

# Einleitung

Die These dieser Arbeit ist, dass die digitale Welt schlüssig und produktiv als symbolische Form beschrieben werden kann.

Diese These bezieht sich offensichtlich auf die Kulturphilosophie von Ernst Cassirer, dem Begründer des Begriffs der symbolischen Form, und führt den Diskurs über das Digitale in die Kulturphilosophie ein. Bevor ich auf die Einzelheiten der in dieser Arbeit vertretenen und argumentierten Thesen eingehe, ist es notwendig, eine erste und grundlegende Frage zu beantworten: Warum ist es für die Analyse des Komplexes von Praktiken, Technologien und Ideen, die die heutige digitale Kultur prägen, fruchtbar, sich der idealistischen und transzendentalen Philosophie Cassirers zuzuwenden? Seine Philosophie der symbolischen Formen entstammt einer Tradition – der des Neukantianismus und des deutschen Idealismus –, die heute nicht unmittelbar als relevant für das Verständnis, die Kritik und die Definition des Digitalen angesehen wird. Sowohl in der Philosophie als auch in der Medientheorie wird der spinozistischen Tradition (z.B. *Affective Turn* und *Affekttheorie*), der leibnizschen und frühneuzeitlichen Tradition (z.B. für eine Genealogie des Digitalen), der Kritischen Theorie und den zeitgenössischen Linien des Neomaterialismus und des ökologischen Paradigmas mehr Interesse und Aufmerksamkeit geschenkt. Obwohl in dieser Studie einige Autorinnen und Autoren aus diesen Traditionen berücksichtigt werden, ist der Ausgangspunkt bzw. der philosophische Horizont, aus bzw. vor dem sich meine Untersuchung entwickelt, daher nicht nur ungewöhnlich, sondern kann auf den ersten Blick auch als anachronistisch, als nicht mehr zeitgemäß empfunden werden. Es ist legitim, sich zu fragen, ob eine Philosophie wie die cassirersche, die im Kern eine Systematik der Kultur anstrebt und eine universale Ebene der geistigen Funktionen zu beschreiben versucht, in der gegenwärtigen philosophischen Debatte und in der digitalen Kultur überhaupt bestehen kann – und wenn ja wie. Und doch treibt die vorliegende Arbeit die Vorstellung an, dass gerade dieses Streben nach einer systematischen Philosophie der Kultur einen originellen Bezugspunkt darstellt für ein neues Verständnis des Digitalen als kulturelle Welt. Von Cassirers Philosophie werde ich mir nicht nur ihr originellstes konzeptuelles Werkzeug, die symbolische Form, sondern auch den methodischen Rahmen leihen.

Mit Hilfe der cassirerschen Philosophie eröffnet sich ein alternativer theoretischer Raum, der es erlaubt, die digitale Welt durch eine neue Perspektive zu interpretieren, und der flexible, aber strikte begriffliche Schemata bietet: Es geht darum, eine kulturphilosophische und methodische Herangehensweise zu definieren, die in der Lage ist, die metamorphe

Dynamik der digitalen Welt sowie die Kontinuität und Diskontinuität des Digitalen im Hinblick auf andere kulturelle Formen zu berücksichtigen. Es ist folglich von Interesse, kurz und bündig zu erklären, welche Aspekte der cassirerschen Philosophie als bedeutsamste angesehen werden und warum diese für eine Analyse der digitalen Welt sinnvoll herangezogen werden können.

Die cassirersche Philosophie ist in einem Doppelstrang mit der kantischen Philosophie und deren Marburger Interpretation verbunden und sie bleibt – trotz ihrer konstanten Horizontweiterung – dieser treu. Die transzendentale Methode nimmt in Cassirers Arbeit eine grundlegende und systematische Rolle ein und sein Programm über die Philosophie der Kultur ist nur verständlich, wenn man die Erneuerung des kantischen Idealismus und der kantischen Kategorien berücksichtigt.

Von der Marburger Schule und vor allem von ihrem Hauptvertreter Hermann Cohen beeinflusst, zielt Cassirers philosophisches Programm auf eine Historisierung des kantischen *a priori*, d.h. auf eine Dynamisierung der kategorialen Ebene, sodass das *a priori* nicht mehr als eine »Konstellation der Fixsterne«<sup>1</sup> verstanden werden kann, in der die Formen und Inhalte des Denkens unabhängig vom menschlichen Werden und seiner Geschichte sind. Stattdessen erhalten die Kategorien und das *a priori* eine geschichtliche Ebene, die sie plastisch und durchlässig macht. Es ist daher unmöglich und führt notwendig zu Fehlern, ein festes und geschlossenes Kategoriensystem bestimmen zu wollen, weil »neue Probleme werden neue Voraussetzungen erforderlich machen«.<sup>2</sup> Das *a priori* weicht der immanenten und geschichtlichen Ebene des Wissens nicht aus, sondern es ist von ihr durchdrungen und wird als Funktion, innerhalb derer die Gegenstände und die Erfahrungsinhalte bedeutsam werden, verstanden.

Cassirers Überlegungen über das Transzendentale durchbrechen die Grenzen der Erkenntnistheorie,<sup>3</sup> um in die Analyse anderer kultureller Produkte wie Sprache, Mythos, Religion und Kunst zu fließen. Diese

1 Giulio Preti, »L'ontologia della regione ›natura‹ nella fisica newtoniana«, in: Mario Dal Pra (Hg.), *Saggi filosofici*, Bd. I, Firenze: La Nuova Italia 1976, S. 415.

2 Dies ist genau der Ausgangspunkt der von Hermann Cohen in der *Logik der reinen Erkenntnis* eingeleiteten neokantianischen Reform.

3 Cohens größte Leistung für die neokantianische Philosophie ist eben diese Historisierung der kategoriale Ebene und des *a priori* gewesen, aber diese Erneuerung bleibt bei ihm immer innerhalb der Grenzen des Erkenntnisproblems. Durch die Erweiterung der transzentalen Frage in Bezug auf andere, nämlich kulturelle Fakten neben dem Faktum der Wissenschaft macht Cassirer einen grundlegenden Schritt über seinen Lehrer Cohen hinaus und tritt in eine neue Phase seiner Philosophie ein, die in die Philosophie der symbolischen Formen und das Projekt einer Philosophie der Kultur mündet.

Grenzüberschreitung – erklärt Cassirer – bedeutet, dass: »die kopernikanische Drehung, mit der Kant begonnen hat, einen neuen und erweiterten Sinn an[nimmt]. Sie greift mit gleichem Grund und Recht auf jede Richtung und auf jedes Prinzip geistiger Gestaltung über«.<sup>4</sup>

Es ist eine Befreiung des *a priori* und der kategorialen Ebene, die Cassirer vornimmt, ohne die transzendentale Methode zu verraten, die als methodologischer Minimalpunkt bestehen bleibt.

Das Problem der Gründung der verschiedenen Formen der Weltgestaltung bleibt dabei als Grundproblem der Philosophie der symbolischen Formen bestehen: »Anfangen mit einem Faktum, um nach der Möglichkeit dieses Faktums zu fragen«,<sup>5</sup> dies ist im Grunde der Auftrag der transzendentalen Methode. Diese neue und dynamisierte Perspektive auf das Transzendentale stellt sich – für die Philosophie der Kultur – als sehr fruchtbar dar, weil sie eine selbstständige Analyse jeder kulturellen Sphäre erlaubt. Jeder menschliche Modus der Welterzeugung – wie z. B. die Sprache, der Mythos, die Kunst und jetzt die digitale Welt – kann innerhalb dieses Horizonts als autonome und eigene Form der Sinngebung verstanden werden, die unabhängig und nicht hierarchisch zu den anderen Formen steht, aber gleichzeitig organisch an die symbolische Grundhaltung gebunden ist. Die symbolische Funktion, die nichts anderes als die Funktion der Formgebung ist, muss als eine transzendentale – nicht substanziale – Funktion verstanden werden; wir stehen hier nämlich im Kontext einer kritischen Philosophie, die das Pramat der Funktion vor dem Gegenstand setzt.<sup>6</sup> Dieses Pramat begründet eine pluralistische und relationale Idee der Kultur, innerhalb derer jeder kulturelle Ausdruck eine Form der Welterzeugung darstellt, die eine selbstständige Begründung und

4 Ernst Cassirer, *Philosophie der symbolischen Formen*, Bd. I, *Die Sprache*, Hamburg: Felix Meiner Verlag 2010, S. 8.

5 Ernst Cassirer, »Davoser Disputation zwischen Ernst Cassirer und Martin Heidegger«, in: Martin Heidegger, *Kant und das Problem der Metaphysik*, Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann 1991, S. 294. »Ich bleibe bei der Kantischen Fragestellung des Transzendentalen stehen, wie sie Cohen immer wieder formuliert hat. Er sah das Wesentliche der transzendentalen Methode darin, daß diese Methode anfängt mit einem Faktum; nur hatte er diese allgemeine Definition: Anfangen mit einem Faktum, um nach der Möglichkeit dieses Faktums zu fragen, wieder verengt, indem er als das eigentlich Fragwürdige immer wieder die mathematische Naturwissenschaft hinstellte. In dieser Einschränkung steht Kant nicht. Aber ich frage nach der Möglichkeit des Faktums Sprache. Wie kommt es, wie ist das denkbar, daß wir uns von Dasein zu Dasein in diesem Medium verständigen können? Wie ist es möglich, daß wir ein Kunstwerk als ein objektiv Bestimmtes, als objektiv Seiendes, als dieses Sinnvolle in seiner Ganzheit nun überhaupt sehen können? Diese Frage muß gelöst werden.« Ebd., S. 294–295.

6 Vgl. Cassirer, *Philosophie der symbolischen Formen*, Bd. I, S. 9.

eigene Kategorien hat, welche einen Teil der Realität in Form bringen und in einem gewissen Sinn sogar erst ermöglichen.

Die symbolische Funktion – d.h. auch jede symbolische Form – ist kreativ, sie formiert ihre Gegenstände und die Erfahrung wird nur innerhalb dieses dynamischen symbolischen Rahmens signifikativ. In diesem Sinne stellt jede symbolischen Form eine eigene Richtung des Objektivierens dar, die eine eigene Form der Weltanschauung und des Weltverständens mit sich bringt. Dieser Punkt ist für diese Arbeit entscheidend, weil er erlaubt, die Kontinuität der digitalen Formgebung mit den anderen Richtungen der menschlichen Gestaltung zu vergleichen. Gleichzeitig wird eine grundlegende und entscheidende Tatsache hervorgehoben, nämlich dass es kein »Außerhalb« der digitalen Welt gibt, da sie die Form – im Sinne von *energeia* – ist, die die Realität, in der wir leben, hervorbringt.

Die Verortung der Analyse der digitalen Welt auf einer kulturphilosophischen Ebene ermöglicht es auch, den Diskurs über konkrete digitale Phänomene und Probleme auf eine abstrakte Ebene zu verlagern, die es erlaubt, die Tendenzen und Richtungen dieser phänomenalen Pluralität zu untersuchen. Dies ist der perspektivistische Vorteil der philosophischen Untersuchung; gleichzeitig birgt sie auch die Gefahr, in reaktionäre, universalisierende und technophobe Diskurse zu verfallen. Diese Gefahren können jedoch durch den Bezug auf die cassirersche Metaphysik in Schach gehalten werden. Tatsächlich ist diese durch ihre eigene Konstitution prozessual und relational, fähig, Differenz nicht nur aufrechtzuhalten, sondern sie zur Grundlage der Idee der Form selbst zu machen. Dies ermöglicht es, das »Faktum« der digitalen Phänomene nicht von deren materieller Konkretheit und Punktualität her zu befragen, sondern mittels der Beobachtung ihrer plastischen symbolischen Matrix. Aus diesem Grund wird in der vorliegenden Arbeit nie auf die Konkretheit und Materialität eines punktuellen Phänomens der digitalen Kultur eingegangen, und auch der offensichtlich zentrale Aspekt ihrer technologischen Möglichkeitsbedingungen bleibt oft im Hintergrund. Dies ist nicht Ausdruck mangelnden Interesses oder der Vorstellung, dass solche Aspekte weniger wichtig oder relevant wären, sondern vielmehr ein bewusster Versuch, die Perspektive und den Blick, mit dem die digitale Welt in der zeitgenössischen, auch philosophischen Debatte interpretiert wird, zu verschieben: von der *forma formata* zur *forma formans*. Dieser Perspektivwechsel erlaubt es uns, genuin philosophische Fragen zu stellen: Was bedeutet es, *in der digitalen Welt zu sein*, und was bedeutet es, dass sie zu *unserem Lebensraum* geworden ist?

Im deutschsprachigen Raum gibt es eine lebhafte Debatte, die – wie die vorliegende Arbeit – die Frage nach der Rolle der Philosophie angesichts des Digitalen aufwirft und die gerade aus der Erkenntnis erwächst, dass die Philosophie im Diskurs über das Digitale oft randständig geblieben ist. Dabei wirft das Digitale ganz klar Fragen und Probleme auf, die

der Philosophie absolut zustehen: Von der Epistemologie über die Ästhetik und Ethik bis hin zu einer Theorie des Subjekts – überall bringt das Digitale alte Kategorien ins Spiel und macht zugleich radikal neue notwendig. Wie Sybille Krämer und Jörg Noller in dem von ihnen herausgegebenen Sammelband *Was ist digitale Philosophie?* schreiben, ist es notwendig, zwischen einer »digitalen Philosophie im Sinne eines Philosophierens *über* das Digitale« und einer digitalen Philosophie »im Sinne eines Philosophierens *im Medium des Digitalen und unter Einsatz datenintensiver, digitalisierter Verfahren*«<sup>7</sup> zu unterscheiden. In dieses theoretische Bemühen um eine Definition der Philosophie des Digitalen, die zwischen der quantitativen, technischen Ebene der *Digitalisierung* und der qualitativen, lebensweltlichen Ebene der *Digitalität* unterscheidet, fügt sich die vorliegende Arbeit durchaus ein: »Digitalität zeigt an, dass dasjenige, was mit der Digitalisierung einhergeht – was auf ihr emergiert – selbst etwas Bedeutungsvolles und Qualitatives ist, was nicht ohne Bedeutungsverlust auf rein technische oder mediale Strukturen reduziert werden kann«.<sup>8</sup>

Die Philosophie der Digitalität – wie Noller sie bezeichnet – bezeugt das qualitative Auftauchen eines neuen Lebensraumes und untersucht dessen Kategorien<sup>9</sup>. Die Philosophie des Digitalen – nach dem gleichnamigen Buch von Gabriele Gramelsberger – wird als Digitalisierungs- und Digitalitätskritik bezeichnet. Sie widmet sich der Reflexion über »die technologischen Bedingungen des Digitalen«, verstanden sowohl als Digitalisierung als auch als Digitalität, und von deren ontologischen, phänomenologischen und epistemischen Konsequenzen.<sup>10</sup> Die folgende Arbeit geht von einer angrenzenden, aber anderen Ebene der Untersuchung der digitalen Welt aus. Diese wird verstanden als eine Produktions- und Gestaltungsform unserer Wirklichkeit, also als eine Energie, die die Bedingungen unseres Seins in der Welt informiert und schafft. Die Definition der digitalen Welt als symbolische Form bedeutet daher, die Betonung und philosophische Aufmerksamkeit auf die Tatsache zu legen, dass es in Bezug auf diese Produktionsform *kein Außen* gibt und dass sie daher der symbolische und funktionale Horizont *ist*, innerhalb dessen sich

- 7 Sybille Krämer/Jörg Noller, »Einleitung«, in: Krämer/Nöller (Hg.), *Was ist digitale Philosophie. Phänomene, Formen und Methoden*, Paderborn: Brill-Mentis 2024, S. viii.
- 8 Jörg Noller, *Digitalität. Zur Philosophie der digitalen Lebensraums*, Basel: Schwabe Verlag 2022, S. 8. Vgl. auch: Felix Stalder, *Kultur der Digitalität*, Berlin: Suhrkamp 2016.
- 9 Siehe: Uta Hauck-Thum/Jörg Noller (Hg.), *Was ist Digitalität? Philosophische und pädagogische Perspektiven*, Berlin: Metzler 2021; Noller, *Digitalität*.
- 10 Vgl. Gabriele Gramelsberger, *Philosophie des Digitalen. Zur Einführung*, Hamburg: Junius 2023, S. 224–226.

die materielle, ideale und technische Pluralität der digitalen Kultur entfaltet. Deshalb ziehe ich den Ausdruck »Digitalität« dem Ausdruck »digitale Welt« vor; jener ermöglicht es in seiner Abstraktheit, »die größte Einheit neben die größte Ausbreitung<sup>11</sup> zu stellen, und erinnert uns gleichzeitig daran, dass wir uns in einer noch nie zuvor existenten Form bewegen und dass diese daher durch Kategorien gedacht werden muss, die ihr selbst immanent sind. Wenn man mit dem *Faktum* des Digitalen anfängt, dann bleibt die Analyse der digitalen Welt auf einer immanenten Ebene, ohne aber die transzendentale Funktion des Digitalen als symbolisches Medium aus dem Blick zu verlieren. Die cassirersche Perspektive fordert dazu auf, jede symbolische Form in ihrer Autonomie ernst zu nehmen und sie innerhalb ihrer Grenzen, d.h. immer immanent, zu interpretieren. In unserem Fall z.B. scheint das logisch-wissenschaftliche Denken, das den Diskurs und das Weltverständnis der europäischen Moderne geprägt hat, ungeeignet, die digitale Welt zu erklären; auch die Kritik – als Denkform – scheint in der digitalen Atmosphäre kaum überlebensfähig, auf der glatten Oberfläche des Bildschirms findet das kontemplative Denken nur schwer Halt. »Neue Probleme werden neue Voraussetzungen erforderlich machen«: Es geht dann darum, diese neuen Voraussetzungen zu finden und zu systematisieren.

Dazu werden im ersten Teil dieser Studie die philosophischen Koordinaten des Diskurses dargelegt, während im zweiten Teil die Formen der Produktion von Ästhetik, Epistemologie und Subjektivierung in der digitalen Welt untersucht werden.

In Kapitel 1 werden drei grundlegende theoretische Prämissen – Technik, Mythos und Pharmakon – als ›Rahmen‹ für die Analyse der digitalen Welt als symbolische Form untersucht. Diese drei theoretischen Knotenpunkte finden in Cassirers Philosophie eine interessante Verknüpfung, wenn man seine Schriften ab den 1920er Jahren betrachtet, die zudem mit dem Beginn des Projekts einer Philosophie der symbolischen Formen und einer Philosophie der Kultur zusammenfallen. Insbesondere wird in der vorliegenden Arbeit die Frage nach der Rolle der Technik im Rahmen der Philosophie der symbolischen Formen aufgeworfen und damit Cassirer selbst in die Debatte um die Philosophie der Technik gestellt. Dazu wird zunächst der Aufsatz »Form und Technik« (1930) herangezogen, in dem Cassirer selbst die Technik als symbolische Form definiert. Diesem ersten Aufsatz werden dann die unveröffentlichten Notizen und Schriften der nachgelassenen Manuskripten gegenübergestellt, in denen der Philosoph das Problem einer Metaphysik des Symbolischen aufwirft. Gerade durch die Gegenüberstellung der Idee der Technik als symbolischer Form mit dem, was Cassirer über die Urphänomene des

<sup>11</sup> Ernst Cassirer, *Die Philosophie der symbolischen Formen*, Bd. III, *Phänomenologie der Erkenntnis*, Hamburg: Meiner, S. 555.

Ich-Du-Es schreibt, kann die grundlegende Rolle herausgearbeitet werden, die die technische Vermittlung, d.h. das Werkzeug, in Cassirers Kulturphilosophie spielt. Das Werkzeug wird nämlich auf das Urphänomen des Es bezogen und die ontologische und anthropologische Kraft der Technik ans Licht gebracht. Die Lektüre der späteren Werke Cassirers, insbesondere *The Myth of the State* (1946), stellt zunächst eine teleologische Interpretation der Beziehungen zwischen den verschiedenen symbolischen Formen in Frage und zeigt, wie Cassirer die interessante und bedeutsame Möglichkeit einer Allianz zwischen mythischer Form und Technik entdeckt, die sich in der Produktion einer Technik des mythischen Denkens verwirklicht, die hier vorgestellt und dann in Bezug auf die digitale Welt im sechsten Kapitel analysiert wird. Schließlich wird der Begriff des Pharmakons, wie er von Derrida und später von Stiegler interpretiert wurde, der Metaphysik des Symbolischen gegenübergestellt, um den geradezu pharmakologischen Charakter der symbolischen Vermittlung aufzuzeigen.

In Kapitel 2 werden die Begriffe *analog* und *digital* analysiert, die offensichtlich grundlegend sind, um zu einer Definition der digitalen Welt zu gelangen. Ausgehend von Antony Wildens Buch *System and Structure* wird eine Analyse der Unterschiede zwischen digital und analog vorgeschlagen, die nicht auf ihren technischen Bedingungen, sondern auf den Kategorien Diskontinuität und Kontinuität beruht. Insbesondere wird das Digitale zunächst als quantitativ, diskret und symbolisch definiert, während das Analoge als qualitativ, kontinuierlich und ikonisch definiert wird. Der symbolische Charakter des Digitalen und der ikonische Charakter des Analogen führen dazu, diesen Unterschied mit der semiotischen Analyse von Charles S. Peirce und insbesondere mit der originellen Interpretation des Anthropologen Eduardo Kohn zu verbinden. Auf diese Weise werden die beiden Begriffe endgültig von ihrer Beziehung zu kontingenzen technischen Formen befreit, um als Modi der symbolischen Funktion definiert zu werden: das Analoge als eine Art, Kontinuität zu denken, und das Digitale als eine Art, Diskontinuität zu denken. Wie Alexander R. Galloway zeigt, gibt es also eine analoge Denkform, die Kontinuität im Heterogenen findet, und eine digitale Denkform, die Differenz im Homogenen ansetzt. Ausgehend von Galloways Analyse des digitalen Denkens als differenziell (in der hierarchischen Form des Binarismus, z.B. Mann-Frau) und als dialektisch (in Form von Negation und Antagonismus, z.B. These-Antithese-Synthese) wird ein dritter Modus des digitalen Denkens identifiziert, der als polar definiert wird: In ihm ist es möglich, die Diskontinuität in einer Einheit zu denken oder, besser gesagt, die Diskontinuität zu denken, die die Koexistenz widersprüchlicher Elemente hervorbringt, ohne jedoch diesen Widerspruch aufheben zu wollen, sondern vielmehr mit und in ihm zu denken. Dem polaren Modus des digitalen Denkens, der gleichwohl auch

morphologisch zu denken ist, werden das Konzept des Pharmakons und Cassirers eigenes Verständnis von Symbol und Form zugeordnet; darüber hinaus werden der Begriff der Pathosformel des Kulturwissenschaftlers Aby Warburg und der Begriff des *chi'xi* der Philosophin Silvia Rivera Cusicanqui als konkrete Beispiele für die Produktivität des polaren digitalen Denkens herangezogen. Ein Denken also, das fähig ist, in der – widersprüchlichen, heterogen und kaleidoskopischen – Komplexität auszuhalten und dabei Differenz aufrechtzuerhalten, und also in gewissem Sinne in (produktiver und nicht konkurrierender) Opposition zu den zahlreichen theoretischen und gedanklichen Linien steht, die stattdessen Differenz auslöschen (z.B. Neomaterialismus), weil sie – wie Galloway sagen würde – analog sind. Das Potenzial des polaren Denkens liegt gerade in der Fähigkeit, ein Zwischengewebe zu schaffen, das als Ort der Begegnung dient, an dem widersprüchliche Elemente in eine aktive und affirmative Beziehung treten.

Im Kapitel 3, das den ersten Teil beschließt, wird die Hauptthese dieser Arbeit vorgestellt und argumentiert, nämlich die Definition der digitalen Welt als symbolische Form, die nun auch durch die theoretischen Punkte des ersten und zweiten Kapitels untermauert wird, namentlich die Ursprünglichkeit der Technik in der symbolischen Funktion und die Definition des Digitalen als Modus der symbolischen Artikulation. Das Konzept der symbolischen Form ermöglicht es, wie bereits geschrieben, die schöpferische Kraft der digitalen Welt hervorzuheben, was bedeutet, dass sie ihre Realität *nicht findet, sondern vielmehr setzt* und dass daher die Untersuchung der digitalen Welt notwendigerweise die Untersuchung der Art und Weise einschließt, *wie* sie diese Realität produziert. An diesem Punkt ist es daher notwendig, auf die Ebene der technologischen Bedingungen der digitalen Welt zurückzukehren, d.h. sowohl auf die konkreten computationalen Technologien als auch auf die formale Ebene der Computation, um die Kreativität der Computation zu definieren. Zu diesem Zweck habe ich eine Montage zwischen der von Beatrice M. Fazi in *Contingent Computation* vorgeschlagenen Definition von Computation als Potenzialität und Mark B. N. Hansens Definition von computationalen Technologien als *Data Potentiality* vorgenommen. Die Montage zwischen den beiden Positionen ist insofern produktiv, als sie die schöpferische Besonderheit der digitalen Welt auf zwei verschiedenen Ebenen erfasst: auf der abstrakten, logischen und formalen Ebene der Computation, auf der die Sinnlichkeit der Welt noch nicht ins Spiel kommt, und auf der konkreten, funktionalen und prozessualen Ebene der computationalen Technologien, auf der stattdessen gerade die Erfassung (z.B. *Datafication*) des Sinnlichen entscheidend wird. Damit wird ein entscheidender Punkt für das Verständnis der digitalen Welt als symbolische Form hervorgehoben, nämlich die formale, quantitative und diskretisierende Matrix, die, aufgrund ihrer technologischen

Möglichkeitsbedingung, in ein eigentümlich *intensives* Verhältnis zur ›symbolischen Natur‹ des Menschen tritt.

Der zweite Teil dieser Arbeit ist der Analyse der Modi dieser Beziehung gewidmet. Es sollen die ›Anschauungsformen‹ der digitalen Welt identifiziert werden, d.h. die Formen und zugleich Visionen, innerhalb derer sich die Beziehung zwischen der *Maschine* und dem *digitalen Subjekt* entfaltet. Immersion und Netzwerk werden als komplementäre, aber nicht widersprüchliche oder antagonistische Formen vorgeschlagen, die die Art und Weise, in der sich das Subjekt in der digitalen Welt befindet, gleichzeitig orientieren und beschreiben. Immersion und Netzwerk sind somit operationale und pragmatische Metaphern, die die Strukturen und Tendenzen der digitalen Welt und damit auch die in ihr wirksamen Ästhetiken und Epistemologien sowie die Position und Haltung des digitalen Subjekts in der digitalen Lebensform offenlegen.

In Kapitel 4 wird eine Analyse der Immersion anhand von Autorinnen und Autoren aus dem Bereich der *Visual Cultural Studies* und Medientheorie vorgenommen, darunter Oliver Grau, David J. Bolter und Richard Grusin. Diese haben eine mögliche Genealogie der Immersion skizziert, die den heutigen VR-Technologien offensichtlich vorausgeht. Im Bereich der Medientheorie und der visuellen Kultur bezeichnet Immersion demnach eine Produktions- und Wirkungsweise von Bildern (aber nicht nur von Bildern), die nicht auf Distanz und Vermitteltheit, sondern auf Nähe und Unmittelbarkeit abzielt: Das heißt, Immersion antwortet auf die Faszination, in das Bild, in das Medium usw. eintreten zu können bis zu dem Punkt, an dem man den Eindruck und das Gefühl hat, *unmittelbar* dabei zu sein. Die Suche nach einem Gefühl der Unmittelbarkeit und Nähe führt die Analyse der Immersion dazu, sich sowohl mit dem Konzept der Virtualität als auch mit dem der Empathie auseinanderzusetzen, um schließlich zu der Frage zu gelangen, zu welcher Art von Subjektivierung das skopische Regime der Immersion in der digitalen Welt führt. Hier sind die Philosophien von Cassirer, Warburg und Erwin Panofsky hilfreich, um den Unterschied zwischen einem Subjekt, das perspektivische Distanz sucht und erzeugt, und einem Subjekt, das stattdessen die expressive Nähe der Immersion sucht und von ihr moduliert wird, zu definieren: Diese Differenz wird im Übergang vom *Denkraum* – einem Raum der kontemplativen und distanzierten Betrachtung – zum *Gefühlsraum* – einem Raum, der das Subjekt stattdessen zum Erleben einlädt – verortet. Schließlich wird dieser immersiven Ästhetik der digitalen Welt die kritische Analyse der immersiven Form der Macht gegenübergestellt – vorgeschlagen von Rainer Mühlhof in *Immersive Macht* –, die in der digitalen Lebensform wirkt, indem sie in affektive Gefühlsräume eingetauchte Subjekte produziert und moduliert.

Komplementär zur Immersion ist die Metapher des Netzes, deren Definition und Analyse Kapitel 5 gewidmet ist. Wenn die Immersion in

der Tat zur Entstehung eines hyper-personalisierten Gefühlsraums führt, in den das digitale Subjekt eintaucht und in dem es affektiv moduliert wird, so ist das Netzwerk demgegenüber funktionell und ideell gleichgültig gegenüber der subjektiven Besonderheit: Was zählt, sind die Beziehungen zwischen Knoten und Kanten, wobei alles ein Knoten sein kann, nicht nur das menschliche Subjekt. Die Metapher des Netzes entspricht auch einer Ästhetik und einer Form der Subjektivierung oder, besser gesagt, der *Entsubjektivierung*: Die holistische und totalitäre Immanenz des Netzes in Verbindung mit seiner inhumanen ‚Natur‘ führt in der Tat zur Definition dessen, was das Nicht-Subjekt des Netzes genannt werden kann, d.h. ein anonymisierter und diskretisierter Knoten, der in die Rückkopplungsschleife (*Feedback Loop*) der algorithmischen Infrastruktur eingefügt ist. An diesem zentralen Punkt, nämlich der Beziehung zwischen Subjekt und Maschine, zeigt das Netzwerk – als Metapher und als materielle Infrastruktur – seine Pragmatik und Operativität: in der Gestalt einer Produktion von Objekten, die adäquat, also quantifizierbar, berechenbar und vorhersehbar sind: Daten, die verarbeitet und indiziert werden.

Mit der Analyse von Immersion und Netz kann also die Rückkopplungslogik der digitalen Welt herausgearbeitet werden, wobei die immersive Ebene der Modulation und Regulierung des Subjekts mit der entsubjektivierenden Ebene des Netzes korrespondiert; ja gerade das Eindringen der algorithmischen Prozessualität in die symbolische Prozessualität des Subjekts fügt das digitale Subjekt in diese Rückkopplungsschleife ein, wobei das modulierte und affizierte immersive Subjekt immer auch gleichzeitig das Nicht-Subjekt des Netzes ist. Die Komplementarität zwischen immersivem Subjekt und Nicht-Subjekt des Netzes spiegelt sich auch in der Komplementarität zwischen der immersiven Ästhetik der Unmittelbarkeit und der netzartigen Ästhetik der Hypermediation. Letztere bezeichnet die mittlerweile alltägliche Erfahrung der ästhetischen Sättigung, an die uns nicht nur unsere Geräte und Bildschirme, sondern auch der öffentliche Raum gewöhnt haben.

Die begriffliche Entwicklung von Immersion und Netzwerk als Formen und Metaphern der digitalen Welt dient dazu, die ästhetischen und subjektivierenden Tendenzen zu bestimmen, die in ihr wirken. Dies dient auch dazu, um in Kapitel 6 die cassirersche Intuition einer Allianz zwischen technischer und mythischer Form aufgreifen und sie in einem Vergleich zwischen den symbolischen Formen der mythischen und der digitalen Welt durchdeklinieren zu können. Gefangen zwischen der Immersivität des Gefühlsraums und der Diskretisierung zum Nicht-Subjekt des Netzes zeigt das Subjekt der digitalen Welt Züge einer mythischen Subjektivität und die digitale Welt selbst weist gemeinsame Züge mit der mythischen Welt auf. Der erste Teil des letzten Kapitels zeigt, wie die Allgegenwart und Zentralität der ikonischen Dimension einen ersten

und grundlegenden Berührungspunkt zwischen den beiden symbolischen Formen darstellt. Die digitale Welt ist in der Tat, wie die mythische Welt, eine von Bildern durchdrungene Welt und eben diese *Environmentalität* des Bildes rückt die magisch-mythische Ausdruckskraft wieder in den Mittelpunkt der Erfahrung der digitalen Kultur. Hier wird Vilém Flusser als Referenzautor herangezogen, insbesondere seine Definition des technischen Bildes ist hilfreich, um zu verstehen, wie die technische Programmierung von Bildern deren magisch-mythische Bedeutung reaktiviert. Die digitale Welt kann jedoch nicht einfach als mythische Welt definiert werden, d.h., in ihr findet keine Rückkehr zum Mythischen statt, sondern es kommt vielmehr zur Entfaltung einer techno-mythischen Atmosphäre. Der zweite Teil des Kapitels ist der Analyse der Technik des digitalen Mythos und damit der mythischen Atmosphäre der digitalen Welt gewidmet, insbesondere der Beziehung – wie sie heute programmiert und gedacht wird – zwischen dem digitalen Subjekt und der Neuheit und Andersheit der Maschine. Insbesondere wird vorgeschlagen, dass die Verbergung der technischen Komplexität aus dem ästhetischen und epistemischen Bereich für das digitale Subjekt eine Hypostasierung dieser Komplexität auf einer Ebene bewirkt, die ideell und konkret undenkbar und daher unkontrollierbar wird. Diese Verbergung führt zu einer Intensivierung des expressiven, fast magisch-mythischen Verhältnisses, das das Subjekt zur Maschine einzunehmen pflegt.

Abschließend werden mögliche zukünftige Ansätze zur Untersuchung und Kritik der mythischen Atmosphäre der digitalen Welt vorgestellt, um einen Einblick zu geben, wie diese Atmosphäre aufgelöst werden kann, um Platz für andere und bewusstere Wege zu schaffen, auf denen das digitale Subjekt diese neue und kaleidoskopische Lebensform bewohnen kann.



## ERSTER TEIL

Es gibt keinen anderen Weg von Dasein zu Dasein als  
durch diese Welt der Formen

*Ernst Cassirer*

