



universität  
wien

# MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

**Mit den Händen sehen:  
der Touchscreen als Medium der Kontrollgesellschaft**

Seeing With the Hands: the Touchscreen As A Media of Societies of Control

verfasst von / submitted by

**Moritz Hartmann, Bachelor of Arts**

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of  
**Master of Arts (MA)**

Wien, 2017 / Vienna 2017

Studienkennzahl lt. Studienblatt /  
degree programme code as it appears on  
the student record sheet:

A 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt /  
degree programme as it appears on  
the student record sheet:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Andrea Seier, Privatdoz. M.A.



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>I. EINLEITUNG</b>	<b>5</b>
<b>II. DIE HIERARCHISIERUNG DER SINNE</b>	<b>9</b>
1. <i>Das autonome Subjekt: Zentralperspektive und Camera obscura</i>	11
2. <i>Subjektives Sehen: die Entstehung der Humanwissenschaften</i>	13
3. <i>Disziplinargesellschaft</i>	15
3.1 <i>Das Panopticon</i>	17
3.2 <i>Die Disziplinierung der Hand</i>	20
<b>III. DER TASTSINN</b>	<b>24</b>
1. <i>Bildende Kunst (Alois Riegl)</i>	24
2. <i>Industrialisierung und technische Medien (Katz und Benjamin)</i>	25
3. <i>Phänomenologie (Merleau-Ponty)</i>	28
4. <i>Film (Lant, Williams, Sobchack)</i>	30
5. <i>Fernsehen (McLuhan)</i>	33
6. <i>Zwischenfazit: Taktilität als Distanzlosigkeit</i>	36
<b>IV. KONTROLLGESELLSCHAFT</b>	<b>39</b>
1. <i>Das Panopticon in der Kontrollgesellschaft</i>	41
2. <i>Die Transparenzgesellschaft</i>	43
<b>V. DER TOUCHSCREEN</b>	<b>47</b>
1. <i>Kleine Genealogie des Schalters</i>	47
1.1 <i>Fahrstuhl, Waschmaschine, Telefon: elektronische Tasten</i>	47
1.2 <i>Fernbedienung: die Vervielfachung der Taste</i>	49
2. <i>Von der Taste zum Touchscreen</i>	51
2.1 <i>Drücken und Wischen: Entscheidungszwang</i>	52
2.2 <i>Berühren: Finger und Screen</i>	56
2.3 <i>Ausstellen und Zeigen: der Wille zum Wissen</i>	59
2.3.1 <i>Sprechen und Schreiben: die Beichte</i>	60
2.3.2 <i>Betrachten und Konsumieren: taktile Bilder</i>	63
3. <i>Modulationen</i>	65
4. <i>Das neue Sehen</i>	69
<b>VI. FAZIT</b>	<b>72</b>

## **ANHANG**

**75**

*Bibliografie*

75

*Zusammenfassung*

81

## I. EINLEITUNG

Jahrhundertlang nahm der Sehsinn in unserer westlichen Kultur eine hegemoniale Stellung ein: Er war der Sinn der Sinne, er stand am oberen Ende der Hierarchie der Sinne. Der Sehsinn war mit objektivem Sehen verbunden, welches sich durch eine distanzierte Haltung des schauenden Subjekts zum betrachteten Objekt ausdrückte. Der Tastsinn dagegen stand am unteren Ende der Leiter, war als niederer Sinn gebrandmarkt. Mit ihm konnte keine differenzierte, objektive Weltwahrnehmung vorgenommen werden, da durch die direkte Berührung keine Distanz mehr bestehen konnte. Somit war der Tastsinn lediglich mit Erotik, Sex und Bestialität verbunden. Zur Wahrnehmung von Welt schien er nicht geeignet zu sein.

Diese Hierarchisierung ist keine natürliche Ordnung. Sie ist vielmehr Teil von Machtbeziehungen. Denn die Art und Weise wie ein Mensch die Welt wahrnimmt, bestimmt sein Verhältnis zu dieser Welt. Ob jemand sehend, tastend oder hörend seine Umwelt wahrnimmt, wird somit Teil von Subjektivierungsprozessen, die sich keineswegs nur auf die menschlichen Organe wie Auge, Hand oder Ohr beschränken, sondern auf eine Vielzahl von Aktanten<sup>1</sup> verteilt ist.

Das Wort ›Subjekt‹, so hat es Michel Foucault beschrieben, habe zwei Bedeutungen:

»Es bezeichnet das Subjekt, das der Herrschaft eines anderen unterworfen ist und in seiner Abhängigkeit steht; und es bezeichnet das Subjekt, das durch Bewusstsein und Selbsterkenntnis an seine eigene Identität gebunden ist. In beiden Fällen suggeriert das Wort eine Form von Macht, die unterjocht und unterwirft.«<sup>2</sup>

In diesem Zitat wird deutlich, dass Macht keineswegs nur repressiv ist und auf die Passivität der Individuen angewiesen ist. Vielmehr zeigt sich, dass Macht aufgrund eines Netzes von Beziehungen wirkt, in das auch Individuen eingebunden sind, die so zu Subjekten werden.

Die Art und Weise wie Individuen die Welt wahrnehmen, ist immer auch an Medien gebunden. Dass Medien dabei immer auch an zeitliche Kontexte gebunden sind, macht

---

<sup>1</sup> Mit dem Begriff ›Aktant‹ beziehe ich mich auf Bruno Latour und die Akteur-Netzwerk-Theorie: Aktanten bezeichnen sowohl Subjekte als auch Objekte, also sowohl menschliche als auch nicht-menschliche Akteure, die sich gegenseitig für Handlungen ermächtigen und die erst durch ein Zusammenspiel überhaupt existieren können. Aktanten können damit sowohl menschliche Subjekte als auch Gegenstände, Institutionen oder Organisationen sein. (Vgl. Latour 2002)

<sup>2</sup> Foucault 2014, S. 432f.

auch die sinnliche Weltwahrnehmung zu einem Phänomen, welches in Abhängigkeit von Epochen und Zeiten einem ständigen Wandel unterworfen ist. Walter Benjamin hat dies in seinem Kunstwerk-Aufsatz folgendermaßen formuliert:

»Innerhalb großer geschichtlicher Zeiträume verändert sich mit der gesamten Daseinsweise der menschlichen Kollektiva auch die Art und Weise ihrer Sinneswahrnehmung. Die Art und Weise, in der die menschliche Sinneswahrnehmung sich organisiert – das Medium, in dem sie erfolgt – ist nicht nur natürlich, sondern auch geschichtlich bedingt.«<sup>3</sup>

Benjamin schrieb seinen Text in den 1930er Jahren, in einer Zeit, in der der Tastsinn eine Aufwertung erfuhr. Dies reflektierte nicht nur er in seinem berühmten Aufsatz, auch an anderen Orten fand eine neue Diskursivierung des Taktilen statt. Dabei bekam der Tastsinn eine neue Bedeutung: Nicht mehr der Mensch stand im Zentrum, mit der immer größer werdenden Bedeutung von technischen Medien wurde der Tastsinn nun auch in Bezug auf Medien diskutiert: »Vielmehr ist von Haptik, von Taktilität nunmehr dort die Rede, wo es um mediale Reproduktionstechniken geht, wo es direkte und indirekte Berührungen zwischen Materialien oder Materialien und Menschen geht.«<sup>4</sup>

In der Tat hat sich der Tastsinn heute von seinem Status als niederer Sinn emanzipiert. Taktilität und Leiblichkeit haben an Bedeutung gewonnen und dies kann in verschiedenen Bereichen beobachtet werden: Tätowierungen und Piercings, die durch schmerzhaftes Eindringen von Nadeln eine Veränderung der Haut herbeiführen, sind Teil der Mainstreamkultur geworden. Sportarten wie das Bungee-Jumping können, so Derrick de Kerckhove, als Versuche des Menschen gelesen werden, ein Gefühl für den eigenen Körper wiederzuerlangen. Und auch die Hippie-Kultur der 1960er und 70er Jahre mit Drogenkonsum, Kommunen und freier Liebe interpretiert de Kerckhove als Symptom einer anderen Weltwahrnehmung als nur über den Sehsinn.<sup>5</sup>

Auch die technischen Medien kommen dem Menschen heute immer näher, wie Harun Maye erläutert:

»[D]enn technische Medien sind nicht mehr nur Fahrstuhl, Flugzeug und Dampfmaschine, sondern auch Smartphone, Computer und Kontaktlinse, also Geräte, die dem menschlichen Körper immer näher kommen und auf die der Mensch direkt einwirken muss.«<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> Benjamin 2008, S. 22.

<sup>4</sup> Bergermann 2006, S. 303.

<sup>5</sup> Vgl. de Kerckhove 1993.

<sup>6</sup> Maye 2011, S. 36.

Besonders der Touchscreen hat sich dabei in den letzten Jahren zu einem omnipräsenten Phänomen entwickelt, der an vielen verschiedenen Orten zum Einsatz kommt: nicht nur auf Smartphones, sondern auch auf Tablets oder Laptops, auf E-Books oder Informationsbildschirmen im öffentlichen Raum. Der Touchscreen verlangt eine Art der Mediennutzung, die auf die Benutzung der Hand, oder genauer: des Fingers, abzielt.

Betrachtet man nun die Fülle an Medien, die dem Menschen immer näher kommen und die Wiederentdeckung des Tastsinns in den verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen, so kann beobachtet werden, dass die Subjekte heute weniger in einer distanzierten Haltung mittels des Sehsinns auf die Welt schauen, sondern vielmehr mit dem Finger oder unter Einbeziehung des ganzen Körpers. Das Subjekt verlässt also seine distanzierte Haltung und nimmt die Welt in einer Haltung der Involvierung wahr.

Doch wie lassen sich diese Praktiken der Subjektivierung genau beschreiben?

Im Hinblick auf das Visualprimat lässt sich vor allem anhand der Erfindung der Zentralperspektive in der Renaissance erkennen, wie sehende Subjekte konstituiert werden. Anhand von Michel Foucaults Konzept der Disziplinargesellschaft liegt außerdem ein angemessenes Modell vor, mit dem die Perpetuierung dieses sehenden Subjekts beschrieben werden kann. Vor allem im Gefängnismodell des Panopticons, welches Foucault im Anschluss an Jeremy Bentham verwendet, funktionieren Macht und Überwachung insbesondere über Blicke und Sichtbarkeitsbeziehungen.

Doch Gilles Deleuze hat darauf hingewiesen, dass die Disziplinen mit dem Ende des Zweiten Weltkrieges in eine Krise geraten sind. Auf sie folgen, so schreibt er in seinem Aufsatz, die Kontrollgesellschaften.<sup>7</sup> Die Subversion des Visualprimats setzt etwa zur gleichen Zeit ein, wie bei Autor\_innen wie Walter Benjamin nachzulesen ist (vgl. Kapitel III).

Wenn also der Sehsinn und die Disziplinargesellschaft eine enge Beziehung eingehen und wenn sowohl die für die Disziplin so wichtigen Einschließungsmilieus genauso wie das Visualprimat in eine Krise geraten, kann dann auch von einer ähnlichen Verbindung zwischen dem Tastsinn und den Kontrollgesellschaften ausgegangen werden?

Um die Subjektivierung im Hinblick auf die Weltwahrnehmung der Individuen in der Kontrollgesellschaft zu analysieren, lohnt ein *close reading* von Deleuzes Aufsatz. Denn auch wenn er nicht explizit auf die Sinneswahrnehmungen eingeht, so finden sich dort einige Ansätze, die für meine Fragestellung fruchtbar gemacht werden können. Dass

---

<sup>7</sup> Vgl. Deleuze 2004.

Deleuze den Computer als Maschine der Kontrollgesellschaft beschreibt<sup>8</sup>, ist ein vielversprechender Ausgangspunkt für meine Frage, ob der Tastsinn und die Kontrollgesellschaft in ähnlicher Weise miteinander verschränkt sind, wie das Visualprimat und die Disziplinargesellschaft. Denn mit der neuen Diskursivierung von Taktilität, die vor dem Hintergrund technischer Medien argumentiert, kann der Computer mit seinen unterschiedlichen Eingabe- und Ausgabeinterfaces wie Bildschirm, Tastatur und Maus als ein taktiles Medium gedacht werden.

Dass ich für meine Analyse dabei den Touchscreen als Gegenstand gewählt habe, liegt daran, dass bei seiner Benutzung der Tastsinn eine besondere Rolle spielt. Mit diesem Medium möchte ich zeigen, inwieweit die Kontrollgesellschaft und Taktilität eine Verbindung eingehen.

Im folgenden Kapitel werde ich zunächst auf die Hierarchisierung der Sinne eingehen und die Vormachtstellung des Sehsinns und die damit einhergehende Konstitution eines Betrachter\_innen-Subjekts anhand der Erfindung der Zentralperspektive in der Renaissance erläutern. Anschließend werde ich die Bedeutung des Blicks für Foucaults Konzept der Disziplinargesellschaft erläutern und genauer auf das Gefängnismodell des Panopticons eingehen. In Kapitel III folgt anhand verschiedener Autor\_innen des 20. Jahrhunderts eine Skizze der neuen Bedeutung des Tastsinns. Besonders die Medien Kino und Fernsehen spielen für diese Auffassung von Taktilität eine wichtige Rolle. Anhand dieser Erkenntnisse werde ich anschließend zeigen, welche Rolle der Tastsinn für die Machttechniken der Kontrollgesellschaft spielt. Im abschließenden Kapitel werde ich die Formen der Subjektivierung in der Kontrollgesellschaft an der Interaktion zwischen Individuum und Touchscreen erläutern.

---

<sup>8</sup> Vgl. Deleuze 2004, S. 259.

## II. DIE HIERARCHISIERUNG DER SINNE

Die Hierarchisierung der Sinne, an deren Spitze der Sehsinn steht, ist eine Konstante in der westlichen Kulturgeschichte. Die Privilegierung des Sehsinns für die Weltwahrnehmung lässt sich schon bei Aristoteles finden, für den dieser Sinn durch seine sensorische Perfektion hervorstach, während er den Tastsinn als niederträchtig betrachtete und ihn als bestialisch beschrieb.<sup>9</sup>

Auch Hegel setzte sich mit den Sinnen auseinander und befand, dass Kunstwerke mit den Augen rezipiert werden sollten, nicht aber mit den anderen Sinnen, schon gar nicht mit dem Tastsinn. Er bemerkt: »Denn durch den *Tastsinn* bezieht sich das Subjekt, als sinnlich Einzelnes, bloß auf das sinnlich Einzelne und dessen Schwere, Härte, Weiche, materiellen Widerstand.« Mit dem Sehsinn jedoch, so Hegel weiter, bediene sich das intelligente Subjekt seiner selbstständigen Objektivität.<sup>10</sup>

Die niedere Stellung des Tastsinns rührte auch daher, dass er nicht mit je einem spezifischen Organ verbunden ist. Während das Auge das Organ des Sehens ist und das Ohr das des Gehörs, ist es schwierig, ein singuläres Organ für den Tastsinn auszumachen: Denn die Haut oder das Fleisch sind weniger die Organe des Tastsinns als vielmehr sein Medium. Letztendlich ist es eher die Hand, die meist das tastende Organ ist, während die Haut lediglich Vermittlerin zwischen äußerer Welt und innerer Empfindung ist.<sup>11</sup>

Auch das Christentum verbreitete diese Vorstellung des Tastsinns: Er wurde mit Verboten belegt; das Heilige und das Sakrale sollten von den Gläubigen nicht berührt werden, um den Artefakten eine größere Aura zu verschaffen. Das Christentum lehrt seinen Anhänger\_innen bis heute, zu glauben ohne zu begreifen.<sup>12</sup> Lediglich für Geistliche, etwa Priester und Mönche, steht der Tastsinn für höhere Ziele zur Verfügung, allerdings nicht zu Zwecken der Weltwahrnehmung, sondern um einen Kontakt herzustellen: Bei Segnungen, Salbungen und ähnlichen Zeremonien sollen durch die Berührung geistige und körperliche Kräfte fließen; hier jedoch vornehmlich in eine Richtung: Der/die einfache Gläubige bleibt dabei stets Berührte\_r und ist nicht Berührende\_r. So empfängt Letztere\_r Qualitäten und Kräfte des Ersteren, der ja in direkterer Verbindung zu Gott steht. »In der Berührung findet eine Art Imprägnierung und Ansteckung, eine heilsame oder vergiftende, reinigende oder befleckende Infusion

---

<sup>9</sup> Vgl. Paterson 2007, S. 2; 17.

<sup>10</sup> Vgl. Hegel 1986, S. 254f. (Herv. i. O.).

<sup>11</sup> Vgl. Paterson 2007, S. 1; 17; vgl. auch Katz 1925, S. VIII.

<sup>12</sup> Vgl. Böhme 1996, S. 188.

statt«<sup>13</sup>. Damit die angenommenen negativen Folgen, vor allem Verunreinigung, dieses Austausches ausbleiben, ist der Tastsinn nur einigen Privilegierten der Kirche vorbehalten.

Auch sprachliche Bilder wie das vom ›unberührten Mädchen‹ oder von der ›reinen Jungfrau‹ zeugen vom einst schmutzigen Status des Taktilen (und im Umkehrschluss von der Reinheit der Distanz und des Nicht-Berührens). Die erotische Komponente des Taktilen situiert sich darüber hinaus jenseits von Bewusstsein und Kontrolle, Attribute, die nicht zu einem autonomen Individuum passen.<sup>14</sup>

Handschuhe stellen dabei einen Kompromiss dar: Mit ihnen ist Berührung möglich, eben weil die Hand ja *eigentlich* gar nicht berührt. Die Materialität des Handschuhs schiebt sich zwischen greifende Hand und berührtes Objekt und stabilisiert die Distanz. Dies gilt sowohl für Handschuhe, die benutzt werden, um in schmutzigen Umgebungen zu hantieren, als auch für Handschuhe, die in sakralen oder in (kunst-)historischen Kontexten wie zum Beispiel Museen übergestreift werden, um mit Reliquien oder Kunstwerken zu arbeiten. Mal ist es der Schmutz, der auf Distanz zur Hand gehalten werden soll, mal ist es die schmutzige Hand, die auf Distanz zu heiligen oder fragilen Gegenständen gehalten wird.<sup>15</sup> Besonders die Funktion von Handschuhen, Objekte vor der schmutzigen Hand zu schützen, verweist auf die niedere Konnotation des Tastsinns und der menschlichen Berührung. Gleichzeitig wurden Handschuhe, beispielsweise am Hofe, dazu benutzt, um den Blick auf die Hand zu kaschieren. Die passgenauen Fingerhandschuhe, seit dem 19. Jahrhundert meist aus Leder gefertigt, fungierten wie eine zweite Haut und waren ein Symbol für Wohlstand.<sup>16</sup> Möglicherweise diente dieses Kleidungsstück innerhalb der oberen Gesellschaftsschichten und im Adel dazu, sich vom ›niederen Volk‹ abzugrenzen und die Unreinheit der eigenen Hände zu kaschieren.

Auch die medientechnische Entwicklung beförderte diese Hierarchisierung der Sinne: Die Schrift und der Buchdruck privilegierten das Visuelle gegenüber dem Auditiven, das Auge wurde so zum einzigen Sinnesorgan, welches zur Erkenntnis befähigt.<sup>17</sup> Und auch das Christentum autorisierte bald die Bilder und beschwor einen regelrechten Bilderkult herauf:

---

<sup>13</sup> Böhme 1996, S. 192.

<sup>14</sup> Vgl. Böhme 1996, S. 193.

<sup>15</sup> Vgl. Herwig 2017, S. 194f.

<sup>16</sup> Vgl. Herwig 2017, S. 197.

<sup>17</sup> Vgl. Böhme 1996, S. 198f, vgl. auch de Kerckhove 1993, S. 139f.

»Der Heiligkeit der Bilder entspricht die Nobilitierung des Auges zum Leitorgan des Leibes. Bild und Schrift bilden die Medien der Offenbarung: Sakralkunst und Schrifthermeneutik sind die Dolmetscher Gottes.«<sup>18</sup>

## 1. Das autonome Subjekt: Zentralperspektive und Camera obscura

Eine Erfindung in der Renaissance sollte die Vormachtstellung des Visuellen weiter perpetuieren; sie prägt bis heute die westliche Kultur, welche mit Feldzügen, Kolonialismus und internationalem Warenverkehr in die ganze Welt exportiert wurde: die Zentralperspektive. Die Zentralperspektive, Hartmut Böhme nennt sie eine »zivilisatorische Form«<sup>19</sup>, Hans Belting gar eine »Kulturtechnik«<sup>20</sup>, ist »eine Methode [...], um Blickräume zu ›bauen‹.«<sup>21</sup> Mit der Renaissance beanspruchte die Kunst eine Disziplin zu sein, die sich auf Erkenntnisse der visuellen Wahrnehmungslehre beruft und eine mathematische Theorie in ihren Kunstwerken anwendet.<sup>22</sup> Dem zentralperspektivischen Bild liegt dabei ein geometrisch konstruierter ›Gesichtspunkt‹ zugrunde, der im Fluchtpunkt im Bild seine Repräsentation findet. Die Fluchtlinien stellen dabei den Blick dar, der nicht ausschweift, sondern auf geraden Linien ins Unendliche gerichtet ist. Dieser Blick ist stillgestellt.

Das blickende Subjekt kann sich im Bild erkennen, der Blick wird, so Belting, zum Zentrum des Bildes.<sup>23</sup> Mit der zentralperspektivischen Konstruktion wird der Blick des Subjekts auf die Welt normiert.<sup>24</sup> Die Weltwahrnehmung wird so lediglich mittels des Sehsinns vollzogen, der auf einen nicht erreichbaren Punkt in der Ferne gerichtet ist.

In der Realität funktioniert der Blick *im Raum* und *mit dem Körper*. Auf dem Gemälde wird dieser Blick aber auf einer zweidimensionalen Leinwand konstruiert, die die Illusion eines dreidimensionalen Raumes erzeugt. Der menschliche Blick wird vom Körper der Betrachter\_innen abgetrennt. Gleichzeitig wird durch die Fluchtlinien die Leinwand zum Symbol der Anwesenheit der Betrachter\_innen<sup>25</sup>: Der Blick, der im perspektivischen Gemälde zum Ausdruck kommt, ist ein Blick durch das Fenster auf die Welt, der die Betrachter\_innen vom betrachteten Objekt aber wieder entfernt.

---

<sup>18</sup> Böhme 1996, S. 199.

<sup>19</sup> Böhme 1996, S. 206.

<sup>20</sup> Belting 2012, S. 25.

<sup>21</sup> Belting 2012, S. 32.

<sup>22</sup> Vgl. Belting 2012, S. 12.

<sup>23</sup> Vgl. Belting 2012, S. 23.

<sup>24</sup> Vgl. Belting 2012, S. 23f.

<sup>25</sup> Vgl. Belting 2012, S. 25.

Einerseits ist das Subjekt also symbolisch im Bild von der Welt präsent, andererseits wird es durch den Rahmen als davon distanziert und abgetrennt dargestellt. Diese Dialektik konstituiert dabei das Subjekt der Renaissance. Denn der zentralperspektivische Blick ermöglicht aufgrund seiner Distanznahme und Abstraktion ein Urteil über die Welt: In der Renaissance wurde die Zentralperspektive »als Wissenschaft und Kunst des richtigen, klaren und deutlichen Sehens verstanden.«<sup>26</sup> Die Subjekte waren also ein Teil der Welt, doch das Erkennen und Urteilen erfolgte aufgrund ihrer Isolation und Abgetrenntheit von dieser, was eine autonome Reflexion ermöglichte. René Descartes' berühmtes Diktum *Cogito ergo sum* (Ich denke, also bin ich) ist Ausdruck dieses Subjektes, welches erst durch sein Denken und sein Urteilsvermögen existieren konnte.

Parallel zur Erfindung der Zentralperspektive setzte sich auch die hermeneutische Textinterpretation durch, die in Analogie zur konstruierten Dreidimensionalität auf der zweidimensionalen Leinwand steht. Nachdem der Buchdruck bereits den Sehsinn privilegiert hatte, perpetuierte nun auch die hermeneutische Textinterpretation ein ähnliches Subjektmodell wie die Zentralperspektive: »Interpretation gilt [...] als ein Verfahren, das ausgeht von der sinnlichen Gestalt eines Textes, um diese dann hin auf einen hinter dieser Oberfläche lokalisierten Sinn zu durchdringen.«<sup>27</sup> Der Text muss wie auch die zweidimensionale Leinwand durchdrungen werden, um einen dahinterliegenden Sinn zu erkennen. Voraussetzung ist ein singuläres, lesendes Subjekt, welches aufgrund seiner Distanzierung vom Text den ›wahren‹ Sinn finden kann. Genauso wie es weniger die Leinwand ist, auf der der Sinn zu suchen ist, ist nicht der einzelne Buchstabe oder das einzelne Wort Träger von Bedeutung, sondern etwas Dahinterliegendes. Nicht das an der Oberfläche liegende ist der Sinn, sondern das Versteckte, das, was sinnlich erfahren werden muss.<sup>28</sup> Der Sinn erschließt sich aus der Distanz zum Objekt und nicht aus der Nähe zu ihm.

Subjekte wurden in dieser Zeit also zu ausschließlich sehenden. Mit den perspektivischen Gemälden wurde der Sinn hinter der Oberfläche der Leinwand platziert, wo er für den Tastsinn nicht erreichbar war. Lediglich mit dem Blick, mit dem distanzierenden Sehsinn, konnte die Welt wahrgenommen werden. Dieser Blick wurde dabei auf den zentralperspektivischen Gemälden selbst ins Bild gebracht und die Subjekte konnten die Art und Weise, wie sie blicken, im Bild erkennen.<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> Schulte 1994, S. 77.

<sup>27</sup> Krämer 1998, S. 27.

<sup>28</sup> Vgl. Krämer 1998, S. 28.

<sup>29</sup> Vgl. Belting 2012, S. 19.

Die Camera obscura ist ein weiteres Medium, welches die Stellung dieses Subjekts veranschaulichen kann.<sup>30</sup> Jonathan Crary charakterisiert die Betrachter\_innen der Camera obscura, die sich in einem dunklen Raum befinden, als »isoliert, abgeschlossen und autonom.«<sup>31</sup> Die Camera obscura setze, so Crary weiter, einen Individuationsprozess in Gang, der eine Form des Rückzugs aus der Welt erzwingt, »um die Beziehung des Individuums zu den vielfältigen Inhalten der neuen »äußeren« Welt zu ordnen und zu klären.«<sup>32</sup> Dieses betrachtende Subjekt befand sich in einem Raum, der von der Außenwelt abgeschnitten und distanziert ist und in dem es seine Privatheit und Souveränität entwickeln und ausleben konnte.<sup>33</sup> Der Blick der Betrachter\_innen war dabei entkörperlicht, die Camera obscura verdrängte die körperlichen Erfahrungen und hinderte das Subjekt daran, sich selbst als Teil der Darstellung und damit der Welt zu betrachten.<sup>34</sup>

Die Zentralperspektive und die Camera obscura waren wichtige Medien für die Subjektkonstitution im 17. Jahrhundert. Das Individuum wurde autonom und distanzierte sich von der äußerlichen Welt.

## **2. Subjektives Sehen: die Entstehung der Humanwissenschaften**

Während die Betrachter\_innen von perspektivischen Gemälden und in der Camera obscura zunächst eine Position einnahmen, die von der Welt abstrahierte und Subjekt und Welt voneinander trennte, so wandelte sich diese Vorstellung im Verlauf des 19. Jahrhunderts wieder. Die Unterscheidung von Subjekt und Objekt, vom Menschen, der gegeben ist und der Welt, die erforscht werden will, wurde bald aufgegeben. Denn nun trat auch der Mensch selbst ins Zentrum wissenschaftlichen Interesses, er hatte sich »in der abendländischen Kultur gleichzeitig als das konstituiert [...], was man denken muß, und

---

<sup>30</sup> Die Camera obscura macht sich den Umstand zu eigen, dass Licht, das durch eine kleine Öffnung in einen abgedunkelten Raum fällt, ein seitenverkehrtes Bild auf der gegenüberliegenden Wand erzeugt. Sie hatte dabei verschiedene Funktionen: Zum einen fungierte sie als Apparatur, um das Sehen zu verstehen, aber sie half auch, Bilder zu produzieren, die der Wirklichkeit sehr ähnlich sahen und stellte so ein Hilfsmittel für Zeichnungen dar. (Vgl. Crary 1996, S. 39ff.)

<sup>31</sup> Crary 1996, S. 49.

<sup>32</sup> Crary 1996, S. 49.

<sup>33</sup> Die Entstehung von Privatheit hatte auch die Entstehung einer neuen gesellschaftlichen Schicht zur Folge: Das Bürgertum konstituiert sich auch aus der noch heute gültigen, jedoch von der Digitalisierung angefochtenen Vorstellung von Privatsphäre: In den Häusern der bürgerlichen Großfamilien beispielsweise beginnt eine Absonderung der verschiedenen Familienmitglieder, die sich in Kinderzimmern, Schlafzimmern und Wohnzimmer von den anderen Mitgliedern der Familie, vor allem aber vom Hauspersonal isolieren. Gleichzeitig werden Hausfeste und Gesellschaftsabende im Familienzimmer veranstaltet, wo sich die Familie einer Öffentlichkeit präsentiert: »Die Linie zwischen Privatsphäre und Öffentlichkeit geht mitten durchs Haus. Die Privatleute treten aus der Intimität ihres Wohnzimmers in die Öffentlichkeit des Salons hinaus [...]« (Habermas 1990, S. 109).

<sup>34</sup> Vgl. Crary 1996, S. 51.

als das, was zu wissen ist.«<sup>35</sup> Der menschliche Körper wurde fortan in seinen Einzelteilen und aufgrund seiner unterschiedlichen Funktionen erforscht. Die verschiedenen Humanwissenschaften wurden geboren. Somit wurde auch der Sehsinn wissenschaftlich diskursiviert: In der Wissenschaft des Sehens wurde seinerzeit weniger die Optik des Übertragens oder die Lichtmechanik untersucht, sondern das Sehen selbst und die Physiologie des menschlichen Subjekts wurde zum Gegenstand der Untersuchung.<sup>36</sup>

Diese neue Bestimmung des Sehens schlug sich auch in den optischen Geräten dieser Zeit nieder. Statt der Camera obscura, die die Betrachter\_innen verdrängte, wurden nun optische Geräte erfunden, die das Sehen, welches an das Subjekt gebunden ist, ausstellten: Geräte wie das Thaumotrop, das Kaleidoskop oder das Stereoskop<sup>37</sup> thematisierten das subjektive Sehen. Hier trafen »philosophische, wissenschaftliche und ästhetische Diskurse mit mechanischen Techniken, institutionellen Erfordernissen und sozio-ökonomischen Kräften zusammen[...].«<sup>38</sup>

Diese damals neuen optischen Geräte waren, anders als die Camera obscura oder die perspektivischen Gemälde, nicht mehr an einen Ort gebunden, sondern sie waren klein und konnten mitgenommen werden. Das Subjekt und sein Blick waren fortan mobil: Der Blick der Renaissance kann als ein *gaze* beschrieben werden, also ein langes, ruhiges Betrachten, während der Blick ab dem 19. Jahrhundert eher einem *glance* gleicht, einem flüchtigen, schnellen Betrachten, die Präsenz des blickenden Subjekts wird aufgelöst.<sup>39</sup>

Es kann nun nicht mehr von Kontemplation gesprochen werden: Die distanzierten Betrachter\_innen von einst wurden zu Konsument\_innen.<sup>40</sup>

Dieser Wandel des betrachtenden Subjekts kann als eine Antwort auf die zunehmende Urbanisierung gesehen werden: Das Individuum musste sich mehr und mehr unbekanntem und fragmentierten Zusammenhängen anpassen und in ihnen funktionieren und navigieren. Walter Benjamin beschrieb diesen urbanen Spaziergänger als *Flâneur*, der in einer Welt lebt, die zunehmend von Bildern und Waren bestimmt wurde: Der *Flâneur* ist »ein sich bewegender Konsument einer endlosen Folge von illusorischen, warengleichen

---

<sup>35</sup> Foucault 1974, S. 414.

<sup>36</sup> Vgl. Crary 1996, S. 77f.

<sup>37</sup> Dies sind alles drei optische Geräte, die optische Täuschungen ausstellen: Während das Thaumotrop durch das schnelle Rotieren einer Scheibe zwei Bilder gleichzeitig im Auge der Betrachter\_innen miteinander verschmelzen lässt, können im Kaleidoskop aufgrund von angebrachten Spiegeln farbige Bilder durch das Drehen des Geräts in Bewegung gesetzt werden. Das Stereoskop ist ein Gerät, welches den Eindruck von räumlicher Tiefe, also Dreidimensionalität erzeugen kann.

<sup>38</sup> Crary 1996, S. 19.

<sup>39</sup> Vgl. Belting 2012, S. 17.

<sup>40</sup> Vgl. Crary 1996, S. 25f.

Bildern«<sup>41</sup>, die in Passagen, Wachsfigurenkabinetten, Bahnhöfen und Kaufhäusern auf ihn einprasselten. Der *Flâneur* passte sich diesen neuen visuellen Gegebenheiten der europäischen Metropolen an, indem er »die Dinge im Flug [erhascht]«.<sup>42</sup>

Die Vorstellung, dass die Wahrnehmung der Welt unabhängig von der Existenz des Menschen vollzogen werden kann, wurde mit den Humanwissenschaften hinterfragt. Der Mensch und damit auch seine Sinne wurden zum Gegenstand der Wissenschaft, sie wurden vermessen und begreifbar gemacht.

Dennoch war der Sehsinn zu damaliger Zeit weiterhin die privilegierte Form der Weltwahrnehmung, das Sehen war spezialisiert und von den anderen Sinnen getrennt.<sup>43</sup>

Die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Menschen tat dem Visualprimat zunächst keinen Abbruch.

Denn das Interesse am Visuellen und die Vormachtstellung des Sehens kann in diesen Jahrhunderten in vielfältiger Weise beobachtet werden: Nicht nur in der Wissenschaft durch ihre Beschäftigung mit Optik und Licht sowie mit dem menschlichen Sehsinn, sondern auch in der Kunst mit der Erfindung der Zentralperspektive wurde der Blick und das Auge gegenüber den anderen Sinnen privilegiert. Auch die zahlreichen Innovationen optischer Geräte waren zuallererst Erfindungen, um Bilder und bildliche Darstellungen zu betrachten und um die Subjektivität des Sehens reflexiv erfahrbar zu machen.

### **3. Disziplinargesellschaft**

Mit der Diskursivierung des Menschen in den Humanwissenschaften entstand auch eine neue Form der Macht. Grundlage der Machttechniken der Disziplinargesellschaft, um die es nun im Folgenden gehen soll, ist nach Foucault weniger die repressive Machtausübung über eine Masse, sondern vielmehr das gezielte Einwirken auf separierte Individuen. Die Disziplinargesellschaft schließt die Individuen daher in verschiedenen Institutionen ein, Gilles Deleuze nennt sie im Anschluss an Foucault »Einschließungsmilieus«<sup>44</sup>: Die Einschließungsmilieus sollen die Individuen »konzentrieren; im Raum verteilen; in der Zeit anordnen; im Zeit-Raum eine Produktivkraft zusammensetzen, deren Wirkung größer sein muß als die Summe der Einzelkräfte.«<sup>45</sup> Für diese Machtform steht der Körper

---

<sup>41</sup> Crary 1996, S. 32.

<sup>42</sup> Benjamin 1991, S. 534.

<sup>43</sup> Vgl. Crary 1996, S. 97.

<sup>44</sup> Deleuze 2004.

<sup>45</sup> Deleuze 2004, S. 254.

im Vordergrund, »den man manipuliert und dressiert, der gehorcht, antwortet, gewandt wird und dessen Kräfte sich mehren.«<sup>46</sup>

In Foucaults Theorie zur Disziplinargesellschaft wird deutlich, dass das Visuelle und verschiedene Sichtbarkeiten eine große Rolle für die sich ausbreitende Macht spielen. Die Überwachungsformen in den verschiedenen Einschließungsmilieus waren erst durch »die kleinen Techniken der vielfältigen und überkreuzten Überwachungen, der Blicke, die sehen, ohne gesehen zu werden«<sup>47</sup> möglich und das von Bentham entnommene Gefängnismodells des Panopticons perfektioniert all das (siehe hierzu detailliert Kapitel II.3.1).

Sichtbarkeit hatte auch schon in der der Disziplinargesellschaft vorhergehenden Souveränitätsgesellschaft eine wichtige Funktion: Anprangerungen oder Hinrichtungen waren öffentliche Ereignisse, bei denen das Volk zuschauen sollte: »Es genügt nicht, daß die Leute wissen; sie müssen mit ihren eigenen Augen sehen.«<sup>48</sup> Einerseits sollten die Zurschaustellungen sie einschüchtern, andererseits sollten sie Zeugen werden und an diesen öffentlichen Zeremonien teilnehmen.

Doch erst mit der Ausbildung der Disziplinargesellschaft im 17. und 18. Jahrhundert wurde die Sichtbarkeit und wurden die Blicke zu den wichtigen Parametern, um Macht sicherzustellen und um Individuen zu subjektivieren. Die Disziplinen, also das direkte Einwirken auf den Körper, breiteten sich zuerst in den Institutionen aus, in der Schule, der Kaserne, im Krankenhaus, in denen Insass\_innen, Schüler\_innen, Soldat\_innen parzelliert und individualisiert wurden. Es wurden Architekturen der Überwachung geschaffen, in denen der »gelehrige Körper«<sup>49</sup>, auf den die Macht zuallererst wirkte, der permanenten Sichtbarkeit ausgesetzt wurden. Die Individuen wurden dort permanent beobachtet und analysiert, durch permanente Kontrollen korrigiert, umgeformt und vervollkommnet, also diszipliniert und normiert.<sup>50</sup> Die Macht arbeitet so direkt am Körper und durchdrang ihn: Sie bringt den Körper in ihre Gewalt, »nicht nur, um sie machen zu lassen, was man verlangt, sondern um sie arbeiten zu lassen, wie man will.«<sup>51</sup> Eine Strafe in der Disziplinargesellschaft ist keine Rache des verletzten Gesetzes in Form von Folter oder Hinrichtung, sondern ein Üben, ein wiederholtes Lernen, eine Dressur.<sup>52</sup>

---

<sup>46</sup> Foucault 1994, S. 174.

<sup>47</sup> Foucault 1994, S. 221.

<sup>48</sup> Foucault 1994, S. 76.

<sup>49</sup> Foucault 1994, S. 174.

<sup>50</sup> Vgl. Foucault 1994, S. 174f.

<sup>51</sup> Foucault 1994, S. 176.

<sup>52</sup> Vgl. Foucault 1994, S. 232.

Seit der Disziplinargesellschaft steht das Individuum im Vordergrund; in den Institutionen wurde es parzelliert, um eine bessere Beobachtung jedes einzelnen zu gewährleisten. Wieder war es vor allem der Blick, der die Individuen der Macht aussetzt und sie subjektiviert: »Es ist gerade das ununterbrochene Gesehenwerden, das ständige Gesehenwerdenkönnen, ... was das Disziplinarindividuum in seiner Unterwerfung festhält.«<sup>53</sup> Das Ritual der Prüfung (in der Schule als Test, im Krankenhaus als Visite, die Ausweiskontrolle, zum Beispiel durch die Polizei<sup>54</sup> etc.) dient der Subjektivierung, die sich lediglich über den Blick vollzieht.<sup>55</sup>

Macht ist nicht mehr an einzelne Menschen gebunden, die andere kontrollieren, peinigen, schwächen oder sie in ihrer Freiheit beschneiden. Macht ist keine Sache oder ein Eigentum, sondern eine Maschinerie, die funktioniert.<sup>56</sup> Es ist keine Gewalt mehr nötig, um Autorität zu erlangen (wie noch in der Souveränitätsgesellschaft). Da die Autorität durch Separierung und genaueste Beobachtung wirkt, kann sie ihre produktive Seite entfalten. Die Macht wirkt direkt auf den individuellen Körper ein und kann so ein gefügiges und nützliches Subjekt produzieren. Macht ist in diesem Modell nicht repressiv, sie unterdrückt, zensiert oder verdrängt nicht. »[S]ie produziert Wirkliches. Sie produziert Gegenstandsbereiche und Wahrheitsrituale: das Individuum und seine Erkenntnis sind Ergebnisse dieser Produktion.«<sup>57</sup>

### 3.1 Das Panopticon

Michel Foucault bedient sich für seine Bestimmung der Machtbeziehungen des Gefängnismodells des Panopticons von Jeremy Bentham, welches die Blickanordnungen der Disziplin in ein architektonisches Modell übersetzt.<sup>58</sup> Dieses Gefängnis besteht aus einem ringförmigen Gebäude und aus einem Turm in der Mitte, von dem in alle Richtungen geschaut werden kann. Das ringförmige Gebäude ist wiederum in Zellen unterteilt, in denen die Insass\_innen streng voneinander isoliert sind. Fenster ermöglichen vom Turm aus Einblick in jede einzelne Zelle.

---

<sup>53</sup> Foucault 1994, S. 241.

<sup>54</sup> Foucault beschreibt die Polizei als »ein Herz und eine Seele [...] mit der Disziplinargesellschaft« (Foucault 1994, S. 276). Die Polizei stelle eine allgegenwärtige Überwachung sicher und registriere alles, was passiert: »Ein gesichtsloser Blick, der den Gesellschaftskörper zu seinem Wahrnehmungsfeld macht« (Foucault 1994, S. 275). Die Polizei ist damit eine wichtige Institution, die Disziplin in der ganzen Gesellschaft durchsetzt.

<sup>55</sup> Vgl. Foucault 1994, S. 241f.

<sup>56</sup> Vgl. Foucault 1994, S. 228.

<sup>57</sup> Foucault 1994, S. 250.

<sup>58</sup> Vgl. Foucault 1994, S. 256.

Das Panopticon funktioniert durch eine Asymmetrie zwischen den Aufseher\_innen und den Insass\_innen, zwischen Blickenden und denjenigen, die angeblickt werden:

»[...] daß die Macht sichtbar, aber uneinsehbar sein muß; sichtbar, indem der Häftling ständig die hohe Silhouette des Turms vor Augen hat, von dem aus er bespätet wird; uneinsehbar, sofern der Häftling niemals wissen darf, ob er gerade überwacht wird; aber er muß sicher sein, daß er jederzeit überwacht werden kann. [...] Das Panopticon ist eine Maschine zur Scheidung des Paares Sehen/Gesehenwerden: im Außenring wird man vollständig gesehen, ohne jemals zu sehen; im Zentralturm sieht man alles, ohne je gesehen zu werden.«<sup>59</sup>

Im Panopticon genügt ein\_e Aufseher\_in im Turm, um alle Insass\_innen zu überwachen: »Die panoptische Anlage schafft Raumeinheiten, die es ermöglichen, ohne Unterlaß zu sehen und zugleich zu erkennen.«<sup>60</sup> Dabei ist es nur der/die Aufseher\_in im Turm, der/die sehen kann, niemals die Insass\_innen. Das in den Zellen eingesperrte Subjekt im Panopticon wird zum »Objekt einer Information«<sup>61</sup>, durch die architektonische Anordnung wird in der Zelle ein Zustand der permanenten Sichtbarkeit geschaffen. Um zu verhindern, dass sich die Insass\_innen gemeinsam gegen die Haftbedingungen auflehnen, sind sie voneinander isoliert und können nicht miteinander kommunizieren. Mit den Aufseher\_innen ist durch die große Distanz zum Turm ebenfalls keine Kommunikation möglich.

Die architektonische Anordnung ist im Panopticon wichtiger als die tatsächliche Überwachung. Durch ihre Einspannung in das architektonische, von Blicklinien durchzogene Gefüge des Panopticons, leben die Insass\_innen im Bewusstsein, jederzeit könne jemand schauen und sie beobachten. Doch sie wissen nicht, wann dies wirklich der Fall ist. Somit disziplinieren sie permanent ihr Verhalten und vermeiden Regelwidrigkeiten. Die Ausübung der Macht vollzieht sich weniger aufgrund der permanenten Anwesenheit der Aufseher\_innen, sondern durch die Architektur, die Blicke ermöglicht. Die Insass\_innen verinnerlichen den panoptischen Blick und unterwerfen sich der Disziplin. Die disziplinierende Macht funktioniert automatisch.

Historisch gesehen entwickelt sich der Panoptismus zu einer Zeit, in der die Bevölkerung rasant ansteigt und sich die wirtschaftliche Produktion erhöht. Die Bevölkerung wird zu jener Zeit als zu regulierende und analysierende Größe entdeckt, da sie für die

---

<sup>59</sup> Foucault 1994, S. 258f.

<sup>60</sup> Foucault 1994, S. 257.

<sup>61</sup> Foucault 1994, S. 257.

Aufrechterhaltung des Nationalstaates gebraucht wird: zum einen für die Armee, zum anderen als Arbeitskraft. Die Ausübung der Macht sollte dabei möglichst wenig Kosten verursachen (sowohl wirtschaftlich durch geringe monetäre Ausgaben, aber auch politisch durch Diskretion), aber eine maximale Wirksamkeit erzielen. Eine kostspielige Ausübung von Macht wie in der Souveränitätsgesellschaft, in der der Souverän durch Prozessionen wie Weihen oder Krönungen seine Macht demonstrierte, war mit dem Anstieg der Bevölkerung zu kostspielig geworden. Die Disziplinargesellschaft stellt die Macht in den Dienst der Produktivität und der Effizienz, indem sie beides aneinanderkoppelt:

»[E]s handelt sich um Machtmechanismen, die nicht durch Abschöpfung wirken, sondern im Gegenteil durch Wertschöpfung, indem sie sich in die Produktivität der Apparate, in die Steigerung dieser Produktivität und in die Ausnutzung der Produkte vollständig integrieren.«<sup>62</sup>

Zunächst wurde das Panopticon eingesetzt, um Städte Ende des 17. Jahrhunderts vor der Pest zu schützen. Infizierte wurden in den Zellen isoliert, um jeglichen Kontakt zu anderen Menschen zu vermeiden und somit die Ansteckung und eine Verbreitung der Epidemie zu verhindern. Später wurde das Panopticon aber zu einem allgemeingültigen Modell, das nicht nur in einer Ausnahmesituation wie der Gefahr der Pest angewendet wurde, sondern auf eine komplette Gesellschaftsform. Die Disziplinarsysteme wurden in verschiedenen Einschließungsmilieus, Institutionen und Dispositiven vervielfältigt. Das Gefängnis eignet sich zwar als bestes Beispiel für das panoptische Modell<sup>63</sup>, doch letztendlich lässt es sich auf die Subjektivierungsmaßnahmen vieler Institutionen anwenden: die Schule, die Kaserne, die Fabrik, das Krankenhaus. Die Insass\_innen sind dann mal die Schüler\_innen, die voneinander isoliert werden, um nicht voneinander abzuschreiben oder zu lärmern, mal sind sie die Kranken, die so vor Ansteckung geschützt werden sollen, mal sind es Arbeiter\_innen, die sich nicht gegenseitig ablenken sollen. Das Modell des Panopticons ermöglicht es den Machtmechanismus zu verstehen, wie er mit dem 17. und 18. Jahrhundert zur vollen Blüte kommt.<sup>64</sup>

Dabei produziert dieses Modell nicht nur Machteffekte, es macht sie auch sichtbar und transparent. Die ganze Gesellschaft kann sich die Architektur der Institutionen ansehen, die Insass\_innen, die Zellen; denn die Aufseher\_innen sind letztlich austauschbar. Die

---

<sup>62</sup> Foucault 1994, S. 281.

<sup>63</sup> Vgl. Deleuze 2004, S. 254.

<sup>64</sup> Vgl. Foucault 1994, S. 263f.

Individuen können also selbst sehen, wie sie beobachtet und überwacht werden, sie sind sich selbst bewusst, wie die Disziplinierungen funktionieren. Wie auch die perspektivischen Gemälde, die die Blickachsen der Betrachter\_innen symbolisch darstellen, so macht auch das Panopticon transparent, wie die Überwachung und die Disziplinierung funktioniert. Das Panopticon beruht auf distanzierter Beobachtung, wie auch das Subjektmodell der zentralperspektivischen Betrachter\_innen der Renaissance. Durch die Architektur ist keinerlei direkter Kontakt zwischen Aufseher\_innen und Insass\_innen gegeben. Vielmehr manifestiert sich die Überwachung in den Körpern der Insass\_innen und damit die Disziplin in ihrem Verhalten. Das Blickregime, das durch die architektonische Anordnung des Modells hervorgerufen wird, konstituiert ein Subjekt: Der Körper wird gefügig, das Individuum wird gelehrt. Lediglich durch eine von einer Anordnung konstruierte Beziehung aus Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, die durch eine Blickführung hervorgerufen wird, wird Macht ausgeübt.

Das Panopticon wirkt in einer Gesellschaft, die vom Visualprimat geprägt ist. Und somit hat auch dieses Gefängnismodell einen Anteil an der Perpetuierung der Hierarchisierung der Sinne und der Privilegierung des Sehnsinns: Auch im Panopticon werden Betrachter\_innen in einem System von Visualität kodifiziert und normalisiert. Auch beim Betrachten des perspektivischen Bildes werden Sehlinien und symbolische Achsen des Bildes an den Betrachter\_innen zurückgebunden und verorten sie in einer bestimmten, normierten Position vor dem Bild und vor der Welt. Der Sehsinn ist so nicht nur der privilegierte Sinn, um die (Um-)Welt wahrzunehmen, der Sehsinn ist kulturell kodiert und basiert auf einer Konstruktion, die unter machtsstrukturellen Aspekten untersucht werden muss und Rückschlüsse auf die Position der Subjekte nicht nur vor einem Gemälde zulässt. Die Rolle des Sehnsinns ist eine kulturelle Konstruktion und gibt Auskunft über die Position des Subjekts in der Welt.

### **3.2 Die Disziplinierung der Hand**

Das Visualprimat und die Unterordnung der anderen Sinne, vor allem des Tastsinns, sind also eng an Machttechniken gebunden. In der Disziplinargesellschaft werden Individuen durch Blicke einer Macht unterworfen und diszipliniert, sie sind durch Separierung von anderen Individuen getrennt, aber gleichzeitig einem allgegenwärtigen Blick ausgeliefert. Die Architektur des Panopticons befördert die Distanz; nicht nur zwischen Aufseher\_innen und Insass\_innen des Gefängnisses, sondern auch zwischen den Insass\_innen selbst und auch zur äußeren Wirklichkeit.

Auch die Benutzung der Hand wird in den Einschließungsmilieus diszipliniert. Foucault spricht an mehreren Stellen von der Bedeutung des Erlernens von Gesten:

»Die Disziplinarkontrolle besteht nicht einfach darin, eine Reihe bestimmter Gesten zu lehren oder zu bezwingen; sie zwingt zur besten Beziehung zwischen Gesten und der Gesamthaltung des Körpers, die zur Wirksamkeit und Schnelligkeit jener am meisten beiträgt.«<sup>65</sup>

Die Disziplinierung der Hand vollzieht sich in allen Institutionen der Disziplinargesellschaft: in der Fabrik, der Schule, der Kaserne. Doch die Erziehung ›richtiger‹ Gesten dient lediglich dem Ziel, wie im obigen Zitat anklingt, die Hand und damit den Körper für die höchste Produktivität zu drillen. Der Hand wird keinerlei Bedeutung für die Weltwahrnehmung zugeschrieben, hierfür ist lediglich der Sehsinn prädestiniert.

Um die Hierarchisierung der Sinne in den Institutionen der Disziplinargesellschaft zu illustrieren, lohnt ein Blick ins Museum. Zwar beschäftigt sich Foucault in seinem Werk nicht mit dieser Institution, doch besonders dort wird deutlich, welche Sinne für die Weltwahrnehmung geschärft werden sollten: Denn der Imperativ in Museen des ›Bitte nicht berühren‹ taucht etwa 1840 auf, zeitgleich mit der Institutionalisierung von Museen und der damit einhergehenden Disziplinierung der Besucher\_innen.<sup>66</sup> Gleichzeitig ist ein Museum der Ort, an dem Subjekte Gemälde betrachten können; und dies waren zu jener Zeit vor allem Motive, die zentralperspektivisch konstruiert waren. Die Zentralperspektive objektiviert und normiert den Blick der Betrachter\_innen und trennt sie von der Welt ab. Die Welt erscheint auf den Bildern in der Ferne und kann somit nur durch den distanzschaffenden Sehsinn betrachtet werden. Gepaart mit den disziplinierenden Maßnahmen in Museen, die Exponate nicht zu berühren, wird an demselben Ort auf den Gemälden mit der Zentralperspektive ein Subjekt konstruiert, das die Welt lediglich durch den Sehsinn wahrnehmen kann und soll.

In Foucaults Ausführungen zur Disziplinargesellschaft ist außerdem auffallend, dass neben Kranken, Kriminellen und Arbeiter\_innen besonders Kinder zu den Individuen gehören, die in Einschließungsmilieus separiert und kontrolliert werden müssen: »In einem Disziplinarsystem wird das Kind mehr individualisiert als der Erwachsene, der Kranke mehr als der Gesunde«<sup>67</sup>, schreibt Foucault. Und wenig später führt er an: »[U]nd

---

<sup>65</sup> Foucault 1994, S. 195.

<sup>66</sup> Vgl. Strauven 2014, S. 74.

<sup>67</sup> Foucault 1994, S. 248.

wenn man den gesunden, normalen, gesetzestreuern Erwachsenen individualisieren will, so befragt man ihn immer danach, was er noch vom Kind in sich hat.«<sup>68</sup>

Dass sich die disziplinierenden Maßnahmen vielfach an Kinder richten, kann damit erklärt werden, dass sie eine besondere Affinität zum Tastsinn haben. Bei Babys und kleinen Kindern kann beobachtet werden, dass der Tastsinn eine große Rolle für ihre Weltwahrnehmung spielt. Sie haben den Drang alles anzufassen; das (Ab-)Tasten mit der Hand ist für Kinder die dominante Art und Weise ihre Umgebung wahrzunehmen. Wanda Strauven argumentiert in Bezug auf den Tastsinn bei Babys, dass sich ihre Affinität unter anderem auch dort zeigt, wo sie mit Touchscreen-basierten Geräten in Berührung kommen. Für Babys scheint die Bedienung dieser Geräte viel intuitiver zu sein als für einen Erwachsenen, der bereits den disziplinierenden Maßnahmen des Tastsinns unterworfen ist.<sup>69</sup>

Der französische Psychoanalytiker Didier Anzieu hat die Bedeutung nicht nur der Hand, sondern der Haut als zentralem Tastorgan für Babys und für den Menschen herausgearbeitet: Er etabliert den Begriff des ›Haut-Ichs‹, um auf die Verbindung der Haut mit der Ausbildung des Ichs hinzuweisen. Anzieu argumentiert, dass die Haut der erste Kontakt des Säuglings mit seiner Umwelt ist, meist mit der Mutter. Kutane Berührungen, so schreibt Anzieu, haben Auswirkungen auf die Vertrauensbildung, die Entwicklung des Denkens und den Lustgewinn.<sup>70</sup> Anzieu weist auf die wichtige Verbindung zwischen Hirn und Haut hin, die er vor allem aus einer embryonalen Entwicklungsstufe herleitet: Im Gastrula-Stadium nämlich nehme der Embryo die Form einer Tasche an, die aus zwei Polen besteht. Aus einem dieser Pole, dem Ektoderm, entwickelt sich dann wenig später sowohl die Haut als auch das Gehirn.<sup>71</sup> So erklärt sich Anzieu den Umstand, dass das Denken und das Sein genauso viel mit dem Gehirn wie mit der Haut zu tun haben und dass beide für die Entwicklung eines Kindes eine große Rolle spielen. So möchte Anzieu einen Grundgedanken der westlichen Kultur auflösen: »Erkennen heißt die Schale zertrümmern, um an den Kern zu gelangen. [...] Wir haben es hier [aber] mit einem Paradoxon zu tun: Das Zentrum liegt an der Peripherie.«<sup>72</sup>

Anzieu macht darauf aufmerksam, dass die Haut einen Spiegel des Gesundheitszustands und der Seelenlage des Menschen darstellt. Die Haut schützt einerseits vor äußeren

---

<sup>68</sup> Foucault 1994, S. 248f.

<sup>69</sup> Vgl. Strauven 2014, S. 69.

<sup>70</sup> Vgl. Anzieu 1991, S. 59.

<sup>71</sup> Vgl. Anzieu 1991, S. 21.

<sup>72</sup> Anzieu 1991, S. 20.

Einflüssen, gleichzeitig gibt sie Aufschluss über innere Befindlichkeiten. Dass die Haut dabei der Ort von kosmetischer Pflege, ästhetischen Veränderungen und chirurgischen Eingriffen ist, unterstreicht, dass diesem Organ eine besondere Aufmerksamkeit geschenkt wird, um innere Prozesse und Befindlichkeiten entweder zu kaschieren oder sie zu unterstreichen. Die Erkenntnisse über die inneren Befindlichkeiten erfolgen aber lediglich über den Sehsinn. Weder in der Schönheitschirurgie, noch in der Kosmetik, noch in der Hygiene geht es darum, die Sensibilität und Sensualität der Haut zu modifizieren oder zu erhöhen: Es geht um Äußerlichkeiten, um den Schein, also um Visuelle.

Die Bedeutung der Haut und des Tastsinns für die Wahrnehmung der Welt und für die Konstitution des Ichs lässt sich also durch psychoanalytische Studien und durch die Beobachtung von Babys und Kindern feststellen. Doch in den Einschließungsmilieus der Disziplinargesellschaft wird die Hand disziplinierenden Prozessen unterworfen, sie soll weniger für die Wahrnehmung von Welt benutzt werden, sondern für die Produktion und für die Arbeit. So werden Hand und Gestik normiert, um eine maximale Produktivität zu erreichen. Auf die Haut wird lediglich mit dem Sehsinn zugegriffen, das Sensuelle, Zärtliche und Erotische bleibt auf einen privaten Bereich beschränkt.

### III. DER TASTSINN

Seh- und Tastsinn standen sich lange Zeit gegenüber: Was sie trennte, war vor allem die Beziehung zwischen Subjekt und Objekt. Während der Sehsinn eine Distanz zwischen beiden herstellt und aufrechterhält, rücken Subjekt und Objekt mit dem Tastsinn durch die direkte Berührung dicht aneinander. Die Distanz wird im Tastsinn aufgehoben.

#### 1. Bildende Kunst (Alois Riegl)

Mit Beginn des 20. Jahrhunderts rückt der Tastsinn zunehmend ins Zentrum des Interesses in verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen und wissenschaftlichen Disziplinen. In der Kunst beispielsweise wendet man sich vermehrt der Spätantike zu: In dieser Epoche wurden sowohl Gemälde als auch Skulpturen als gleichwertige Kunstwerke anerkannt. Beim österreichischen Kunsthistoriker Alois Riegl findet sich beispielsweise eine Beschäftigung mit der Architektur der Antike: Fenster hatten seinerzeit lediglich die Bedeutung, Licht in Gebäude strömen zu lassen, jedoch nicht, um nach draußen zu sehen. Statt Fenstern wiesen die Gebäude der Spätantike dafür vermehrt Säulen auf.<sup>73</sup> Riegl erläutert anhand dieser Beschreibung spätantiker Architektur, dass hier weniger der Sehsinn im Mittelpunkt stand: Die Menschen sollten nicht mit einer distanzierten Haltung aus dem Fenster hinausblicken, sondern sie sollten die skulpturalen Säulen in der Architektur betrachten. Diese befanden sich nicht weit entfernt und durch das Fenster von den Betrachter\_innen distanziert, sondern im Gebäude selbst. Der Tastsinn nimmt so eine größere Rolle ein.

Von dieser Behandlung mit Skulpturen in der Architektur ausgehend, fragt Riegl, ob »das Schauen wirklich die alleinige Sinnestätigkeit [ist], die uns über die Wesenheit der Dinge, und vor allem über ihre Ausdehnung und Abgrenzung gegeneinander Aufschluß gibt«<sup>74</sup>. Die Betrachter\_innen, so Riegl weiter, nehmen mit dem Sehsinn lediglich die Farbe und das Licht von Kunstwerken oder Naturschauspielen wahr, aber um Ausdehnung und Begrenzung wahrzunehmen, müssen sich die Betrachter\_innen ihrem Tastsinn bedienen.<sup>75</sup> Riegl unterscheidet folglich zwischen objektiven Eigenschaften von Kunstwerken (also der äußeren Erscheinung) und den subjektiven Eigenschaften (der Farbe und dem Licht).

---

<sup>73</sup> Vgl. Riegl 2014, S. 16.

<sup>74</sup> Riegl 2014, S. 18.

<sup>75</sup> Riegl 2014, S. 18.

Riegl beginnt hier durch eine Rückbesinnung auf die Kunst der Spätantike mit einer Aufkündigung des Visualprimats. Die Welt könne nicht nur mit dem Sehsinn wahrgenommen werden, für manche Aspekte der Welt müsse die Distanz zwischen wahrnehmendem Subjekt und wahrgenommenen Objekt aufgehoben werden.

Die Vorstellung von Taktilität, die bei Riegl zugrunde liegt, ist ein Ertasten und Erfühlen mit der Hand und eine Weltwahrnehmung durch die Rezeptoren der Haut. Mit der Industrialisierung und der Bildexplosion durch die Erfindung der Fotografie und des Kinematografen wird aber noch eine andere Vorstellung des Tastsinns virulent.

## **2. Industrialisierung und technische Medien (Katz und Benjamin)**

Die zwei Philosophen David Katz und Walter Benjamin beschäftigen sich zum Beginn des 20. Jahrhunderts ebenfalls mit der Taktilität: Ihre Bestimmung des Tastsinns bezieht sich allerdings auf die Veränderung der Wahrnehmung durch die Industrialisierung und die neuen technischen Medien.

Katz veröffentlicht in den 20er Jahren ein Buch über den Tastsinn, in welchem er diesen zum wichtigsten Sinn erklärt: »Das Getastete ist das eigentlich Wirkliche, das zu Wahrnehmungen führt; das Spiegelbild, die Fata Morgana wendet sich an das Auge, ihnen entspricht keine Realität.«<sup>76</sup> Während das Visuelle also mit den Gefahren allerlei Illusionen und Täuschungen aufwartet, zeichnet sich der Tastsinn durch den »tragfähigsten Realitätscharakter« aus.<sup>77</sup> Katz kündigt somit die distanzierte Haltung des Subjekts auf und »an die Stelle der Hermeneutik des Optischen [tritt] die Analogie [des taktilen Feldes]«. <sup>78</sup> Dem Taktilen kommt in dieser Logik eine Erschließung der Welt zum Ausdruck, die sich, anders als mit dem Auge, in prozesshafter Weise vollzieht: Während das Auge erkennt, ertastet die Hand und vermisst mit den Fingern das vor sich ausbreitende Feld. Statt zu deuten und einen tieferen, hinter den Dingen liegenden Sinn zu erkennen, ist die tastende Hand eher in eine experimentierende Handlung eingebunden.<sup>79</sup>

Im letzten Kapitel seines Buches, welches den Titel »Anwendungen« trägt, bezieht Katz seine in empirischen Studien und philosophischen Analysen gewonnen Erkenntnisse auf Bereiche wie die Pädagogik und die Produktionsprozesse der Industrialisierung. Dabei

---

<sup>76</sup> Katz 1925, S. 256.

<sup>77</sup> Katz 1925, S. 255.

<sup>78</sup> Pethes 2000, S. 38.

<sup>79</sup> Vgl. Pethes 2000, S. 39.

stellt er die Bedeutung des Tastsinns für die Kindererziehung heraus.<sup>80</sup> Er macht auch auf die Bedeutung der Bewegung für den Tastsinn aufmerksam: »Das Tasten des praktischen Lebens ist immer bewegtes Tasten, seine Vervollkommnung mindestens in demselben Maße eine motorische wie eine sensorische Angelegenheit.«<sup>81</sup> Damit stellt er eine Verbindung zu den Produktionsprozessen der Industrialisierung her, in die der Mensch eingebunden ist: Denn auch der Tastsinn gehört nun zu jenen Fähigkeiten des Menschen, die im Zuge der Produktivitätssteigerung optimierenden Prozessen unterworfen sind. Das »bewegte Tasten« bei Katz bezieht sich, so Nicolas Pethes' Lesart von Katz' Buch, auf sich bewegende Maschinen, letztlich also auf das Fließband, an dem der moderne Mensch der Industrialisierung nun arbeitet und welches ihm Rhythmus und Geschwindigkeit der Arbeit vorgibt.<sup>82</sup> Denn die »Umwelt selbst ist taktil geworden und fordert deshalb eine Theorie des Taktilen ein.«<sup>83</sup>

Ähnlich wie Katz beschäftigt sich auch Walter Benjamin mit dem Tastsinn in Bezug auf die durch die industrielle Revolution hervorgerufenen Veränderungen der Umwelt. In seinem Kunstwerk-Aufsatz bezieht sich Benjamin auch auf Alois Riegl und die mit ihm verbundene Wiener Schule, die eine Neubestimmung des Tastsinns im Angesicht der Industrialisierung versäumt habe: »Sie haben nicht versucht [...], die gesellschaftlichen Umwälzungen zu zeigen, die in diesen Veränderungen der Wahrnehmung ihren Ausdruck fanden.«<sup>84</sup>

Zunächst geht es bei Benjamin um den Verlust der Aura von Kunstwerken, ausgelöst durch ihre technische Reproduzierbarkeit. Kunstwerke sind nun in Reproduktionen und Kopien verfügbar und nicht mehr nur als singuläre Werke, die die Aura des Künstlers bzw. der Künstlerin tragen. Damit einher geht ein Wandel in der Haltung der Betrachter\_innen: Diese betrachten das Kunstwerk nicht mehr in Kontemplation, sondern viel schneller, gleichzeitig können die Kunstwerke mitgenommen werden, sind als Fotos auf eine transportable Größe geschrumpft. Das Betrachten eines Kunstwerks beinhaltet nun auch eine taktile Komponente, denn die Kunstwerke müssen zuerst angefasst werden, nämlich genommen, hochgehoben oder weitergegeben werden.<sup>85</sup>

Eine weitere These in Bezug auf die Taktilität stellt Benjamin im Hinblick auf die durch die technischen Medien Fotografie und Film veränderten Bilder auf. Er weist hierzu auf

---

<sup>80</sup> Vgl. Katz 1925, S. 262ff.

<sup>81</sup> Katz 1925, S. 264.

<sup>82</sup> Vgl. Pethes 2000, S. 44.

<sup>83</sup> Pethes 2000, S. 44.

<sup>84</sup> Benjamin 2008, S. 22.

<sup>85</sup> Benjamin 2008, S. 21f.

einen Unterschied zwischen einem Maler und einem Kameramann in Analogie zu Magier und Chirurg hin: Während der Magier eine Distanz zum Kranken aufrechterhalte, um ihn zu heilen, vermindere der Chirurg jegliche Distanz, indem er in den Patienten eindringe und eine Operation im Inneren seines Körpers vollziehe. Übertragen auf das Verhältnis von Maler und Kameramann erläutert Benjamin anschließend:

»Magier und Chirurg verhalten sich wie Maler und Kameramann. Der Maler beobachtet in seiner Arbeit eine natürliche Distanz zum Gegebenen, der Kameramann dagegen dringt tief ins Gewebe der Gegebenheit ein.«<sup>86</sup>

Aufgrund der unterschiedlichen Position von Maler und Kameramann gegenüber der empirischen Wirklichkeit entstehen unterschiedliche Bilder: »Das [Bild] des Malers ist ein totales, das des Kameramannes ein vielfältig zerstückeltes«<sup>87</sup>. Benjamins Begriff des »Optisch-Unbewußten«<sup>88</sup> beschreibt dabei die neue Qualität der filmischen Bilder: »Unter der Großaufnahme dehnt sich der Raum, unter der Zeitlupe die Bewegung.«<sup>89</sup> Der Auraverlust, der sich beim Film unter anderem durch die schnelle Montage ausdrückt, die eine Kontemplation der einzelnen Teilbilder verunmöglicht, lässt den Film zu einem »Geschoß« werden, der auf die Zuschauer\_innen einwirkt. Die »Chockwirkung« beschreibt Benjamin als die taktile Qualität der Medien.<sup>90</sup>

Taktilität ist bei Katz und Benjamin also weniger das Fühlen mit den Händen, als eine Umwelt, die den Menschen immer näherkommt und zu einem Unvermögen auf Seiten der Menschen führt, sich ihr zu entziehen. Während Katz dies in Bezug auf industrielle Produktionsprozesse formuliert, stehen bei Benjamin neue Wahrnehmungsweisen der neuen technischen Medien im Vordergrund. In dieser Lesart der beiden Autoren wird einerseits das distanzierte Beobachten im Sinne der Zentralperspektive subvertiert, andererseits führen sie eine neue Vorstellung des Tastsinns ein: Die Taktilität geht nun auch von den Medien aus, die keine Distanzierung mehr zulassen.

---

<sup>86</sup> Benjamin 2008, S. 25.

<sup>87</sup> Vgl. Benjamin 2008, S. 25.

<sup>88</sup> Benjamin 2008, S. 28.

<sup>89</sup> Benjamin 2008, S. 27.

<sup>90</sup> Benjamin 2008, S. 29.

### 3. Phänomenologie (Merleau-Ponty)

Nachdem sich die Humanwissenschaften mit dem ausgehenden 19. Jahrhundert vermehrt dem Menschen in seinen Einzelteilen und in unterschiedlichen Aspekten genähert haben (Medizin, Psychologie, Soziologie, Anthropologie etc.), wird schließlich deutlich, dass eine ganzheitliche Vorstellung des Menschen fehlt. Der französische Philosoph Maurice Merleau-Ponty beschäftigt sich in seiner Philosophie und vor allem in seinem Hauptwerk, *Phänomenologie der Wahrnehmung*, mit dem Verhältnis vom Menschen und seiner Umwelt und vermag so ein ganzheitliches Modell des Menschen vorzulegen.<sup>91</sup>

Wie auch schon die Sehmodelle des 19. Jahrhunderts distanziert sich Merleau-Ponty von der Vorstellung objektiver Wahrnehmung. Er spricht von einem »Vorurteil«, dem die Wissenschaft aufsitze, indem sie Wahrnehmung vom wahrgenommenen Gegenstand her denke. Merleau-Ponty erkennt, dass »Qualitäten nie unmittelbar erlebt sind« und dass »das Wahrgenommene selbst [...] nicht zugänglich ist ohne Wahrnehmung.«<sup>92</sup>

Statt wie die Wissenschaften des 19. Jahrhunderts sich vornehmlich für das Visuelle zu interessieren, fällt bei den Schriften Merleau-Pontys auf, dass er von Wahrnehmung schreibt: Dabei beschäftigt er sich nicht nur mit dem Sehsinn, sondern auch mit dem Gehör und dem Tastsinn. So gibt er die Vorstellung der perspektivischen Raumkonstruktion auf und verortet die Betrachter\_innen (bzw. die wahrnehmenden Subjekte) nicht mehr distanziert vom wahrgenommenen Objekt. Implizit bezieht sich Merleau-Ponty auf die Vorstellung der Zentralperspektive, den Raum geometrisch vermessen zu können: »Die Natur *ist* nicht an ihr selbst geometrisch, sie scheint es nur einem distanzierten Beobachter, der sich an makroskopische Gegebenheiten hält.«<sup>93</sup>

Merleau-Ponty argumentiert, dass die Wahrnehmungen nicht *a priori* existieren und dass die objektive Welt keine Botschaften an die Sinnesorgane aussende, die diese dann entziffern und reproduzieren.<sup>94</sup> Vielmehr wird im Akt der sinnlichen Empfindung »der Kontext der Außenwelt [...] überhaupt erst konstituiert«<sup>95</sup>. Für Merleau-Ponty gilt es zu erforschen und zu verstehen, in welchem Verhältnis der Leib, das Bewusstsein und die Welt zueinanderstehen: Dieses »intentionale Geflecht« ist es, welches das Empfinden konstituiert. Wahrnehmung sei in diesem Sinne als »lebendige Kommunikation« zu verstehen.<sup>96</sup> Das Sinnliche kann es nur in Bezug zur Welt geben, es wird zu einer

---

<sup>91</sup> Vgl. Bermes 2004, S. 12f.

<sup>92</sup> Merleau-Ponty 1974, S. 23.

<sup>93</sup> Merleau-Ponty 1974, S. 80 (Herv. i. O.).

<sup>94</sup> Vgl. Merleau-Ponty 1974, S. 26.

<sup>95</sup> Merleau-Ponty 1974, S. 28.

<sup>96</sup> Merleau-Ponty 1974, S. 76.

spezifischen Art des »Zur-Welt-seins«. <sup>97</sup> Der Leib nimmt dabei bei Merleau-Ponty eine wichtige Position ein: Erst durch ihn ist Wahrnehmung möglich. Dabei versäumt er nicht, darauf hinzuweisen, dass der Leib – anders als in der Vorstellung des Empirismus, mit dem er unmissverständlich abrechnet – kein objektiver Gegenstand unter vielen ist, sondern

»er ist ein für alle anderen Gegenstände *empfindlicher Gegenstand*, der allen Tönen ihre Resonanz gibt, mit allen Farben mitschwingt und allen Worten durch die Art Weise, in der er sie aufnimmt, ihre ursprüngliche Bedeutung verleiht.« <sup>98</sup>

Dass der Leib dabei sowohl Berührter als auch Berührender ist und beides gleichzeitig ineinander fallen kann, ebnet den Weg für die Infragestellung von Dichotomien wie aktiv und passiv, Subjekt und Objekt, Form und Inhalt <sup>99</sup>: »Berühre ich meine rechte Hand mit der linken, so hat der Gegenstand die Eigentümlichkeit, auch seinerseits die Berührung zu empfinden.« <sup>100</sup> Merleau-Ponty prägt für diesen Umstand den Begriff ›Chiasmus‹. Für ihn wird der Leib dabei mehrdeutig, er ist »Ursprungsort von [...] Ich und Welt« und hierin wird »die Ambiguität von Subjekt *und* Objekt« deutlich. <sup>101</sup> Der Leib wird so als Feld aufgefasst, das nicht gegeben ist, sondern sich genauso wie die Wahrnehmungen auch erst in ihrem Vollzug konstituiert.

Merleau-Ponty entwirft so eine Theorie der Wahrnehmung, in der Leib und Subjekt als die Wahrnehmung konstituierende Größen auftreten. Empfindungen können nicht ohne das Subjekt gedacht werden: »Gehen wir also auf die Empfindung zurück und prüfen wir sie des näheren daraufhin, was sie über den lebendigen Bezug des Wahrnehmenden zu seinem Leib und zu seiner Welt uns zu lehren vermag.« <sup>102</sup>

Für Merleau-Ponty vollzieht sich die Wahrnehmung der Welt nicht nur mit dem Sehsinn, sondern erst durch ein Zusammenspiel aller Sinne und somit dem ganzen Leib: »[...] wir [sind] zur Welt [...] durch unseren Leib und mit ihm [nehmen wir] sie wahr [...]« <sup>103</sup> In Merleau-Pontys Logik wird jede Hierarchisierung oder Isolierung von Sinnen hinfällig. Da es der Leib als Ganzes ist, der die Phänomenologie der Wahrnehmung konstituiert,

---

<sup>97</sup> Merleau-Ponty 1974, S. 249.

<sup>98</sup> Merleau-Ponty 1974, S. 276.

<sup>99</sup> Vgl. Bermes 2004, S. 74.

<sup>100</sup> Merleau-Ponty 1974, S. 118.

<sup>101</sup> Bermes 2004, S. 73f.

<sup>102</sup> Merleau-Ponty 1974, S. 245.

<sup>103</sup> Merleau-Ponty 1974, S. 243.

sind alle Sinne aufeinander bezogen: »[...] ein jeder Sinn [ist] dem Ganzen notwendig und öffnet er sich seinerseits dem Ganzen.«<sup>104</sup>

#### 4. Film (Lant, Williams, Sobchack)

Während sich die Filmtheorie mit einigen Ausnahmen, wie zum Beispiel Walter Benjamin, zunächst vermehrt dem Sehsinn und dem Blick zuwendet (namhafte Vertreter\_innen sind hier beispielweise Jean-Louis Baudry und Laura Mulvey), findet seit den 1990er Jahren wieder vermehrt eine Beschäftigung mit der körperlichen Wahrnehmung im Kino statt.

Antonia Lant argumentiert in ihren Studien im Anschluss an die Texte der Kunsttheorie, zum Beispiel jene Alois Riegls. Sie bezieht diese kunsthistorischen Ausführungen auf die Rezeption des frühen Kinos und untersucht die Raumwahrnehmung auf der flächigen Leinwand, auf der aber durch die Montage die Illusion von Dreidimensionalität hergestellt werden könne. Sie schreibt:

»Die Illusion der Bewegung fotografischer Bilder auf einer Fläche und die in Filmen in mehreren Einstellungen durch den Schnitt einander gegenübergestellten unterschiedlichen Räume suggerierten in ihrer frühen Rezeption ein Hervorheben aus dem Raum und ein Wiedereindringen in diesen Raum, die Beanspruchung eines neuen Raums, eine Bewegung zwischen dem Haptischen und dem Optischen, was spezielle Interaktionen mit dem Betrachter auslöste.«<sup>105</sup>

Lant bezieht die Betrachter\_innen in die Entstehung der Illusion des filmischen Raumes mit ein, in dem sie argumentiert, dass die räumlichen Eigenschaften der Darstellung durch die Wahrnehmung der Betrachter\_innen definiert werde.<sup>106</sup>

Zwei andere Filmtheoretikerinnen, Vivian Sobchack und Linda Williams, beschäftigen sich etwa zur selben Zeit wie Lant mit der Ansprache der Zuschauer\_innenkörper im Kinosaal.

Linda Williams schreibt in ihrem 1991 erschienen Aufsatz über drei Filmgenres, die menschliche Körper – sowohl auf als auch vor der Leinwand – ins Zentrum stellen: Es handelt sich um den Pornofilm, den Horrorfilm und das Melodram. Sie gruppiert diese drei Genres unter dem Begriff des *body genre*. Gemeinsam haben diese drei Genres einerseits, dass sie Körper in intensiver Emotion oder Gefühlsregung bzw. in Ekstase

---

<sup>104</sup> Merleau-Ponty 1974, S. 260.

<sup>105</sup> Lant 2014, S. 42.

<sup>106</sup> Vgl. Lant 2014, S. 34.

zeigen: Sex, Gewalt und Emotion sind in diesen Filmen in besonderer Weise ausgestellt. Andererseits haben die Filme dieses Genres keinen besonders guten Ruf, wobei der Pornofilm dabei am verruchtesten ist und das Melodram eine vergleichsweise positive Konnotation hat.<sup>107</sup> Williams argumentiert, dass der Grund für diesen schlechten Ruf darin begründet liege, dass sie nicht nur Körper in großer Gefühlsregung *zeigen*, vielmehr werden die Körper der Zuschauer\_innen von diesen Filmen so sehr affiziert, dass sich beim Publikum ähnliche Reaktionen ereignen können (bzw. ja auch sollen). Zuschauer\_innen und Figuren auf der Leinwand sind so in einem Mimikry-Verhältnis aufeinander bezogen:

»Rather, what may especially mark these body genres as low is the perception that the body of the spectator is caught up in an almost involuntary mimicry of the emotion or sensation of the body on the screen along with the fact that the body displayed is female.«<sup>108</sup>

Obwohl es, wie Williams anmerkt, noch andere Genres gebe, die ebenfalls den Körper der Zuschauer\_innen affizieren (z.B. Thriller oder Komödien), so liege bei diesen drei Genres ein besonderer Fokus auf der Affizierung der Zuschauer\_innen. Williams merkt an, dass die Filme des *body genres* oft dahingehend beschrieben werden, dass Sex, Gewalt bzw. Emotionen in ihnen grundlos vorkommen und sie eine wichtigere Position einnehmen als das Vorantreiben einer Handlung.<sup>109</sup> Die Rückstellung der Handlung zugunsten der Ausstellung von Sex, Gewalt und Emotion befördere so eine nicht-distanzierte Haltung der Zuschauer\_innen: »What seems to bracket these particular genres from others is an apparent lack of proper aesthetic distance, a sense of over-involvement in sensation and emotion.«<sup>110</sup>

Die negative Konnotation dieser Filme scheint vor allem in der Haltung der Zuschauer\_innen begründet zu sein, die nicht mehr nur sehen, sondern in ihrer ganzen Körperlichkeit angesprochen werden und analog zu den Figuren des Films sexuell erregt werden, sich fürchten bzw. Traurigkeit verspüren. Anhand der Stellung dieser Filme innerhalb des Filmkanons fällt auf, dass eine vermehrte Ansprache des Körperlichen in der westlichen Kultur negativ konnotiert ist. Außerdem ist in diesen Filmen der Sinn meist vordergründig auf der Bildebene gegeben; die Betrachter\_innen sollen keine

---

<sup>107</sup> Vgl. Williams 2000, S. 209f.

<sup>108</sup> Williams 2000, S. 210.

<sup>109</sup> Vgl. Williams 2000, S. 207f.

<sup>110</sup> Williams 2000, S. 210.

distanzierte Position einnehmen, um hermeneutisch interpretierend eine dahinterliegende Wahrheit freizulegen.

Eine andere Filmtheoretikerin beschäftigt sich ab den 1990er Jahren ebenfalls mit der körperlichen Affizierung der Filmzuschauer\_innen: Vivian Sobchack stellt in ihren Konzepten dabei Bezüge zur Phänomenologie von Merleau-Ponty her. Sobchack geht dabei nicht wie Williams von bestimmten Filmgenres aus, sondern konstatiert ganz allgemein, dass Filme das Kinopublikum in ihrer kompletten Körperlichkeit ansprechen. Die Zuschauer\_innen, so Sobchack, »do not leave [their] capacity to touch or to smell or to taste at the door«<sup>111</sup>, sondern sie befinden sich mit ihren kompletten Körpern im Kinosaal, die dann eine gewichtige Rolle spielen bei der Filmrezeption.

Im Anschluss an Merleau-Ponty schreibt Sobchack, dass das, was die Körper der Zuschauer\_innen im Kino wahrnehmen, nichts Artifizielles oder Verfremdetes sei, sondern tatsächlich existierende Wahrnehmung:

»[...] the reversibility of perception and expression is neither instantiated as a thought nor synthesized from discrete and separate acts of subjective embodiment. It is *given* with existence, in the simultaneity of subjective embodiment and objective enworldedness.«<sup>112</sup>

Sobchack bezieht sich hier auf Merleau-Pontys These der Ambiguität der Körper, in denen sich die Funktionen von Subjekt und Objekt im Akt der Wahrnehmung verschränken. In Bezug auf das Kino macht Sobchack daraufhin deutlich, dass die Wahrnehmung an den Leib einerseits und an die äußere Welt andererseits (hier also an das Leinwandgeschehen) gebunden ist und erst in ihrer Zusammenwirkung entstehen kann: »[...] meaning, and where it is made, does not have a discrete origin in either spectators' bodies or cinematic representation but emerges in their conjunction.«<sup>113</sup> Sobchack bringt diese These in ihrem Neologismus des *cinesthetic subjects* auf den Punkt, in dem sie die englischen Wörter für Kino und Synästhesieerfahrung miteinander verschränkt. Die Aufhebung der starren Unterscheidung von Subjekt und Objekt, die sie von Merleau-Ponty herleitet, werden in diesem Begriff besonders deutlich:

»As a lived body and a film viewer, the cinesthetic subject *subverts the prevalent objectification of vision that would reduce sensorial experience at the movies to an impoverished "cinematic*

---

<sup>111</sup> Sobchack 2004, S. 65.

<sup>112</sup> Sobchack 1992, S. 4 (Herv. i. O.).

<sup>113</sup> Sobchack 2004, S. 67; vgl. auch Sobchack 1992, S. 12.

*sight*” or posit anorexic theories of identification that have no flesh on them, that cannot stomach “a feast from the eyes.”<sup>114</sup>

Hier wird ebenso deutlich, dass es keine Distanz mehr geben kann zwischen den Betrachter\_innen und dem Leinwandgeschehen im Kino. Die verschiedenen Körper des Kinos, also sowohl die Körper der Zuschauer\_innen als auch der Körper der Leinwand, sind aufeinander bezogen und die Wahrnehmung erfolgt nur in ihrem Zusammenspiel. Dies verhält sich analog zur Ansprache der Sinne: Sie werden allesamt über die Bildsprache des Kinos angesprochen. Denn letztendlich sind es zunächst Lichtprojektionen auf einer Leinwand, die im Kino rezipiert werden – mit Alois Riegl gesprochen – die »subjektiveren Eigenschaften«<sup>115</sup>, also visuelle. Die körperliche Wahrnehmung kommt dann durch die Involvierung des Leibes zustande, ausgelöst von der Adressierung des Auges durch den Film:

»Through the address of our own vision, we speak back to the cinematic expression before us, using a visual language that is also tactile, that takes hold of and actively grasps the perceptual expression, the seeing, the direct experience of that anonymously present, sensing and sentient “other.”<sup>116</sup>

Wie ich gezeigt habe, ist der Film ein Medium, das den ganzen Leib der Betrachter\_innen affiziert und anspricht. Ein Primat des Visuellen ist hier also nicht mehr gegeben. Der Sehsinn, der das wahrgenommene Objekt vom Körper des Subjekts auf eine gewisse Distanz hält, ist bei der Kinoerfahrung nicht der einzige Sinn, der an der Wahrnehmung teilhat. Betrachtendes Zuschauer\_innen-Subjekt und betrachtetes Leinwand-Objekt sind in dieser Lesart der Kinosituation miteinander verbunden und in ihrer Körperlichkeit aufeinander bezogen.

## **5. Fernsehen (McLuhan)**

Ein weiterer bedeutender Medientheoretiker des letzten Jahrhunderts hat sich in Bezug auf Medien mit dem Tastsinn beschäftigt und ihm eine besondere Rolle für elektrische Medien zugeschrieben: Marshall McLuhan. Er beschreibt den Tastsinn als den Sinn aller Sinne, den *sensus communis*.<sup>117</sup>

---

<sup>114</sup> Sobchack 2004, S. 71 (meine Hervorhebung).

<sup>115</sup> Riegl 2014, S. 18.

<sup>116</sup> Sobchack 1992, S. 9.

<sup>117</sup> Vgl. McLuhan 1994, S. 102; vgl. auch Heilmann 2010, S. 127.

In *Understanding Media* weist McLuhan darauf hin, dass nicht die Haut der Ort des Tastgefühls ist, sondern das Wechselspiel aller Sinne. McLuhan leitet seine These aus der Sprache ab: Worte wie ›etwas begreifen‹ oder ›erfassen‹ beschreiben ein ganzheitliches Verstehen von Phänomenen, seien aber Wörter, die der Tastwelt entlehnt sind.<sup>118</sup> Der Tastsinn wird so zu jenem Sinn, der alle Sinne zu ganzheitlichen Wahrnehmungen zusammenführt.

Die gesprochene Sprache ist das erste Medium, das McLuhan als taktil bestimmt: Die mündliche Äußerung von Menschen oraler Kulturen lässt innere Empfindungen nach außen dringen: »Das Innenleben oraler Menschen ist ein Gestrüpp von Gefühlen und Stimmungen, die der westliche Mensch [...] im Interesse größerer Leistungsfähigkeit [...] wegen verdrängt hat.«<sup>119</sup> Wenn Menschen aus oralen Kulturen sich äußern, so McLuhan, entspreche deren gesprochenes Wort der Gesamtheit ihrer inneren Empfindungen, wohingegen sich der westliche Mensch in einer homogenen Umgebung differenziert habe und mit den unterschiedlichen Medieninnovationen immer nur einen Sinn erweitert habe. Die gesprochene Sprache befördere ein Wechselspiel der Sinne, wie McLuhan dies für den Tastsinn bestimmt hat.<sup>120</sup> Erst die Elektrizität wird für McLuhan wieder zum taktilen Medium, die dann gleichzeitig ein ganzes Zeitalter einläutet, in der dieser Sinn eine große Bedeutung erhält:

»Die Elektrizität bietet die Möglichkeit, mit jedem Aspekt eines Dinges oder Wesens sofort in Berührung zu kommen, wie das beim Gehirn selber der Fall ist. Die Elektrizität ist nur zufällig visuell und auditiv; sie ist in erster Linie taktil.«<sup>121</sup>

Die Taktilität in McLuhans Verständnis beruht auf einem Verlust von Distanz. So sei es die Elektrizität, die, so McLuhan, die Welt in ein *global village* verwandele.<sup>122</sup> Die Elektrizität mit ihrer »Instantanität der Wirkung und Übertragung, ihre[r] Ausbreitung mit Lichtgeschwindigkeit und Ubiquität«<sup>123</sup> führe dazu, dass sich die westliche Welt, nachdem sie sich in den vorangegangenen Jahrtausenden explosionsartig ausgedehnt habe, nun implodiere und immer näher zusammenrücke.<sup>124</sup> Die durch die elektrischen Medien ausgelöste Implosion führt zu einer Subversion der Vorherrschaft des geschriebenen

---

<sup>118</sup> Vgl. McLuhan 1994, S. 102.

<sup>119</sup> McLuhan 1994, S. 87f.

<sup>120</sup> Vgl. McLuhan 1994, S. 88, sowie Heilmann 2010, S. 127.

<sup>121</sup> McLuhan 1994, S. 379.

<sup>122</sup> Vgl. McLuhan 1995, S. 39ff.

<sup>123</sup> Sprenger 2009, S. 83.

<sup>124</sup> Vgl. McLuhan 1994, S. 15.

Wortes und dem linearen und zentralperspektivisch organisierten Denken. Mit der Elektrizität kehrt eine ganzheitliche Erfahrung zurück, wie sie zuletzt mit der gesprochenen Sprache erfahrbar war. Das globale Dorf führe zum Verlust von Distanz. Deutlicher wird die Beschäftigung mit Taktilität bei McLuhan im Medium des Fernsehens, mit dem der Tastsinn erweitert und somit ein Wechselspiel der Sinne befördert werde.<sup>125</sup> Einerseits findet McLuhan im Fernsehbild eine taktile Qualität: Die Unstetigkeit und Asymmetrie dieser Bilder, die ab Mitte der 1950er Jahre durch die US-amerikanischen und wenig später auch durch die europäischen Haushalte flimmern, spricht besonders den Tastsinn an, »[f]ür den [...] alles plötzlich, konträr, ursprünglich, selten, fremd [ist].«<sup>126</sup> Das Fernsehbild fungiert so einmal mehr als Subversion des distanzierten Blickes der Renaissance, da es alle Sinne anspricht und nicht mehr nur die partielle Involvierung eines Sinnes.

Die relativ schlechte Qualität des Fernsehbildes (vor allem gegenüber den anderen technischen Bildmedien wie der Fotografie und dem Kino), die der mosaikartigen Struktur geschuldet ist – tatsächlich entsteht das Bild im TV durch hinter dem Monitor angebrachte Kathodenstrahlen, die in schnellen Bewegungen Bildgitter auf einem Lichtgitter abtasten –, erfordere die aktive Beteiligung aller Sinne, um die schlechte Bildqualität auszugleichen.<sup>127</sup> Die Zuschauer\_innen werden vom Fernsehbild in all ihren Sinnen angesprochen, daher klassifiziert McLuhan dieses Medium als kalt.<sup>128</sup> Die Verbindung des Fernsehens mit dem Tastsinn findet sich auch in McLuhans Analogie von Fernsehbild und Plastik, die ebenfalls, anders als eine Abbildung, den Tastsinn für die Wahrnehmung anspricht.<sup>129</sup> McLuhan findet in der Plastik eher eine Analogie für das Fernsehbild als in der Abbildung; die Bedeutung des Tastsinns für die Wahrnehmung von plastischen Kunstwerken habe ich weiter oben bereits mit Alois Riegl dargelegt.

Andererseits entstehen mit dem Fernsehen auch neue Formen von Räumlichkeit und Zeitlichkeit, sowie durch seinen Eingriff in die Wahrnehmung eine neue Form des Mit-Seins: »Das Fernsehen lässt die angeschlossenen Haushalte näher zusammenrücken, obwohl sie voneinander getrennt bleiben.«<sup>130</sup> Nicht nur durch die Bildstruktur wird der

---

<sup>125</sup> Vgl. McLuhan 1994, S. 502.

<sup>126</sup> McLuhan 1994, S. 503.

<sup>127</sup> Vgl. McLuhan 1994, S. 504.

<sup>128</sup> Die Unterscheidung zwischen kalten und heißen Medien bei McLuhan kann dabei analog zu taktilen und nicht-taktilen Medien gesehen werden. »Ein »heißes« Medium ist eines, das nur einen der Sinne allein erweitert«, schreibt McLuhan, während ein kaltes Medium »in hohem Grade persönliche Beteiligung oder Vervollständigung [verlangt]«. In letzteren Medien wird das Publikum also mit allen Sinnen angesprochen, es handelt es sich also um taktile Medien (vgl. McLuhan 1994, S. 44f.).

<sup>129</sup> Vgl. Gruber 2017, S. 224ff., sowie meine Ausführungen zu Riegl in Kapitel III.1.

<sup>130</sup> Sprenger 2009, S. 84.

Tastsinn der Zuschauer\_innen angesprochen, auch durch die Rezeptionshaltung geht ein Verlust der Distanz der verschiedenen Zuschauer\_innen einher, die als Taktilität beschrieben werden kann.

Die Wahrnehmung, die mit dem Fernsehen massentauglich wird und in die privaten Räume der Menschen einzieht, ist keine distanziert und perspektivisch organisierte mehr, sondern eine ganzheitliche, die den Tastsinn anspricht. Nicht nur die mosaikartige Bildstruktur des Fernsehens bezieht sich eher auf den Tastsinn, auch das Medium selbst, das durch die technische, lineare Signalübertragung erstmals »Simultaneität und Raumverschränkung denkbar [macht]«<sup>131</sup>, bezieht die Menschen, Haushalte und Zuschauer\_innen direkt aufeinander und führt zu dem Phänomen, welches McLuhan als Globales Dorf beschrieben hat.

## **6. Zwischenfazit: Taktilität als Distanzlosigkeit**

Die neue Diskursivierung des Tastsinns ist vor allem einer neuen Wahrnehmungsweise geschuldet, die sich mit der industriellen und technischen Entwicklung etabliert hat. Vor allem Katz und Benjamin weisen darauf hin, dass die Wahrnehmung vermehrt taktil geworden ist, weil die Menschen sich der technisierten Umwelt kaum mehr entziehen können. Die veränderte Lebenswirklichkeit durch industrielle Produktion und veränderte Formen der Zirkulation von Bildern durch neue Medien wie das Kino ermöglichen keine ausschließlich visuelle und distanzierte Weltwahrnehmung mehr. Und auch McLuhan bezieht sich auf das damals neue Medium Fernsehen, das die Menschen zu einem Globalen Dorf zusammenrücken lässt und somit die Distanz zwischen den Individuen verringert bzw. ganz aufgibt, um den Tastsinn als den Sinn aller Sinne zu beschreiben.

Die angeführten Überlegungen und Konzepte sind von einem neuen Verständnis des Tastsinns geprägt. Das Tasten ist nicht mehr zwingend an die Hand oder die Haut sowie an die direkte und kutane Berührung gebunden; das Taktile beschreibt vielmehr den Verlust einer Distanz. Doch Distanzlosigkeit ist nicht mit Nähe gleichzusetzen, wie Byung-Chul Han bemerkt: »Die Nähe ist *reich an Raum*, während die Distanzlosigkeit den Raum vernichtet. Der Nähe ist eine Ferne eingeschrieben. Sie ist daher *weit*.«<sup>132</sup> Nicht Nähe trete an die Stelle von Distanz, sondern Abstandslosigkeit, die weder nah noch fern sei.<sup>133</sup>

---

<sup>131</sup> Engell 2003, S. 59.

<sup>132</sup> Han 2013, S. 26 (Herv. i. O.).

<sup>133</sup> Vgl. Han 2013, S. 26.

Die von Distanzlosigkeit und nicht von Nähe bestimmte Auffassung des Tastsinns ist in diesem Sinne eine »*technisch[e] Form* von Taktilität«<sup>134</sup>. Der Tastsinn ist fortan nicht mehr an das menschliche Organ der Haut gebunden, Berührung und Berührungen finden auch zwischen anderen Materialien, Organen, Oberflächen und Stoffen statt. Somit sind andere Schnittstellen eingebunden: Taktilität wird zu einem medialen Feld, also zu einem Phänomen, in welches Medien eingebunden sind. Einerseits bezieht Taktilität körperliche Sinne ein und führt zu Annäherung und Involvierung, andererseits hat sie auch eine Entfernung vom Berührten zur Folge: »[...] Taktilität [wird] zu einer medientechnisch bedingten Zugangsweise, die nicht länger leiblich-authentische Nähe garantiert«<sup>135</sup>, schreibt Pethes.

Die technischen Medien dringen in den Menschen ein und das Individuum kann sich ihnen nicht mehr entziehen. Die körperliche Involvierung ermöglicht keine Welt mehr, die außerhalb der Körperlichkeit des Subjekts existieren kann. Das Subjekt ist durch die technischen Medien nun immer schon auf die äußere Welt bezogen und kann auch nicht mehr unabhängig von den Medien existieren: »Kino und Fließband perpetuieren den Eindruck, daß die technischen bewegten Dinge zwar fortwährend auf den Menschen eindringen, sich aber gerade durch diese Nähe der Verfügbarkeit entziehen.«<sup>136</sup> Das Modell des distanzierten Subjekts der Renaissance, das wie durch ein Fenster auf die von ihm abgetrennte Welt blickt, hat nun keine Gültigkeit mehr. Die Wahrnehmung, die nicht mehr nur den distanzierten Sehsinn anspricht, erlaubt keinen Rückzugsort des Subjekts mehr. Und auch der in verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen zerlegte Mensch existiert so nicht mehr. Das Individuum ist nun mit seiner gesamten Körperlichkeit in der Welt, es ist in den wissenschaftlichen Diskursen nicht mehr in Körperfunktionen oder -teile gegliedert.

Wenn nun also die industrielle und technische Entwicklung das Visualprimat verdrängt hat und der distanzschaffende Sehsinn nicht mehr die privilegierte Art und Weise ist, um die Welt wahrzunehmen; wenn das Individuum keines mehr ist, das sich in verschiedenen Feldern der Sichtbarkeit und durch Blicke subjektiviert, normiert und diszipliniert wird, dann muss sich auch die Machttechnik ändern.

In der Tat gerät die Disziplinargesellschaft ebenfalls in eine Krise – und zwar aus ähnlichen Gründen wie auch das Visualprimat: Die rigiden Einschließungsmilieus sind den neuen Dynamiken des kapitalistischen Systems nicht mehr gewachsen.

---

<sup>134</sup> Heilmann 2010, S. 128 (Herv. i. O.).

<sup>135</sup> Pethes 2000, S. 53.

<sup>136</sup> Pethes 2000, S. 56.

Ich werde im nächsten Kapitel mit Gilles Deleuzes Aufsatz *Postskriptum über die Kontrollgesellschaften*, in dem er in Rückgriff auf Foucaults Konzept der Disziplinargesellschaft eine neue Gesellschaftsform entwirft, auf die Krise der Disziplinargesellschaften eingehen und sein Konzept der Kontrollgesellschaft erläutern.

#### IV. KONTROLLGESELLSCHAFT

Gilles Deleuze diagnostiziert den Einschließungsmilieus der Disziplinargesellschaft eine Krise, welche etwa nach dem Zweiten Weltkrieg einsetze. Aufgrund des Produktivitätsdrucks des sich durch die Industrialisierung veränderten kapitalistischen Systems, das weniger an Produktion und Eigentum interessiert ist, als an Überproduktion und am freien, globalisierten Markt, könne die Rigidität dieser Institutionen nicht mehr aufrechterhalten werden:<sup>137</sup> Die Einschließungsmilieus »drängen auf mehr Öffnung und Entgrenzung.«<sup>138</sup> Reformen, so schreibt Deleuze, sollen die Institutionen noch transformieren und in das neue System eingliedern, »doch es handelt sich nur noch darum, ihre Agonie zu verwalten und die Leute zu beschäftigen, bis die neuen Kräfte, die schon an die Türe klopfen, ihren Platz eingenommen haben.<sup>139</sup>

Auf die Disziplinargesellschaften folgen in dieser Konsequenz die Kontrollgesellschaften und die »ultra-schnellen Kontrollformen mit freiheitlichem Aussehen«<sup>140</sup> treten, so Deleuze, an die Stelle der alten Disziplinierungen. Die starren Einschließungsmilieus werden in der Kontrollgesellschaft durch variable Modulationen abgelöst, die einer numerischen Sprache gehorchen: Die Institutionen der Disziplinargesellschaft, die Deleuze als Gussformen beschreibt, werden in sich ständig verändernde Formen umgewandelt, wie »[ein] Sieb, dessen Maschen von einem Punkt zum anderen variieren«<sup>141</sup>; die Fabrik, die Deleuze dabei als Beispiel anführt, wird nun zu einem Unternehmen, das keinen Körper mehr habe, sondern nur noch eine Seele. Die Fabrik werde gasförmig:<sup>142</sup> Die Unterscheidung sowie zeitliche und räumliche Trennung von Arbeit und Freizeit werden aufgehoben, Identifikation mit einem Unternehmen wird vorausgesetzt und der Druck nach ständiger Weiterbildung dringt bis in den privaten Bereich hinein. »Im Unternehmen schufteten die Mitarbeiter, als ginge es um ihr persönliches Vergnügen, und in der Freizeit vergnügen sie sich, als ginge es ums Schufteten.«<sup>143</sup> Die Subjekte werden zu Unternehmer\_innen ihrer selbst, die sich permanent an die Kräfte des Marktes anpassen müssen.<sup>144</sup> In Titelkämpfen, Ausleseverfahren und Weiterbildungen sind die Individuen an verschiedenen Orten

---

<sup>137</sup> Vgl. Deleuze 2004, S. 254f.

<sup>138</sup> Han 2015, S. 29.

<sup>139</sup> Vgl. Deleuze 2004, S. 255.

<sup>140</sup> Deleuze 2004, S. 255.

<sup>141</sup> Deleuze 2004, S. 256.

<sup>142</sup> Vgl. Deleuze 2004, S. 256.

<sup>143</sup> Holert / Terkessidis 1996, S. 15.

<sup>144</sup> Vgl. Holert / Terkessidis 1996, S. 15.

einem Konkurrenzdruck ausgesetzt, sie rivalisieren miteinander. Statt sich wie in der Disziplinargesellschaft einer Norm anzupassen, wird die Individualität jedes/jeder Einzelnen selbst zur Norm: »Distinktion von den anderen [...] verschafft Marktvorteile.«<sup>145</sup>

Das Unternehmen wird dabei zu einer allgemeingültigen Organisationsform, die sich nicht nur in der Fabrik oder im Individuum selbst durchsetzt, sondern auch in der Schule oder in der Armee: Sie seien, so Deleuze, keine unterschiedlichen Milieus mehr, sondern »transformierbare Figuren ein und desselben Unternehmens, das nur noch Geschäftsführer kennt.«<sup>146</sup> Der Begriff Management, so Ulrich Bröckling, sei inzwischen in unterschiedliche Bereiche eingedrungen und beschreibe auch die Organisation von Krankenhäusern, Behörden oder Hochschulen, aber auch von Karriere, Familienalltag und Beziehungsproblemen.<sup>147</sup>

Auch staatliche Politik funktioniert nun nach unternehmerischen Logiken. Die Produktion wird in andere Länder ausgelagert, sodass sich Staaten vor allen darum kümmern, international agierende Unternehmen mit möglichst günstigen Standortbedingungen anzulocken. Dabei können soziale Absicherungen für die Bevölkerung vielfach nicht mehr berücksichtigt werden. Die Subjekte sind nun befreit: einerseits von staatlicher Disziplinierung, aber auch von sozialer Absicherung. Sie werden selbst zu Unternehmer\_innen, um ihr eigenes Überleben sicherzustellen.<sup>148</sup> Das Subjekt *im* Unternehmen, sowie auch das Subjekt *als* Unternehmen spaltet das Individuum.<sup>149</sup>

Das Subjekt hat nicht mehr die Möglichkeit außerhalb eines Einschließungsmilieus in der Masse unterzutauchen und zu verschwinden, sondern ist als Stichprobe und Datensatz in der Masse immer noch identifizierbar.<sup>150</sup> Die Einschließungen und die damit verbundene Autorität der Institutionen fällt weg: »Der Mensch ist nicht mehr der eingeschlossene, sondern der verschuldete Mensch«<sup>151</sup>, die Schuld und die Schulden werden zum Herrschaftsmittel des neoliberalen Regimes.<sup>152</sup> Die Schuld wird zum Ansporn für das Individuum: Konkurrenz- und Leistungsdruck fordern, »das eigene differentielle Potential möglichst optimal zu nutzen [...]. Man muss exzellent sein, [um] sich von

---

<sup>145</sup> Bröckling 2000, S. 157.

<sup>146</sup> Deleuze 2004, S. 260.

<sup>147</sup> Vgl. Bröckling 2000, S. 131f.

<sup>148</sup> Vgl. Holert / Terkessidis 1996, S. 14.

<sup>149</sup> Vgl. Deleuze 2004, S. 257.

<sup>150</sup> Vgl. Deleuze 2004, S. 258.

<sup>151</sup> Deleuze 2004, S. 260.

<sup>152</sup> Vgl. Han 2015, S. 30f.

anderen zu unterscheiden.«<sup>153</sup> Selbstbestimmung, Verantwortung und Wahlfreiheit werden mit der neoliberalen Macht verschränkt und werden zum Dreh- und Angelpunkt von Subjektivierung: »Wer es an Initiative, Anpassungsfähigkeit, Dynamik, Mobilität und Flexibilität fehlen lässt, zeigt objektiv seine oder ihre Unfähigkeit, ein freies und rationales Subjekt zu sein.«<sup>154</sup> Die vermeintliche Freiheit in dieser Gesellschaftsform ist in Wirklichkeit ihre Form der Kontrolle. Je unsichtbarer die Macht wirkt, desto größer ist sie. Im neoliberalen Regime der Kontrollgesellschaft nimmt die Macht eine permissive Form an: »In ihrer Permissivität, ja in ihrer *Freundlichkeit* legt sie ihre Negativität ab und gibt sich als Freiheit.«<sup>155</sup>

Das Tier der Disziplinalgesellschaft, so Deleuze, sei der Maulwurf, während das der Kontrollgesellschaft die Schlange sei.<sup>156</sup> Der Maulwurf bewegt sich in geschlossenen vorinstallierten Räumen, er unterwirft sich dem Tunnelsystem.<sup>157</sup> Die Institutionen in der Disziplinalgesellschaft, also etwa die Schule, die Kaserne, die Fabrik und natürlich das Gefängnis sind geschlossene Milieus, jedes funktioniert nach eigenen Regeln. Die Schlange wiederum genießt eine maximale Bewegungsfreiheit, selbst ihr Körper scheint sie nicht einzuschränken. Wo der Maulwurf an ein bereits existierendes Tunnelsystem gebunden ist, kann sich die Schlange durch die Bewegung den Raum erschließen. »Der Maulwurf ist ein *Arbeiter*. Die Schlange ist dagegen ein *Unternehmer*. Sie ist das Tier des neoliberalen Regimes.«<sup>158</sup>

## **1. Das Panopticon in der Kontrollgesellschaft**

Deleuzes Konzept der Kontrollgesellschaft stellt dabei eine gelungene und fruchtbare Weiterentwicklung der von Foucault beschriebenen Disziplinarmacht dar. Dennoch spricht Deleuze in seinem Aufsatz immer wieder vom Ersatz der einen Gesellschaftsform durch die andere, die Kontrolle löse die Disziplin ab; er grenzt beide Gesellschaftsformen in seinem Aufsatz stark voneinander ab.

Doch diese scharfe Trennung ist so nicht möglich. Besonders auf die Bedeutung des Panopticons in den spätkapitalistischen und neoliberalen Gesellschaften wurde immer wieder hingewiesen. Die Kontrollgesellschaft hat die Machttechniken der Disziplinalgesellschaft nicht *abgelöst*, sondern sie eher weiterentwickelt. Han schreibt

---

<sup>153</sup> Teigeler 2011, S. 201.

<sup>154</sup> Lemke et. al. 2000, S. 30.

<sup>155</sup> Han 2015, S. 26 (Herv. i. O.).

<sup>156</sup> Vgl. Deleuze 2004, S. 258.

<sup>157</sup> Vgl. Han 2015, S. 29f.

<sup>158</sup> Han 2015, S. 30 (Herv. i. O.).

beispielweise: »Kaum haben wir uns aus dem disziplinarischen Panoptikum befreit, da begeben wir uns schon in ein neues, noch effizienteres Panoptikum hinein.«<sup>159</sup> Dieses neue, effizientere Panopticon nennt Han »digitales Panopticon«. Sein Kennzeichen ist vor allem, dass der Zwang der Entblößung und der Sichtbarkeit nicht mehr von außen kommt, sondern von den Subjekten selbst generiert wird. Auch Ulrich Bröckling wendet den Panoptismus auf neoliberale Gesellschaftsformen an:

»An die Stelle eines allsehenden Beobachters auf der einen und der in ihren Beobachtungsmöglichkeiten aufs äußerste eingeschränkten Beobachtungssubjekte auf der anderen Seite tritt ein nicht-hierarchisches Modell reziproker Sichtbarkeit, bei dem jeder zugleich Beobachter aller anderen und der von allen anderen Beobachtete ist. [...] [A]nders als in der Disziplinarordnung wird hier der Einzelne selbst zum Agenten eines kontinuierlichen Verbesserungsprozesses an der eigenen Person.«<sup>160</sup>

Auch in der Kontrollgesellschaft funktionieren Überwachung und Kontrolle also noch durch panoptische Anordnungen. Diese Anordnungen sind aber nicht mehr an Architekturen und an ein Verhältnis von Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit gebunden, sondern die Überwachung erfolgt durch die Insass\_innen, also die Überwachten, selbst: Das Panopticon ist nicht mehr ein Arrangement, in dem die Individuen eingesperrt sind und welches von ihnen unabhängig existiert. Vielmehr arbeiten in der Kontrollgesellschaft seine Bewohner selbst am Bau und an der Instandhaltung des Panopticons aktiv mit, indem sie sich zur Schau stellen und entblößen. Die Insass\_innen sind nicht mehr in verschiedenen Zellen voneinander isoliert, sondern sie stehen in permanentem Austausch und Kommunikation zueinander.<sup>161</sup>

In diesem Sinne können die Machttechniken der Disziplinar- und der Kontrollgesellschaft nicht völlig getrennt voneinander betrachtet werden. Vielmehr werden sie leicht modifiziert, den Umständen der neoliberalen Umgebung angepasst oder mit anderen Kontroll- und Überwachungsformen gepaart. Panoptische Überwachungsformen existieren auch in der Kontrollgesellschaft noch und sie funktionieren vielleicht sogar noch besser als vorher, da sie viel unsichtbarer wirken und sich in den Mantel der Freiheit und Selbstbestimmung hüllen.

---

<sup>159</sup> Han 2015, S. 18.

<sup>160</sup> Bröckling 2000, S. 152f.

<sup>161</sup> Vgl. Han 2013, S. 76f.

Ich habe darauf hingewiesen, dass die disziplinarischen Einschließungsmilieus hauptsächlich über Blickachsen und Sichtbarkeit funktioniert haben: Die Bedingung für diese Sichtbarkeits- und Unsichtbarkeitsachsen sind, wie ich vor allem mit dem Modell des Panopticons herausgestellt habe, ein architektonischer Aufbau.

Die Rigidität der Einschließungsmilieus ist also *auch* ihren Architekturen geschuldet. In der Kontrollgesellschaft sind es aber nicht mehr so sehr die materiellen Architekturen, die die Überwachung durch Blicke sicherstellen. Der Distanz durch Separierung und distanzierter Beobachtung folgt die Distanzlosigkeit zwischen den Individuen, zwischen Einschließungsmilieus und äußerer Welt, zwischen Arbeit und Freizeit. Alles ist nun aufeinander bezogen und miteinander verschränkt. Wenn Deleuze schreibt, dass man in der Kontrollgesellschaft nicht aufhört mit etwas anzufangen, dann meint er auch, dass es keinen Ort mehr gibt, sich der Macht zu entziehen. Denn die Macht durchdringt alle Bereiche und Individuen, ihr ist nicht mehr zu entkommen.

## **2. Die Transparenzgesellschaft**

Der Wandel des Panopticons schlägt sich auch in der Bedeutung der Sinne nieder. Denn obwohl die Überwachung im Panopticon nach Foucault, wie ich in Kapitel II.3.1 erläutert habe, vor allem über Blicke funktioniert, so ist in den panoptischen Kontrollen, wie Han oder Bröckling sie beschreiben, noch ein anderer Sinn involviert: der Tastsinn. Der Tastsinn ist nun also nicht mehr der niedere Sinn, der verbannt und unterdrückt wird, sondern wird auch Teil einer produktiven Form von Macht. Nicht mehr nur der Sehsinn, auch der Tastsinn werden zu einem wichtigen Pfeiler von Subjektivierungsprozessen.

Der Tastsinn darf hier allerdings nicht als direkte Berührung gedacht werden, sondern vielmehr als eine technisch vermittelte Taktilität, wie sie sich mit der Technisierung der Welt entwickelt hat und wie ich sie in Kapitel III erläutert habe. Wenn sich das Panopticon in der Kontrollgesellschaft also nicht mehr nur auf wenige Blickachsen beschränkt, sondern wenn alles sichtbar und einsehbar wird, dann wird die Wahrnehmung, aber eben auch die Überwachung und die Kontrolle taktil.

Ich möchte an dieser Stelle auf ein Konzept von Han verweisen, welches er Transparenzgesellschaft nennt. Analog zum digitalen Panopticon charakterisiert er diese Gesellschaftsform durch einen Ausstellungs- und Transparenzzwang, der letztendlich in eine Tyrannei der Sichtbarkeit mündet. Denn hier bestehe, so Han, der »*ikonische Zwang*, zum *Bild* zu werden.«<sup>162</sup> In der Transparenzgesellschaft wird alles, was sich nicht als Bild

---

<sup>162</sup> Han 2013, S. 24 (Herv. i. O.).

ausstellt, verdächtig. Han weist dabei auf den Unterschied zwischen Darstellung und Ausstellung hin: »Die Welt ist heute kein *Theater*, in dem Handlungen und Gefühle *dargestellt* und *gelesen* werden, sondern ein *Markt*, auf dem Intimitäten ausgestellt, verkauft und konsumiert werden.«<sup>163</sup> Die Sichtbarkeit des disziplinarischen Panopticons war also an die Hermeneutik des Sehsinns gebunden, der durch das Wahren einer Distanz Handlungen und Gefühle lesen kann. Der Markt, auf dem kontrollgesellschaftliche Machttechniken und damit auch das digitale Panopticon wirken, ist von einem neuen Verständnis des Tastsinns geprägt: Die Ausstellung und Konsumtion negiert die Distanz. Individuen werden zu Werbebildern und Konsumobjekten, die posthermeneutisch werden und so ihre Tiefe verlieren.<sup>164</sup> Die Hyperkommunikation im digitalen Panopticon garantiere die Transparenz, die mit ihrer permanenten Sichtbarkeit und ihrem Ausstellungszwang eine taktile Wahrnehmung hervorrufe.<sup>165</sup>

Somit kann die Kontrollform im digitalen Panopticon als taktil aufgefasst werden und nicht mehr als visuell, wie noch im von Foucault beschriebenen Modell. Der hermeneutische Blick des disziplinierenden Panopticons ist durch die neuen Strukturen auf dem Markt in eine Krise geraten und ist taktil und distanzlos geworden. Das Panopticon wird so absolut und erstreckt sich über den gesamten Gesellschaftskörper. Das Individuum kann sich seinem Zugriff nicht mehr entziehen: »Heute entwickelt sich der ganze Globus zu einem Panoptikum. Es gibt kein Außerhalb des Panoptikums. Es wird total. Keine Mauer trennt das Innen vom Außen.«<sup>166</sup> Die Mauern des Panopticons, die die Distanz und Isolation garantierten, werden nun eingerissen.

Doch auch in der Disziplinargesellschaft gab es Einschließungsmilieus, die sich nicht materiell oder architektonisch manifestierten. Deleuze spricht zwar nur von der Fabrik, der Schule oder dem Gefängnis, nicht jedoch von anderen Institutionen, die sich weniger materiell manifestieren, aber ebenfalls eine Rolle bei der Subjektivierung von Individuen spielen. Er spricht zum Beispiel nicht von der Institution der Familie, die durch Patchworkfamilien, die eine zunehmende gesellschaftliche Anerkennung erfahren, genauso verändert wird wie durch ansteigende Scheidungsraten oder die Normalisierung von sexuellen Minderheiten durch zunehmende gesellschaftliche Akzeptanz und gesetzliche Gleichstellung.<sup>167</sup>

---

<sup>163</sup> Han 2013, S. 57f. (Herv. i. O.).

<sup>164</sup> Vgl. Han 2013, S. 48.

<sup>165</sup> Vgl. Han 2013, S. 76.

<sup>166</sup> Han 2013, S. 81.

<sup>167</sup> Zum Zusammenhang von neoliberaler Politik und der Normalisierung von sexuellen Minderheiten, vgl. Richardson 2005.

Und er spricht nicht von der Zentralperspektive. Wie ich anhand des Wandels des Panopticons durch die neuen Kontrollformen herausgearbeitet habe, gerät auch diese Institution, die den Blick stillstellt, die das Subjekt auf Distanz hält und den Sehsinn als alleinigen Sinn für die Weltwahrnehmung qualifiziert, in eine Krise. Die Zentralperspektive als Einschließungsmilieu separiert die Individuen zwar nicht tatsächlich, aber in ihrer symbolischen Bedeutung tut sie es: Denn die Betrachter\_innen eines perspektivischen Gemäldes nehmen sich durch Fluchtlinien und -punkte als singuläres Individuum wahr, welches in einer distanzierteren Haltung auf die äußere Welt blickt. Somit erfüllt sie, genauso wie die Schule, die Kaserne oder die Fabrik, und auch wie die Ehe oder die Familie, die Funktion der Subjektivierung. Und die Subversion dieses Einschließungsmilieus erfolgte aus einem ähnlichen Grund, wie die Auslösung der Krise der anderen Einschließungsmilieus: Mit dem industriellen Zeitalter reichte der distanzierende Sehsinn nicht nur für die Weltwahrnehmung nicht mehr aus; der Sehsinn reichte auch für die Überwachung und die Kontrolle nicht mehr aus. Die absolute Transparenz des digitalen Panopticons erforderte den distanzlosen Tastsinn, um weiterhin zu funktionieren.

Neue Formen der Bildproduktion und neue künstlerische Strömungen unterminierten ebenfalls das zentralperspektivische Modell. Der Tastsinn bekam eine neue Rolle; er wurde in verschiedenen Bereichen diskursiviert und in anderer Weise bestimmt. Statt der negativen Konnotation wurde das Verständnis des Taktilen an neue gesellschaftliche Wirklichkeiten angepasst und der Tastsinn wurde zu einem gesellschaftlich akzeptierten Sinn für die Weltwahrnehmung.

Wenn ich nun den Sehsinn an die Disziplinargesellschaft koppele und den Tastsinn an die Kontrollgesellschaft, beide Gesellschaftsformen aber nicht als aufeinander folgend denke, sondern als koexistent, dann ergibt sich daraus auch, dass der Tastsinn den Sehsinn nicht abgelöst hat. Statt einem dominierenden Sehsinn und anderen, untergeordneten Sinnen, haben wir es hier also auch mit einer Neuordnung der Sinne zu tun. Seh- und Tastsinn sind, genauso wie auch Disziplinar- und Kontrollformen, aufeinander bezogen und wirken miteinander. Nicht nur das Tasten bestimmt nun unsere Verbindung mit der Welt, auch das Sehen.

Ich möchte nun im letzten Teil meiner Arbeit versuchen, diese andere Art der Weltwahrnehmung, der Verschränkung von Sehen und Tasten, in Bezug auf eine mediale Form betrachten, die derzeit in unterschiedlichen Bereichen zum Einsatz kommt: der Touchscreen. Mit dem taktilen Bildschirm wird nicht nur die Neubestimmung des

Tastsinns in den verschiedenen Bereichen während des 20. Jahrhunderts manifest, sondern auch die Neuausrichtung der Beziehungen der Sinne zueinander. Denn den Touchscreen benutzt man sowohl mit dem Seh- als auch mit dem Tastsinn. Mit dem Touchscreen lassen sich darüber hinaus viele der Kontrollformen illustrieren, die Foucault sehr abstrakt in seinem Aufsatz beschrieben hat. Der Touchscreen kann, so meine These für dieses nächste Kapitel, als materialisierte Kontrollform gedacht werden.

## V. DER TOUCHSCREEN

### 1. Kleine Genealogie des Schalters

Als Deleuze im Jahre 1990 seinen Aufsatz zur Kontrollgesellschaft veröffentlichte, kürte er Informationsmaschinen und Computer zu den Maschinen dieses Gesellschaftsmodells. Ob Deleuze damals an taktile Bildschirme gedacht hat, ist fraglich. Dennoch eignen sich Touchscreens sehr gut, um kontrollgesellschaftliche Machtmechanismen und Subjektivierungen zu erläutern.

Obwohl Deleuze den Siegeszug des Touchscreens nicht mehr erleben durfte (er starb 1995), war er dennoch ein Zeitgenosse dieser Technologie: Die ersten taktilen Bildschirme kamen in den 1970er Jahren auf; wirklich zum Einsatz kam die Technologie aber erst in den 80er und 90er Jahren, hier meist an öffentlichen Orten, wie zum Beispiel an Fahrkartenautomaten oder auf Informationsmonitoren wie sie in Museen zu finden sind. Touchscreens hatten seinerzeit einen eher schlechten Ruf, denn ihre Bildauflösung war sehr schlecht und sie waren nicht sehr schnell. Doch bald schon wurde mehr Geld in die Weiterentwicklung dieser Technologie investiert, um präzisere Touchscreens herzustellen.<sup>168</sup> Doch der Durchbruch dieser Technologie ließ noch etwas auf sich warten: Erst die Vermarktung des iPhones im Jahre 2007 läutete den Siegeszug dieser Technologie ein.<sup>169</sup>

#### 1.1 Fahrstuhl, Waschmaschine, Telefon: elektronische Tasten

Schon auf den ersten taktilen Bildschirmen wurde der elektrische Schalter imitiert. Und auch heute noch erscheinen auf Touchscreens viele Tasten, die einen wichtigen Pfeiler der Bedienung darstellen. Die Geste des Tastendrucks jedoch schreibt sich zunächst in eine Idee von Fortschritt und Produktivität ein und weniger in einen Wahrnehmungsprozess. Denn mit ansteigender technischer Entwicklung sollte die Hand gleichzeitig entlastet werden. Der elektronischen Taste lag am Beginn des 20. Jahrhunderts eine Vorstellung der Hand zugrunde, die einen Arbeitsprozess auslöst:

*»[D]ie Hand [löst] einen programmierten Prozeß in den automatischen Maschinen aus, die nicht nur das Werkzeug, die Geste und die Motorik exteriorisieren, sondern auch das Gedächtnis und das mechanische Verhalten usurpieren.«<sup>170</sup>*

---

<sup>168</sup> Vgl. Strauven 2014, S. 76f.

<sup>169</sup> Vgl. Verhoeff / Cooley 2014.

<sup>170</sup> Leroi-Gourhan 1984, S. 302 (Herv. i. O.).

Die ersten Tasten gab es schon auf Musikinstrumenten, wie Klavieren. Ihr großflächigerer Einsatz begann aber erst mit der Verbreitung von Elektrizität und den dadurch ausgelösten neuen wirtschaftlichen Prozessen. Die erste elektrische Taste war die Morsetaste, bald werden Tasten auf Türklingeln und in Fahrstühlen eingesetzt. Mit dem Tastendruck wurde die Maschine durch das Öffnen bzw. Schließen eines Stromkreises in Gang gesetzt. Statt eines Eintauchens des drückenden Individuums in die Technik, diente die Taste zunächst dazu, eine Distanz aufrechtzuerhalten und somit auch für Sicherheit vor Stromschlägen zu sorgen.<sup>171</sup> Auch Drehschalter waren zunächst noch öfter zu finden, zum Beispiel um Licht ›aufzudrehen‹ (hier wurden die Drehschalter von Gas- oder Wasserleitungen imitiert) und auch Telefone wurden zuerst mit Wählscheiben bedient. Bald sollte sich jedoch der Lichtschalter durchsetzen und auch Telefone wurden schnell mit Tasten ausgestattet.<sup>172</sup> Doch die Quantität der Tasten sollte weiter explodieren und ihre Beschaffenheit und ihre Funktionen sollten sich weiter ausdifferenzieren.

Auf Waschmaschinen, Radios, Fernsehgeräten und Kaffeemaschinen waren die Menschen bald von Tasten umgeben. Sie ermöglichten vor allem eine einfache und schnelle Bedienung. Die Geräte mit Tasten befanden sich zwar vermehrt in den privaten Haushalten, also in nächster Nähe zu den Individuen, aber die Tasten erhielten eine Distanz aufrecht: Was im Inneren der Maschinen ablief, drang nicht nach außen. Es genügte ein Knopfdruck, um das Wasch- oder Radioprogramm zu starten oder um Kaffee zu kochen. In den 1950er und 60er Jahren waren es vor allem Frauen, die die Knöpfe betätigten, denn die meisten Tasten fanden sich auf Haushaltsgeräten, seinerzeit die Domäne des weiblichen Geschlechts. In der Geschlechterordnung der Nachkriegsgesellschaft blieben die Männer währenddessen diejenigen, die die Technik kontrollierten und als Techniker oder Mechaniker manipulativ in sie eindringen konnten, während die Frauen durch die Tasten an den Schreibmaschinen, Waschmaschinen und Kaffeemaschinen vom technischen Vorgang getrennt blieben.

Doch auch Angstszenarien verbanden die Menschen mit der Technik, und das bis heute: Der Druck auf die rote Taste war mit der Angst vor dem Atombombenabwurf verbunden und dem Schreckensszenario, die ganze Menschheit *auf Knopfdruck* auslöschen zu können. Nicht nur Erleichterung verspricht die Taste somit, sondern auch Angst vor dem Ausnahmezustand und dem Atomkrieg.<sup>173</sup>

---

<sup>171</sup> Vgl. Herwig 2017, S. 204.

<sup>172</sup> Vgl. Weber 2009, S. 240.

<sup>173</sup> Vgl. Weber 2009, S. 242ff.

Der ausgestreckte Zeigefinger wurde zur emblematischen Geste des durch die Technik erleichterten Lebensstils der Nachkriegszeit. Diese Symbolik ließ sich auch in großen politischen oder gesellschaftlichen Ereignissen finden: Der damalige deutsche Bundeskanzler Willy Brandt startete zum Beispiel in den 1960er Jahren das Farbfernsehen in der Bundesrepublik mit einem simulierten Knopfdruck.

## **1.2 Fernbedienung: die Vervielfachung der Taste**

Schnell wurden es immer mehr Tasten, und auch die Männer begannen, sie zu bedienen. Vor allem die Knöpfe an Radios und Fernsehgeräten waren nicht nur Frauen vorbehalten. Und mit der Erfindung der Fernbedienung und der damit einhergehenden Multiplikation der Knöpfe tritt eine neue Bedeutung der Tasten auf den Plan. Das Tastendrücken war zunehmend mit einer Machtposition des Menschen gegenüber der Technik konnotiert. Mit der Fernbedienung verlor der Tastendruck seine Rolle als auslösendes Moment eines (Arbeits-)Prozesses: Der Tastendruck wurde nun selbst Teil eines Vorganges, denn die Fernbedienung ist weniger zum Ein- und Ausschalten gedacht als vielmehr zum Umschalten. Die Geste des Tastendrucks löste sich von der Vorstellung der binären Logik des An und Aus, genauso wie vom Paradigma der Vereinfachung eines technischen Vorganges und der Erhöhung der Produktivität<sup>174</sup>: Das Paradigma der Entscheidung, welches mit der Fernbedienung an Bedeutung gewann, verkomplizierte die Entscheidung, die Wahl wurde forciert. Anstatt die Sender umständlich am Fernsehgerät auszuwählen, war es nun möglich, auf dem Sofa sitzend in gewisser Distanz vom Fernsehgerät, aus einer Palette von Sendern auszuwählen. Die Fernbedienung wurde zur »Selektionsmaschine«<sup>175</sup>. Sie war Voraussetzung für die Geburt der Kulturtechnik des Zappings.

Während das Fernsehen, so schreibt der Medienphilosoph Lorenz Engell, über Jahre hinweg ein Medium der Vermittlung und des Betrachtens eines fernen Ereignisses war (daher auch seine Verwandtschaft zum Telefon)<sup>176</sup>, wurde das Fernsehen nun selbst zum

---

<sup>174</sup> Die Fernbedienung ist auch Bedingung für die Genese des Anti-Helden der kapitalistischen Gesellschaftsordnung, nämlich des Couchpotato. Diese Figur widerspricht dem produktiv arbeitenden Individuum, der sich permanent neu erschafft und selbst verwirklicht.

<sup>175</sup> Engell 2003, S. 64.

<sup>176</sup> Das Übertragungsparadigma des Fernsehens, so Lorenz Engell, endete mit *dem* televisuellen Großereignis schlechthin, der Mondlandung im Jahre 1969. Das Fernsehen wurde nun zu einer reflexiven Apparatur, da sich mit der Mondlandung die Zuschauer\_innen beim Zuschauen zusehen konnten. Die Bilder der Erde vom Mond zeigten nämlich die Gesamtheit der Menschheit, die gerade gebannt vor dem Fernseher sitzt und der Mondlandung zusieht. Fortan war alles zu jeder Zeit an jedem Ort sichtbar: »Jedes Bild von jedem Objekt muss an jedem Ort tendenziell als schon vorhanden gedacht werden« (Engell 2003, S. 62). An die Stelle der Übertragung, die mit der Mondlandung an die Grenze des Möglichen gelangt ist, trat fortan die Entscheidung.

Ereignis, nämlich zum Ereignis des Umschaltens. Ein neuer Weltbezug etablierte sich. Das Individuum stand nun nicht mehr einer objektiven Welt gegenüber, sondern als Zuschauer\_in hatte es die Möglichkeit, aus mehreren Weltentwürfen auszuwählen. Die Welt wurde nun selbst wählbar.<sup>177</sup> Mehrere Programme, also Welten, existieren beim Fernsehen parallel im Aufmerksamkeitsfeld der Zuschauer\_innen, wobei immer eins in seiner aktualisierten Form manifest wird, während die anderen, möglichen, aber nicht ausgewählten Programme, in ihrer virtuellen Form verbleiben: »Ich sehe nicht nur das, was ich tatsächlich sehe, sondern gleichsam auch das, was ich jetzt stattdessen sehen könnte.«<sup>178</sup>

Dabei wird das Paradigma der Entscheidung im Medium selbst noch einmal abgebildet: Zuschauer\_innen können als entscheidende Instanzen selbst auf die Programme einwirken, indem sie beispielsweise in Spiel- oder Castingshows aus einer gewissen Anzahl an Kandidat\_innen auswählen können bzw. in Quizsendungen aus einer bestimmten Anzahl an möglichen Antworten. Gleichzeitig verbindet sich das Fernsehen mit Techniken des Konsums, indem die Werbung für dieses Medium eine besondere Rolle spielt, nicht nur in Werbeunterbrechungen oder Dauerwerbesendungen, sondern auch in Formaten wie Seifenopern oder Game Shows wie *Der Preis ist heiß*.<sup>179</sup> So weitet sich der Entscheidungsdruck, den das Fernsehen in seiner medialen Form (der Fernbedienung) und in Bezug auf Programminhalte auf seine Zuschauer\_innen ausübt, auf ein Verhältnis zur Welt aus, der ebenfalls von einem Entscheidungs- und Wahlzwang bestimmt ist. Die Entscheidungen erhalten dabei eine wichtige gesellschaftliche Funktion für das Individuum, wie Engell erläutert:

»Das Fernsehen als Medium macht seither möglich, dass Individuen sich auf einen Kontext möglicher Besitzdinge und Verbrauchswaren hin denken und entwerfen können oder müssen. Wo alles grundsätzlich zur Wahl steht, selektiert werden kann, da besteht bald ein Zwang zur Wahl; und die Kontrolle über das Selektionsverhalten kann nicht mehr durch Einschränkung der Wahlfreiheit, sondern nur durch geeignete Koordination von Selektionen geschehen, wie der Sonderraum des Fernsehens sie zu installieren, zu beobachten und ggf. zu überarbeiten erlaubt. Die Distinktions- und Individuierungsfunktion beispielsweise bestimmt nicht erst den Besitz von Kleidungsstücken, Automobilen, Zigaretten bestimmter Marken oder Duftnoten. Schon die Bevorzugung einer bestimmten Serie oder Soap im Fernsehen (in Absetzung von anderen), erst

---

<sup>177</sup> Vgl. Engell 2003, S. 74.

<sup>178</sup> Engell 2003, S. 65.

<sup>179</sup> Vgl. Engell 2003, S. 68ff.

recht das popkulturell ungeheuer wichtige Bekenntnis zu einer bestimmten Musikrichtung oder Musikband etwa im Musikfernsehen erfüllt sinnstiftende gesellschaftliche Funktion.«<sup>180</sup>

Das Fernsehen, welches mit der Fernbedienung die erste Apparatur ausbildet, die einen Schritt in Richtung interaktiver Bedienung ermöglicht<sup>181</sup>, wandelt auch die Vorstellung von der Taste. Anstatt das Leben zu vereinfachen, verkompliziert die Multiplikation der Tasten das Leben eher, indem es die Wahl und die Entscheidung permanent erzwingt. Das Individuum darf nun wählen, welchen Ausschnitt der Welt es sehen möchte und es braucht sich keineswegs auf einen Ausschnitt festzulegen. Der Zwang zur Wahl wird allerdings meist als Entscheidungsfreiheit wahrgenommen. Niemand gibt den Zuschauer\_innen mehr vor, welches Programm sie sich anzuschauen haben. Doch gleichzeitig ist die Entscheidungsfreiheit, so bemerkt Vilém Flusser, nur eine programmierte. Das Individuum kann nur aus einer bestimmten Anzahl vorgeschriebener Möglichkeiten auswählen.<sup>182</sup>

## **2. Von der Taste zum Touchscreen**

Auch beim Touchscreen wird das Paradigma der Entscheidung wieder virulent. Die Tasten sind dort zwar nicht materiell in das Gerät eingelassen, sondern erscheinen lediglich als Symbole auf dem Bildschirm. Doch durch die »Inflation der Tasten«<sup>183</sup> auf dem Touchscreen können die Nutzer\_innen zwischen noch mehr und verschiedenen Funktionen oder Inhalten auswählen, die sie rezipieren möchten. Wie bei der Fernbedienung besteht auch hier ein Zwang zur Wahl.

Bei der Fernbedienung befanden sich die Zuschauer\_innen noch vor einer recht rigiden Struktur, der sie, nachdem sie einmal eine Entscheidung getroffen hatten, nur passiv folgen konnten.<sup>184</sup> Beim Touchscreen hingegen sind die Entscheidungen nicht punktuell, sondern seriell, insofern, als dass sich die Handlungen in performativer Form durch ein Zusammenspiel von Hand und Gerät auf dem Touchscreen vollziehen. Die Nutzer\_innen werden permanent in den medialen Prozess eingebunden.<sup>185</sup>

---

<sup>180</sup> Engell 2003, S. 71f.

<sup>181</sup> Vgl. de Kerckhove 1993, S. 153.

<sup>182</sup> Vgl. Flusser 1993, S. 87f.

<sup>183</sup> Heilmann 2010, S. 133.

<sup>184</sup> Hier lässt sich einwenden, dass das Fernsehen durch seine unzähligen Quiz- und Castingformate schon seit langem die Möglichkeit des Mitmachens und Eingreifens in den Programmablauf ermöglicht, dennoch bleibt beim Fernsehprogramm immer eine vorgegebene Struktur erhalten, welche sich auch daraus ergibt, dass das Übertragungsparadigma nie komplett vom Entscheidungsparadigma abgelöst wurde. (vgl. Engell 2003)

<sup>185</sup> Vgl. auch Cooley 2004, S. 141f.

## 2.1 Drücken und Wischen: Entscheidungszwang

Der Zwang zur Wahl über den Tastendruck folgt dabei der Logik der Positivgesellschaft, die Han beschreibt: In der Positivgesellschaft werde jede Form von Negativität abgebaut. Han bezieht sich vor allem auf das soziale Netzwerk Facebook, welches zwar einen ›Like‹-Button eingeführt hat, sich gegen einen ›Dislike‹-Button aber immer wieder sträubt. Dies liege vor allem daran, so schreibt Han, dass sich Negativität nicht in ökonomisches Kapital umwandeln lasse:

»Negative Verdikte beeinträchtigen die Kommunikation. Auf ›Like‹ folgt schneller die Anschlusskommunikation als auf ›Dislike‹. Die Negativität der Ablehnung lässt sich vor allem nicht ökonomisch verwerten.«<sup>186</sup>

Die Entscheidung für – aber auch gegen etwas – beschränkt sich beim Touchscreen nicht auf den Tastendruck. Neben dem Drücken auf symbolische Tasten kann nämlich auch über die glatte Oberfläche gewischt werden, um zu scrollen, zu blättern, um Objekte zu verschieben, um Inhalte aufzurufen, um vor- und zurückzuspringen; letztendlich also, um permanent Entscheidungen zu treffen. Mit dieser Geste werden andere analoge Gesten in das digitale Zeitalter überführt, wie das Umblättern einer Buchseite oder das Wegschieben eines Objekts. Eingeführt von Apples iPhone, findet die Wischgeste inzwischen auch auf anderen Geräten eine vielseitige Anwendung. Das Wischen scheint dabei auf verschiedene Gesten aus einer Zeit vor dem elektrischen Schalter zu rekurrieren: Das Scroll-Wheel von Apples iPod<sup>187</sup> erinnert an die Wählschibe des Telefons und auch der Drehknopf von Radios oder von Gas- oder Wasserleitungen wird auf Touchscreens imitiert.<sup>188</sup> Dabei wurden all diese analogen Gesten nach und nach in den Tastendruck übersetzt, wo sie ebenfalls im Paradigma der Entscheidung aufgegangen sind.

Selbst sprachlich ist das Wischen inzwischen an das Paradigma der Entscheidung gebunden: Der idiomatische Ausdruck *swipe right*, also ›nach rechts wischen‹, hat Eingang ins *Urban Dictionary* gefunden, einem Online-Wörterbuch für englische

---

<sup>186</sup> Han 2013, S. 17.

<sup>187</sup> Beim Scroll-Wheel fallen zwar, anders als beim Touchscreen, Eingabe- und Ausgabegerät nicht ineinander. Dennoch handelt es sich beim Scroll-Wheel um eine wischende, fließende Bewegung auf einer glatten Oberfläche, die sich vom punktuellen Druck mit dem Finger auf einem Schalter unterscheidet und somit in einer archäologischen Beziehung zum Touchscreen und der Geste des Wischens gesehen werden kann.

<sup>188</sup> Vgl. Weber 2009, S. 250f.

Slangwörter und -ausdrücke, welche von Internetnutzer\_innen zusammengestellt werden. Dort findet man *swipe right* als Ausdruck, um Akzeptanz gegenüber etwas auszudrücken. Der Begriff, so ist in dem Artikel zu lesen, geht auf die Dating-App Tinder zurück, wo man mittels des Wischens zur rechten Seite Interesse am Profil eines/einer anderen Nutzers/Nutzer\_in ausdrückt. Der Ausdruck habe sich inzwischen vom reinen Kontext des Flirtens abgelöst, denn »“Swipe right“ can be used anytime you make a good choice or approve of something.«<sup>189</sup>

Was bei Hans Ansatz der Positivgesellschaft anklingt und sich im Tastendruck auf die Fernbedienung genauso findet wie beim Drücken oder Wischen auf dem Touchscreen, ist die Verbindung zum Konsum: Denn nicht nur mögliche (Sexual-)Partner\_innen werden durch eine App wie Tinder zu Konsumgütern, auch alle anderen Bilder und Inhalte: »the respective content appears as a commodity.«<sup>190</sup> Denn der/die nächste potenzielle Partner\_in, das nächste Bild, die nächste App, die nächste Seite ist immer nur eine kleine Bewegung mit dem Daumen entfernt.

Während die Konnotation der Positiventscheidung eher mit der symbolischen Taste auf dem Touchscreen verbunden ist, liegt bei der Geste des Wischens die Assoziation des Wegwischens, also des Eliminierens, des Abwählens näher. Denn mit der Wischgeste wird zwar der nächste Inhalt aufgerufen, aber dies wird vollzogen, indem der vorherige Inhalt abgewählt, nämlich weggewischt wird. Auch wenn sich *swipe right* als Synonym für das Treffen einer Positiventscheidung im englischen Sprachgebrauch eingebürgert hat, die gegenteilige Geste bei Tinder, also *swipe left*, vollzieht die Abwahl eines Profils. Dass lediglich *swipe right* und nicht *swipe left* als Ausdruck in die Umgangssprache eingegangen ist, kann als Symptom der Positivgesellschaft gesehen werden.

Mit der Geste des Wischens navigieren die Nutzer\_innen so durch ein Angebot an Inhalten, Erlebnissen und Lebensweisen. Dabei haben, ähnlich wie mit der Wahl eines Fernsehprogramms durch die Fernbedienung, auch die Inhalte, die auf dem Touchscreen erscheinen, eine identitätsstiftende Funktion.

Die Bewegungsfreiheit des Fingers auf dem Touchscreen, der nicht mehr nur an die binäre Geste des Drückens gebunden ist, sondern nun auch scheinbar völlig frei über den Bildschirm streichen oder wischen kann, ist dabei an die Entscheidungsfreiheit, die sich zum Wahlzwang auswächst, gekoppelt. Im permanenten Aus-, vor allem aber im permanenten Abwählen wird dabei deutlich, dass alle Entscheidungen widerrufbar sind.

---

<sup>189</sup> Vgl. <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Swipe+right> [06.07.2017]

<sup>190</sup> Werning 2015, S. 58.

Wenngleich auch die Fernbedienung schon die Möglichkeit des Wegschaltens bereithielt, so beinhaltet der Knopfdruck immer noch beide Seiten der Medaille: Mit ihnen kann eine Positiv- *oder* eine Negativentscheidung ausgeführt werden. Doch die Wischgeste am Touchscreen *ist* Revision, mit ihr ist vor allem eine Negativentscheidung konnotiert.

Die Implikationen des Paradigmas der Entscheidung hat Andreas Reckwitz in Bezug auf sein sogenanntes ›Computer-Subjekt‹ ausführlich beleuchtet. Computer-Nutzer\_innen haben, so Reckwitz, die Haltung der Wahl und der Entscheidung routinisiert, da sie permanent in einem Umfeld unbegrenzter Möglichkeiten und aus verschiedenen ›virtuellen‹ Welten auswählen können.<sup>191</sup> Reckwitz konstatiert einen »Zwang zur ›Interaktivität‹«<sup>192</sup>, da die Nutzer\_innen

»sich darin trainieren [müssen und können], in jedem Moment ›ins Geschehen einzugreifen‹, sich zwischen den unterschiedlichen auf dem Bildschirm angebotenen Optionen, zwischen verschiedenen Symbolangeboten, Darstellungsformen, Links und Kombinationsmöglichkeiten zu entscheiden und sich so eine singuläre semiotische Sequenz zusammenzustellen.«<sup>193</sup>

Dabei nehmen die Nutzer\_innen eine Haltung des Ausprobierens und des Experimentierens ein, Entscheidungen müssen nicht langfristig eingehalten werden, sondern können in einfacher Weise revidiert werden. Es handele sich, so Reckwitz, weniger um eine *rational choice* als vielmehr um eine *explored choice*.<sup>194</sup>

Eine Umwelt, die eine permanente Entscheidung forciert, dabei aber die Möglichkeit der Abwahl immer offenhält, schreibt sich dabei in eine Gesellschaftsform ein, die nicht mehr festen Gesetzen und Regeln gehorcht, sondern die ständig in Veränderung begriffen ist. Das Subjekt agiert hier also nicht mehr vor dem Hintergrund verschiedener Einschließungsmilieus, die alle ihren eigenen festen Gesetzen und Regeln gehorchen. Die Gesellschaft – und Reckwitz bezieht sich hier vor allem auf den Arbeitsmarkt – ist permanent in Bewegung und so muss auch das Subjekt seine getroffenen Entscheidungen immer wieder revidieren. Die Korrektur kommt dabei nicht von außen, sondern von innen, aus dem Subjekt selbst heraus. Die Subjekte bleiben »immer in Bewegung«, um sich »ihrer ›Authentizität‹ über ›neue Erfahrungen‹ [zu] versicher[n].«<sup>195</sup> Das Subjekt sei, so Reckwitz, immer auf der Suche nach einer Lebensweise, die – zumindest temporär –

---

<sup>191</sup> Vgl. Reckwitz 2006, S. 575.

<sup>192</sup> Reckwitz 2006, S. 577.

<sup>193</sup> Reckwitz 2006, S. 578.

<sup>194</sup> Vgl. Reckwitz 2006, S. 578f.

<sup>195</sup> Reckwitz 2006, S. 532.

›passe‹ und die sich verändernden Bedürfnisse des Ichs ›befriedige‹.<sup>196</sup> Diese Subjektstruktur hat sich einer flexibilisierten Arbeitsmarktstruktur angepasst, in der sie auf verstärkte Zwänge reagieren muss. Nicht mehr das fleißige, pflichtbewusste Subjekt ist am Arbeitsmarkt gefragt, sondern das selbstorganisierte Subjekt, welches in flüchtigen und temporären Projekten und Engagements arbeitet. Authentizität wird zur Ware am Arbeitsmarkt, die Trennung von Leben und Arbeit fällt weg.<sup>197</sup>

Die Subjektconstitution ist also abhängig von den Entscheidungen, die das Subjekt trifft. Wie auch schon bei der Fernbedienung, wo die Entscheidung für ein bestimmtes Programm auch eine Identifikation mit dessen Inhalten zur Folge hatte, so verhält sich dies auch in Bezug auf den Entscheidungszwang am Computer oder am Touchscreen, hier allerdings noch potenziert: Die Entscheidung ist in einen Prozess des Werdens eingebettet, der sich auch in der Subjektstruktur niederschlägt. Denn die Subjektstruktur ist niemals ›fertig‹ oder ›abgeschlossen‹; sie ist permanent damit beschäftigt auf neue Reize und Wahlmöglichkeiten zu reagieren und sich immer wieder neu am Markt auszurichten. Denn anders als bei der Entscheidung für ein Fernsehprogramm ist die Entscheidung mittels Klick- oder Wischgeste am Computer oder Touchscreen immer auch durch eine Expressivität nach außen geprägt. Es geht dem Subjekt um Selbstentfaltung und der Potenzierung von Erlebnismöglichkeiten. Denn grundlegend hierfür ist »eine Modellierung persönlicher Beziehungen als Mittel, Bedingung und stützender Hintergrund dieser Erfahrungspotenzierung des Ichs«<sup>198</sup>.

Die Subjekte werden so selbst zu Waren, da sie sich permanent innerhalb eines Feldes in Austauschverhältnissen mit anderen Subjekten und Waren befinden und sich an ihnen normierend ausrichten müssen. In diesem Sinne nimmt sich das Subjekt

»als Subjekt von Wahlakten und damit die Gegenstände und Personen in seiner Umgebung als Objekte von Entscheidungen wahr; gleichzeitig perzipiert es sich selbst als Objekt von Wahlakten anderer und formt sich entsprechend.«<sup>199</sup>

Subjektivität ist so an die »sugerierte Grenzenlosigkeit und schrankenlose Verfügbarkeit der Dinge« gebunden, sowie auch an die »kulturellen Ding- und Sozialbeziehungen«.<sup>200</sup>

---

<sup>196</sup> Vgl. Reckwitz 2006, S. 532.

<sup>197</sup> Vgl. Bublitz 2010, S. 80ff.

<sup>198</sup> Reckwitz 2006, S. 527.

<sup>199</sup> Reckwitz 2010, S. 173.

<sup>200</sup> Bublitz 2010, S. 87.

Der Zwang zur Entscheidung beim ›Computer-Subjekt‹ impliziert bei Reckwitz die Haltung des Experimentierens, die eine unendliche Kette positiver Entscheidungen impliziert. In Bezug auf die Subjektkonstitution hieße dies, dass das Subjekt immer wieder neue Strategien der Vermarktung, immer wieder neue *performances* ausprobiert, um sich selbst zu optimieren und sich an den sich ständig erneuernden Warenfluss und die Zwänge am Arbeitsmarkt anpasst. Hier liegt die Maxime des ›Niemals genug‹ zugrunde, die immer wieder durch neue Entscheidungen verbessert werden muss.

Im Falle der Benutzung des Touchscreens, wo es neben der Geste des Drückens, die eine ähnliche Implikation hat, wie das Klicken am Computer, zusätzlich noch die Geste des Wischens gibt, die mit einer permanenten Abwahl konnotiert ist, tritt neben die Maxime des ›Niemals genug‹ noch die Maxime des ›Nicht mehr genug‹. Die Entscheidung, die einmal gefällt wurde, wird mit der Geste des Wischens zu einer, die schon nicht mehr zeitgemäß ist, weshalb die Objekte der Wahl, die Ästhetiken und Inhalte, für die sich das Subjekt entschieden hatte, weggewischt und eliminiert werden müssen.

Das Subjekt wird so selbst zu einer Modulation. Es hat keinen ›wahren Kern‹, sondern befindet sich in einem permanenten Werden. Es richtet sich ständig neu aus, indem es Entscheidungen trifft und sie auch wieder revidiert. Das Subjekt kann auch anhand des Maulwurfs und der Schlange verstanden werden: Es folgt nicht vorgegebenen Tunneln, sondern es kann sich frei bewegen und den Raum in der Bewegung erschließen, es ist nicht an eine vorgegebene Struktur gebunden.

Dieses Subjekt, das also keinen Kern und keine Tiefenstruktur mehr hat, ist selbst das Produkt eines Macht- und Beziehungsgefüges, welches *auch* von technischen und digitalen Medien strukturiert wird. Hier lohnt ein Blick auf das Zusammenspiel von Mensch und Technik, von Finger und Bildschirm, um zu verstehen, wie sich das Subjekt mittels des Entscheidungszwangs konstituiert.

## **2.2 Berühren: Finger und Screen**

Der Touchscreen ist ein Interface, bei dem die Art der Bedienung nicht in materieller Weise vorgegeben ist. Es gibt auf ihm keine haptisch erfühlbaren Tasten oder Drehschalter. Die Tasten und die Schaltflächen zum Wischen werden als Symbole auf ihm angezeigt, letztendlich sind sie Inhalte unter vielen. »Nicht mehr die Taste, sondern der Screen ist die zentrale Abwicklungsstelle der Mensch-Technik-Interaktion«<sup>201</sup>, schreibt Heike Weber. Die Taktilität des Touchscreens schreibt sich dabei in die neue

---

<sup>201</sup> Weber 2009, S. 250.

Vorstellung des Tastsinns ein: Der Bildschirm ist ein taktils Medium, weil es die Distanz zum Subjekt aufgibt.

Der Bildschirm, der aufgrund seiner rechteckigen Form vordergründig an die Leinwand eines Gemäldes erinnern mag, verlangt einen anderen Modus der Wahrnehmung. Anders als ein Gemälde besitzt ein Bildschirm keinen Rahmen. Doch dieser hat eine mediatisierende Funktion: Die Betrachter\_innen schauen durch diesen Rahmen hindurch – wie durch ein Fenster – und erblicken dahinter die Darstellung einer Welt. Die von einem Rahmen umfasste Leinwand trennt zwei Bereiche voneinander ab, ermöglicht aber eine visuelle Wahrnehmung. Auch das Fenster eines Hauses gibt den Blick auf die außenliegende Welt frei. Beim Blick in die andere Richtung, also von draußen durch das Fenster nach drinnen, bleibt ebenfalls eine Distanz bestehen: Im Falle des Schaufensters von Geschäften beispielsweise wird ein ›Bitte nicht berühren‹-Imperativ kommuniziert, ähnliches gilt für Vitrinen, etwa in Museen.<sup>202</sup> Rahmen und Fenster lassen eine distanzierte Wahrnehmung einer abgetrennten Welt zu. Die Distanz, die vom Rahmen eingeführt wird, fällt beim Bildschirm weg: Die Betrachter\_innen von Bildschirmen sollen sich mit dem Bild identifizieren und es nicht hinterfragen.<sup>203</sup> Der Bildschirm affiziert die Betrachter\_innen.

Heidi Rae Cooley argumentiert, dass die Betrachter\_innen *durch* Rahmen (bzw. Fenster) *hindurchschauen*, während sie den Bildschirm *anschauen* [im Original: *seeing through* vs. *looking at*].<sup>204</sup> Das Bild auf dem Bildschirm rückt die Betrachter\_innen zum Bild hin anstatt sie davon zu distanzieren, das Betrachten eines Bildschirms wird so zu einer »experience of encounter«<sup>205</sup>. »Vision«, so Cooley, »no longer a property of the window and its frame, becomes an extension of the screen.«<sup>206</sup> Sie geht daher davon aus, dass das angeschaute Objekt, welches nun nicht mehr *hinter* dem Rahmen oder dem Fenster unabhängig von diesem existiert, mit dem Bildschirm verschmilzt und eins wird.<sup>207</sup> Die physische Beschaffenheit des Objektes gehe in der Oberflächlichkeit des Bildschirms

---

<sup>202</sup> Vgl. Friedberg 2003, S. 340f.

<sup>203</sup> Vgl. Manovich 2001, S. 95f.

<sup>204</sup> Vgl. Cooley 2004, S. 143.

<sup>205</sup> Cooley 2004, S. 143.

<sup>206</sup> Cooley 2004, S. 143.

<sup>207</sup> Beim Computer sind dabei die Implikationen von Bildschirm und Fenster miteinander verschränkt: Während der Bildschirm nämlich die Aufmerksamkeit der Benutzer\_innen auf sich zieht und sich mit seinen Schreibtisch-Metaphern (Desktop, Papierkorb, Ordner etc.) in der empirischen Umgebung des Büros verortet, sind es die Fenster auf dem Bildschirm, mit denen die Nutzer\_innen viele verschiedene Dinge tun; sie es kommunizieren, schreiben, lesen oder Filme schauen. Die Fenster auf dem Bildschirm eröffnen den Nutzer\_innen so Zugang zu anderen Welten, die in der Ferne außerhalb des Bildschirms liegen. (Vgl. Manovich 2001, S. 94ff.)

auf.<sup>208</sup> Der Bildschirm und sein Inhalt sind so nicht unabhängig voneinander wie der Rahmen und das Bild oder das Fenster und die dahinterliegende Welt, sondern sind aufeinander bezogen.

Der Bildschirm wird so zu einer Oberfläche, die keine Tiefe hat. Das distanzlose Betrachten des Bildschirms bedeutet auch, dass keine hermeneutische Interpretation möglich ist. Alles ist auf der Oberfläche verfügbar und sichtbar, nichts ist dahinter versteckt. Die Symbole auf der Oberfläche des Bildschirms sind Informationen. Vilém Flusser nennt sie »Undinge«, da sie nicht begriffen werden können: Was er damit meint, ist ihre bedingungslose Vordergründigkeit, die jede tiefere Bedeutung, jeden Hintergrund, jede räumliche Perspektive verloren hat. Die Symbole auf Bildschirmen sind pure Anwesenheit von Licht, alles ist sichtbar: »In der Welt dort draußen ist nichts zu enträtseln, zu entdecken, zu erklären: Sie ist eben wie sie ist, eine Strahlung.«<sup>209</sup>

Der Touchscreen weist also keinerlei Tiefe mehr auf. Diese Eigenschaft wird auch an die Nutzer\_innen zurückgebunden, die ebenfalls als tiefenlose Subjekte dem Screen entgegentreten müssen. Denn die Touchgesten, mit denen sie das Gerät bedienen, sind entkörperlicht, die Tasten und Schaltflächen sind nur noch Symbole, es reicht sie zu berühren. Kein Druck ist mehr erforderlich, der jegliche Form von Körperlichkeit verlangen würde. Simon Strick hat unter diesem Gesichtspunkt die Vermarktungsstrategien des iPhones untersucht. Er weist in seiner Analyse darauf hin, dass die Touchgeste in Anleitungsvideos zu diesem Gerät von einem schwebenden, körperlosen Finger ausgeführt wird. Die körperliche Geste des Berührens wird so vom Körper abstrahiert. Strick argumentiert anschließend, dass die Nutzer\_innen in ein Mimikry-Verhältnis zum Touchscreen gezwungen werden: »Der ideale User imitiert die Oberflächlichkeit des Screens und wird selbst zum körperlosen Interface. Die Berührung des Schirms abstrahiert in diesem Sinne vom Körper [...].«<sup>210</sup>

Die Gesten am Touchscreen beschränken sich somit auf die Fingerkuppe. Nicht nur der restliche Körper, selbst die Hand ist nicht mehr nötig. Vilém Flusser beschreibt diesen Menschen als handlos. Er, so Flusser, drücke nur noch mit den Fingerspitzen auf Tasten herum, um mit Symbolen zu spielen, doch er handele nicht mehr. Es geht diesem Menschen um Sensation und Genuss, nicht um Praxis oder Handlung: »Der neue Mensch ist kein Handelnder mehr, sondern ein Spieler: ›homo ludens‹, nicht ›homo faber‹.«<sup>211</sup> Da

---

<sup>208</sup> Vgl. Cooley 2004, S. 143.

<sup>209</sup> Flusser 1995, S. 328.

<sup>210</sup> Strick 2012, S. 237.

<sup>211</sup> Flusser 1993, S. 84.

die Maschinen dem Menschen die Arbeit abgenommen haben, bleibe ihm, so Flusser, nichts mehr anderes übrig als zu spielen. Er sei nun dazu verdammt, die Geschichte in einer passiven Position zu erleiden. Die Maschinen haben sein Leben durchdrungen und sie werden zur einzigen Bedeutung. Flusser schreibt: »Jenseits der Maschine gibt es nichts zu tun, denn die Arbeit im klassischen und modernen Sinn ist absurd geworden. Wo der Apparat sich installiert, bleibt nichts mehr übrig als zu funktionieren.«<sup>212</sup>

Richard Sennett verbindet Taktilität mit Widerstand. Denn im Widerstand spüren die Menschen die Welt in ihrer Rauheit und Härte.<sup>213</sup> Es sei Teil von Machtstrukturen, die Möglichkeit des Widerstands zu unterbinden oder zumindest klein zu halten. Sennett sieht diese Rolle in der Schwächung des Tastsinns. Doch wenn der Tastsinn nun medial vermittelt ist und von Machttechniken durchdrungen, dann bleibt keine Möglichkeit des Widerstandes mehr. Der Mensch kann nicht mehr handeln, nur noch spielen.

### **2.3 Ausstellen und Zeigen: der Wille zum Wissen**

Touchscreen und Nutzer\_innen gleichen sich einander an, indem sie beide von ihrer Materialität bzw. Körperlichkeit abstrahieren und sich nur noch auf ihre Oberfläche beschränken. Sowohl auf dem Touchscreen ist alles auf der glatten Oberfläche verfügbar, auch die Nutzer\_innen werden zu tiefenlosen Subjekten. »Das ›onscreen‹-Paradigma verlangt«, so schreibt Strick, »dass alles Berührbare mit dem Sichtbaren zusammenfällt, und treibt so die Anrufung der Nutzer\_innen als tiefenlose Oberflächen voran.«<sup>214</sup> Denn das Touchscreen-basierte Gerät kann nur insofern als persönlicher und immer bereiter Assistent benutzt werden, wenn alles auf der Oberfläche des Individuums zum Vorschein kommt und mittels Berührung an das Gerät weitergegeben wird. Der Fingerabdruck beispielsweise, mit dem manche Geräte die Identifizierung der Nutzer\_innen vornehmen, ist ein Zeichen, welches an der Oberfläche der Haut verfügbar ist. Dies ist kein innerliches Zeichen, was sich auf der Hautoberfläche manifestiert, sondern der Fingerabdruck ist *nur* äußerlich. Er wird zwar in der Strafverfolgung oder auf Reisepässen als Zeichen einer Identität verwendet, doch er hat als Zeichen lediglich eine arbiträre Verbindung zu seinem Signifikat. Nicht nur der Fingerabdruck, auch alle anderen Informationen, die das Gerät von seinen Nutzer\_innen verlangt, müssen nach außen befördert werden, um über den Touchscreen an das Gerät vermittelt zu werden.

---

<sup>212</sup> Flusser 1991, S. 35.

<sup>213</sup> Vgl. Sennett 1998, S. 483.

<sup>214</sup> Strick 2012, S. 239.

Das ›onscreen‹-Paradigma, von dem Strick spricht, kann so aus einer machttheoretischen Perspektive als digitales Panopticon beschrieben werden. Der Zwang zur Transparenz und zur Selbstaussstellung befördert dabei eine Struktur, die kein Zentrum und keine Peripherie mehr kennt, wie noch beim Bentham'schen Panopticon. Denn das digitale Panopticon wirkt überall und alle sind an seiner Konstitution beteiligt. Han schreibt:

»Die Kontrollgesellschaft vollendet sich dort, wo ihr Subjekt sich nicht aus äußerem Zwang, sondern aus selbstgeneriertem Bedürfnis heraus entblößt, wo also die Angst davor, seine Privat- und Intimsphäre aufgeben zu müssen, dem Bedürfnis weicht, sie schamlos zur Schau zu stellen.«<sup>215</sup>

Das Bedürfnis der Zurschaustellung ist dabei bei Han noch milde formuliert, vielmehr handelt es sich um einen Zwang, wie dies auch bei Strick anklingt.

Die Interaktion zwischen Touchscreen und Nutzer\_in, die so zum Wirken des digitalen Panopticons beiträgt, befördert einen ›Willen zum Wissen‹: Dieser Zwang, alles von sich preiszugeben und auszustellen, ist eng an die Subjektkonstitution gebunden. Dies ist jedoch keine neue Entwicklung, wie Hannelore Bublitz erläutert: Die klerikale Beichte spiele schon seit langem in der Konstitution des europäischen Selbst eine große Rolle, denn hier komme eine Wechselwirkung von Selbstthematisierung und Anerkennung durch andere zum Tragen.<sup>216</sup> Bublitz erläutert heutige Techniken der Selbstthematisierung und Selbstaussleuchtung in TV-Sendungen oder sozialen Medien vor dem Hintergrund der Beichte. Dabei macht sie deutlich, dass Machtkonzepte der Disziplin und der Kontrolle miteinander verschränkt sind.

### **2.3.1 Sprechen und Schreiben: die Beichte**

Die Praktik der Beichte setzt dabei ein Verhältnis von Individuum zu Gesellschaft voraus, welches Foucault mit der Pastormacht und dem Hirte-Herde-Modell anspricht: Einerseits passt der Hirte auf die Herde auf, andererseits soll sich jedes Mitglied der Herde für die Gemeinschaft opfern. Die Macht geht also nicht nur vom Hirten aus, der die Herde als Gesamtgebilde ordnet, sondern ist auch in jedes Mitglied eingepflanzt, das für sich selbst sorgt, um die Gemeinschaft zu sichern. Um sich auch um jeden Einzelnen kümmern zu können, muss der Hirte wissen, was in jedem vorgeht.<sup>217</sup> Daher gibt es

---

<sup>215</sup> Han 2013, S. 76f.

<sup>216</sup> Vgl. Bublitz 2010, S. 58.

<sup>217</sup> Vgl. Foucault 2014, S. 434.

Praktiken der Selbsterkenntnis, in der das Selbst zum Sprechen gebracht wird: Hierzu zählt auch die Beichte.

In der Beichte wird im Zwiegespräch mit dem Priester der Versuch unternommen, die »Begierden [des Individuums] durch Selbstdisziplin zu meistern.«<sup>218</sup> Denn die Begierden können, so Bublitz, in diesem Verständnis nicht kontrolliert werden, sie können nur diszipliniert werden. So wird die Existenz der Sünden anerkannt und sie werden zum Zwecke der Machtausbreitung auch weiter angereizt, wie Foucault in Bezug auf die Diskursivierung von Sexualität erläutert. Denn der erhöhte Anreiz zur Beichte in der katholischen Kirche ab dem 17. Jahrhundert ist, so Foucault, an die Vermehrung der Diskurse über den Sex gebunden. Foucault räumt mit der gängigen Vorstellung auf, dass Sex ein Tabuthema sei.

Denn es war der Sex, dem, so Foucault, zu jener Zeit eine größere Aufmerksamkeit zuteil wurde, da im Zuge des ökonomischen Wachstums die Bevölkerung als zu regulierendes und zu kontrollierendes Moment der Gesellschaft entdeckt wurde: Geburten- und Sterblichkeitsraten wurden aufgestellt, Lebensdauer, Fruchtbarkeit, Gesundheitszustand und vieles mehr waren fortan Parameter, die an die Bevölkerung angelegt wurden. Da man am Weiterbestehen der Bevölkerung Interesse hatte, wurde damit begonnen, das Sexualverhalten zu kontrollieren.<sup>219</sup> Diese Kontrolle sollte über die Vermehrung der Diskurse über den Sex vollzogen werden. In der Tat sollte das Sprechen über den Sex dabei so ausführlich wie möglich vollzogen werden, wie Foucault beschreibt:

»Gedanken, Begehren, wollüstige Vorstellungen, Ergötzungen, verschlungene Regungen der Seele und des Körpers – all das muß fortan bis ins Detail genau ins Spiel der Beichte und der Seelenführung eintreten. Der neuen Pastoral zufolge darf der Sex nur noch vorsichtig beim Namen genannt werden, wogegen seine einzelnen Aspekte, seine Verbindungen und Wirkungen bis in ihre feinsten Verzweigungen verfolgt werden müssen: ein Schatten in einer Träumerei, ein Bild, das nicht schnell genug vertrieben wurde, eine Verschwörung zwischen der Mechanik des Körpers und der Willfähigkeit des Geistes: alles muß gesagt werden.«<sup>220</sup>

Foucault beschreibt, in welchen Bereichen diese Diskursivierungen vorgenommen wurden, denn sie beschränkten sich bald nicht mehr nur auf die klerikale Beichte: So diskursiviert beispielsweise die Anordnung der Schlafsäle in Kinderheimen, besonders

---

<sup>218</sup> Bublitz 2010, S. 60.

<sup>219</sup> Vgl. Foucault 1987, S. 31f.

<sup>220</sup> Foucault 1987, S. 25.

die Separierung der Kinder nach Geschlechtern, ihre Sexualität. Auch die Strafjustiz und die Entstehung von psychiatrischen Anstalten thematisiert den Sex, indem dort Menschen mit sexuellen Perversionen, wie etwa Onanie oder Sodomie, von der Gesellschaft separiert werden.<sup>221</sup>

Hierin wird einmal mehr Foucaults Vorstellung von produktiver Macht deutlich: Denn statt die unerwünschten Sexualpraktiken – Foucault spricht von »peripheren Sexualitäten« – zu unterbinden und zu eliminieren, schafft diese Macht Anreize, um über sie zu sprechen. Er schreibt:

»Das »Laster« des Kindes ist nicht so sehr ein Gegner als vielmehr ein Stützpunkt, doch [...] das notwendige Scheitern des Vorhabens und der außerordentliche Eifer für eine ziemlich aussichtslose Sache lassen den Verdacht aufkommen, daß man eher sein Weiterbestehen und -wachsen bis an die Grenzen des Sichtbaren und Unsichtbaren erwartet als sein Verschwinden für immer.«<sup>222</sup>

Einerseits kann sich durch die Diskursivierung des Sexes die Macht bis in alle Bereiche des Lebens ausbreiten und wirken, andererseits wird das Subjekt auch diszipliniert. Die Subjektivierung selbst, so formuliert es Bublitz, ist dabei immer an Medien und mediale Anordnungen gebunden, wie zum Beispiel an den Beichtstuhl:

»Der Beichtstuhl ist eine mediale Apparatur, eine »Maschine«, die Materialien für die Zurschaustellung von Authentizität produziert und mediale Spiegelungen hervorbringt, in denen sich das Subjekt »erblickt«, »(ab)bildet« und – als unzulängliches Subjekt, als reuiger Sünder und beherrschendes Subjekt – re-präsentiert.«<sup>223</sup>

In der Beichte werden also die Technologien des Selbst ausgeführt, die für die Gemeinschaft der Herde in der Pastormacht wichtig sind. Anhand der Selbstthematization kann sich das Subjekt erkennen und sein Verhalten bzw. sein Begehren kontrollieren und korrigieren. Der Zurschaustellung der Sünde kommt dabei für die Selbsterkenntnis eine wichtige Bedeutung zu. Dass diese Technologien der Selbstfürsorge in der Beichte an die Medien Sprache, sowie im Privaten auch an Schrift gebunden sind (Jürgen Habermas hat auf die Bedeutung des Briefromans für die

---

<sup>221</sup> Vgl. Foucault 1987, S. 34ff.

<sup>222</sup> Foucault 1987, S. 47.

<sup>223</sup> Bublitz 2010, S. 66.

Konstitution des bürgerlichen Selbst hingewiesen<sup>224</sup>), hat mit dem Macht- und Subjektmodell dieser Gesellschaftsform zu tun: Denn wenn »[d]as Selbst [etwas] ist [...], worüber man schreibt«<sup>225</sup>, dann liegt hier ein Subjektmodell zugrunde, das, wie auch ein (literarischer) Text, *gelesen* werden kann und mit einer objektiven Distanz bis in seine Tiefen durchdrungen werden kann. In der klerikalen Beichte gehe es, so schreibt Foucault, weniger um die Sünde selbst, sondern vielmehr um »das wahre sündige Wesen des Sünders«<sup>226</sup>, welches unter der Oberfläche gefunden werden könne. Das Subjekt in dieser Logik ist eines, welches einen ›wahren Kern‹ besitzt, der durch Technologien des Selbst erkannt, in der Beichte nach außen gekehrt und in der Folge gebessert und diszipliniert werden muss.

### 2.3.2 Betrachten und Konsumieren: taktile Bilder

Mit einem Wandel der Mediennutzung geht nun auch ein Wandel der Technologien des Selbst einher. In einer Kultur, die nun nicht mehr so sehr von Schriftlichkeit geprägt ist, sondern von Audiovisualität und in der alle möglichen medialen Formen vom digitalen Bildschirm absorbiert werden und dort nur noch in ihrer Oberflächlichkeit erscheinen, wird die Praktik der Selbstsorge weniger über schriftliche Medien als über Bildmedien vollzogen. Schon mit der Film- und Fernsehkultur, wie sie sich mit Beginn des 20. Jahrhunderts langsam konstituierte, koppelten sich die Subjektivierungspraktiken stärker an audiovisuelle Medien; bildliche Oberflächen werden, so erläutert Reckwitz, nun zum ›Essentiellen‹ des Subjekts.<sup>227</sup> Subjektivität ist damit vor allem an »technische und mediale Dispositive der Vergesellschaftung gebunden«<sup>228</sup>, wie zum Beispiel den digitalen Informationsmedien. Durch die Kopplung der Subjektivität mit der Bildlichkeit der Medien wird »ein Konsumtionsethos attraktiver Oberflächen etabliert, [...] auf der auch die digitale Kultur aufbaut«, gleichzeitig wird das »Interesse an der – [...] visuell perzipierbaren, attraktiven – Körperlichkeit von Subjekten jenseits ihrer inneren Eigenschaften institutionalisiert.«<sup>229</sup> Das Subjekt konstituiert sich nicht mehr so sehr durch eine Innerlichkeit, durch ein »Prinzip der Seele«<sup>230</sup>, welches im Akt der Beichte nach außen getragen wird und in dem sich das Subjekt dann erkennt. Vielmehr existiert

---

<sup>224</sup> Vgl. Habermas 1990, S. 109.

<sup>225</sup> Foucault 1993, S. 38.

<sup>226</sup> Foucault 1993, S. 54f.

<sup>227</sup> Vgl. Reckwitz 2006, S. 385.

<sup>228</sup> Bublitz 2010, S. 85.

<sup>229</sup> Reckwitz 2006, S. 555.

<sup>230</sup> Foucault 1993, S. 35.

das Subjekt nur mehr an einer bildlichen Oberfläche, es hat seine hermeneutische Tiefenstruktur verloren.

Die Produktion von Wissen über das Selbst vollzieht sich heute also weniger über Schrift, als über eine oberflächliche und mit Konsum verknüpfte Bildlichkeit. Die sogenannte ›Selfie-Kultur‹ ist eine Form davon. Dass Selfies dabei meist von Smartphones produziert werden, also von Geräten, die mit einem Touchscreen ausgestattet sind, ist für meine Analyse interessant. Denn wenn sich die Nutzer\_innen nicht nur durch die entkörperlichte Touchgeste auf eine Oberfläche reduzieren, sondern auch mittels der Praktiken der Selbsttechnologien, die nicht mehr nur über Schriftlichkeit mit einer inneren Tiefenstruktur vollzogen werden, sondern vor allem über Bilder, die ebenfalls nur noch aus einer Oberfläche bestehen, dann wird der Touchscreen zum Dreh- und Angelpunkt der Subjektivierung. Nicht nur am Touchscreen als materiellem Objekt, welches durch Berührung benutzt wird, richtet sich die Identität des Subjekts aus, sondern auch an der bildlichen Darstellung, welches auf der Touchoberfläche erscheint und somit mit dem Bildschirm verschmilzt. »Der Touchscreen«, so schreibt Simon Strick, »ist ein Entbergungsmechanismus, der das Aufgehen von Identität und Intimität in Externalisierungsprozessen anreizt.«<sup>231</sup> Mit Externalisierungsprozessen meint Strick einen ähnlichen Vorgang wie Foucault mit der Diskursivierung des Sexes: Die Selbsttechnologien finden nicht mehr im Inneren des Individuums statt, sondern sie dringen aufgrund des ›onscreen‹-Paradigmas nach außen und der Touchscreen wird so zu jenem Medium, auf welchem sie sich abbilden. Die Rolle, die einmal der Beichtstuhl hatte, nämlich Wissen über Individuen anzureizen und zu produzieren und sie durch die Zurschaustellung in Machtbeziehungen einzubetten und die Individuen zu Subjekten zu formen, wird nun vom Touchscreen bzw. den Geräten übernommen, die ein Touchscreen-Interface haben. Die Vermehrung von Diskursen des Sexes bei Foucault über die Beichte wird heute durch den Ausstellungszwang und die Hypertransparenz vollzogen, die über das Mimikry-Verhältnis von Screen und Subjekt hervorgerufen und forciert werden. Der Verlust einer Tiefenstruktur lässt so alles an der Oberfläche zum Vorschein kommen.

Wie auch die ständig wechselnden Bilder auf der Oberfläche des Touchscreens, denen sich die Subjekte aussetzen, müssen sich auch die Nutzer\_innen permanent neu ausrichten. Denn die visuelle Oberfläche ist nun das Medium der Selbsttechnologie. Statt in den Praktiken der Subjektivierung auf einen inneren Kern zu rekurrieren, bezieht sich das Subjekt auf die Oberfläche des Touchscreens, welches Diskursivierungen von

---

<sup>231</sup> Strick 2012, S. 241.

verschiedenen Subjekten sichtbar macht. Diese wurden durch Anreize des Touchscreens wie Fingerberührung oder Rituale des Geständnisses generiert und sind als digitaler Fingerabdruck oder zum Beispiel als Selfies in das Gerät eingegangen, welches diese nun an seiner Oberfläche aufscheinen lässt. Die Subjekte richten sich so an den Inhalten aus, die als sich ständig variierende Normen auf dem Touchscreen erscheinen.

### **3. Modulationen**

Das Mimikry-Verhältnis zwischen Nutzer\_in und Touchscreen beschränkt sich nicht nur auf die Oberflächlichkeit, sondern auch auf die permanente Veränderung, die an der Oberfläche und von den Nutzer\_innen selbst vorgenommen wird. Die Subjekte werden also selbst zu Symbolen. Sybille Krämer hat die Symbolwerdung von Subjekten anhand von Interaktivität mit Computern erläutert. Sie argumentiert, dass mit Symbolen ja eigentlich nicht interagiert werden könne, weil Interaktivität eine Veränderbarkeit sowohl auf Seiten der Subjekte, aber auch auf Seiten der Symbole voraussetze. Symbole können in dieser Hinsicht zwar gelesen, entziffert oder interpretiert werden, es könne aber nicht mit ihnen interagiert werden.<sup>232</sup> In Bezug auf das Internet argumentiert Krämer anschließend, dass eine Interaktion mit Symbolen möglich ist, »sofern sie [die Personen] sich dabei in symbolische Ausdrücke verwandeln.«<sup>233</sup> Krämer verdeutlicht dies an einem Chat, wo Nutzer\_innen als inszenierte Beschreibungen eines Ichs auftreten, die ohne Körper und lediglich als Oberfläche agieren. Dabei können, so Krämer, Identitäten nur dargestellt werden. Diese Darstellungen oder Repräsentationen müssen dabei aber keinen natürlichen Referenten mehr aufweisen.<sup>234</sup>

Diese Symbole sind dabei eng an die Entscheidungen gebunden, die vom Medium permanent forciert werden. Denn wo keine Innerlichkeit des Subjekts mehr vorhanden ist, reduziert es sich lediglich auf diese Entscheidungen, die dann an der Oberfläche ausgestellt werden. Die Symbolik des Subjekts ist so eng an Konsum gebunden.

Sowohl der Touchscreen als auch das Subjekt können in dieser Hinsicht als Modulationen aufgefasst werden. Sie werden so beide konstitutiv für die Machtbeziehungen in der Kontrollgesellschaft. So wird deutlich, dass die Macht nicht autoritär auf andere wirkt, sondern dass sie als ein Netz mit verschiedenen Variablen gedacht werden muss.

Deleuze schreibt über die Kontrollformen: »[D]ie Kontrollen jedoch sind eine Modulation, sie gleichen einer sich selbst verformenden Gußform, die sich von einem

---

<sup>232</sup> Vgl. Krämer 2000, S. 107.

<sup>233</sup> Krämer 2000, S. 107.

<sup>234</sup> Vgl. Krämer 2000, S. 109.

Moment zum anderen verändert [...]«<sup>235</sup> ›Kontrollen‹ kann in diesem Zitat ohne Probleme durch ›Touchscreen‹ ersetzt werden. Denn, wie Deleuze selbst andeutet, ist der Computer als Maschine der Kontrollgesellschaft mit der Fähigkeit ausgestattet, solche Modulationen durchzuführen, und zwar in Abhängigkeit von den Aktivitäten eines Individuums. Deleuze schreibt in Bezug auf eine elektronische Karte, die jedes Individuum permanent mit sich führt: »[W]as zählt, ist [...] der Computer, der die [...] Position jedes einzelnen erfaßt und eine universelle Modulation durchführt.«<sup>236</sup> Nicht nur erinnert Deleuzes elektronische Karte oder elektrische Fußfesseln, die vermehrt in der Strafverfolgung Anwendung finden, stark an Smartphones, mit denen die Position jedes Individuums nachverfolgt werden kann, auch kommt hier zum Ausdruck, dass technische Apparatur und bedienendes Subjekt hier eine Einheit eingehen und sie aufeinander reagieren: Wenn auf dem Touchscreen Tasten auftauchen und wieder verschwinden, ist dies ebenfalls eine Modulation des Touchscreen-basierten Geräts an den/die Nutzer\_in. In seinem Aufsatz verwendet Deleuze noch eine weitere Metapher, um die Kontrollgesellschaft zu illustrieren: »Überall hat das *Surfen* schon die alten *Sportarten* abgelöst«<sup>237</sup>, schreibt er. Das Subjekt befindet sich in diesem Bild also auf einer Welle, die sich ständig verändert. Der Touchscreen mit seiner sich permanent wechselnden Oberfläche kann somit als Welle gedacht werden. Die Nutzer\_innen müssen permanent ihr Verhalten daran anpassen; mit dem Bild des Surfens, würden sie sonst ins Wasser fallen, wenn sie dies nicht tun.

Was in diesem Bild von Deleuze allerdings weniger gut zum Ausdruck kommt, ist, dass die Subjekte ja selbst Teil dieses sich ständig verändernden Untergrundes sind und diese Modulation mit befeuern. Die Welle im Bild des Surfens ist jedoch eine einseitige Form von Macht von Seiten der Welle, die auf den Surfer wirkt. Der Surfer selbst hat keine Macht auf die Welle einzuwirken und sie zu verändern.

Das Subjekt und der Touchscreen gehen also eine Verbindung ein, durch die sich die Machtbeziehung konstituiert: In der Auseinandersetzung mit dem Touchscreen wird dabei vielfach auf die enge, intime Beziehung zwischen Nutzer\_in und Screen eingegangen. Der zarte Hautkontakt mit der glatten Oberfläche wird dabei oft mit einer erotischen Verbindung konnotiert. Schon der gummierte Knopf auf der Fernbedienung stand für eine erregte Brustwarze<sup>238</sup>, durch die leichten Berührungen des Touchscreens

---

<sup>235</sup> Deleuze 2004, S. 256.

<sup>236</sup> Deleuze 2004, S. 261.

<sup>237</sup> Deleuze 2004, S. 258 (Herv. i. O.).

<sup>238</sup> Vgl. Weber 2009, S. 251.

bekommt die Benutzung der Technik eine noch sexuellere Konnotation: Simon Strick spricht bei dem Wischen über den Touchscreen gar von Petting.<sup>239</sup>

In jedem Falle kann die Handlungskompetenz hier nicht mehr klar auf Seiten der Nutzer\_innen *oder* auf Seiten des Touchscreens verortet werden. Vielmehr verteilt sie sich auf beide Aktanten. Jasmin Meerhoff argumentiert im Anschluss an Bruno Latour:

»Die Bedienung einer Sache ist ein Zusammenwirken von menschlichen und nicht-menschlichen Wesen, die Handlungskompetenz ist an die jeweils involvierten Geräte und Benutzer verteilt und der Zweck oder das Ziel eines technischen Vorgangs ist nicht als einzelnes benennbar, sondern ein Handlungsprogramm.«<sup>240</sup>

All diese Praktiken, vom permanenten Zwang, aus einer unbegrenzten Fülle an Möglichkeiten auszuwählen, bis hin zum ›Bedürfnis‹, sich permanent in verschiedenen medialen Formen auszustellen, sind Formen und Machttechniken der Kontrollgesellschaft. »Die Freiheit erweist sich als Kontrolle«<sup>241</sup>, schreibt Han und auch Deleuze beschreibt das »freiheitliche[...] Aussehen«<sup>242</sup> der Kontrollformen.

Dies ist das Perfide der Macht: Ihre Ausübung ist nicht mehr an eine kleine Gruppe gebunden, sondern sie wirkt aufgrund von Beziehungen und Netzen, die auf alle Schultern einer Gesellschaft verteilt sind. In der Kontrollgesellschaft

»sind die Kontrollmechanismen ›demokratisiert‹, das heißt, sie sind dem gesellschaftlichen Feld immanent, auf die Köpfe (Kommunikationssysteme, Informationsnetzwerke) und Körper (Sozialsysteme, kontrollierte Aktivitäten) der Bürger verteilt – ausgedehnt auf ein weitläufiges Netzwerk von Dispositiven und Apparaten.«<sup>243</sup>

Der Touchscreen bindet dabei diese Freiheit als Kontrolle an seine mediale Form und die Art der Benutzung: Die Bedienung, die nicht mehr auf in das Gerät eingelassene Tasten beschränkt ist, sondern sich permanent an die Bedürfnisse der Nutzer\_innen anpassen kann, erscheint dabei als entgrenzt und grenzenlos; das Gerät wird zum persönlichen Assistenten, indem es durch eine körperliche Nähe und die Imitation von erotischen Berührungen Nähe suggeriert. Doch die Bedienung forciert allemal den Verlust einer Tiefenstruktur des Subjekts zugunsten eines Anreizes, der alles an die Oberfläche

---

<sup>239</sup> Vgl. Strick 2012, S. 239.

<sup>240</sup> Vgl. Meerhoff 2011, S. 31.

<sup>241</sup> Han 2013, S. 82.

<sup>242</sup> Deleuze 2004, S. 255.

<sup>243</sup> Bublitz 2010, S. 90.

befördert und sichtbar macht und der das Subjekt dazu zwingt, sich permanent den wandelnden äußeren Bedingungen anzupassen. Denn die entgrenzte Bedienung ist nur ein Schein, denn eigentlich befolgt sie Regeln, die zuvor im Gerät programmiert und festgelegt wurden:

»Der User, genau wie das Gerät, wird für eine reibungslose Interaktion dazu veranlasst, eine Rolle einzunehmen und sich die dafür entscheidenden Merkmale anzueignen. Der Mensch folgt einem *Skript*, das notwendig jedes technische Artefakt mit sich bringt, sofern seine Urheber bestimmte Funktionen und Visionen beabsichtigen. Dieses Skript sieht also Eigenschaften auf Seiten des Geräts vor, aber vor allem Haltungen, Vorkehrungen und bestimmte Bewegungen auf Seiten der Benutzer, ohne die das Gerät nicht wäre, was es zu sein verspricht.«<sup>244</sup>

Was hier zwar so klingt, als ob das Gerät seine Nutzer\_innen in autoritärer Weise in eine gewisse Haltung zwingt, ist vielmehr ein Vorgang, der viel subtiler abläuft. Denn wenn heutzutage immer wieder von intuitiver Bedienung von (Touchscreen-)Geräten gesprochen wird, so verweist dies auch auf eine Bedienung, und damit auf eine Haltung, die nicht von außen gesteuert und kontrolliert wird, sondern die von innen kommt und nach der sich das Subjekt selbst ausrichtet. Die Autorität des Geräts in Bezug auf die Art und Weise wie es zu bedienen ist, wirkt nicht mehr repressiv auf seine Nutzer\_innen, sondern die Nutzer\_innen haben diese Autorität in sich aufgenommen und interiorisiert. Somit wird der Touchscreen zu einem Medium der Kontrollgesellschaft und zu einer materialisierten Form seiner Kontrollformen: einerseits durch seine scheinbar grenzenlose Bedienung, andererseits aber auch, weil er durch diese Bedienung eine Freiheit in Bezug auf die Wahl von Inhalten und symbolischen Sequenzen an die Nutzer\_innen kommuniziert. Dabei wird der Touchscreen aber zum Werkzeug der Subjektivierung und somit ein Glied in einem Netz von Machtbeziehungen.

Die Taktilität des Touchscreens rührt so zwar auch vom direkten kutanen Kontakt zwischen Hand und Bildschirm her, doch sie ist ebenfalls einer Abstandslosigkeit geschuldet, die sich aufgrund der medialen Eigenschaften des Bildschirms ergeben. Hier kommt also die neue Vorstellung des Tastsinns zum Tragen, die sich mit der industriellen und technischen Entwicklung ergeben hat. Taktilität bedeutet hier eine Distanzlosigkeit, die der Bildschirm des Touchscreens einführt, da er keine distanzierte Beobachtung und Wahrnehmung seiner Inhalte mehr zulässt.

---

<sup>244</sup> Meerhoff 2011, S. 31.

Der Touchscreen kann also beide Vorstellungen von Taktilität miteinander verbinden: In der Benutzung zielt er sowohl auf die Hand als tastendes Organ als auch auf die Haut als Schutz und Schwelle.

#### **4. Das neue Sehen**

Der Touchscreen als Medium der Kontrollgesellschaft bildet also einerseits Kontrollformen aus, wie Deleuze sie beschrieben hat, andererseits kommen mit seiner Benutzung auch veränderte Disziplinarformen zum Einsatz. Beide Machtformen sind aufeinander bezogen und ineinander verschränkt.

Vor allem das Panopticon, welches Foucault in Bezug auf die Disziplinargesellschaft beschrieben hat, ist auch in der Kontrollgesellschaft zu finden und der Touchscreen ist einer der Pfeiler des Gefüges, welches das Panopticon konstituiert. Hier wird die Verschränkung beider Machtformen besonders deutlich, vor allem auch, wenn man es bezüglich der Sinne betrachtet, die in ihm wirken und durch die es entsteht und aufrechterhalten wird.

In Kapitel II.3 habe ich erläutert, dass die Machttechniken der Disziplinargesellschaft maßgeblich durch Blickachsen konstituiert werden. Besonders anhand des Panopticons kann dies veranschaulicht werden: Durch architektonische Anordnungen wird ein Machtgefüge durch Sichtbarkeiten und Unsichtbarkeiten hergestellt, das auf die Insass\_innen wirkt, die den kontrollierenden Blick verinnerlichen, damit die tatsächliche Überwachung nicht immer gewährleistet werden muss. Dies funktioniert durch die im Panopticon mittels der Anordnung des Turmes und der Zellen hervorgerufene Distanz zwischen Aufseher\_in und Insass\_innen.

Es war ihre Rigidität, die die Einschließungsmilieus, für die das Panopticon ein Modell ist, in eine Krise geraten ließ. Durch die ökonomische Entwicklung der Industrialisierung und Technisierung war ihre Struktur als Gussform nicht mehr passend. Die Einschließungsmilieus waren einem Wandel unterworfen, denn sie haben sich an die neuen Gegebenheiten angepasst. Sie wurden dynamischer und wandelten sich in Modulationen, die sich ständig verändern können.

Ich möchte nun Hans Begriff der Transparenzgesellschaft mit Deleuzes Konzept der Kontrollgesellschaft verbinden: In der Kontrollgesellschaft, so habe ich gezeigt, kann der Verlust des Visualprimats beobachtet werden: Einerseits ist dies – insbesondere die Zentralperspektive, die dieses Visualprimat verbreitet und objektiviert hat – ebenfalls eine Institution, die in eine Krise geraten ist. Andererseits führt die Dynamisierung der

kapitalistischen Produktion auch zur Unmöglichkeit, eine Distanz zur Welt aufrechtzuerhalten, wie dies im privilegierten Sehsinn der Zentralperspektive angelegt ist. Die Einschließungsmilieus der Disziplinargesellschaft sind nun keine aneinandergereihten Institutionen mehr, die ein Individuum nach und nach durchläuft. Die Kontrollformen, in denen die Individuen subjektiviert werden, sind vielmehr auf den Gesellschaftskörper ausgebreitet und alle seine Elemente sind in ihn eingebunden und verstrickt.

Statt einer Distanznahme zwischen Aufseher\_innen und Insass\_innen, zwischen Beobachtenden und Beobachteten, sind die Kontrollmechanismen überall zu finden und nicht mehr mittels architektonischer Anordnungen oder anderer medialer Gefüge voneinander getrennt. Sie sind vielmehr direkt aufeinander bezogen, sie wirken unmittelbar, ohne Abstand.

Das Konzept der Transparenzgesellschaft veranschaulicht den Zwang, sichtbar zu sein und sich auszustellen. Dieser Zwang ist dabei nicht von einer äußeren Autorität auferlegt, sondern er befindet sich in den Individuen selbst, die sich, scheinbar aus einer Freiheit heraus, ausstellen und exponieren. Diese Freiheit wird so zu einer Kontrollform. So wird aus dem Bentham'schen Panopticon das digitale Panopticon, wo es keine Trennung mehr gibt zwischen Aufseher\_in und Insass\_innen, sondern alle beide Rollen gleichzeitig innehaben. Die Überwachung von außen dringt in den Körper selbst ein, von wo sie noch effektiver kontrollieren und disziplinieren kann.

Die Subjektivierung vollzieht sich dabei in Abhängigkeit von medialen Technologien. Was einmal das Wort und der Text im Beichtstuhl war, werden in der Transparenzgesellschaft audiovisuelle Medien auf dem Touchscreen. Beim heutigen Individuum ist der Vorgang der Subjektivierung an audiovisuelle Medien gebunden; sie sind es, mit denen sich das Subjekt ausstellt und selbst thematisiert.

Doch obwohl die Subjektivierung hauptsächlich mittels audiovisueller Medien vollzogen wird, ist sie dennoch taktil. Diese Bilder sind nämlich lediglich auf ihre Oberfläche beschränkt und haben keinerlei Tiefenstruktur. Hier ist keine distanzierte Rezeption mehr möglich, die Bilder sind direkt auf die Subjekte bezogen. Die Wahrnehmung wird taktil. Die Taktilität der Kontrollgesellschaft manifestiert sich also einerseits im Verlust der Distanz im digitalen Panopticon, andererseits aber auch in der Oberflächlichkeit der audiovisuellen Medien dieser Gesellschaftsform. Dass es sich hier dennoch um Bildmedien handelt, die mit dem Sehsinn rezipiert werden müssen, zeigt, inwieweit hier Seh- und Tastsinn aufeinander bezogen sind. Analog wird deutlich, dass auch Disziplinar-

und Kontrollgesellschaft nicht als getrennt voneinander wirkende Machtformen gedacht werden können, die einander abgelöst haben, sie sind vielmehr aufeinander bezogen und wirken gemeinsam.

Diese Verbindung von Seh- und Tastsinn manifestiert sich dabei auch beim Touchscreen selbst. Denn ein Touchscreen kann weder allein über das Auge noch allein durch den Finger benutzt werden; ein Zusammenspiel beider, und damit von Seh- und Tastsinn, ist nötig. Nicht nur die oberflächlichen Bilder auf Bildschirmen werden so taktil, sondern das Sehen selbst: »seeing becomes tactile and, therefore, is no longer limited to the eyes«<sup>245</sup>, schreibt Cooley. Beim Touchscreen ist die Involvierung von Hand *und* Auge beobachtbar, sie wirken bei der Benutzung zwangsläufig gemeinsam: »the hand is directly and actively involved in the seeing that the eyes practice, in relation to screen and surroundings.«<sup>246</sup>

Der Touchscreen, als materialisierte Kontrollform und damit als Medium der Kontrollgesellschaft, manifestiert sich dabei als Ort, an dem Disziplinargesellschaft und Kontrollgesellschaft gemeinsam operieren. Dies wird insbesondere durch die Ansprache von Seh- *und* Tastsinn beobachtbar: Diese ist einerseits durch die Art der Bildlichkeit begründet, die aufgrund ihrer Oberflächlichkeit eine direkte Affizierung und damit Distanzlosigkeit der Betrachter\_innen herbeiführt, andererseits aber auch durch die Art der Benutzung des Touchscreens, die sowohl Auge und Hand, also sowohl Seh- als auch Tastsinn miteinbezieht. So wird deutlich, dass die visuell geprägte Disziplinargesellschaft und die eher taktile Kontrollgesellschaft miteinander verschränkt sind.

---

<sup>245</sup> Cooley 2004, S. 137.

<sup>246</sup> Cooley 2004, S. 145.

## VI. FAZIT

Menschliche Sinneswahrnehmungen sind nicht natürlich, sondern sie sind in mediale Prozesse eingebunden. Die Vorherrschaft des Visuellen und damit des Sehsinns seit der Renaissance war an Medien wie die Schrift und den Buchdruck gebunden. In der Kulturtechnik der Zentralperspektive wurde dabei ein Subjektmodell konstituiert, welches mit einem distanzierten Blick die Welt wahrnimmt und nur als denkendes und urteilendes Subjekt unabhängig von der Welt existieren und zu Weisheit gelangen kann. Obwohl dieses Subjektmodell mit der Entstehung der Humanwissenschaften und der Erfindung von optischen Geräten, welche das Sehen an das Subjekt selbst zurückband, einen Wandel erfuhr, so war es noch immer der Sehsinn und das Auge, welche privilegiert und in besonderem Maße vermessen, normiert und kontrolliert wurden.

Denn das Interesse am Individuum kommt auch in den Machttechniken der Disziplinalgesellschaft zum Ausdruck. In den Einschließungsmilieus werden die Individuen dem permanenten Blick der Überwacher\_innen ausgesetzt, das Verhältnis von Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit wird zum Dreh- und Angelpunkt von Subjektivierung. Die Disziplinalgesellschaft ist eine Gesellschaftsform, die aufgrund von Blicken funktioniert, die in Anordnungen von Distanz geschaffen werden.

Ich habe in der vorliegenden Arbeit nachgezeichnet, wie mit der Industrialisierung der Tastsinn eine neue Diskursivierung erfahren hat. Der Tastsinn ist nun weniger an direkten Kontakt gebunden, er ist vielmehr von einem Verlust von Distanz bestimmt. Gleichzeitig geraten auch die Einschließungsmilieus in eine Krise: Durch neue Dynamiken, ausgelöst von der Industrialisierung, verändern sich die Einschließungsmilieus. Die Subjekte sind nun nicht mehr beobachtete Individuen, sondern sie stellen sich selbst aus, aus einer vermeintlichen Freiheit heraus. Das Panopticon ist keine Apparatur mehr, die die Individuen einschließt und sie so subjektiviert, sondern das Panopticon suggeriert nun grenzenlose Freiheit und die Individuen sind nun maßgeblich am Aufbau dieser Machttechnik beteiligt. Statt in Einschließungsmilieus voneinander separiert zu sein, sind die Individuen nun aufeinander bezogen und befinden sich in permanentem Austausch zueinander. Die Distanz, die die Disziplinalgesellschaft mittels Mauern, Blickachsen und Einschließungsmilieus vorgenommen hat, weicht einer Distanz- und Abstandslosigkeit, der sich niemand mehr entziehen kann. Die Macht ist in alle Bereiche der Gesellschaft vorgedrungen, sie wirkt nicht mehr in einem hierarchisierten System aus Bewacher\_innen

und Bewachten, sondern sie wirkt in einem Netz von Beziehungen, in das alle Subjekte eingebunden sind und dem sie nicht entkommen können.

Der Touchscreen ist dabei ein Medium bei dem sowohl der Tast- als auch der Sehsinn eine Rolle bei der Benutzung spielt. Disziplinar- und Kontrollformen werden hier nicht voneinander abgelöst und wirken unabhängig voneinander, sondern sie sind aufeinander bezogen und wirken gemeinsam. Die Art und Weise der Bedienung des Touchscreens, die aufgrund der Abkehr von materialisierten Knöpfen und Schaltflächen als grenzenlos erscheint, kann als materialisierte Kontrollform gedacht werden. Denn die Benutzung des Touchscreens richtet die Individuen aus und konstituiert sie als Subjekte der Kontrollgesellschaft.

Die Subjekte werden zu tiefenlosen Oberflächen und subvertieren damit ein Subjektmodell, welches auf einen ›wahren Kern‹ rekurrieren kann. Sie gehen ein Mimikry-Verhältnis mit dem Touchscreen ein, indem sie alles auf der Oberfläche ausstellen. Die Oberfläche wird so zum Ort der Subjektivierung, denn aufgrund eines Zwangs zur Selbstdarstellung darf nichts unter der Oberfläche verbleiben. Unsichtbarkeit macht verdächtig.<sup>247</sup> Durch den Entscheidungszwang, den der Touchscreen mit seiner Benutzung ständig hervorruft, ist das Subjekt permanent einer Veränderung seiner Oberfläche und damit seines Selbst begriffen.

Ich habe darauf hingewiesen, dass dieses Subjekt nicht mehr nur ausschließlich durch den Sehsinn konstituiert wird. Die neue Bedeutung des Tastsinns verändert die Hierarchisierung der Sinne, an dessen Spitze lange Zeit der Sehsinn stand. Die Sinne sind nun nicht mehr in einer hierarchischen Abfolge organisiert, sondern sind in Mischverhältnissen aufeinander bezogen. Denn obwohl es auf den Oberflächen immer auch um audiovisuelle Bilder geht, so sprechen sie aufgrund ihrer Tiefenlosigkeit weniger den Sehsinn an als den Tastsinn. Dennoch sind Seh- und Tastsinn hier aufeinander bezogen und kaum mehr voneinander zu trennen. Die ständige Interaktion setzt die Subjekte ständig in Verhältnis zueinander, sie bestehen nicht in distanzierten Beziehungen zueinander, sondern durch Abstandslosigkeit.

Dieses Subjekt ist entkörperlicht: Die Benutzung des Touchscreens zieht nicht den Körper mit ein, sondern beschränkt sich auf die Fingerkuppen. So ergibt sich auch die Oberflächlichkeit dieses Subjekts, welches von jeglicher Art von Körperlichkeit abstrahiert ist. Wie ich mit Flusser argumentiert habe, wird die Existenz des Menschen

---

<sup>247</sup> Vgl. Han 2013, S. 24.

so absurd: Statt zu handeln und zu arbeiten, kann der Mensch nämlich nur noch spielen.<sup>248</sup> Die oberflächliche Fingerkuppe ist das einzige, was vom Menschen noch übrig bleibt. Die Medien haben ihn durchdrungen und alles nach außen befördert. So ist der Mensch der bedingungslosen Sichtbarkeit ausgesetzt.

Dass nun auch der Tastsinn medial und technisch vermittelt ist, zeigt, dass auch dieser Sinn nun Gegenstand von Technik und Medien geworden ist. Das Taktile ist nicht mehr Gegenstand der Unterdrückung, das marginalisiert und ins Private und Unsichtbare verbannt wird. Das Taktile wird angereizt und angesprochen, es wird öffentlich, indem es durch die Omnipräsenz von Oberflächen, zum Beispiel Touchscreens, Teil von Subjektivierungsprozessen wird.

Mit dem Tastsinn wird so die Verschiebung von Machttechniken deutlich. Während dieser Sinn zuerst unterdrückt wurde und von einer autoritären Macht beschnitten und verbannt wurde, so ist er nun Teil einer produktiven Macht, die sich in das Gewand der Freiheit hüllt. Das Taktile stößt in alle Bereiche des Lebens vor und lässt die Distanz verschwinden, die vorher zwischen den Subjekten aufrechterhalten wurde. Nicht mehr die Distanz, sondern die Abstandslosigkeit ist nun das Prinzip der Macht.

»Weder zur Furcht, noch zur Hoffnung besteht Grund«, schreibt Deleuze über die Kontrollgesellschaften, »sondern nur dazu, neue Waffen zu suchen.«<sup>249</sup> Die Taktilität, die zuvor die Distanz zerstören und so die Machtbeziehungen subvertieren konnte, ist nun zur neuen Funktionsform der Macht geworden. Mit ihr kann nun kein Widerstand mehr geleistet werden, denn sie wurde angeschlossen und ein wichtiger Teil des Machtsystems. Ihre Diskursivierung und ihre neue Rolle zeigt die neue, perfidere Art, wie Macht wirkt. Der Touchscreen ist dabei die mediale Form, in der sich diese Macht materialisiert.

---

<sup>248</sup> Vgl. Flusser 1993, S. 84.

<sup>249</sup> Deleuze 2004, S. 256.

## ANHANG

### **Bibliografie**

Anzieu, Didier (1991): Das Haut-Ich, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Belting, Hans (2012): Florenz und Bagdad. Eine westöstliche Geschichte des Blicks, München: C.H. Beck.

Benjamin, Walter (1991): Der Flaneur. In: ders.: Gesammelte Schriften I, Band 2, hrsg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 537-569.

Benjamin, Walter (2008): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: Pias, Claus / Vogl, Joseph / Engell, Lorenz / Fahle, Oliver / Neitzel, Britta (Hg.\_innen): Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard, München: DVA, S. 18-33.

Bergemann, Ulrike (2006): Tastaturen des Wissens. In: Peters, Sibylle / Schäfer, Martin Jörg (Hg.\_innen): ›Intellektuelle Anschauung‹. Figurationen von Evidenz zwischen Kunst und Wissen, Bielefeld: transcript, S. 301-324.

Bermes, Christian (2004): Maurice Merleau-Ponty zur Einführung, Hamburg: Junius.

Böhme, Hartmut (1996): Der Tastsinn im Gefüge der Sinne. Anthropologische und historische Ansichten vorsprachlicher Aisthesis. In: Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland GmbH: Tasten, Schriftenreihe Forum, Band 7, Göttingen: Steidl, S. 185-210.

Bröckling, Ulrich (2000): Totale Mobilmachung. Menschenführung im Qualitäts- und Selbstmanagement. In: Bröckling, Ulrich / Krasmann, Susanne / Lemke, Thomas (Hg.\_innen): Gouvernamentalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 131-167.

Bublitz, Hannelore (2010): Im Beichtstuhl der Medien. Die Produktion des Selbst im öffentlichen Bekenntnis, Bielefeld: transcript.

Cooley, Heidi Rae (2004): It's All About the Fit: The Hand, the Mobile Screenic Device and Tactile Vision. In: Journal of Visual Culture, Vol. 3(2), S. 133-155.

Crary, Jonathan (1996): Techniken des Betrachters. Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert, Dresden: Verlag der Kunst.

De Kerckhove, Derrick (1993): Touch versus Vision: Ästhetik neuer Technologien. In: Welsch, Wolfgang (Hg.): Die Aktualität des Ästhetischen, München: Wilhelm Fink Verlag, S. 137-168.

Deleuze, Gilles (2004): Postskriptum über die Kontrollgesellschaften. In: ders.: Unterhandlungen 1972-1990, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 254-262.

Engell, Lorenz (2003): Tasten, wählen, denken. Genese und Funktion einer philosophischen Apparatur. In: Münker, Stefan / Roesler, Alexander / Sandbothe, Mike (Hg.): Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs, Frankfurt am Main: Fischer, S. 53-77.

Flusser, Vilém (1991): Jenseits der Maschinen. In: ders.: Gesten. Versuch einer Phänomenologie, Düsseldorf / Bensheim: Bollmann, S. 23-38.

Flusser, Vilém (1993): Dinge und Undinge. Phänomenologische Skizzen, München / Wien: Hanser.

Flusser, Vilém (1995): Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien, Mannheim: Bollmann.

Foucault, Michel (1974): Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Foucault, Michel (1987): Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit I, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Foucault, Michel (1993): Technologien des Selbst. In: Martin, Luther H. / Gutman, Huck / Hutton, Patrick H. (Hg.): Technologien des Selbst, Frankfurt am Main: S. Fischer, S. 24-62.

Foucault, Michel (1994): Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Foucault, Michel (2014): Subjekt und Macht. In: Adloff, Frank / Büttner, Sebastian M. / Moebius, Stephan / Schützeichel, Rainer (Hg.): Kultursoziologie. Klassische Texte – Aktuelle Debatten. Ein Reader, Frankfurt/New York: Campus, S. 428-445.

Friedberg, Anne (2003): The Virtual Window. In: Seawell, Brad / Jenkins, Henry / Thorburn, David (Hg.): Rethinking Media Change. The Aesthetics of Transition, Cambridge: MIT, S. 337-353.

- Gruber, Klemens (2017): Taktile Medien: Theorien aus der Vorgeschichte. In: Herwig, Jana / Seibel, Alexandra (Hg.innen): Texture Matters: Der Tastsinn in den Medien. Haptisch / optisch 2, Wien: Böhlau, S. 207-234 (= Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Heft 2-3/2016).
- Habermas, Jürgen (1990): Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Han, Byung-Chul (2013): Transparenzgesellschaft, Berlin: Matthes & Seitz.
- Han, Byung-Chul (2015): Psychopolitik. Neoliberalismus und die neuen Machttechniken, Frankfurt am Main: Fischer.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1986): Werke. Vorlesungen über die Ästhetik. Band 13-15. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Herwig, Jana (2017): Taststock, Handschuh, Schalter: Medien berühren. In: Herwig, Jana / Seibel, Alexandra (Hg.innen): Texture Matters: Der Tastsinn in den Medien. Haptisch / optisch 2, Wien: Böhlau, S. 187-206 (= Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Heft 2-3/2016).
- Heilmann, Till A. (2010): Digitalität als Taktilität. McLuhan, der Computer und die Taste. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft, Nr. 3, S. 125-134.
- Holert, Tom / Terkessidis, Mark (1996): Einführung in den Mainstream der Minderheiten. In: dies. (Hg.): Mainstream der Minderheiten. Pop in der Kontrollgesellschaft, Berlin / Amsterdam: Edition ID-Archiv, S. 5-19.
- Katz, David (1925): Der Aufbau der Tastwelt, Leipzig: Verlag von Johann Ambrosius Barth.
- Krämer, Sybille (1998): Sinnlichkeit, Denken, Medien: Von der ›Sinnlichkeit als Erkenntnisform‹ zur ›Sinnlichkeit als Performanz‹. In: Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland GmbH: Der Sinn der Sinne, Schriftenreihe Forum, Band 8, S. 24-39.
- Krämer, Sibylle (2000): Subjektivität und neue Medien. Ein Kommentar zur Interaktivität. In: Sandbothe, Mike / Marotzki, Winfried (Hg.): Subjektivität und Öffentlichkeit. Kulturwissenschaftliche Grundlagenprobleme virtueller Welten, Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 102-116.

Lant, Antonia (2014): Haptisches Kino. In: Gruber, Klemens / Lant, Antonia (Hg.\_innen): Texture Matters: Der Tastsinn im Kino. Haptisch / optisch 1, Wien: Böhlau, S. 31-67 (= Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Heft 4/2012).

Leroi-Gourhan, André (1984): Hand und Wort. Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Latour, Bruno (2002): Ein Kollektiv von Menschen und nichtmenschlichen Wesen. In: ders.: Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 211-264.

Lemke, Thomas / Krasmann, Susanne / Bröckling, Ulrich (2000): Gouvernamentalität, Neoliberalismus und Selbsttechnologien. Eine Einleitung. In: Bröckling, Ulrich / Krasmann, Susanne / Lemke, Thomas (Hg.\_innen): Gouvernamentalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 7-40.

Manovich, Lev (2001): The Language of New Media, Cambridge/London: MIT Press.

Maye, Harun (2011): Die unsichtbare Hand – zur Geschichte einer populären Metapher. In: Bublitz, Hannelore / Kaldrack, Irina / Röhle, Theo / Winkler, Hartmut (Hg.\_innen): Unsichtbare Hände. Automatismen in Medien-, Technik- und Diskursgeschichte, München: Wilhelm Fink, S. 21-40.

McLuhan, Marshall (1994): Die magischen Kanäle. Understanding Media, Dresden: Verlag der Kunst.

McLuhan, Marshall (1995): Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters, Bonn: Addison Wesley.

Meerhoff, Jasmin (2011): Read Me! Eine Kultur- und Mediengeschichte der Bedienungsanleitung, Bielefeld: transcript.

Merleau-Ponty, Maurice (1974): Phänomenologie der Wahrnehmung, Berlin: De Gruyter.

Paterson, Mark (2007): The Senses of Touch. Haptics, Affects and Technologies, Oxford / New York: Berg.

Pethes, Nicolas (2000): Die Ferne der Berührung. Taktilität und mediale Repräsentation nach 1900: David Katz, Walter Benjamin. In: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik, Nr. 117, S. 33-57.

- Reckwitz, Andreas (2006): Das hybride Subjekt. Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne, Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
- Reckwitz, Andreas (2010): Unschärfe Grenzen. Perspektiven der Kulturosoziologie, Bielefeld: transcript.
- Richardson, Diane (2005): Desiring Sameness? The Rise of a Neoliberal Politics of Normalisation. In: *Antipode*, Volume 37, Issue 3, S. 515-535.
- Riegl, Alois (2014): Spätromisch oder orientalisches? In: Gruber, Klemens / Lant, Antonia (Hg.\_innen): *Texture Matters: Der Tastsinn im Kino. Haptisch / optisch 1*, Wien: Böhlau, S. 11-26 (= Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Heft 4/2012).
- Schulte, Günter (1994): Bedeutungsperspektive und Zentralperspektive. Techniken der Perspektivierung in Bild und Schrift. In: Wenzel, Horst (Hg.): *Gutenberg und die Neue Welt*, München: Wilhelm Fink, S. 77-87.
- Sennett, Richard (1998): Der Tastsinn. In: Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland GmbH: *Der Sinn der Sinne*, Schriftenreihe Forum, Band 8, S. 479-495.
- Sobchack, Vivian (1992): *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton: Princeton University Press.
- Sobchack, Vivian (2004): What My Fingers Knew. The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh. In: dies.: *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*, Berkeley / Los Angeles: University of California Press, S. 53-84.
- Sprenger, Florian (2009): (Be-)Gründungen und Figurprobleme. Marshall McLuhans Denken über Medien und seine Folgen. In: Wentz, Andrea / Wendler, André (Hg.\_innen): *Die Medien und das Neue. 21. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium*, Marburg: Schüren, S. 81-95.
- Strauven, Wanda (2014): The Archaeology of the Touch Screen. In: Gruber, Klemens / Lant, Antonia (Hg.\_innen): *Texture Matters: Der Tastsinn im Kino. Haptisch / optisch 1*, Wien: Böhlau, S. 69-79 (= Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Heft 4/2012).
- Strick, Simon (2012): The Straight Screen. Begrüßungsarbeiten am iPhone. In: *Feministische Studien*, Nr. 30, S. 228-224.

Teigeler, Mareike (2011): Unbehagen als Widerstand. Fluchtlinien der Kontrollgesellschaft bei Helmuth Plessner und Gilles Deleuze, Bielefeld: transcript.

Verhoeff, Nanna / Cooley, Heidi Rae (2014): The navigational gesture: Traces and tracings at the mobile touchscreen interface. In: *Necus*, Spring 14, abrufbar unter: <http://www.necus-ejms.org/navigational-gesture-traces-tracings-mobile-touchscreen-interface/> [26.06.17]

Weber, Heike (2009): Stecken, Drehen, Drücken. Interfaces von Alltagsgegenständen und ihre Bediengesten. In: *Technikgeschichte*, Nr. 76, S. 233-254.

Werning, Stefan (2015): Swipe to unlock. How the Materiality of the Touchscreen Frames Media Use and Corresponding Perceptions of Media Content. In: *Digital Culture & Society*, Nr. 1, S. 55-71

Williams, Linda (2000): Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. In: Stam, Robert / Miller, Toby (Hg.): *Film and Theory. An Anthology*, Malden / Oxford: Blackwell, S. 207-221.

## **Zusammenfassung**

Erfindungen wie der Buchdruck oder die Zentralperspektive haben ein betrachtendes Subjekt herausgebildet und den Sehsinn zum privilegierten Sinn gemacht. Subjekte sollten aufgrund einer distanzierten Haltung zum Gegenstand zum Erkenntnisgewinn gelangen und eine autonome Reflexion vollziehen. Über mehrere Jahrhunderte galt dieses Visualprimat in unseren westlichen Kulturen.

Mit Michel Foucaults Modell der Disziplinargesellschaft lässt sich die Bedeutung der Visuellen und der Sichtbarkeit für Machttechniken verstehen. In der Disziplinargesellschaft wirkt Macht über Blickbeziehungen und Überwachungen, sowie durch Separationen und Individualisierungen, also letztlich durch Abschottung und Distanzierung.

Mit der Industrialisierung wird allerdings deutlich, dass der distanzierende Sehsinn für die Weltwahrnehmung nicht mehr ausreicht. Mit den neuen kapitalistischen Strukturen, dem erhöhten Warenstrom, nicht nur in Form von materiellen Gütern, sondern auch von Bildern und anderen Reizen, braucht es andere Formen der Weltwahrnehmung. Mehrere Wissenschaftler\_innen haben ab dem 20. Jahrhundert über den Tastsinn reflektiert. Dabei kommt auch den technischen Medien eine besondere Rolle zu: Denn Taktilität beschränkt sich nicht mehr nur auf direkte Berührungen, sondern Taktilität gibt es nun auch in einer technisch vermittelten Form. Mittels Fernsehen und Film beispielsweise rücken die Menschen immer näher zusammen, sie sind aufeinander bezogen. Statt Distanz ist die Beziehung der Menschen zueinander durch Abstandslosigkeit bestimmt.

Die Industrialisierung besiegelt also das Ende des Visualprimats. Gleichzeitig müssen sich auch die Machttechniken der Disziplinargesellschaft wandeln. Denn auch sie sind nicht an die neuen Umstände durch die Industrialisierung angepasst. Die Disziplinargesellschaft wandelt sich in die Kontrollgesellschaft, die Gilles Deleuze beschrieben hat. Subjektivierung vollzieht sich nicht mehr in rigiden Einschließungsmilieus, sondern durch flexible Modulationen, die sich immer wieder der Umwelt anpassen können. Die Macht breitet sich nicht mehr von einem Zentrum aus, sondern sie ist auf alle Körper der Gesellschaft verteilt. Es gibt keine Trennung mehr zwischen Überwachten und Überwacher\_innen. Da nun alle aufeinander bezogen sind und nicht mehr isoliert voneinander agieren, sind die Beziehungen in der Kontrollgesellschaft von Abstandslosigkeit bestimmt.

Der Touchscreen ist dabei eine materialisierte Kontrollform. Zum einen wird ihm die ständige Möglichkeit der Anpassung manifest: Tasten sind nicht mehr materiell in ihm

eingelassen, sondern sie erscheinen und verschwinden auf der Oberfläche, je nach Nutzung. Zum anderen wird durch die Illusion der Bewegungsfreiheit der Finger auf der Touchoberfläche (denn die Finger können nicht nur drücken, sondern auch wischen) die Bedienung zu einem Prozess, der zwischen Nutzer\_in und Bildschirm abläuft. Nutzer\_in und Gerät sind nicht mehr voneinander getrennt, sondern aufeinander bezogen, sie agieren miteinander. Gleichzeitig ruft der Bildschirm die Nutzer\_innen permanent an, Entscheidungen zu treffen und sich auszustellen: Die Nutzer\_innen gehen so ein Mimikry-Verhältnis mit dem Touchscreen-basierten Gerät ein, indem sowohl auf dem Screen als auch auf der Oberfläche der Nutzer\_innen alles sichtbar werden muss. Die Subjekte haben nun keinen inneren Kern mehr, sondern alles, was sie ausmacht, wird auf der Oberfläche ablesbar. Der Screen negiert jegliche Form von Distanz.

Anhand der Betrachtung des Tastsinns und am Beispiel des Touchscreens wird deutlich, wie Macht und Subjektivierung funktioniert: Die Macht ist produktiv und funktioniert durch Anrufung statt durch Repression. Der Ausstellungszwang, der heute zum Beispiel in der sogenannten Selfie-Kultur beobachtet werden kann, kann mit der Entwicklung von Disziplinar- in Kontrolltechniken beschrieben und diskursiviert werden. Der Touchscreen ist dabei die mediale Form der Machttechniken der Kontrollgesellschaft.