

Artefakte sind also vielfältig in den Alltag integriert und aus diesem ohne gravierende Folgen für unsere Lebensqualität nicht wegzudenken. Um ihrer Bedeutung näher zu kommen, ist es allerdings sinnvoll, die verschiedenen Aspekte zu beleuchten, mit denen sie in das individuelle und kollektive Leben eingreifen. Die folgenden Ausführungen zu verschiedenen Bedeutungsdimensionen von Artefakten sollen uns ihrem Verständnis und somit auch den späteren Überlegungen zu ihrer Analyse näher bringen.

2.1 Wahrnehmen von und mit Artefakten

Bevor wir uns überhaupt mit Artefakten auseinandersetzen können, müssen wir sie erst als Gegenstände wahrnehmen. Allerdings werden diese Gegenstände nicht einfach so wahrgenommen wie sie eben sind, sondern diese Wahrnehmung hängt davon ab, in welcher Weise wir mit ihnen konfrontiert sind, also welche Beobachtungsperspektive wir an sie anlegen. Dabei sind, worauf Eisewicht (2016, S. 117ff.) verweist, äußere und innere Wirklichkeiten so verschränkt, dass die Wahrnehmung von Gegenständen zum einen von den internen Relevanzen, Wissensbeständen oder Intentionen abhängt, die zum anderen in Konfrontation mit den Gegenstandserfahrungen (also den wahrnehmbaren Dingcharakteristika wie Materialität, Größe, Form, Geruch, Geschmack) in eine Interpretation der Welt im Erleben transformiert wird.

Bei geschlossenen Augen oder bei Finsternis treten die visuellen Aspekte in den Hintergrund, während die mit Gegenständen verbundenen Geräusche, Gerüche oder die taktilen Reize an Bedeutung gewinnen. Genau genommen positionieren wir die Körpersensorik im Verhältnis zum Gegenstand, verändern die Position indem wir den Gegenstand von verschiedenen Seiten betrachten oder daran riechen und gelangen auf diese Weise anhand der Gegenstandserfahrung zu einer Vorstellung darüber, worum es sich handelt (oder zumindest handeln könnte). So gesehen vermitteln uns Gegenstände nicht einfach Eindrücke, sondern wir verschaffen sie uns, indem wir uns die Gegenstände durch Konfrontation mit ihnen aneignen: Wir sehen sie an und bekommen eine Vorstellung über ihre Farbe, Gestalt oder Ausdehnung; wir erspüren die Beschaffenheit der Oberfläche und erleben taktile Reize und die Haptik des Gegenstandes (vgl. Baudrillard 1991, S. 42ff.). Wir können daran riechen und erhalten nicht nur eine Idee über ihre Zusammensetzung und Duftvarianten, sondern setzen diese auch in emotionale Qualitäten um (wie angenehm oder abstoßend). Im Umgang mit ihnen erzeugen wir Geräusche und schließen daraus auf Materialien, deren Eigenschaften oder auch den Wert und die Schwierigkeiten in der Bearbeitung. Ebenso können wir versuchen, den Geschmack zu ermitteln, indem wir daran lecken oder eine Kostprobe nehmen. Egal ob es Speisen, Metallgegenstände, schleimige oder trockene, wohlriechende oder stinkende, süß oder holzig schmeckende Gegenstände sind oder metallische Geräusche erzeugen: all das sagt etwas über unser Verhältnis zu einem konkreten Gegenstand, seine von uns identifizierten Eigenschaften, ob wir sie gerne angreifen oder uns davor ekeln (zur Wahrnehmungspsychologie siehe Schönhammer 2013).

Vieles davon hängt vom kulturellen Erfahrungsraum, von Erfahrungen mit ähnlichen Gegenständen, der jeweiligen körperlichen Verfasstheit oder von Emotionen ab, die die Wahrnehmung orientieren. So fallen hungrigen Personen in ihrer Umwelt Essbares, Lebensmittelläden, Restaurants oder Essensgerüche besonders auf. Gegenstände sind als solche keineswegs neutral, sondern mit der Erlebniswelt und damit auch unserer kognitiven und emotionalen Erfahrungswelt verbunden. Deshalb spielt die sinnliche Erfahrung eine große Rolle bei der Kleidung (wie sich ein Stoff anfühlt), bei den Duftnoten eines Parfums, den Farben in der Wohnung (in minimalistischem Weiß, kalten, dunklen oder knallbunten Farbtönen) oder auch beim Anrichten von Speisen, das mitunter in guten Lokalen zur Kunstform stilisiert wird und wesentlich zum Gefühl unserer Lebensqualität beiträgt.

Aber es ist ebenso bekannt, dass die Wahrnehmung der materiellen Welt viel problematischer ist, als wir anhand unserer Alltagserfahrung vermuten könnten. Das liegt nicht an Wahrnehmungsstörungen, sondern an Besonderheiten der Wahrnehmungsorientierung: Spezifische Wahrnehmungskontexte (etwa die typische Müller-Lyer-Täuschung) gaukeln uns etwas vor, was einer genaueren Prüfung

oft nicht standhält oder lassen uns bestimmte Dinge erkennen und verbergen andere (zu solchen Täuschungen siehe Calabi 2012). So gesehen ist es die Verarbeitung der in einem Kontext generierten Sinnesdaten, die den Gegenstand spezifizieren. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die Wahrnehmung mit den von uns angewandten Kategorien zusammenhängt – und diese können sich deutlich unterscheiden. Was für jemanden ein interessantes Sachbuch ist, ist für eine frierende Person Brennmaterial – wenn auch eher als kurzlebiges Strohfeuer verwendbar. Und vielleicht ist genau dieses Buch ein prestigesteigerndes Ausstattungsobjekt für das Wohnzimmer, besonders, wenn es sich um ein kommentiertes und handsigniertes Exemplar eines Nobelpreisträgers handelt – selbst wenn man mit dem Inhalt nichts anfangen kann. Die konkrete Wahrnehmung eines Buches (oder eines beliebigen Artefakts) ist daher etwas anderes, als die mit dem Begriff ‚Buch‘ verbundene abstrahierte und idealisierte Vorstellung von einem Buch.

Eine weitere Besonderheit erlangen diese Gegenstände, wenn sie explizit als Artefakte, also von anderen erzeugt, interpretiert werden. Einem Gegenstand ist nicht immer anzumerken, ob er natürlich oder ein von Menschen geschaffener ist. So kann ein geschliffener Stein als Kunstwerk von einem natürlichem Kieselstein nicht zu unterscheiden sein: Während er in einer natürlichen Umgebung von Kieselsteinen in dieser verschwindet, wird die Differenz in einer Kunstaussstellung bedeutsam und mit Sinn unterlegt – etwa als Reflexion des Verhältnisses von Kunst zu Natur. In anderen Fällen ist die Herstellung durch andere unmittelbar erkennbar: Speisen, Skulpturen oder Maschinen werden Personen oder Personengruppen zugerechnet. In diesem Fall erhalten die Gegenstände eine untrennbar mit ihnen verbundene soziale Bedeutung, indem Zuschreibungen von Wissen, handwerklicher Kompetenz, Interessen oder einfach die Anpassung an das soziale Umfeld (jemand kauft ein Artefakt, weil es alle haben; Speisen schmecken aufgrund des hervorragenden Kochs) vorgenommen werden. Auf diese Weise aktiviert ein Artefakt Interpretationen, die den sozialen Kontext charakterisieren und der durch die Wahrnehmung des Artefakts transportiert und modifiziert wird. Dadurch gewinnt eine Wahrnehmungsdimension an Bedeutung, welche sich damit befasst, auf welche Weise solche Artefakte auf Wahrnehmungen in ihrer Herstellung Bezug nehmen und wie sie in die Wahrnehmungswelt integriert werden. Dewey (2014, S. 62) erläutert das anhand eines feingewirkten Gegenstands, der für das Werk eines Naturvolkes gehalten wird. Dann stellt sich aber heraus, dass es sich um eine Kuriosität der Natur handelt. Der Gegenstand bleibt, wie er ist, aber er gehört nun nicht mehr in ein Kunstmuseum, sondern in ein naturhistorisches Museum; und seine Entstehung ist vom Kulturvolk abgelöst.

Im Alltag finden sich viele Beispiele für solche spezifischen Bezugnahmen: So hat die angenehme haptische Oberfläche des Interieurs eines Fahrzeugs möglicher-

weise wenig mit dessen Funktion zu tun, sondern vielmehr mit den Vorstellungen potentieller FahrzeugkäuferInnen, die in diesen Eigenschaften emotionale Qualitäten erkennen oder diese als Manifestationen der Produktqualität insgesamt deuten. Das Artefakt wird also unmittelbar mit der Herstellung und der aufgebrachten Kompetenz in Verbindung gebracht. Für seine Produktion ist nicht die Natur, sondern sind Menschen verantwortlich – die man notfalls sogar zur Rechenschaft ziehen kann (z.B. wenn das Interieur gesundheitsschädliche Dämpfe abgibt).

Im Zusammenhang mit Wahrnehmung leisten aber Artefakte noch etwas anderes: So können sie Wahrnehmungsleistungen enorm verbessern. Ein mit einem guten Fotoapparat angefertigtes Bild zeigt uns deutlich mehr Details des Abgebildeten, als wir mit unseren Augen wahrnehmen könnten. Man kann mit Teleobjektiven die Welt da draußen heranzoomen, oder mit Makroobjektiven die Feinheiten kleinster Objekte sichtbar machen; im Extremfall können wir mit Fernrohren oder Mikroskopen arbeiten – und diese wiederum lassen sich so modifizieren, dass sie ganz andere als nur die sichtbaren Welten erfahrbar machen: Mit Radioteleskopen oder Rasterelektronenmikroskopen können wir andere Eigenschaften der Welt wahrnehmen, als mit jenen Instrumenten, die mit sichtbarem Licht operieren. Solche Wahrnehmungssteigerungen findet man häufig: In Kernkraftwerken kann man mittels Dosimetern die Strahlenbelastung messen, Magnetresonanztomographen bieten ein sehr präzises inneres Körperabbild und Sensoren liefern Informationen über verschiedenste Umweltbedingungen, die unsere eigenen Sinne nicht erfassen können. Artefakte helfen uns also, den Wahrnehmungshorizont zu erweitern und die Genauigkeit des Erfassten zu erhöhen.

Während in den früheren Vergnügungsparks Hexenhäuser unsere Wahrnehmungswelt gründlich durcheinander schüttelten, erleben heutige BesucherInnen solcher Parks real anmutende Flugerfahrungen in entsprechenden Simulatoren. Artefakte erlauben also nicht nur Erlebnisse, die ohne sie nicht möglich wären (z.B. Fallschirmsprung, Tauchfahrt), sondern gewähren uns als Simulatoren Erfahrungen, die viele Menschen in ihrem Leben nie machen könnten (z.B. als Flugzeugpilot oder Zugführer). Und sie können uns mithilfe moderner Virtual-Reality Brillen in Welten versetzen, die es so gar nicht gibt – zumindest nicht außerhalb der Illusion.

2.2 Denken mit Artefakten

Unser Denken ist nicht nur im Kopf allein angesiedelt, sondern verwendet Bezugnahmen, die auch in den Wahrnehmungen unserer Welt liegen. Artefakte gehören zu solchen Bezügen, die sich nicht nur auf die Wahrnehmung beschränken,

sondern verarbeitet und interpretiert werden – also konsequent mit dem Denken verknüpft sind. So gesehen ist ein Buch mehr als ein Gegenstand mit bedruckten Blättern: seine Gestalt weist es als spezifischen Gegenstand mit Bildern und Schrift auf den inneren Blättern aus (z. B. als Kunstbuch oder als Fachbuch, mit Hinweisen auf den Inhalt, AutorInnen oder Titel), der sowohl in der Herstellung als auch während des Lesens das Denken erfordert und anregt. SchriftstellerInnen brauchen dafür Wissen, Phantasie und Sprachkompetenz; LeserInnen müssen in der Lage sein, die Schrift zu entziffern, die Sprache zu verstehen und die Inhalte mit Bedeutung in einem Sinnkontext versehen. Erst die Verarbeitung und die Interpretation in unserem Denken macht es in der Folge so interessant, dass es Menschen kaufen, entleihen und (hoffentlich) auch lesen und dabei unterhalten, informiert oder Vorstellungen angeregt werden. Aber man merkt schnell, dass ein Buch auf verschiedenste Weise das Denken animiert: Eine Autorin möchte ihre Ideen, die sie über lange Zeit sorgfältig erkundet und ausgearbeitet hat, für ein breiteres Publikum verfügbar machen; ein Verlag denkt an ein Werk, das sich gut verkaufen lässt und wichtig für den Erfolg des Verlages ist; ein Sammler könnte überlegen, wie er mit dieser Rarität umgehen kann, es vor Entwendung oder Verfall schützen kann und erörtert in Sammlerkreisen dessen Bedeutung; für eine Wissenschaftlerin ist es eine reichhaltige Quelle für originelle Anregungen oder ein Ärgernis, dem man entgegentreten muss; ein frierender Mensch sieht darin willkommenes Heizmaterial und dem Zornigen dient es als Wurfgeschoss. Daher lassen sich Artefakte nicht von kognitiven Aktivitäten lösen, egal ob man Interessierten neue Erkenntnisse vermitteln möchte, einen Roman zur Anregung der Phantasie liest oder daran denkt, inwiefern sich die Seiten für die Herstellung eines Papierfliegers eignen. Das gilt nicht nur für Bücher oder Schriftstücke. Es gilt für alle Gegenstände: die Brille ist mit einer Vorstellung verknüpft, wofür sie überhaupt da ist, was man braucht, wenn sie beschädigt wird. Auch wenn man nicht über alle Brillen etwas wissen muss, so wissen AugenärztInnen und NutzerInnen in der Regel, wie man sie verwendet und an eine Sehschwäche (z.B. Kurz-, Weitsicht- oder Gleitsichtbrillen), spezifische Sicherheitsanforderungen (Schutzbrillen), die Lichtstärke (Sonnen- oder Schweißerbrillen), an bestimmte Lichtverhältnisse (Golfbrillen), an Informationsbedarfe (Infobrillen) oder auch modischen Anforderungen anpassen kann.

Mitunter denken wir mit Artefakten. Ein einfaches Beispiel ist der bereits vor mehr als 3000 Jahren für Rechenaufgaben entwickelte Abakus, der es mithilfe eines Systems aus Kugeln oder Steinen (häufig in einem Rechenrahmen angeordnet) ermöglicht, einfache Rechenaufgaben, wie addieren, subtrahieren, multiplizieren, dividieren, quadrieren oder Ziehen der Quadratwurzel zu erledigen. Aber es ist nicht einfach eine Rechenmaschine, die den Menschen das Rechnen

abnimmt, sondern es erleichtert die Rechenoperationen und entlastet die Denkleistungen, die mit diesen Rechenoperationen verbunden sind. Ähnlich verhält es sich mit grafischen Hilfsdarstellungen, die bestimmte Sachverhalte sinnlich erfassbar machen. Ein Beispiel dafür ist die Frage, warum die Zahl sieben beim Werfen mit zwei Würfeln häufiger vorkommt als die Zahl 6 oder 8, obwohl in all diesen Fällen genau drei Seiten eines Würfels in Kombination diese Zahl ergeben können, die Wahrscheinlichkeit also gleich sein sollte. Verdeutlicht man sich das Problem aber wie Blaise Pascal in einem grafischen Wahrscheinlichkeitsraum, in dem alle Kombinationsmöglichkeiten des Zusammenspiels von zwei Würfeln so als Quadrate angeordnet sind, dass in der ersten Zeile alle Kombinationen eingetragen werden, bei der der erste Würfel eins zeigt und die anderen nacheinander eins bis sechs, sowie in den folgenden Zeilen dasselbe Verfahren anwendet, dabei jeweils für den ersten Würfel die nächsthöhere Zahl einträgt (2 für die zweite und 6 für die letzte Zeile), so wird deutlich, dass die Diagonale in diesem Quadrat auch jene ist, welche die meisten Kombinationsmöglichkeiten aufweist, nämlich genau sechs. Daraus ergibt sich eine Wahrscheinlichkeit für die Kombinationszahl 7 von 6 Möglichkeiten aus 36 Kombinationen, also von $1/6$. Das ist höher als die Wahrscheinlichkeiten der Kombinationszahlen 6 und 8, die bei jeweils nur 5 aus 36 Kombinationen eintreten. Die Grafik macht also etwas deutlich, was sonst nur schwer vorstellbar ist.

Viele Artefakte nehmen uns sogar das Denken ab: die Rechenmaschine, indem sie unsere mathematischen Unzulänglichkeiten kompensiert – wir brauchen nur mehr zu wissen, wie man die Aufgabenstellung für den Rechner definiert und wie man zu den Ergebnissen kommt; das Navigationssystem macht es unnötig, bei mikronesischen Seefahrern in die Lehre zu gehen, um uns unter widrigsten Bedingungen zurechtzufinden – es reicht eine einfache Kenntnis der Zielprogrammierung, um uns (abhängig vom Zustand der Batterie des Navis, der Satellitenverbindung, der Genauigkeit der im System verfügbaren Karte und der Präzision des verwendeten Positionierungssystems) in fremdem Terrain sicher zurechtzufinden; die Zeitungen versehen uns mit mehr oder weniger gut argumentierten Meinungen, die man ohne viel nachzudenken übernehmen kann, über die man sich ärgert (und vielleicht einen wütenden LeserInnenbrief verfasst) oder die man weitererzählen kann und vielleicht hilft, ein Gerücht zu verbreiten; Warnschilder erübrigen es, sich mit der Umwelt intensiv auseinanderzusetzen zu müssen; die Kleidung macht es häufig unnötig, sich lang über die soziale Verankerung einer Person zu unterhalten, weil man gelernt hat, soziale Zuordnungen zu treffen, auch wenn man damit vielleicht völlig falsch liegt.

Jedoch sollte man sich nicht vom Nutzen allein blenden lassen: Zwar bringt diese Entlastung von Denknöten und die Ergänzung unserer Denk-

fähigkeiten eine enorme Steigerung der Leistungsfähigkeit bei der Bewältigung unterschiedlichster Aufgaben; aber gerade weil wir von diesen Anforderungen entlastet werden, ist es nicht mehr nötig, sich entsprechende Kompetenzen anzueignen. Man braucht nicht mehr im Kopf etwas auszurechnen, weil der Rechner im Handy solche Aufgaben – zumindest komplexere – deutlich schneller und präziser erledigt. Wir brauchen nicht mehr nachzudenken, wo wir das Auto geparkt haben, weil wir über das GPS-System den Standort schon beim Abstellen genau bestimmen und es später auch wiederfinden. Wir brauchen nicht einmal zu wissen, welche Pflanzen genießbar und welche giftig sind, weil wir unsere Nahrung meist ohnehin in einem Geschäft kaufen. Wir brauchen auch nicht mehr so aufmerksam die Landschaft beobachten, weil wir sie fotografieren und später beliebig oft betrachten können. Die Leistungssteigerung auf der einen Seite ist daher mit einem Verlust an Denkkapazität und Kompetenzen auf der anderen verbunden – aber eröffnet möglicherweise neue Denkhorizonte.

2.3 In Artefakten inkorporierte Informationen und Wissensbestände

Im obigen Abschnitt war von Büchern die Rede – und zwar als Denkhilfe und Denkanregung. Dabei blieb eine wesentliche Komponente noch im Hintergrund: Bücher (nicht nur gedruckte, sondern auch Hörbücher) inkorporieren Wissen, das sie anderen verfügbar machen. Das gilt für viele Medien wie Zeitungen, Radio, Fernsehen oder das Internet mit den vielfältigen Informationsangeboten. Dabei ist die Verfügbarkeit dieses Wissens von der Art der spezifischen Artefakte abhängig, deren wir uns bedienen. Bei Büchern ist das noch einfach, aber um im Internet eine Suchanfrage zu starten, brauchen wir nicht nur die entsprechende Hardware (z.B. Computer, Smartphone), das dazu passende Betriebssystem und die erforderlichen Anwendungsprogramme, sondern die Vernetzung mit der Hard- und Software komplexer sozialer Akteure, wie Anbieter für Internetanschlüsse, die Leitungsbetreuung, Server und die mit diesen verbundenen Dienstleistungen; und letztlich jene, die das Wissen verfügbar machen, auf entsprechenden Geräten ablegen und den Zugriff gestatten.

Allerdings hat die bequem zugängliche Verfügbarkeit von gewaltigen Informationsmengen einen entscheidenden Haken, weil die abgerufenen Botschaften nicht per se vertrauenswürdig sind. So ist der Status des Vermittelten reichlich unklar, weil häufig der Kontext der Produktion nicht nachvollziehbar ist (z.B. ob es sich um einen wissenschaftlichen Beitrag, um einen Klub von VerschwörungstheoretikerInnen, um beliebige Einfälle oder gar um Intrigen handelt). Es

geht daher nicht zwangsläufig um Wissen im Sinne geprüfter, zuverlässiger und von korrekten Prämissen abgeleitete Überzeugungen, an dem man sich verlässlich orientieren könnte, sondern um Informationen aus einer intransparenten und vielfach fragwürdigen Quelle. Deshalb müssen NutzerInnen eigene Strategien im Umgang mit diesen Informationen entwickeln, indem sie überlegen, wie sie die Glaubwürdigkeit oder Sinnhaftigkeit einschätzen – indem sie etwa die Herkunft, die Kompatibilität mit anderen Informationen oder die Verbreitung als Seriositätsindikator heranziehen. Daher erfordert der Umgang mit diesen Informationen ein eigenes und spezifisches Wissen, das nicht in den Artefakten verankert ist, jedoch die sinnvolle Verwendung der Informationen und des verfügbar gemachten Wissens erst ermöglicht.

Solche Artefakte vermitteln ein enormes Potential indirekten Lernens, indem wir uns mühsame Recherchen, Experimente oder Erfahrungen sparen können, weil andere uns ihre Erkenntnisse verfügbar machen. Eine umfassende Schulung zur Bedienung der Spiegelreflexkamera und zur ästhetischen Gestaltung der Fotos während der Aufnahme oder in der nachträglichen Bearbeitung wird ersetzt durch die gedruckte Gebrauchsanleitung, Informationen aus Internetquellen oder Bücher zur Fotografie. Und wenn wir eine kleine Reparatur im Haushalt durchführen wollen – eine hilfreiche Anleitung wird sich schon finden. Auch empirische SozialforscherInnen brauchen nicht alle Methoden neu zu erfinden – es gibt meist schon entsprechendes Wissen darüber, das in Büchern und Zeitschriften nachlesbar oder über das Internet abrufbar ist.

Die eben angeführten Beispiele charakterisieren nur die unmittelbar zugängliche Seite, denn grundsätzlich ist in allen Artefakten Wissen als sedimentierte Erfahrung verkörpert, wenngleich dieses Wissen in der Regel verhüllt bleibt, sich aber in den Praktiken im Umgang mit den Artefakten erschließt: Ein Zaun signalisiert das Wissen um dessen Aus- oder Einschlussfunktion, er verkörpert aber auch das Wissen über dessen Herstellung. Eingelagert wird dieses Wissen daher in den abgrenzenden Praktiken einer Gesellschaft, die sich der Zäune bedient: Bereits deren Erzeugung nimmt die spätere Verwendung vorweg (z.B. Signalisieren von Besitzansprüchen, Festhalten von Vieh an einem umgrenzten Ort, Verhindern von Eindringen auf Privatgrund); im Zaun manifestieren sich zudem Produktionsweisen in einer Gesellschaft und das Wissen über Materialien, deren Verwendbarkeit und Bearbeitung (z.B. Maschendraht, Holz, Stein). Jedoch lässt sich ein Maschendrahtzaun auch als Kletterhilfe für Pflanzen benutzen, um eine Mauer zu beschatten, weshalb der als Zaun gedachte Gegenstand unterschiedliche Informationen über den Gebrauch verfügbar macht, die kontextspezifisch gehandhabt werden. Gerade in diesem Zusammenhang erweist sich die Batesonsche Formel, dass Information ein Unterschied ist, der einen Unterschied macht (Bateson 1985,

S. 582), als besonders hilfreich: Artefakte deuten etwas an, das aber erst in der Handhabung umgesetzt wird. Damit verschmilzt das eingelagerte Wissen mit dem Wissen der AkteurInnen, welche die Artefakte verwenden.

Diese Verankerung von Wissen und spezifischen Leistungen in Artefakten erleichtert uns das Leben, indem sie uns bestimmte kognitive Anstrengungen abnehmen: Wir müssen mit der Natur nicht vertraut sein, weil wir im Zweifelsfall nachschlagen können, ob die gesammelten Pilze genießbar sind oder für psychodelische Erfahrungen taugen. Der Gartenzaun teilt uns mit, wo die Grenze zu fremden Eigentum verläuft, und notfalls hilft ein Blick in das Liegenschaftskataster (Deutschland) oder in die digitale Katastralmappe (Österreich) – wir brauchen also nicht mühsam die komplexen Flächenstrukturen und Eigentumsverhältnisse recherchieren. Und wenn wir fragile alte chinesische Porzellantassen handhaben, so teilen sie uns mit, dass sie nicht auf einen Steinboden aufschlagen sollten, um langfristig SammlerInnen oder TeeenießerInnen zu erfreuen.

2.4 Der Handlungsbezug von Artefakten

Die bisherigen Ausführungen lassen schon erkennen, dass unser Handeln eng mit Artefakten in unserer Welt verbunden ist. Wir lassen in der Küche einen Korkboden verlegen, weil wir ungeschickt sind und dieser Boden nicht gleich alles zu Bruch gehen lässt, was uns aus den Händen rutscht (im Gegensatz zu harten Keramikfliesen) und weil wir wissen, dass Glas zerbrechlich ist und der Korkboden zumindest einen Teil der Aufprallenergie aufnehmen kann (auch wenn das die meisten Menschen nicht so ausdrücken würden). Die Verlegung erfordert wiederum spezifische Kompetenzen hinsichtlich der Aufbereitung des Untergrunds oder der Verwendung von Klebern, aber auch in Hinblick auf die optische Wirkung, wobei die Eigenschaften eines Korkbodens auch die spätere Pflege beeinflussen.

Bestimmte Tätigkeiten im Umgang mit Artefakten erfolgen weitgehend automatisiert, wie man am Beispiel des Autofahrens gut nachvollziehen kann. Man zerlegt die erforderlichen Handlungen nicht in Einzelaktivitäten, wie etwa die sukzessive Bewegung einzelner Muskeln oder Muskelgruppen, um einen Schaltvorgang einzuleiten; man muss sich auch nicht vergegenwärtigen, dass zuerst mit dem Fuß die Kupplung zu treten ist, dann der Ganghebel mit der Hand in die richtige Position gebracht werden muss, um danach die Kupplung mit etwas Gefühl wieder loszulassen und gleichzeitig mit dem anderen Fuß das Gaspedal diesem Vorgang angepasst zu bedienen, ohne dabei das Lenkrad zu vernachlässigen oder das Verkehrsgeschehen zu ignorieren. Die Komplexität solcher Vorgänge, also die

Strukturierung der Wahrnehmung, die koordinierte Steuerung verschiedenster Muskeln und die Bedienung der Technik wird besonders für Anfänger spürbar, die sich mit dem Zusammenspiel der einzelnen Teilaktivitäten abmühen und dabei mitunter einzelne Aspekte oder gar den Gesamtzusammenhang aus dem Auge verlieren. Mit der Zeit verbindet sich jedoch das Handeln mit den entsprechenden Artefakten und ihren Eigenschaften, sodass das Handeln nicht nur flüssig abläuft, sondern mit der Routine die damit verbundenen Tätigkeiten in Hinblick auf das Artefakt Auto aus dem Bewusstsein entschwinden, sodass man mitunter gar nicht merkt, wo man die letzten Kilometer entlangefahren ist und was da alles an Fahraktivitäten erforderlich war. Auf diese Weise wird häufig handwerkliches Wissen mit der Erfahrung in inkorporiertes Wissen verwandelt, das zunehmend weniger explizierbar wird: Die Perfektion liegt dann nicht mehr in der genauen Befolgung irgendwelcher Regeln im Artefaktumgang, sondern in der inkorporierten Umsetzung der Erfahrung, sodass diese Leistung gar nicht mehr als besondere Kompetenz auffällt (RadfahrerInnen müssen sich daher nicht permanent und bewusst um ihr Gleichgewicht kümmern – sie fahren einfach).

Manche Handlungen delegieren wir an Artefakte, was in unserer Gesellschaft durchaus verbreitet ist: Fahrzeuge erübrigen ausgedehnte Wanderungen in die nächste Stadt und ein Automatikgetriebe übernimmt den oben beschriebenen Schaltvorgang. Artefakte ersparen uns viele aufwendige Tätigkeiten, die im modernen Alltag reichlich trivial erscheinen: So muss man sich nicht der komplexen Arbeit widmen, die mit dem Vorbereiten eines Feuers verbunden ist, wenn man den mit Strom betriebenen Herd einschaltet oder mittels Feuerzeug den Gasofen anzündet. Oder wir setzen uns vor den Fernseher und sehen und hören die Berichte, Erzählungen, Hinweise oder auch Erlebnisse anderer. Wir müssen also nicht hinaus in die Welt, um zu erfahren, was in dieser passiert – zumindest wenn wir die gebotenen Informationen ernst nehmen. Selbst MitspielerInnen beim Schach lassen sich durch ein Schachspielprogramm ersetzen. Dadurch wird es sogar möglich, jederzeit gegen einen nach Schwierigkeitsgrad auswählbaren virtuellen Gegner anzutreten, ohne die drohende soziale Schmach des Verlierens ertragen zu müssen. Letztlich ersetzt Technik die Arbeit vieler Menschen, was in der automatisierten Produktion besonders spürbar wird: Maschinen und elektronische Steuergeräte steigern die Produktivität eines Unternehmens gewaltig; und was ursprünglich viele Menschen geleistet haben, erfordert heute nur mehr wenig Menschen, welche die Maschinen und die Abläufe programmieren und kontrollieren, Serviceleistungen durchführen und für die Integration der verschiedenen Produktionsprozesse in den Unternehmensprozess sorgen.

Auch hier gilt, was für Denk- und Wahrnehmungsleistungen gilt: Die Erweiterung der Handlungsspielräume und die Abnahme von Handlungen durch Ar-

tefakte macht entsprechende Handlungskompetenzen überflüssig, weshalb diese vielfach verloren gehen. Die Fähigkeit, sich Kleidung zu weben und zu nähen ist kaum erforderlich. Bestenfalls näht man einen Knopf an oder kürzt die Hose – aber weiter reicht meist weder das Wissen noch die handwerkliche Fähigkeit. Und vielfach fehlt auch noch das nötige Werkzeug, um die erforderlichen Handlungen verrichten zu können. Zwar finden sich in vielen Haushalten noch kleine Werkzeugkisten mit den einfachen Werkzeugen wie Hammer, Schraubenzieher, Bohrer oder Zangen, aber für aufwendige Reparaturen reicht das kaum mehr, sofern man sich nicht als HeimwerkerIn mit semiprofessioneller Ausstattung versteht und die handwerklichen Fähigkeiten als Hobby perfektioniert.

2.5 Artefakte als Vermittlungsinstanzen

Viele Artefakte sind zwischen den Menschen positioniert, setzen sie in Beziehung und modifizieren dadurch Strukturen und Prozesse der Gesellschaft. Ein typisches Beispiel ist die Kleidung, mit der die TrägerInnen sich selbst in Hinblick auf andere Personen und unter Bedacht auf die jeweilige soziale Situation verorten, egal ob sie sich mit Frack, Ballkleid, Jeans, Badeanzug oder Tracht kleiden. In höfischen Gesellschaften war das sehr deutlich auch mit normativem Bezug zu erkennen: So durften bestimmte Farben nur von höchsten Würdenträgern verwendet werden, die Zurechnung der Kleidung ermöglichte eine direkte Einordnung in den sozialen Stand des Gegenübers mit all seinen Konsequenzen für soziales Handeln (Simon-Muscheid 2010).

Kleidung ist deshalb so interessant, weil sie vielfältige soziale Vermittlungsfunktionen erfüllt: In hierarchischen Ordnungen bringt sie häufig nicht-reziproke partikuläre Normen (Popitz 1980, S. 37 ff.) zum Ausdruck und signalisiert, dass Rechte und Pflichten einer bestimmten sozialen Gruppe einer anderen gegenüber sich keineswegs decken. Uniformen bieten Orientierung in Hinblick auf Zugehörigkeiten, Funktionen oder Berechtigungen in bestimmten sozialen Situationen (etwa Vereinsmitgliedschaft, Rettungskräfte, Polizei, Verkaufspersonal). Subkulturen wiederum machen mittels ihres Outfits gerne auf partikuläre Normen aufmerksam, die sich auf Verhaltensregeln jener beziehen, die sich mit ihr identifizieren. Ähnliches kann durch Tattoos erreicht werden, die mitunter als dauerhaftes Zugehörigkeitssymbol zu lesen sind. Auf diese Weise wird Zurechnung oder auch Abgrenzung vermittelt, wobei man nicht nur Nähe und Distanz signalisiert, sondern über die äußere Erscheinung schon erste Anhaltspunkte liefert, an welche soziale Verhaltensmuster man sich eher schon oder eher nicht hält. Insofern haben Kleidung und andere Artefakte sowohl etwas mit der Identität jener Personen zu

tun, die sie verwenden, als auch mit der Art der Beziehung, in der sie zu anderen stehen (siehe die Beiträge in Holenstein et al. 2010; Soeffner 2004, S. 191ff.).

Im Alltag vermitteln manche Dinge zwischen den Menschen, indem sie Koordinationsaufgaben übernehmen. Typisch dafür sind Hinweisschilder, die eine direkte Kommunikation überflüssig machen und eine massentaugliche Verständigung ermöglichen – und das in Abwesenheit jener, die eine solche Botschaft übermitteln. Auch übernehmen solche Artefakte Legitimationsfunktionen, indem etwa die Veröffentlichung in Amtsblättern oder in Aushängen die Geltung von Entscheidungen bekanntmacht, was Verbindlichkeit herstellt, Abweichungen identifizierbar und möglicherweise sanktionierbar macht.

Auch Smartphones fungieren als Vermittlungsinstanzen, die eine Verbindung über weite Distanzen, sei das auf verbaler, schriftlicher oder auch visueller Ebene ermöglichen. Allerdings ist diese technische Vermittlung von Kommunikation davon abhängig, inwieweit man sich vertraglichen Regelungen – etwa einem Handyvertrag – unterwirft und inwieweit die Telefonanbieter sich selbst über die erforderliche Infrastruktur vernetzen. So gesehen machen Produktionsunternehmen von Smartphones diese nicht nur als Endgeräte für die NutzerInnen verfügbar, sondern stellen Anschlussfähigkeit für die Netzbetreiber her, vermitteln also auf technischer Ebene zwischen NutzerInnen und Infrastrukturanbietern, die wiederum selbst auf unterschiedliche Weise verbunden sind.

Die Vermittlung ist also nicht reduziert auf die Mitteilungsfunktion zwischen Menschen, sondern schließt die Vernetzung von Artefakten ein, sofern sie sich verkoppeln und zu größeren Strukturen erweitern lassen. Das sind etwa die einzelnen Elemente eines Gebäudes, die erst in Kombination dessen Struktur, seine Wirkung und auch das Image und Flair ausmachen. Es sind auch die Kombinationen einer CD mit einem CD-Spieler, Verstärkereinheit und Lautsprecher, die die CD erst hörbar machen, und deren Bestandteile möglicherweise einzeln ganz anderen Gebrauchsweisen unterliegen. Diese Vermittlungsfunktion integriert Artefakte in Netzwerke, und zwar sowohl in Artefaktnetzwerke (z.B. „Internet der Dinge“), aber auch in die mit den Artefakten verbundenen sozialen Netzwerke, wie Märkte, Produktionsbetriebe oder auch Nutzergruppen. Insofern lassen sie sich in der Analyse nicht von ihren Vermittlungsfunktionen entkoppeln.

Mitunter wird diese Vermittlungsfunktion sogar zum zentralen Bezugspunkt eines Artefakts. Besonders sticht das im Fall von Geld heraus, das als generalisiertes Tauschmedium den Handel nachhaltig vereinfacht, zumal auch der Glaube an das Geld institutionell gestützt ist (Simmel 1987). Geld existiert dabei in vielfältigen Formen (Münzen, Geldscheine, Kreditkarten, Bankkarten), wobei es zunehmend nicht mehr als unmittelbares Artefakt greifbar ist, sondern über andere Artefakte vermittelt wird (wie Computersysteme im Finanzsektor). Geld erlaubt

es daher nicht bloß, etwas zu kaufen oder zu verkaufen, sondern hat vielfältige symbolische Bedeutungen, die auch als soziale Zuordnungskriterien fungieren und damit eine inklusive oder exklusive Wirkung erzeugen, welche die Teilhabe an spezifischen gesellschaftlichen Ereignissen regeln (im einfachsten Fall über bezahlte Eintrittskarten).

2.6 Artefakte als Unterstützung und Orientierung

Artefakte bieten also eine Reihe von Annehmlichkeiten, deren wir uns jederzeit bedienen. Für uns ist es selbstverständlich, ein Getränk in der Flasche zu transportieren oder aus einem Becher oder Glas zu trinken. In Einkaufstaschen tragen wir unsere Nahrungsmittel oder neuesten Erwerbungen nach Hause und Krücken helfen uns bei der Fortbewegung, sollten wir uns einmal ein Bein gebrochen haben.

Besonders bewusst wird der Einsatz von Artefakten zur Unterstützung im Fall von Prothesen als Ersatz für körperliche Beeinträchtigungen. Das betrifft den Zahnersatz, den Ersatz von Händen oder Beinen. Dazu kommen eine Reihe von Artefakten, die körperliche Funktionsprobleme kompensieren, wie Brillen oder Herzschrittmacher oder Medikamente, die den Krankheitsverlauf hemmen, bestimmte Substanzen im Körper substituieren oder den Heilungsprozess unterstützen. Solche Artefakte sind eine unmittelbare Hilfe zur Bewältigung des Alltags und mitunter lebensrettend oder -verlängernd.

Aber man kann die Leistungsfähigkeit des Körpers nachhaltig steigern, wofür Trainingsgeräte, aber auch Drogen zur Erhöhung der Reaktionsgeschwindigkeit, zum Aufbau von Körpermasse oder auch zur Beruhigung nützlich sein können. Sport ist so gesehen nicht nur eine körperliche Leistung, sondern wird nachhaltig von Artefakten unterstützt: In Form von Sportgeräten (Schlittschuhe, Barren, Boote, Rennautos), Sportbekleidung (Schutanzüge für MotorradfahrerInnen, besonders gleitfähige Badeanzüge, Funktionskleidung) oder diverse Sportartikel, die bei der Ausübung des Sports nützlich sind (Haken und Seile für das Klettern, Taucherbrillen, Sportler-Magnesia für Turnen und Freiklettern). Viele Leistungsrekorde wären ohne diese Hilfsmittel nicht möglich, wobei die Leistungen meist mittels technischer Geräte gemessen werden und der Aufbau körperlicher Leistungsfähigkeit mit medizinischen Artefakten begleitet wird, um einen systematischen und in Hinblick auf Wettkämpfe zielgerichteten Körperaufbau betreiben zu können und im Fall von Verletzungen diese schneller heilen lassen. Dazu kommen die Sicherheitsmaßnahmen in der Sportausübung, sodass die speziellen Monocoques, etwa bei Rennautos oder Rennbooten, die Überlebenschance bei Unfällen bei hoher Geschwindigkeit deutlich erhöhen, Schutzzäune Schipisten absichern,

Seilsicherungen das Verletzungsrisiko im Fall eines Absturzes reduzieren oder Matten Stürze abfedern.

Geht man über diese Artefakte zur Steigerung der körperlichen Leistungsfähigkeit hinaus, so ist die Unterstützung durch Artefakte so weit verbreitet, dass wir diese vielfach gar nicht mehr bewusst wahrnehmen. Das einfachste Beispiel sind Anleitungen zur Inbetriebnahme und für den Gebrauch technischer Artefakte oder Bauanleitungen für Möbel oder andere Dinge, die wir in halbfertigem Zustand erworben haben. Vielfach wird die Unterstützungsleistung erst dann bewusst, wenn sie uns im Fall ihres Aus- oder Wegfalls oder im Fall einer Störung in eine unangenehme Situation bringen: Dann wird der Aufstieg in ein höher gelegenes Stockwerk eines Hochhauses zur schweißtreibenden Angelegenheit und ohne Schuhe kann der Weg für schuhverwöhnte Füße schmerzhaft ins Bewusstsein treten.

Artefakte leiten die Menschen durch ihre Alltagsräume: Wege und Straßen räumen nicht nur Hindernisse aus dem Weg, sondern geben vor, wie wir uns auf unseren Reisen oder Wanderungen sicher bewegen können, wobei uns Wegweiser oder Navigationssysteme sagen, wie wir das Ziel finden, ohne uns auf Abwege oder in gefährliche Situationen zu begeben. Barrieren schützen uns vor Abstürzen und Brücken ermöglichen uns eine bequeme Überquerung von Flüssen oder Schluchten. Und im Zweifelsfall können wir zu günstigen Konditionen öffentliche Transportmittel in Anspruch nehmen. Die ausgeprägte Mobilität der heutigen Gesellschaft wäre ohne Artefakte nicht möglich.

In zeitlicher Hinsicht sind es Zeitmesser und Taktgeber, die es den Menschen ermöglichen, sich zu einem wohldefinierten Zeitpunkt zu treffen oder Zeiträume für die Erledigung von Aufgaben zu bestimmen. Solche Zeitmesser machen etwas sehr Unbestimmtes zu etwas Bestimmten, indem die Zeit festgehalten und in Zeiträume unterteilt werden kann und spielen in der Kulturgeschichte eine wichtige Rolle (Demandt 2015). Zeitmesser basieren auf sehr unterschiedlichen Vorstellungen, wie man abstrakte Zeit beobachtbar machen kann: Das war in frühen Zeiten die Menge des Wassers, das aus einem Behältnis ausläuft, wobei man die ausgelaufene Wassermenge messen und einer bestimmten Menge einen definierten Zeitraum zuordnen kann. Heute sind es häufig Schwingungen (etwa eines Quarzes), die die Zeit, allerdings nun wieder mit Hilfe anderer Artefakte, beobachtbar und messbar machen. Wie wichtig solche Zeitmessungen sind, kann man auch daran erkennen, dass viele alte Hochkulturen die Länge des Jahres mit enormer Präzision vorhersagen konnten, eine Messung, die ebenfalls Artefakte erforderte: etwa Obelisken und entsprechende Beobachtungsaufzeichnungen des geworfenen Schattens auf haltbaren Materialien über lange Zeiträume hinweg. So war es nicht nur möglich, die Sonnenwende exakt zu bestimmen, sondern auch die Länge des Jahres auf etwa 365 Tage und $\frac{1}{4}$ Tag festzulegen.

Heute ist uns dieses Problem der Zeitmessung nicht mehr so recht bewusst, reicht doch der Blick auf die Armbanduhr oder auf das Smartphone, um uns über die genaue Zeit zu informieren. Uhren begleiten uns sowohl durch den privaten als auch den beruflichen Alltag, lassen die Arbeitszeit genau bestimmen und Züge pünktlich ankommen. Auch die Artefakte selbst können auf diese Weise aufeinander abgestimmt werden. So benötigen Computer genauso Taktgeber wie moderne Waschmaschinen oder Fotoapparate. Diese Taktgeber sind meistens in unterschiedlicher Form in den Gegenständen versteckt: als Quarzoszillatoren oder Unruhen in Uhren und Prozessortaktgeber in einem Computerchip, als Metronom für Musiker oder als Schlitzverschluss in der Fotografie.

Diese Orientierung geht aber noch weiter, indem uns die Artefakte signalisieren, um welche soziale Situation es sich handelt und welche Verhaltensweisen in dieser angebracht sind. So ist im Konzertsaal während der Aufführung klassischer Musik das Mitklatschen unerwünscht – es sei denn, es handelt sich um den Radetzkmarsch beim Sylvesterkonzert der Wiener Philharmoniker im Wiener Musikverein: Hingegen ist genau dieses Mitklatschen oder gar Mitschunkeln in vielen ländlichen Festzelten geradezu erwünscht. Im Lesesaal einer Bibliothek ist lautes Reden nicht gestattet, in einem Geschäft kennt man meist den Unterschied zwischen VerkäuferInnen und KundInnen, im Lokal verzehrt man bestellte Speisen und kocht sie nicht selbst in der Küche. Wir erkennen an den Schildern, der Ausstattung, den Gebäuden und der Kleidung, in welcher Situation wir uns gerade befinden und können unser Verhalten entsprechend ausrichten, ohne zu sehr aus dem Rahmen zu fallen.

2.7 Normierung von Artefakten und durch Artefakte

Artefakte sind nicht losgelöst von Regeln in der sozialen Welt. Besonders auffällig wird das, wenn sie Normierungen verkörpern (Klein 2008). Dazu zählen Herstellungsnormen, wie sie uns in vielen Alltagsprodukten begegnen: Lampen weisen bestimmte Wattstärken auf und haben verschiedene, aber dennoch meist genormte Sockel; Steckdosen sind normiert, auch wenn sich manche Länder in der Normierung unterscheiden; Möbel sind meist nach bestimmten Standardmaßen gebaut und erleichtern die Planung und Einrichtung. Das hat durchaus vernünftige Gründe, die mehrfach bestimmt sind: Die Herstellung von Produkten ist mitunter deutlich wirtschaftlicher, wenn man sie mit am Markt verfügbaren Maschinen und leicht beschaffbaren Ersatzteilen im Reparaturfall herstellen kann. Ihre Vermarktung ist weniger aufwändig, wenn man sie mit wohldefinierten Produkteigenschaften versehen kann, welche den AbnehmerInnen die Entscheidung vereinfachen.

Die Verbindung von Einzelteilen zu komplexen Produkten ist mit deutlich weniger Aufwand verbunden, wenn diese Teile genormte Anschlussstellen aufweisen, die im Zweifelsfall einen hochkomplexen Modulaufbau aus unzähligen Einzelteilen ermöglichen (Autos, Hochhäuser, Mobiltelefone, Teilchenbeschleuniger). Anforderungen an bestimmte Produkte kann man besser vergleichen und überprüfen, wenn es dafür Richtlinien gibt, weshalb die mit Produkten verbundene Erwartung ihrer Eigenschaften leichter einlösbar ist. In der Massenproduktion kann man Kosten sparen, wenn man sich dafür bestimmter Normen bedient (wie Verpackungsgrößen für den Transport oder die Standardisierung von Schrauben, die damit universell einsetzbar sind).

Normierte Artefakte sind also keineswegs der Einzelfall, sondern sind ziemlich verbreitet. Viele Sicherheitsstandards beruhen auf Normierungen technischer Produkte: In Spitälern lassen sich nur genau aufeinander abgestimmte Anschlüsse verbinden, um Verwechslungen zu vermeiden; Sägen müssen Schutzvorrichtungen aufweisen, die Unfälle verhindern sollen; Spielzeug soll keine scharfen Kanten haben, damit spielende Kinder sich daran nicht verletzen; Stromsicherungen im Haus sollen vor den Folgen unbeabsichtigter Stromschläge schützen oder Brände durch Leitungsüberlastungen vermeiden helfen; und Hausdächer sollten normierten Anforderungen genügen, sodass sie nicht bei Belastung durch ausgiebigen Schneefall einstürzen oder bei Sturm abgedeckt werden. Dazu kommen Aspekte der Gesundheit, indem in Essgeschirr keine giftigen Stoffe verwendet werden dürfen, die Umwelt nicht durch schädliche Gase verpestet werden soll oder Medikamente nicht nur Qualitätsstandards erfüllen, sondern auch Informationen für deren Anwendung verfügbar gemacht werden. In anderen Bereichen steht die Präzision im Vordergrund, weil in der Kombination von Artefakten schnell Probleme mit der Passung des Gesamtartefakts auftreten können, wenn etwa Schrauben nicht mit der Schraubenmutter zusammenpassen oder Steckverbindungen nicht exakt gefertigt sind. Ähnliches trifft natürlich auch für die Modifikation lebender Artefakte zu, weshalb Tattoos nicht beliebige Farbstoffe enthalten dürfen, Aufbaupräparate für Bodybuilder den Körper nicht zu sehr schädigen oder Haarfärbemittel die Haare und Gesundheit der Betroffenen nicht zu sehr belasten sollten.

Auf der anderen Seite stehen jene Normierungen, die Artefakte selbst vermitteln. Das einfachste Beispiel sind Verkehrszeichen, die den Verkehr regeln und relativ friktionsfrei gestalten, indem sie institutionalisierte normative Erwartungen an die von ihrer Geltung betroffenen VerkehrsteilnehmerInnen stellen. Solche Artefakte schaffen auch Rechtssicherheit, sollte es dennoch zu Konflikten oder Unfällen kommen, weil sie vorweg bestimmte Richtlinien für die Rechtsprechung vorgeben.

Nicht nur Gesetzestexte und Hinweisschilder regeln unser Leben durch den Einsatz von Artefakten, sondern es sind die Eigenheiten der Gegenstände selbst, die normative Wirkung entfalten, indem sie etwa unsachgemäßen Gebrauch sanktionieren oder normativ wirkende Standards im Alltag setzen (siehe auch Roßler 2016, S. 124ff.). Eine stabile Wand fungiert als klare Grenze und Wege geben vor, wo man sich bewegen soll. Zwar könnte man Wände mit entsprechenden Hilfsmitteln niederreißen, aber ohne diese würde man sie nicht durchdringen können; und Wege kann man verlassen, aber das Gelände macht das Fortkommen möglicherweise mühsamer. Und zudem signalisieren sie Erwartungen – nämlich die Mauer zu respektieren. Damit werden Wände und Zäune zu Exklusionsinstrumenten, die mitteilen, wo Grenzen bestehen, seien das Sicherheitsgrenzen oder Eigentums-grenzen, die das Überschreiten verbieten. Viele Alltagsprodukte enthalten gleichsam Anweisungen, wie sie korrekt zu verwenden sind – und falscher Gebrauch führt zu Nichtfunktionieren oder zeitigt nicht die gewünschten Folgen. Computertastaturen sind solche normierten Verhaltensvorgaben, indem sie die Buchstaben auf bestimmte Weise anordnen. Zwar könnte man diese Ordnung durch ein Programm, das die Zeichenzuordnung der Tasten definiert, ändern, aber das würde wiederum Probleme bei der Verwendung durch andere Personen schaffen oder eine Umgewöhnung auf andere Tastaturen erschweren.

2.8 Artefakte als verdinglichte Sozialverhältnisse

Sozialverhältnisse sind nicht bloß in den spezifischen Beziehungsformen verankert, sie materialisieren sich auch in den Artefakten, die diese dann zum Ausdruck bringen und anderen zeigen, womit man es zu tun hat. Sehr deutlich wird das in Prunkvillen, die sich doch deutlich von einfachen Wohnhäusern oder Sozialwohnungen abgrenzen. Uniformen oder auch Abzeichen veranschaulichen Funktionen und Berechtigungen im Verhältnis zu anderen – und viele Gerichtssäle sind bereits auf die Inszenierung des Rechtsstaates und der dramaturgischen Positionierung der verschiedenen Rollen vorbereitet.

Diese Gestaltung vollzieht sich nicht völlig friktionsfrei, geht es doch um die Festigung und Aushandlung von sozialen Positionen. Damit ergibt sich ein unmittelbarer Bezug zu Macht und Herrschaft, die symbolisch durch Artefakte verhandelt und dargestellt werden. Das wird klar, wenn man an Häuser und Wohnungen denkt, deren Lage, Größe und Ausstattung etwas über die wirtschaftliche Leistungsfähigkeit und der Ausstattungsstil etwas über das Selbstverständnis der BesitzerInnen und BewohnerInnen aussagt. In diesem Sinne manifestieren sich soziale Verhältnisse in vielen Artefakten des Alltags. Sie signalisieren für andere

die Verortung derjenigen in der Gesellschaft, die sie besitzen oder verwenden und sie erzeugen dadurch Effekte für das soziale Zusammenleben, indem sie das Verhalten entsprechend strukturieren.

Deutlich wird das in den Ausführungen von Norbert Elias zur höfischen Gesellschaft (Elias 1983), in der er die soziale Ordnung und die entsprechenden symbolischen Darstellungen dieser Ordnung beschreibt. Und er weist darauf hin, dass man in einer bestimmten Stellung gleichsam verpflichtet ist, dieser entsprechend zu residieren. Die Ordnung der Artefakte repräsentiert diese sozialen Verhältnisse und hilft, diese zu reproduzieren und für alle sichtbar zu machen und ist eng an Identitätsbildungsprozesse gekoppelt. Die Konfrontation der Menschen mit der Ordnung der Artefakte wird damit zum Instrument für den Erhalt der sozialen Ordnung, die diese Gegenstände repräsentieren.

Zu dieser Bedeutung von Artefakten für Herrschaft zählt auch die durch Artefakte ausgeübte soziale Kontrolle, wie sie im Benthamschen Panoptikon zum Vorschein kommt. Foucault (1977, S. 251ff.), der sich damit näher befasst hat, beschreibt die asymmetrische Organisation des Blicks, der über eine spezifische Architektur Überwachung erleichtert, indem die Macht sichtbar, aber uneinsehbar ist, sodass die Überwachungswirkung dauerhaft ist, selbst wenn die konkrete Durchführung sporadisch bleibt. War es damals die Architektur, sind es heute nicht mehr nur die Gebäude und Räume, die Kontrolle spürbar machen, sondern Personalinformationssysteme, Videoüberwachung oder elektronische Fußfesseln übernehmen ganz offiziell die Überwachung der Aktivitäten, die Personen an konkreten Plätzen verrichten, während Mobiltelefone, Computer, Bankomatkarten und Kundenkarten eine kaum erkennbare Kontrolle ermöglichen: Laufend geben wir über unsere technischen Artefakte Informationen über unseren Aufenthalt, unsere Kontakte, unser Konsumverhalten, unsere Versicherungen und vieles mehr preis. Das ermöglicht es den mit den Artefakten verbundenen Organisationen, uns bei drohendem finanziellen Engpass die Finanzmittel zu sperren, dass wir bestimmte Versicherungsleistungen in Anspruch nehmen dürfen, mit maßgeschneiderter Werbung versorgt werden oder Rabatte lukrieren können. Auf diese Weise schaffen Artefakte eine umfassende Disziplinarordnung, die nicht nur weit gestreut, kostengünstig und wirkungsvoll ist, sondern die Fügsamkeit und die Nützlichkeit der Menschen fördert.

Aber es ist nicht nur die höfische Ordnung oder die spezifische Form von Herrschaft, sondern es ist der Alltag in seiner Gesamtheit, der auf diese Weise reguliert wird. Eine wesentliche Rolle spielt dabei die Warenform vieler Artefakte. Artefakte werden im Produktionsprozess vielfach von LohnarbeiterInnen hergestellt, von den Firmeneigentümern verkauft, im Handel vertrieben, wobei die Preise zwischen der ökonomischen Potenz der KäuferInnen differenzieren. Nicht alle kön-

nen sich alles leisten, sondern die Finanzkraft bestimmt die Artefakte, die man erwerben kann, womit sich die Wirtschaftsordnung auch in der Artefaktordnung spiegelt. Artefakte sind also nicht neutral, sondern bewirken etwas: Sie zeigen die Sozialordnung im Besitz und Gebrauch und sind somit Statusindikatoren, während im Hintergrund die Produktionsverhältnisse erkennbar werden, die es den ProduzentInnen vielfach nicht erlauben, jene Produkte zu erwerben, die sie selbst hergestellt haben.

Während die Statusfunktion häufig unmittelbar erkennbar ist, verschwinden der Warencharakter und damit die mit dem Herstellungsprozess verbundenen gesellschaftlichen Verhältnisse aus dem Bewusstsein vieler Menschen. So kann man die Cheopspyramide als monumentales Zeugnis früher Architektur bewundern, während der Blutzoll der am Bau beteiligten ArbeiterInnen verschwindet; wir können billig vorgebleichte Jeans kaufen, ohne zugleich an die Vergiftungen der ArbeitnehmerInnen durch die dafür benutzten Chemikalien bei diesem ‚Veredelungsprozess‘ zu denken. Nur in manchen Fällen rückt die Herstellung in den Vordergrund: Wer Biowaren kauft, berücksichtigt den Herstellungsprozess, wer Fairtrade-Produkte kauft, denkt auch an die ProduzentInnen, wer energiesparende Technologien verwendet, denkt an die Natur. Damit verändert sich die symbolische Repräsentation dieser Faktoren in den Artefakten, indem Waren nunmehr mit unterschiedlichen Gütesiegeln und Erkennungszeichen versehen werden, oder indem man in Hochglanzbroschüren das soziale Engagement vermarktet. So gesehen reproduzieren und stabilisieren Artefakte nicht nur eine bestehende Ordnung, sie helfen auch, diese einem permanenten Wandel zu unterziehen.

2.9 Artefakte als Medien der Verwandlung

Die Verbindung der Menschen mit den Artefakten geht so weit, dass sich die individuellen und sozialen Orientierungen im Verbund mit Artefakten neu orientieren können. Latour (2015, S. 218) beschreibt das an einer Stelle mit dem Beispiel einer Waffe, die den Menschen verändert, der sie trägt und umgekehrt sich die Waffe verändert, indem sie ein bestimmter Mensch trägt. Artefakte verändern die Handlungsmöglichkeiten und öffnen Potentiale, die es ohne diese Artefakte nicht gegeben hätte, womit auch bestimmte Denkalternativen aus dem Blick geraten. Aber umgekehrt ist auch die Bedeutung einer Waffe abhängig davon, wer sie verwendet: Während eines Überfalls hat die Waffe des Räubers eine andere Bedeutung, als wenn dieselbe Waffe von einer Polizeibeamtin getragen wird oder in einem Museum in einer Vitrine als Ausstellungsstück zur Geschichte der Waffentechnik liegt. Und sie hat eine andere Bedeutung für die mit der Waffe konfrontierten Be-

teiligten, sodass sie für die einen zur Drohgeste gehört, für die Gegenseite zum Bedrohungsszenario, für einen Verkäufer ist sie ein Handelsobjekt, das zwischen KäuferInnen und VerkäuferInnen differenziert und dessen Wert verhandelt wird und für MuseumsbesucherInnen ist sie ein interessanter oder uninteressanter Beobachtungsgegenstand mit Hinweisen auf die Geschichte oder bestimmte technische Eigenheiten. Dabei beeinflussen sowohl die Bedeutung als auch der Kontext die Beziehungen während der Herstellung, im Verkauf, in der Kombination mit anderen Gegenständen, im Gebrauch oder im Zuge der Entsorgung.

Folglich sind Artefakte niemals eindeutig bestimmt, sondern erfüllen kommunikative Funktionen, deren Bedeutung sich erst im situativen Kontext entfaltet und die sich mit der Entwicklung der Situation oder im Verlauf der Zeit wandeln. Artefakte sind also nicht bloß Gegenstände, sondern sind als Möglichkeiten im sozialen Kontext immer mehrdeutig und kontextabhängig. Ein altes Grammophon ist heutzutage kaum mehr das präferierte Gerät zum Musikhören – es ist vielleicht eine nostalgische Erinnerung an frühere Zeiten und vermittelt einen entsprechenden Hörgenuss, der allerdings nur wenig mit hochgezüchteten Hi-Fi Anlagen gemein hat. Während die ersten käuflich erwerbbar Grammophone den HörerInnen ein erstaunliches Erlebnis vermittelten, ist ein solches Gerät heute ein wertvolles Sammlerstück, sofern es nicht auf einem Dachboden, von den EigentümerInnen ignoriert und in seinem (neuen) Wert verkannt langsam verrottet. Das Smartphone wiederum macht die Menschen unabhängig von nur lokal verfügbaren Bürogeräten und lässt es zu, permanent in potentiell Kontakt zu bleiben, sodass ein Verlust zu größeren Alltagsproblemen führen kann: Die Telefonnummern sind, da im Gerät gespeichert, verloren; die Kontaktmöglichkeiten fallen plötzlich weg; man kann nicht mehr einfach mit einem Foto etwas dokumentieren; man ist von Nachrichten ausgeschlossen; und auch der elektronische Wegweiser führt nicht mehr zum Ziel. Viele Betroffene erleben in solchen Situationen eine gewisse Verletzlichkeit und Hilflosigkeit, die noch vor wenigen Jahrzehnten in dieser Form unvorstellbar war.

Das gilt aber nicht bloß für einzelne Personen: Artefakte verwandeln die Gesellschaft insgesamt, indem deren Verwendung im Zuge der Teilhabe an der Gesellschaft schlicht vorausgesetzt wird. Ohne Ausweis hat man vielerorts keinen Zugang, ohne Geld kann man nichts kaufen, wer in Österreich eine Leistung für eine öffentliche Behörde erbringt, muss die Rechnung auf elektronischem Weg einreichen (und braucht dafür einen Computer und die Berechtigungen zur Nutzung der Netzwerkinfrastruktur). Haushaltsarbeiten erledigen inzwischen die vielen Haushaltgeräte; in manchen modernen Fabriken findet man kaum mehr Menschen; der Beruf der Drucker wurde wegrationalisiert und nur wenige Spezialisten beherrschen noch dieses Handwerk. Es ist ein Wandel der uns umgebenden Artefakte der gleichzeitig die sozialen Beziehungen und die soziale Welt verändert.

Artefaktanalyse

Grundlagen und Verfahren

Lueger, M.; Ulrike, F.

2018, VI, 148 S. 1 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-18906-8