

RE_VISIONEN DES KÖRPERS Herausgegeben von *Wolfgang Iser* und *Ulrich Weisbrod*
mit Beiträgen von Maaïke Bleeker, Carmen Mörsch, *Zeynep Kaya* und
Eliza Steinbock

500w
Opland

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|-----------|
| Daniel Neugebauer. Einleitung | 5 |
| Eliza Steinbock. t4t: Liebesbeweise im Archiv | 9 |
| Maaïke Bleeker. Die Literalität des Körpers (Corporeal Literacy) | 30 |
| Zeyno Pekünlü. Hairy Tale | 46 |
| Carmen Mörsch. Revision eines Textes über ge-anderte Körper in der Kunstvermittlung: eine diskriminierungskritische Reflexionsschlaufe | 62 |

Die Literalität des Körpers (Corporeal Literacy)

In einer Szene nicht lange nach dem Beginn von *The Matrix* erleben wir den Protagonisten Neo während seiner ersten Kampftrainings-session. Zurückgelehnt in etwas, das wie ein altmodischer Zahnarztstuhl aussieht, ist er durch einen Stecker in seinem Hinterkopf mit einem Computersystem verbunden. Auf einem kleinen Monitor vor ihm sehen wir das schematische Bild eines Körpers in Kung-Fu-Posen, von ferne erinnert es an ein „Wie lerne ich Kung-Fu?“-Handbuch. Anstatt Kung-Fu von diesen Bildern zu lernen, liegt er mit geschlossenen Augen da, während Dinge im Inneren seines Körpers zu geschehen scheinen. Denn obwohl Neo sich zurückgelehnt hat, werden uns alle möglichen Zeichen gegeben, dass sein Körper sehr aktiv in etwas involviert ist. Zehn Stunden später öffnet er die Augen und sagt: „Ich kann Kung-Fu.“¹

Was kann er? Wie kann er es? Was bedeutet es, Kung-Fu zu können? Kung-Fu zu können heißt in diesem Film, in der Lage zu sein, sich in einer Kung-Fu-artigen Weise zu bewegen und auf solche Weise zu reagieren, zu antizipieren und zu improvisieren. Neo wird aufgefordert, seine Kung-Fu-Kenntnisse in einem freundschaftlichen Wettkampf mit seinem Lehrmeister Morpheus zu demonstrieren. Das eigentliche Ziel seines Kung-Fu-Lernens geht allerdings darüber hinaus, imstande zu sein, diese Herausforderung anzunehmen. Kung-Fu wird als ein Werkzeug präsentiert, das ihn anders denken lässt. Nicht, indem ihm durch Kung-Fu erklärt oder gezeigt wird, dass Dinge anders sind als zuvor gedacht, sondern indem Kung-Fu seine Art ändert, auf das zu reagieren, worauf er trifft. Durch Kung-Fu lernt Neo, sich neu zu bewegen, und es erweist sich, dass dies ebenso seine Art und Weise ändert, Wahrnehmung in Handlung umzusetzen. Durch diese neuen Bewegungsweisen lernt Neo, sich auf das, worauf er trifft, neu einzulassen und sogar in neuen Bahnen zu denken – er entwickelt eine neue „Literalität“: eine neue Schreib- und Lesekompetenz, eine neue Schriftkundigkeit (*literacy*).

Obwohl Literalität traditionell mit Sprache und Büchern assoziiert wird, ist der Gebrauch des Begriffs nicht länger auf diesen Kontext begrenzt. Über die letzten Jahrzehnte sind verschiedene

¹ Lana & Lilly Wachowski, *The Matrix*, Hollywood: Warner Bros et al., 1999.

andere Schreib- und Lesekompetenzen vorgeschlagen worden, die die Vorstellung der Literalität über den Bereich des geschriebenen und gedruckten Wortes hinaus ausgedehnt haben. Kompetenz im Sinne einer Literalität wird benutzt, um die Fähigkeiten zu beschreiben, die bei der Interpretation diverser Informationen beteiligt sind, beispielsweise als visuelle Kompetenz, Medienkompetenz oder Hörkompetenz. Körperliche Literalität zielt ebenfalls darauf ab, die Vorstellung von Kompetenz zu erweitern, doch auf etwas andere Weise. Anders als „Medien“ in Medienkompetenz bezeichnet „körperlich“ in körperlicher Literalität nicht eine Kategorie von Information oder einen Aspekt von gelesenen Objekten, sondern verweist auf die körperlichen Dimensionen von Wahrnehmung und Sinnggebung und darauf, wie diese Dimensionen durch praktisches Handeln, durch den Angebotscharakter von Werkzeugen und Technologien, durch die Umgebungen, auf die Menschen sich einlassen, und gleichfalls durch in Fleisch und Blut übergegangene Gewohnheiten geprägt werden. Diese Emphase auf die körperlichen Dimensionen der Wahrnehmung unterscheidet die körperliche Literalität (*corporeal literacy*) von Körperlesekunde (*corpoliteracy*), dem von Bonaventure Soh Bejeng Ndikung in Band 3 dieser Reihe (*Gegen_Lesungen des Körpers / Counter_Readings of the Body*) vorgeschlagenen Begriff, obwohl in diesem der Körper ebenfalls als „Schauplatz und Medium des Lernens“, „als Struktur oder Organ, das Wissen akkumuliert, speichert und verbreitet“ verstanden wird.² Doch darüber hinaus wirft die körperliche Literalität als konzeptuelles Werkzeug Licht darauf, wie die sedimentierten Effekte körperlicher Praktiken den menschlichen Geist und unsere Wege der Wahrnehmung und Sinnggebung mitformen. Geist verweist hier nicht auf etwas separat vom Körper Existierendes. Stattdessen tritt das, was wir als „Geist“ begreifen, aus der Interaktion unserer Körper mit der Welt, der wir begegnen (und mit der Technologie als Teil unserer Koevolution mit ihr), zutage – als Körpergeist.

2 Bonaventure Soh Bejeng Ndikung, „CORPOLITERACY“, in: Daniel Neugebauer (Hg.), *Das Neue Alphabet, Bd. 3: Gegen_Lesungen des Körpers*, Leipzig: Spector Books, 2021, S. 24. Zuerst veröffentlicht in: Sepake Angiama, Clare Butcher, Alkisti Efthymiou, Anton Kats, Arnisa Zequo (Hg.), *Eine Erfahrung – documenta 14*, Berlin: Archive Books, 2019, S. 89–96.

Literalität, Technologie und Geist

Dieses Verständnis der körperlichen Literalität baut auf Walter J. Ongs Konzeptualisierung der Schriftkundigkeit als kultureller Vorbedingung, als aus dem weitverbreiteten Gebrauch der Schrift- und Drucktechnologien resultierendem *mindset* auf und geht darüber hinaus.³ Diese Technologien, argumentiert Ong, bewerkstelligen mehr, als den menschlichen Nutzer*innen ein Mittel zur Aufnahme, Speicherung und Übertragung gesprochener Sprache zu verschaffen; sie verändern auch recht buchstäblich deren Denk- und Verhaltensweisen, ihre Mentalität. Ong verortet diese Transformationen in der Art und Weise, in der Schrift und Druck Sprache von einem auditiv-transitorischen Phänomen in ein visuell-räumliches verwandeln, das neue Wege bietet, mit Sprache umzugehen und sich zu ihr ins Verhältnis zu setzen. Dabei ist wichtig, dass Ongs Darstellung der Auswirkungen der Erfindung von Schrift- und Drucktechnologie das Augenmerk nicht allein darauf legt, was der Gebrauch von Sprache *per se* tut. Es geht bei ihm nicht darum, was Wörter mit dem Geist tun, sondern um die Transformationen in den Modi, Wissen zu handhaben, zu denken und zu sein, die durch extensive Interaktion mit dem Medium von Schrift und Druck herbeigeführt werden.

Einmal niedergeschrieben, gewinnen Wörter eine Existenz, die von der Äußerungssituation unabhängig ist; sie können eigenständig zirkulieren, sich in Bibliotheken stapeln, sie können kategorisiert, in kleinere Teile zerlegt, auf neue Weise analysiert, an unterschiedlichen Orten und zu unterschiedlichen Zeiten wieder und wieder abgerufen werden. Schrift und Druck unterstützen somit „ein Gefühl der Abgeschlossenheit, ein Gefühl, dass ein Text beendet ist, ein Stadium der Vollendung erreicht hat“, wodurch neue Wege des Vorstellens und Denkens erschaffen werden, die Ong als eine eigene Denkweise, ein eigenes *mindset* der Literalität ansieht.⁴ Eine solche Abgeschlossenheit betrifft nicht nur die Schrift selbst, sondern auch die Möglichkeit, dass Wissen als etwas verstanden wird, das sowohl

³ Vgl. Walter J. Ong, *Oralität und Literalität. Die Technologisierung des Wortes*, übersetzt von Wolfgang Schömel, Opladen: Westdeutscher Verlag, 1987.

⁴ Vgl. ebd., S. 132f.

endgültig, vollständig und allumfassend ist, als auch irgendwo abgelegt und geordnet werden kann. Schrift und Druck haben teil an einer „Verräumlichung“ des Wissens, die auch in Taxonomien, Verzeichnissen, Diagrammen und Karten deutlich wird – sämtlich Modi des Wissens, die von dem Streben zeugen, die Position individueller Elemente in einer Totalität festzulegen. Ein derartiges Wissen verortet die wissende Entität in einer Position des Überblicks, mit Abstand zu einem räumlich geordneten objektiven System und außerhalb davon.

Es wurden viele Theorien über diese behauptete Objektivität aufgestellt und Verbindungen gezogen zwischen der stillen, individuellen Praxis des Lesens und dem Aufkommen des modernen westlichen Subjekts, das durch ein Gefühl der Trennung zwischen dem privaten, inneren Geist (der das Lesen und Denken bewerkstelligt) und dem öffentlichen, äußeren Körper charakterisiert ist. Das heißt, geschriebene oder gedruckte Sprache zu lesen, erleichtert bestimmte Modi der Aufmerksamkeit und unterstützt einen Sinn für ein zuallererst im Geist angesiedeltes Selbst oder „Ich“. Ein solches entkörperertes „Ich“ kann allerdings niemals wirklich erlangt werden, denn, wie Brian Rotman zeigt:

„[B]evor Handlungsträger entkörperert werden, werden sie verkörpert. Alphabetische Schrift operiert wie alle technologischen Systeme und Apparate entsprechend dem, was eine körperliche Axiomatik genannt werden könnte: Sie greift direkt und unausweichlich in die Körper seiner Benutzer ein. Sie stellt Anforderungen und hat körperliche Auswirkungen.“⁵

Obwohl Ong den Übergang von der Auditivität der gesprochenen Sprache zur Visualität der geschriebenen Sprache als den Schlüssel zum Aufkommen des *mindsets* der Literalität betrachtet, reflektiert er über die verkörperten Implikationen dieses Übergangs nur insofern, als er beobachtet, dass Sprache als auditives Phänomen keine dauerhafte Existenz besitzt – da, wie er erklärt, Klang mit der Äußerung gleich wieder verschwindet –, während sie als visuelles Phänomen langlebig ist. Das heißt, Ong verweist darauf, wie die Schrift die Art

⁵ Brian Rotman, *Becoming Besides Ourselves: The Alphabet, Ghosts, and Distributed Human Being*, Durham: Duke University Press, 2008, S. 15.

und Weise verändert, in der Sprache für die Wahrnehmung präsent ist, doch dazu, was Schrift mit der Wahrnehmung und den wahrnehmenden Körpern macht, äußert er sich nicht.

Schrift verfährt mittels einer symbolischen Aufzeichnung sprachlicher Klänge durch visuelle Zeichen. Diese symbolische Notation verlangt von den Leser*innen die Fähigkeit, die Buchstaben anstelle der Klänge zu lesen, für die sie stehen, und im Ergebnis dessen werden Buchstabenfolgen als Worte erkennbar. Zu verstehen, wie geschriebene Sprache zu lesen ist, verlangt es, das Lesen zu lernen, was anstelle dieser Klänge gesehen wird. Der Unterschied zwischen gesprochener Sprache und Schrift ist deshalb nicht (oder nicht nur), dass Schrift die gesprochene Sprache in ein visuelles Phänomen verwandelt, sondern auch, dass gesprochene Sprache (ob live oder aufgenommen) von uns verlangt, Sinn herzustellen aus dem, was wir hören, während geschriebene Sprache von uns verlangt, Sinn herzustellen aus dem, was wir anstelle des Klangs sehen. Somit bringt uns die Schrift Wahrnehmung als ein körperliches Erfassen ins Bewusstsein, das unsere Sinne einbezieht, oder, wie James Gibson es ausdrückt, als Wahrnehmungssysteme, durch die wir aus dem, was uns begegnet, Sinn herstellen.⁶ Das veränderte folglich, sobald es um Wahrnehmung ging, die verkörperte Hierarchie der Sinne.

Schrift und Druck wirken durch die Praktiken, die sie ermöglichen, durch die Routinen, Bewegungsmuster und Gesten, die mit ihrer Nutzung einhergehen, und durch die Wahrnehmungsaktivitäten, die durch das Medium mobilisiert werden oder Teil seiner Hintergrundbedingungen sind, auch auf die Körper ihrer Benutzer*innen. Technologien wie Schrift oder Druck zwingen dem Körpergeist ihrer Nutzer*innen das auf, was Rotman deren „mediologische Bedürfnisse“ nennt. Sie erleichtern bestimmtes Verhalten und beziehen ihre Nutzer*innen in Handlungs- und Wahrnehmungsmuster ein, deren Auswirkungen weit über das explizite Funktionieren irgendwelcher Technologien und die zu ihrer Nutzung erforderlichen offensichtlichen perzeptuellen und kognitiven Fähigkeiten hinausgehen.⁷ Die Logik dieser Auswirkungen ist nach Rotmans Beobachtung keine Logik

⁶ Vgl. James J. Gibson, *Wahrnehmung und Umwelt: der ökologische Ansatz in der visuellen Wahrnehmung*, übersetzt von Gerhard Lücke und Ivo Kohler, München u. a.: Urban & Schwarzenberg, 1982.

⁷ Vgl. Rotman, *Becoming Besides Ourselves*, S. 82.

der Repräsentation, sondern eine der Hervorbringung, der sozialen Konstruktion (*enactment*): Inszeniert wird, wie Medien die Körper ihrer Nutzer*innen in Handlungs- und Wahrnehmungsmuster einbeziehen, wie sie manche Verhaltensweisen verbreiten und andere unterdrücken.

Die Tatsache, dass die meisten Menschen in der Lage sind, sich auf Sprache als visuell-räumliches Phänomen einzulassen, hat mit den Kapazitäten zu tun, die in der Struktur des verkörperten menschlichen Bewusstseins gegeben sind und die es erlauben, Schrift zu sehen und zu erzeugen. In diesem Sinn trifft sich die Erfindung der Schrift- und Drucktechnologie mit dem präexistenten Potenzial der Körper. Genauso könnte auch im Hinblick auf neuere Technologien argumentiert werden. Beispielsweise sind die Kontrollmechanismen eines Smartphones so designt, dass sie dem Potenzial der Körper zur Ausführung bestimmter Bewegungen entsprechen. Menschen, die zur Ausführung dieser Bewegungen imstande sind, sind somit auch in der Lage, diese Technologien zu benutzen. Durch die Verwendung dieser Bewegungen zur Interaktion mit dem Touchscreen werden die mit diesen Technologien einhergehenden körperlichen Fähigkeiten Teil von etwas, was sie zuvor nicht waren. Sie sind beteiligt, wenn wir durch Informationen navigieren, das passende Musikstück finden, durch Datenlisten scrollen, mit Freunden und Fremden kommunizieren oder Verbindungen zwischen diversen Materialien organisieren und herstellen. Als ein Ergebnis werden die bei der Ausführung dieser Bewegungen involvierten Fähigkeiten ein Bestandteil dessen, wie Körper Verbindungen eingehen, wie sie sich zu den begegneten Phänomenen ins Verhältnis setzen und wie sie Sinn aus ihnen beziehen. Diese neuen Technologien spielen nun im Umgang mit Information eine Vermittlerrolle und weisen im weiteren Sinn das Potenzial auf, Verstehens- und Denkweisen zu verändern, einschließlich unseres Verständnisses dessen, was Wissen ist und was es bedeutet, etwas zu wissen.

So verstanden, beschreibt Literalität eine situierte Grundbedingung, die daraus resultiert, wie die aus der Benutzung von Schrift und Druck erworbenen Fähigkeiten, sobald sie verkörpert sind, die Art und Weise des Verstehens beeinflussen, nicht nur des Verstehens von Sprache, sondern auch von anderen Dingen: der Welt, des menschlichen „Selbst“ in all seinen Formen. Auf ähnliche Weise geht es bei der körperlichen Literalität nicht darum, wie Sprache Körper beeinflusst oder wie Körper in unsere Sinnengewinnung aus Sprache in-

volviert sind. Bei ihr geht es darum, was das Medium von Schrift und Druck (und andere Technologien ebenso) mit Körpern macht, und umgekehrt. Wie bieten Technologien Wege, sich auf Wissen einzulassen, die dem Potenzial der Körper für Wahrnehmung und Verständnis entsprechen? Und wie vermitteln zugleich Technologien die Entwicklung neuer kognitiver Wahrnehmungsfähigkeiten und, im erweiterten Sinn, neuer Denk- und Vorstellungsweisen?

Geist, Körper und Welt

Einsichten in körperliche Literalität weisen Parallelen auf zu aktuellen Entwicklungen bei der enaktiven Kognition. Aus einer Perspektive der enaktiven [aktiv gestaltenden, hervorbringenden] Kognition sind Wahrnehmung und Verstehen in körperlichen Praktiken begründet, die in Interaktion mit der Umwelt zur Herausbildung sensomotorischer Schemata oder Fähigkeiten beitragen. Diese Fähigkeiten oder Schemata liefern eine Antwort zu dem laut Alain Berthoz grundlegenden Problem der Wahrnehmung – Einheit.⁸ Menschliche Körper haben eine große Anzahl von Sensoren, durch die sie in der Lage sind, Stimuli zu empfangen. Sensorische Inputs sind deshalb vielfältig, mehrdeutig, zeitversetzt, sie decken nicht die gleiche Breite an Geschwindigkeiten ab und sind oft verschwommen und unvollständig. Berthoz folgert deshalb: „Wahrnehmung ist eine Interpretation; ihre Kohärenz ist eine Konstruktion, deren Regeln von endogenen Faktoren und den von uns geplanten Handlungen abhängen.“⁹ Laut den enaktivistischen Ansätzen zur Kognitionswissenschaft sind sensomotorische Schemata (Berthoz) beziehungsweise sensomotorische Fähigkeiten (Noë) ausschlaggebend für die Herstellung dieser Einheit, indem sie als Blaupausen für mögliche Handlungen wirken und die Wahrnehmung organisieren, noch bevor sensorische Stimuli verarbeitet werden. Diese Schemata, so Berthoz, sind keine Datensätze, sondern organisierende Rahmenstrukturen, um Beziehungen zwischen Handlung, Wahrnehmung und Gedächtnis zu verstehen. Sie sind Teil dessen, wie Körper sich auf die Phänomene einlassen, denen sie begegnen, und sie setzen bestimmte Kapazitäten voraus, die in der Struktur unserer Ver-

⁸ Vgl. Alain Berthoz, *The Brain's Sense of Movement*, übers. von Giselle Weiss, Cambridge, MA u. a.: Harvard University Press, 2000, S. 90.

⁹ Ebd., S. 91.

körperung gegeben sind. Dass Menschen beispielsweise imstande sind, die Fähigkeit zu entwickeln, Treppen hinauf- und hinabzusteigen, verlangt bestimmte physische Möglichkeiten. Wenn sie das einmal erlernt haben, wird dieses verkörperte Wissen in ein umfassenderes Schema inkorporiert, das Gedächtnis, bestimmte physische Stärken, die Interpretation visueller Stimuli, ein implizites Verständnis des Wirkens der Schwerkraft usw. einschließt.

Indem Alva Noë auf diese Kapazitäten als sensomotorische Fähigkeiten (statt als sensomotorische Schemata) verweist, unterstreicht er die Tatsache, dass diese Kapazitäten nicht bloß gegeben sind, sondern durch Erfahrung erworben werden müssen.¹⁰ Neos Kung-Fu-Training illustriert Noës Beobachtung: „*Was wir wahrnehmen*, ist dadurch determiniert, *was wir tun* (oder von dem wir wissen, wie wir es zu tun haben); es ist determiniert durch das, was wir zu tun bereit sind.“¹¹ Wahrnehmung, so Noë, ist keine Aktivität im Gehirn, sondern eine mit Geschick ausgeführte Tätigkeit seitens des Tieres in seiner Gesamtheit. Und die Basis von Wahrnehmung ist implizites praktisches Wissen darüber, auf welche Weisen Bewegung Veränderungen bei der sensorischen Stimulation hervorruft. Lesen zum Beispiel verlangt das implizite Wissen, dass Bewegung der Augen nach rechts eine Linksbewegung durch das visuelle Feld nach sich zieht. Essen verlangt das implizite Wissen, dass wir, wenn wir beispielsweise auf eine Seite der Tomate schauen, trotzdem eine ganze Tomate vor uns haben; was wir sehen, ist die Präsenz eines dreidimensionalen Körpers im Raum. Selbst im Dunkeln oder mit geschlossenen Augen können wir die verschiedenen Seiten einer Schachtel betasten und nicht nur die Abfolge von Oberflächen fühlen, sondern ihre räumliche Beziehung als verschiedene Seiten derselben Schachtel begreifen. Ein solcher Wahrnehmungssinn von Präsenz ist das Ergebnis unseres praktischen Begreifens sensomotorischer Muster, die unsere Gegenwart zu dem, was wir wahrnehmen, ins Verhältnis setzen. Wahrnehmen heißt nicht bloß, Sinneseindrücke zu haben, sondern vielmehr, aus sensorischen Eindrücken *Sinn herzu-leiten*, und das geschieht über unsere sensomotorischen Fähigkeiten. Dieses Verständnis ist nicht nur konstitutiv für unsere Welterfahrung,

¹⁰ Vgl. Alva Noë, *Action in Perception*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2004.

¹¹ Ebd., S. 1 (Hervorhebungen im Original).

sondern auch die Wurzel unseres Vermögens, darüber nachzudenken. Dies macht Noës Theorie der enaktiven Kognition besonders interessant für ein nichtrepräsentationales Verständnis der Literalität als körperliche Bedingtheit. Sein Ansatz legt nahe, dass körperliche Praktiken und die Wege des Interagierens mit Technologien und Umwelt die Art und Weise affizieren könnten, in der sensomotorische Fähigkeiten zustande kommen und damit auch die Art und Weise mitgestalten, in der Menschen wahrnehmen und Informationen ordnen. Enaktivistische Ansätze wie der von Noë stellen daher auch die Behauptung infrage, dass Wahrnehmung und Kognition bedeuten würden, „dass ein unabhängig von der Welt existierendes System eine Welt repräsentiert, die unabhängig von seinen Wahrnehmungs- und Kognitionsfähigkeiten besteht“, und schlagen stattdessen eine Sicht von Wahrnehmung und Kognition als „verkörpertes Handeln“ vor.¹²

Dieses Konzept wird in *The Matrix* einfallsreich erkundet: Menschen erhalten über den Stecker am oberen Ende ihrer Wirbelsäule elektrische Stimuli, die von ihren Körpern interpretiert werden und aus denen die Welt der Matrix als eine Welt mit sichtbarer, hörbarer, fühlbarer Existenz hervorgeht, an der sie teilhaben können mit etwas, das sie als eine voll verkörperte Interaktion wahrnehmen. In *The Matrix* wird diese Welt einer Welt entgegengestellt, die materiell ist und – so wie Platos reale Welt außerhalb der berühmten allegorischen Höhle – anderswo existiert, nur einigen Erleuchteten bekannt und in ständiger Gefahr, von derselben Maschine zerstört zu werden, die die illusionäre Welt erzeugt, in der die meisten Menschen gefangen sind.¹³ Das Narrativ des Films zeichnet einen wohlbekanntem

¹² Francisco J. Varela u. a.: *Der mittlere Weg der Erkenntnis: die Beziehung von Ich und Welt in der Kognitionswissenschaft – der Brückenschlag zwischen wissenschaftlicher Theorie und menschlicher Erfahrung*, übers. von Hans Günter Holl, Bern u. a.: Scherz, 1992, S. 15.

¹³ Platos Höhle verweist auf eine Allegorie aus dessen Werk *Politeia*. Das sogenannte Höhlengleichnis beschreibt eine Gruppe Menschen, die ihr ganzes Leben in einer Höhle gelebt haben. Sie sind jeder für sich an eine niedrige Mauer gekettet und betrachten vor sich eine leere Wand, die von einem Feuer beleuchtet wird, das hinter ihnen und der Mauer brennt. Auf der Wand sehen sie Schatten, die von Gegenständen geworfen werden, die oberhalb der niedrigen Mauer entlangbewegt werden. Sie halten diese Schatten für die Realität. Die Allegorie vergleicht Philosophen mit Gefangenen, die, aus ihrer Höhle befreit, erst begreifen müssen, dass die Schatten an der Wand tatsächlich überhaupt keine Realität sind.

binären Gegensatz zwischen dem Digitalen und dem Materiellen nach: dass Technologie bloße Illusionen liefert, die uns davon abhalten, zur realeren, materiellen Welt direkt in Beziehung zu treten. Interessanterweise wird der letzte menschliche Zufluchtsort in *The Matrix* nicht aus einer Höhle heraus, sondern in sie hinein projiziert, irgendwo tief unter die Erdoberfläche. Draußen ist die „Wüste des Realen“, eine postapokalyptische Welt, zerstört von Maschinen, die sich als cleverer erwiesen als die Menschen und diese nun in den technologischen Umgebungen, von denen die illusionäre Welt erzeugt wird, gefangen halten. Wie sich herausstellt, sind die Menschen auf beiden Seiten eingesperrt.

Ein zentrales Thema sowohl in Platos Gleichnis als auch in *The Matrix* sind die Grenzen der Erkenntnis und wie diese Grenzen die Menschen gefangen halten. Während Platos Gleichnis suggeriert, dass der Weg zur Befreiung darin liege, den Körper hinter sich zu lassen, lernt Neo in *The Matrix* gerade durch seinen Körper und insbesondere durch Bewegung, seine Welt neu zu verstehen, einschließlich jener Welt, die durch die als Matrix bezeichnete Technologie erzeugt wird. Der Weg zur Befreiung wird hier imaginiert als ein verkörpertes Verstehen der Regeln, die seine Welt regieren, und auch der Möglichkeiten, wie sie umgangen werden können – „einige kann man dehnen, andere kann man brechen“, wie es Morpheus erklärt. In *The Matrix* widerfährt Erleuchtung nicht dem cartesianischen „Ich denke“, dem die Welt ein Schauspiel ist, sondern Merleau-Pontys „Ich kann“, dem die Welt gegeben ist als ein System von Möglichkeiten und als Handlungspotenzial.¹⁴ Darüber hinaus legt *The Matrix* nahe, dass bei dieser Herangehensweise Technologie unser Potenzial für Handlung und dadurch auch für Vorstellung und Denken nicht beschränkt, sondern tatsächlich ausdehnt.

¹⁴ Das cartesianische „Ich denke“ verweist auf Descartes' berühmtes „Ich denke, also bin ich“. Damit identifiziert Descartes Sein mit Denken und den Geist als den Platz des Selbst oder des „Ich“. In seiner *Phänomenologie der Wahrnehmung* argumentiert Merleau-Ponty gegen dieses cartesianische Verständnis. Indem er „Ich denke“ durch „Ich kann“ ersetzt, lenkt er die Aufmerksamkeit darauf, wie Sein und Denken im Körper und seinem Vermögen zum Handeln begründet liegen: „Das Bewusstsein ist ursprünglich nicht ein ‚Ich denke zu ...‘, sondern ein ‚Ich kann‘.“ Maurice Merleau-Ponty, *Phänomenologie der Wahrnehmung*, übers. von Rudolf Boehm, Berlin: De Gruyter, 1966, S. 166.

Entscheidend für Neo und seine Gefährten im Freiheitskampf ist ihre Entwicklung über ein Eingesperrtsein entweder in der technisch produzierten Welt oder in ihrer Realwelt-Höhle hinaus. Indem sie lernen, sich zwischen den beiden hin- und herzubewegen, könnten wir mit den Worten von Mark Hansen (im Anschluss an Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss) sagen, sie lernen, sich auf ihre Welt als eine „Mixed Reality“ einzulassen.¹⁵ Mixed Reality beschreibt eine Situation, in der das Virtuelle nicht länger als ein separater, vom Realen deutlich unterschiedener Bereich begriffen wird, sondern als eine durch Technologie eröffnete Dimension der Realität. Oder, wie Hansen es ausdrückt:

„Anstatt das Virtuelle als ein totales technisches Simulakrum und als die Öffnung einer voll immersiven, eigenständigen Fantasy-Welt zu begreifen, behandelt das Paradigma der Mixed Reality es einfach als einen weiteren Bereich unter anderen, die alle durch verkörperte Wahrnehmung oder Enaktion zugänglich sind.“¹⁶

Im Paradigma der Mixed Reality geht Virtualität aus den verschiedenen Weisen hervor, in denen unsere Interaktion mit Technologie unsere Realität erweitert und menschliches Verhalten affiziert. Das führt Hansen zu seiner Beobachtung, dass Mixed Reality eine ontologische Bedingtheit – in diesem Fall, dass seit der allerersten Verwendung von Werkzeugen unsere Realität durch Technologie erweitert wurde – in eine empirische Realität verwandelt hat. Mixed Reality, bemerkt er, „erscheint von dem Moment an, in dem Werkzeuge die Sinneswahrnehmung des Menschen, insbesondere den Tastsinn und das Sehen, zum ersten Mal delokalisiert und aufgeteilt haben“.¹⁷ Die heutigen Technologien der virtuellen Realität legen diese technische Konditionierung der Erfahrung bloß und rücken in den Vordergrund, was Hansen als „die konstitutive und ontologische Rolle des Körpers beim Gebären der Welt“ beschreibt.¹⁸ Die körperliche Grundlage der Erfahrung „ist immer durch eine technische

15 Vgl. Mark B. N. Hansen, *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*, New York: Routledge, 2006, S. 2.

16 Ebd., S. 5.

17 Ebd., S. 9.

18 Ebd., S. 5.

Dimension bedingt gewesen und *immer* als ein gemeinsames Funktionieren von Verkörperung mit Technik aufgetreten“.¹⁹

Hansens Beobachtungen zeigen, wie gründlich menschliche Wahrnehmungs-, Erfahrungs-, Handlungs- und Denkweisen mit den von uns benutzten Technologien verflochten sind. Technologien – wie unsere Computer oder die oben erwähnten Smartphones – sind nicht bloß technische Erweiterungen; tatsächlich vollzieht sich unser Wahrnehmen und Denken durch sie. Dies führt Andy Clark zu seiner Aussage, dass Menschen geborene Cyborgs sind.²⁰ Bernard Stiegler, Katherine Hayles und Hansen verweisen auf diesen Sachverhalt als *Technogenesis*: die Koevolution des Menschen mit der Technik.²¹ Die in ihren Werken wiederkehrende These lautet, dass sich die Evolution des Menschen – und dessen, was wir mit menschlichem Geist und Denken assoziieren – parallel zu den von den Menschen entwickelten und eingesetzten Werkzeugen vollzog. Diese These wird durch Forschungsergebnisse aus völlig verschiedenen Fachbereichen, insbesondere aus der Paläoanthropologie und der Evolutionsneurologie, unterstützt.

Lange bevor es möglich war, eine derartig enge Verflechtung von Menschen und Technologie zu imaginieren, wie sie in *The Matrix* präsentiert wird, waren Menschen schon „geborene Cyborgs“ in dem Sinn, dass ihre Art und Weise, der Welt zu begegnen, immer in Interaktion mit verschiedenartigen Technologien stattfand. Terrence Deacon hält folgende Beobachtung fest:

„Durch Stein- und symbolische Werkzeuge, die man sich anfangs mit Hilfe affentypischer flexibler Lernfähigkeiten aneignen konnte, wendete sich das Blatt für ihre Benutzer endgültig, die nun gezwungen waren, sich an eine neue, durch

¹⁹ Ebd., S. 8f.

²⁰ Vgl. Andy Clark, *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technology, and the Future of Human Intelligence*, Oxford: Oxford University Press, 2004.

²¹ Vgl. Bernard Stiegler, *La Technique et le Temps*, Paris: Galilée, tome I: *La Faute d'Épiméthée* (1994); tome II: *La Désorientation* (1996); tome III: *Le Temps du cinéma et la Question du mal-être* (2001); dt: *Technik und Zeit, Teil 1: Der Fehler des Epimetheus*, übers. von Gabriele Ricke und Ronald Vouillé, Zürich u. a.: diaphanes, 2009; Katherine N. Hayles, *How We Think. Digital Media and Contemporary Technogenesis*, Chicago u. a.: Chicago University Press, 2012; Mark B. N. Hansen, *Embodying Technogenesis. Technology beyond Writing*, Ann Arbor: University of Michigan Press, 2003; ders.: *Bodies in Code*.

diese Technologien eröffnete Nische anzupassen. Diese Prothesen zur Nahrungsbeschaffung und zur Organisation sozialer Verhaltensweisen waren nicht nur nützliche Tricks, sondern wurden unverzichtbare Elemente in einem neuen adaptiven Komplex. Der Ursprung der ‚Menschlichkeit‘ kann definiert werden als der Punkt in unserer Evolution, an dem diese Werkzeuge die Hauptselektionsquelle für unsere Körper und Gehirne wurden.“²²

Um Noë zu paraphrasieren, ließe sich sagen, dass Interaktionen mit Technologie änderten, *was wir tun*, *was wir darüber wissen*, *wie wir es zu tun haben*, und *was wir zu tun bereit sind*, und dass sie damit auch Wahrnehmungs- und Denkweisen transformierten. Mit Verweis auf Clark stellt Rotman hinsichtlich des Menschen fest:

„[Er] ist seit den Anfängen der Spezies ein Dreifachhybrid gewesen, ein bio-kulturell-technologisches Amalgam: Der ‚menschliche Geist‘ – seine Ausprägungen von Subjektivität, Affekten, Handlungsmacht und Bewusstsein – wurde durch eine Folge ihm zur Verfügung stehender physischer und kognitiver Technologien in Form gebracht.“²³

Während Ongs These um den Gegensatz von Oralität und Literalität herum konstruiert ist, wobei Oralität problematischerweise für eine natürlichere, ursprünglichere und primitivere Bedingtheit, Literalität hingegen für Kultur und Fortschritt zu stehen scheint, weist Rotman darauf hin, dass das, was Schrift und Druck mit dem menschlichen Körpergeist tun, tatsächlich auf vorherigen, aus der Erfindung der Sprache resultierenden kognitiven Wahrnehmungspraktiken aufbaut und diese erweitert. Darüber hinaus ist, worauf auch viele andere Autor*innen hinwiesen, Schrift nicht das einzige Medium, das Körpern „mediologische Bedürfnisse“ auferlegt – das tun andere Technologien, Umgebungen und Körperpraktiken ebenfalls. Aus dieser Sicht repräsentiert das, was Ong als das *mindset* der Literalität beschreibt, nur einen besonderen Aspekt einer viel längeren,

22 Terrence Deacon, *The Symbolic Species: The Co-evolution of Language and the Brain*, New York: W. W. Norton & Co., 1997, S. 345, zitiert in: Rotman, *Becoming Besides Ourselves*, S. xix-xx.

23 Rotman, *Becoming Besides Ourselves*, S. 1.

43 komplizierteren und vielfältigeren Geschichte, in der Schrift und Druck Teil eines breiten Spektrums physischer und kognitiver Technologien sind, von denen der menschliche Körpergeist geprägt wurde und wird. Um nur zwei Beispiele für die vielen Werke zu nennen, in denen dieses komplexere Bild untersucht wurde, sei hier verwiesen auf Friedrich Kittler, der gezeigt hat, wie Grammophon, Film und Schreibmaschine Teil dessen geworden sind, wie wir denken,²⁴ und auf Gilles Deleuze mit seiner berühmten These der Transformation der Denk- und Vorstellungsweisen in der Moderne durch das Kino, die er dadurch erklärt, wie Montage und Filmkamera neue Ansprüche an unsere sensomotorischen Schemata stellen.²⁵

Mit der Situierung dieser Theorien in bestimmten Zeiten und an bestimmten Orten geht der Kulturtheoretiker Jonathan Crary in seinen *Techniken des Betrachters* noch einen Schritt weiter und zeigt, wie Technologien wie die Camera Obscura und das Stereoskop für kulturspezifische Wahrnehmungs- und Denkweisen und für kulturspezifische Konzeptionen von Wahrnehmung und Verkörperung als paradigmatisch angesehen werden können.²⁶ In seinem folgenden Buch, *Aufmerksamkeit: Wahrnehmung und moderne Kultur*, führt Crary vor, dass solche Wahrnehmungsmodi nicht bloß das Ergebnis tatsächlicher Begegnungen und Interaktionen mit spezifischen Technologien sind, sondern dass diese Interaktionen mit Technologien inkorporiert werden und so die Wege des Wahrnehmens und Verstehens verwandeln.²⁷ Die Arbeiten dieser Theoretiker weisen wie jene von Ong darauf hin, wie Technologien die Wahrnehmungs-, Vorstellungs- und Denkweisen affizieren, und sie zeigen, dass die Art und Weise, in der sie das tun, nicht nur eine Sache unserer tatsächlichen Interaktion mit ihnen ist, sondern weit darüber hinausreicht, so dass sie Teil naturalisierter – jedoch kulturell und historisch situierter – Modi des Verstehens werden.

²⁴ Vgl. Friedrich Kittler, *Grammophon, Film, Typewriter*, Berlin: Brinkmann & Bose, 1986.

²⁵ Vgl. Gilles Deleuze, *Das Bewegungs-Bild – Kino 1*, übers. von Ulrich Christians und Ulrike Bokelmann, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1989.

²⁶ Vgl. Jonathan Crary, *Techniken des Betrachters: Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert*, übers. von Anne Vonderstein, Dresden u. a.: Verlag der Kunst, 1996.

²⁷ Vgl. Jonathan Crary, *Aufmerksamkeit: Wahrnehmung und moderne Kultur*, übers. von Heinz Jatho, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2002.

Fazit

The Matrix ist natürlich Fiktion. Interessant ist *The Matrix* aber genau als Science-Fiction, das heißt als eine Extrapolation aus dem neuesten Stand von Wissenschaft und Technologie des Jahres 1999: eine sachkundige Fantasie darüber, wohin es in der Zukunft mit uns gehen könnte. Obwohl es nicht sehr wahrscheinlich ist, dass die nächste Generation der Lernhilfen über einen Stecker ins Gehirn geliefert wird, sind erste Schritte in der Entwicklung von Gehirn-Computer-Schnittstellen bereits unternommen worden. Forschungen zu neuronaler Plastizität haben gezeigt, dass es möglich ist, Hirnfunktionen neu zu organisieren und das Gehirn zu veranlassen, durch die Zunge aufgenommene elektrische Impulse als visuelle Bilder oder auch Impulse von einem Innenohrimplantat als Klang zu interpretieren. Solche Forschungen verweisen auf die Möglichkeit, dass Menschen an einer Umwelt partizipieren, in der Sichtbarkeit und Hörbarkeit nicht zwangsläufig der Wahrnehmung vorausgehen, sondern aus der verkörperten Reaktion auf diese Impulse hervorgehen. Das würde zu weiteren Veränderungen in den Fähigkeiten, Hierarchien und Technologien führen, von denen die menschliche Wahrnehmungsweise der Welt konstituiert und verwandelt wird, sehr ähnlich zu den Veränderungen, die durch Neos Kung-Fu-Training hervorgerufen werden.

Als Ong in den frühen 1980er Jahren schrieb, beobachtete er, dass Telefon, Radio, Fernsehen und verschiedene Formen der Klangaufnahme das durch Schrift und Druck hervorgebrachte *mindset* zu verändern begannen. Er legt nahe, dass diese Technologien das Potenzial hätten, eine „sekundäre Oralität“²⁸ hervorzubringen. Seine Entscheidung, diese neue Phase als eine sekundäre *Oralität* (statt als weitere Entwicklung der Literalität) zu beschreiben, scheint von der damals wachsenden Bedeutung solcher Medien inspiriert zu sein, die eher die gesprochene als die geschriebene Sprache festhalten und übermitteln. Der Vorschlag, dass dies gleichbedeutend sei mit einer Rückkehr zur Oralität, lässt allerdings den Unterschied zwischen gesprochener und medial vermittelter Sprache unberücksichtigt. Es ist daher eine Ausblendung genau dieser medialen Vermittlung: wie also Klangaufnahme, Radio und Fernsehen, wenngleich auf verschiedenen Wegen, auch Mittel dessen sind, was der Untertitel des

28 Ong, *Oralität und Literalität*, S. 10.

Buches als „Technologisierung des Wortes“ bezeichnet. Sowohl das Schreiben als auch der Mitschnitt evozieren eine Abtrennung der Äußerung von einer Sprecherin, einem Sprecher und der Sprechsituation, und sie verlangen beide von einem Hörer, einer Hörerin die Fähigkeit, sich zu einer derart abgetrennten Sprache in Beziehung zu setzen. Beide verleihen der Sprache eine semipermanente Existenz, als etwas, das gespeichert, geordnet, katalogisiert, an unterschiedlichen Orten und zu unterschiedlichen Zeiten wieder und wieder abgerufen werden kann. Beide bieten der Sprache die Möglichkeit, in kleinere Teile zerlegt, analysiert, neu kombiniert zu werden. Das heißt, beide weisen viele der Entwicklungen auf, die Ong als konstitutiv für das *mindset* der Literalität betrachtet.

Das zeigt, dass Körper umstrukturieren können, wie die verschiedenen Sinnesmodalitäten als sichtbar und hörbar gelten können, und zwar beides zugleich. Solche Umstrukturierungen sind bezeichnend für Transformationen in der körperlichen Literalität von Körpern. Doch ebenso wenig, wie die Schrift- und Drucktechnologie das Ende der gesprochenen Sprache bedeutete, bedeutet das Aufkommen anderer Technologien, dass die Schrift durch sie ersetzt oder der Effekt älterer Technologien auf die Wahrnehmungs- und Denkweisen einfach aufgehoben würden. Vielmehr trägt die Art und Weise, in der Körper körperlich schreib- und lesekundig sind, die Spuren von Geschichten der Auseinandersetzung sowohl mit vielen verschiedenen Technologien und Umgebungen als auch mit anderen körperlichen Praktiken wie Training und Gewohnheiten. Wie Körper körperlich schreib- und lesekundig sind, befindet sich in ständigem Wandel und schließt sowohl die Sedimente weitverbreiteter Nutzungen von Technologien als auch andere Handlungs- und Vorstellungspraktiken mit ein; beides ist Teil dessen, wie Individuen kulturell und historisch situiert sind, beides sind die Effekte ihrer individuellen Entwicklungsverläufe und Entscheidungen. Als konzeptuelles Werkzeug lenkt die körperliche Literalität somit die Aufmerksamkeit auf diese Sedimente, darauf, wie sie Wege des Wahrnehmens und der Sinngebung prägen, und darauf, wie das, was wir als unsere Wahrnehmungen, unsere Wege des Verstehens erfahren, gemeinsam geformt werden durch Geschichten von Intra-Aktionen menschlicher Körper und durch die Anforderungen an diese Körper seitens der Welten, auf die sie treffen.

Aus dem Englischen von Till Bardoux