

# Körper sind Techniken

## Mauss, Medien und eine relationale Kritik des Messens

Text: Maximilian Rünker

**Maximilian Rünker** ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im DFG-Graduiertenkolleg Medienanthropologie der Bauhaus-Universität Weimar. Zuvor war er im Jahr 2019 Stipendiat der Thüringer Graduiertenförderung. Sein Studium der Medien- und Kulturwissenschaft absolvierte er an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. In seinem Promotionsprojekt widmet er sich der Medienphilosophie des Anthropologen Eduardo Viveiros de Castro.

Die sogenannten anthropomedialen Existenzweisen sind die Art von Phänomenen, auf denen der Interessensfokus der medienanthropologischen Forschung liegt. User\_innen, Gamer\_innen, Produzent\_innen von Webvideos – sie alle sind beispielhaft für diese Formierungen. Denn egal, ob es sich um das Bewegen und Navigieren in und durch digitale Netzwerke, die Partizipation in onlinebasierten Spielwelten oder das Aufzeichnen, Distribuieren, Rezipieren und Kommentieren von audiovisuellen Bewegtbildern handelt – in allen Fällen geht es um das, was die Medienanthropologie als Mensch-Medium-Verstränkungen verstehen möchte. Hierbei handelt es sich weniger um eine Art Zusammentreffen oder Zusammenwirken eines menschlichen Subjekts und einer technologischen Apparatur, die jeweils getrennt voneinander als präexistent gesetzt werden. Vielmehr sind die oben genannten Formierungen an Konstellationen und Temporalitäten gebunden – die Medienanthropologie selbst spricht bisweilen von »Szenen«. Es geht also um spezifische Situationen, in denen Nutzer\_innen, Spieler\_innen und weitere Existenzformierungen überhaupt erst hervorgebracht werden können.

Diese Hervorbringungen sind wiederum selbst an bestimmte Körperlichkeiten gebunden beziehungsweise bringen selbst bestimmte Körperlichkeiten hervor. Deshalb sind auch die Qualitäten ihrer körperlichen Adressierung in Augenschein zu nehmen: Welcher Art ist die sensorische Ansprache (Handelt es sich um optische, akustische, haptische Signale)? Inwiefern gibt es einen bestimmten motorischen Anspruch (werden bestimmte Fingerbewegungen wie Tippen, Klicken, Ziehen etc. eingefordert)? Wie ist die Beschaffenheit der eingesetzten Instrumente (werden Tastatur, Trackpad, Touchscreen genutzt und einbezogen)? Und: welche Form der Skalierung ergibt sich aus den Arrangements (welche Wirkung hat die unterschiedliche Bildschirmgröße eines Smartphones, Tablets oder Desktops)?

Obwohl an dieser Stelle nun vornehmlich Beispiele aus dem Feld der zeitgenössischen, digitalen Medien gewählt wurden, ließe sich ebenso an historische Fälle denken. So hat die Post, als Medien- und Kulturtechnik der Neuzeit und anbrechenden Moderne, die Existenzformierung der Adressat\_innen hervorgebracht (die noch im heutigen Korrespondieren via E-Mail präsent ist). Gleiches gilt für den Kinematographen als filmische Etablierung des frühen 20. Jahrhunderts, wie für das Fernsehen als alltags- und massenmediale Etablierung seit den 1950er Jahren. Medien, verstanden als Kulturtechniken, bringen stets spezifisch benennbare Existenzweisen hervor, nicht zuletzt, da Medien eben realitätsbewirkend und nicht allein realitäts-

abbildend sind. Einhergehend damit bringen sie ebenso eigene Körperlichkeiten hervor. Oder, um es an dieser Stelle pointierter zu formulieren: Was gemeinhin und alltagspsychologisch ›Körper‹ genannt wird, ist stets das Ergebnis eines spezifisch technischen Hervorbringens.

Marcel Mauss hatte dies mit großer Prägnanz in seinem Essay Techniken des Körpers beschrieben. Der französische Ethnologe griff dabei auf eigene Lebenserfahrungen und somit sowohl auf autobiographische als auch ethnographische Arbeitspraktiken zurück. Heute gilt der 1935 veröffentlichte Text als Grundlagendokument innerhalb der Kulturtechnikforschung und Medienwissenschaft. Ausgangspunkt für Mauss' Argumentation ist eine missliche Lage: während einer USA-Reise verletzte er sich am Fuß und musste anschließend einige Tage in einem New Yorker Krankenhaus verbringen. Immobil und ans Bett gebunden machte er während seines Aufenthaltes folgende Beobachtung: die Art und Weise, wie seine Krankenpflegerin sich bewegte, dabei vor allem ihr Gang, kam Mauss unerklärlich bekannt vor. Nach seiner Rückkehr nach Paris erkannte er eben diese Gangart auch bei Passantinnen in Frankreich.

Der ausschlaggebende Punkt in Mauss' Ausführungen besteht nun darin, dass Körpern die grundlegende Natürlichkeit abgesprochen wird. Vielmehr wird der Körper zum »ersten technischen Medium des Menschen« (Därmann 2010: 30). Alltagshandlungen wie Spazieren, Essen, Kleiden werden so zu Praktiken des Bedienens des Körpers. Im Lichte der Mauss'schen Überlegungen sind Körper daher immer zugleich kulturell gefertigt und habitualisiert. Körpertechniken sind ebenso Kulturtechniken, insofern sie als »kulturabhängige und kulturbestimmende Tätigkeiten« (Schüttpeitz 2010: 32) bezeichnet werden müssen.

Was folgt aus diesem Aufschlag nun für das Erfassen von Körperdaten und den damit evozierten Datenkörpern? Erstens muss jede Betrachtung von Datenkörpern situiert werden. Dabei geht es weniger um eine kulturräumliche Lokalisierung (die Kritik daran war ein Punkt, der Mauss sehr wichtig war), als um die spezifischen anthropomedialen Situationen. Um noch einmal auf die oben angeführten Qualitäten zurückzukommen: es macht einen enormen Unterschied, welche Plattformen, Interfaces und Hardware genutzt werden. Verknüpft formuliert: der Datenkörper des Tablets ist nicht der Datenkörper des Smartphones, und die Existenzweise der Spieler\_in nicht die Existenzweise des Bots. Zweitens eröffnet Mauss die recht radikale Möglichkeit, das Ab- und Bemessen von Körpern generell

Mauss erkannte, dass genau diese Form des Gehens der New Yorker Krankenpflegerin in einem weit rezipierten Hollywood-Film der 1930er Jahre, der auch in Europa zu sehen war.

zu konterkarieren. Wie ausgeführt gibt es im Sinne der Körpertechniken keinen ›natürlichen‹ Körper, somit auch keine ›natürliche‹ Art zu gehen und ebenso keine spezifisch ›französische‹ Art zu gehen. Das Gehen kann durch transnational zirkulierende Phänomene wie den Film beeinflusst, verändert und habitualisiert werden – denn, Mauss erkannte, dass genau diese Form des Gehens der New Yorker Krankenpflegerin in einem weit rezipierten Hollywood-Film der 1930er Jahre gezeigt wurde, der auch in Europa zu sehen war. Demnach gibt es keine Körper, die als statisch und gegeben gedacht werden können und die sozusagen für das Überführen in die vermessene Exaktheit und Adressierbarkeit bereitstehen. Körper scheinen vielmehr genau das zu sein, was sich dem Zugriff der Bemessungen entziehen kann. Drittens kann mit Mauss eine Kritik der Trennung von Körper und Technik vorgenommen werden. Wenn Körper so etwas wie das primäre technische Objekt darstellen, dann geht diese Annahme auch zu Lasten einer Aufteilung in Organismen und Maschinen sowie den weiteren daran anschließenden Dichotomien. Vor allem aber kann eine benennbare und ab- wie ausschließende Außengrenze des Körpers, die in der Regel epidermisch formuliert wird, in Frage gestellt werden. Gerade diese Aufteilung wird jedoch von verschiedenen körperdatensammelnden Gadgets in der Entwicklung und Vermarktung in Anspruch genommen: sie ›gehen unter die Haut‹, visualisieren das ›Körperinnere‹ oder helfen dabei, das Zentrum oder eine im Körper angelegte Mitte zu finden. Damit postulieren sie ein Andocken oder Aufpfropfen einer technischen Apparatur an den menschlichen Organismus: die Devices werden angelegt, umgeschmalt oder injiziert. Dieses summarische Verschalten von Mensch und Medium hält einerseits eine mit Mauss kaum zu haltende Trennung von Intern und Extern aufrecht und widerspricht andererseits dem Grundverständnis der Medienanthropologie, dem es ja dezidiert um ein gemeinsames Hervorbringen geht.

Weiterführend ließe sich mit den Körpertechniken noch einem weiteren Problem der Datenkörper begegnen: nahezu alle gängigen Apps und Anwendungen adressieren die User\_innen in der zweiten Person Singular – »Finde Deine innere Mitte«, »Sei immer richtig eingestellt« etc. Mit dieser Ansprache soll anscheinend genau das zurückgeholt werden, was mit einer an Mauss orientierten Besprechung möglichst ausgedrückt wird, nämlich das Individuelle und Personale. Somit stellt sich für die Verhandlung der Datenkörper ein ähnliches Problem wie für die Medienanthropologie: das Verhältnis von Individuum und Technik im Lichte der zeitgenössischen, digitalen und mobilen Medientechnologien.

Därmann, Iris (2010): Theorie der Gabe zur Einführung. Hamburg: Junius.

Schüttpelz, Erhard (2016): Domestizierung diesseits von Natur und Kultur, in: Därmann / Zandt (Hrsg.): Andere Ökologien. Transformation von Mensch und Tier. Paderborn: Fink, S. 29–49.

