

# Immaterialität oder Hypermateriailität? Hermeneutisch-phänomenologische Überlegungen zur Entmaterialisierungshypothese

Andreas Beinstener

## *Zusammenfassung*

Von verschiedenen Theoretikerinnen und Theoretikern wurde Immaterialität als zentrales Charakteristikum neuer Medien und insbesondere computergenerierter virtueller Welten bestimmt. Diese „Entmaterialisierungshypothese“ (Brown 2010, S. 49) – so der Common Sense der neueren Medientheorie – sei heute nicht mehr haltbar, operiere sie doch mit einer zu simplen Gegenüberstellung von Realität und Medialität. Vor allem durch die zunehmende Verflechtung von Online- und Offlinewelt werde offensichtlich, dass Wirklichkeit stets schon medial vermittelt war. Gerade angesichts dieses Verschmelzens von Cyberspace und physischer Alltagsrealität stellt sich jedoch die Frage nach Konzepten, mit denen diese zwei Raumarten, ihre Unterschiede und jeweiligen Spezifika angemessen beschrieben werden können. Hierfür bietet sich Martin Heideggers phänomenologischer Begriff der Erde an, der Materialität diesseits des Gegensatzes real vs. medial zu denken versucht.

## **I. Die Entmaterialisierungshypothese**

Das Thema, das im Folgenden diskutiert werden soll, ist uns allen aus unserem Alltag wohlvertraut. Wenn wir uns im Internet bewegen, so unterscheidet sich diese Bewegung erheblich von einer Bewegung im physischen, dreidimensionalen Raum. Offenbar – wie auch in mehreren Beiträgen des vorliegenden Bandes deutlich wird – erzeugen neue Medien auch *neuartige Räume*, die man auf vielfältige Weisen konzeptualisieren kann. Und selbst wenn computergenerierte Räume so programmiert werden, dass sie sich an physischen Räumen orientieren (wir kennen das von zahlreichen Computerspielen, Flugsimulatoren usw.), so fällt ein signifikanter Unterschied zur Alltagsrealität auf: dass wir es dort nicht mit physischen Dingen oder Menschen zu tun haben, die wir z.B. berühren könnten.

Diese Alltagsintuition wird auch in wissenschaftlichen Diskursen gelegentlich thematisiert. So spricht etwa der Archäologe Colin Renfrew, Begründer der kognitiven Archäologie, von einer „dematerialization of material culture“, die mit der Trennung „between communication and substance“ einhergehe. Das Bild werde zunehmend elektronisch und nicht mehr berührbar, der Umgang mit der materiellen Welt, in der das materielle Objekt die Quelle des Sinns war, sei bedroht (zit. nach Brown 2010, S. 51). Mit dem amerikanischen Literaturwissenschaftler Bill Brown kann diese Diagnose als „Entmaterialisierungshypothese“ gefasst werden, und diese sieht sich in der neueren Medientheorie mit harscher Kritik konfrontiert. Auf diese Kritik und ihre Hauptargumente möchte ich im Folgenden näher eingehen. Nicht unerwähnt bleiben sollte aber der Umstand, dass die Entmaterialisierungshypothese deutlich seltener vertreten wird, als

der Umfang der Kritik daran vermuten lässt. Zu Letzterer gibt es nämlich zahlreiche Publikationen, während etwa bei den großen Apokalyptikern des Cyberspace wie Jean Baudrillard und Paul Virilio, die sich eingehend mit neuen Medien und einem durch sie verursachten Wirklichkeitsverlust befasst haben, der Begriff ‚Entmaterialisierung‘ nahezu überhaupt keine Rolle spielt.<sup>1</sup> Das überrascht, unter anderem deshalb, weil die Rede von Entmaterialisierung – sofern dabei von einem angemessenen Materialitätsbegriff ausgegangen wird, wie er im Zuge der folgenden Überlegungen entwickelt wird – durchaus plausibel ist, jedenfalls deutlich plausibler als die von einem *Wirklichkeitsverlust* durch neue Medien.<sup>2</sup> Bevor alternative Beschreibungsweisen der Problematik vorgestellt werden können, ist aber auf die medientheoretische Kritik der Entmaterialisierungshypothese einzugehen.

## II. Medientheoretische Kritik

Zunächst wäre in aller Kürze zu klären: Was ist überhaupt Medientheorie? Es handelt sich dabei um eine Reihe sehr verschiedenartiger Theoriegebäude, die sich seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts entwickelt haben und die eine Intuition teilen. Diese hat der kanadische Literaturwissenschaftler Marshall McLuhan, der von vielen auch als Begründer der Medientheorie angesehen wird, folgendermaßen zum Ausdruck gebracht: „The medium is the message.“ (McLuhan 2003, S. 17) Medientheorie setzt sich nicht in erster Linie mit den Inhalten medialer Kommunikation auseinander, sondern mit den Medien selbst, denn – so der Grundgedanke – diese strukturieren Kommunikation, Denken, Gesellschaft und Wirklichkeit überhaupt in maßgeblicher Weise.

In der medientheoretischen Auseinandersetzung mit der Entmaterialisierungshypothese lassen sich drei wesentliche Kritikpunkte ausmachen. Kritisiert werden dabei (1) die Entgegensetzung

---

<sup>1</sup> Sybille Krämer (2002) betrachtet „Dematerialisierung“ als kleinsten gemeinsamen Nenner der Entwürfe von Norbert Wiener, Marshall McLuhan, Hans Moravec und Jean-François Lyotard; Brown (2010) muss auf die Archäologie ausweichen, um einen zitierfähigen Vertreter zu finden. Van den Boomen et al. orten den „Mythos des Immateriellen“ (2009, S. 10) u.a. bei Nicholas Negroponte sowie in John Perry Barlows Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace (<http://www.heise.de/tp/artikel/24/24265/1.html>, Stand vom 07.03.2013). Auf Barlow bezieht sich des Weiteren Munker (2009), der auch auf die Magna Charta für das Zeitalter des Wissens von Esther Dyson et al. (<http://www.pff.org/issues-pubs/futureinsights/fi1.2magnacarta.html>, Stand vom 07.03.2013) hinweist.

<sup>2</sup> Für eine Kritik der Annahme eines Wirklichkeitsverlustes durch „virtuelle Realität“ vgl. Munker 2009. Munker versteht diese als ein Erbe der parmenideischen Entgegensetzung von wahren Sein und Schein: „Um eine Realität im Sinn des skizzierten Konkurrenzverhältnisses als eine *bloß* virtuelle zu bestimmen, muss man offensichtlich davon ausgehen, dass es eine *ursprünglichere* Wirklichkeit gibt, zu der jene erst hinzutritt – um ihr dann möglicherweise die Vorherrschaft streitig zu machen. Darin aber lässt sich nun unschwer die parmenideische Logik vom wahren Sein wiedererkennen. Wer *virtuelle* Realität sagt, unterstellt damit zugleich – gewollt oder ungewollt –, es gebe *eine einzige eigentliche und wahre* Wirklichkeit.“ (S. 119, Hervorhebungen hier und in allen weiteren Zitaten im Original) Die Plausibilität dieser Unterstellung weist Munker zurück und folgert, „daß sich das Virtuelle zumindest nicht auf dem Weg einer kategorischen Abgrenzung gegen das Reale verstehen lässt.“ (S. 120)

von Materialität und Medialität, (2) fehlendes Bewusstsein für die Materialitäten der Kommunikation und (3) die technikdeterministische Hypostasierung des Immateriellen zu einem autonomen Bereich.<sup>3</sup>

### **Ad 1: Die Entgegensetzung von Materialität und Medialität**

Zurückgewiesen wird dabei vor allem die simplifizierende Gegenüberstellung von Medialität und Materialität. So führt Brown (2010, S. 51) aus:

“‘Medium,’ in this argument, names that which prevents some more immediate access to ‘things in themselves’; thus media by definition have a dematerializing effect. And yet, of course, Kant argued that ‘dealing with things in themselves’ is an impossibility within human experience because things themselves (things in themselves) remain elusive; we know the world only as it is mediated by perceptual categories (time, space, cause and effect, and so on.)”

Schon Immanuel Kant habe, indem er das Ding an sich als unerkennbar und nur über die Anschauungsformen von Raum und Zeit (die für Kant eben der menschlichen Wahrnehmung und nicht der Wirklichkeit zuzuordnen waren) zugänglich ausgewiesen habe, die Möglichkeit eines unmittelbaren Zugangs zur Wirklichkeit in Frage gestellt. Die Stelle der Kant'schen Anschauungsformen haben in der Medientheorie vielfach die Medien selbst eingenommen,<sup>4</sup> die mit ihren geschichtlich sich wandelnden Formen als ein „historisches Apriori“<sup>5</sup> fungieren, also als etwas, das Wirklichkeit *immer schon* vermittelt. Umgekehrt sei es genau die Illusion von Unmittelbarkeit, die jeglicher Feststellung eines Wirklichkeitsverlustes durch Medialisierung zugrunde liege:

“When critics view media as a threat to materiality, they generally mean that our human experience of materiality has been compromised, and they thus extend paradigmatic claims about modernity, which tend to retroproject some prelapsarian intimacy with the real.” (Brown 2010, S.52)

---

<sup>3</sup> Auch Krämer (2002) hat sich mit der Problematik auseinandergesetzt, ihre Einwände beziehen sich jedoch nicht unmittelbar auf Entmaterialisierung, sondern mehr auf das angebliche *Verschwinden des Körpers des Users*, der sich in einer *Virtual-Reality*-Umgebung bewegt. Krämer konstatiert ganz im Gegenteil, dass der Körper (und zwar gerade der cartesianisch gefasste Körper) eine Notwendigkeit bleibt, um überhaupt mit dieser Umgebung interagieren zu können.

<sup>4</sup> In diesem Zusammenhang hat etwa Reinhard Margreiter (2002) an die neukantianische Philosophie der symbolischen Formen von Ernst Cassirer angeknüpft. Krämer (1997) hat (neben anderen Medien) auch die virtuelle Realität als symbolische Form konzeptualisiert und auf ihre „Weltbildimplikationen“ (S. 49) befragt.

<sup>5</sup> Der Begriff des historischen Apriori stammt von Michel Foucault. Dessen Konzeption sollte allerdings das Kant'sche Apriori nicht ersetzen, insofern beide auf unterschiedlichen Ebenen angesiedelt sind. Das historische Apriori bezeichnet bei Foucault nämlich „nicht Gültigkeitsbedingungen für Urteile, sondern Realitätsbedingungen für Aussagen“ (Foucault 1973, S. 184).

Wird dieser Wirklichkeitsverlust näherhin als Entmaterialisierung bestimmt, so spielt bei der Diagnose meistens die Ablösung eines taktilen Zugangs zu den Dingen durch einen visuellen eine Rolle. Etwa Fotografie und Film erlauben nicht mehr, die aufgezeichneten Dinge zu berühren, sondern nur mehr sie anzusehen. Dem Taktilen wird hier also das Privileg höherer Unmittelbarkeit als dem Visuellen zugesprochen.

Wenn neue Medien auftauchen, kann sich die Illusion der Unmittelbarkeit auf die nunmehr alten Medien verlagern:

“New media always seem to provoke this old melodrama. One of the ironies of the digital regime (the visual register) has been the extent to which photography and film are now reputed to have had intimate contact with the material world.”  
(Brown 2010, S. 53)

Wirklichkeit, so eben der Common Sense der neueren Medientheorie, sei grundsätzlich medial vermittelt. Was sich wandelt, seien lediglich die jeweiligen historischen Weisen der Vermittlung. Aus dieser Perspektive ist die Gegenüberstellung von Medialität und Wirklichkeit zurückzuweisen, und somit insbesondere auch die von Medialität und Materialität.

Zu fragen bleibt allerdings – und darauf wird noch zurückzukommen sein –, ob die Entmaterialisierungshypothese tatsächlich notwendigerweise stets auf eine Illusion von Unmittelbarkeit rekurriert. Eng verknüpft mit dieser Kritik an der Unmittelbarkeitsillusion ist auch ein zweites Gegenargument.

## Ad 2: Fehlendes Bewusstsein für Materialitäten der Kommunikation

Medientheoretikerinnen und -theoretiker weisen nämlich darauf hin, dass die Vermittlung oder Medialität, die stets am Werk ist, immer auch eine *materielle* Grundlage habe, weshalb die Entmaterialisierungshypothese noch drastischer fehlerhaft sei: Ihr mangle es an Bewusstsein für die *Materialitäten der Kommunikation*<sup>6</sup> selbst. Ich zitiere weiterhin Brown (2010, S. 56):

“[...]Information (and our access to it) relies on the physical support of communication technologies: integrated circuits depend on a silicon substrate; different optical fibers have different properties and serve different functions; any wireless communication depends on truckloads of wire.”

Ähnlich äußert sich auch der französische Medienphilosoph Bernard Stiegler (2010, S. 104f.):

---

<sup>6</sup> „Materialität der Kommunikation“ ist der Titel eines 1988 erschienenen Sammelbands, in dem programmatisch formuliert wurde: „[D]ie in der Gegenwart beliebig gewordene Möglichkeit der Sinn- und Informationsproduktion muß mit den technischen Bedingungen jener ‚Medien‘ zusammenhängen, in denen sich solche Produktion vorzugsweise abspielt.“ (Gumbrecht 1988, S. 15) Die Erforschung dieses Zusammenhangs wurde in den 1980er und 1990er Jahren mit Autoren wie Friedrich Kittler zum Kernthema der sich entwickelnden deutschen Medienwissenschaft.

„Ich glaube nicht an ‚Immaterielles‘: *Es existiert nicht*. Das ist ein Wort, [...] das eigentlich *flüchtige* Zustände der Materie bezeichnet, die aber dennoch Zustände der Materie bleiben. Es gibt nichts, was nicht ein Zustand *der Materie* wäre. Und um diese flüchtigen Zustände herzustellen, braucht man eine Menge *Hardware* [materiel]: viele *Apparate*.“

Auch und gerade im Umgang mit neuen und neuesten Medien haben wir also stets mit Materiellem zu tun. Gerade auf die im Zusammenhang von Cyberspace und virtueller Realität populären Immaterialitätsvorstellungen zielt ein dritter Aspekt medientheoretischer Kritik an der Entmaterialisierungshypothese ab.

### Ad 3: Das Immaterielle als autonomer Bereich: Technikdeterminismus

Die Herausgeberinnen und Herausgeber des Sammelbandes „Digital Material“ (vgl. van den Boomen et al. 2009) kritisieren die den Diskursen um Hypertext, virtuelle Realität und Cyberspace – ob in ihren utopischen oder dystopischen Spielarten – zugrunde liegende Annahme, dass neue Medien eine Verlagerung vom Materiellen ins Immaterielle mit sich brächten; der Schwerpunkt ihrer Kritik ist allerdings anders gelagert als in den bisher vorgestellten Positionen. Hier geht es nun vor allem um eine spezielle Spielart des *Technikdeterminismus*, die Digitalität und Software als ontologisch immaterielle Determinanten neuer Medien auffasse. Als Determinismus bezeichnet man bekanntlich ein monokausales Erklärungsmuster, das alle Phänomene auf eine einzige Art von Ursachen zurückführt: Im Fall des Technikdeterminismus werden gesellschaftliche Entwicklungen ausschließlich als Resultat technischer Entwicklungen verstanden.

“New media and their effects were thus framed as being ‘hyper’, ‘virtual’, and ‘cyber’ – that is, outside of known materiality, existing independently of the usual material constraints and determinants, such as material bodies, politics, and the economy.” (ebd., S. 8)

Im Zentrum der Kritik steht hier vor allem die Hypostasierung einer immateriellen Sphäre, die sich autonom gegenüber jener Vielfalt von Faktoren verhalte, zu der neben Diskursen auch Weisen der sozialen Aneignung und des technischen Designs gehören. Zurückgewiesen wird also weniger die bloße *Annahme* eines immateriellen Bereichs als vielmehr dessen behauptete *Unabhängigkeit* gegenüber materiellen Determinanten. Ziel der Autoren ist demgegenüber

“[...] mapping out how new media can be traced as digital material. One prevalent manner of doing so is by showing how technology is interwoven with culture and history. [...] Our research is a quest for what may be termed the dynamics of media dispositifs, that is, tracing constellations of factors, including discursive formations, economic strategies, socio-cultural factors, as well as technological affordances and appropriation by users.” (van den Boomen et al. 2009, S. 15)

Eine solche Kontextualisierung kann freilich nicht Medientheorie alleine leisten; es bedarf dazu einer interdisziplinären Herangehensweise, wie sie auch diesem Sammelband zugrunde liegt.

### III. Alternative Beschreibungsweisen

Wenn die Entmaterialisierungshypothese in der bisher dargestellten Form nicht haltbar ist, stellt sich die Frage, wie die Transformationen, die mit dem Aufkommen neuer Medien verbunden sind, auf andere Weise konzeptualisiert werden können – überhaupt, wenn dennoch dem eingangs erwähnten Alltagsbefund Rechnung getragen werden soll, dass wir uns z.B. im Internet auf andere Weise bewegen als im physischen Raum. Im Folgenden werde ich auf einige solche begriffliche Vorschläge, die aus der Philosophie kommen, für eine in Hinblick auf ihre Materialität gewandelte Räumlichkeit eingehen.

#### 1. Hypermaterialität und Immaterialien

Ich beginne dabei mit Bernard Stiegler, der anstelle von *Entmaterialisierung* von *Hypermaterialisierung* spricht:

„Was wir im Alltag erleben, ist keineswegs eine Entmaterialisierung, sondern ganz im Gegenteil eine Hypermaterialisierung. Alles wird in Information umgewandelt, das heißt in Zustände der Materie, und zwar durch die Vermittlung von Hardware und Apparaten, wodurch das Umgewandelte auf der Ebene des Nanometer und der Nanosekunde kontrollierbar wird. Dieser Prozess führt zu einer immer ansehnlicheren Ausweitung der Zustände der formtragenden Materie, auf die man Zugriff hat und welche man von nun an im unendlich Kleinen und unendlich Kurzen zu bearbeiten in der Lage ist. Das macht die Materie unsichtbar. Das Problem ist folglich nicht die Immaterialität, sondern die Unsichtbarkeit der Materie.“ (Stiegler 2010, S. 106)

In dieser Konzeption Stieglers erweisen sich zwei Aspekte als relevant: zum einen der Umstand, dass Materialität in neuen Technologien *unterhalb der menschlichen Wahrnehmungsschwelle*<sup>7</sup> bleibt, zum anderen das Konzept der *Hypermaterialität*. Letztere fasst Stiegler genauer als einen

„Diskretisierungsprozess, der nunmehr die Möglichkeit der Indexierung der Materie selbst eröffnet. In diesem Sinne lässt sich Hypermaterie auch als eine Materie definieren, die der Träger ihrer eigenen Metadaten ist, wie man das in den Kognitionstechnologien nennt.“ (Stiegler 2010, S. 107)

---

<sup>7</sup> Hierbei handelt es sich um einen Befund, der auch in den Arbeiten Friedrich Kittlers hohe Relevanz erlangt: „Was heute in einem eminenten Sinn von Sein ist, läßt sich prinzipiell nicht sehen, obwohl oder weil es das Sichtbare erst zu sehen gibt.“ (Kittler 2002, S. 35)

Hier ließe sich z.B. an RFID-Chips denken, an das „Internet der Dinge“ oder an andere Beispiele, wo physische Objekte mit Informationsinfrastrukturen überlagert werden.

Durchaus ähnliche Überlegungen hatte in den 1980er Jahren auch schon Jean-François Lyotard angestellt, jener Philosoph, dem wir das Konzept der *Postmoderne* verdanken. Lyotard hat 1985 am Centre Pompidou in Paris eine Ausstellung kuratiert, die sich mit neuen Technologien befasste und den Titel „Immaterialien“ (*les immatériaux*) trug. Die Wortneuschöpfung „immaterial“ sollte dabei nicht das Gleiche bedeuten wie „immateriell“, sondern vielmehr „eine Struktur, in der der herkömmliche Gegensatz zwischen Geist und Materie keinen Platz mehr hat.“ (Lyotard 1985, S. 23; die zitierte Formulierung prägte Jacques Derrida in einem Gespräch.) Lyotards Grundeinsicht war nämlich, dass es durch die neuen Technologien zu einer „zunehmende[n] gegenseitige[n] Durchdringung von Materie und Geist“ komme (Lyotard 1985, S. 25). „Das Materielle verschwindet als unabhängige Einheit. [...] Das Modell der Sprache ersetzt das Modell der Materie.“ (Lyotard 1985, S. 81) Das Gemeinsame der Diagnosen von Lyotard und Stiegler besteht in der Auffassung, dass es nicht einfach zu einer Entmaterialisierung komme,<sup>8</sup> sondern dass die Sphäre von Sprache, Information und Konzeptualität sich zunehmend mit jener der Materialität *überlagert*. Ich werde darauf zurückkommen, wenn ich nun abschließend einen Materialitätsbegriff im Sinne der hermeneutischen Phänomenologie entwickle.

## 2. Materialität aus Perspektive der hermeneutischen Phänomenologie

Wieder ist zunächst die Frage zu klären: Was ist überhaupt hermeneutische Phänomenologie? Es handelt sich dabei um einen philosophischen Ansatz, der auf Martin Heidegger zurückgeht. Das Spezifische des Ansatzes lässt sich wohl am einfachsten über die Etymologie andeuten: Griech. *phainomenon* ist das, was sich zeigt. Phänomenologie ist daher, in ihren diversen Spielarten, eine Lehre von dem, was sich zeigt. *Hermes* war in der griechisch-antiken Mythologie der Götterbote, der – wenn sich die Götter nicht allzu klar ausdrückten (was wohl oft der Fall war) – die Botschaften, die er überbrachte, auch auslegen musste. Hermeneutik ist also die Wissenschaft vom Auslegen und Verstehen. Die hermeneutische Phänomenologie geht, sehr einfach gesagt, davon aus, dass das, was sich uns Menschen zeigt, sich (fast) immer als in einer bestimmten Weise *Verstandenes* zeigt: „Niemals vernehmen wir [...] zunächst und eigentlich einen Andrang von Empfindungen, z.B. Töne und Geräusche, sondern wir hören den Sturm im Schornstein pfeifen, wir hören das dreimotorige Flugzeug [...].“ (Heidegger 2003, S. 10) Bereits die Wahrnehmung ist Heidegger zufolge durch ein Verstehen strukturiert, das sich nicht leicht suspendieren lässt. „Es bedarf schon einer sehr künstlichen und komplizierten Einstellung, um ein ‚reines Geräusch‘ zu ‚hören‘. [...] Das Dasein ist als wesenhaft verstehendes zunächst beim Verstandenen.“ (Heidegger 2001, S. 164)

---

<sup>8</sup> In Lyotards Ausführungen spielt allerdings die Rhetorik des Verlusts von Unmittelbarkeit, wie sie von der Medientheorie kritisiert wird, gelegentlich eine Rolle: „Es ist, als hätte man zwischen uns und den Dingen einen Filter gesetzt, einen Schirm von Zahlen.“ (Lyotard 1985, S.10)

Das „Dasein“ – dieser Begriff wird in der Terminologie des frühen Heidegger gebraucht, anstatt vom Menschen zu sprechen – ist also Heidegger zufolge wesenhaft verstehend, und er hat das, was sich ihm zeigt, immer schon irgendwie verstanden. Damit stellt sich die Frage, woher dieses Vorverständnis von dem, was uns begegnet, kommt. Es handelt sich dabei um eine komplexe Frage, denn Heidegger zufolge kommt vieles von diesem Vorverständnis aus der Geschichte. Was aber auch in dieses Vorverständnis hineinspielt, sind die Dinge, mit denen wir es zu tun haben, selbst bzw. ihre Beschaffenheit.

Heideggers beliebtes Beispiel hierfür ist der Hammer (vgl. 2001, S. 69), der sich als Zeug zum Hämmern zu verstehen gibt: Seine Form und Beschaffenheit legen eine gewisse *Konzeptualisierung* des Hammers nahe, die, wie bei Gebrauchsgegenständen üblich, eine *Funktionalisierung* ist. „Das Hämmern selbst entdeckt die spezifische ‚Handlichkeit‘ des Hammers.“ (2001, S. 69) Der Hammer etabliert so, wie Heidegger sagt, ein bestimmtes „Um-Zu“ (2001, S. 68) und verweist damit auf andere Gebrauchsdinge, Nägel zum Beispiel, die dann selbst wieder so ein „Um-Zu“ etablieren, sodass insgesamt ein Bezugsgefüge entsteht, in dem wir uns orientieren können, wenn wir z.B. etwas basteln (vgl. 2001, S. 84). Dieses Orientierung gebende Bezugsgefüge, das Gebrauchsdinge durch ihre Beschaffenheit sowie ihre Bezogenheit aufeinander etablieren, ist die Pointe der Heidegger’schen „Zeuganalyse“ (vgl. Heidegger 2001, §15–18).

Auch wenn Heideggers diesbezügliche Beispiele oft auf eine handwerkliche, uns antiquiert erscheinende Lebenswelt Bezug nehmen, lässt sich die Zeuganalyse ebenso auf die Bedienung eines Computers anwenden: Auch wer mit einem Computerprogramm, etwa einem Textverarbeitungsprogramm umgeht, ist mit einzelnen Objekten – Buttons z.B. in diesem Fall – konfrontiert, die sich in ihrem Um-Zu zu verstehen geben, ‚neues Dokument erstellen‘ etwa, oder ‚speichern‘. Auch hier entsteht also ein Gesamtzusammenhang, in dem wir uns zurechtfinden und der somit auch ein Sinnzusammenhang ist.<sup>9</sup> Mit neuen Werkzeugen und Technologien entstehen immer neue Sinnzusammenhänge: Ein Statusupdate in einem Social Network oder auch eine PowerPoint-Präsentation zu erstellen, erscheint uns heute sinnvoll, während es uns überhaupt nicht in den Sinn gekommen wäre, bevor es die entsprechenden Technologien gab. Das gilt für neue Software gleichermaßen wie für neue physische Artefakte. Dennoch gibt es Unterschiede – und damit komme ich zum hermeneutisch-phänomenologischen Materialitätskonzept, dem Begriff der *Erde*. Dabei geht es darum, *wie Materialität sich uns zeigt*, also um *ihre sinnlichen Aspekte*, und um *deren Wechselwirkung mit unserem Verstehen*. Heidegger (2003, S. 33) charakterisiert den Begriff folgendermaßen:

„Der Stein lastet und bekundet seine Schwere. Aber während diese uns entgegenlastet, versagt sie sich zugleich jedem Eindringen in sie. [...] Die Farbe leuchtet auf und will nur leuchten. Wenn wir sie verständig messend in Schwin-

---

<sup>9</sup> Dass ein Verständnis von Technik als reines Mittel zu Zwecken, welche von Menschen – unabhängig von dieser Technik – verfolgt würden, nicht haltbar ist, ist die zentrale Einsicht von Heideggers „Frage nach der Technik“ (2004b). Jean-Luc Nancy hat diese Verknüpfung von Technik und Sinn aufgegriffen und in Richtung einer *Sinngeschichte* (vgl. Hörl 2010) weitergedacht.



gungszahlen zerlegen, ist sie fort. Sie zeigt sich nur, wenn sie unentborgen und unerklärt bleibt. [...] Die Erde läßt so jedes Eindringen in sie an ihr selbst zerschellen. Sie [...] ist das wesenhaft Sichverschließende.“

Das klingt recht poetisch und unwissenschaftlich, und zwar unter anderem deshalb, weil Heidegger sich bewusst vom naturwissenschaftlichen Wissenschaftsverständnis abgrenzt. Gemeint ist hier, dass Materialität in keiner Konzeptualisierung bzw. Funktionalisierung – auch nicht in der naturwissenschaftlichen – voll aufgeht und dadurch immer zu neuen Konzeptualisierungen Anstoß gibt. Heidegger (2003, S. 35f.) spricht deshalb von einem „Streit“ zwischen Welt und Erde, zwischen der Sphäre der Konzepte und der Sphäre der Materialität. Um zum Beispiel des Hammers zurückzukehren: Dieser legt ja – wie ausgeführt – aufgrund seiner Beschaffenheit nahe, als „Zeug zum Hämmern“ konzeptualisiert zu werden. Beim Hammer scheint also – in der Sprache Heideggers – die *Erde* in der *Dienlichkeit* zu verschwinden (vgl. Heidegger 2003, S. 32). Und dennoch ist dieses Verschwinden nicht vollständig, der Hammer kann auch als Briefbeschwerer verwendet werden, als Hebel oder als Mordwaffe.<sup>10</sup> Die Materialität erschöpft sich nie in einer Konzeptualisierungsweise und gibt dadurch immer Anlass zu neuartigen *Verwendungen*.<sup>11</sup>

An dieser Stelle mag die Leserin oder der Leser möglicherweise einwenden: „Ok, es kann schon sein, dass man den einen oder anderen Gegenstand auf verschiedene Arten gebrauchen kann, aber generell zu behaupten, dass Materialität nie in irgendeiner Weise des Verstehens aufgeht, ist wohl doch ein zu starkes Postulat.“ Man kann allerdings ‚den Spieß umdrehen‘ und fragen, woher denn überhaupt die Idee kommt, dass eine bestimmte Verstehensweise der Wirklichkeit angemessen sein könnte. Heidegger zufolge hat diese Idee ihren Ursprung in den monotheistischen Religionen, in welchen die Realität als Schöpfung Gottes verstanden wurde: Wenn Gott die Wirklichkeit geschaffen hat, so ist sein Plan – quasi der Bauplan – diejenige Beschreibungsweise, in der die Wirklichkeit voll und ganz aufgeht.<sup>12</sup> Wenn Galileo Galilei

<sup>10</sup> Jean Baudrillard (2008, S. 285f.) hat industriellen Konsumgütern diese Möglichkeit der Rekonzeptualisierung abgesprochen: „Als ob der Besitz eines Fernsehapparates oder einer Kamera eine neue Möglichkeit der Beziehung und des Austauschs eröffnete. Doch wohl nicht mehr als der Besitz eines Eisschranks oder eines Toasters.“ Dem muss widersprochen werden: Auch der standardisierteste industrielle Gebrauchsgegenstand lässt sich noch verwenden – bloß aufgrund seiner Materialität. Dies ist im Cyberspace nicht mehr möglich; die dort vorliegende restlose Identität von Objekt und Funktion war freilich zur Zeit der Abfassung seines Textes für Baudrillard noch nicht absehbar. Er hatte allerdings ganz recht damit, von der zunehmend operationalen Struktur der Gebrauchsgegenstände her deren Nicht-Verwendbarkeit zu argumentieren und in diesem Zusammenhang den Begriff des *Codes* heranzuziehen – schließlich sollte der *Computercode* zum Inbegriff der Operationalisierung werden.

<sup>11</sup> Die hier in Anlehnung an Baudrillard 2008 gebrauchte Bindestrich-Schreibweise (vgl. S. 296f.) rechtfertigt sich dadurch, dass der Gebrauch eben mit jeder neuartigen Verwendung eine neue Wendung erfährt. Im französischen Originaltext gebraucht Baudrillard den dem Situationismus entstammenden Begriff „*détournement*“.

<sup>12</sup> „Die Möglichkeit der Wahrheit menschlicher Erkenntnis gründet, wenn alles Seiende ein ‚geschöpfliches‘ ist, darin, daß Sache und Satz in gleicher Weise ideegerecht und deshalb aus der Einheit des göttlichen Schöpfungsplanes aufeinander zugerichtet sind. Die *veritas* als *adaequation rei (creandae) ad intel-*

beispielweise sagt, das Buch der Natur wäre in der Sprache der Mathematik geschrieben, dann verwendet er den Schöpfungsgedanken, um den Anspruch der Naturwissenschaften zu begründen, dass eben mathematische Beschreibungsweisen die Wirklichkeit in ihrem Wesen darstellen könnten.<sup>13</sup> Mit dem theologischen Absolutheitsanspruch müsste demzufolge auch der naturwissenschaftliche fragwürdig werden – aber das ist eine Überlegung, die wir im vorliegenden Zusammenhang nicht weiter zu verfolgen brauchen.

Wesentlich hingegen ist, dass im Cyberspace die *Erde* bzw. die Widerständigkeit des Materielles genau in dem Maße verschwindet, in dem es dort wirklich einen Schöpfergott gibt, nämlich den jeweiligen Programmierer. Jeder Button in einem Computerprogramm *hat* eine exakt definierte Funktion, nämlich die, die ihm der Programmierer im Quellcode zugewiesen hat. Jede Cyberspace-Environment ist eine Wirklichkeit, die völlig in *einer* Beschreibungsweise, nämlich dem zugrundeliegenden Programmcode, aufgeht.<sup>14</sup> An dieser Stelle ist an die vorhin erwähnte Diagnose von Lyotard bzw. Stiegler zu erinnern, dass es bei neuen Technologien zu einer zunehmenden Überlagerung von Sprache bzw. Konzeptualität und Materialität kommt. In der Terminologie der hermeneutischen Phänomenologie ließe sich dies dahingehend paraphrasieren, dass die *Erde* – die sinnlich wahrnehmbare Materialität, die sich keinem Verstehen restlos fügt – in diesen Technologien verschwindet. Ich möchte das abschließend an zwei kurzen Beispielen verdeutlichen:

Der französisch-amerikanische Künstler Marcel Duchamp stellte 1917 ein *Pissoir* ins Museum und betitelte es als „The Fountain“. Dabei handelt es sich um einen wesentlichen Moment für die weitere Entwicklung der Kunst im 20. Jahrhundert, die uns hier nicht weiter zu interessieren braucht. Wichtig ist im vorliegenden Zusammenhang, dass ein funktionaler Gegenstand auf gänzlich andere Weise verwendet und damit völlig neu konzeptualisiert wurde.<sup>15</sup> So eine Ver-

---

lectum (divinum) gibt die Gewähr für die veritas als adaequatio intellectus (humani) ad rem (creatam). Veritas meint im Wesen überall die conventia, das Übereinkommen des Seienden unter sich als eines Geschaffenen mit dem Schöpfer, ein ‚Stimmen‘ nach der Bestimmung der Schöpfungsordnung.“ (Heidegger 2004c, S. 180f.)

<sup>13</sup> In dieser naturwissenschaftlichen Metaphysik mag auch ein Grund dafür liegen, dass – wie es in Diskussionsbeiträgen zur hier behandelten Thematik nicht selten geschieht – Wirklichkeitsverlust und Materialitätsverlust vorschnell gleichgesetzt werden. Richard Rorty (1982, S. 22) formuliert den Einwand gegen die Privilegierung des naturwissenschaftlichen Weltbildes folgendermaßen: „So gesehen, erfinden große Naturwissenschaftler Beschreibungen der Welt, die dem Zweck der Vorhersage und Kontrolle dessen, was geschieht, dienen können, ganz so, wie Dichter und politische Denker andere Beschreibungen zu anderen Zwecken erfinden. In keinem Sinn aber ist auch nur eine dieser Beschreibungen eine genau zutreffende Darstellung der Weise, wie die Welt an sich ist.“

<sup>14</sup> Nach Krämer (1997, S. 33f.) buchstabiert die computergenerierte Virtualität „ein phänomenales Gegebenensein in den Termini symbolischen Erzeugtseins“, sodass es zu einer „Ontologisierung“ des Kalküls“ komme.

<sup>15</sup> Der Kunstwerk-Status des *Pissoirs* wurde in einer dadaistischen Zeitschrift gerade anhand dieser Rekonzeptualisierung gerechtfertigt: „He took an article of life, placed it so that its useful significance disappeared under the new title and point of view – created a new thought for that object.“ (zit. nach [http://de.wikipedia.org/wiki/Fountain\\_%28Duchamp%29](http://de.wikipedia.org/wiki/Fountain_%28Duchamp%29), Stand vom 07.03.2012)

Wendung ist einzig und allein aufgrund der Materialität des Objekts möglich. Zum Vergleich kann jedes beliebige Objekt in einem computerprogrammierten Raum herangezogen werden: Mit dem *Buy-with-one-Click-Button* von Amazon wird man niemals etwas anderes machen können als einen Artikel mit einem Mausklick zu kaufen, mit einer Waffe in einem Ego-Shooter-Spiel niemals etwas anderes als schießen. Das restlose Aufgehen eines Dings in einer Konzeptualisierung bzw. Funktion ist in der physischen Welt ebenso unmöglich, wie es im Cyberspace unvermeidbar ist.<sup>16</sup>

Wenn man also Materialität nicht als Gegensatz zur Medialität begreift, sondern im skizzierten Sinne hermeneutisch-phänomenologisch denkt, ergibt es sehr wohl Sinn, von einer Entmaterialisierung in computergenerierten Räumen zu sprechen. Mit dieser wäre dann freilich kein Wirklichkeitsverlust<sup>17</sup> verbunden, sondern ein Wandel in der *Tiefenstruktur* der Wirklichkeit.<sup>18</sup> Es ist fraglich, ob die Medientheorie ihren eigenen Anspruch – nämlich das Wechselverhältnis von Medien und Gesellschaft, Kommunikation, Denken und Wirklichkeit zu erhellen – hinsichtlich des Digitalen einlösen wird können, ohne diesen Wandel zur Kenntnis zu nehmen.

## Literatur

- Baudrillard, Jean (2008): Requiem für die Medien. In: Pias, Claus et al. (Hrsg.): *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. München: Deutsche Verlags-Anstalt, S. 279–99.
- Van den Boomen, Marianne et al. (2009): Introduction. In: Dies. (Hrsg.): *Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology*. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 7–17. Abgerufen unter: <http://www.let.uu.nl/tftv/nieuwemedia/images/uploads/Digital-Material.pdf> [Stand vom 10-08-2012.]
- Brown, Bill (2010): Materiality. In: Mitchell, William J. Thomas & Hansen, Mark B.N.: *Critical Terms for Media Studies*. Chicago: University of Chicago Press, S. 49–63.

---

<sup>16</sup> Die hier vorgebrachte These vom Verschwinden der Erde *innerhalb* eines jeweiligen computergenerierten Raumes bestreitet keineswegs die von Bernard Stiegler (vgl. Abschnitt III.1 im vorliegenden Text) betonte, sich der Wahrnehmung – insbesondere derjenigen des gewöhnlichen Users – entziehende Materialität der Hardwarestrukturen, die das Generieren solcher Räume überhaupt erst *ermöglicht*. Die Frage nach einer möglichen Ver-Wendbarkeit dieser Hardware selbst kann im Rahmen des vorliegenden Texts nicht behandelt werden, spielt aber auch „*zunächst und zumeist*“, das heißt in der „Alltäglichkeit“ (Heidegger 2001, S. 16) des Computergebrauchs eine untergeordnete Rolle.

<sup>17</sup> Insofern Heidegger (2004a, S. 168) die Realität als das fasst, das uns *angeht* – „[d]as Angehende ist das Reale der res“ –, wäre es aus hermeneutisch-phänomenologischer Perspektive absolut unplausibel, die computergenerierten Räume, denen für unser alltägliches Leben immer mehr Relevanz zukommt, als irreal zu bezeichnen. Münkers These, dass sich das Virtuelle nicht in Abgrenzung gegen das Reale verstehen lässt, ließe sich also auch von Heidegger her rechtfertigen.

<sup>18</sup> Margreiter (2002) betrachtet gerade die Auseinandersetzung mit solchen Veränderungen als die spezifische Aufgabe der *Philosophie*.

- Foucault, Michel (1973): *Archäologie des Wissens*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Gumbrecht, Ulrich & Pfeiffer, Karl Ludwig (1988): *Materialität der Kommunikation*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Heidegger, Martin (2001): *Sein und Zeit*. Tübingen: Niemeyer.
- Heidegger, Martin (2003): Der Ursprung des Kunstwerks. In: Ders.: *Holzwege*. Frankfurt am Main: Klostermann, S. 1–74.
- Heidegger, Martin (2004a): Das Ding. In: Ders.: *Vorträge und Aufsätze*. Stuttgart: Klett-Cotta, S. 157–175.
- Heidegger, Martin (2004b): Die Frage nach der Technik. In: Ders.: *Vorträge und Aufsätze*. Stuttgart: Klett-Cotta, S. 9–40.
- Heidegger, Martin (2004c): Vom Wesen der Wahrheit. In: Ders.: *Wegmarken*. Frankfurt am Main: Klostermann, S. 177–202.
- Hörl, Erich (2010): Die künstliche Intelligenz des Sinns. *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung (ZMK)* 2, S. 129–147.
- Kittler, Friedrich (2002): *Optische Medien*. Berlin: Merve.
- Krämer, Sybille (1997): Zentralperspektive, Kalkül, Virtuelle Realität: Sieben Thesen über die Weltbildimplikationen symbolischer Formen. In: Vattimo, Gianni & Welsch, Wolfgang (Hrsg.): *Medien-Welten Wirklichkeiten*. München: Fink, S. 27–38.
- Krämer, Sybille (2002): Verschwindet der Körper? In: Maresch, Rudolf & Werber, Niels (Hrsg.): *Raum – Wissen – Macht*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 49–68.
- Liotard, Jean-François (1985): *Immaterialität und Postmoderne*. Berlin: Merve.
- Margreiter, Reinhard (2002): Was heißt und zu welchem Ende betreiben wir Medienphilosophie? In: Albertz, Jörg (Hrsg.): *Anthropologie der Medien*. Berlin: Freie Akademie, S. 37–50.
- McLuhan, Marshall (2003): *Understanding Media. The Extensions of Man*. Corte Madera: Ginko Press.
- Rorty, Richard (1992): *Kontingenz, Ironie und Solidarität*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Stiegler, Bernard (2010): *Hypermateriailität und Psychomacht*. Zürich: Diaphanes.