

»DAS MODERNE PREKARIAT IST EIN DIGITALES«

Bruce Sterling, Altmeister des Cyberpunk, prägte in seinen Science-Fiction-Geschichten schon so einige Begriffe, die sich in den Onlinealltag eingeschlichen haben – zum Beispiel Vaporware oder Augmented Reality. WEAVE sprach mit ihm über seinen aktuellen Roman »The Caryatids«

In Ihrem aktuellen Buch »The Caryatids« machen Sie wieder mit neuen Zukunftsszenarien von sich reden. Und gerade haben Sie die Begriffe Gothic-Hightech gegen Favela-Chic in die Online-Runde geworfen, also eine verstaubte Technik-Elite auf der einen Seite und auf der anderen arme Kids ohne Jobperspektive, dafür aber ständig online und ganz groß auf Facebook. Bitte erklären Sie uns das mal genauer! General Motors ist ein Beispiel für Gothic-Hightech: Ein riesiges Unternehmen, das ertragreich erscheint und die Gesellschaftsstrukturen ziemlich gründlich durchdringt. Doch die Mittelklasse verarmt und kann sich kein neues Auto mehr leisten. Durch den Wandel in den Massenmedien wird es für die Werbung immer schwieriger; so wird bei den Käufern immer weniger das Verlangen geschürt, ein Auto zu besitzen. Die Produktionsstätten sind noch vorhanden, aber da sie infolge des sozialen Wandels nicht mehr benötigt werden, verwandeln sie sich in »gothic places«. Die langen Korridore und Showrooms sind menschenleer. Das Werksgelände sieht aus wie das verwunschene Schloss eines verschollenen Aristokraten, ähnlich wie bei Edgar Allan Poe.

Favela-Chic dagegen bedeutet: Die an der Peripherie der Städte gebauten Favelas gründen auf informellen Strukturen. Legale Strukturen oder Eigentumsrechte im Sinne eines irgendwie gearteten bürgerlichen Rechts sind abgeschafft – hier herrscht das Gesetz der Banden. Objekte werden zweckentfremdet und dann weiterverwendet. In solchen Verhältnissen leben heute viele, und wenn man will, entspricht unser Interview via Skype sehr einer Favela-Chic-Haltung.

Für uns klingt das ziemlich schaurig, haben Sie noch weitere Beispiele?! Nehmen wir ein Unternehmen wie AT&T: Dort ist man die meiste Zeit damit beschäftigt, sich selbst vor Innovationen wie etwa Google Voice zu schützen. Doch so sehr es dagegen ankämpft und sich abschottet – es wird sein Geschäftsmodell zerstören, bis am Ende eine leere Unternehmenszentrale zurückbleibt, mit all den Kabeln im Boden und den Schaltzentralen. Deutschlands Beitrag zum Gothic-Hightech sind die neuen Bundesländer. Es gibt da riesige Gebiete mit spektakulären Gebäudestrukturen im DDR-Stil – aber ohne Zweck, ohne Funktion und ohne Bewohner. Und jeder zieht schnell weg, die Landschaften sind entvölkert. Berlin dagegen ist agil, wahrscheinlich gerade weil die Stadt pleite ist. Das strahlt eine Menge Favela-Vitalität aus. Mit den beiden Begriffen

will ich eigentlich nur ausdrücken, dass die Mittelschicht in der zeitgenössischen Kultur verschwunden ist. Es gibt eine Art Zentripetalkraft zwischen den Ultrareichen und Leuten, die ins Prekariat gedrängt werden. Allerdings ist das moderne Prekariat ein digitales.

Apropos digital. Sie wollen das Finanzwesen revolutionieren und die Währungen abschaffen, Geldsummen nur noch digital übertragen ... Freunde von mir in Kalifornien haben ein Public-Domain-Projekt namens KashKlash (www.kashklash.net) ins Leben gerufen, das sich Zukunftsszenarien für Alternativwährungen ausgedacht hat. Das Projekt wurde von Vodafone finanziert, daher ging es insbesondere auch um Möglichkeiten des Geldtauschs via Handy. Ich habe da mitgearbeitet und nach Trends gesucht: Es ist interessant zu verfolgen, wie neue wirtschaftliche Entwicklungsmuster in Ländern wie Indien oder Kenia erfunden werden. Das sind ja nicht gerade die typischen Zentren, in denen wirtschaftliche Innovation erwarten. Aber weil an diesen Orten eine gewachsene Basis fehlt, kann dort eine Alternativwährung mit Handyminuten leichter entstehen.

Mit Handyminuten bezahlen, wie funktioniert das?

In Kenia geschieht das heute schon mit einer dieser Prepaid-Handykarten (beispielsweise mit dem M-Pesa-Service des kenianischen Providers Safaricom). Dafür gehe ich zu einer Art »Broker«, der den Sicherheitsfilm auf dem Aktivierungscode einer Karte abkratzt. Er ruft einen weiteren »Broker« an, der näher an derjenigen Person dran ist, die die Summe auftreiben wird. Der erste Broker überträgt die Handyminuten an den zweiten Broker, und der gibt dann mir das Geld. Das ist ein großartiges System ähnlich dem alten Hawala-Finanzsystem der Goldhändler, einem informellen Überweisungssystem. Das Ganze ist eine Komplementärwährung in Handyminuten, verbreitet durch einen neuen Berufszweig: Übrigens arbeiten Handyminuten-Broker in der Regel als Gemüseverkäufer oder in einem Tabakladen.

Das Praktische daran ist, dass man die physische Karte gar nicht mehr selbst erwerben muss, weil die Handy-Broker einander vertrauen. Der Code der Karte, der ökonomische Wert, wandert rein elektronisch per SMS von Broker zu Broker. Der bekommt dann das Geld von anderen Leuten, die ihm den Kartencode abkaufen. Das sind alles Banker aus der Arbeiterklasse, die Kapital verteilen. Dieses System würde wahrscheinlich ei-

nige soziale Funktionen übernehmen, wenn etwa die Nationalwährung in Zimbabwe aufgrund von Hyperinflation kollabiert.

Kommen wir zu Ihrem neuen Buch. In »The Caryatids« tritt eine Technologie auf je unterschiedliche Weise immer wieder in den Vordergrund: Augmented Reality. Wie fühlen Sie sich dabei, dass diese alte Cyberpunk-Idee im Jahr 2009 Alltagsrealität wird? Teile des Buches habe ich schon vor vier Jahren geschrieben. Die Softwareentwicklungen der letzten Zeit sind in der Tat ziemlich spannend. Denn sie sind heute genau das, wovon die Leute vor 17 Jahren sprachen, wenn sie Augmented Reality meinten. Die heutigen Technologien sind wiedererkennbare Nachkommen dieser wilden Science-Fiction-Spekulationen der frühen neunziger Jahre. Es würde sich aber viel merkwürdiger anfühlen, wenn ich 17 Jahre auf etwas gewartet hätte, um dann zu realisieren, dass es nie eintreten wird. Zum Beispiel eine Mondkolonie. Oder schwebende Autos. Oder eine humanoide Roboterfreundin – das sind die Standard-Science-Fiction-Tropen, die physikalisch unmöglich sind. Es gibt da sogar eine Ästhetik des Merkwürdigen – William Gibson und ich haben es als Atemporalität beschrieben. Bei der Atemporalität geht es um den Unterschied zwischen der objektiven Zukunft und den sozialen Rahmenbedingungen, die die Zukunft einbetten: Was wir von der Zukunft erwarten, und was sie dann tatsächlich einlöst. Das Gleiche gilt für die Vergangenheit: Atemporalität beschäftigt sich auch mit der objektiven Vergangenheit, also was wirklich passiert ist, und dem Versuch, dies in einen kulturellen Rahmen einzubetten, damit wir es später einordnen können.

... was von unserem jeweiligen kulturellen Hintergrund abhängt. Dinge, die man sich damals vorgestellt hat, sind heute allgegenwärtig – nur nimmt man sie nicht als die früheren Utopien wahr ...

Korrekt. Ich beobachte eine Menge an technologischen Ausblicken, die die antreibenden Trends sehr gut deuten können. Aber es gelingt ihnen nicht, dafür dann eine Sprache zu entwickeln, die die Trends auch zutreffend beschreiben könnte. Ich denke da zum Beispiel an den Artikel »As We May Think« von Vannevar Bush aus dem Jahre 1945 (www.theatlantic.com/doc/194507/bush). Es geht darin sehr klar um Computer und das Internet, beide Begriffe kommen aber im Text nicht vor. Er erfand dafür Ausdrücke wie »Memex«. Sein Werk ist eine extrem erfolgreiche technische Spekulation und sehr ak-

kurat. Aber merkwürdigerweise distanziert es sich von der sozialen Realität, von dem, was das nun bedeuten sollte und wie sich das anfühlen könnte. Ich habe mich daran gewöhnt und weiß die Umstände, um derentwillen es nicht funktioniert, inzwischen auch zu respektieren. Für mich ist es erheiternd, dass Augmented Reality nach 17 Jahren wirklich real wird. Das ist wie auf eine seltene Blume warten oder auf einen raren Kaktus, der nur alle paar Jahre blüht.

In »The Caryatids« spielen Sie derzeitige Augmented-Reality-Techniken weiter durch. Im Buch geht es um eine jahrtausendealte Stadt, die komplett als AR-Anwendung wiederauferstanden ist und die sich dann wie ein Game als Vergnügungspark weiterentwickelt ...

Das wäre eine typische Art für AR-Anwendungen, etwa wie iTacitus (itacitus.org) vom Fraunhofer Institut für Graphische Datenverarbeitung (IGD), ein touristisches Projekt, das von der EU gefördert wird. Dafür wurde die Reggia di Venaria Reale, ein Jagdschloss in Turin, komplett in 3 D wiederaufgebaut, und man kann mit dem Handheld durch das heutige Gebäude laufen und sich anschauen, wie alles einst aussah. Für die gängigen mobilen Plattformen gibt es das noch nicht. Inzwischen kam vom Fraunhofer IGD noch etwas: TwittARound (i.document.m05.de/?p=685). Die App zeigt dir geolokative Tweets in deiner Umgebung an. Das hat mehr kommerzielles Potenzial, finde ich, weil man es an jedem Ort der Erde nutzen kann, an dem getwittert wird.

Ähnlich realistisch klingt das »Sensorweb« in Ihrem neuen Buch. Das ist eine kollektive Intelligenz – oder auch Schwarmintelligenz als AR-Anwendung –, bei der das Verhalten, die Reaktions- und Lernfähigkeit aller Einwohner als Daten in einen zentralen Server eingespeist und dort ausgewertet werden. Es scheint, als ob es da bereits Parallelen zu heute gibt. Wie kamen Sie darauf? Das ist das Handwerk eines Science-Fiction-Autors: Man nimmt Dinge, die man heute absehen kann, und multipliziert sie mal drei. Das ist auch das Prinzip von H. G. Wells. Das funktioniert, denn ein Faktor mal zwei sieht nur übertrieben aus, und der Faktor mal vier ist einfach zu abgedrückt, um es zu beschreiben. Einfach mal drei nehmen. vd

Buchtipps:
Bruce Sterling: The Caryatids.
New York (Del Rey) 2009,
304 Seiten,
ISBN 978-0-345-46062-2