstanten essenzialisiert.³³ Eine solche Supposition wiederum provoziert zwangsläufig die Behauptung, dass ihre „Metaphysiken“ in der gnoseologischen (aber auch etwa ethischen³⁴) Ordnung *de facto* gleiche Gewichtung verdienen.³⁵ Die Baudrillard'sche „Agonie des Realen“³⁶ gewinnt hiermit als hyperrealitätsgestützte Potenzialität in der menschlichen Entwicklung, in der im Geiste des modernen Simulacrum die gegenseitige Referenzlosigkeit der Realitäten ihre Metaphysiken voneinander emanzipiert, immer schärfere und deutlichere Konturen.

werden, wenn möglichst viele der in natürlichen Umgebungen auftretenden Informationen [...] simuliert werden“.

³² Der „Philosoph des Cyberspace“ Michael Heim nuanciert in seinem Buch *The Metaphysics of Virtual Reality* (New York 1994) noch weitere Qualitäten, die durchaus auf beide „Wirklichkeiten“ applikabel erscheinen, sosehr ihre intendierte, direkte VR-Bezüglichkeit auch auf den ersten Blick außer Zweifel zu stehen scheint: Simulation, Künstlichkeit, Telepräsenz, Ganzkörperimmersion und netzwerkbasierte Kommunikation. Doch sie behalten ihre Gültigkeit lediglich im spezifischen Fall, wenn eine „von außen“ als solche identifizierbare „synthetische Realität“ auf eine „von innen“ als solche nicht erkennbare, denn mangels anderslautender Wahrnehmung für genuin gehaltene Realität aufgestülpt bzw. parallel angelegt wird.

³³ Vgl. hierzu etwa M. Horx, *Willkommen im Metaversum!*, „P.M.“, <http://www.pm-magazin.de/t/physik-technik/computerspiele/willkommen-im-metaversum>, Stand: 28.07.2012: „Forscher, die sich einige Monate auf indigene Stammesgesellschaften einließen, berichteten von einem seltsamen reality shift. Sie erkannten plötzlich, dass die Geister und Gespenster, die Seelen und Ahnen, die in der Alltagsrealität der Stammesgesellschaften eine überwältigende Rolle spielen, TATSÄCHLICH im Wald wohnen. Mit Voodoo, so begriff man, kann man REAL töten — jedenfalls innerhalb eines bestimmten Kontextsystems. [...] Das menschliche Hirn ist für den Cyberspace gewissermaßen vorprogrammiert. Menschliche Hirne simulieren und phantasieren ständig; wir konstruieren symbolische Zusammenhänge und »machen uns Bilder« jenseits der unmittelbaren physischen Erfahrbarkeit. Dabei geht es nicht nur um kleine, alltägliche Phantasien und Tagträume. Sondern um komplette Wirklichkeiten, die aus nichts als Imaginationen materialisieren. [...] Der Cyberspace hat [...] auch VOR dem Computer eine lange Tradition — als äußerst konkrete HARDWARE. Sie reicht von den ägyptischen Pyramiden über die Trompe d'œil-Malereien des Barock bis in unsere heutigen Rundum-Kinos. Langsam wird dabei die exclusive Erfahrung des erweiterten Raums (der früher nur den Herrschern zur Verfügung standen) durch mediale Techniken demokratisiert. Die Zweitwelt wird immer preiswerter. [...] Auch die Schriftwelt bietet mannigfaltigen [sic!] Andockstellen in die Sekundärrealität“. Es sei an dieser Stelle ebenfalls auf die verspielte Behauptung Slavoj Žižeks hingewiesen, dass erst über die Erfahrung der virtuellen Realität den Menschen quasi retro-aktiv klar geworden sei, dass es noch nie eine „reale Realität“ gegeben habe und dass die Wirklichkeit schon immer virtuell gewesen sei, nur dass sie es einfach nicht bemerkt hätten — in: J. Schröter, *Das Netz und die virtuelle Realität — Zur Selbstprogrammierung der Gesellschaft durch die universelle Maschine*, Bielefeld 2001, S. 271–272.

³⁴ Vgl. hierzu etwa R. Capurro, *Ethik im Cyberspace*, [in:] *idem, Ethik im Netz*, Reihe „Medienethik“ 2, Stuttgart 2003, S. 135–141.

³⁵ Vgl. etwa die Meinung des Senior Vice-Präsident und Chef Business Officer von Google Nikesh Arora: „Es ist ein großer Fehler zu glauben, dass das Internet etwas anderes als das reale Leben ist“ (zit. nach: V. Altmock, *Virtuelle Realität*, „Hamburger Abendblatt“ 25.07.2007).

³⁶ J. Baudrillard, *Agonie des Realen*, Berlin 1978.

Damit obsolesziert die lange gepflegte konfrontative Konstellierung der „realen“ und „virtuellen“ Wirklichkeiten, in der das aufgebaute und konservierte Dependenzverhältnis das „Virtuelle“ gegenüber dem „Realen“ diskriminiert und das „Virtuelle“ als eskapistisches Negativrefugium (bzw. als aufoktroierten Zwangsaufenthaltort) konsequent depreziert, sodass sich erforderlicherweise die Frage aufdrängt, „whether the essential characteristics of virtual reality as a reality in which the frustrations and disappointments of the actual world do not exist will inevitably lead to a diminishing desire to live in the actual world. So, instead of learning the disciplines of living with or changing one’s individual or communal environment, one finds it easier to escape into a reality where these practicalities do not exist“.³⁷ Eben auf der inkriminierten Negation der realweltlichen Insuffizienzen fundiert der extropianische Transhumanismus mit seiner menschenmodifikatorischen Akzentverschiebung, einschließlich der Migration in die Digitallandschaften.³⁸

IV

Zahlreiche Produkte der kontemporären Popkultur³⁹ machen sich die „intellektuellen Errungenschaften“ auf den Sektoren Transhumanismus und Cyberspace zunutze, um vor diesem Hintergrund eigene Zukunftsentwürfe zu skizzie-

³⁷ P. Horsfield, *Continuities and Discontinuities in Ethical Reflections on Digital Virtual Reality*, „Journal of Mass Media Ethics“ 2004, Nr 18, s. 166.

³⁸ Einen Vorgeschmack der „intermedialen“ existenziellen Reziprozität als Vorphase und probeweiser Einübung der eventuellen späteren totalen Immersion in die Digitalwelt bietet die Computersimulation *Second Life*, die seit 2003 online ist, inzwischen Millionen von Usern („Bewohnern“) zählt und sich etwa durch die Transferierbarkeit ihres eigenen „virtuellen Zahlungsmittels“ („Linden-Dollars“) in die reale US-amerikanische Währung in den „diesseitigen“ Wirtschaftskreislauf integriert.

³⁹ Vgl. hierzu etwa B. Mrozek, *Popgeschichte. Version 1.0*, „Docupedia-Zeitgeschichte. Begriffe, Methoden und Debatten der zeithistorischen Forschung“, vom 06.05.2010, s. 1–13 [<http://docupedia.de/zg/Popgeschichte>]. Zur Spezifik der zeitgenössischen Popkultur: *Was ist eigentlich Popkultur?*, <http://www.popularculture.org>, Stand: 28.07.2012: „Der Wandel der Popkultur hatte letztlich sehr viel mit der Entwicklung und den Veränderungen innerhalb der Gesellschaft im 20. Jahrhundert zu tun, sowie mit dem Verschwimmen der Grenzen zwischen Hochkultur und Alltagskultur. Jeder konnte mittels Bildung oder spezieller Fähigkeiten auf einmal in andere soziale Schichten aufsteigen, ebenso wie sich die Elite den Randgruppen zuwandte. Im Fertigungsbereich der Industrie entwickelte sich parallel zu dieser gesellschaftlichen Entwicklung die Massenproduktion. So waren Dinge auf einmal für jedermann erschwinglich[,] auch der Bereich Kunst und Kultur blieb von diesen Einflüssen nicht verschont. Auch die Themen und Mittel sowie dessen Handwerkszeug änderten sich stetig. Statt griechischer Götter wurden Westernhelden verehrt und statt eines Sonnenunterganges oder eines Stillebens bildete man Großstadtstraßen mit Neonreklame ab. Industriebauten traten an die Stelle der antiken Tempel und das Pin-up Girl ersetzte die all so beliebte Madonna. Anstelle der Natur, Philosophie und Besinnung trat auf einmal Hektik, Lebendigkeit, Technik sowie Ungewöhnliches und Schockierendes ein“.

ren, in denen die beiden dienstbar gemachten Komponenten in variablen Mengenverhältnissen in Beziehung zueinander gesetzt werden. Das Spektrum medial fingierter Visionen des Kommenden fantasiert sich hierbei von simplen nahzukünftigen Parallelisierungen, in denen die „analoge Realwelt“ und die „digitale Scheinwelt“ ontologisch voneinander separiert existieren und die Suprematie der Erstgenannten die Prämisse für die Aufrechterhaltung dieses Dualsystems bildet, über eng-koexistenzielle Strukturen, bei denen die Differenzierung des „Lebensraums“ in real und artifiziell jeglichen Sinn verliert, da die beiden Umgebungen ineinander diffundieren und somit zu einem ontologisch hybriden Biotop des Zukunftsmenschen verschmelzen, bis hin zur völligen Aufgabe des „Echten“ zugunsten des „Synthetischen“ in Systemen, in denen die ehemalige Wurzelwirklichkeit als „geräumt“ bzw. „erloschen“ bereits der Vergangenheit angehört und die kreierte „Nachfolgewirklichkeit“, die nun als die einzige (post)menschliche Ökumene fungiert, an ihre Stelle getreten ist, womit sich *realiter* der existenzielle Kreis schließt, denn die originäre Ausgangssituation der lebensweltlichen Singularität wird so wiederhergestellt. Die transhumanistischen Postulate und Imperative der Extropianer hingegen fassen in diesem Zusammenspiel biologische und technische Transformationsmöglichkeiten ins Visier, die eine Brückenfunktion für das langfristige Projekt der psychischen und physischen Anpassung des Menschen ans Leben in zwei Interaktionsräumen bis, im Extremfall, zu seinem endgültigen „Domizilwechsel“ erfüllen sollen.

Vom Metaphysischen her bieten weder die erstgenannte Eventualität noch die zuletzt erwähnte Variante interessanten Reflexionsstoff, da die Funktionsgesetzmäßigkeiten und Daseinszusammenhänge in „ihren“ Cyberspaces entweder noch zu rudimentär präsent sind oder aber inzwischen keinen extrospektiven Zugriff auf die internen Sinnkohärenzen mehr gestatten und lediglich introspektive Aktivitäten zulassen, was zwangsläufig in der Rekonstruktion des Beobachterstatus in der „heutigen Realwelt“ resultiert und somit keinen Erkenntniswert zutage fördert. Damit scheint die „zweite Entwicklungsstufe“ mit den sich gegenseitig durchdringenden Wirklichkeiten für die metaphysischen Betrachtungen am produktivsten, weil einerseits die Totalität und Komplexität der synthetischen Realität ihr untersuchungswürdige Funktionssouveränität verleiht und andererseits die bilaterale Penetration der beiden Echtzeit-Interaktionsräume denkwürdige Einsichten in ihren Sinn und Zweck produzieren kann. Die gegenseitigen Projektionen von Teilkomponenten aufeinander bringen im Kontext der metaphysischen Holotropie memorable Resultate hervor, indem infolge der beidseitigen Interaktion eine ontologisch neue „Mischrealität“ ins Leben gerufen wird, die etwas mehr bedeutet als nur bloße Summe der zueinander addierten Ingredienzien aus den Quellenwirklichkeiten.

Im popkulturellen Aktionsradius befinden sich verständlicherweise auch Medienerzeugnisse, deren Fabrikation die oben zur Sprache gebrachte Idee einer holotischen Synergie transhumaner und *virtual reality*-genuiner Faktoren substan-

ziiert. Eines der prominentesten Beispiele für diese Sparte des Popkunstschaffens ist die Mangareihe *Ghost in the Shell* (1989–1997) des bekannten japanischen Autors Masamune Shirow (d.h. Masanori Ōta).⁴⁰

In der nahen Zukunft befindet sich in einer Ecke Asiens Japan, ein seltsamer Staat aus vereinten Firmenkonglomeraten. So beginnt *Ghost in the Shell* und entführt den Leser in eine Zukunftsvision der besonderen Art. Die „nahe Zukunft“ ist das Jahr 2029. Weitere Weltkriege und der enorme technologische Fortschritt haben das Angesicht der Welt verändert. 1998 wurde der erste selbstwachsende Neurochip entwickelt. Große kapitalreiche Firmen, hauptsächlich Medienkonglomerate, benutzten diesen Chip noch im Monat seiner Fertigstellung zur Bildung eines schier unglaublich umspannenden Netzwerkes, welches als elektronisches Gehirn Mikromaschinen benutzt. Die Cyberbrain-Technologie begann diese Mikromaschinen als Basis zu benutzen, und ab dem Jahre 2028 wurden Neuro-Chips in AIs (Artificial Intelligence = künstliche Intelligenz, KI) und Robotern eingesetzt. Durch die neue Technologie wurden Roboter immer menschlicher, während Menschen durch immer mehr Cyberimplantate roboterähnlich wurden. Ein Gehirn kann programmiert, gehackt und von einem Computervirus befallen werden. [...] Neue Technologie bringt neue Verbrechen mit sich und so ist dem Innenministerium der japanischen Zentralregierung ein spezielles Werkzeug gegeben.⁴¹

„Die Geschichte handelt von einer japanischen Anti-Terror Einheit, deren Ziel es ist, die negativen Seiten dieses Fortschrittes zu bekämpfen. [...] Motoko Kusanagi ist [...] ein Cyborg und Anführerin besagter Einheit — sie und ihr Team geraten in ein großes System von politischen Zusammenhängen und Machtspielen und so laufen sie Gefahr, mehr und mehr selber nur zu Schachfiguren in diesem Spiel zu werden“.⁴² Die Verbrecherfahndung verläuft in *Ghost in the Shell* immer simultan in der Real- und der Digitalwelt.

Shirows Manga konzeptualisiert medial die transhumane Ideologie der Extropianer, indem er eine Palette von möglichen „Korrekturen“ am Menschen vorführt, deren Bogen sich von einfachen Implantaten, die ihren Besitzern Zugang zur virtuellen Realität verschaffen, über die Verpflanzung menschlicher Gehirne in robuste und strapazierfähige Technokörper, die die Lebenserwartung ihrer „Bewohner“ dramatisch erhöhen, bis hin zur kompletten Cyborgisierung, bei der lediglich das Bewusstsein des Menschen in das künstliche Zerebrum überspielt wird. Die Protagonistin der Geschichte Major Kusanagi etwa ist seit ihrer frühesten Kindheit ein postbiologisches Wesen, ein Volleyborg ohne organische Bestandteile (Hardware), in dem nur die menschliche Psyche (Software) domiziliert. Der zunächst enigmatisch anmutende Titel *Ghost in the Shell* versinnbildlicht also

⁴⁰ Die auf Shirows Manga setting- und personalmäßig basierenden Animekinofilme (1995, 2004) von Mamoru Oshii sowie zwei Staffeln der Fernsehserie (2002–2003, 2004–2005) und ein Fernsehfilm (2006) von Kenji Kamiyama differieren in der Profundität ihrer Bezüge auf den Comic stark voneinander.

⁴¹ *Ghost in the Shell — Die Story*, http://www.manganet.de/shop_content.php/coID/594, Stand: 28.07.2012.

⁴² *Manga: Ghost in the Shell*, <http://www.anime-loads.org/media/858>, Stand: 28.07.2012.

den digitalisierten menschlichen Verstand (Ghost)⁴³ in einer künstlichen Hülle (Shell).⁴⁴

Die von Shirow aufs Papier geworfene Zukunftswelt kennzeichnet eine Scheindualität der realen Welt und der virtuellen Realität, die einzig auf den ersten Blick eigenständige Echtzeit-Interaktionsräume darstellen, die sich nur tangieren. In der Tat überlappen sie sich mehrmals und auf verschiedenen Ebenen durch kontinuierlich stattfindenden Informationsaustausch. Elektronische Implantate transportieren unentwegt Elemente aus der „sekundären Realität“ in die „primäre Wirklichkeit“ und zurück. Schließlich baut sich ein dichtes, engmaschiges Netzwerk von Konstituenzien aus beiden Welten auf, das sie miteinander verzahnt. Die so aus der Taufe gehobene Mischrealität bereitet allerdings gewisse „metaphysische Probleme“:

The only way modern humans can maintain the belief in the authentic, unified subject is to cling to the belief of a ghost in the shell. [...] When body parts become synthetic and interchangeable, and when an individual's consciousness is able to roam the vast and infinite Net, the only way to escape madness while clinging to a modern metaphysic is to embrace the notion of the ghost in the shell. [...] The new paradigm starts with the death of the individual subject. There are no longer boundaries between real and unreal, or between objective and subjective. Rather, all things are seen first and foremost as simulations. This is the freedom of multiplicity. If we fear the loss of subjectivity and cling desperately to the religious faith of the ghost in the shell, we will experience greater and greater fragmentation, nihilism and madness. If, on the other hand, we embrace the sea of information and the multiplicity and interconnectedness of all things, we will be able to move into something postmodern and posthuman. [...] The change we must make, psychologically as individuals, is toward a "new" holotropic metaphysic where all things are connected⁴⁵.

Damit wird die zentrale Komplikation explizit genannt: Die Mischrealität vermag dem „Transmenschen“ auf längere Sicht kein sicheres Zuhause zu offerieren. Erst die definitive Überwindung des letzten Ballasts als Erbe der vergangenen Entwicklung — der individuumsgebundenen Subjektivität der Erfahrung/

⁴³ Y. Sakurai, *The Orbital Revelations of a Ghost Writer*, http://web.archive.org/web/20030605034952/production-ig.com/GhostTV_Column.html, Stand: 06.07.2004: „Ghost is the a priori home for relegating tangled intentionalities floating unstably in the cyberspace. Within the digital network system, where everything can be rewritten, controlled and relativized, Ghost needs to be there, taken for granted because something totally uncontrollable and indescribable is required to retain the unity and the uniqueness of the universe. In other words, »Ghost« is a faith. A new religious belief that defies total reduction of human beings to mere pulses within the cyberspace“.

⁴⁴ *Ibidem*: „The choice of the term »Shell« is remarkable because it evokes two contrary images, solid and fragile. In addition, the word draws attention to both inside and outside of itself. Until the very moment the shell cracks, what is inside, if any at all, remains unidentified and mysterious and keeps on attracting attention of the outside observer [...]. This flashing reversal, its tension and strain, is successfully expressed within this one word, »Shell«. Just a single layer can attain infinite thickness, or unlimited thinness“.

⁴⁵ P. Addy, *Ecstasy and the Transhuman Metaphysic*, Transhumanity, <http://www.transhumanism.org/index.php/th/more/428/>, Stand: 28.07.2012.

Erkenntnis — und die Immersion in eine Allvernetzung alles mit allem eröffnet die Möglichkeit, sich in der neuen und nun einzigen Wirklichkeit einzurichten. Alle Brücken, die noch an die Wurzelwirklichkeit fesseln, müssen abgebrochen werden, um einer „metaphysischen Schizophrenie“ einen Riegel vorzuschieben. Und gerade diese geistzerstörerische Erkrankung (madness) sabotiert die Chance auf eine dualistische Existenzweise. Es hat den Anschein, als wäre der Mensch/Postmensch nämlich nicht imstande, in zwei ontologisch unterschiedlichen Realitäten, die tief ineinander übergreifen und infolgedessen keine epistemologischen Grenzen mehr kenntlich machen, mental intakt zu bleiben und ungestört zu funktionieren. Die metaphysische Holotropie muss sich also jedes Mal auf eine konkrete Wirklichkeit beziehen, nicht als „allgemeine Gänzlichkeit“, sondern als „konkrete Gänzlichkeit“ inkarnieren.

V

Die obigen Reflexionen über die Beschaffenheit und den Kontingenzstatus des „metaphysischen Territoriums“ im Falle transhumaner popkultureller Zukunftsentwürfe, exemplifiziert an Masamune Shirows Manga *Ghost in the Shell*, lassen zu dem Schluss gelangen, dass der Mensch (oder sein „Nachfolgewesen“, wie auch immer es im begrenzten Vorstellungsvermögen des *Homo sapiens* von heute „konstruiert“ sein mag) lediglich eine „monometaphysische Kreatur“ ist, d.h., er muss jederzeit wissen, in welcher Realität er verortet ist, und jede Dislokation seines existenziellen Bezugspunktes zwischen den Wirklichkeiten effiziert eine Verschiebung seiner „metaphysischen Perspektive“. Der Versuch, ein „polymetaphysisches Gebiet“ zu betreten, scheint aus der heutigen Sicht die Gefahr einer „metaphysischen Schizophrenie“ in sich zu bergen. Die teleologischen Fragen nach Sinn und Zweck, nach Struktur und Funktionsweise müssen daher jedes Mal auf die holotrope Metaphysik einer einzelnen Realität rekurrieren. Vielleicht wird ein posthumanes und postbiologisches Geschöpf in ferner Zukunft doch in der Lage sein, multimetaphysische Räume sein Zuhause nennen zu können, aber die Qualitäten seines dazugehörigen Wirklichkeitswahrnehmungssystems entziehen sich generell der Imaginationskraft des Gegenwartsmenschen. Dessen monoperspektivischer Blick wirkt nämlich wie (unfreiwillig getragene) epistemologische Scheuklappen, die sich nicht loswerden lassen. Und sich wohl nie werden loswerden lassen können.

Holotropic metaphysics of trans-human pop-cultural designs of the future (as demonstrated by Masamune Shirow's *Ghost in the Shell*)

Summary

The paper discusses the state of the “metaphysical territory” in case of trans-human pop-cultural designs of the future, as exemplified by Masamune Shirow's manga *Ghost in the Shell*, and allows to conclude that the Man (or his “successor,” no matter how he and his existence possibly will look like) is a “mono-metaphysical creature,” which means that he at any time must know what reality he is existentially placed in, since every relocation of his existential point of reference immediately causes his “metaphysical perspective” to be shifted and adjusted to the new hosting reality. Trying to enter a “poly-metaphysical area” seems to appear dangerously, because it may let him be mentally diseased with “metaphysical schizophrenia.” Teleological questions concerning sense and purpose, structure and functionality have to cover holotropic metaphysics of a single reality only. Maybe a post-human and post-biological creature in a distant future will be able to call multi-metaphysical environments his/its home, but the qualities of his/its then reality perception system cannot be imagined now.