

## Nach dem Menschen? Sinnstiftung zwischen Kunst, Wissenschaft und Religion im 21. Jahrhundert.

Ringvorlesung an der KU Linz, Wintersemester 2022/23

---

Kurzbericht

### Stefan Lorenz Sorgner, „Philosophy of Posthuman Art“

10. Jänner 2023

Stefan Lorenz Sorgner, Professor an der John Cabot University in Rom mit Forschungsschwerpunkten in den Bereichen Philosophie, Bioethik und Posthuman Studies, referierte in seinem Vortrag „Philosophy of Posthuman Art“ über die Schnittstelle zwischen den verschiedenen Strömungen der posthumanistischen Philosophie und der Kunst. Er stellte zunächst den Kritischen Posthumanismus, den Transhumanismus und den Metahumanismus mit ihren Unterschieden und Gemeinsamkeiten vor und fokussierte sich dann auf posthumane Kunstwerke und ihre Ästhetiken.

Kann der Posthumanismus einen essentiellen Beitrag zur gegenwärtigen Philosophie leisten? Und wie ist es möglich, sich mit dem Posthumanismus wissenschaftlich auseinanderzusetzen? Diese Impulsfragen stellte Stefan Sorgner zu Beginn seines Vortrages. Er betonte, dass die verschiedenen Strömungen des Posthumanismus, Transhumanismus und Metahumanismus nicht miteinander verwechselt werden sollten, da jede von ihnen unterschiedliche Schwerpunkte setzt. Der Kritische Posthumanismus zeichne sich durch eine kritische Haltung gegenüber der traditionellen abendländischen Philosophie, ein nicht-dualistisches Weltbild und eine Abkehr vom Anthropozentrismus aus. Ihre radikalste Ausprägung finden diese Ideen laut Sorgner in antihumanistischen Theorien, in denen eine Welt ohne den Menschen und seiner schädlichen Auswirkungen auf die Umwelt als erstrebenswert dargestellt wird. Der Transhumanismus ist dem Referenten folgend durch eine besondere Nähe zur Technologie und eine positive Bewertung des technologischen Fortschritts, durch den der menschliche Körper und Geist optimiert werden sollen, gekennzeichnet. Solche Optimierungen sollen ein besseres, längeres und gesünderes Leben ermöglichen. Dabei erachten es einige Transhumanist\*innen, wie z. B. Raymond Kurzweil, als plausibel, diese Ziele auch dadurch zu erreichen, den menschlichen Geist auf eine Festplatte hochzuladen.<sup>1</sup> Andere sehen besonders in der Gentechnik das Potenzial, den Menschen weiterzuentwickeln. Den Metahumanismus verortete Sorgner an der Schnittstelle zwischen Transhumanismus und Kritischem Posthumanismus, deren Kernideen er weiterdenkt. Auch der Metahumanismus übe Kritik am traditionellen Humanismus, vor allem an der strikten Trennung von Körper und Geist. Des Weiteren setze er sich für einen konsequenten Pluralismus und ein stetiges interaktives Verändern und Weiterentwicklung der *Conditio Humana* in allen Lebensbereichen ein.

Darüber hinaus unterstrich der Referent aber auch die Gemeinsamkeiten aller drei Strömungen: Sowohl der Kritische Posthumanismus als auch der Trans- und Metahumanismus gebrauchen den Begriff des Posthumanen, wenngleich dieser oft sehr unterschiedlich gedeutet

---

<sup>1</sup> Vgl. Kurzweil, Raymond: *Die Intelligenz der Evolution. Wenn Mensch und Computer verschmelzen*, Köln 2016.

wird, da es keine einheitliche Definition gibt. Zudem liegt ein Fokus vieler Strömungen darauf, das dualistische Weltbild des klassischen Humanismus, wie z. B. binäre Vorstellungen von Geist und Körper oder Materiellem und Immateriellem, nicht zwingend zu überwinden aber doch zu „verwinden“ und neu bzw. offener zu denken. Geist und Körper sowie Materielles und Immaterielles seien dabei nach Sorgner gleichermaßen Resultate eines evolutionären Prozesses. Traditionelle Paradigmen des Humanismus würden hier mit neuen kritischen Gedanken verwoben. Eine weitere wesentliche Gemeinsamkeit sah der Referent in der Bedeutung und Nutzung von neuen Technologien zur Weiterentwicklung des Menschen, z. B. in implantierten Chips oder der Gentechnik.

Nach diesen einleitenden Worten wandte Stefan Sorgner sich der „Posthumanen Kunst“ zu. In seinem Buch *Philosophy of Posthuman Art* (2022)<sup>2</sup> untersucht er zehn verschiedene posthumane Ästhetiken anhand ausgesuchter Kunstwerke, an denen sich die entsprechende Ästhetik besonders gut erklären lässt. Die drei Ästhetiken des Kritischen Posthumanismus sind dem Referenten folgend das „Monströse“, die „Hybridität“ und das „Amorphe“. Für den Metahumanismus nannte er die Ästhetiken des „Werdens“, der „Verwindung“, der „Relationalität“ und der „körperlichen Pluralität“. Zuletzt behandelt er in seinem Buch den Transhumanismus, für den die Ästhetiken der „Superheldinnen und Superhelden“, der „Glätte“ und des „Kawaii“ symptomatisch seien. Den Fokus legte der Referent im Vortrag auf je eine Ästhetik aus den drei Bereichen.

Die erste Ästhetik des Kritischen Posthumanismus ist für Sorgner die der „Monster“. Ein Kunstwerk, das dies exemplarisch zum Ausdruck bringe, sei Patricia Piccininis Skulptur „Graham“ (2016). In ihren Arbeiten beschäftigt sich die Künstlerin, die 2003 im Australischen Pavillon bei der Biennale in Venedig ausstellte, mit dem künstlichen Erschaffen von menschenähnlichen Wesen durch verschiedene Bio-Technologien. Dabei kreiert sie hyperrealistische Skulpturen, die, wie beim Werk *The Young Family* (2003), Kombinationen aus menschen- und tierähnlichen Körperteilen aufweisen, welche oft mit dem Begriff des Monströsen in Verbindung gebracht werden. Sorgner definierte das „Monster“ als etwas, das der Alltagswahrnehmung widerspricht und sich vom Menschen unterscheidet, wobei es oft als anders und extrem wahrgenommen wird. So auch Piccininis *Graham* (2016). Er stellt einen fiktiven, modifizierten und deformiert wirkenden Menschen dar, der vermutlich einen Autounfall, den ein gewöhnlicher Mensch nicht überstehen würde, überleben könnte. Sein Körperbau ist durch seine Modifikationen stark verändert. Er besitzt einen übergroßen Schädel und keine Nase, stattdessen lediglich zwei Löcher und ihm fehlt der Hals. Vermehrtes Fett zwischen den Rippen fungiert hier als natürlicher Airbag und seine Beine sind so konzipiert, dass er im Notfall schnell aus dem Unfallauto springen könnte. Dadurch wirkt er dem Referenten folgend fremdartig und monströs. Für *Grahams* fiktives Monster-Dasein könnte sein veränderter Körper jedoch auch von Vorteil sein, da er angepasster, überlebensfähiger und den Herausforderungen unserer Zeit, wie dem Straßenverkehr, besser gewachsen sei als ein gewöhnlicher Mensch.

Als Beispiel für die Ästhetik der „Verwindung“ stellte Sorgner Stelarc's „Second Life“ (2015) vor – eine Performance, in der der Künstler seinen Körper über ein *Interface* mit einem Computer verbunden hat, der zufällige elektrische Impulse an Stelarc's eine Körperhälfte sendete und ihre Bewegungen kontrollierte. Über die andere Hälfte konnte der Künstler weiterhin selbst bestimmen. Die Bewegungen beider Körperhälften wurden von einem Avatar im *Second Life* übernommen. Das „Game“ *Second Life* war ein virtuelles Universum, in dem Avatare von Menschen aus der ganzen Welt interagieren konnten. In Stelarc's Performance „verwandten“ sich zufällig induzierte Bewegungen durch das *Interface* mit bewusst gesteuerten Bewegungen des Künstlers zu einer neuen Entität im *Second Life*. Sorgner stellte diesbezüglich die Frage, wie sich bei diesem Interface das Verhältnis von Mensch und Technologie gestaltet, bzw. ob und

---

<sup>2</sup> Sorgner, Stefan Lorenz: *Philosophy of Posthuman Art*, Basel 2022.

wo die Grenzen zwischen beiden liegen. Diese Frage gewinnt nach Sorgner in der heutigen technikaffinen Zeit immer mehr an Relevanz. Um dies zu verdeutlichen, führte der Vortragende das Beispiel eines speziellen Hirnimplantats an, das mithilfe eines Smartphones dessen Träger\*innen ein neuartiges Hören ermöglicht, indem eine akustische Kommunikation zwischen den „User\*innen“ und dem weltweiten Computer-Netzwerk aufgebaut wird.<sup>3</sup> Sorgner stellte zur Diskussion, ob das Smartphone zu einer Erweiterung der kognitiven Fähigkeiten des Menschen beitrage und eine Abnahme des Gerätes durch z. B. die Polizei eine Verletzung des Körpers darstelle, da dadurch die Implantate nicht mehr bedient werden können. Die Grenzen zwischen Mensch und Maschine bzw. Körper und Technologie verschwimmen hier.

Die dritte Ästhetik bildete für den Referenten die Ästhetik der „Superheldinnen und Superhelden“, die er durch das Werk *Hulk Elvis* (2009) von Jeff Koons veranschaulichte. Es behandelt zweierlei „Helden“: einerseits Marvels Hulk, der enorme körperliche Kraft besitzt, und andererseits den Sänger und Schauspieler Elvis Presley, dem der Status einer Ikone als eine besondere Form des realen Helden zugeschrieben wird. Hier wird die Thematik des antiken Mythos des Prometheus, der die Menschen aus Lehm und Feuer formte, aktualisiert. Die ursprünglich göttliche Tätigkeit wird bei solchen modernen Helden – sowohl beim im Comic durch ein fehlgeschlagenes Experiment künstlich geschaffenen Hulk als auch beim von der realen Gesellschaft zur heldenhaften Ikone verklärten Elvis – von Menschen übernommen, die nun zu Schöpfer\*innen werden. Bei solchen Superheld\*innen verschwimmen die Grenzen zwischen Göttlichem und Menschlichem, bzw. Menschlichem und Übermenschlichem, ähnlich wie auch Prometheus durch die Schöpfung der Menschen und den Diebstahl des göttlichen Feuers sowie dessen Weitergabe an die Erdlinge Menschliches und Übermenschliches „verwand“.

Sowohl mit diesen Superheld\*innen als auch mit den anderen Exempeln stellte Stefan Lorenz Sorgner verschiedene philosophische Konzepte zur Unterscheidung und Einordnung posthumaner Kunstwerke vor. Er veranschaulichte dabei an aussagekräftigen Beispielen der Kunst drei posthumane Ästhetiken, um so die vielfältigen Bedeutungsebenen posthumaner Phänomene aufzuzeigen und in aktuelle philosophische Diskurse einzuordnen.

Joanna Weiss, 03/2023

---

<sup>3</sup> Vgl. Kurzweil: *Die Intelligenz der Evolution*, 343.