

Tim Raupach

Jan Distelmeyer: Machtzeichen: Anordnungen des Computers

2018

<https://doi.org/10.17192/ep2018.4.7989>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Raupach, Tim: Jan Distelmeyer: Machtzeichen: Anordnungen des Computers. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen / Reviews*, Jg. 35 (2018), Nr. 4. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2018.4.7989>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons BY 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons BY 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Digitale Medien

Jan Distelmeyer: **Machtzeichen: Anordnungen des Computers**

Berlin: Bertz + Fischer 2017 (Texte zur Zeit, Bd.7), 216 S.,
ISBN 9783865057396, EUR 12,90

Mit der Analyse von Interfaces rückt Jan Distelmeyer ein Phänomen in den Fokus medienwissenschaftlicher Betrachtung, das gegenüber den etablierten Analysegegenständen aus dem Bereich klassisch-linearer Erzählmedien leider immer noch ein randständiges Dasein fristet. Gleichwohl ist seine Forschung zum Hybridmedium Computer anspruchsvoll, der Gegenstand selbst gar kein Gegenstand, sondern vielmehr eine Summe von Prozessverläufen und Inszenierungen, denen Distelmeyer mit macht- und symboltheoretischen Fragestellungen beikommen will. Sein theoretischer Ausgangspunkt ist, dass die Macht des Computers als Mediendispositiv nicht auf die Fähigkeit reduziert werden kann, die zur Darstellung von Inhalten notwendigen Technologien und Produktionsinstanzen unsichtbar zu machen. Distelmeyer will solche Naturalisierungsprozesse als Folge eines routinierten Umgangs mit Computertechnik wieder in ihren Bedingungen sichtbar machen. Im historischen Rückblick auf die noch relativ junge Geschichte grafischer Interfaces werden deren vergangene Design- und Stilformen vor allem im Bereich des Personalcomputers (z.B. *Microsoft Bob*) mitsamt des Potentials der Handlungskonditionierung ihrer Nutzer_innen kulturwissenschaftlich

betrachtet. Distelmeyers „Ästhetik der Verfügung“ (S.65ff.) sucht damit die operative Bildlichkeit von Interface-Inszenierungen seiner Leser_innen-schaft als eine hybride Gestalt zwischen artifizierter Präsenz, symbolischem Zeichen und medientechnischem Ereignis näherzubringen. Dies leistet der Autor in einem theoretischen Dreischnitt. Im ersten Teil des Buches beginnt er den Begriff des Mediendispositivs als Prozesskategorie für die Computerbildanalyse theoriehistorisch zu entfalten. Ausgehend von den Untersuchungen der französischen Filmtheorie der 1970er Jahre, in der Mediendispositive als potenzielle Träger, Verstärker und Lenker von Diskursen unter den Vorzeichen kinematografischer Identifikation und massenmedialer Manipulation des Kinopublikums ideologiekritisch diskutiert worden sind, zeichnet Distelmeyer die Transformation der Dispositivdebatte in den frühen 1980er Jahren nach, die vor allem von Vilém Flusser auf die digitalen Medien und ihre neuen Interaktivitätspotentiale übertragen worden ist. Flussers Beschreibungen einer technisierten Kommunikation werden für Distelmeyers Interface-Analysen insofern relevant, wie sie die systemische Auffassung von Kommunikation und deren grundlegende Rolle bei der Konstitution der Wahrnehmung in den Mittelpunkt rücken. So kann sein

theoriehistorisch reflektiertes Konzept des Computers als ‚semiotische Maschine‘ es leisten, ein tieferes Verständnis von Interaktivität zu modellieren, ohne ihn entweder auf rein technische Parameter der Kybernetik oder auf anthropologische Phänotypen kommunikativen Handelns zu reduzieren. Stattdessen betrachtet Distelmeyer im zweiten Teil seiner Untersuchung die algorithmische Bildlichkeit des Interfaces als produktives Zusammenspiel einer performativen Ober- und Unterfläche. Um diese beiden Seiten, die sichtbare symbolische wie auch die unsichtbare des algorithmischen Codes als kulturelles Artefakt beschreiben zu können, zeigt er auf, wie sich ein Computersystem als technischer Apparat aus verschiedenen heterogenen Hardware-Komponenten wie Bildschirm, Maus und Tastatur zusammensetzt, ohne dass in der Menge der Einzelteile klar hervortritt, was eigentlich das Wesen des Computers ausmacht. Ohne die *Interface*-Technologie und ihre softwarebasierte Vermittlung zwischen Bildschirm und Eingabegeräten, zwischen Bild und Ton oder Controller,

lässt sich zwar von einem Computer, nicht aber von einem Videospielgerät sprechen, genau wie man ohne Drucker, Tastatur und Bildschirm nicht von einem Arbeitsplatzrechner sprechen wird. In welcher Weise Interfaces Computertechnologien erst in netzwerkartigen Verbindungen mit ihren Einzelteilen und Zwischenräumen als Universalmaschine definieren, gelingt Distelmeyer im dritten und letzten Teil seines Buches schlüssig darzulegen. Zwar verzichtet der Autor auf ein systematisches Fazit seiner theoretischen *Interface*-Begehungen, dafür können diese durchaus für sich selbst stehen und dank ihrer begrifflich-assoziativen Kraft auch als anregende Einzelanalysen gelesen werden. Erleichtert wird dies durch ein ausgewogenes Bild-Text Verhältnis, in dem Distelmeyer seinen populärkulturellen Untersuchungsgegenstand anschaulich hält und so *in toto* eine gelungene Form kritischer Kulturbeobachtung jüngerer Technikgeschichte vorlegt.

Tim Raupach (Marburg)