

Jan Distelmeyer

*Freiheit als Auswahl. Zur Dialektik der Verfügung
computerbasierter Medien*¹

Am 6. Juni 2011 wurde die »Apple Worldwide Developers Conference« im Moscone Center von San Francisco zur Bühne für den letzten öffentlichen Auftritt von Steve Jobs als Apple-Vorstandsvorsitzenden. Ein Höhepunkt seiner Rede war der neue Service namens »iCloud«, den Jobs seinem Publikum in der ihm eigenen Vortragsweise vorstellte, die über Jahrzehnte so sehr das Image und symbolische Kapital von Apple mitgeprägt hat, dass diese Präsentationsstrategien selbst als eine Art öffentlichkeitswirksames Interface des Apple-Konzerns verstanden werden können. Jobs Vorstellungen hatten immer wieder zentrale Elemente der zeitgenössischen Diskurse um Computer und ihre Folgen gebündelt, verstärkt und gestaltend aufgegriffen. Mehr als nur über die Apple-Produkte haben die Jobs-Shows in Jeans, Turnschuhen und schwarzem Rollkragen immer auch Auskunft gegeben über die dominanten Assoziationen und Erwartungen, die in jener Welt, aus der sich Apple-Kunden rekrutieren mögen, mit »dem Digitalen« verknüpft sind.

Im Moscone Center begann Jobs seine Ausführungen mit einer bemerkenswerten Gegenüberstellung: »If the hardware is the brain and the sinew of our products, the software is their soul.«² Interessant sind diese Metaphern schon deshalb, weil hier der CEO eines Unternehmens spricht, das nicht zuletzt für das Design von Hardware berühmt ist. Doch auch ganz unabhängig davon sind diese Bildvorstellungen insofern spannend, weil sie die Entwicklung der Versprechungen zu computerbasierten Medien betreffen. Die Hardware verliert hier an Härte, soll nicht etwa der

¹ Der Beitrag basiert auf meinem Vortrag »Sie haben die Wahl. Umgehen mit der Ästhetik der Verfügung computerbasierter Medien«, gehalten im Panel »Verfügbarkeit hat Grenzen« auf der Jahrestagung »Dysfunktionalitäten« der Gesellschaft für Medienwissenschaft an der Universität Potsdam am 6. Oktober 2011.

² Dieses und alle weiteren Zitate von Steve Jobs beziehen sich auf die Dokumentation des WWDS 2011 durch Technomicon Media. Vgl. Technomicon Media: Apple WWDS 2011, Steve Jobs Opening Remarks and iCloud, <http://youtu.be/vXTXmq5z2tM> (letzter Zugriff: 17.1.2012).

Körper und seine äußeren Grenzen sein, denen die Software als Seele innewohnte. Vielmehr hat auch sie sich in etwas wenig Greifbares verwandelt, in etwas Dehnbares, das sich dem Blick von außen entzieht und wie das Gehirn im Verborgenen (so wichtig wie unverständlich) bleibt. Die Hardware, zu der ja auch das äußere Erscheinungsbild der Geräte gehört, von dem Jobs früher so oft gesprochen hatte und um das Apple im Sommer 2011 einen Gerichtsstreit mit Samsung (wegen der Ähnlichkeit zwischen iPad und Galaxy Tab) begann, verflüchtigt sich in diesem Bild, löst sich langsam auf zugunsten unbeobachtbarer Operationen.³

Jobs Ausführungen zur iCloud unterstützten massiv diese Immaterialisierungs-Rhetorik. Ich möchte diese Inszenierung der programmatischen Besetzung des in Teilen lange zuvor etablierten »Cloud Computing« hier zum Ausgangspunkt nehmen, um das Versprechen und die Widersprüchlichkeit der computergestützten Verfügung zu untersuchen. Mich interessieren hier mehrere Aspekte der Verfügung durch computerbasierte Medien, die ich in Beziehung zu ihren konkreten Erscheinungen, zu ihrer Ästhetik setzen möchte, die wir als Nutzende im Umgang mit diesen Medien erleben und realisieren. Es geht mir dabei um die Beziehung bestimmter Elemente des Diskurses computerbasierter Medien zu dem, was uns im Umgang damit tagtäglich begegnet und worauf sich die laufenden Entwicklungen in Richtung Multitouch (Touchscreen-Steuerungen), Motion Detection (kameragestützte Steuerung durch Bewegung) und auch iCloud besonders konzentrieren: Interfaces.⁴ Wenn unser laienhafter Umgang mit Computern auf der, wie es Claus Pias formuliert hat, »Entkoppelung von Daten und Display«⁵ gründet und nichtsdestotrotz gelingt, rücken Interfaces ins Zentrum der Aufmerksamkeit.⁶

³ Diese diskursive Strategie passte auf merkwürdige Weise zum Erscheinungsbild von Steve Jobs im Moscone Center, der sich im Moment der Rede über *brain*, *sinew* und *soul* mit seinem schwarzen Rollkragenpullover vor dem dunklen Hintergrund seiner Präsentation auf Kopf und Hände zu reduzieren schien.

⁴ Die Auseinandersetzung mit dieser Ästhetik meint hier Aufmerksamkeit für unsere Begegnung und unser Umgehen mit Interfaces – sie ist Aufmerksamkeit gegenüber dem »Mir-Erscheinen«, auf dessen Prozessualität Dieter Mersch hingewiesen hat und das uns vor die Aufgabe stellt, die mannigfaltigen Bedingungen dieser Prozesse als »Geschehen« zu reflektieren. Vgl. Dieter Mersch, *Ereignis und Aura. Untersuchung zu einer Ästhetik des Performativen*, Frankfurt am Main 2002, S. 31–32. Weder können dabei Ästhetik und Dispositiv als voneinander unabhängig betrachtet, noch das Dispositiv auf etwa das Technisch-Apparative reduziert oder seine diskursiven Elemente ignoriert werden. Vgl. Jan Distelmeyer, *Das flexible Kino. Ästhetik und Dispositiv der DVD & Blu-ray*, Berlin 2012, S. 18–60.

⁵ Claus Pias, *Computer Spiel Welten*, Dissertation, Weimar, 2000, <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/37/pdf/Pias.pdf> (Stand: 4. 6. 2005), S. 67.

⁶ In diesem Sinne haben z. B. Jens Schröter und Tristan Thielmann 2007 das »Display in Zusammenhang mit den digitalen Technologien« hervorgehoben: Jens Schröter/Tristan Thielmann, »Display II: digital – Einleitung«, in: *Navigationen*, 7, 2, 2007, S. 7–12. Für die Analyse von Interfaces im Web haben Richard Rogers und das Digital Methods-Programm zur Evolution einzelner Websites wichtige Beiträge geleistet. Vgl. Richard Rogers, »Das Ende des Virtuellen. Digitale Methoden«, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, 5/2011, S. 61–77.

Es gibt keine Hardware

»About ten years ago we had one of our most important insights, and that was the PC was gonna become the digital hub for your digital life«, begann Jobs seine Rede zur iCloud, um für heute zu konstatieren, »it has broken down in the past few years«. Verantwortlich dafür machte Jobs die veränderten Geräte, die nun (gleich ob PC oder Laptop, iPhone, iPod und iPad oder die konkurrierenden Produkte anderer Firmen) alle über vergleichbare Angebote und Inhalte verfügen könnten (Musik, Filme, Fotos, Kalender, Mails etc.), so dass die Synchronisierung der vielen Gerätschaften uns in den Wahnsinn trieb.

Die Lösung des Problems: »We are going to move the digital hub, the center of your digital life in the cloud – because all these new devices have communications built into them, they can all talk to the cloud whenever they want.« Die Wolke – die neue Metapher nach Gehirn, Flechse und Seele – ist die Apple-Anverwandlung des Cloud Computing, bei dem die Verarbeitung und Speicherung von Daten über eine externe Infrastruktur (in diesem Fall von Apple betrieben und kontrolliert) geregelt und über das Internet zugänglich wird. »Was die Benutzerin als Gerät noch in Händen hält und ihr Eigen nennt – PC, Laptop oder Smartphone – dient nicht vorrangig der Speicherung und Verarbeitung von Dokumenten,« hat Till A. Heilmann 2009 zum Cloud Computing zusammengefasst, »sondern stellt per Netzanschluss den Zugang zu diesen Dokumenten sicher und ist insofern nur noch ein Endgerät. Daten und Programme wandern von den Schreibtischen und aus den Taschen ihrer Benutzerinnen aus und gehen im Gewölk weltweiter Computernetze auf, um tendenziell an jedem Ort, zu jeder Zeit, auf jeder Plattform verfügbar zu sein.«⁷

Damit ist das Versprechen von Mobilität und örtlicher wie (teils) materieller Ungebundenheit im Raum gemeint. Die von Apple darauf aufgesattelte automatische Synchronisierung optimiert dieses Versprechen andauernder Verfügbarkeit von all dem, was mir wichtig sein und prozessierbar werden kann, ohne dass ich durch Kenntnisse oder Anwendungen »belastet« würde. Jobs' mit iCloud präzisierte Vision eines zeitgemäßen »digital life« verspricht uns als Nutzenden, dass wir nur noch gleichsam »direkt« mit Programmen/Apps umgehen und letztere auch ohne unsere Kontaktnahme mit irgendeiner Form von Hardware untereinander arbeiten, so dass die »Seele«, auf die es uns ankäme, permanent veränder- und verfügbar ist. Damit soll sich Friedrich Kittlers programmatische »Es gibt keine Software«⁸-Proklamation, mit allen Konsequenzen, die Kittler kritisiert hat, endgültig in ihr Gegenteil verkehren: Uns soll – am besten mittels fingerschmeichelndem Touchscreen, der auf taktile Weise Unmittelbarkeit evoziert – möglichst nur (lizenzierte) Software und unsere Begegnung mit ihr bleiben.

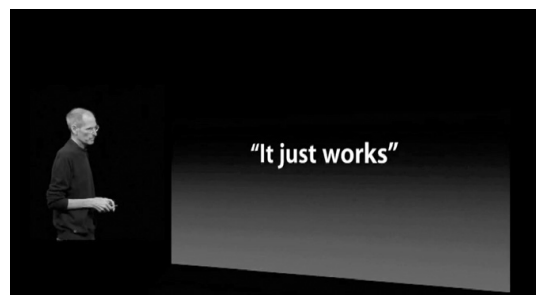
⁷ Till A. Heilmann, »Wolkentechnik. Verfügbarkeit und Zerstreuung«, Vortrag im Workshop HyperKult 18 »The Cloud«, Leuphana Universität, Lüneburg, 3. 7. 2009, <http://tillheilmann.info/hyperkult18.php> (letzter Zugriff: 17.1.2012).

⁸ Friedrich Kittler, »Es gibt keine Software«, in: ders., *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*, Leipzig 1993, S. 225–242.

Dafür ist gerade jener Moment der iCloud-Präsentation interessant, in dem Steve Jobs den Irrglauben »now, some people think, the cloud is just a hard disc in the sky« dem Gelächter des kundigen Publikums preisgab, um dann zu versichern, dank eben der Automationen sei sie »viel mehr« als das. Das im Interface-Design von Apple-Computern so prominente Symbol der Festplatte, darf da für den kurzen Moment des Verkennens anstelle des neuen Wolkensymbols auftauchen, um sich gleich darauf wieder in die Wolke zu verwandeln, weil das Feste, das im Zweifel durch das Aufschrauben des Computers aufzufinden wäre, seine Schuldigkeit in dieser Vision und Ideologie getan hat. Hier muss selbst die Icon-Erinnerung an Hardware verschwinden. Damit ist eine anhaltende und viel kritisierte Tendenz im Blickpunkt, die, so scheint mir, die Analyse von Interfaces und Interface-Design wichtiger macht denn je.

Dieses Angebot bündelt die *buzzwords* Konvergenz, Mobilität und Flexibilität und lässt sie im himmlischen Zeichen der Wolke aufgehen, die (wie jede Himmelsmacht) in jedem Augenblick mit uns Kontakt aufnehmen kann, während wir wenig mehr tun können, als zu glauben – als darauf zu vertrauen, dass eben stimmt, was uns Steve Jobs/Apple/die Wolke verspricht: Es funktioniert einfach. *Seeing is believing*: Dieses Glaubens- und Vertrauensangebot ist ein Update sehr vertrauter Versprechungen, an die ich hier in aller Kürze erinnern will.

In *Media Lab*, seiner Besuchsbeschreibung vom MIT, definierte Stewart Brand 1987 »Digitalität« mit den Worten Nicolas Negropontes als »geräuschloses Medium mit eingebauter Fehlerkorrektur«⁹, das, wie er am Beispiel der frühen E-Mail zeigt »die Tyrannei des Raums – und bis zu einem gewis-



Funktioniert einfach: Das Feste verdampft zur Wolke

DRAFT – DO NOT CIRCULATE WITHOUT PERMISSION

⁹ Stewart Brand, *Media Lab. Computer, Kommunikation und neue Medien*, Reinbek bei Hamburg 1990, S. 40.

sen Grad der Zeit – «¹⁰ aufhebe. Knapp acht Jahre später pries Negroponte in *Being Digital* (dt: *Total Digital*) »die digitale Welt« bei der es um »Kostensparung« und »Machtzuwachs« ginge – ermöglicht durch »wirklich interaktive Medien.«¹¹ Seinen Optimismus bezog Negroponte dabei ausdrücklich in allererster Line »aus der Befähigung zum Handeln [im englischen Original ist von Ermächtigung, *empowerment*, die Rede, Anm. J.D.], die die Digitalzeit mit sich bringt. Der Zugriff, die Mobilität und die Flexibilität sind Aspekte, die die Zukunft erheblich von unserer Gegenwart unterscheiden werden.«¹²

Diese Argumente blieben. Seit Mitte der 1980er Jahre wiederholen sich massiv und in unterschiedlichen Formen derartige Einschätzungen zu computerbasierten Medien, die Ermächtigung, eine Überwindung von Zeit und Raum, eine Loslösung von der Schwere analoger Materialität und eine Flexibilität von Produkten in Aussicht stellen, die auf Interaktivität basiere. Bis heute verbinden sich Begriffe wie Interaktivität, Flexibilität, Ermächtigung und Freiheit zu wiederkehrenden Versprechen im Diskurs zu dem, was »die digitale Ära« oder »das Digitale« genannt wird und das ich hier als Digitalizität bezeichnen möchte, weil »digital« spätestens seit dem Ende der 1980er Jahre in Nordamerika und Westeuropa ein mythischer Begriff ist, den ich ein wenig auf Abstand halten möchte.

Den Neologismus Digitalizität entlehne ich bei Tom Holert, der damit, auf dem Weg zur »Globodigitalizität«, das von Roland Barthes in *Mythen des Alltags* entwickelte Projekt einer »angemessenen Terminologie« aufgegriffen hat. Barthes' Versuch bestand darin, bringt Holert in Erinnerung, »den ›Mythos‹ als semiologisches System« zu bestimmen. Das heißt: als ein Mitteilungssystem, als eine Weise des Bedeutens, als eine *Form* (und nicht als ein *Objekt* oder eine *Idee*).«¹³ Wie dieses Vorhaben zu einer anderen Terminologie führt, zeigte Barthes an seinem berühmten Beispiel der Sinität. Sinität beruht ebenso wie Italianität, Germanität, Hispanität oder Frankität, wie Barthes später zur Rhetorik des Bildes ausgeführt hat, auf »einer Kenntnis gewisser touristischer Stereotypen.«¹⁴ China, so Barthes, »ist eine Sache, die Vorstellung, die noch bis vor kurzem ein französischer Kleinbürger sich davon machen konnte, ist eine andere. Für diese spezifische Mischung aus Rikschas, Glöckchengeklingel und Opiumrauchen ist kein anderes Wort möglich als *Sinität*.«¹⁵

¹⁰ Stewart Brand, *Media Lab. Computer, Kommunikation und neue Medien*, a. a. O., S. 47.

¹¹ Nicholas Negroponte, *Total digital. Die Welt zwischen 0 und 1 oder Die Zukunft der Kommunikation*, München 1995, S. 82.

¹² Ebenda, S. 279.

¹³ Tom Holert, »Globodigitalizität. Über die Zumutung des Evidenten«, Vortrag an der Kunsthochschule für Medien Köln, gehalten am 4. 6. 2002, <http://www.khm.de/kmw/kit/pdf/holert.pdf> (letzter Zugriff: 3. 7. 2010), S. 11, Hervorhebung im Original.

¹⁴ Roland Barthes, »Rhetorik des Bildes«, in: ders., *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn*, Frankfurt am Main 1990, S. 30.

¹⁵ Roland Barthes, *Mythen des Alltags*, Frankfurt am Main 1964, S. 101, Hervorhebung im Original.

Um also über jene Begriffe, die als Mythos immer schon selbst eine historische Form und eine Weise des Bedeutens sind, die etwas zu verstehen geben und im selben Augenblick etwas vorschreiben, zu sprechen, ohne dabei unweigerlich dieser Form und Weise des Bedeutens genau damit das Wort zu reden, müssen Begriffe erfunden werden. Auch wenn die Sprache streng genommen kein Jenseits des Mythischen gestattet, keinen Ort, an dem man sich in einem Standpunkt der Kritik je sicher fühlen könnte, hat der Neologismus einen entscheidenden Vorteil: Er weist eben darauf mit einem Sprechakt der Verzweiflung hin.

Interaktivität, Flexibilität, Kontrolle und Ermächtigung sind wesentliche Versprechen und Elemente der Digitalizität, die eine bestimmte Form von Freiheit garantieren sollen, auf die ich noch näher eingehen werde. Beispielhaft hat Henry Jenkins die Konsumierenden digitaler Medien als »newly empowered consumers«¹⁶ gefeiert, Russell Richards User-Einfluss und Digitalität im Begriff »the digital/interactive age«¹⁷ gebündelt und Tony Feldman die »tyranny« und das »dictatorial model« früher Medien und ihrer Funktionsweisen jener »Ära des Digitalen« gegenüber gestellt.¹⁸ Größere Freiheit der Nutzenden, »this new found freedom«,¹⁹ ist bei Feldman einer der wichtigsten Vorzüge digitaler Medien, deren Effekt hier einmal mehr ausdrücklich als Machtgewinn und Emanzipation ausgezeichnet wird.

Ganz im Sinne dieser Befreiungs-Rhetorik hat Don Tapscott seine Begeisterung für *Die digitale Revolution* (»Die neuen Medien sind interaktiv. Der Benutzer hat sie unter Kontrolle.«²⁰) in seinem Lob der *Wikinomics* insofern gesteigert, als uns diese nunmehr noch stärker auf Partizipation und Interaktivität ausgerichtete Revolution in »eine neue ökonomische Demokratie«²¹ führe. »In der Summe der Ordnungen von Zeit, Raum und Person«, so Helmut Schanze, »erscheint das unterscheidende Merkmal des Digitalmediums das Merkmal der Interaktivität zu sein. Es ist das Zugleich von Mobilität, Echtzeit und Personalisierung. Die Aufhebung des Raums, die ständige Vergegenwärtigung und die Personalisierung lässt das Digitalmedium als ein Gegenüber erscheinen, mit dem auf allen Ebenen interagiert werden kann.«²²

Für Lev Manovich zählt zu den populärsten Vorstellungen computerbasierter Medien der Mythos der Interaktivität, »[t]he promise of digital aesthetics is its en-

¹⁶ Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York 2006, S. 19.

¹⁷ Russell Richards, »Users, Interactivity and Generation«, in: *New Media & Society*, 8/4, S. 536.

¹⁸ Tony Feldman, *An Introduction to Digital Media*, New York 1997, S. 5.

¹⁹ Ebenda, S. 5.

²⁰ Don Tapscott, *Die digitale Revolution*, Wiesbaden 1997, S. 352.

²¹ Don Tapscott, *Wikinomics. Die Revolution im Netz*, München 2007, S. 15.

²² Helmut Schanze, »Gibt es ein digitales Apriori?«, in: Jens Schröter/Alexander Böhnke (Hg.), *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum?* Bielefeld 2004, S. 72.

hanced zone of ›interactivity‹²³ hat Timothy Murray entsprechend betont, und auch der anhaltende Hype um Weblogs als »a rebirth of participatory democracy«²⁴ singt mit im Chor der Digitalizität. Das »kollektive Bloggen«, hat Julian Kücklich zu den »utopische[n] Vorstellungen« angemerkt, solle »zu mehr Mitbestimmung und Transparenz bei Staatsbehörden, Medien und Unternehmen führen.«²⁵ Interaktivität, so ließe sich der seit Ende der 1980er Jahre insbesondere in den USA und Westeuropa etablierte Diskurs der Digitalizität stark verkürzt zusammenfassen, nutzt die Flexibilität »des Digitalen« und gestattet eine neue Form von Kontrolle, welche den somit ermächtigten Nutzenden größere Freiheit schenkt.²⁶

Die Freiheit des Hasen: »Ich war schon da«

Vor diesem Hintergrund hat Wendy Hui Kyong Chun 2006 in *Control and Freedom* den Mythos des »Internet as the ideal democratic public sphere«²⁷ erörtert und kritisiert. Berteke Waaldijk hat 2009 auf die zwei Seiten der anhaltend erhitzten Debatten zum Internet (»digital culture and communication were praised as the cradle of total democratisation; on the other hand, they were condemned as the newest form of social division«²⁸) mit einem Vergleich zwischen dem Web und den Weltausstellungen der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts geantwortet, bei dem das Verhältnis von »world citizenship« und »the consumers' freedom to choose«²⁹

²³ Timothy Murray, »Digital Impossibility: Cruising The Aesthetic Haze Of The New Media«, in: *CTheory*, 13.1.2000, <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=121> (letzter Zugriff: 23.11.2007).

²⁴ Mark Deuze, »Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture«, in: *The Information Society*, 22/2, 2006, S. 68.

²⁵ Julian Kücklich, »Schöne neue Blogosphäre? Das Internet als Mittel der Selbstverwirklichung und der Selbstausbeutung«, in: *Der Freitag*, 18.05.2007.

²⁶ Unter dem Titel »Digital Speech and Democratic Culture« fasst Jack M. Balkin folgende Hoffnung zusammen: »The digital revolution brings features of the system of free expression to the forefront of our concern, reminding us of things about freedom of expression that were always the case, but now have become more central and thus more relevant to the policy issues we currently face. The digital revolution makes possible widespread cultural participation and interaction that previously could not have existed on the same scale.« Vgl. Jack M. Balkin, »Digital Speech and Democratic Culture: A Theory of Freedom of Expression for the Information Society«, in: *New York University Law Review*, 79/1, 2004, S. 3.

²⁷ Wendy Hui Kyong Chun, *Control and Freedom. Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics*, Cambridge 2006, S. 24.

²⁸ Berteke Waaldijk, »The Design of World Citizenship. A Historical Comparison between World Exhibitions and the Web«, in: Marianne van den Boomen/Sybille Lammes/Ann-Sophie Lehmann/Joost Raessens/Mirko Tobias Schäfer (eds.), *Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Amsterdam 2009, S. 109.

²⁹ Berteke Waaldijk, »The Design of World Citizenship«, a. a. O., S. 115.

besonders interessant ist. In der von Oliver Leistert und Theo Röhle 2011 herausgegebenen Anthologie *Generation Facebook* werden die gegenwärtig kursierenden Vorstellungen, »Facebook habe ein inhärentes demokratisches Potential«³⁰ u. a. im Hinblick auf den »Ursprungsmythos des Internets [...] als freier und quasi automatisch demokratisierender Raum«³¹ diskutiert und die westliche Wunschvorstellung, es sei »Facebook zu verdanken, dass sich in Arabien der demokratische Frühling entwickle«³², korrigiert. Die drei Ansätze versammeln exemplarisch – wie auch Ramón Reicherts *Amateurs im Netz* von 2008 – aktuelle Elemente der Digitalizität, um dagegen zu intervenieren.

Deren bleibende Präsenz zeigt sich indes gerade in der iCloud-Präsentation, die nahezu alle bislang zitierten Versprechen neu aufmarschieren lässt und sie – darin liegt der Unterschied bzw. die Weiterentwicklung – im Sinne der Immaterialität um die Betonung von Automatisierung unter Umgehung des Nutzenden erweitert. »And so everything happens automatically«, betont Jobs, »and there is nothing new to learn.« Hier begegnen die *empowerment*-Versprechungen der Digitalizität der Sorge vor ihrem drohenden Verlust, die in der anhaltenden Kritik an Apple (insbesondere auf das schnittstellenarme i-Pad und die restriktive App-Politik bezogen) zum Ausdruck kommt, die u. a. die Verkehrung der User-Ermächtigung und -Emanzipation zur User-Entmündigung und -Überwachung anklagen.

Das ist vor allem insofern von Bedeutung, als die Freiheits- und Demokratieversprechen der Digitalizität bekanntlich nicht nur auf der Seite der Apologeten der vergangenen New Economy, der noch immer projektorientierten Polis oder der Wikonomics wirken. Auch jene, die für sich Anspruch nehmen würden, eine Gegenposition zu solchen Phänomenen des flexiblen Kapitalismus einzunehmen, bauen oder pochen auf ihre Art darauf. Die autonome a.f.r.i.k.a.-gruppe hat den Ermächtigungs- bzw. Demokratisierungs-Hype bereits Ende der 1990er Jahre kritisiert³³, und Ramón Reichert 2008 die »freiheitlich argumentierenden Netzdiskurse« mit den gouvernementalen Tendenzen des geforderten »Selbstmanagements« konfrontiert, in denen die »Medienamateure die Subjektivierungsanforderungen zum Objekt ihrer eigenen Verantwortung« machen und damit »die Herrschaftspraxis der indirekten Selbstführung« verinnerlichen.³⁴

³⁰ Oliver Leistert/Theo Röhle, »Identifizieren, Verbinden, Verkaufen. Einleitendes zur Maschine Facebook, ihren Konsequenzen und den Beiträgen in diesem Band«, in: dies. (Hg.), *Generation Facebook. Über das Leben im Social Net*, Bielefeld 2011, S. 16.

³¹ Oliver Leistert/Theo Röhle, »Identifizieren, Verbinden, Verkaufen«, a. a. O., S. 16.

³² Ebenda, S. 13.

³³ Vgl. autonome a.f.r.i.k.a.-gruppe, »Bewegungsle(h)re. Anmerkungen zur Entwicklung alternativer und linker Gegenöffentlichkeit. Update 2.0«, in: Katrin Bruns/Ramón Reichert (Hg.), *Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*, Bielefeld 2007, S. 350–358. Siehe auch: <http://www.nadir.org/nadir/archiv/netzkritik/bewegungsleere.html> (letzter Zugriff: 17. 1. 2012).

³⁴ Ramón Reichert, *Amateurs im Netz. Selbstmanagement und Wissenstechnik im Web 2.0*, Bielefeld 2008, S. 21–23, Hervorhebung im Original.

2011 hat Serjoscha Wiemer die »Utopie grenzenloser Verfügbarkeit digitaler Medien« und »das utopische Freiheitsversprechen digitaler Medien« 2011 am Beispiel des Gerichtsstreits diskutiert, der im Januar 2011 zwischen Sony Computer Entertainment America und dem 21-jährigen George Hotz sowie vier mutmaßlichen Mitgliedern der Hacker-Gruppe fail0verflow seinen Anfang genommen hat.³⁵ Die vor allem mit Sherry Turkle verbundene Vorstellung einer befreienden und subversiven Qualität computerbasierter Medien im Hinblick auf eine Identitätspolitik im Netz, in dem wir mit Identität spielen können, gehört ebenfalls zu diesem Komplex.³⁶ Er wird heute auch dadurch sichtbar, indem Turkles Hoffnung in der gegenwärtigen Auseinandersetzung mit den Realnamen-Vorgaben auf Facebook verabschiedet wird.³⁷

Das iCloud-Angebot konzentriert Ermächtigungsversprechen im Umgang mit computerbasierten Medien nun ausdrücklich auf den Umgang mit Software, die uns einerseits (via diverser Interfaces) zur Verfügung steht und andererseits ganz und gar unabhängig von unserem Zutun andauernd arbeitet. Wenn Hardware Gehirn und Flechse sind, sind auch sie nur insofern zu beobachten, als ihre Folgen für uns sicht- und hörbar werden. Nicht nur das Prinzip der Automatisierbarkeit wird dabei gesteigert, sondern auch das Unbeobachtbare des Computers, das durch die Verlagerung von Speicherplatz und Hardware-Ressourcen in die Cloud (genauer gesagt: in das neue Rechenzentrum von Apple in North Carolina) ausdrücklich betont wird. Uns bleibt, dies ist das von Apple entworfene Bild, nur der Umgang mit den Interfaces der Software, die freilich nicht auf ihre apparative Basis wie Laptop, Smartphone oder Tablet verzichten kann.

Anfang der 1990er Jahre hatte Friedrich Kittler den »Abstieg von Software zu Hardware« als einen Abstieg »von höheren zu niedrigen Bedeutungsebenen« markiert und nachdrücklich kritisiert, die Tatsache, »daß Software als maschinenunabhängige Fähigkeit nicht existiert«, ließe sie »als kommerzielles oder amerikanisches Medium nur umso mehr insistieren.«³⁸ In einem Gespräch mit Rudolf Maresch von 1991/92 brachte Kittler seine Kritik an bildlichen Interface-Gestaltungen auf den Punkt: »Dort kann man nicht einmal mehr ein x-beliebiges Kommando eingeben. Durch die Bilder – die Icons – sind die Kommandos schon vorsortiert. Davon erfährt der Normalsterbliche gar nichts. Das bedeutet aber nicht, dass am Mac nicht tausend andere Sachen möglich wären, sobald man auf die symbolische Ebene der

³⁵ Serjoscha Wiemer, »Jailbreak, Rootkit, Overfl0w – Programmierte Dysfunktionalitäten und die Utopie grenzenloser Verfügbarkeit digitaler Medien«, Vortrag auf der Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft 2011 (Dysfunktionalitäten), Potsdam, 6. 10. 2011.

³⁶ Sherry Turkle, »Ich bin wir?«, in: Katrin Bruns/Ramón Reichert (Hg.), *Neue Medien*, a. a. O., S. 503–523.

³⁷ Vgl. Geert Lovink, »Anonymität und die Krise des multiplen Selbst«, in: Oliver Leistert/Theo Röhle (Hg.), *Generation Facebook*, a. a. O., S. 183–198.

³⁸ Friedrich Kittler, »Es gibt keine Software«, a. a. O., S. 231–235.

verbalen textuellen Programmierung hinuntergeht. Die Benutzeroberfläche erzeugt aber den Anschein, als gäbe es diese Ebene unterhalb der Bilder gar nicht.«³⁹

Gerade deshalb, weil Kittler für seine Klage gegen die Nebelkerzen des Interface-Designs und die Überbetonung von Software (im Unterschied zu ihren Vorschriften und ihrer systematischen Materialität, der Hardware) heute mehr denn je Anlass hätte, was in Lev Manovichs *Software Takes Command* im Ausrufen des »software age«⁴⁰ gipfelt, ist es umso wichtiger, Interface-Gestaltungen ernst und in den Blick zu nehmen. Mich interessiert dabei, wie sich die Ästhetik computerbasierter Medien als eine Ästhetik der Verfügung zum Diskurs der Digitalizität verhält. Unter Ästhetik der Verfügung verstehe ich die Erscheinungsformen dieser Interfaces. Sie stellen uns als »sets of metaphors, ways of navigating through content, ways of accessing and storing data«⁴¹, als visualisierte und mit Sounddesign komplettierte Nutzungsoberflächen (als Desktopmetapher, als Gamedesign, als Menü oder sonstige auf das Zauberwort Interaktivität hin ausgerichtete Gestaltungen) etwas zur Verfügung – und dabei nicht nur jene Elemente, die wir als *content* oder Inhalt oder *data* verstehen und suchen mögen, sondern stets auch jene Wege und Navigationsmöglichkeiten, um zu ihnen zu gelangen. Beide Ebenen, Interface und Database, sind verknüpft und bestimmt durch Programmierung. Dass und wie für User das Verfügen hier stets auch ein Sich-Fügen bedeutet, macht das dialektische Moment unserer Begegnung mit dem Erscheinen dieser Medien aus.

Die Ästhetik der Verfügung computerbasierter Medien wird seit langem durch eine bestimmte Gestaltung von Interfaces dominiert, die ich als Ordnung der Auswahl präzisieren möchte. Auswahlreichtum zeigt uns in unterschiedlichen Gestalten, die mit Lev Manovich als paradigmatische Gesten⁴² und mit Hartmut Winkler als »Apotheosen des Menüs«⁴³ beschrieben werden können, dass wir über das Repräsentierte verfügen dürfen und sollen. Eine Geste appellativer Verfügbarkeit in Gestalt von Listen, Buttons, Symbolen usw. charakterisiert das Erscheinen und fordert zur Nutzung heraus. Ganz gleich, ob wir uns in einer Desktopmetapher zu rechtfinden, Schaltflächen von Bild- oder Textverarbeitungsprogrammen benutzen, Websites wie Youtube und Wikipedia oder das *Internet Archive* aufsuchen, online einkaufen, Multitouch-Geräte vom iPhone über das Samsung Galaxy bis zum Tablet Fire bedienen, Newsmaps benutzen, in Blu-ray- und DVD-Menüs navigieren oder ähnlichen zeitgenössischen Spielformen computerbasierter Medien begegnen:

³⁹ Friedrich Kittler, »Wenn die Freiheit wirklich existiert, dann soll sie doch ausbrechen«, Gespräch mit Rudolf Maresch vom 5. Juli 1991 und 4. April 1992. Siehe: <http://www.rudolf-maresch.de/interview/16.pdf> (letzter Zugriff: 12.1.2011), S. 19.

⁴⁰ Lev Manovich, *Software Takes Command* (Version: 20.11.2008), http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.doc (letzter Zugriff: 18.8.2011), S. 175.

⁴¹ Lev Manovich, *The Language of New Media*, a. a. O., S. 73.

⁴² Ebenda, S. 231.

⁴³ Hartmut Winkler, *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*, München 1997, S. 224.

Immer wieder sind wir mit der Ordnung der Auswahl konfrontiert. Optionen werden aufgehäuft und versichern uns unserer Möglichkeiten, auswählend aktiv zu werden.

Der Eintritt in die Listen-Welt von Google, nachdem wir uns mit unseren Suchwünschen in das Weiß des unbeschriebenen Blatts der Startseite eingeschrieben haben, ist hierfür ebenso typisch wie die Video-Präsentation auf Youtube: Die Hyper-text- und Listenpräsenz neben und unter dem Fenster, in dem das gewünschte Video läuft, ist nicht genug. In dem Augenblick, in dem das Video beendet ist, verwandelt sich das Zentrum des Interesses in eine Ansammlung von etwa zwölf Angeboten anderer, »verbundener« Videos. In diesem Sinne sind alle Videos auf Youtube nichts als Überleitungen zu neuen Auswahlverfahren.



Auswahlverfahren: Youtube, Newsmap und Touchscreen-Interfaces

Wir agieren dabei stets in dem, was mittels der Ausgabegeräte akustisch und visuell erscheint, und mit dem, was uns dazu als Hardware und als Steuerungsmöglichkeiten im dargestellten Interface gegeben ist. Diese Ausformung der Ästhetik der Verfügung befördert als konkrete Darstellungsform der Digitalizität, was Markus Stauff 2004 die »Kulturtechnologie des Auswählens« und die »zunehmende Dominanz des Zugriffsmodus« genannt hat⁴⁴: die »soziokulturelle Aufwertung von Flexibilität und Wahlmöglichkeiten.«⁴⁵ »As users,« hat Douglas Rushkoff 2010 geklagt, »all we see is a world of choice.«⁴⁶ Ebenfalls 2010 hat Till A. Heilmann mit Bezug

⁴⁴ Markus Stauff, »Das neue Fernsehen«. *Machteffekte einer heterogenen Kulturtechnologie*, Dissertation, Bochum, 2004, <http://www-brs.ub.ruhr-uni-bochum.de/netahtml/HSS/Diss/StauffMarkus/diss.pdf> (letzter Zugriff: 8. 10. 2007), S. 277.

⁴⁵ Markus Stauff, »Das neue Fernsehen«, a. a. O., S. 276.

⁴⁶ Douglas Rushkoff, *Program or be Programmed. Ten Commands for a Digital Age*, New York 2010, S. 51.

auf Lorenz Engell⁴⁷ und Matthias Bickenbach⁴⁸ die »Geste des Digitalen« als »das Tastendrücken« bezeichnet, das Heilmann als die »basale Kulturtechnik unserer Zeit« versteht⁴⁹. Auf die Problematik so grundsätzlicher Festschreibung werde ich später noch zurückkommen.

Zunächst hat sich jede Form des Agierens mit computerbasierten Medien bekanntlich den Möglichkeiten der Hardware und der Logik der Software zu beugen. Dass damit die besagten Freiheits- und Ermächtigungsversprechen an ganz bestimmte Bedingungen gebunden sind, ist entscheidend. Dieter Merschs Kritik am Begriff der Interaktivität in Bezug auf Computerspiele zielt hier auf den Kern des Problems: Irreführend sei der Interaktivitätsbegriff vor allem deswegen,

»weil ludische wie auch digitale ›Interaktionen‹ nichts anderes als Dialoge mit einer ›Maschine‹, d. h. mit Programmen und Interfaces sein können. Jede Kommunikationsmöglichkeit erweist sich als ebenso computergeneriert wie computerkontrolliert und damit auch restringiert. Es handelt sich um Kommunikationen ohne Respons und Wechselseitigkeit, doch muss bedacht werden, dass sie allein in der Syntax des Spiels und seiner präfigurierten Rollen- und Antwortmöglichkeiten fundiert sind. Darum kann keine Figur in einen Dialog verwickelt werden, weil kreative oder überraschende Reaktionen strukturell nicht implementierbar erscheinen – notwendig bleiben sie unterhalb von Autonomie und Freiheit einem entscheidungslogischen Schematismus verhaftet.«⁵⁰

In unserem Umgang mit computerbasierten Medien »ist alles streng determiniert, vorausberechnet und kalkülisiert«, hat Rudolf Maresch bilanziert: »Die Menge möglicher Interaktionen wird durch mathematisch festgelegte Regeln vollständig definiert.«⁵¹ Computer sind an »Regeln, Ausführungsvorschriften, Algorithmen immer schon gebunden, Computer, so könnte man sagen, sind das Medium, das die Regel aus ihrer Latenz befreit und sie auf die Oberfläche der lesbaren Programmtexte bringt«⁵², hat Hartmut Winkler betont und an anderer Stelle darauf hingewiesen,

⁴⁷ Lorenz Engell, »Tasten, Wählen, Denken. Genese und Funktion einer philosophischen Apparatur«, in: Stefan Münker/Alexander Roesler/Mike Sandbothe (Hg.), *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*, Frankfurt am Main 2003, S. 53–77.

⁴⁸ Matthias Bickenbach, »Knopfdruck und Auswahl: Zur taktilen Bildung der Medien«, in: *LiLi. Zeitschrift für Linguistik und Literaturwissenschaft*, 171/2000, S. 9–32.

⁴⁹ Till A. Heilmann, »Digitalität als Taktilität. McLuhan, der Computer und die Taste«, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, 3/2010, S. 133.

⁵⁰ Dieter Mersch, »Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Synthese«, in: Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch (Hg.), *Game Over?! Perspektiven des Computerspiels*, Bielefeld 2008, S. 30–31.

⁵¹ Rudolf Maresch, »Virtualität«, in: Ulrich Bröckeling/Susanne Krasemann/Thomas Lemke (Hg.), *Glossar der Gegenwart*, Frankfurt am Main 2004, S. 280.

⁵² Hartmut Winkler, *Diskursökonomie. Versuch über die innere Ökonomie der Medien*, Frankfurt am Main 2004, S. 152.

dass im Diskurs um digitale Medien bereits Mitte der neunziger Jahre zumindest dahingehend Einigkeit bestand, »dass die Logik des Digitalen eine Logik der Auswahl ist.«⁵³

Interaktivität mit computerbasierten Medien bedeutet ein Sich-Einlassen auf Möglichkeitsbedingungen – die Verfügung über das, was computerbasierten Medien bieten, ist an ein Sich-Fügen gebunden. In diesem Sinne haben Britta Neitzel und Rolf Nohr Interaktivität »als eine Funktion ›kybernetisch‹ gedachter Regelkreise« präzisiert, als »eine Form quantitativ hoch aufgehäufter Optionalitäten im Sinne vorgegebener Entscheidungsbäume und -graphen«.⁵⁴ Das Fazit, das Thomas Elsaesser dementsprechend zu den Möglichkeiten der Interaktion mit computerbasierten Medien gezogen hat, lautet: »you can go everywhere you like, so long as I was there before you«⁵⁵. So gesehen (und mit Mut zur einstweiligen Verkürzung) ähneln wir in unserer Freiheit beim Umgang mit diesen Verfügbarkeiten ein wenig dem Hasen im Wettlauf mit dem Igel, der schon da ist, wo immer der Hase auch ankommt.

Die Ästhetik der Verfügung computerbasierter Medien (auch, aber nicht nur in Gestalt der Ordnung der Auswahl) zeichnet sich dabei gerade dadurch aus, dass sie nicht nur Art und Menge des zur Wahl bereitgestellten präsentiert und verfügbar macht (was ja auch bei einem Buch so ist, das nur eine bestimmte Seitenmenge zur Auswahl stellt), sondern dass mit dieser Verfügbarkeit zugleich auch über potentielle Nutzungsmöglichkeiten verfügt werden kann. Anders gesagt: Die Verfügung ist im Sinne Kittlers »gänzlich virtuell«⁵⁶, d. h. eben nur unter bestimmten Bedingungen möglich.

Diese besonderen Bedingungen der Ästhetik der Verfügung zeigen sich nicht etwa in den eingrenzenden Entscheidungen der Produzierenden, etwas z. B. eben gar nicht oder eben nur so zu senden, zu drucken, zu schreiben, zu malen, zu sagen oder zu tanzen etc., so dass ich als Rezipierender/Nutzender nichts anderes als das haben/nutzen kann, was mir gegeben und als solches meiner Nutzung und Perspektive überantwortet ist (das Buch, der Tanz, das Bild, die Äußerung, die Langspielplatte, die VHS-Kassette, diese oder eben jene Fernbedienung etc.). Das Spezifische computerbasierter Medien liegt hingegen darin, dass auch im Umgang mit den Medien, wenn sie also bereits in unserem Besitz und Gebrauch sind, Restriktionen möglich sind, die regulieren können, indem sie durch Programmierung bestimm-

⁵³ Hartmut Winkler, »Zugriff auf bewegte Bilder: Video on Demand«, in: Harald Hillgärtner/Thomas Küpper (Hg.), *Medien und Ästhetik. Festschrift für Burkhardt Lindner*, Bielefeld 2003, S. 326.

⁵⁴ Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, »Das Spiel mit dem Medium. Immersion – Interaktion – Partizipation«, in: dies. (Hg.), *Das Spiel mit dem Medium. Immersion – Interaktion – Partizipation*, Marburg 2006, S. 15.

⁵⁵ Thomas Elsaesser, »Digital Cinema: Delivery, Event, Time«, in: Thomas Elsaesser/Kay Hoffmann (eds.), *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age*, Amsterdam 1998, S. 217.

⁵⁶ Friedrich Kittler, *Es gibt keine Software*, a. a. O., S. 231.

te Praktiken unterbinden, die ansonsten üblich und prinzipiell durch die Apparate auch möglich sein können. Weil alles, was in/mit Computern kreiert, durch Computer distribuiert und/oder auf Computern bzw. auf von Computern »lesbaren« Datenträgern gespeichert ist, numerisch repräsentiert und modularisiert Programmen gehorcht, kann das Zusammenspiel von Soft- und Hardware stets neuen Regeln unterworfen werden.

Ein gutes Beispiel dafür ist die Programmierung auf DVDs, die Warnungen vor »Film-Piraterie« üblicherweise mit User Operation Prohibition (UOP) zu belegen. So wird z. B. verhindert, dass wir direkt ins DVD-Menü gelangen, gleich den Film starten oder wenigstens dank schnellem Vorlauf den Warnspot hinter uns bringen. Gerade weil die Inhalte einer DVD Programmen unterworfen sind, die uns andere Nutzungsmöglichkeiten von Filmen gestatten als mit VHS oder Laserdisc, kann uns die gestenreich zugestandene Kontrolle und Ermächtigung, die Freiheit im interaktiven Umgang mit dem Film, jederzeit wieder ebenso gestenreich entzogen werden: als Warnung. Hier endet Deine Macht! Während nichts, was auf einer VHS-Kassette gespeichert war, die Laufgeschwindigkeit des Videobandes beeinflussen und nichts Gedrucktes das Umblättern einer Buchseite verhindern konnte, kann die Programmierung einer DVD jeden Knopf auf der Fernbedienung des DVD-Players blockieren. Gleiches gilt z. B. für Videospiele und ihre Cut-Scenes, für Einführungen in Computerprogramme oder für die unbeliebten Ländercodes von DVD und Blu-ray.

Für die Ordnung der Auswahl als eine besondere Form der Ästhetik der Verfügung digitaler Medien ist also charakteristisch, dass sie nicht nur Art und Menge des zur Wahl Bereitgestellten auffächert, präsentiert und verfügbar macht, sondern mit dieser Ordnung auch die potentiellen Nutzungs- und Wahlmöglichkeiten einschränken kann, so dass damit auch unser Akt des Verfügens geordnet wird. Unsere Verfügung als User ist immer schon vor allem auf zweierlei Weise eingeschränkt, genauer gesagt: Bedingungen unterworfen. Wir wählen *aus* dem, was sich uns zeigt, (was also zuvor bereits von anderen ausgewählt worden ist), und wir wählen *mit* dem, was uns gegeben ist. Hierin liegt die Dialektik der Verfügung computerbasierter Medien: Unser Verfügen ist hier immer in besonderer Weise bedingt, weil auf der Software-Ebene zugleich Funktionsweisen der Benutzer-Hardware festgelegt und damit über unseren Umgang verfügt werden kann.

Doch darin erschöpft sich die Dialektik der Verfügung nicht – damit aber ist keine Einbahnstraße der Macht gegeben, sondern ein Ringen um Macht im Sinne Michel Foucaults, ein Spiel um Verfügungen erst begonnen: Auch wenn unser Verfügen an programmierte Bedingungen gebunden ist, müssen wir uns – dies ist insbesondere wichtig für die von Wendy Chun diskutierte Parallele von Software und Ideologie⁵⁷ – darin nicht zwangsläufig fügen. Denn eben weil diese Art des Reglementierens über Programmierung läuft, kann sie auf genau dieser Ebene des Organisierens von prinzipiell prozessierbaren Daten auch umgangen werden: von einigermaßen findigen Usern und natürlich von Hackern. Die Widersprüchlichkeit

⁵⁷ Wendy Hui Kyong Chun, *Control and Freedom*, a. a. O., S. 18–23.

und das Hin-und-her von Ermächtigung und Entmachtung, von Verfügen und Sich-Fügen, das die Digitalisierung in Gang setzt, beschränken sich keineswegs nur auf eine machtvolle Produzentin, die uns Nutzenden gottgleich Macht schenkte und wieder nähme. Das wurde und ist noch immer das Drama der Musik- und auch der Filmindustrie. Das Ringen um Macht auf Basis des Computers, das auch den Diskurs der Digitalität so offensichtlich zu einem Macht-Diskurs werden lässt, läuft vielmehr potentiell immer auf beiden Seiten.

Darin gibt es Bewegung, aber kein Entkommen. Der Wechsel der ermächtigten Userin, die z. B. zur Programmiererin wird, wie Douglas Rushkoff in *Program or Be Programmed* gefordert hat, ändert wenig an der Grundidee des Hase-und-Igel-Spiels. Sie wechselt nur von der Hasen- auf die Igel-Seite und hat es auch dort mit gegebenen Maschinenmöglichkeiten zu tun. Der Weg der programmierenden Selbstoptimierung innerhalb des Systems führt vor allem dazu, temporär die Seite zu wechseln, das System also besser zu verstehen und damit entweder neue User-Hasen an Ihren Platz zu gewöhnen oder sie ebenfalls zur Selbstoptimierung anzuleiten. Hacker hingegen, so ließe sich das Bild vielleicht an sein Ende bringen, versuchen tendenziell das vorbereitete Spielfeld zu verlassen und die programmierten Grenzen zu durchbrechen – bis zur hin zur Veränderung der Hardware.

Sie müssen wählen!

Entscheidend ist, dass die Ästhetik der Verfügung – wie mir computerbasierte Medien meine Nutzungs- und Interaktionsmöglichkeiten anempfehlen – nicht immer schon und ausschließlich als Ordnung der Auswahl erscheint. Vor allem in Computerspielen wird diese dominante Ordnung verändert, abgeschwächt oder infragegestellt, indem die gegebenen Optionen weniger oder gar nicht in den Vordergrund drängen, wie z. B. bei der klassischen Ego-Shooter-Perspektive in Games wie *AssaultCube* (Rabid Viper, 2010), bei Game-Art-Projekten wie *The Graveyard* (Tale of Tales, 2008), bei Multitouch Games wie *TennisMatch 2.13* (Focused Apps, 2011) oder bei Games wie *Kinect Dance Central* (Harmonix, 2010) für die kameragestützte Steuerung Kinect, die für die Xbox 360 seit Ende 2010 auf dem Markt ist und mit dem Slogan wirbt: »Du bist der Controller!«

In all diesen Beispielen erscheinen Auswahlmöglichkeiten im Spielen eher implizit als explizit im dargestellten Interface, müssen wir – wie gerade *The Graveyard* so klug vorführt – Möglichkeiten und Grenzen der Steuerung erst erproben. Wie (und wie langsam) die alte Dame über den Friedhof zu bewegen ist und wohin sie überhaupt (noch) gehen kann, ist ebenso wenig als Auswahllogik präsent, wie die Optionen der Schlagtechniken, die ich beim *TennisMatch 2.13* durch Fingerstreichen über das Interface ausprobiere, um meinen virtuellen Opponenten Kenny zu besiegen. Dass gleichwohl auch bei *AssaultCube*, *TennisMatch 2.13* und *Kinect Dance Central* Menüs auftauchen, in denen ich zur Auswahl aufgerufen werde, gehört zur Diversifikation der Verfügungsgesten. Gerade weil also unterschiedliche Ästhetiken der Verfügung existieren, erweisen sich nicht nur Setzungen wie »die



Der Start von *The Graveyard* und Werbung für Kinect

Auswahl ist kein reiner Effekt der Logik der Maschine. Sie mag funktional sein und historisch auf die Interface-Ideen von Programmierern im Geist der Maschine zurückgehen. In jedem Falle aber ist sie eine kulturelle Entwicklung, die nicht zuletzt der Gewöhnung an eine bestimmte Idee von Freiheit zuarbeitet: Freiheit als Auswahl aus Gegebenem mit Gegebenem.

Freiheit setzt hier ein radikales Sich-Fügen in die Bedingungen des Möglichen voraus – das Erkennen und Anerkennen einer Ordnung, die sich offensiv alternativlos gibt. Damit bildet gerade diese spezielle Form der Ästhetik der Verfügung einen nicht unerheblichen Widerspruch zum Freiheits- und Ermächtigungsversprechen der Digitalität, der alles andere als unbemerkt geblieben ist. Er gehört, so scheint mir, zu den Triebfedern von Multi-Touch-Steuerungen und Entwicklungen wie Kinect mit ihrer taktilen bzw. filmisch-körperlichen »Du bist der Controller!«-Unmittelbarkeit. Und auch das populäre Kino beschäftigt sich schon länger mit dieser Widersprüchlichkeit.

Ich möchte hier darum abschließend die Aufmerksamkeit auf einige Filmbeispiele lenken, die nicht direkt von Computern, wohl aber sehr explizit von Maschinen handeln. Die Filme der *Saw*-Reihe sind seit 2003/04 dabei, die Ordnung der Auswahl zu verhandeln – oder besser gesagt: sie lassen sich als Kommentare auf

Geste des Digitalen«⁵⁸ als heikel. Darüber hinaus wird angesichts anderer Interface-Angebote des Verfügens jene Ordnung der Auswahl, die aufgestellte Fülle und Tiefe von Optionen, als eben nur eine, wenngleich dominante Form der Präsentation erkennbar.

Es kann hier also nicht um eine technikanalytische Aufdeckung einer Grundstruktur gehen, die allen computerbasierten Medien eigen und auf die Funktionsweise des Computers als »Oder-Medium«⁵⁹ zurückzuführen wäre. Stattdessen kommt es mir auf die Analyse einer Ästhetik und Angebotspolitik an, die sich diesseits der technischen Vorgänge zeigt, die uns als Geschehen begegnet und uns auf eine gewisse Weise adressiert bzw. uns gewisse Aktionen und Umgangsformen ermöglicht (und andere ausschließt). Die Ordnung der

DRAFT – DO NOT CIRCULATE WITHOUT PERMISSION

⁵⁸ Till A. Heilmann, »Wolkentechnik«, a. a. O., S. 133.

⁵⁹ Hartmut Winkler, *Docuverse*, a. a. O., S. 224.

die dort vermittelte Form von Freiheit verstehen. Das Echo ist enorm: Die sieben *Saw*-Folgen bilden seit 2010 die erfolgreichste Horror-Reihe der Filmgeschichte.⁶⁰

Filmische Bezugnahmen auf Erfolg, Logik und Struktur von Games waren schon 2004 alles andere als neu oder ungewöhnlich.⁶¹ Die *Saw*-Filme aber führen, so scheint mir, zu etwas Grundsätzlicherem. Zu den direkten Vorbildern gehören die drei *Cube*-Filme von 1997 bis 2004, die Zahl der *Saw*-Nachfolger, -Epigonen und -Inspirierten ist schwer zu überschauen; ganz sicher zählen dazu Filme wie *Are You Scared* (USA, 2006, Andy Hurst), *The Tomb* (USA, 2007, Ulli Lommel) und *Choose* (USA, 2011, Marcus Graves). Der mit *Cube* (CAN, 1997, Vincenzo Natali) etablierte Ausgangspunkt zeigt Menschen, die sich unvermittelt in einer fremden, abgeschlossenen Umgebung mit Todesfallen wieder finden. Dieses Modell, sich in einer weitgehend unerklärten Situation bzw. einer eigenen Welt zurechtfinden zu müssen, korrespondiert sehr mit der Erfahrung von Computerspielen, im Spielen die Umgebung, Bedingungen, Möglichkeiten und nicht selten auch den Sinn des Spiels erst zu erschließen. Die *Saw*-Filme wissen das, und auch deshalb pflegt der Jigsaw (Tobin Bell), der gemeine Arrangeur jener schicksalhaften Fallen, seine Opfer mit »I want to play a game« zu adressieren, bevor er ihnen ihre Lage klar macht. Die besteht darin, zur Wahl zwischen grauenhaften Alternativen gezwungen zu sein.

Im ersten Teil der *Saw*-Reihe (USA, 2004, James Wan) winkt beispielsweise die Befreiung, wenn man sich mit einer Säge zuvor den rechten Fuß abtrennt, in *Saw IV* (USA, 2007, Darren Lynn Bousman) hat sich ein Opfer zwischen Selbstblendung und Vierteilung zu entscheiden, *Saw II* (USA, 2005, Darren Lynn Bousman) gibt einem anderen Delinquenten die Chance, sich vor dem Tod in einer »eisernen Jungfrau« zu bewahren, indem er sich mit einem Skalpell den rettenden Schlüssel hinter seinem eigenen Auge herausoperiert. Weitere werden vor die Wahl gestellt, die eigene Befreiung mit Leib und Leben anderer zu bezahlen – wenn etwa, wie im Kurzfilm-Vorläufer *Saw* (USA, 2003, James Wan) und dem ersten Hit von 2004, der Schlüssel zur Rettung vor dem qualvollen eigenen Tod aus dem Magen eines Zellenengenossen herausgeschnitten werden muss. *Saw V* (USA, 2008, David Hackl) beginnt mit der Todesfalle eines verurteilten Mörders, der wegen eines Verfahrensfehlers freigekommen ist. Er findet sich liegend angekettet wieder, auf einem Monitor erscheint das Puppen-alter-ego des Jigsaw und fächert die Optionen auf:

⁶⁰ Vgl. N.N., »*Saw*, ›most successful horror series‹«, in: BBC, 23.7.2010, <http://www.bbc.co.uk/news/entertainment-arts-10740518> (letzter Zugriff: 12.1.2011) und <http://boxoffice-mojo.com/showdowns/chart/?id=sawvs.htm> (letzter Zugriff: 12.1.2011).

⁶¹ Vgl. dazu u. a. Geoff King/Tanya Krzywinska, *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*, London, New York 2002; Warren Buckland, »S/Z, The ›Readerly‹ Film, and Video Game Logic«, in: Thomas Elsaesser/Warren Buckland, *Studying Contemporary American Film*, London 2002, S. 146–167; Jan Distelmeyer, »Unterwegs zur Abteilung Spieltheorie: Überlegungen zum Verhältnis zwischen Videospielen und dem populären Kino«, in: Britta Neitzel/Rolf Nohr (Hg.), *Das Spiel mit dem Medium. Immersion – Interaktion – Partizipation*, Marburg 2006, S. 187–207; Thomas Elsaesser, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin 2009.

»Hello Seth, I want to play a game. Right now, you are feeling helpless. This is the same helplessness you bestowed onto others. But now, it's unto you. Some would call this karma, I call it justice. Now you served five years of what should have been a life sentence, for murder. A technicality gave you freedom, but it inhibited you from understanding the impact of taking a life. Today, I offer you true freedom. In thirty seconds, the pendulum will drop far enough to touch your body. Within sixty seconds, it will cut you in half. To avoid the pendulum, all you have to do is destroy the things that have killed: your hands. You must insert your hands and push the buttons to start the devices before you. Your bones will be crushed to dust. Will you destroy the things that have taken life in order to save one, Seth? Make your choice.«

Womit *Saw* und seine Folgen über die Game-Auseinandersetzung weit hinausgehen, ist das Prinzip dieser speziellen Spiele, die Wahl zwischen klar definierten Möglichkeiten zu haben, die mit der Entscheidung zwischen Pest und Cholera noch freundlich beschrieben sind. Wenn *Jigsaw* die unerträglichen Optionen darstellt und mit »Leben oder sterben – sie haben die Wahl!« endet, ist die Freiheit der Wahl als Zwang und Grauen offensichtlich. Hier steht Folter zur Wahl und ist als Wahl bereits Folter.

Vielleicht also ließen sich diese Filme nicht nur mit Fragen konfrontieren, ob und wie die Folterszenen die »elementaren Empfindungen« von »Angst, Ekel und Grauen«⁶² wecken und wie diese so häufig als »Torture Porn« klassifizierten Produktionen zu Krieg, Terror und (inter-)nationalen Post-9/11-Traumata in Beziehung stehen.⁶³ Als Entscheidungs-Horror existentiell dramatisierter und eingeschränkter Verfügbarkeit stehen diese Filme ebenso in einer extrem spannenden Beziehung zur Kulturtechnologie des Auswählens und zur Ordnung der Auswahl computerbasierter Medien. Mein Vorschlag wäre, *Saw* und seine Folgen auch als eine Reaktion auf das Spannungsverhältnis zwischen dem Macht-Diskurs der Digitalizität und den konkreten Erscheinungsformen der Ästhetik der Verfügung zu verstehen, die als Ordnung der Auswahl Freiheit offensiv auf eine Entscheidung zwischen Gegebenem mit Gegebenem reduzieren. Die *Saw*-Opfer erfahren ihre traurigen Optionen durch Medien, auf Bildschirmen und über Lautsprecher, und der Täter ist den Ermittlenden (wie schon seine Vorbilder in *Silence of the Lambs* [USA, 1991, Jonathan Demme] und *Se7en* [USA, 1995, David Fincher]) immer einen Schritt voraus. Vor allem aber krönt er diesen Igel-Status dadurch, indem er seine Hasen zu

⁶² Marcus Stiglegger, *Terrorkino: Angst/Lust und Körperhorror*, Berlin 2010, S. 71.

⁶³ Vgl. dazu Matt Hills, »Cutting into Concepts of ›Reflectionist‹ Cinema? The Saw Franchise and Puzzles of Post-9/11 Horror«, in: Aviva Briefel/Sam J. Miller (eds.), *Horror After 9/11: World of Fear, Cinema of Terror*, Austin, TX 2011, S. 107–123; Aaron Kerner, *Film and the Holocaust: New Perspectives on Dramas, Documentaries, and Experimental Film*, New York 2011, S. 165–176; Stefan Geil, »Torture Porn – Die Renaissance des Folterns«, in: Inge Kirsner/Michael Wermke (Hg.), *Passion Kino – Existenzielle Filmmotive im Religionsunterricht und Schulgottesdienst*, Göttingen 2009, S. 121–135.

einer Wahl zwingt (zwei Klicks zugleich sind nicht vorgesehen), die als Auswahl immer schon Terror und Ausdruck von Herrschaft sein will. Deine Freiheit ist die Wahl nach meinen Regeln: Auch in diesem Entweder/Oder sind die Mittel der User, ihre Wahl zu realisieren, ebenso streng vorgegeben wie die zu Gebote stehenden Optionen.

Saw 3D (USA, 2010, Kevin Greutert), der siebte Teil, endete 2010 damit, dass auch der Nachfolger des Jigsaw-Killers selbst zum Opfer einer Entscheidungsfalle wird. Mit dem finalen Kommentar des neuen Bösewichts, »Game Over!«, mag das Ende der *Saw*-Reihe gekommen sein. Das Ringen um Macht unter dem Eindruck der Digitalizität wird weitergehen.

Literatur

- AUTONOME A. F. R. I. K. A.-GRUPPE, »Bewegungsle(h)re. Anmerkungen zur Entwicklung alternativer und linker Gegenöffentlichkeit. Update 2.0«, in: Katrin Bruns/Ramón Reichert (Hg.), *Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*, Bielefeld 2007, S. 350–358.
- BALKIN, Jack M., »Digital Speech and Democratic Culture: A Theory of Freedom of Expression for the Information Society«, in: *New York University Law Review*, Vol. 79, No. 1, 2004.
- BARTHES, Roland, *Mythen des Alltags*, Frankfurt am Main 1964.
- DERS., »Rhetorik des Bildes«, in: ders., *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn*, Frankfurt am Main 1990.
- BRAND, Stewart, *Media Lab. Computer, Kommunikation und neue Medien*, Reinbek bei Hamburg 1990.
- BICKENBACH, Matthias, »Knopfdruck und Auswahl: Zur taktilen Bildung der Medien«, in: *LiLi. Zeitschrift für Linguistik und Literaturwissenschaft*, Nr. 171 (Taktilität), 2000, S. 9–32.
- BUCKLAND, Warren, »S/Z, The ›Readerly‹ Film, and Video Game Logic«, in: Thomas Elsaesser/Warren Buckland, *Studying Contemporary American Film*, London 2002, S. 146–167.
- CHUN, Wendy Hui Kyong, *Control and Freedom. Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics*, Cambridge 2006.
- DEUZE, Mark, »Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture«, in: *The Information Society*, Vol. 22, No. 2, 2006.
- DISTELMEYER, Jan, »Unterwegs zur Abteilung Spieltheorie: Überlegungen zum Verhältnis zwischen Videospielen und dem populären Kino«, in: Britta Neitzel/Rolf Nohr (Hg.), *Das Spiel mit dem Medium. Immersion – Interaktion – Partizipation*, Marburg 2006, S. 187–207.
- DERS., *Das flexible Kino. Ästhetik und Dispositiv der DVD & Blu-ray*, Berlin 2012.
- ELSAESSER, Thomas, »Digital Cinema: Delivery, Event, Time«, in: Thomas Elsaesser/Kay Hoffmann (eds.), *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age*, Amsterdam 1998, S. 201–222.

- DERS., *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin 2009.
- ENGELL, Lorenz, »Tasten, Wählen, Denken. Genese und Funktion einer philosophischen Apparatur«, in: Stefan Münker/Alexander Roesler/Mike Sandbothe (Hg.), *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*, Frankfurt/M. 2003, S. 53–77.
- FELDMAN, Tony, *An Introduction to Digital Media*, New York 1997.
- GEIL, Stefan, »Torture Porn – Die Renaissance des Folterns«, in: Inge Kirsner/Michael Wermke (Hg.), *Passion Kino – Existenzielle Filmmotive im Religionsunterricht und Schulgottesdienst*, Göttingen 2009, S. 121–135.
- HEILMANN, Till A., »Digitalität als Taktilität. McLuhan, der Computer und die Taste«, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Nr. 3 (Aufzeichnen), 2010.
- DERS., »Wolkentechnik. Verfügbarkeit und Zerstreuung«, Vortrag am Workshop HyperKult 18 »The Cloud«, Leuphana Universität, Lüneburg, 03. 07. 2009, <http://tillheilmann.info/hyperkult18.php> (letzter Zugriff: 17. 1. 2012).
- HILLS, Matt, »Cutting into Concepts of ›Reflectionist‹ Cinema? The Saw Franchise and Puzzles of Post-9/11 Horror«, in: Aviva Briefel/Sam J. Miller (eds.), *Horror After 9/11: World of Fear, Cinema of Terror*, Austin, TX 2011, S. 107–123.
- HOLERT, Tom, »Globodigitalizität. Über die Zumutung des Evidenten«, Vortrag an der Kunsthochschule für Medien Köln, gehalten am 4. 6. 2002, online: www.khm.de/kmw/kit/pdf/olert.pdf (letzter Zugriff: 3. 7. 2010).
- JENKINS, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York 2006.
- KING, Geoff/KRZYWINSKA, Tanya: *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*, London/New York 2002.
- KITTLER, Friedrich, »Wenn die Freiheit wirklich existiert, dann soll sie doch ausbrechen«, Gespräch mit Rudolf Maresch vom 5. Juli 1991 und 4. April 1992. Siehe: www.rudolf-maresch.de/interview/16.pdf (letzter Zugriff: 12. 1. 2011).
- DERS., »Es gibt keine Software«, in: ders., *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*, Leipzig 1993, S. 225–242.
- KERNER, Aaron, *Film and the Holocaust: New Perspectives on Dramas, Documentaries, and Experimental Film*, New York 2011.
- KÜCKLICH, Julian, »Schöne neue Blogosphäre? Das Internet als Mittel der Selbstverwirklichung und der Selbstausbeutung«, in: *Der Freitag*, 18. 05. 2007.
- LEISTERT Oliver/RÖHLE, Theo, »Identifizieren, Verbinden, Verkaufen. Einleiten des zur Maschine Facebook, ihren Konsequenzen und den Beiträgen in diesem Band«, in: dies. (Hg.), *Generation Facebook. Über das Leben im Social Net*, Bielefeld 2011.
- LOVINK, Geert, »Anonymität und die Krise des multiplen Selbst«, in: Oliver Leistert/Theo Röhle (Hg.), *Generation Facebook. Über das Leben im Social Net*, Bielefeld 2011, S. 183–198.
- MANOVICH, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge 2001.
- DERS., *Software Takes Command* (Version: 20. 11. 2008), http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.doc (letzter Zugriff: 18. 8. 2011).

- MARESCH, Rudolf, »Virtualität«, in: Ulrich Bröckeling/Susanne Krasmann/Thomas Lemke (Hg.), *Glossar der Gegenwart*, Frankfurt am Main 2004.
- MERSCH, Dieter, *Ereignis und Aura. Untersuchung zu einer Ästhetik des Performativen*, Frankfurt am Main 2002.
- DERS., »Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Synthese«, in: Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch (Hg.), *Game Over?! Perspektiven des Computerspiels*, Bielefeld 2008, S. 30–31.
- MURRAY, Timothy, »Digital Incompossibility: Cruising The Aesthetic Haze Of The New Media«, in: *CTheory*, 13. 1. 2000, www.ctheory.net/articles.aspx?id=121 (letzter Zugriff: 23. 11. 2007).
- NEGROPONTE, Nicholas, *Total digital. Die Welt zwischen 0 und 1 oder Die Zukunft der Kommunikation*, München 1995.
- NEITZEL, Britta/NOHR, Rolf F., »Das Spiel mit dem Medium. Immersion – Interaktion – Partizipation«, in: dies. (Hg.), *Das Spiel mit dem Medium. Immersion – Interaktion – Partizipation*, Marburg 2006.
- N. N., »Saw, ›most successful horror series‹«, in: BBC, 23. 7. 2010, <http://www.bbc.co.uk/news/entertainment-arts-10740518> (letzter Zugriff: 12. 1. 2011) und <http://boxofficemojo.com/showdowns/chart/?id=sawvs.htm> (letzter Zugriff: 12. 1. 2011).
- PIAS, Claus, *Computer Spiel Welten*, Dissertation, Weimar, 2000, <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/37/pdf/Pias.pdf> (Stand: 4. 6. 2005).
- REICHERT, Ramón, *Amateure im Netz. Selbstmanagement und Wissenstechnik im Web 2.0*, Bielefeld 2008.
- RICHARDS, Russell, »Users, Interactivity and Generation«, in: *New Media & Society*, Vol. 8, Nr. 4.
- ROGERS, Richard, »Das Ende des Virtuellen. Digitale Methoden«, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, 5, 2011, S. 61–77.
- RUSHKOFF, Douglas, *Program Or Be Programmed. Ten Commands for a Digital Age*, New York 2010.
- SCHANZE, Helmut, »Gibt es ein digitales Apriori?«, in: Jens Schröter/Alexander Böhnke (Hg.), *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum?* Bielefeld 2004.
- SCHRÖTER, Jens/THIELMANN, Tristan, »Display II: digital – Einleitung«, in: *Navigationen*, 7, 2, 2007, S. 7–12.
- STAUFF, Markus, »Das neue Fernsehen«. *Machteffekte einer heterogenen Kulturtechnologie*, Dissertation, Bochum, 2004, <http://www-brs.ub.ruhr-uni-bochum.de/netahtml/HSS/Diss/StauffMarkus/diss.pdf> (letzter Zugriff: 8. 10. 2007).
- STIGLEGG, Marcus, *Terrorkino: Angst/Lust und Körperhorror*, Berlin 2010.
- TAPSCOTT, Don, *Die digitale Revolution*, Wiesbaden 1997.
- DERS., *Wikinomics. Die Revolution im Netz*, München 2007.
- TURKLE, Sherry, »Ich bin wir?«, in: Katrin Bruns/Ramón Reichert (Hg.), *Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*, Bielefeld 2007, S. 503–523.
- WAALDIJK, Berteke, »The Design of World Citizenship. A Historical Comparison between World Exhibitions and the Web«, in: Marianne van den Boomen/Sybille Lammes/Ann-Sophie Lehmann/Joost Raessens/Mirko Tobias Schäfer

(eds.), *Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Amsterdam 2009.

WIEMER, Serjoscha, »Jailbreak, Rootkit, Overfl0w – Programmierte Dysfunktionalitäten und die Utopie grenzenloser Verfügbarkeit digitaler Medien«, Vortrag auf der Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft 2012 (Dysfunktionalitäten), Potsdam, 6. 10. 2011.

WINKLER, Hartmut, *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*, München 1997.
DERS., »Zugriff auf bewegte Bilder: Video on Demand«, in: Harald Hillgärtner/Thomas Küpper (Hg.), *Medien und Ästhetik. Festschrift für Burkhardt Lindner*, Bielefeld 2003.

DERS., *Diskursökonomie. Versuch über die innere Ökonomie der Medien*, Frankfurt am Main 2004.



Jan-Henrik Möller | Jörg Sternagel
Lenore Hipper | Hg.

PARADOXALITÄT DES MEDIATIVEN

Wilhelm Fink

Möller, Jan-Henrik / Sternagel, Jörg / Hipper, Leonore (Hrsg.): Zur Paradoxalität des Medialen. München: Fink, 2013

Inhalt

<i>Einleitung</i>	9
PETER BEXTE	
<i>Vorwörter. Bemerkungen zu Theorien der Präpositionen</i>	25
LORENZ ENGELL	
<i>Über den Agenten. Bemerkungen zu einer populären Figur der Dia-Medialität</i>	41
GEORG CHRISTOPH THOLEN	
<i>Distanznahmen – Zur Ästhetik medialer Einschnitte</i>	59
JAN DISTELMEYER	
<i>Freiheit als Auswahl. Zur Dialektik der Verfügung computerbasierter Medien</i>	69
CHRISTINE HANKE	
<i>Absturz, Einbruch, Durchbruch – ein Experiment</i>	91
MICHAELA OTT	
<i>Primärmedium: Affizierung</i>	107
GERNOT BÖHME	
<i>Wirklichkeiten. Über die Hybridisierung von Räumen und die Erfahrung von Immersion</i>	117
WINFRIED GERLING	
<i>Anschauung</i>	125

ANNE QUIRYNEN · SIMON VINCENT	
<i>Invisible Untouchable</i>	147
STEPHAN GÜNZEL	
<i>Außerhalb des Bildes – das Off als Virtualität</i>	161
SYBILLE KRÄMER	
<i>Gedanken sichtbar machen. Platon: eine diagrammatologische Rekonstruktion. Ein Essay</i>	175
MICHAEL MAYER	
<i>Schleier Medium</i>	193
THERESA GEORGEN	
<i>Intermedialitäten in der Mode von Alexander McQueen</i>	211
KATHRIN BUSCH	
<i>Anderes Wissen – Traumbilder, Imagination und das ästhetisch Unbewusste. Eine Miniatur</i>	223
GREGOR SCHIEMANN	
<i>Nihilismus der Transparenz. Grenzen der Medienphilosophie Jean Baudrillards</i>	237
MIRJAM SCHAUB	
<i>Verhältnisse unter dem Mond. Fragile Kommunikation und unwahrscheinlicher Sinn – Niklas Luhmann und Dieter Mersch begegnen sich</i>	255
MARTINA HEBLER	
<i>Zischen, Klippen und Steine. Konstruktion und Wirklichkeit</i>	277
<i>Zu den Autoren</i>	287