

## Premediation, Krise und Reform

### Medienwechsel als Technologie des Übens

---

MARKUS STAUFF

Nothing follows from following,  
except change.

MARSHALL MCLUHAN

Sowohl Institutionen wie auch Individuen werden gegenwärtig mit fortwährend neuen Medientechnologien konfrontiert, die nicht nur etablierte Kräfteverhältnisse verschieben, sondern auch ein dauerndes Einüben von neuen Verfahren, Regeln, Protokollen und Gerätschaften erfordern. Medien haben insofern nicht nur eine heterotopische Funktion auf der Ebene ihrer Repräsentationen, sondern auch auf der Ebene ihrer forcierten Weiterentwicklung: So wie das Spiegelbild ein reales Bild ist, das zugleich infrage stellt, ob ich vor dem Spiegel stehe, wo ich doch im Spiegel zu sehen bin (vgl. Foucault 2005: 931-942), so erhalten Medien gegenwärtig immer mehr den Charakter von realen Gerätschaften, die aber zugleich unter dem Vorbehalt der schon angekündigten und schon vorbereiteten kommenden Generation stehen. Mediennutzung wird damit zu einem krisenhaften Einüben immer neuer Funktionen.

Wie in anderen Ländern auch, nutzt die Polizei in den Niederlanden zunehmend YouTube und andere *social media*, um die Bürgerinnen und Bürger an der Aufklärung von Verbrechen zu beteiligen<sup>1</sup>. Gleichzeitig werden dieselben Medien durch politische Bewegungen oder Individuen gebraucht, um die Polizeiarbeit kritisch zu dokumentieren: In Amsterdam dokumentieren beispielsweise

---

1 So erstellt die Polizei eine Liste von Videos von illegalem Feuerwerkgebrauch, die anonym auf YouTube platziert wurden, um die Bevölkerung zur Mithilfe bei der Identifizierung des Ortes und der Täter zu motivieren.

Hausbesetzer die Räumungsaktionen der Polizei und stellen die Filme online; immer wieder sorgen Filme, die durch Passanten zufällig aufgenommen werden, für Aufsehen, weil sie nicht nur ungerechtfertigte Brutalität der Polizei dokumentierten, sondern auch die Versuche der Polizei, das Filmen dieser Vorgänge zu verhindern. In einer offiziellen Reaktion gab sich die Polizeiführung demütig und machte deutlich, dass sie künftig ihre Mitarbeiter im Umgang mit filmenden Zeugen schulen wird. Auch 20 Jahre nach *Rodney King* sorgt die Ausbreitung von mobilen Aufzeichnungsmedien für Unruhe<sup>2</sup>.

Der kontinuierliche Medienwechsel kann zum einen aus der Perspektive von Medienpraktiken als Taktiken daraufhin untersucht werden, wie er ständig Kräfteverhältnisse verschiebt. Die unterschiedlichen Medien und ihr in soziale Konstellationen intervenierender Gebrauch machen stets neue Gegenstände und Vorgänge sichtbar (und damit kontrollierbar oder kritisierbar) und verleihen dadurch der einen oder der anderen Gruppe, den Staatsapparaten oder dem Widerstand, einen kurzzeitigen Vorsprung. Medien sind hier Regierungstechnologien in dem Sinn, dass mit jedem neuen Medium auch neue Gegenstandsfelder entstehen, die Interventionen – und somit Regierungshandeln im weitesten Sinne – möglich oder auch notwendig erscheinen lassen.

Im Folgenden will ich die Perspektive allerdings auf einen anderen Aspekt des Medienwandels richten; die Frage nämlich, inwiefern die schlichte Notwendigkeit, stets neue Medien zu adaptieren, zur Strukturierung von Verhaltensweisen und somit auch zu Handlungsmacht beiträgt. Inwiefern ist es also nicht eine bestimmte – wenn auch kurzfristige und taktische – Medienkonstellation, die das Feld der möglichen Handlungen strukturiert, sondern der Medienwechsel selbst, mit seiner Notwendigkeit stets neue mediale Protokolle und *affordances* zu kennen und zu beherrschen.

Mich interessiert an dem hier geschilderten Beispiel mit anderen Worten weniger die Frage, ob *social media* zu mehr Kontrolle durch die Polizei oder zu einer demokratischeren Kontrolle der Polizei durch die Bürgerinnen und Bürger beitragen, als vielmehr die Frage, was es eigentlich für medial konstituierte Regierungspraktiken heißt, dass sowohl die Institutionen als auch die Individuen dauernd neue Technologien aneignen müssen, um überhaupt ein Wissen von und einen Zugriff auf umkämpfte Gegenstände sicher zu stellen. Die politischen medialen Praktiken sind zunehmend verflochten mit einer unablässigen Reflektion

2 1991 filmte ein Passant mit einer Videokamera wie Polizisten in Los Angeles einen African-American mit Schlagstöcken prügeln; die Videobilder wurden im Fernsehen ausgestrahlt und schließlich im Gerichtsverfahren gegen die Polizisten eingesetzt (vgl. Ronell 1994; Fiske 2002).

und Optimierung des Mediengebrauchs, der dadurch immer schon eine selbsttechnologische Dynamik entfaltet.

Das von Michel Foucault entlehnte Konzept von »Regierungstechnologien« (und der »Selbsttechnologien«), das im Folgenden nicht systematisch entfaltet wird, bildet für die Fragestellung einen ersten geeigneten Ausgangspunkt. Durch die mit diesem Konzept verbundene Entinstitutionalisierung und Entfunktionalisierung wird es möglich, das Technologische von Machtmechanismen zu beschreiben, ohne es auf eine bestimmte Medienkonstellation zu reduzieren: »Die Machttechnologien sind nicht unbeweglich: Sie sind keine starren Strukturen, die darauf zielen, gerade durch ihre Unbeweglichkeit lebendige Vorgänge ruhigzustellen. Die Machttechnologien modifizieren sich unablässig unter der Einwirkung von sehr zahlreichen Faktoren« (Foucault 2004: 179).

Die folgenden Ausführungen entwickeln auf dieser Basis nicht eine eindeutige These, sondern sind eher als eine Sichtung von möglichen Perspektiven zu verstehen.

## 1. ALGORITHMEN UND SELBSTTECHNOLOGIEN

Dass die konstante Veränderung der Medien an selbsttechnologische Praktiken des Einübens gebunden ist, wird sicher am deutlichsten unter Bezug auf Algorithmen und Software: Die »Macht der Algorithmen« besteht nicht zuletzt, wie David Beer es formuliert hat, in der kontinuierlichen Neu-Produktion von ökonomischen, sozialen und politischen Beziehungen – während die Algorithmen zugleich fortlaufend an die Dynamiken des Gegenstandsbereichs angepasst werden – bzw. sich selbst daran anpassen (Beer 2009: 985-1002)<sup>3</sup>. Als Regierungstechnologien sind Algorithmen dabei nicht zuletzt von Interesse, weil sie kaum noch distinkte und punktuelle Klassifizierungen vornehmen, sondern aus dem kontinuierlichen *monitoring* des Verhaltens von zahllosen Individuen flexible, ständig neu zu adjustierende Muster herauslösen – die dann tatsächlich das Milieu spezifizieren, in dem die individuellen Praktiken lokalisiert sind und gegebenenfalls strukturiert werden können. Entsprechend der foucaultschen Beschreibung des Sicherheitsdispositivs lassen die Algorithmen der *social media* Dinge geschehen, um ihre Dynamik und ihre Wahrscheinlichkeit zu erfassen und

3 Beer bezieht sich hier u.a. auf Scott Lashs Kennzeichnung einer post-hegemonialen Macht: »post-hegemonic power operates through a cultural logic of invention, hence not of reproduction but of chronic production of economic, social and political relations« (Lash, zit. n. Beer 2009: 56).

diese nur indirekt, durch Gestaltung des Milieus und Ausnutzung der spezifischen Dynamik, zu manipulieren (vgl. Foucault 2004: 19ff.).

Ein klassisches Beispiel hierfür ist die post-demographische Identifizierung von Internetnutzern: Diese bekommen im aufgerufenen Interface, abhängig davon, ob sie beispielsweise als weiblich oder männlich klassifiziert sind, je andere Entscheidungsalternativen angeboten – die Klassifikation selbst wird aber im Sinne einer Variable *x* oder *y* ständig neu mit den Resultaten von ausgewertetem massenhaftem Nutzerverhalten gefüllt. Dabei ändert sich nicht nur die Definition dessen, was als weiblich oder männlich erkannt und weiterverarbeitet wird; vielmehr kann auch die Klassifikation einer individuellen Person von männlich auf weiblich wechseln. Der explizite selbstklassifizierende Akt – wenn etwa in einem Formular ein Feld männlich/weiblich eingefüllt wird – geht hierbei ebenso ein, wie die Vorliebe für bestimmte Bücher, bestimmte Musik oder bestimmte Kommunikationsformen, welche die *user*, geformt durch kulturelle Codes (off- und online), zeigen (vgl. Cheney-Lippold 2011: 164-181).

Während das Beispiel männlich/weiblich noch an offline etablierte Klassifizierungen und somit vermeintlich vormediale Identitätsmarker anschließt, werden im Zuge von *marketing discrimination* (Turow 2006) auch Kategorien etabliert, die alleine innerhalb des Algorithmus – bzw. der Marketingstrategien – entstehen und Sinn erhalten. Gerade dann aber bleiben diese Wissensformen auf die nicht nur ständig fortgesetzten, sondern auch ständig neuen, überraschenden Aktivitäten der *user* angewiesen. Während die Algorithmen in der Regel nicht auf Wissen über einzelne Individuen zielen und nur statistisch generierte Muster von bestimmten, de-individualisierten Aktionen – *clicks* – hervorbringen, werden sie doch nur produktiv, weil die individuellen Handlungen als eine Ressource abgegriffen und natürlich auch systematisch angereizt werden.

Savage, Law und Ruppert beschreiben in ihren Thesen zu *digital devices* die generelle Distanz von algorithmischen Netzwerkanalysen zu reflexiven, individuellen Handlungen: »But, this is the crucial point, all of these digital devices are modes of observation that trace and track doings. In the context of people, instead of tracking a subject that is reflexive and self-eliciting, it rather tracks the doing subject« (Savage/Law/Ruppert 2010: 10).

Auch wenn allerdings die algorithmenbasierte Wissensproduktion sehr viel weniger als etwa die klassische soziologische und demographische Datenerhebung ein reflexives, sich selbst definierendes Subjekt adressiert, so sind die reflexiven medialen Aktivitäten der Subjekte doch umso mehr eine Voraussetzung um überhaupt interessante und immer neue Daten zu gewinnen. Gerade selbst-

technologische Praktiken stellen sicher, dass es fortlaufend neuen *input* für die Algorithmen gibt<sup>4</sup>.

Diese Verschränkung von »algorithmic power« und Technologien des Selbst hat Tania Bucher in einer an Foucault angelehnten Analyse von Facebook gut deutlich gemacht: Die Ordnung der Meldungen im Newsfeed wird durch einen Algorithmus mit dem Namen *edge rank* kalkuliert, dessen Einzelheiten – natürlich, genauso wie bei Googles *page rank*, unbekannt bleiben; umso mehr allerdings wird es, gewissermaßen in Umkehrung der von Foucault beschriebenen panoptischen Konstellation, zur Aufgabe der Nutzerinnen und Nutzer, für ihre eigene Sichtbarkeit zu sorgen: »In order to appear, to become visible, one needs to follow a certain platform logic embedded in the architecture of Facebook« (Bucher 2012: 9).

Nur weil *social networks* immer neue Möglichkeiten und Notwendigkeiten bieten, das individuelle Beziehungsnetz zu verwalten, entstehen Relationen, die algorithmisch verwertbar sind und so zur Klassifizierung und Adressierbarkeit beitragen<sup>5</sup>. In theoretischen Vaterfiguren gesprochen: Die von Deleuze fokussierte individuelle Sammlung von Daten (vgl. Deleuze 1993: 254-262) profitiert weiterhin davon, dass die von Foucault analysierten Technologien des Selbst gepflegt werden. Die kontinuierliche *Veränderung* von Interfaces und Algorithmen bildet ein zentrales Scharnier zwischen diesen beiden Mechanismen<sup>6</sup>.

Wenn, in einer ökonomischen Perspektive, die traditionellen Massenmedien vor allem Neuerungen einführten, um Zuschauer zu behalten oder neue Zuschauergruppen (etwa Jugendliche, Senioren etc.) zu erreichen, so produziert die gegenwärtige Konstellation Neuerungen, um die *user* zur Veränderung von Praktiken anzuregen, weil erst so (gegebenenfalls verwertbares) Wissen erzeugt werden kann.

4 »Algorithms are fundamentally relational in the sense that they depend on some kind of external input (data) in order to function« (Bucher 2012: 9).

5 José van Dijck bezeichnet dies als »engineering of connectivity« (van Dijck 2012).

6 »The generic template structure of Facebook's user profiles provide not so much a space for specific individuals but a space that makes the structured organization of individuals' data easier and more manageable« (Bucher 2012: 8). »Partizipation«, »Interaktion« und »Kommunikation« sind dabei drei zentrale Praxisformen, die diese ständige Anpassung und Optimierung der Mediennutzung in Gang halten.

## 2. DIE TRANSFORMATIONS-DYNAMIK VON ›DIGITAL DEVICES‹

Eine solche Dynamik reicht weit über die Ebene von Software und Algorithmen hinaus; das Konzept von ›algorithmic power‹ tendiert gelegentlich dazu, dem regierungstechnologischen Potential von Medien einen eindeutigen Ort zu geben und digitale Medien generell auf einen vereindeutigenden Aspekt zu reduzieren. Stattdessen liegt es, gerade wenn man die Veränderungsdynamik untersuchen will, nahe, das Digitale – oder, besser, mit Savage, Law und Ruppert: die vielfältigen *digital devices* – als ein Kompositum aus sehr unterschiedlichen Elementen aufzufassen. Dieses reicht von Computernetzwerken, Scannern, Algorithmen, Software und Apps bis hin zu den verschiedenen Aktanten, Institutionen, Regulierungen und Kontroversen (vgl. Savage/Law/Ruppert 2010: 7). Auf allen Ebenen und gerade im Zusammenspiel der vielzähligen Elemente gibt es konstante Veränderungen, die den Gebrauch von Medien in ein Einüben verwandeln.

Gerade die Veränderlichkeit der *digital devices* und der Art wie diese durch Software, Hardware, Standards und Infrastrukturen immer wieder neu in transmediale Konstellationen eingebunden werden, scheint mir für die Frage nach den damit verbundenen Rationalitäten und Selbsttechnologien von Bedeutung. Schließlich hat dies zur Folge, dass wir die körperlichen und psychischen Dispositionen, die es uns erlauben, Dinge oder Zeichen zu manipulieren und damit den Alltag zu organisieren, ständig neu in Frage stellen, verbessern und einüben: von der Gewöhnung an die Anordnung von Tastaturen, an Wischbewegungen auf Touch Screens, bis zu den halbautomatisierten Rhythmen, die das Abfragen von Mails, das Senden von Tweets etc. strukturieren.

Die Neuerungen sind dabei einerseits schlichte Neuerungen, die Funktionen steigern, optimieren, korrigieren; sie sind aber noch häufiger und teils gleichzeitig Alternativen innerhalb eines komplexen Systems. Gerade weil die *digital devices* so ein weitverzweigtes aber verflochtenes System an Elementen bilden, ergibt sich eine konstante Spannung zwischen Standardisieren und Angleichen auf der einen Seite, Optimieren und Individualisieren auf der anderen – wobei eben auch Standardisieren meist auf einen Akt der Veränderung und notwendigen Um-Gewöhnung hinausläuft.

Die prägnantesten Beispiele ergeben sich hier aus dem besonders verdichteten Apple-Kosmos: Beim iPad konnte anfänglich mit einem seitlichen Schalter die automatische Rotation der Bildschirmansicht gesperrt werden; mit einem Softwareupdate (iOS 4.2) wurde die Funktion des Schalters – im Sinne einer Standardisierung – der Funktion des entsprechenden Schalters beim iPhone angeglichen, der das Gerät stumm schaltet. Nicht zuletzt auf den Protest vieler *user*

hin wurde in einem weiteren Softwareupdate die optionale Belegung eingeführt: In den Voreinstellung lässt sich nun individuell auswählen, ob der Schalter für die Stummschaltung oder für die Rotationssperre genutzt wird.

Ganz ähnlich hat sich über mehrere Jahre hinweg eine schrittweise Ausdifferenzierung und Angleichung der Kalender- und Notizprogramme zwischen Apple Computern, iPhone und iPad abgespielt: in verschiedenster Weise wurde die Unterschiedlichkeit der Geräte markiert und zugleich die koordinierte gemeinsame Nutzung gefördert; in jedem Fall erforderte es von Besitzern entsprechender Geräte nicht nur eine fortlaufende Gewöhnung an das je aktuelle Verfahren zum Speichern von Notizen und Terminen, sondern auch eine je eigene Strategie, wie die Differenzen zwischen den Geräten zu kompensieren sind.

Natürlich ist dies keine komplett neue Beobachtung, sondern eher schon ein Stereotyp der technisch-industriellen Moderne, das spätestens mit Engels'/Marx' These, dass »alles Ständische und Stehende verdampft« (1848), seine prägnante Formulierung gefunden hat. Im maschinenbasierten Arbeitsleben machen ArbeiterInnen und Angestellte schon seit den 1970er Jahren die Erfahrung, dass sie sich mehrfach in ihrem Arbeitsleben auf komplett neue Verfahren und Abläufe einstellen müssen; *lifelong learning* auf der einen Seite und *deskilling*, die Abwertung persönlicher Fertigkeiten durch technische Innovation, auf der anderen Seite sind bekannte Folgen.

Die ständige Erneuerung der medialen Technologien kann außerdem in die Linie der Konsumkultur und vor allem der Mode gestellt werden, in der Produktzyklen in immer schnellerer Folge und unabhängig vom Verbrauch/Aufbrauchen der Produkte eingeführt werden. Auch für Medientechniken gibt es eine aufwändige Erzeugung von neuen Bedürfnissen; vor allem die Einbindung der Produkte in immer vielfältigere Netzwerke trägt zu einer Art *planned obsolescence* bei: Wenn man am Computer *dropbox* und andere Cloudfunktionen benutzt, wird der Mangel des alten Handys, das noch nicht onlinefähig ist, zumindest deutlicher markiert. Auch hier ist Apple mit dem forcierten Einführen neuer Schnittstellen, die alte ›Peripheriegeräte‹ inkompatibel machen, ein besonders markantes Beispiel.

Die ständige Veränderung der *digital devices* fügt diese beiden Dynamiken aber nicht nur in alle Lebensbereiche ein, sondern versieht sie darüber hinaus mit einer technischen Rationalität und mit einer spezifischen zeitlichen Dynamik. Die *digital devices* üben nicht nur – wie die technischen Medien seit dem 19. Jahrhundert – je spezifische Wahrnehmungsformen ein, sondern koppeln die konstante Veränderbarkeit von Objektbereichen an die Fertigkeit im Umgang mit ihren taktilen Interfaces, Menüs, Knöpfen und Tasten: »Unablässig wollen Einrichtungen und Geräte über Tasten eingestellt und gesteuert werden. Die Ges-

te des Digitalen ist das Tastendrücken, die basale Kulturtechnik unserer Zeit« (Heilmann 2010: 134).

Im Unterschied zur Mode ist ein konstantes Einüben in diese neuen Techniken immer notwendig und gleichzeitig vorläufig, weil es eben unter dem Vorbehalt der nächstfolgenden Veränderung geschieht, die verspricht bestimmte jetzt noch bestehende Defizite zu beheben. Außerdem scheint mir bemerkenswert, dass – im Gegensatz zur Mode und zu technischen Innovationen im Zuge der Industrialisierung – nicht nur jeder Gebrauch von Medientechnik unter diesem Vorbehalt steht, sondern dass darüber hinaus beinahe alle alltäglichen Verrichtungen, insofern sie medienbasiert sind in diesen Prozess der ständigen Veränderung hineingezogen werden.

### 3. ÜBEN OHNE WIEDERHOLUNG: PREMEDIATION

Dies ist umso bemerkenswerter, wenn man bedenkt, dass das Einüben in aller Regel als ein Prozess der Wiederholung beschrieben wird, und dass darüber hinaus auch die Stabilität von heterogenen Akteurs-Netzwerken aus Prozessen des Wiederholens und Einübens resultiert. John Law und Vicky Singleton beschreiben anhand von so unterschiedlichen medientechnischen Konstellationen wie der Lachs- und Rinderzucht in Norwegen oder der Rinderzucht in Großbritannien, dass die heterogenen Elemente der gesamten Konstellation durch bestimmte Routinen ihre Identität und ihre Rolle im Gesamtsystem erhalten:

»Practices are repetitions. The same patterns – or more precisely, patterns that are similar – recur, and they go on recurring. [...] It [the overall network] rests in continuing gestures and actions.« (Singleton/Law 2012: 3)

Auf der einen Seite kommt dabei einzelnen materiellen Elementen (von Formularen über technische Apparate bis zu Kontrollinstanzen) qua ihrer Materialität eine stabilisierende Rolle in diesen heterogenen Konstellationen zu<sup>7</sup>. Auf der anderen Seite, und nicht weniger wichtig, bilden sich innerhalb dieser Konstellationen aber auch mehr experimentelle, mehr bastelnde Formen der Praxis aus, die Law und Singleton im Anschluss an Annemarie Mol als ›caring‹ bezeichnen,

7 »The argument is that since some materials tend to hold their shape better than others (think of the physical structure of the housing with its partitions, or the tags and the passports) their relative durability tends to render repetition easier« (Singleton/Law 2012: 6).

und die weniger durch Apparate und Maschinen vorstrukturiert sind, aber noch stets auf implizitem, durch Wiederholung geschaffenen Wissen basieren<sup>8</sup>.

Auch in den – gänzlich unterschiedlichen – Theorien von Sennett und Sloterdijk zum Üben kommt der Wiederholung eine entscheidende Rolle zu: es geht darum eine bestimmte Tätigkeit zu wiederholen, um eben diese Tätigkeit zu verbessern oder zu intensivieren (vgl. Sloterdijk 2011; Sennett 2008). Übung ist hierbei, wie auch bei Foucault, das »Medium der Konstitution von Subjektivität« (Menke 2003: 284).

Der konstante Wechsel der neuen Medien macht im Gegensatz hierzu, zum einen, gerade nicht die Wiederholung, sondern die ständige Variation zum zentralen Motiv des Übens, und er macht zum anderen gerade die Techniken mit ihrer spezifischen Materialität zum Anlass von Experimenten, Basteln und Improvisieren – statt zu Absicherungen der Stabilität. Es geht somit nicht darum, ein- und dieselbe Sache durch Wiederholung sukzessive besser zu beherrschen, sondern sie auf eine andere Weise, mithilfe eines anderen Gadgets und einer anderen App zu realisieren.

Damit verändert sich vor allem die zeitliche Organisation des Einübens; diese basiert auf einer konstanten Transformation: Sie muss einerseits der neu eingeführten Technik stets hinterherlaufen, fungiert aber zugleich als konstante Vorbereitung kommender Technik. In gewisser Hinsicht nämlich zielt jede Auseinandersetzung mit neuen medialen Konstellationen immer schon auf das Einüben kommender Veränderungen. Insofern lässt sich die ständige Erneuerung von Gadgets und Apps mit Richard Grusin als *premediation* betrachten: die jetzige Mediennutzung ist zugleich schon Einübung einer erst in Zukunft wirklich voll zu realisierenden Form der Praxis<sup>9</sup>. Auf der Subjektseite lässt sich dies zudem als eine Verschränkung der technischen mit den individuellen Zukunftspotentialen begreifen, die sich, wie Sennett schön gezeigt hat, wechselseitig stützen: »Yet the iPod's phenomenal commercial appeal consists precisely in having more than a person could ever use. Part of the appeal lies in a connection between material potency and one's own potential ability« (Sennett 2006: 153).

8 »Caring is less articulate. Its patternings rest more on the implicit. Caring is more about experiment or iteration and less about pre-formatting. It is, in other words, a bit like tinkering, more or less experimental in form« (Singleton/Law 2012: 5).

9 »In this sense premediation manifests the desire that the world of the future be always premediated by colonizing the future with media – mobile phones, PDAs, laptops, personal computers, digital cameras, video-phones, MP-3 players, and so forth. Insofar as the future is full of such media technologies, it will be full of remediations of prior media« (Grusin 2004: 29).

Was Sennett, mit seinem leicht nostalgischen, anti-technischen Konzept der handwerklichen Kompetenzen hier nicht in den Blick nimmt, ist die Möglichkeit und Notwendigkeit, die eigenen potentiellen Fähigkeiten an den Geräten zu üben: Ein iPod ist nicht nur die materialisierte Ideologie (oder das Phantasma) kommender Kompetenzen, sondern auch eines der Trainingsgeräte dafür.

#### 4. DEN MEDIENWECHSEL ÜBEN: KRISE UND REFORM

Das ständige Einüben der neuen Gadgets, Apps und Interfaces ist strukturiert durch zumindest zwei temporale Handlungsmodelle, die zugleich zwei unterschiedliche Konzepte der Optimierung (der Geräte und des Selbst) implizieren: Krise und Reform.

Die Krise ist, wie Wendy Chun jüngst ausführlicher diskutiert hat, ein für digitale Medien besonders kennzeichnender Modus, der Überforderung und Handlungsmacht stets neu und konstitutiv miteinander verschränkt: Die Phantasie von Software oder von Code, als einer Sprache, die tut, was sie sagt, bringt die Mediennutzer in eine paradoxe Situation, in der sie einerseits alle Handlungskontrolle an die Software abgeben müssen, andererseits aber als AutorInnen und AnwenderInnen von Software eine gesteigerte Form von Souveränität erfahren. Dies hat zur Folge, dass die Handlungsmacht am ehesten im zeitlichen Modus der Krise realisiert werden kann: Nur, wenn sich ein zeitsensitives Problem stellt, das eine dringliche Lösung erfordert – und zugleich durch die Anwendung von Software auch eine Lösung erlaubt – zeigt sich digitale *agency*: »updates that demand response and yet to which it is impossible to respond completely« (Chun 2011: 94). Dies können hier ebenso Software-Updates sein, die ein immer potenteres und gegebenenfalls auch intuitiver zu bedienendes Instrumentarium versprechen, das zugleich aber so komplex ist, dass man nie alle Funktionen wird nutzen können; es können aber auch die Updates in den Twitter- oder Facebook-Streams sein, die garantieren, dass die *user* unmittelbar über Dinge informiert werden, so dass sie, krisenhaft, Entscheidungen treffen müssen, worauf am dringlichsten zu reagieren ist.

Auch wenn Wendy Chun damit wieder weitgehend auf der Ebene von Software und Algorithmen argumentiert, scheint mir ihre Argumentation – nicht zuletzt weil sie die Spezifik von Software zugleich dekonstruiert – auch anwendbar auf die Vervielfältigung und konstante Veränderung der *digital devices*: Sie erhalten ihren Stellenwert aus einer krisenhaften Situation, in der unterschiedliche *devices* miteinander konkurrieren, verschiedene Zukünfte versprechen und dadurch fortlaufendes Entscheidungshandeln einfordern. Das Einüben in die Neue-

rungen fungiert entsprechend auch immer als Krisenbewältigung und die Subjekte treffen folgenreiche aber grundsätzlich vorläufige Entscheidungen. Um das schon eingeführte Beispiel nochmals aufzugreifen: Wenn das iPad unerwartet laut Sound abspielt, muss die/der BesitzerIn krisenhaft nach einer Lösung suchen, weil der Seitenschalter nicht mehr – wie am iPhone eingeübt – auf stumm schaltet. Es ist klar, dass es für diese Krisensituation eine Lösung gibt, sie muss aber erst wieder neu in automatisierte Handgriffe umgesetzt werden.

Ähnliche Situationen ergeben sich wenn beispielsweise kurz vor einer Tagungspräsentation ein Systemupdate installiert oder ein neuer Computer eingerichtet wurde und dann, unerwartet, ein altes Programm nicht mehr läuft oder das Passwort der dropbox plötzlich neu eingegeben werden muss – das bislang durch die Software gespeichert wurde. Ganz zu Schweigen natürlich von unpassenden Verbindungskabeln, wechselnden Ladegeräten, konkurrierenden Fernbedienungen: Das Krisenhafte ergibt sich in allen Fällen daraus, dass es aufgrund einer Verschiebung in der komplexen Konstellation an *digital devices* einer dringlichen Lösung bedarf, dass es prinzipiell eine Lösung gibt und dass die eingeübten Routinen in der neuen Situation nur zum Teil funktionieren und deshalb etwas getan werden muss (und kann), was neue – erst später wieder einzuübende – Taktiken und Instrumentarien erfordert.

Folgen wir Wendy Chun, dann sind gerade diese Situationen paradigmatisch für die Selbsttechnologien, die sich an *digital devices* ausbilden: Die fortlaufenden Wechsel, Transformationen und Updates bilden Friktionen und Unsicherheiten, die Entscheidungen erfordern; sie bilden zugleich den Anlass für das ständige Einüben neuer Routinen, die aber immer schon die Spekulation auf die nächste Veränderung beinhalten. Handlungsmacht ist untrennbar von diesem Krisenmilieu<sup>10</sup>.

Diese Krisenhaftigkeit des gegenwärtigen Mediengebrauchs ist bemerkenswert, weil sie gleichsam als Kontinuität und Bruch innerhalb der Mediengeschichte aufgefasst werden kann. Aus unterschiedlicher Perspektive wurde vorgeschlagen, Mediengeschichte generell als Krisengeschichte zu schreiben. Dies etwa im Sinne Hartmut Winklers (1997), der die Einführung neuer Medien als Reaktion auf eine Signifikationskrise der bereits etablierten Medien beschreibt; aber auch im Sinne von Michael Wedel (2012), der – unter Bezug auf Rick Altman – Filmgeschichte als Krisengeschichte schreibt: Entscheidende Veränderungen des Mediums (etwa die Einführung des Tonfilms) sind demnach nicht als

10 »Rather than making programmers and users either masters or slaves, code as logos establishes a perpetual oscillation between the two positions: every move to empower also estranges« (Chun 2011: 20).

schlichte Innovationen, Veränderungen oder gar Fortentwicklungen zu begreifen, sondern als Krisenmomente, in denen die Identität des Mediums auf allen Ebenen (ökonomisch, juristisch, ästhetisch, sozial) neu ausgehandelt werden muss.

Diese Modelle verdeutlichen nicht zuletzt, dass das Krisenhafte keineswegs ein spezifisches Kriterium digitaler Medien ist. Beide definieren die Krise allerdings auch als distinkte Momente oder Prozesse, in denen sich eine neue Medienkonstellation herauskristallisiert. Dies unterstreicht nochmals die Besonderheit, dass – in der Perspektive von Wendy Chun – die Krise jetzt zum zentralen Prinzip des Mediengebrauchs geworden ist<sup>11</sup>. Während die Krisenhaftigkeit weiterhin den kontinuierlichen Medienwechsel vorantreibt, verleiht sie zugleich der Nutzung der Medien Struktur und Sinn.

Ergänzend zu Chun scheint es mir allerdings wichtig, eine zweite temporale Handlungsdynamik in den Blick zu nehmen, die das Einüben von neuen Medien und den konstanten Medienwechsel strukturiert – und die noch viel deutlicher als der Modus der Krise *kein* Spezifikum digitaler Medien ist: der Modus der Reform.

Medien bekamen historisch immer wieder die Funktion zugesprochen, bestimmte gesellschaftliche Defizite (mangelnde Kommunikation, mangelnde Informiertheit, mangelnde Bildung etc.) zu beheben. Insofern sie, einerseits, diese Funktionen nie vollständig (bzw. zur Zufriedenheit aller gesellschaftlich antagonistischer Gruppen) erfüllen, insofern sie, andererseits, auch als Urheber von sozialen Problemen adressiert werden, sind Medien in einen Prozess der Reform eingebunden: Sie werden schrittweise verändert, um immer wieder in neuer und möglicherweise besserer Weise diese Funktionen zu erfüllen (und die Probleme zu minimieren). Weil also Medien historisch (zumindest seit dem 19. Jahrhundert) in aller Regel nur etabliert und erfolgreich werden, weil sie auch als sozial-technologische Instrumentarien definiert werden, werden sie ständig reformerisch optimiert. Am deutlichsten zeigt sich dies wohl am Beispiel des Fernsehens<sup>12</sup>. Dieses wurde seit seiner Einführung kontinuierlich als defizitäres, zu op-

11 Auch in Reinhardt Kosellecks (2004) historischer Analyse der Krisensemantik wird deutlich, dass dieses Konzept sowohl einmalige wie auch strukturell sich wiederholende Unsicherheiten umfasst, die mit Entscheidungsalternativen und konkurrierenden Handlungsträgern gekoppelt sind; schon dadurch eignet sich das Konzept zur Beschreibung der Subjekteffekte des fortlaufend neuen Einübens fortwährend neuer *digital devices*.

12 Beispiele für das Folgende finden sich u.a. bei Dawson (2012), Keilbach/Stauff (2011) und Stauff (2005).

timierendes Medium betrachtet; die Veränderungen von Programmen und Apparaten zielten somit immer wieder darauf, das Medium zu verbessern – nicht zuletzt um damit soziale Defizite zu beheben. Auch der individuelle (bzw. familiäre) Gebrauch des Mediums ist somit vom Imperativ begleitet, Fernsehen möglicherweise anders und besser zu benutzen. Im Gegensatz zum kurzatmigeren, situativeren Modell der Krise, ging es dabei stärker um einen systematischen und schrittweisen Umbau, mit dem Ziel bestimmte soziale oder ästhetische Zielsetzungen zu erreichen. Auch wenn mit der Vervielfältigung der *digital devices* der temporale Modus der Krise deutlich in den Vordergrund tritt, bleiben doch – etwa angesichts der weiteren medienkonstitutiven Fragen nach Kinderschutz, Copyright, politischer Partizipation etc. – reformbasierte Veränderungen der Medien von Bedeutung. Das konstante Einüben, das den konstanten Medienwechsel notwendigerweise begleitet, findet somit in zwei unterschiedlichen Handlungsrationalfitäten statt. Gerade diese Mischung von Reform und Krise, die noch genauer zu bestimmen wäre, macht den Medienwechsel selbst zu einer produktiven und flexiblen Technologie des Selbst.

## LITERATUR

- Beer, David, »Power through the algorithm? Participatory web cultures and the technological unconscious«, in: *New Media & Society* 11, 6 (2009), S. 985-1002.
- Bucher, Tania, »Want to be on the top? Algorithmic power and the threat of invisibility on Facebook«, in: *New Media & Society*, 8. April 2012, S. 1-17, <http://nms.sagepub.com/content/14/7/1164> (19.06.2013).
- Cheney-Lippold, John, »A New Algorithmic Identity: Soft Biopolitics and the Modulation of Control«, in: *Theory, Culture & Society* 28, 6 (2011), S. 164-181.
- Chun, Wendy Hui Kyong, »Crisis, Crisis, Crisis, or Sovereignty and Networks«, in: *Theory, Culture & Society* 28, 6 (2011), S. 91-112 (= Chun 2011a).
- Chun, Wendy Hui Kyong, *Programmed visions. Software and memory*, Cambridge Mass.: The MIT Press 2011 (= Chun 2011b).
- Dawson, Max, »Defining Mobile Television: The Social Construction and Deconstruction of New and Old Media«, in: *Popular Communication* 10, 4 (2012), S. 253-268.
- Deleuze, Gilles, »Postskriptum über die Kontrollgesellschaft«, in: ders., *Unterhandlungen 1972-1990*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1993, S. 254-262.

- Dijk, José van, »Facebook and the Engineering of Connectivity: A multi-layered approach to social media platforms«, in: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* (2012), <http://con.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/1354856512457548> (19.06.2013).
- Fiske, John, »Videotech«, in: Ralf Adelman/Jan O. Hesse/Judith Keilbach/Markus Stauff/Matthias Thiele (Hg.), *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft*. Theorie – Geschichte – Analyse, Konstanz: UVK 2001, S. 484-502.
- Foucault, Michel, »Von anderen Räumen«, in: ders., *Schriften in vier Bänden. Dits et Ecrits*, Bd. IV, 1980-1988, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2005, S. 931-942.
- Foucault, Michel, *Geschichte der Gouvernementalität 1. Sicherheit, Territorium, Bevölkerung*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2004.
- Grusin, Richard A., »Premediation«, in: *Criticism* 46, 1 (2004), S. 17-39.
- Heilmann, Till A., »Digitalität als Taktilität. McLuhan, der Computer und die Taste«, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 3 (2010), S. 125-134.
- Keilbach, Judith/Stauff, Markus, »Fernsehen als fortwährendes Experiment. Über die permanente Erneuerung eines alten Mediums«, in: Nadja Elia-Borer/Samuel Sieber/Georg Christoph Tholen (Hg.), *Blickregime und Dispositive audiovisueller Medien*, Bielefeld: transcript 2011, S. 155-182.
- Koselleck, Reinhart, »Krise«, in: ders. (Hg.), *Geschichtliche Grundbegriffe. Historisches Lexikon zur politische-sozialen Sprache in Deutschland*, Bd. 3, Stuttgart: Klett-Cotta 2004, S. 617-650.
- McLuhan, Marshall, *Understanding Media. The Extensions of Man*, New York/London: Ark 1987.
- Menke, Christoph, »Zweierlei Übung. Zum Verhältnis von sozialer Disziplinierung und ästhetischer Existenz«, in: Axel Honneth/Martin Saar (Hg.), *Michel Foucault. Zwischenbilanz einer Rezeption. Frankfurter Foucault-Konferenz 2001*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2003, S. 283-299.
- Ronell, Avital, »Video/Television/Rodney King: Twelve Steps Beyond the Pleasure Principle«, in: Gretchen Bender/Timothy Druckrey (Hg.), *Culture on the Brink. Ideologies of Technology*, Seattle: Bay Press 1994, S. 277-303.
- Savage, Mike/Law, John/Ruppert, John, *Digital Devices: nine theses* (CRESC Working Paper Series, Nr. 86, Dezember 2010), [www.cresc.ac.uk](http://www.cresc.ac.uk) (19.06.2013).
- Sennett, Richard, *The Craftsman*, London: Allen Lane 2008.
- Sennett, Richard, *The Culture of the New Capitalism*, New Haven: Yale University Press 2006.
- Singleton, Vicky/Law, John, *Devices as Rituals*, 16.02.2012, <http://www.heterogeneities.net/publications/SingletonLaw2012DevicesAsRituals.pdf> (19.06.2013).
- Sloterdijk, Peter, *Du mußt dein Leben ändern. Über Anthropotechnik*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2011.
- Stauff, Markus, »Zur Gouvernementalität der Medien. Fernsehen als ›Problem‹ und ›Instrument‹«, in: Daniel Gethmann/Markus Stauff (Hg.), *Politiken der Medien*, Berlin/Zürich: diaphanes 2005, S. 89-110.
- Turow, Joseph, *Niche Envy. Marketing Discrimination in the Digital Age*, Cambridge Mass.: The MIT Press 2006.
- Wedel, Michael, »Universal, Germany, and ›All Quiet on the Western Front: A Case Study in Crisis Historiography«, in: *Neccus. European Journal of Media Studies* 1 (2012), <http://www.necus-ejms.org/universal-germany-and-all-quiet-on-the-western-front-a-case-study-in-crisis-historiography/> (19.06.2013).
- Winkler, Hartmut, *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*, Regensburg: Boer 1997.



## **Editorial**

Medien sind nicht nur Mittel der Kommunikation und Information, sondern auch und vor allem Vermittlungen kultureller Selbst- und Fremdbilder. Sie prägen und verändern Konfigurationen des Wahrnehmens und Wissens, des Vorstellens und Darstellens. Im Spannungsfeld von Kulturgeschichte und Mediengeschichte artikuliert sich Medialität als offener Zwischenraum, in dem sich die Formen des Begehrens, Überlieferns und Gestaltens verschieben und Spuren in den jeweiligen Konstellationen von Macht und Medien, Sprache und Sprechen, Diskursen und Dispositiven hinterlassen.

Das Konzept der Reihe ist es, diese Spuren lesbar zu machen. Sie versammelt Fallanalysen und theoretische Studien – von den klassischen Bild-, Ton- und Textmedien bis zu den Formen und Formaten der zeitgenössischen Hybridkultur.

Die Reihe wird herausgegeben von Georg Christoph Tholen.

NADJA ELIA-BORER, CONSTANZE SCHELLOW,  
NINA SCHIMMEL, BETTINA WODIANKA (HG.)

## **Heterotopien**

**Perspektiven der intermedialen Ästhetik**

**[transcript]**

Publiziert mit Unterstützung des Schweizerischen Nationalfonds zur Förderung der wissenschaftlichen Forschung sowie des Instituts für Theaterwissenschaft ITW der Universität Bern.

#### **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2013 transcript Verlag, Bielefeld

Die Verwertung der Texte und Bilder ist ohne Zustimmung des Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Das gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen.

Umschlaggestaltung: Kordula Röckenhaus, Bielefeld

Umschlagabbildung: dioxin / photocase.de

Lektorat: Nadja Elia-Borer, Constanze Schellow, Nina Schimmel,

Samuel Sieber, Georg Christoph Tholen, Bettina Wodianka

Satz: Nadja Elia-Borer, Constanze Schellow, Nina Schimmel, Bettina Wodianka

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

ISBN 978-3-8376-2482-3

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: <http://www.transcript-verlag.de>

Bitte fordern Sie unser Gesamtverzeichnis und andere Broschüren an unter:

[info@transcript-verlag.de](mailto:info@transcript-verlag.de)

## Inhalt

---

### **Heterotopien**

Eine epistemologische Skizze

Georg Christoph Tholen | 9

### **Einleitung**

Nadja Elia-Borer, Constanze Schellow, Nina Schimmel, Bettina Wodianka | 15

## IMPULSE

### **»Gläserne Medien«**

Von der scheinbaren Durchsichtigkeit des Mediensystems

Rainer Leschke | 39

### **Mediale Dinge und ihre ästhetische Reflexion**

Dieter Mersch | 53

### **Anmerkungen zu einer *Ästhetik des Risikos***

Hans-Thies Lehmann | 81

## HETEROTOPOLOGIEN

### **Fluchtlinien**

Für eine Heterotopologie der Medien

Samuel Sieber | 93

### **Darüber nachdenken, an welchem Punkt der Erdoberfläche man sich befindet**

Verfahren künstlerischer Kartographie bei Rimini Protokoll am Beispiel des Projekts *50 Aktenkilometer*

Birgit Wiens | 107

### **Premiation, Krise und Reform**

Medienwechsel als Technologie des Übens

Markus Stauff | 125

### **Interaktion und Partizipation in künstlerischen Medienumgebungen**

Das Beispiel Japan  
Yvonne Spielmann | 141

### **Kunst, Raum und Öffentlichkeit(en)**

Einige grundsätzliche Anmerkungen zum schwierigen Verhältnis von  
*Public Art*, Urbanismus und politischer Theorie  
Oliver Marchart | 159

## **HETEROPHONIEN**

### **Heterotope Räume des Musikalischen**

Michael Harenberg | 195

### **Taube Augen**

Das Konzept der Heterotopie vor dem Hintergrund des *acoustic turn*  
Lorenz Aggermann | 211

### **Zwischen Gut und Böse**

Hör Szenen der Gegenwartskunst  
Doris Kolesch | 227

### **»I've got the power«**

Zur Performativität von Sprache und Stimme in filmischer Beobachtung  
des Radios  
Petra Maria Meyer | 243

### **Hörspiel als Gegenbewegung**

Unterwegs in den heterotopen Spiel- und Zwischenräumen des  
Kulturfunks  
Bettina Wodianka | 263

## **BLICKRICHTUNGEN**

### **Desillusionierte Blicke in der Fotografie**

Heterotope Verfahren in der Medienkunst  
Nadja Elia Borer | 283

### **The Ghosts of Documentary**

Abigail Solomon-Godeau | 303

### **Heterologien des Nationalen**

Zur Materialität und Medialität der Flagge – Mali 2013  
Tom Holert | 327

### **»Justice has been done.«**

Oder: Wer hat Angst vor Scham?  
Linda Hentschel | 351

### **Die Biometrie des Bösen**

Verbrecherbilder in der Literatur des 19. und 20. Jahrhunderts  
Hans Richard Brittnacher | 371

## **INTERMEDIALE SPIEL-RÄUME**

### **Bewegen als Ding**

Choreographische Kritiken des Objekts  
André Lepecki | 389

### **Den Körper ins Spiel werfen**

Zum Verhältnis von Körper und Spiel im gegenwärtigen Theater und Tanz  
Annemarie Matzke | 409

### **Funny Games – Ein Spiel ohne Grenzen**

Nina Schimmel | 423

### **Serialität als Intermedialität**

Michaela Wunsch | 435

### **Weißer Schwan und schwarzer Schwan**

Intermediale Reflexionen zu einem Ballettmythos  
Christina Thurner | 455

### **»Ein solches Tragisches gehört nur für Cannibalen.«**

Gerstenbergs *Ugolino* als Skandalon im Theaterdiskurs des 18. Jahrhunderts  
Sebastian Treyz | 469

## **HETEROCHRONIEN**

### **Situationen**

Philosophische und künstlerische Annäherungen  
Andreas Hetzel | 487

### **Beweglicher Zugang, Bewegung als Zugang**

Performance – Geschichte(n) – Ausstellen

Barbara Büscher | 501

### **Die (un)wissenden Körper**

Choreographie als Reflexionsraum für Körperbilder und Tänzerkörper

Julia Wehren | 523

### **Ancient Egypt Revisited**

Über Fakten und Fiktionen im populären Film

Miriam V. Ronsdorf | 533

### **»Römische Katastrophe« oder »germanischer Freiheitskampf«?**

Die Varusschlacht in Dokumentarfilmen und die Wiederbelebung eines deutschen Nationalmythos

Miriam Sénécheau | 549

## **INTERDISKURSIWE REFLEXIONEN**

### **Immer hier und selten da**

Die Politik der choreographierten Tanztheoretisierung als Zwischenraum

Jens Richard Giersdorf | 575

### **Zu zwei Diskurs-Choreographien zwischen Tanz/Theorie und Philosophie**

Constanze Schellow | 593

### **Spiegel im Spiegel**

Heterotopischer Raum im Computerspiel und seine Reflexion in der Literatur

Christof Zurschmitt | 609

### **Der Schrecken anderer Räume**

Zum literarischen Ausnahmezustand des Spukhauses

Arno Meteling | 623

### **Autorinnen und Autoren | 637**

## **Heterotopien**

### **Eine epistemologische Skizze**

---

GEORG CHRISTOPH THOLEN

Heterotopien – so der epistemologisch noch näher zu bestimmende Begriff, den Michel Foucault in seinen zwei berühmten Radiovorträgen (2005) umkreist – laden dazu ein, eher in Raumzeiten statt in Zeiträumen zu denken. Näherhin geht es Foucault hierbei um eine Distanznahme gegenüber den – philosophiegeschichtlich gesehen – langlebigen Konzepten und Perzepten von Raum *und* Zeit, die es nicht erlauben, Unterbrechungen und Zäsuren, Wiederholungen und Verschiebungen in den Dispositiven des Wissens angemessen zu verorten. Denn das bereits vorgegebene und in sich selbst beständige Schema der Zeit als einer zyklischen oder linearen Zeit-Abfolge (Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft) verkennt nicht weniger als das Schema des immer schon da-seienden Raums, die jeweils hinzukommenden oder dazwischenkommenden Umbrüche und Interferenzen, in denen der Spiel-Raum des Ästhetischen wie Diskursiven zur Sprache kommen kann. Anders gesagt: Das historische Apriori, das Foucault mit und doch anders als Kant und Nietzsche zu denken versucht, entzieht sich dem vertrauten Schema von Kontinuität und Diskontinuität, insoweit eine solche Schematisierung den Riss oder das Intervall zwischen den Diskursen bereits fixiert hat.

Foucaults *Archäologie des Wissens* (1973) ist nicht das Modell der Ausgrabung dessen, wie es einmal gewesen sein mag, also eine historische Rekonstruktion der vergangenen oder verlorenen Gegenwart als einer »vollen Präsenz«, welche mit der jeweiligen Jetztzeit bruchlos und kontinuierlich zu verbinden wäre. Anders gesagt: Die epistemologische Eigenart der Diskursanalyse ist die Kunst, die »Schichten der historischen Formationen« (Deleuze 1987) in ihren Überlagerungen und nicht-linearen Zäsuren zu umschreiben. Hiermit distanziert sich Foucault mittels räumlicher Metaphern bereits zu Beginn seiner Archäologie vom Schema der »ununterbrochenen Kontinuität« und der »vergewissernden Form