

PRÄOBJEKTIVITÄT

(VERSUCH DER) BEANTWORTUNG DER FRAGE »WAS IST EIN DIGITALES OBJEKT?«

Ein Essay von Anil K. Jain

Descartes hat die neuzeitliche Subjekt-Philosophie begründet – und damit letztlich auch den Begriff des Objekts, wie wir ihn kennen, hervorgebracht. Im Verständnis der antiken und mittelalterlichen Philosophie wurde das Subjekt (bzw. griechisch: »hypokeimenon«) nämlich noch – nicht nur »grammatikalisch«, sondern auch im Hinblick auf seinen ontologischen Status – als das (substanziell) »Zugrundeliegende« gedacht. Es hatte also einen ähnlichen ontologischen Status inne wie er heute, wenn überhaupt, der materiellen Welt der Dinge an sich zugeschrieben wird. Schon im Rahmen der Kategorienlehre des Aristoteles kam übrigens auch alleine der Substanz des »hypokeimenon« eine unabhängige Existenz zu (vgl. *Kategorien oder Lehre von den Grundbegriffen*: Kap. 5). Interessanterweise ist es nun genau die Selbsttätigkeit des subjektiven Geistes, die wiederum Descartes zum Ausgangspunkt seiner subjektzentrierten Erkenntnistheorie nimmt: Im Selbstbezug des Denkens bringt das Subjekt die Gewissheit über sich hervor (vgl. *Meditationes*). Damit kann das Subjekt nicht nur als (scheinbar sicherer) Ausgangspunkt für alle weiteren Erkenntnisse postuliert werden, sondern es hat sich endgültig von der übrigen Welt geschieden, deren Objekte ihm als bloße Gegenstände des Denkens gegenüberstehen. Karl Jaspers hat dies mit dem Begriff der »Subjekt-Objekt-Spaltung« auf den Punkt gebracht (vgl. *Einführung in die Philosophie*: S. 24f.). Die Objekte sind nunmehr immer nur in Bezug auf das Subjekt denkbar und beschreibbar. Egal, ob man wie Berkeley davon ausgeht, dass die Objekte ohne das erkennende Subjekt gar nicht existieren (vgl. *Abhandlung über die Principien der menschlichen Erkenntnis*), oder, wie Kant, lediglich darauf verweist, dass die Wahrnehmung der Objekte an die Bedingungen subjektiver Erkenntnis geknüpft ist (vgl. *Kritik der reinen Vernunft*) – das Objekt ist an das Subjekt gekettet, und jeder Versuch, diese Kette zu durchtrennen oder diese Unterscheidung aufzuheben, befreit weniger die Objekte von der Subjekt-Abhängigkeit als dass letzteres droht, eliminiert zu werden (so z.B. in Harman: *Tool Being*). Was übrig bliebe, wäre ein Sein ohne Sinnbezug (vgl. auch Heidgger: *Sein und Zeit*).

Was aber geschieht mit den Objekten in einer Welt, die sich zunehmend entmaterialisiert – vor allem auf ökonomischer Ebene (vgl. z.B. Coyle: *The Weightless World*)? Wird mit der Materialität der Objekte auch die Wirklichkeit des Subjekts verabschiedet? Das sind hoch relevante Fragen, die zu ihrer Beantwortung aber zunächst der Klärung einer einfacheren Fragestellung bedürfen: Was ist überhaupt ein Objekt im digitalen Zeitalter? Beziehungsweise: Was ist ein digitales Objekt? Auf diese Frage möchte ich hier versuchen, einige Antworten zu geben. Ich tue dies in nahezu völliger Unkenntnis des aktuellen Diskurses. Möglicherweise sind meine Antworten also bereits an anderer Stelle (und vielleicht viel scharfsinniger und wortgewandter) gegeben worden. Vielleicht habe ich aber so auch die Chance, ohne Wissens-Ballast, der den freien Blick verstellt, an diese Fragestellung heranzugehen. Dabei ist das nicht-digitale (analoge) Objekt die Kontrastfolie, von der ich ausgehe, um den Charakter des digitalen Objekts hervortreten zu lassen. Das nicht-digitale Objekt wiederum begreife ich als einen (materiellen) Gegenstand der (sinnlichen) Wahrnehmung. Reine Objekte der Reflexion (ohne materielle Entsprechung)

möchte ich nicht in die Betrachtung mit einschließen. Nicht nur, dass sie sich offensichtlich weniger für eine Kontrastierung eignen, sie besitzen auch einen grundsätzlich anderen ontologischen Status. Es würde also die Sache komplizierter machen. Ich gebe nämlich gerne offen zu: Ich suche nach einfachen Antworten. Nicht, weil ich es mir einfach machen will (die Sache ist auch so schwierig genug), sondern weil in der Einfachheit eine Schönheit liegt, der ich verfallen bin. Auch gestehe ich bereitwillig: Meine Antworten sind höchst subjektiv. Aber ich habe ja bereits ausgeführt: Die Rede vom Objekt macht ohnehin nur vor dem Hintergrund des Subjekts Sinn – wie immer konstruiert dieses auch angenommen wird. Die Frage nach dem Charakter der digitalen Objekte wirft also implizit ebenso die Frage auf: Was kann das digitale Objekt für das Subjekt (und das heißt: für uns) bedeuten?

Dabei stellt sich bereits das erste Problem (und es ergibt sich ein Ansatzpunkt für eine erste Antwort): *Für das Subjekt existiert das digitale Objekt nicht* (solange es digital bleibt). »Digital« bezeichnet nämlich alleine die Form der Speicherung (von Daten, die das Objekt definieren) als diskrete numerische Werte. In seiner gespeicherten Form ist das digitale Objekt für das Subjekt (und seine Wahrnehmung) aber nicht, zumindest nicht direkt zugänglich. Zwar kann man etwa eine Festplatte, auf der digitale Daten geschrieben sind, sehen und gegebenenfalls auch in die Hand nehmen. Die Daten selbst entziehen sich jedoch der Wahrnehmung. Mit einem Elektronenmikroskop könnte man zwar Strukturen erkennen, über die sich theoretisch die Daten rekonstruieren ließen, aber eben nicht das, was die Daten ihrerseits repräsentieren. Und auch ein Ausdruck oder eine Bildschirmdarstellung der Daten stellen immer schon eine (doppelte) Umwandlung dar: erstens eine Umwandlung in sinnlich Wahrnehmbares und zweitens eine Umwandlung von digitalen Daten in eine andere (analoge) Form der Repräsentation. Das digitale Objekt hat also immer *repräsentativen Charakter*. Dabei ist es letztlich irrelevant, ob das digitale Objekt ein (existentes) nicht-digitales Objekt abbilden soll (wie etwa im Fall einer digitalisierten Tonaufnahme), oder ob wir es mit einem digitalen Objekt zu tun haben, das originär in der digitalen Domäne kreiert wurde. Denn auch wenn das digitale Objekt eben nicht einen nicht-digitalen »Gegenstand« abbildet, repräsentiert es immer nur das, was es sein soll, wenn es die digitale Domäne verlässt. Und es muss die digitale Domäne verlassen, es muss sich (sinnlich-ästhetisch) »verkörpern«, um für das Subjekt zu einem Objekt der Wahrnehmung und Interaktion werden zu können. (Beispiel: Die digital gespeicherte Notenfolge eines digitalen Synthesizers animiert uns erst, die Ohren zuzuhalten oder zu tanzen, sobald wir sie als – analoge – Schallwellen hören können).

Andererseits kann man sich natürlich die Frage stellen, was den Unterschied zwischen analog und digital überhaupt ausmacht und ob dieser so »substanziell« ist, wie man im ersten Moment zu denken geneigt ist. Generell gilt: Das Digitale besitzt diskrete Werte, während das analoge Signal stufenlose Werte annehmen kann. Allerdings verschwindet der Unterschied für das Subjekt, sobald die digitale Informationsdichte hoch genug ist. Ein digitales Bild, das mehr Bildpunkte besitzt, als das menschliche Auge auflösen kann, ist subjektiv von einem analogen Bild nicht zu unterscheiden. Und selbst »objektiv« verschwindet der Unterschied dann, wenn man von einer »gequantelten« Welt ausgeht. Denn in einer Quanten-Welt könnten (theoretisch) digitale

Repräsentation tatsächlich die gesamte vorhandene Information abspeichern, sofern man eine exzessive Digitalisierung durchführt. Die digitale Repräsentation enthält dann genau so viel Information wie das nicht-digitale Objekt, das sie repräsentiert. Gibt es also keinen »wirklichen« Unterschied zwischen analogen und digitalen Objekten, wenn man von der »Repräsentativität« des digitalen Objekts absieht?

Während die nicht-digitalen Objekte im Prinzip selbstgenügsam sind, um ihren Objektcharakter (das heißt: ihren Reiz) für das Subjekt zu »entbergen«, sind die digitalen Objekte, wie oben bereits angemerkt, auf eine Verkörperung angewiesen. Das aber bedeutet auch: das digitale Objekt muss sich *transformieren*, um für das Subjekt überhaupt zum Objekt (der Wahrnehmung, des Begehrens) zu werden (transformativer Charakter des digitalen Objekts). Dazu ist zweierlei erforderlich: Eine *Regel der Transformation* und ein *Medium bzw. Interface der »Versinnlichung«*. Das digitale Objekt ist deshalb nicht nur vom Subjekt abhängig, sondern zusätzlich vom Wissen um die korrekten Transformationsregeln und dem Vorhandensein geeigneter »Objektträger«. Ist nämlich die Transformationsregel nicht bekannt, dann entsteht im besten Fall ein zufälliges Objekt: Man kann etwa auch Bilddaten auf einem Audio-CD-Player abspielen, das Resultat wird aber kaum »musikalisch« sein. Wenn nicht einmal ein geeignetes Gerät vorhanden ist, verbleibt das digitale Objekt im schlimmsten Fall ganz im Dunkel seiner Existenz für sich. Ein Zugriff ist aus Mangel an Wissen und/oder geeigneter »Devices« nicht (mehr) möglich. Im Unterschied zur Aktualität des nicht-digitalen Objekts ist das digitale Objekt also durch *Potentialität* gekennzeichnet. Seine »Vergegenwärtigung« ist zudem (infrastrukturell) hochgradig *voraussetzungsreich*.

Weitere wesentliche Charakteristika des digitalen Objekts sind seine (unbegrenzte und identische) *Reproduzierbarkeit* und die (vereinfachte) *Veränderlichkeit*. Während das nicht-digitale Objekt niemals völlig identisch mit seinen Kopien sein kann, da eine perfekte Reproduktion in der analogen Welt unmöglich ist und es immer minimale Unterschiede auch zwischen scheinbar identischen analogen Objekten gibt, sind digitale Objekte nie einmalig (auch wenn sie nur einmal existieren). Mit minimalem (technischem) Aufwand lassen sich nämlich unbegrenzt perfekte Kopien herstellen, und es ist (aktuell) sogar so, dass für die »Vergegenständlichung« des digitalen Objekts zwangsläufig eine Kopie im Arbeitsspeicher erstellt wird. Wir haben es damit nicht nur mit einer Entwertung des Originals zu tun, wie sie Benjamin für das »*Kunstwerk in Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*« konstatierte, sondern mit dem Unterschied zwischen Original und Kopie ist ebenso die Bedeutung des Originals verschwunden. Und auch im Hinblick auf die kapitalistische Verwertungslogik gibt es einen dramatischen Unterschied: War das nicht-digitale Warenobjekt noch durch seine Materialität in einem gewissen Umfang »geschützt« (d.h. eine Duplizierung war mit Kosten verbunden), so lassen sich digitale Objekte (fast) ohne Kosten reproduzieren. Die Vervielfältigung digitaler Objekte könnte damit zu einer unerschöpflichen Geldquelle (für die »Rechteinhaber«) werden. Und doch bedroht die Möglichkeit des Kopierens zugleich die Verwertung – wenn die Konsumenten das Kopieren selbst in die Hand nehmen. Das »Copyright« dient deshalb (entgegen seiner Namensgebung) zur Verhinderung

des Rechts auf die Kopie (durch die begehrenden Subjekte) und wird zum primären privatrechtlichen Kampffeld in der digitalen Ökonomie.

Die Dialektik der Veränderlichkeit digitaler Objekte liegt auf anderer Ebene: im Vergleich zu nicht-digitalen Objekten sind digitale Objekte durch eine höhere *Plastizität* gekennzeichnet. Der Grund hierfür liegt darin, dass sich Veränderungen in der digitalen Domäne vergleichsweise sehr leicht durchführen lassen – sofern entsprechende (digitale) Werkzeuge (wie etwa Texteditoren oder Bildbearbeitungssoftware) vorhanden sind. Dadurch fordern die digitalen Objekte geradezu dazu auf, sich auf ein kreatives Spiel mit ihnen einzulassen. Zum (musikalischen) Mix etwa gesellen sich unzählige Remixe. Die Plastizität des digitalen Objekts dient aber z.B. auch der Optimierung, der Anpassung der repräsentierten Wirklichkeit an eine ideale Wirklichkeit, etwa wenn der Himmel auf dem Urlaubsfoto ein wenig blauer gemacht wird. Damit befinden wir uns sozusagen bereits im Übergang zur anderen Seite der Dialektik der Plastizität. Die Möglichkeit der Manipulation und (Ver-)Fälschung, die in der Plastizität liegt, bezahlen wir nämlich mit einem Verlust an Vertrauen und Sicherheit gegenüber den digitalen Objekte. Zudem tendiert die (manipulierte) Wirklichkeit des Digitalen zu einer (hyperrealen) Verflachung, bei der alle störenden Elemente eliminiert werden: eine (repräsentierte) Welt, steril und glatt wie ein Werbeprospekt. Man kann diese Tendenz übrigens auch bei Profilbildern in sozialen Netzwerken beobachten, wo sich die Darstellungen immer mehr an die Ästhetik von (umfangreich retouchierten) Sedcards anpassen. Noch problematischer wird die Gefahr, die in der Plastizität liegt, aber wenn es um ihre politische Instrumentalisierung geht, wenn also versucht wird, eine Wirklichkeit, die den eigenen Interessen entspricht, zu »synthetisieren«. Das Digitale spielt diesem Begehren in die Hände, denn es kennt keinen Widerstand des Materials, wie im Analogen, und auch lassen sich die Spuren der Manipulation viel leichter verwischen. Deswegen eignen sich digitale Objekte ideal für die Absorption von Widerstand durch (ihren) Konsum.

Eine andere Eigenschaft der digitalen Objekte scheint dieser manipulativen Wirkung entgegenzustehen: ihre »*Geschwätzigkeit*« und *Auskunftsfreudigkeit*. In viele digitale Objekte sind nämlich Metadaten eingebettet, die über die verschiedensten Sachverhalte (etwa auch die Umstände ihrer Erzeugung) Auskunft geben können. Das digitale Objekt spricht durch diese Metadaten sozusagen über sich selbst. Es wird zu einem *reflexiven* Objekt. Was bei nicht-digitalen Objekten oft erst mühevoll – z.B. mit archäologischen oder forensischen Untersuchungsmethoden – herausgefunden werden muss (oder gar immer im Verborgenen bleibt), präsentieren uns manche digitale Objekte allzu bereitwillig. So wird etwa von vielen digitalen Fotokameras die geographische Position sowie Datum und Zeit der Erstellung des Bilds als Metadatensatz eingefügt. Allerdings gilt auch hier: Die Regel zum Lesen dieser Metadaten muss bekannt sein – und sobald sie bekannt ist, können wiederum auch die Metadaten manipuliert werden.

Ein anderes Element der Geschwätzigkeit des digitalen Objekts kann man auch als »Verrat« lesen: die *Spur digitaler Objekte* in digitalen Netzen lässt sich nämlich (über ihre Signatur, ihren Datenfingerabdruck) leicht verfolgen. Checksums ermöglichen dies schnell und unkompliziert. Durch einen bitweisen Vergleich ist sogar eine absolute *Identifizierung* des digitalen Objekts möglich. Beim Menschen etwa geht dies nicht, der humane Fingerabdruck und selbst ein

Genomvergleich können niemals hundertprozentig die Identität bestimmen. Denn selbst bei eineiigen Zwillingen, die also ein identisches Genom aufweisen, würde man doch immer darauf beharren, dass sie nicht die selbe Person sind. Bei digitalen Objekten ist die Identität dagegen eindeutig (wenn auch plural). Die selbe gespeicherte Zahlenabfolge bedeutet, dass es sich um das selbe Objekt handelt. Und diese Spur kann verfolgt, und diese Daten können dann wiederum (digital) gespeichert werden. Es existieren also (nicht nur der Möglichkeit nach, sondern in unserer Realität als »Vorratsdatenspeicherung« sogar teilweise gesetzlich vorgeschrieben) digitale Objekte über digitale Objekte in der Form umfangreicher Datensammlungen. Diese geben durch den Einsatz von Techniken des »Datamining« vor allem auch Auskunft über die Beziehung digitaler Objekte zueinander (was ein weiteres Element der Reflexivität im Sinne der Selbstanwendung digitaler Objekte ausmacht). Das alles macht digitale Objekt hoch *transparent* – auch wenn wir durch die Möglichkeiten der Manipulation niemals dem vertrauen können, was wir durch digitale Objekte »sehen«, und diese Transparenz somit im positiven wie im negativen Sinn gelesen werden kann. Entsprechend gibt es auch Gegenstrategien gegen die Transparenz der digitalen Objekte, wie etwa Daten-Verschlüsselung oder die Verschleierung der Herkunft des Datenverkehrs über Proxy-Server.

Wie aber lässt sich vor diesem Hintergrund (der hochgradigen Ambivalenz) die eingangs gestellte Frage »Was ist ein digitales Objekt?« beantworten? – Ich möchte es mit der folgenden Definition (annähernd) versuchen: Digitale Objekte sind digital gespeicherte Daten(sätze) für die Regeln der Transformation und Geräte existieren, durch die sie sich in sinnliche wahrnehmbare Objekte umwandeln lassen. (Zumindest aber müssen Schnittstellen existieren, mittels derer sich die digitalen Objekte in das Nervensystem einspeisen und die sie in »kompatible« Impulse umwandeln.) Solange digitale Objekte in der digitalen Domäne verbleiben, sind sie repräsentativ für etwas, das sie werden können. Ich schlage darum vor, besser von digitalen *Präobjekten* zu sprechen. Die Präobjektivität der digitalen Objekte verweist (im Hinblick auf ihren ontologischen Status wie im Hinblick auf die Zeitdimension) darauf, dass ihnen Potentialität, aber keine Aktualität zukommt. Bezüglich der Raumdimension gilt, dass digitale Objekt im (gespeicherten) Zustand der Präobjektivität infinitesimal, punkthaft sind, und erst mit ihrer (medialen) Verkörperung in die Fläche und den Raum expandieren. Weitere Charakteristika sind ihre (nahezu unbegrenzte) Reproduzierbarkeit und Plastizität sowie wie die ihnen eingeschriebene (reflexive) Auskunftsfreudigkeit und Transparenz. Obwohl ihre Digitalität Eindeutigkeit suggeriert, ist das digitale (Noch-nicht-)Objekt hochgradig ambivalent und mehr als jeder materielle Gegenstand unfertig und kontingent. Dies aber stellt zugleich die Aufforderung an uns – etwas (damit) zu tun.

LITERATUR:

- Aristoteles: *Kategorien oder Lehre von den Grundbegriffen*. In: Ders.: *Hermeneutica oder Lehre vom Urteil*. Erich Koschny, Leipzig 1876.
- Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. In: Rolf Tiedemann, Rolf/Schweppenhäuser, Hermann (Hg.): *Walter Benjamin – Gesammelte Schriften*. Suhrkamp, Frankfurt 1980, Band I, S. 431–469.
- Berkeley, George: *Abhandlung über die Principien der menschlichen Erkenntnis*. L. Heimann, Berlin 1869.
- Coyle, Diane: *The Weightless World – Strategies for Managing the Digital Economy*. Capstone, Oxford 1997.
- Descartes, René: *Untersuchungen über die Grundlagen der Philosophie [Meditationes]*. In: Ders.: *René Descartes' philosophische Werke*. L. Heimann, Berlin 1870.
- Harman, Graham: *Tool-Being – Heidegger and the Metaphysics of Objects*. Open Court, Chicago/La Salle 2002.
- Heidegger, Martin: *Sein und Zeit*. In: *Jahrbuch für Philosophie und phänomenologische Forschung [Band VIII]*. Max Niemeyer, Halle 1927.
- Jaspers, Karl: *Einführung in die Philosophie – Zwölf Radiovorträge*. Artemis, Zürich 1950.
- Kant, Immanuel: *Kritik der reinen Vernunft*. In: Weischedel, Wilhelm (Hg.): *Immanuel Kant – Werke in zwölf Bänden*. Suhrkamp, Frankfurt 1977.

INFORMATIONSBLATT

Autor(Innen): Anil K. Jain
Titel: Präobjektivität
Untertitel: (Versuch der) Beantwortung der Frage »Was ist ein digitales Objekt?«
Jahr der Abfassung: 2015
Version/Aktualisierungsdatum: 30/12/2015
Originaler Download-Link: <http://www.power-xs.net/jain/pub/praeobjektivitaet.pdf>
Erste Druckveröffentlichung: —

Wer Passagen dieses Textes zitieren will, möchte bitte, auch falls eine Druckveröffentlichung vorhanden sein sollte, die PDF-Version als Grundlage verwenden (Version/Aktualisierungsdatum angeben), da die PDF-Version umfangreicher und/oder aktualisiert und korrigiert sein könnte.

Weitere Texte von Anil K. Jain sowie weitere Informationen unter: <http://www.power-xs.net/jain/>
E-Mail-Kontak: jain@power-xs.net

Rückmeldungen sind willkommen! (Aber ohne Antwort-Garantie)

NUTZUNGSBEDINGUNGEN:

Wissen soll frei sein! Bitte zögern Sie deshalb nicht, diesen Text in beliebigen Formen für private oder akademische Zwecke zu vervielfältigen und zu verteilen. Anstatt jedoch den Text an anderer Stelle zum Download zur Verfügung zu stellen, sollte – so lange sie existiert – besser zur originalen Download-Adresse verlinkt werden (siehe oben), um genaue Informationen über die Gesamtzahl der Downloads zu erhalten. Im Fall einer nicht-kommerziellen Druckveröffentlichung bitte die Publikationsdaten an den/die Autor(Innen) melden.

Jegliche kommerzielle Verwendung ist ohne die vorherige ausdrückliche Genehmigung durch den Autor/die AutorInnen strengstens untersagt. Als kommerzielle Verwendung gilt jegliche Art der Publikation und Redistribution, die die Erhebung von Gebühren irgendwelcher Art oder die Zahlung von Geld (oder Geld-Äquivalenten) impliziert und/oder zu Werbezwecken dient.

Der Text darf in keinem Fall ohne Genehmigung in irgend einer Weise verändert werden. Informationen über die Autorenschaft und, falls zutreffend, über bestehende Druckveröffentlichungen dürfen nicht entfernt oder verändert werden.