

# Inhaltsverzeichnis

Einleitung	9
1 Beschleunigung, Dauer und Informationsverluste	9
2 Autonomie, Konnektivität, Inhalt (Content)	18
3 Widersprüchliche Beschreibungen: Projekt, Selbstorganisation, Infrastruktur	20
4 Babylonisierung, Unterschiede und Sensibilität gegenüber dem Unbeobachtbaren	22
5 Medien: virtuell, aktuell	24
6 Rationalisierung der Netze: von familiären Netzwerken, Fusionen und Samplings	27
Danksagung	33
Kapitel I	
Verteilte Kommunikationsorte oder Von der Notwendigkeit einer Netzforschung	
1 Fäden, Netze und Kulturen	35
1.1 Verhältnisse und Komplexitäten	37
1.2 Phantasma, Imagination oder Fiction?	38
1.3 Wie klein ist makro, wie groß ist mikro?	41
2 Anatomien der Kommunikation: Festkörper, Kameras und Selbstbeobachtung	45
2.1 Technologische Ensembles der Selbstbeobachtung: Spiegel, Transparenz, Vernetzung	49
2.2 Symbolische oder diabolische Verallgemeinerung von Sinn?	55
3 Muster zirkulärer Beziehungen	60
3.1 Dimensionen eines unterscheidungsfähigen Medienbegriffs: Topologie, Technologie, Transzendenz, Wahrnehmung, Verfahren, Kreativität	64

3.2	Aufbau des medial Abstrakten: Formel, Format, Form	68
4	Virtualisierung oder Von Wahrnehmung und Mediamorphosis	73
4.1	Was beschreibt Virtualisierung?	77
4.1.1	Anpassung, Variation, Selektion, Restabilisie- rung/AVSR – Algorithmus der Virtualisierung	82
4.2	Morphosen des Virtuellen	86
5	Netz: Etappen einer unbemerkten Karriere	88
6	Ein paar Datierungen	91
7	Am Ende der Formalisierungen: das Netz?	96
7.1	Sehen, wo es nichts mehr zu sprechen gibt?	98
7.2	Unentdeckte Möglichkeiten	101
8	Mathematik, Material, Medien	103
9	Gesellschaft des TCP/IP?	112

## Kapitel II

### Netz – Zur weltweiten Karriere eines alltäglichen Wortes

1	Im Labor realer Virtualität	119
2	Weder Mängel noch Amputationen	122
3	Geist, Materie/Information. Unhinterge- barkeit von Konstruktion und Vermittlung	130
4	Rückkehr des unfertigen Dazwischen: Mensch-Medien-Interaktivität	135
5	Ansicht und Ansichten. Von der Wirklichkeit, die wir meinen	139
6	Von Zusammenhängen und Abhängigkeiten oder ...	143
6.1	... die Eigenwelten des Ausdrucks: Virtualität und Künstlichkeit	145
7	Was ordnet Gesellschaft (– noch)? Oder: Stay connected	148
8	Von Sozial- zur Universalgeschichte	154
9	Vom Gebrauch der Medien	159

## Kapitel III

Netzwerke und kulturelle Räume: Quellen, Codes  
und Zahlenräume

1	Chaos und Kommunikation	163
1.1	Zirkuläre Kausalitäten und imaginierte Zusammenhänge	166
1.2	Leben in Virtualisierungsschleifen	169
2	Virtualität und fluid communities	170
2.1	Netzwerke – eine referentielle Illusion?	173
3	Arbeitsteilungen und Synthesen	178
4	Mediale Welterzeugung und -erhaltung: Raum	186
4.1	Technik- oder Kulturfolgen	190
5	Stumme Standards, lauter Alltag	192
5.1	Homogenisierung: die Schwäche einer stark gemachten These	193
6	Räume der Nicht-Lokalität	196
6.1	Netz als Gestus oder als Stil	200
6.2	Spektakel – Festival – Inszenierung	203
6.3	King-Lear-Syndrom	206
7	Infographische Orte	208
7.1	Modelle verteilter Räume	212
7.2	Mediascapes – infographische Landschaften	215
7.2.1	Aspekte von Infographie	217
7.3.	Infogeographie und die Meisterung des abstrakt Künstlichen	219
8	Zahl / Bild / Handlung / Bedeutung	221
8.1	Ist Mathematik Naturwissenschaft oder Geisteswissenschaft?	229
8.2	Hybride und Interfaces: das Bild der Zahl	233

## Kapitel IV

## Interaktion oder Interaktivität

Die audiovisuelle Neuordnung von Kommunikation in medialen  
Netzwerken

1	Herrschaft der Interaktivierung? Oder: new freedom?	241
---	--	-----

1.1	Netz: eine kalte Gesichtsmaschine oder: Ko- und Inter-Aktionen	245
1.2	Wie <i>sind</i> Netzwerke? <i>Sind</i> sie überhaupt?	249
1.2.1	Korrespondenz, Kohärenz, Interaktivität	254
1.3	Was hält techno-mediale Informationsnetze zusammen?	256
1.3.1	A-Sphäre, Areal, Stil, Dimension	260
2	Kultur: geschenkt, gemacht?	262
2.1	Die Mischung macht's	263
2.2	Informations-Markt der Kulturen?	264
2.3	Gesellschaften mit verschiedenen Mediengeschwindigkeiten	265
2.4	Cybernetics	266
3	Information, Interfaces, Endofaces, Interaktivität	269
3.1	Vom Betrachter zum Benutzer	275
3.2	Computer als Medium	275
3.3	Medien: Rezeption/Aktion	277
3.4	Interaktion/Interaktivität	280
4	Interaktion in der Theoriegeschichte	285
4.1	HCI: Paradigma der Computer Sciences, der workplace studies: und der Medien- Kommunikationssoziologie?	287
5	Netzwerke gegen Speicher! Offene Kommunikation gegen Mediencocktails!	290
5.1	Interaktivität versus Institution?	294
5.1.1	Kultur en passant?	296
5.1.2	Anstalten und Experimente	297
5.2	Interfacekultur und Selektionen im leeren Raum?	298
	Zusammenfassung	307
	Register	321