

genden wird es daher um die phänomenologisch bedeutsame Frage gehen, wie *MediaSpaces* von Menschen leiblich-körperlich hervorgebracht, erfahren und angeeignet werden. Diese Frage verfolgte schon Lefebvre, als er beabsichtigte, zu untersuchen, wie soziale Räume produziert werden. Als Ausgangspunkt dienten Lefebvre in diesem Zusammenhang stets der menschliche Körper sowie die Lebenswirklichkeiten und die sozialen Beziehungen der Menschen im kapitalistischen Wirtschaftssystem, die selbst zu dessen Reproduktion beitragen. Wie in Kapitel 6.2 zu Lefebvres raumtheoretischem Ansatz erörtert wurde, ermöglicht dieser Fokus, »which seems to extend from the human body to the global economy, and then back again« (Kirsch, 1995, S. 531), die Integration von wahrgenommenen, konzipierten und erlebten bzw. gelebten (sozialen) Räumen. Dabei können die komplexen Wechselwirkungen beispielsweise zwischen der globalen Ebene der Ökonomie und der Mikroebene des Alltags in den Blick kommen. Diese Sichtweise erachtet Kirsch (1995) als angemessen, um die vielfältigen Implikationen, die Technologien¹⁴ für soziale Beziehungen und den Alltag der Menschen haben, zu analysieren: »The point is that, on the one hand, technology can be understood as a set of structural relations, but on the other, that we also need to return to the surface of experience to understand how the geographies of everyday life are increasingly mediated by technology« (S. 541). Im Folgenden wird es um ebendiese alltäglichen Erfahrungen gehen, die Menschen leiblich-körperlich mit, in und durch medial vermittelte Räume machen.¹⁵

7.4 *MediaSpaces* und Leiblichkeit/Körperlichkeit

Die nachstehenden Ausführungen zu Erfahrungsweisen im Kontext von durch soziale Interaktionen produzierten medialen Kommunikationsräumen sollen nicht zuletzt zu einer weiteren Schärfung des Raumbegriffs beitragen. Die in Kapitel 6 (Theoretischer Schnitt I: Raum) herausgearbeiteten Erkenntnisse sind dabei nach

Durchgängig konsequent erscheint die Begriffsverwendung jedoch nicht zu sein, da der Autor an anderer Stelle schreibt: »Als leibliche Wesen sind wir jeweils am hiesigen Ort und zugleich über einen Raum hin verteilt« (ebd., S. 47). Der Umstand, dass die beiden Begriffe ohne terminologische Differenzierung oftmals parallel verwendet werden, findet sich bei zahlreichen Autor_innen (z.B. bei Shusterman, 1998; Welsch, 1998a; Westphal, 2014). Ich werde im Folgenden von ›Leib-Körper‹ sprechen, wobei es sich um einen Ausdruck handelt, der sich beispielsweise auch bei Waldenfels (1998, S. 229) und bei Westphal (2014, S. 150) findet.

14 Zur Rolle von Technologien in Lefebvres *The Production of Space* konstatiert Kirsch (1995): »Although technology and techniques constitute a recurring (and crucial) element in Lefebvre (1991), the social relations of technology are never really explained« (S. 547, Fußnote 19).

15 Einen Sammelband zu dieser Thematik haben Klemm und Staples (2018) unter dem Titel *Leib und Netz. Sozialität zwischen Verkörperung und Virtualisierung* vorgelegt.

wie vor von Relevanz, werden nun jedoch unter anderem durch phänomenologische Arbeiten etwa von Bernhard Waldenfels (2000, 2009) zu einer Phänomenologie des Raumes erweitert, um insbesondere Bezüge zur Dimension der Leiblichkeit/Körperlichkeit noch stärker in den Vordergrund rücken zu können. Zum Einstieg in dieses Kapitel wird allerdings zunächst auf Felix Schwenzel (2015) Bezug genommen. Dieser Internetnutzer kennt das Netz seit seinen Anfängen und berichtete in einem Diskussionsbeitrag auf der Plattform des Deutschlandfunks über eine Online-Situation, die sich Mitte der 1990er-Jahre zugetragen hatte. Diese von ihm sehr eindrücklich beschriebene Erfahrung des Kommunizierens und Interagierens mit anderen Menschen in einem medialen Raum kennen heutzutage beinahe alle Internetnutzer_innen. Zur damaligen Zeit, die allerdings nicht in allzu ferner Vergangenheit liegt, hätten diese Erfahrungen ganz neue, unbekannte Dimensionen eröffnet:

Als ich es irgendwann einmal nach intensivem Kommandozeilenstudium schaffte, einen dieser Chaträume im sogenannten Internet Relay Chat (IRC) zu betreten, hatte ich mein erstes Aha-Erlebnis: Ich tippte ›hallo‹ und als Antwort erschienen auf meinem Bildschirm die Worte:

›Hallo Felix!‹

Das war das erste Mal, dass aus meinem Computer etwas herauskam, das ich nicht selbst vorher eingegeben hatte. Es war das erste Mal, dass ich erkannte, dass man sich im Internet nicht nur mit Computern verbindet, sondern auch – und vor allem – mit anderen Menschen. Diese Verbindung war eigentümlich direkt und körperlos – aber eben nicht virtuell, sondern echt. (Schwenzel, 2015, o. S.)

Sein bisheriges Leben im und mit dem Internet – nachdem er sich nunmehr 20 Jahre lang darin bewegt, es genutzt und mitgestaltet hatte – resümierte Schwenzel (2015) an anderer Stelle rückblickend wie folgt: »Mein analoges Leben ist dicht verwoben mit meiner digitalen Existenz [...]. Das Internet ist Teil meines Lebens, so wie New York City Teil meines Lebens wäre, wohnte ich in New York« (ebd.). Besonders aufschlussreich an der oben stehenden Anekdote aus der Frühphase von Schwenzels Internetnutzung ist, wie diese virtuelle Begegnung mit einem anderen Menschen – das heißt nicht mehr nur mit einem Rechner – als etwas Unmittelbares und zugleich als losgelöst vom eigenen Körper erfahren wurde. Ich werde sogleich darlegen, dass der Beschreibung dieser Erfahrung als ›körperlos‹ von verschiedensten Autor_innen widersprochen würde, wobei ebendiese Beschreibung als ›direkt‹ und ›echt‹ jedoch von vielen wohl durchaus nachvollzogen werden könnte. Als charakteristisch für die obige Beschreibung lässt sich zunächst festhalten, dass der Autor eine Kontrastierung der Begriffe ›virtuell‹ vs. ›echt‹ vornimmt. Diesbezüglich ließe sich eine Verbindung mit Welschs (1998b, S. 201) Bemerkungen zum Begriff ›wirklich‹ – wie sie in Kapitel 7.1.3 (Wirklichkeit und Virtualität) dargelegt wur-

den – herstellen, wobei Schwenzel (2015) anstelle von ›wirklich‹ den Begriff ›echt‹ verwendet und diesen dem Virtuellen gegenüberstellt.

Unter Rekurs auf Wertheim (2000) könnte Schwenzels Beschreibung der erfahrenen Körperlosigkeit im medialen Raum auch noch aus einer anderen Perspektive betrachtet werden: Die Autorin stellt fest, dass ihr Körper zwar »auf dem Stuhl sitzen [bleibe]« (S. 252), wenn sie sich im Internet bewege, »aber ›ich‹ – oder doch ein Aspekt von mir – bin in einen anderen Zusammenhang versetzt, der während dieser Zeit [...] seine eigene Logik und Geographie hat« (ebd.). Diese eigentümliche Geografie sei zwar mit derjenigen der »physikalischen Welt« (ebd.) nicht deckungsgleich, gleichwohl sei sie »nicht weniger wirklich, nur weil sie nicht materiell ist« (ebd.). Wertheim (2000) würde ihre mediale Erfahrung demnach nicht als absolut körperlos bezeichnen, wie Schwenzel (2015) dies getan hat. Der Leib-Körper befindet sich stets irgendwo im Raum oder an einem Ort, beispielsweise wie von Wertheim geschildert auf einem Stuhl, der sich gänzlich in der ›physikalischen Welt‹ befindet. Gleichwohl scheint ein Aspekt des ›Ichs‹ in den medialen Raum mitgenommen zu werden, das heißt in einen Raum, der, obgleich nicht materiell, dennoch als wirklich erfahren wird. Schroer (2012a) hält diesbezüglich Folgendes fest: »Individuen bleiben an ihre physische Existenz gebunden; der Körper wird zur Schnittstelle zwischen virtuellem und Realraum: Er hängt gleichsam mit einem Teil im Netz, während der andere auf dem Stuhl sitzt« (S. 269f.). Unter Berücksichtigung der Unterscheidung zwischen den Begriffen ›Leib‹ und ›Körper‹ ließe sich möglicherweise etwas differenzierter aussagen, dass der virtuelle Raum leiblich erfahren und gespürt werden kann, obwohl man dort nicht körperlich anwesend ist.

Es lässt sich an dieser Stelle bereits festhalten, dass Interaktions- und Kommunikationssituationen in medialen Räumen zwar durch die »Abwesenheit körperlicher Erfahrungsdichte« (Jörissen, 2014, S. 510) geprägt sind, der Leib-Körper dabei jedoch nicht einfach ›verschwindet‹ oder gänzlich irrelevant wird (vgl. Lehner, 2018, S. 23). Vielmehr ist das Gegenteil der Fall: Jegliche Wahrnehmung ist sinnlich und setzt einen empfindsamen Leib-Körper voraus. Dies gilt ebenso für jede Wahrnehmung in *MediaSpaces*. Da »die physische Lokalität eine Konstante« (Ahrens, 2003, S. 184) darstellt, lassen sich auch dort »Erfahrungen der Authentizität und Unmittelbarkeit« (ebd.) machen, wie Schwenzel (2015) dies anschaulich beschrieben hat. Überdies bildet sich im ›gelebten‹ Raum¹⁶ gemäß

16 Walter Götz (1970) hält in diesem Zusammenhang Folgendes fest: »Der Raum ist von unserem Dasein immer schon eingenommen. Er wird immer schon von uns ›gelebt‹, ehe wir ein anschaulich gegenständliches Bewußtsein, geschweige denn eine theoretisch bestimmte Vorstellung, von ihm haben« (S. 163). Otto Friedrich Bollnow (1963) beschreibt den ›gelebten‹ Raum wie folgt: »Unter dem konkreten, erlebten oder gelebten Raum verstehen wir im Unterschied zum abstrakten mathematischen Raum, [...] jenen andern Raum, in dem wir täglich leben, in dem wir uns bewegen und den wir brauchen, um unser Leben zu entfalten.

Waldenfels (2009) insgesamt »die ganze Vielfalt der leiblichen Sinne, der leiblichen Bewegung und der leiblichen Befindlichkeit« (S. 66) ab. Beim Leib-Körper handelt es sich um »ein ziemlich konservatives Element« (Welsch, 1998a, S. 244), welches nach wie vor »eine Bedingung all unserer Vollzüge« (ebd.) darstellt. Dies manifestiert sich auch in der Philosophie, wo »die Bedeutung der Leiblichkeit als eines Gegengewichts gegen die elektronischen Immaterialisierungstendenzen in den letzten Jahren mehrfach dargelegt worden« (ebd.) ist. Welsch (1998a) verweist dabei auf Jean-François Lyotards (2001 [1989]) *Das Inhumane. Plaudereien über die Zeit*, wo dieser sich mit der Frage auseinandersetzt, ob Denken ohne Körper möglich wäre. Dies wird schließlich negiert: »Man kann den Körper als die *hardware* jener komplexen technischen Einrichtung ansehen, die das Denken ist« (Lyotard, 2001, S. 24). Daraus lässt sich die nachstehende Folgerung ableiten: »Das Denken lässt sich nicht vom phänomenologischen Körper absetzen« (ebd., S. 35). Mit Verweis auf Hubert L. Dreyfus' (1985) phänomenologisch angelegtes Werk *Die Grenzen künstlicher Intelligenz. Was Computer nicht können*, zeigt Welsch (1998a) des Weiteren auf, »daß es kein Verstehen ohne Rückbindung an Körperlichkeit und Alltagserfahrung gibt« (S. 244). Demzufolge lässt sich festhalten, dass es »keine geistige Erfahrung ohne körperliche Anteile und also auch keine elektronische Erfahrung ohne den Körper« (ebd., S. 246) geben kann. Der Autor veranschaulicht dies anhand des Beispiels, dass man sich nach stundenlangem Aufenthalt im Internet, wo man sich die Zeit mit Gamen, Chatten oder Surfen vertrieben und sich dabei in gewisser Weise in der Virtualität verloren habe, bei der Rückkehr in den ›realen Alltag‹ der eigenen Körperlichkeit wieder bewusst werde: Die Augen brennen, der Rücken schmerzt und die Nacken- und Armmuskulatur hat sich verspannt, denn »der Körper wurde eben auf die Reise [in den Cyberspace, Anm. MS] mitgenommen, und nun fühlt er sich mitgenommen« (ebd.) an. Diese körperlichen Erfahrungen sind dabei allerdings »nicht solche eines bloß materiellen oder rohen Körpers, sondern die von kulturellen Körpern, und sie schließen ihrerseits geistige Erregungen ein« (ebd.).

Neben der Beschreibung der räumlichen ›Verortung‹ des Leib-Körpers wird in phänomenologischen Arbeiten vielfach auf die Haut hingewiesen, die als größtes Sinnesorgan des menschlichen Organismus einerseits selbst verschiedene Wahrnehmungen ermöglicht und andererseits und zugleich zu einer »Scheidung von Binnen- und Außenraum« (Waldenfels, 2009, S. 20) führt: »Der menschliche Leib ist umfungen von der Haut als einer durchlässigen Grenz- und Schutzfläche. Diese Innen-Außen-Differenz erzeugt einen voluminösen Leibraum. [...] Das leibliche

Im Unterschied zur Homogenität des mathematischen Raums weist dieser erlebte Raum eine reiche innere Gliederung auf« (S. 499). Diesen Charakterisierungen zufolge könnte gesagt werden, dass mediale Räume ebenfalls ›gelebte‹ Räume sein können.

In-Sein lässt sich nicht ablegen wie ein lästiges Kleid« (ebd., S. 54). Neben den bereits angesprochenen Aspekten, dass, erstens, der Leib-Körper selbst eine räumliche Dimension habe und im Raum eine Stelle bzw. einen Ort einnehme und, zweitens, durch die Haut zugleich ein Leibinnen- und ein Leibaußenraum gebildet würden, sollte des Weiteren beachtet werden, dass die Wahrnehmungen von Räumen und die Möglichkeiten zu deren Aneignung ebenfalls ›durch den Leib-Körper‹ hindurchgehen bzw. über diesen vermittelt werden. Feministische Autor_innen verweisen diesbezüglich darauf, dass leiblich-körperliche Wahrnehmungs- und Aneignungsweisen von Räumen nicht als unabhängig von sozialen Differenzkategorien wie ›race‹, ›class‹ und ›gender‹ gesehen werden könnten (vgl. hierzu bspw. Bauriedl, Fleischmann, Strüver & Wucherpennig, 2000; Gottschalk et al., 2018; Marquardt & Strüver, 2018; Massey, 1993, 2001b; Morrison, 2012a; Morrison, Johnston & Longhurst, 2012; Nast & Pile, 1998). In diesem Zusammenhang werden auch Prozesse der Verkörperung (engl. *embodiment*) thematisiert, um einerseits darauf aufmerksam zu machen, dass es *den* Körper als immer schon feststehenden nicht gebe, sondern dass dieser gleichsam performativ immer wieder verändert hervorgebracht werde. Andererseits verdeutlicht der Begriff der Verkörperung die grundlegende Verflochtenheit von Körpern mit anderen Körpern und Dingen. Im Rahmen von Verkörperungsprozessen »carnality becomes a field which only ever has a partial grip on the world and which constantly interacts with other fields, mimetically and otherwise« (Crang & Thrift, 2000, S. 19). In diesem Sinne verstehe ich den Leib-Körper nicht als vereinzelter, physisch sich manifestierende passive Materialität, sondern vielmehr als in mannigfachen Interaktionen mit der Welt verstrickte aktive Materialität.

7.4.1 (Mein) Hier und (Dein) Dort

Im Folgenden wird der Fokus noch einmal auf den bereits angesprochenen Aspekt gerichtet, dass der Leib-Körper immer irgendwo ist, um von dieser raumphänomenologischen Erkenntnis ausgehend die Frage erörtern zu können, welche Implikationen sich hieraus für medial vermittelte Interaktionen, Erfahrungs- und Handlungsmöglichkeiten ergeben. Mit dem Titel dieses Unterkapitels wird angedeutet, dass Alterität in diesem Zusammenhang insofern thematisch wird, als sich eine Verortung eines Individuums im ›Hier‹ auf eine Verortung eines Anderen im ›Dort‹ beziehen muss und sich ein Wechselverhältnis dieser beiden Ortsbezüge bzw. der beiden Individuen, die sich an zwei unterschiedlichen Orten befinden, einstellen kann. Die nachstehenden Überlegungen lassen sich weitgehend auf Interaktionen in *MediaSpaces* übertragen, auch wenn die Autor_innen, die im Folgenden beigezogen werden, selbst nicht unbedingt mediale Räume im Blick haben mussten, als sie ihre Texte verfassten. Die Übertragungsmöglichkeiten hängen mit dem bereits thematisierten Umstand zusammen, dass Produzent_innen und Nutzer_in-

nen medialer Kommunikationsräume sich nie ihrer eigenen Leiblichkeit/Körperlichkeit entledigen können und sie deshalb auch immer physisch irgendwo verankert sind. Im nächsten Unterkapitel wird der Bezug der im vorliegenden Unterkapitel zu entfaltenden raumphänomenologischen Skizze zu Aspekten der medial vermittelten Kommunikation und zu deren Implikationen für das Wahrnehmen und Aneignen solcher *MediaSpaces* expliziert. Dabei wird es unter anderem um die Frage gehen, inwiefern unter Rückgriff auf diverse Kommunikationstechnologien das Gefühl von Nähe hervorgerufen und gar körperliche Berührungen zwischen physisch Abwesenden ermöglicht werden können.

Anknüpfend an die in Kapitel 7.4 (*MediaSpaces* und Leiblichkeit/Körperlichkeit) entwickelte Argumentationslinie kann mit Shusterman (1998) ein weiterer Aspekt in die Überlegungen einbezogen werden: »Da der Körper immer auf einen bestimmten raumzeitlichen Ort beschränkt ist, kann die durch ihn erfolgende Wahrnehmung nur aus einer bestimmten Perspektive oder aus einem bestimmten Gesichtspunkt erfolgen« (S. 117). Bei der Sicht auf die Welt handelt es sich um ein Phänomen, das sich für zwei Individuen nie identisch darstellen kann. Der Leib-Körper kann vor diesem Hintergrund als Ausgangspunkt aller Erfahrungen gesehen werden, da von ihm aus eine individuelle Perspektive auf alles ihm Äußerliche eröffnet wird (vgl. ebd., S. 118). Räumlich gesprochen handelt es sich bei diesem leiblich-körperlichen Ausgangspunkt um das Hier, das »Orientierung im Raum« (Westphal, 2014, S. 150) verleiht. Hierzu schrieb Waldenfels (1998) in einem Buchbeitrag mit dem Titel *Experimente mit der Wirklichkeit* Folgendes:

Das leibliche Hier und Jetzt, von dem aus ich dir ins Auge schaue und dich anrede, legt sich wie eine Falte in das dichte Gewebe unserer Erfahrung. Husserl bezeichnet die Ursituation des Hier, die keine bloße Lage (*situs*) unter anderen darstellt, als »Nullpunkt« der Erfahrung, und in seinen Überlegungen zur Intersubjektivität titulierte er den eigenen Leibkörper vielfach als »Nullkörper«. [...] Die Erfahrbarkeit, die allem was ist, den Stempel der Wirklichkeit aufprägt, verweist auf diesen Zeit-Ort, an dem ich mich leibhaftig aufhalte, von dem aus ich mich diesem oder jenem zuwende und mich von anderem abwende. (S. 229)

Im mehr als einem Jahrzehnt später erschienenen Buch *Ortsverschiebungen, Zeitverschiebungen: Modi leibhaftiger Erfahrung* präzisierte Waldenfels (2009) diese Aussage mit der Bemerkung, dass es sich beim leiblichen Hier eigentlich nicht um einen konkret festgelegten oder festlegbaren (Null-)Punkt handle, so »als sei der hier befindliche Leib genau zwischen Rechts und Links angesiedelt« (S. 68). Unter diesen Vorzeichen wäre es aus seiner Sicht treffender, von einem »Nullort« (ebd.) zu sprechen. Von diesem Nullort aus lässt sich das Hier bestimmen: »Hier ist dort, wo derjenige, der ›hier‹ sagt oder nach dem ›hier‹ fragt, sich jeweils befindet« (ebd., S. 67). Der Ort, an dem sich jemand aufhält – also ein Hier – ist demzufolge an

die Sprecher_innenposition eines Individuums geknüpft, das »sich hier und nicht anderswo äußert« (ebd.):

Betrachten wir dieses Sichbefinden als Ausdruck einer Leiblichkeit, die weder einem reinen Geist noch einem bloßen Ding eigen ist, so zeigt sich eine originäre Beziehung zwischen Räumlichkeit und Leiblichkeit, und eben diese Beziehung findet im ›hier‹ ihren sprachlichen Ausdruck. (Ebd., S. 67f.)

Diese ursprüngliche Beziehung äußert sich im konkreten leiblich-sinnlichen Erleben und Erfahren des Raums. Diesbezüglich hält Gözl (1970) in seinen philosophischen Untersuchungen fest, dass das Spezifische unseres Daseins im Raum darin bestehe, dass wir »aus dem Raum (auch in der bloßen Vorstellung) nicht ›aussteigen‹« (S. 167) könnten: »Wir können unser eigenes Im-Raume-Sein nicht ›von außen‹ betrachten, weil das ›Hier‹ in der Außenbetrachtung zu einem ›Dort‹ wird und uns so in seinem eigentlichen Wesen entgleitet« (ebd.). Unser Dasein im Raum zeichnet sich des Weiteren dadurch aus, dass wir hier sind, während sich andere Menschen und Dinge uns gegenüber befinden, das heißt, dort sind (vgl. ebd., S. 4). Das Hier und das Dort bezeichnet Gözl (1970) als »Momente des gelebten Raumes« (S. 166). Zwischen diesen beiden Momenten nehmen wir einen Zwischenraum wahr, der als ›Tiefe‹ bezeichnet werden kann. Diese Tiefe ist »die Dimension des ›Hinüber‹« (ebd., S. 168), die sich beispielsweise zwischen zwei Individuen eröffnet, die sich in einer Interaktionssituation wechselseitig als Gegenüber anerkennen.

Im Zusammenhang mit dem Erleben dieses Zwischenraums, der Tiefe, bringt Waldenfels (2009) den Aspekt der Bewegung in die Überlegungen ein: »Die Erfahrung der Tiefe [...] entsteht dadurch, daß etwas sich auf den Wahrnehmenden zu oder vom Wahrnehmenden weg bewegt. So entsteht ein Vor- und Hintereinander, daß [sic!] sich aus keinem Nebeneinander herleiten läßt« (S. 55). Einer Präzisierung bedarf diese Aussage insofern, als sich nicht nur ›etwas‹ um das wahrnehmende Individuum herum bewegt (von ihm weg bzw. auf es zu), sondern dieses sich immerfort auch selbst bewegt. Die vom Hier ausgehende Bewegung eines leiblichen Wesens »nimmt gegenüber Dingen im Raum bzw. gegenüber anderen Wesen, die ihrerseits ›hier‹ sind, die Form einer *Annäherung* und *Entfernung* an« (Waldenfels, 1998, S. 232). Angesichts der leiblichen Bewegung und der zeitlichen Dimension derselben wird deutlich, dass es sich beim Hier nicht um einen fixen Punkt handeln kann: »Das Hier ist ebensowenig [sic!] ein toter Raumpunkt, wie das Jetzt ein reiner Zeitpunkt ist, es spannt sich aus zu einem Durchgangsort der Bewegung, einem *lieu de passage*« (Waldenfels, 2009, S. 48). Mit Westphal (2014), die ihre Argumentation unter anderem auf Husserl und Merleau-Ponty stützt, lässt sich des Weiteren festhalten, dass überhaupt erst durch Bewegungen von Körpern Räume produziert werden. Oder anders gesagt: Wäre der Leib-Körper auf einen einzigen Punkt fixiert, wären Räume irrelevant, denn erst durch die Bewegung, die zu Nähe und Ferne zwischen verschiedenen Nullorten führt, entstehen Räume. Diese Räu-

me sind – wie bereits wiederholt herausgestrichen wurde – selbst weder statisch noch ein für alle Mal festgelegt, sondern beweglich:

In der Bewegung stellen wir Raum her und bilden ihn zugleich ab. Der Körper ist nicht nur ein Bewegender, sondern auch ein Beweglicher; und auch der Raum bekommt durch die Selbstbewegung eine Eigenbewegung. Durch den Körper bewegen wir uns und den Raum gleichzeitig. (Westphal, 2014, S. 150)

Diese Ausführungen zusammenfassend lässt sich mit Unger (2010) festhalten, dass der Mensch zugleich »ein räumliches, ein raumschaffendes und raumaufspannendes Wesen« (S. 112) ist.

Auf der Basis dieser grundsätzlichen Überlegungen kann in einem weiteren Schritt der Frage nachgegangen werden, wie sich das alteritätstheoretisch bedeutsame Verhältnis zwischen dem Hier des sprechenden Individuums und dem Dort eines Gegenübers, das sein ganz eigenes Hier hat, noch deutlicher fassen lässt. Gemäß Götz (1970) erlaube zum einen »die Erfahrung der leibhaftigen Erscheinung eines anderen Menschen in meinem phänomenalen Raum« (S. 25) und zum anderen das durch sprachliche Verständigung mit dem anderen Menschen hergestellte Bewusstsein die Einsicht, dass das Gegenüber nicht das gleiche Hier habe wie ich, sondern sein eigenes Hier, das von mir als Dort erlebt wird (vgl. ebd.). Götz spricht in diesem Zusammenhang die menschliche Fähigkeit an, sich diverse erfahrene, wahrgenommene Räume in Erinnerung rufen oder Räume imaginieren und diese sodann zueinander in Beziehung setzen zu können. In dieser Fähigkeit, sich gewissermaßen in verschiedene Räume (beispielsweise in gegenwärtig erfahrbare, aber auch in imaginierte, zukünftige oder in der Vergangenheit erfahrene Räume) »teilen« zu können, vermutet Götz (1970) »überhaupt die Möglichkeit begründet, neben meinem Dasein in meinem Raum das Dasein des Anderen in seinem Raum irgendwie mitzuvollziehen und dadurch zu jener Gemeinsamkeit des einen objektiven Raumes, in dem wir beide miteinander da sind, [...] zu gelangen« (S. 26). Vor diesem Hintergrund ließe sich mit Waldenfels (2009) das besondere Verhältnis von Hier und Dort als ein Verhältnis von Eigenem und Fremdem fassen, wobei dieses Verhältnis einen genuin »topischen Charakter« (S. 77) aufweist (vgl. Waldenfels, 2013).

7.4.2 (Unser) HierDort/DortHier

Im Folgenden geht es um eine eingehende Erörterung des mit internetbasierenden Technologien einhergehenden Phänomens der digitalen Medialität, das in einen Zusammenhang mit den im vorhergehenden Unterkapitel erfolgten raumphänomenologischen und alteritätstheoretischen Betrachtungen zu Leiblichkeit/Körperlichkeit sowie zu Raumerleben und -wahrnehmen gestellt werden soll. Die Überschrift des vorliegenden Unterkapitels steht für die technologischen

Möglichkeiten, ein Dort zu einem Hier werden zu lassen (und umgekehrt) und diese beiden »Momente des gelebten Raumes« (Gölz, 1970, S. 166) einander derart anzunähern, dass der Zwischenraum minimal bzw. deren Differenz eingegeben wird (vgl. Waldenfels, 2009, S. 109).

In Artikeln wie denjenigen von Kim et al. (2004) oder Paterson (2006) wird auf »haptische Geräte« oder »haptische Schnittstellen« Bezug genommen, mit welchen internetbasierte Interaktionen ermöglicht werden können, die auch Berührungen involvieren und dadurch ein starkes Gefühl der Nähe und Anwesenheit evozieren sollen. Paterson (2006) bezeichnet diese haptischen Geräte oder Schnittstellen als »technologies of touch« (S. 691). Diese »Berührungstechnologien« reproduzieren physische Berührungen über Distanzen hinweg und eröffnen dadurch multisensorische Wahrnehmungsräume im Digitalen (vgl. ebd.). Entwicklungs- und Anwendungsgebiete solcher Technologien sind beispielsweise Chirurgie, militärische Ausbildung, Minenräumung und Raumfahrt, aber auch Unterhaltungsbereiche wie Videospiele (vgl. Kim et al., 2004, S. 329; Paterson, 2006, S. 692). Eine Bedeutung könnten diese Technologien jedoch auch im Kontext von Fernbeziehungen erhalten, und zwar dann, wenn es möglich sein sollte, Berührungen über Distanzen hinweg quasi zu »verschicken«.

Howard Rheingold entwickelte in seinem Buch *Virtuelle Welten* (1992, S. 529ff.) sowie in einem in der Cyberpunk-Zeitschrift *Mondo 2000* veröffentlichten kurzen Text mit dem Titel *Teledildonics: Reach Out and Touch Someone* (1990) ein Zukunftsszenario, in dem er in gleichsam futurologischer Weise über »Berührungstechnologien« spekulierte.¹⁷ Durch einen Nexus aus »VR-Technologie und Telekommunikationsnetzen« (Rheingold, 1992, S. 529) sollte es gemäß diesem Szenario möglich werden, »in bislang ungeahnter Weise zu anderen Menschen – oder ganzen Populationen – körperlichen Kontakt aufnehmen [zu] können« (ebd.). Er forderte die Leser_innen dazu auf, sich einige Jahrzehnte in die Zukunft zu versetzen und sich vorzustellen, sie seien mit einem am Kopf befestigten Display ausgerüstet und in einen sehr dünnen, eng am Körper anliegenden Anzug gekleidet (vgl. Rheingold, 1990, S. 52). Das dahinterliegende Prinzip erläuterte er folgendermaßen:

Embedded in the inner surface of the suit, using a technology that does not yet exist, is an array of intelligent effectors. These effectors are ultra-tiny vibrators of varying degrees of hardness, hundreds of them per square inch, that can receive and transmit a realistic sense of tactile presence in the same way the visual and audio displays transmit a realistic sense of visual and auditory presence. (Ebd.; vgl. Rheingold, 1992, S. 530)

17 Überaus kritisch äußert sich hierzu Elizabeth Grosz (2001): »»Teledildonics« [...] represents the fantasy (a male fantasy, though no doubt it can have its feminist variants) of a perfectly controllable, programmable quasi-prostitution« (S. 42).

In diesem »teledildonischen Szenario« (Woolley, 1994, S. 252) wird ein technologisch hoch entwickelter Anzug – ein »sound-sight-touch telepresence^[18] system« (Rheingold, 1990, S. 52) – zu einem Vehikel, das es ermöglicht, multisensorische Wahrnehmungsräume zu entdecken. Über das Internet (vorausgesetzt die Rechenleistungen der Computer und die Übertragungsgeschwindigkeiten der Daten seien groß genug) könnten solche Wahrnehmungsräume mit anderen Menschen geteilt werden, wobei Rheingold in erster Linie an erotische Begegnungen dachte: »Your partner(s) can move independently in the cyberspace, and your representations (aka ›puppets‹) are able to touch each other, even though your physical bodies might be continents apart« (ebd.). Geteilte Erfahrungen, die medial vermittelt sind, finden nach Kim et al. (2004) in sogenannten »shared virtual environments (SVEs« (S. 328) statt. Für ein möglichst ganzheitliches Anwesenheits- bzw. Nähegefühl ist in solchen Umgebungen neben der Stimulierung des Seh- und des Hörsinns auch der Tastsinn ausschlaggebend (vgl. ebd., S. 328f.; Paterson, 2006, S. 692). »Berührungstechnologien« funktionierten zwar auch heute noch über weite Strecken mechanisch,

but the sense of presence is increasingly aided by electronics, engaging directly with the somatic senses of kinaesthesia, proprioception, and the vestibular sense, greatly enhancing the simulation of being there. [...]

The significance of haptics therefore lies [...] in the ability for this sense of presence to be communicated by touch over a distance – to literally feel the presence of another. (Paterson, 2006, S. 692)

Die Anwesenheit und Nähe einer anderen Person zu spüren, sich zu berühren und berührt zu werden, drängt die Tatsache des existierenden Zwischenraums zwischen dem Hier und dem Dort der anderen Person in den Hintergrund. Das Hier und das Dort werden medial vermittelt zu einem (gemeinsamen) *HierDort/DortHier*, wodurch der Eindruck entsteht, dass die beiden Momente beinahe ineinanderfallen. Rheingold (1990) prognostizierte angesichts dieses Szenarios »a whole new semiotics of mating« (S. 54) mit unabsehbaren Konsequenzen für all das, was unter Privatsphäre, Identität und Intimität verstanden werde (vgl. ebd.). In diesem Zusammenhang fragte er, ob in Zeiten, in denen unsere »Informationsmaschinen« und Kommunikationsgeräte so stark mit uns selbst verschmolzen sein würden, wir diese als »its« bezeichnen würden, »or will they be part of ›us‹?« (ebd.). Damit einher geht die Frage, was »der Mensch« dann noch ist bzw. was als »das Menschliche« verstanden werden kann. Diesbezüglich vermutete Rötzer (1998) bereits vor über zwanzig Jahren, dass

18 Den Begriff »Telepräsenz« expliziert Paterson (2006) als »the evocation of a sense of presence of objects at a distance« (S. 696). Als Hilfsmittel hierfür dienen »telerobotische« Geräte oder Vorrichtungen, die dazu dienen »to aid the manipulation of objects at a distance« (ebd.).

die Vernetzung des menschlichen Körpers mit externen oder implantierten Systemen, die interaktive Repräsentation des Körpers in virtuellen Räumen, die Verselbständigung von virtuellen Agenten und ›realen‹ Robotern zu einem neuen Verständnis dessen führen [werden], was menschlich und was ein menschlicher Körper ist. (S. 166; vgl. Jörissen, 2014, S. 511)

Das Beispiel von Rheingolds teledildonischer Zukunftsfantasie aus den 1990er-Jahren, die heute zumindest in Ansätzen durchaus Realität geworden ist (worauf im weiteren Verlauf der Ausführungen noch zurückzukommen sein wird), illustriert den Umstand, dass der menschliche Körper zunehmend »als Schnittstelle mit der Welt und mit Maschinen verstanden [wird], die sich verändern, die sich neu designen lässt« (Rötzer, 1998, S. 166).

Aus feministischer Perspektive hat Donna Haraway (1995) in ihrem *Manifest für Cyborgs*¹⁹ einige wegweisende Gedanken zum Verhältnis ›Mensch-Maschine‹ dargelegt. Zur komplexen, verflüssigten Beziehung zwischen leiblichen Wesen und Maschinen äußert sie sich wie folgt:

Im Verhältnis von Mensch und Maschine ist nicht klar, wer oder was herstellt und wer oder was hergestellt ist. Es ist unklar, was der Geist und was der Körper von Maschinen ist, die sich in Kodierungspraktiken auflösen. Insofern wir uns sowohl im formalen Diskurs (d.h. Biologie) als auch in Alltagspraktiken (d.h. Hausarbeitsökonomie im intergrierten [sic!] Schaltkreis) wissen, sind wir Cyborgs, Hybride, Mosaik, Chimären. Biologische Organismen sind zu biotischen Systemen geworden, zu Kommunikationsgeräten wie andere auch. Innerhalb unseres formalisierten Wissens über Maschinen und Organismen, über Technisches und Organisches gibt es keine grundlegende, ontologische Unterscheidung mehr. (S. 67)

Die Autorin macht damit deutlich, dass sich starre Grenzziehungen zwischen Mensch und Maschine und damit rigide Dualismen nicht länger aufrechterhalten lassen. Haraway (1995, S. 68) und Rötzer (1998, S. 167) sind sich darüber hinaus darin einig, dass der menschliche Leib-Körper nicht mehr an der Haut ende, sondern aufgrund von komplexen Verbindungen mit maschinellen Systemen weit darüber hinaus reiche, wenn man etwa bedenke, dass sich »Roboter in der Ferne steuern« (Rötzer, 1998, S. 167) lassen oder dass Berührungen infolge virtuell geteilter, multisensorischer Wahrnehmungsräume über geografische Distanzen hinweg ›verschickt‹ werden können. Insofern führen solche Technologien dazu, dass die körperliche Beschränktheit zu einem gewissen Grad transzendiert werden kann, indem sie Erfahrungen, die stets durch den Leib-Körper bedingt sind, fortwährend transformieren und modifizieren (vgl. ebd.).

19 Cyborgs definiert Haraway (1995) als »kybernetische Organismen, Hybride aus Maschine und Organismus, ebenso Geschöpfe der gesellschaftlichen Wirklichkeit wie der Fiktion« (S. 33).

Wie weiter oben insbesondere in Kapitel 7.4 (*MediaSpaces* und Leiblichkeit/Körperlichkeit) bereits diskutiert wurde, muss mit Shusterman (1998) jedoch zugleich bedacht werden, dass wir »uns nicht vom erfahrbaren Körper mit seinen Gefühlen, Freuden und Erregungen lösen [können]. Er ist selbst in den höchsten Flügen der Medientechnologie immer da« (S. 125; vgl. hierzu auch Grosz, 2001, S. 42ff.). Auch »geteilte virtuelle Umgebungen« (vgl. Kim et al., 2004, S. 328) nehmen wir mit unseren Sinnen wahr und es wird deutlich, dass bestimmte körperliche Beschränkungen (z.B. das Spektrum des menschlichen Sehvermögens oder der kognitiven Fähigkeiten) trotz aller maschinell-technischen Hilfsmittel nicht so einfach aufzuheben sind. Welsch (1998a, S. 244) weist in diesem Zusammenhang darauf hin, dass die zunehmende Leistungsfähigkeit von Computerprozessoren und die Steigerung der Rechenkapazitäten weder mit einer Optimierung unserer Sinnesorgane noch mit einer Optimierung unserer physischen und psychischen Eigenschaften zusammenfallen: »Wenn die Verarbeitungskapazität der Rechner ins Gigantische wächst, so nicht ebenso unsere Lebenszeit, unsere Reaktionszeit, unsere Begreifenszeit« (ebd.). Auch die Vorstellung von einem »Nullort« (Waldenfeld, 2009, S. 68) als dem Hier des leiblichen Sichbefindens, das sich als beweglicher »*lieu de passage*« (ebd., S. 48) bestimmen lässt, bleibt infolge digitaler, medial vermittelter Umwelten und virtueller Erfahrungen instruktiv, wobei die Fähigkeit zentral ist, über diesen leiblichen Ort ungefähr Bescheid zu wissen, denn die Möglichkeit, Räume wahrnehmen zu können, ergibt sich erst, »wo das Subjekt dieser Wahrnehmung die Position seines Leibes kennt, wo es in einem minimalen Sinn weiß, wo es ist (andernfalls wäre es nicht einmal fähig sich zu verirren)« (Seel, 1998, S. 265). Dementsprechend schilderte auch der Internetvordenker und Netzaktivist John P. Barlow (1990) in der oben bereits referierten Ausgabe des Magazins *Mondo* 2000 in einem Artikel mit dem Titel *Being in Nothingness: Virtual Reality and the Pioneers of Cyberspace* eine Erfahrung im Internet: Obwohl er sein leiblich-körperliches Mitgenommen-Sein in den virtuellen Raum des Internets als intensive Erfahrung beschreibt (z.B. durch Aussagen wie »[...] I don't seem to have a location exactly. In this pulsating new landscape, I've been reduced to a point of view« [ebd., S. 36] oder »Nothing could be more disembodied than cyberspace. It's like having your everything amputated« [ebd., S. 38]), verfügte er nach wie vor über das Wissen bezüglich der Position seines Körpers in der physisch-materiellen Welt: »At least I know where I left my body. It's in a room called Cyberia in a building called Autodesk in a town called Sausalito, California. Planet Earth. Milky Way« (ebd., S. 36). Da wir immer noch einen Leib-Körper haben, dürften Bemühungen zur Verwirklichung transhumanistischer Zukunftsvisionen wie beispielsweise derjenigen des Uploads des menschlichen Geistes oder des Bewusstseins in die Cloud, das heißt dessen einstweilige Loslösung vom Leib-Körper »für eine eventuelle zukünftige Inkarnation in rein synthetischen

[...] Körpern« (Danowski & Viveiros de Castro, 2019, S. 61), möglicherweise auch künftig nie umsetzbar werden.²⁰

Unabhängig von der Realisierbarkeit technologischer Visionen lässt sich an dieser Stelle die folgende generelle Überlegung festhalten: Die medial vermittelte Sphäre prägt die Möglichkeiten des Wahrnehmens des Zwischenraums zwischen Hier und Dort und wie gezeigt lassen sich Ferne und Nähe keineswegs ausschließlich als geografische Distanzen, die im einen Fall größer und im anderen Fall kleiner sein können, bestimmen. Indem der Zwischenraum gestaltet wird, werden Nähe und Ferne gleichsam hergestellt und konfiguriert, und zwar im digitalen wie auch im nicht digitalen Raum, wobei die Überlagerungen und Wechselwirkungen zwischen diesen Sphären als hybrid zu verstehen sind (vgl. hierzu bspw. Ahrens, 2003; Schroer, 2012a; Unger, 2010; Willis, 2012).

Mit Gadgets und Apps, durch die »technologies of touch« (Paterson, 2006, S. 691) in den Alltag Einzug gehalten haben, lassen sich Anwesenheit und Nähe in zunehmendem Ausmaß und auf vielfältige Weise simulieren. Insofern lassen sie sich als Mittel zur Gestaltung des Zwischenraums verstehen, die nicht zuletzt im Kontext von Fernbeziehungen von Bedeutung sein können. Apps wie *Couple*, *Twyxt*, *Between* oder *Avocado* eröffnen Paaren einen geteilten digitalen Raum, der zum einen der Organisation des Alltags etwa durch die Möglichkeit des Anlegens von Aufgabenlisten oder eines gemeinsamen Kalenders dient. Überdies ist in solchen Apps häufig ein Instant-Messenger enthalten, mit dem Text- oder Sprachnachrichten, Bilder oder GIFs verschickt werden können, die sich in eine Timeline einfügen, in welcher momenthafte Erinnerungen digital abgelegt werden und eine besondere Zweisamkeitssphäre geschaffen wird (vgl. hierzu Heinz & Wöhrle, 2018, S. 85ff.). Sie sind in besonderer Weise dazu geeignet, eine Art »connected presence« (vgl. Licoppe, 2004; Licoppe & Smoreda, 2005) zwischen den Beziehungspartner_innen herzustellen, da sich diese fortwährend ihrer Zusammengehörigkeit versichern können. Zum anderen ermöglichen diese Apps mittels der oben bereits erwähnten »Berührungstechnologien« zuweilen das Versenden eines »Daumenkusses«. Mit der Digital-Touch-Funktion, die in der Apple Watch

20 Danowski und Viveiros de Castro (2019) erörtern in ihrem Buch *In welcher Welt leben?* zahlreiche Versionen des Endes der Welt im Kontext der globalen Klimakrise. Eine solche »Version einer Menschheit-ohne-Welt« (S. 61) skizzieren die Autor_innen anhand einer Zukunftsvision von Transhumanist_innen bzw. Vertreter_innen der sogenannten »Singularitätsthe-se« (ebd.): »Singularität ist der Name einer anthropologischen Diskontinuität, einer plötzlichen kybernetischen Entrückung, die sich mit der exponentiell zunehmenden Fähigkeit zur Datenverarbeitung im weltweiten Rechnernetz ankündigt« (ebd.). Diese Vision bezeichnen Danowski und Viveiros de Castro als diejenige »eines Hyperfortschritts, der die Menschen (oder einstweilen nur 1 %) dank der Verlängerung der maximalen Lebensdauer von ihrem »biologischen Substrat« befreit und somit letztlich die organische Körperlichkeit transzendiert [...]« (ebd.).

wie auch in anderen Apple-Geräten integriert ist, ist es außerdem möglich, den eigenen Herzschlag auf das iPhone, die Apple Watch, das iPad etc. einer anderen Person zu versenden. Die diesbezüglichen Instruktionen des Anbieters lauten wie folgt: »Lege zwei Finger auf das Display, bis du deinen Herzschlag spürst und auf dem Display animiert siehst.« Und weiter: »Um [...] Herzschläge zu sehen (bzw. zu spüren), die dir jemand gesendet hat, musst du nur auf die Mitteilung tippen.«²¹ Es handelt sich hierbei um eine sehr intime Form der Kommunikation, da ganz persönliche körperliche Informationen mit einer anderen Person geteilt werden können. Noch stärker darauf ausgelegt, Nähe auf Distanz herzustellen, sind die Anwendungen *Kissenger* und *XOXO* von *Lovotics*.²² Deren Einsatz erfordert neben gewöhnlichen Kommunikationsgeräten wie Smartphones zusätzlich besondere Geräte, die mit künstlichen Lippen oder »Umarmungssensoren« ausgestattet sind. Malinowska (2018) beschreibt den »Kuss-Messenger« *Kissenger* folgendermaßen:

Resembling a toy piggy robot, this PC add-on allows two people to send and to receive kisses online by pressing against a silicon lip at the front of the device, from which it is transferred via a kiss processor. The kiss comes in a form of a tingling vibration whose intensity depends on lip pressure received by a transmitter. (S. 94)

Als noch ausgefeilteres »berührungstechnologisches« Gadget führt Malinowska *Teletongue* an. Hierbei handelt es sich um ein Lollipop-ähnliches Interface, das orale Interaktionen über Distanzen hinweg ermöglichen soll (vgl. ebd., S. 94f.). Sowohl *Kissenger* als auch *Teletongue* dienen der Übermittlung mechanischer Reize und zielen nicht in erster Linie auf emotionale Empfindungsweisen ab. Gesten werden in Druck, Texturangemessenheit des Materials und Übertragungslatenzen übersetzt bzw. umgerechnet (vgl. ebd., S. 95). Aus der Perspektive der Entwickler_innen solcher telerobotischen Erfindungen ist der Körper Malinowska (2018) zufolge »a set of stimuli transferable to algorithms that allow for translating the body's organic forms into digital planes« (ebd.). Die teledildonische Geste des Kusses wird gleichsam prothesenhaft. Im Verständnis Schroers (2012a) geht eine derartige prothesenhafte Erweiterung des Körpers mit dessen Fähigkeit, »raumgreifend tätig« (S. 295) zu sein, einher, wodurch dieser auch »weit entfernt liegende Räume für uns zu erschließen« (ebd.) vermag. Demgegenüber hatte sich Shusterman (1998) bereits in einem sehr viel früheren Stadium der technologischen Entwicklungen weitaus nüchterner geäußert, indem er konstatierte: »Die neuen Werkzeuge sind bestenfalls Extensionen unseres instrumentellen, leiblichen Körpers« (S. 125f.). Überdies könnte vermutet werden, dass das Gefühl der Nähe, das beispielsweise mit Gadgets wie *Teletongue* oder *Kissenger* simuliert werden soll, die existierende geografi-

21 <https://support.apple.com/de-ch/guide/watch/apdebdobb96c/6.0/watchos/6.0> (zuletzt abgerufen am 22. Juli 2020).

22 www lovotics.com (zuletzt abgerufen am 22. Juli 2020).

sche Distanz entgegen der ursprünglichen Intention sogar noch verstärkt ins Bewusstsein rückt, da es sich nach wie vor nur um die Simulation eines Kusses oder einer Umarmung handelt. Das Paradoxon besteht darin, dass Abwesenheit gerade durch diese Anwesenheit simulierenden Gadgets besonders deutlich spürbar werden könnte, worin sich nicht zuletzt die trennende Funktion von Medien, auf die beispielsweise Shusterman (1998, S. 115) und Ofak (2012, S. 250) hingewiesen haben, manifestiert.

7.5 Zwischenräume

Im Sinne eines kurzen Resümees einiger zentraler Aspekte der im zweiten theoretischen Schnitt erfolgten Erörterungen lässt sich rekapitulieren, dass Nutzer_innen von Medientechnologien hybride Räume hervorbringen und dass diese im Kontext sozialer Beziehungen Formen von Nähe erzeugen können bzw. bei der Gestaltung des Dazwischen (zwischen Hier und Dort) bedeutsam sind. Bei der empirischen Untersuchung des Phänomens der Fernbeziehungen ist demzufolge zu fragen, welche Bedeutungen die Deiktika ›hier‹ und ›dort‹ während längerer Phasen des räumlichen Getrenntseins annehmen und wie sich diese Bedeutungen im Verlauf der Zeit gegebenenfalls verändern. In Fernbeziehungen geht es wie in allen Paarbeziehungen um die Frage, wie der Zwischenraum gelebt und wie er konfiguriert und immer wieder aufs Neue aktualisiert werden kann. In Kapitel 2 (Normalisierung: Fernbeziehungen als ›Spezialform‹ von Paarbeziehungen) wurde unter Bezugnahme auf Sybille Krämers (2008) Buch *Medium, Bote, Übertragung. Kleine Metaphysik der Medialität* bereits dargelegt, dass es sich bei jeglicher Kommunikation, finde diese nun von Angesicht zu Angesicht oder medial vermittelt statt, um »ein Distanzgeschehen«, einen »Umgang mit Entfernungen«, handle: »Denn das Problem der Kommunikation wurzelt in der unüberbrückbaren Kluft zwischen dem Selbst und dem Anderen« (S. 91f.). In diesem Zusammenhang wurde ebenfalls schon darauf hingewiesen, dass sich Distanzen im Zwischenräumlichen nicht allein in einem geografischen Sinne verstehen lassen, sondern dass diese sich auch auf eine Entfernung zwischen den Beziehungspartner_innen beziehen, die sich aus deren »Verschiedenartigkeit« (ebd., S. 110) ergibt und womit es umzugehen gilt.

Insbesondere internetbasierte Medientechnologien eröffnen darüber hinaus Möglichkeiten, die es uns erlauben, uns wie selbstverständlich in Situationen hineinzubegeben, »in denen wir nicht sind« (Seel, 1998, S. 259). Die Begriffe der Anwesenheit und Abwesenheit erfahren unter diesen Vorzeichen spezifische Bedeutungsverschiebungen, denen in der diffraktiven Analyse des Phänomens der Fernbeziehungen ebenfalls nachzugehen sein wird. Um obenstehende, im Anschluss an Seel (1998) vorgebrachte Überlegung zu konkretisieren und zugleich weiterzuführen, soll im Folgenden und zum Abschluss dieses Kapitels Michel