

Benedetta Milani

# Die digitale Welt als symbolische Form

Kulturphilosophie und Ästhetik

220 Seiten · broschiert · € 39,90

ISBN 978-3-95832-402-2

© Benedetta Milani

Publikation: Velbrück Wissenschaft

© Benedetta Milani

Publikation: Velbrück Wissenschaft, 2025

# Inhalt

Vorwort . . . . .	7
Einleitung . . . . .	9
Kapitel 1	
Drei Prämissen: die Technik – der Mythos – das <i>pharmakon</i> . . . . .	23
1.1 Das Werkzeug als Urphänomen und die Technik als ontologische Kraft . . . . .	24
1.2 Mythos – Technik – Wissenschaft: Linearität oder Schwingung . . . . .	35
1.3 Die Pharmakologie des Symbolischen . . . . .	43
Kapitel 2	
Das Analoge und das Digitale oder: Kontinuität und Diskontinuität. . . . .	
2.1 Analog vs. Digital . . . . .	50
2.2 Die Diskretisierung des Realen . . . . .	53
2.3 Digitales Denken oder: die Diskontinuität denken . . . . .	69
2.4 Diskontinuität in der Polarität denken . . . . .	74
Aby Warburg und die Pathosformel . . . . .	77
Silvia Rivera Cusicanqui: Leben in einer ch'ixi Welt . . . . .	82
Kapitel 3	
Die digitale Welt als symbolische Form . . . . .	86
3.1 Digitalität und die Digitale Welt. . . . .	87
3.2 Die Kreativität der Computation . . . . .	91
Computation als Potenzialität . . . . .	93
Die computationale Technologie als <i>Data Potentiality</i> . . . . .	99
3.3 Die Kreativität der digitalen Welt . . . . .	105
Kapitel 4	
Immersion . . . . .	111
4.1 Immersion und Immersivität . . . . .	113
4.2 Immersion und Virtualität . . . . .	122
4.3 Distanz, Nähe und Produktionsweise des Subjekts . . . . .	134
4.4 Das immersive Subjekt . . . . .	144

Kapitel 5	
Netz . . . . .	150
5.1 Netzwerk als Metapher für die digitale Welt . . . . .	152
5.2 Das Nicht-Subjekt des Netzes . . . . .	160
5.3 Die Ästhetik des Netzes . . . . .	169
5.4 Drei Beispiele: entleertes Subjekt – gespiegeltes Subjekt – aktiviertes Subjekt . . . . .	177
<i>[Beispiel 1] Re-Wired / Re-Mixed:            Das entleerte Subjekt . . . . .</i>	177
<i>[Beispiel 2] Self Portrait 2.0:            Die Rückspiegelung des Netzes . . . . .</i>	178
<i>[Beispiel 3] The Jacket:            Unbeabsichtigte Montage . . . . .</i>	179
 Kapitel 6	
Die digitale Welt und die mythische Welt . . . . .	182
6.1 Eine Rückkehr zum Mythos ? . . . . .	183
6.2 Die mythische Atmosphäre der digitalen Welt . . . . .	188
Die Technik des digitalen Mythos . . . . .	190
 Austreten aus der mythischen Atmosphäre . . . . .	201
 Literatur . . . . .	207
 Abbildungsverzeichnis . . . . .	217