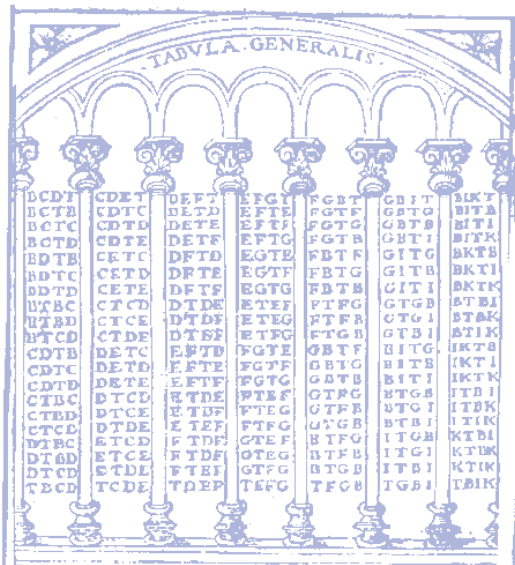




Peter Bexte

Somewhere else

Literarisches aus digitalisierten Welten



Grundschüler lehrt man noch die Unterschiede von Schreiben, Rechnen, Malen, die älteren Kulturen wesentlich erschienen. Seit es jedoch Maschinen gibt, in denen diese Unterscheidungen nicht mehr gelten und für welche Schrift, Zahl und Bild dasselbe sind, kommt es zu eigentümlichen Überlagerungen.¹ Den Schriftsteller am Bildschirm seines Rechners beschleichen seltsame Phantasmen von digitalen Hinterwelten. Weil aber Teufel sich bekanntlich nur mit Beelzebuben austreiben lassen, heißt die Überwindungsformel: »Mit wüstem Medienkonsum kannst du den semiotischen Spuk austreiben.«² Zu Risiken und Nebenwirkungen lese man die Packungsbeilage sowie die nachfolgenden Streifzüge.

Cyberspace – Kopf im Rechner

Auf Level 4 geht's magisch zu. Alles, was man dort in den Computer eingibt, passiert ›in Wirklichkeit‹. Man schreibt zum Beispiel »Turnhalle abreißen!« – und schon ist die Turnhalle von der Bildfläche verschwunden. Ein abgründiger Zusammenfall von Sprache und Ereignis tut sich auf, die Wörter und die Dinge sind nicht mehr zu unterscheiden. Auf Level 4 graust es die Kinder, die in Andreas Schlüters Jugendbuch in ein Computerspiel hineingesogen wurden.³ Im wüsten Medienkonsum der Kleinen ist die Realität verschwunden; nun müssen sie sich Level für Level durch das Programm kämpfen.

Dabei geraten sie an Erscheinungen, die ihrer Beobachterperspektive sich nicht anders denn als Zauberei darstellen können. Wer älter wird als 15 Jahre, löst sich spurlos auf; darum gibt es keine Erwachsenen mehr. Im



Gegenzug lässt sich so mancherlei ›hinwundern‹ (wie Daniel Paul Schreber gesagt hätte). Siggie wird um 1:45 Uhr gelöscht. Ben dagegen lernt die Kunst, Falltüren oder Dunkelheit in die Umgebung zu kopieren. Es zeigt sich also, dass die Kinder im Arbeitsspeicher stecken. Anders gesagt: Sie wurden zu Teilen eines Programmtexes, die ein Rechner einander wechselseitig als Bild erscheinen lässt. So verwirren sich Wort, Zahl und Bild zur Rätselfrage nach dem Ort ihres Seins. Alles ist immer schon an anderer Stelle, als es ist. Den Kindern drängt sich dies in Gestalt von Editorfunktionen auf. Sie unterliegen den Befehlen Cut, Copy, Paste.

Atome gegen Bits zu tauschen, am eigenen Leibe Information statt Energie zu werden ist eine Dauerfantasie zeitgenössischer Textproduktionen, und zwar nicht nur der literarischen. Was den Kindern auf Level 4 geschah, haben Esther Dyson und andere der gesamten Menschheit vorausgesagt. Ihr Paper mit dem langen Titel *Cyberspace and the American Dream: A Magna Carta for the Knowledge Age* (1994) propagierte kurzerhand: »The central event of the 20th century is the overthrow of matter.«⁴ Materie soll zur Matrix werden. In einer digitalen Himmelfahrt würden sich dank Rechnern die Bits von den Atomen lösen. Horst Bredekamp glaubte, nichts Geringeres als eine Wiederkehr neoplatonischer Mystrienkulte in dieser Magna Charta zu erblicken.⁵ In der Tat ist die Vorstellung mysteriös, Information zu werden (»being digital«) und in der entsprechenden Laufumgebung zu leben, will sagen: im rechnenden Raum.

Den Terminus ›rechnender Raum‹ prägte Konrad Zuse 1969⁶; das englische Analogon ›Cybernetic Space‹ (Cyberspace) kam später erst durch W. Gibsons Roman *Neuromancer* (1984) auf. Zuse war in vieler Hinsicht ein genialer Mensch. Ende der dreißiger Jahre bastelte er mit eigener Hand den ersten frei programmierbaren Rechner der Welt. In den fünfziger Jahren entwickelte er ›Plankalkül, die erste höhere Programmiersprache. Und im Jahre 1968, während die NATO folgenreiche Konferenzen zur Software-Krise abhielt, löste

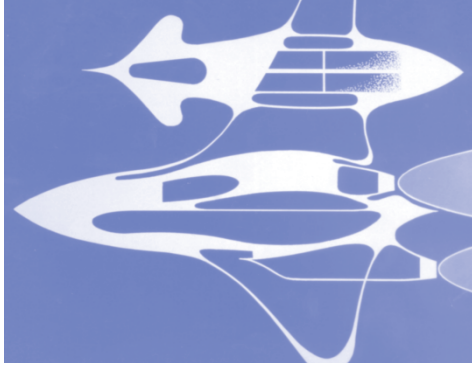
Zuse eine Hardware-Krise aus. Er erfand den rechnenden Raum.

Zuse stieß sich daran, dass die Physik nur Masse und Energie kennt, aber keinen Begriff von Information hat. Was aber wäre, wenn man Masse und Energie durch Information ersetzte? Die Idee kam Zuse bei der Beobachtung von Relais, durch die sich ein Impuls fortpflanzt. Auf ähnliche Weise, dachte er, müsste man zum Beispiel Licht beschreiben können: nicht als Bewegung des Elementarteilchens Photon, sondern als Fortschaltung der Information Licht – als Digitalteilchen in einem rechnenden Raum. Der Gedanke hat ihn nicht mehr losgelassen. 1981 gipfelte er in einer Theorie »of the universe as a big computer«⁷. Eine gigantische Vorstellung! Unerschrocken, wie Zuse war, hat er sie bis zu Ende gedacht und noch Heisenbergs ›Urformel‹ durch eine ›Urschaltung‹⁸ zu ersetzen gesucht.

Ohne es zu wollen oder nur zu ahnen, hatte Zuse damit wesentliche Elemente neuerer Science-Fiction versammelt. Man kopiere Drogen und Bürgerkriege in den Arbeitsspeicher dieses rechnenden Raumes, so explodiert die Fiction seiner Science und man hat die Grundformel aller Cyberpunk-Literatur, deren Urschaltung sozusagen.

Den Kindern auf Level 4 scheint etwas davon gedämmt zu haben. Am Ende gelingt es ihnen, die transzendente Maschine mit eigenen Mitteln zu schlagen. Der kleine Hacker Ben weiß eine manipulierte Fassung des Programms zu erstellen. Diese kopieren sie über die laufende Version und schaffen so den Ausstieg. Will sagen: Der Herrschaft von Cut, Copy, Paste entkommt man nur durch einen Kopierbefehl.

Michel Serres hat die Science-Fiction des Jules Verne auf nautische Begriffe abgebildet, in deren Wechselbeziehungen er das strukturelle Modell einer Mythologie fand.⁹ In analoger Weise lassen sich Cyberspace-Romane als Effekte von Systemroutinen beschreiben, dank deren Text, Bild und Zahl zu einer Struktur zusammenschießen, in der sich eine neue Mythologie der Gegenwart verbirgt. Eben darin



wurzelt der Erfolg von Science-Fiction. Ihr traumverlorenes Murmeln handelt vom Entzug der Differenzen. Die Abschaffung von Unterscheidungen schafft ein Delirium des immer Selben, in dem die Fantasie ins Kraut schießt.

Cyborg – Rechner im Kopf

Neue Auflösung von Differenzen, neue Implorationen in die Selbigkeit: Mitten im 19. Jahrhundert verfiel Charles Babbage auf die Idee einer »Maschine, die sich selbst in den Schwanz beißt«¹⁰. Spätestens seit Rudy Ruckers wegweisendem Roman *Software*¹¹ lässt sich genauer sagen, was man sich unter dem Schwanz dieser Maschine vorzustellen hat – es ist das Hirn des Users. Ruckers Roboter verkoppeln sich damit, um es einzuspeisen. So bringen sie die neue Einheit aus Cybernetics and Organism hervor: den Cyborg. Dieser wedelt mit dem Suffix »org« als einem Schweif, der sich für seinen Herren hält.

Die Lage in der Romanhandlung stellt sich nun folgendermaßen dar: Ruckers Maschinen haben nach dem Aufstand gegen Asimovs Robotergesetze einen halb verwüsteten Planeten zurückgelassen und sich auf dem Mond angesiedelt.¹² Dank zahlreicher Mutationen durch kosmische Strahlung (einem beliebten Thema der frühen Genetik) haben sie eine derartige Evolution durchlaufen, dass sie sich an die Eroberung der Erde machen können. Also schicken sie Agenten voraus, die Menschenhirne stehlen und scheinchenweise scannen.

Ihre Tätigkeit erinnert an eine dunkle Praxis aus der Geschichte der Hirnforschung. Wenn man bedenkt, mit welcher Gier manche Neurologen an so genannten »Elitehirnen« herumgefummelt haben (Haeckels Hirn, Lenins Hirn, Einsteins Hirn usw.),¹³ um deren Geist in Gramm zu wiegen, in Schnittbildern zu zeichnen und scheinchenweise dingfest zu machen – wenn man all dies bedenkt, so schwindet der Abstand zu Ruckers Fantasieprodukten. Auch seine Roboter verfolgen ein »Elitehirn«. Es steckt im Kopf des genialen Ingenieurs Copp Anderson, der seinerzeit die erste Generation befreiter Rechner programmierte. Die Metho-

dik der Maschinen ist übrigens recht avanciert und geht über das kybernetische Paradigma der fünfziger Jahre weit hinaus. Die Roboter haben nicht nur die Verschaltung neuronaler Netze im Sinn, sondern beachten auch biochemische Operatoren; allein die in den neunziger Jahren wieder zu Ehren gekommenen Gliazellen fehlen noch im Programm.

Der prinzipielle Schnitt zwischen Körper und Geist mag als cartesianische Erblast verstanden werden. Er führt auf den Gedanken des Leibes als eines Automaten und des Geistes als einer Software, die – wer weiß? – vielleicht auch auf anderer Hardware laufen könnte. Zu diesem Thema nebst der Anschlussfrage »Will Robots inherit the Earth?«¹⁴ arbeiten bekanntlich einige im Massachusetts Institute of Technology und anderswo;¹⁵ auch Ruckers Roboter verfolgen dieses Ziel. Die von ihnen archivierten Braintapes füllen ganze Bibliotheken und harren nur der neuen Hardware, die man ihnen unterschieben wird. Manche Exemplare sind bereits als Kopien ihrer selbst in künstlichen Körpern unterwegs. Dank hilfreich implementierter Subroutinen für Alkohol und Sex fallen sie im irdischen Alltag überhaupt nicht auf. Alan Turings Imitation Game¹⁶ gewinnen sie allemal (solange sie unter Strom stehen).

Wo Hirne und Computer als vertauschbar gelten, shiften Identitäten in einen neuen Raum der Ununterscheidbarkeit, in dem Kopien ihrer selbst einander begegnen. Dabei entstehen paradoxe Strukturen, welche die eigene Besonderheit bestätigen und zugleich dementieren. Jedes Braintape sagt »Ich« zu sich selbst, im stillen Vertrauen darauf, dass der Zentralrechner eine Sicherungskopie angelegt hat. »Am I on tape somewhere else?« Cobb asked. »Is there a copy on the moon?«

Wer so fragt, ist nicht hinter dem Mond, sondern exakt in jenem Raum des »somewhere else«, der so bezeichnend ist für diese Dinge. Wo Schrift, Bild und Zahl in den Abgrund des Identischen fallen. Wo man Leiber und Maschinen nicht mehr unterscheiden kann, so dass sie durcheinander laufen wie Götter und



Menschen im Mythos. Wo alles immer schon an anderer Stelle ist, als es ist: »somewhere else«. Für die Beschreibung solcher Zustände aber ist Paranoia nicht das schlechteste Erkenntnismittel. Sie trifft den Nerv eines Zeitalters, das irritiert vor den eigenen Produkten steht.

- 1) Forschungsprojekt »Bild Schrift Zahl« am Helmholtz-Institut für Kulturtechniken der Humboldt Universität Berlin:
<http://www2.hu-berlin.de/kulturtechnik/bsz/bsz.htm>
- 2) W. Gibson: Cyberspace. München 1986, S. 51.
- 3) A. Schlüter: Level 4. Die Stadt der Kinder. Berlin/München 1994.
- 4) Eine kommentierte Version unter
<http://www.feedmag.com/95.05magna1.html>
- 5) H. Bredekamp: Politische Theorien des Cyberspace, in: H. Belting und S. Gohr (Hrsg.): Die Frage nach dem Kunstwerk unter den heutigen Bildern. Stuttgart 1996, S. 31-49.
- 6) K. Zuse: Rechnender Raum, Schriften zur Datenverarbeitung Bd. 1. Braunschweig 1969, S. 70.
- 7) K. Zuse: The Computing Universe, in: *International Journal of Theoretical Physics*, Vol. 21, Nos. 6/7, 1982, S. 589-600.
- 8) K. Zuse: Rechnender Raum, a.a.O., S. 68.
- 9) M. Serres: Loxodromen der »Voyages extraordinaires«, in: ders.: Hermes I. Kommunikation. Berlin 1991, S. 291-299.
- 10) Zitiert nach A. Hyman: Charles Babbage 1791-1871. Stuttgart 1987, S. 250.
- 11) R. Rucker: Software. New York 1982. Ein Auszug erschien vorab in D. R. Hofstadter und D. C. Dennet: The Mind's I. New York 1981.
- 12) Isaac Asimovs berühmte »drei Robotergesetze« formulieren Prinzipien einer friedlichen Koexistenz von Mensch und Maschine. Sie wurden zuerst in der Erzählung *Runaround* (1942) formuliert und sind für alle seine Roboterromane wichtig, etwa *I, Robot* (1950).
- 13) Eine Hitparade der Hirngewichte von Prominenten findet sich in F. Maurer: Das Gehirn Ernst Haeckels. Jena 1924. – Oscar Vogt glaubte in Lenins Hirn Spuren eines »Assoziationsathleten« zu finden. Vgl. O. Vogt: 1. Bericht über die Arbeiten des Moskauer Staatsinstitutes für Hirnforschung, in: *Journal für Psychologie und Neurologie* 40, 1930, S. 108-118. – Zu Einsteins Hirn empfehle ich (neben Roland Barthes' bekanntem Abschnitt in den *Mythen des Alltags*) die fulminante TV-Dokumentation *Einstein's Brain. Auf der Suche nach Einsteins Gehirn*, die am 13. Oktober 1998 auf arte gezeigt wurde. – Experte für all diese Dinge ist Michael Hagner am Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte.
- 14) M. L. Minsky: Will Robots inherit the earth?, in: *Scientific American*, Oct. 1994.
- 15) Im Archiv der elektronischen Zeitschrift *Wired* (<http://www.wired.com>) finden sich interessante Beispiele von Wissenschaftlern, die sich in Cyborgs wandelten, etwa Steve Potter vom Caltech. An der University of Reading arbeitet Prof. Kevin Warwick daran, eins mit seiner Maschine zu werden.
- 16) A. M. Turing: Computing Machinery and Intelligence, in: *Mind*, Vol. LIX, No. 236, Oct. 1950, S. 433ff. – Auf Deutsch unter dem Titel *Rechenmaschinen und Intelligenz* in A. M. Turing: Intelligence Service. Schriften, hrsg. von B. Dotzler und F. Kittler. Berlin 1987, S. 147-182.

