

Simon Strick

The Straight Screen: Begradigungsarbeiten am iPhone

... laws that could be stuffed into computers ...
Monique Wittig, *The Straight Mind*

What is the current that makes machinery, that
makes it crackle [...] What is this current. What
is the wind, what is it.
Gertrude Stein, *Tender Buttons*

Das Queeren von Dingen, die nicht queer sind, kann bei Gertrude Stein gelernt werden. Der Haushalt, den sie mit Alice B. Toklas teilt, ist angefüllt mit Gegenständen und Objekten, die berührt, verschoben, kombiniert und beschrieben werden können: eine Kiste, eine Karaffe, ein Stuhl, ein Petticoat, Mildreds Regenschirm, eine Seltzer-Flasche – „The use of this is manifold“ (1997, 8). Steins Prosaexperiment *Tender Buttons* resignifiziert diese Objekte innerhalb eines intimen Begehrensgefüges. Der Text lagert Bedeutung, Intensität, und Intimität an die Gegenstände an wie eine Haut; er zieht in sie ein, durchsetzt sie, macht sie zu zarten Knöpfen – *Tender Buttons*. Geschrieben zur Zeit des Ersten Weltkrieges und der aufkommenden Massenproduktion, verzeichnet *Tender Buttons* industriell gefertigte Gegenstände und füllt sie mit Begehren. Der Text fügt die Haushaltsgegenstände zu einer Inventarliste nichtstandardisierter Intimität zusammen. *Tender Buttons* bricht den Raum des Häuslichen auf und zeigt ihn als Wunderkammer der Affekte, der Berührung, des „unnatural word play“¹ (Kent 2008, 156).

Tender Buttons entzieht die Gegenstände dem von Marx kritisierten reinen Warenfetischismus und der vergeschlechtlichten Trennung von Arbeitswelt und Heim, Fabrik und Haushalt, und macht sie produktiv für die heimische Herstellung von Sexualität und Textualität. Steins Sammlung von *household objects* öffnet die Dingwelt für ihre intimen *manifold uses*. Die Queerness nicht queerer Dinge kann mit Gertrude Stein als ein Mehrwert verstanden werden, der sich mit dem kürzlich von Meg Wesling etablierten Konzept als „queer value“ (2012) beschreiben lässt.

Steins subversive Praxis des Queerens, so möchte ich im Folgenden argumentieren, ist auf die Dingwelt der Postmoderne nicht mehr ohne Weiteres anwendbar. Konfrontiert mit einem der paradigmatischen Produkte des Spätkapitalismus – dem iPhone und der mit diesem Gerät eingeführten Touch-

¹ Vgl. hierzu Kathryn R. Kents (2008) Lektüre von *Tender Buttons*.

screen-Technologie² – scheint Steins illegitime Wertschöpfung der Intimität und Zartheit der Dinge dezidiert „modernistisch“. Das iPhone vergegenständlicht, so meine These, die Verdrängung der *Tender Buttons* als Möglichkeit einer queerenden Gebrauchsweise von Dingen, und seine Analyse kann zu einer Betrachtung von Queerness, Technologiediskursen und Gebrauchspraktiken unter spätkapitalistischen Vorzeichen dienen.

Das iPhone ist in zweierlei Hinsicht ein paradigmatisches Gerät: Als eines der ersten massenvermarkteten Touchscreen-Geräte beendet das iPhone die Ära der berührungsempfindlichen Knöpfe (mit allen ihren Begehrensubtexten) und etabliert den *Screen* bzw. visuelle Oberflächen als beherrschendes Interface zwischen Technologie und Körper. Weiter firmiert das iPhone als ‚identitätsstützende‘ Technologie, d.h. es stellt als zum Multitasking fähiger und durch Programme (sog. Apps) endlos erweiterbarer *Personal Assistant* eine unbegrenzte Anzahl von Anwendungsformen zur Verfügung, die alle öffentlichen und privaten Bedürfnisse von Nutzer_innen abdecken sollen. Einige Ergebnisse der Suche nach iPhone-Apps mit dem Stichwort „Gender“ wie z.B. Maskulinitäts-Messsoftware (*Masculinity Face Meter*),³ Fruchtbarkeitsplaner (*Ovulation Calendar*),⁴ Navigationssoftware für genderneutrale Toiletten (*TranSquat*),⁵ bis zum Cruising-Assistenten (*Grindr*)⁶ zeigen, wie das iPhone als ‚neutrale‘ Technik eine Fülle von Nutzer_innenidentitäten und Bedürfnissen unterstützen soll. Meine im Folgenden zu entwickelnde Argumentation verbindet diese beiden Aspekte – Materialität des Interface und Anrufung von Identitäten – in einer kritischen Analyse der diskursiven Ikonografie der iPhone-Benutzung und phänomenologischen Überlegungen zur Touchscreen-Technologie selbst. Meine Frage ist dabei, ob und wie die Queerness oder Queerbarkeit im Zeitalter vom Mainstreaming alternativer Identitäten funktionieren, und wie der illegitime Mehrwert der Queerness nicht queerer Dinge abgeschöpft werden kann.

² Es gibt derzeit eine Vielfalt verwandter Phänomene des Berührungsscreens, die den elektronischen Markt beherrschen: iPad, Nintendo DS, Touchscreen Smartphones, Kindle Touch etc.

³ Vgl.: <http://itunes.apple.com/sg/app/masculinity-face-meter/id427266800?mt=8>: „Did you ever wonder if your face has more masculine or feminine traits? And how about your friends? Test yourself! Just take a picture and let the app scan it!“ (01.08.2012).

⁴ Vgl.: ovucalendar.com: „The Ovulation Calendar helps you determine your fertile days of the month, so you can either achieve or avoid pregnancy. [...] With this information a chart is generated for each month, including details such as the next period date, the best days to conceive a boy or a girl, your ovulation day and when you should abstain from intercourse to avoid pregnancy“ (01.08.2012).

⁵ Vgl.: <http://itunes.apple.com/us/app/transquat/id521546602?ls=1&mt=8>: „TranSquat is a gender neutral bathroom finder for iPhone users that locates bathrooms that are gender free relative to the users current location. It uses the phone's current GPS location to search, add and share nearby safe locations with other users“ (01.08.2012).

⁶ Vgl.: grindr.com: „The world's biggest mobile network of guys“ (01.08.2012).

Kapitalismus, Queer Theory, Phänomenologie

Den vielfältigen Zusammenhängen zwischen neoliberalen Ökonomien und Produktionsverhältnissen und der Hervorbringung von sowohl Hetero- als auch Homonormativität gehen Ansätze der queeren Ökonomiekritik nach, so z. B. die jüngsten Beiträge aus dem *Journal of Gay and Lesbian Studies*-Sonderheft *Queerness and the Crises of Capitalism*. Eine wichtige Bezugsfigur für die queere Ökonomiekritik ist dabei die enge Verflechtung der kapitalistischen Moderne mit der Genealogie homosexueller Identitätsbildung, auf die bereits 1983 John D’Emilio in seinem Aufsatz „Capitalism and Gay Identity“ aufmerksam gemacht hat. In seinem Versuch einer historischen Situierung homosexueller Lebensweisen argumentiert er, dass die Identitätsmöglichkeit „Homosexualität“ mit der Genese des modernen Kapitalismus verbunden ist, der das singuläre (antifamiliäre) Individuum als Arbeits- und Konsumkraft zu Beginn des 20. Jahrhunderts in den gesellschaftlichen Mittelpunkt stellte. Daran anknüpfend formuliert Ellis Hanson in seiner Einleitung zum *South Atlantic Quarterly*-Sonderheft *Digital Desire*, dass queere Sexualitäten gegenwärtig zu „allegorical figures of the success of capitalism“ (2011, 595) – und im Besonderen der digitalen Revolution und ihres Repräsentationsanspruchs – avanciert sind.

Die Theoretisierung einer inhärenten Verbindung zwischen einem kapitalistisch orientierten Liberalismus und der Valorisierung alternativer Subjektivitäten bildet demnach ein wichtiges Moment gegenwärtiger queerer Ökonomiekritik. Besonders Antke Engels Konzept der „projektiven Integration“ (2009, 38ff.) beschreibt vermeintlich integrative und assimilative Anrufungen von abweichenden Subjektivitäten, die herrschaftskritisch zugleich als Normierung und Verwertung von Abweichung innerhalb spätkapitalistischer Logiken von „Differenz als kulturellem Kapital“ (Engel 2009, 42ff.) begriffen werden müssen. Die im iPhone werkseitig integrierten Social-Networking-Anwendungen wie Facebook, YouTube, und weiter installierbare Apps mit z. B. homosexuellen Zielgruppen wie *Grindr* oder *Scruff*⁷ verdeutlichen, wie digitale Technologien an der projektiven Integration und dem Mainstreaming alternativer Identitäten teilhaben.

Vom feministischen Materialismus geprägte Theoretiker_innen wie Rosi Braidotti gehen in ihrer Analyse spätkapitalistischer Zustände in eine andere Richtung und konstatieren, dass die Dingwelt der Postmoderne ihre queeren Nutzer_Innen nicht nur „integriert“, sondern ihnen die queerende Arbeit weitestgehend abnimmt. Braidotti (2009) argumentiert, dass gegenwärtige Technologien vielfältige intime und sexuelle Kontakte und Mischungsverhältnisse mit

⁷ Vgl. scruffapp.com: „Meet millions of SCRUFF gay guys in your neighborhood and around the world. Some SCRUFF guys are bears, some are jocks, and some are just guys“ (01.08.2012).

dem Körper eingehen.⁸ Sie nennt Verfahren wie IVF, Brustimplantate, Cybersex, elektronische Zahnbürsten und Touchscreens als Indiz dafür, dass Technologie heute in der Lage ist, geschlechtlich eingekörperte Subjekte zu untergraben und umzubauen:

[...] technology today [...] lies in a sexually undecided position, and in-between state such as transsexuality; it is a queering device. [...] [T]he embodied agent is unhinged from its classical frame of sexual difference, floating into a sort of undifferentiated process of becoming-other. (2009, 249)

Der Gebrauch von und die Begegnung mit Technologien und Dingen queert also gewissermaßen die Nutzer_innen selbst und enthebt sie ihrer starren Subjektpositionen. Durchaus technikoptimistisch bezeichnet Braidotti sie daher mit dem Begriff der „queering devices“. Gegen Braidottis Befund lässt sich einwenden, dass die Technologien des Kapitalismus in normative und normierende Gebrauchs- und Wirkungsweisen eingefasst sind, die ihr queerendes Potential vielfach neutralisieren. Als Beispiel kann hier die kosmetische Chirurgie dienen, die als Technologie die Entnaturalisierung des Geschlechtskörpers vorantreiben mag, gleichzeitig aber in naturalisierende Erzählungen und Benutzungsweisen der Geschlechtsoptimierung eingebunden ist (vgl. Strick 2008): der Mehrwert kosmetischer Körperarbeit ist mit anderen Worten heteronormativ gefasst, oder – wie z. B. in der Trans-Chirurgie – an Pathologisierungen geknüpft.

Mich interessiert zur Theoretisierung des iPhone allerdings eine Kritikrichtung, die Braidottis Argument der sexualisierenden Arbeit von Objekten und Dingen ernst nimmt, wenn auch in umgekehrter Richtung: Die im iPhone ikonografisch und materiell eingeschriebenen Benutzungsweisen leisten subjekt-anrufende und -zurichtende Arbeit, welche die Nutzer_innen innerhalb eines Sexualisierungs- und Differenzierungsparadigmas normierend ausrichtet. Das iPhone, so meine These, ist in diesem Sinn ein „straightening device“. Straightening verstehe ich, in Anlehnung an Sara Ahmeds Entwurf einer queeren Phänomenologie (2006a, 2006b, vgl. auch Krasner 2010), als die normierende Ausrichtungsarbeit, die von Diskursen, Institutionen, Praktiken und Objekten verrichtet werden kann. Wie Ahmed ausführt, haben Objekte an sexualitäts- und geschlechtspolitischen Regimen teil, denn sie verdinglichen deren Ordnungs- und Positionierungsregeln, arretieren und orientieren also Subjekte innerhalb einer Ordnung: Am Beispiel des familiären Esstisches erläutert sie, wie ein Objekt die einzelnen Personen aufeinander orientiert und in die Ordnung der heteronormativen Familie, der Hierarchie und Generationen einpasst. Objekte arbeiten mit an der Ausrichtung von Körpern, Begehren, Lebensweisen auf *gerade / lineare / normative* Verständnisse und Praktiken von Geschlechtsidentität, sexueller Orientierung, Trennung von öffentlichem und privatem Leben,

⁸ Braidotti schreibt hier Donna Haraways Diktum fort, dass gegenwärtige Maschinen die Grenzen zwischen Organismus und Technologien verwischen (vgl. Haraway 1985, 68).

Verwandtschaftsverhältnissen und Lebenslinien.⁹ Ich möchte diese begründende Arbeit des iPhones und des Touchscreens zunächst unter zwei Aspekten betrachten: zum einen der historischen und symbolischen Kontexte des Touchscreens und der Computerbedienung, und zum zweiten der ikonografischen Einfassung des iPhones bei Markteinführung.

GRID, GUI, AIDS

Die erste kommerzielle Anwendung eines Touchscreens und des visuellen Interface fällt in die Zeit des aufkommenden AIDS-Diskurses in den USA. Hewlett Packard bringt 1983 den HP 150 auf den Markt, einen Computer, der anhand von Infrarotsensoren Fingerbewegungen auf dem Monitor erkennen kann.¹⁰ Während sich diese Technologie nicht durchsetzt, revolutioniert Apple 1984 die Computerbenutzung durch die Einführung des ersten *Graphic User Interface* (GUI), welches die vorherrschende offene (schriftzentrierte) Struktur der Computerbedienung (Programmzeilen, Programmiersprachen wie BASIC oder C+) durch eine undurchdringliche, grafische Oberfläche ersetzt, die mit dem Cursor als Fingermetapher navigiert wird. Diese *Oberflächlichkeit* wird in den 1980er Jahren zum Markenzeichen des Apple-Computers, der Einfachheit seiner Handhabung und seines Designs. Die in den späten 1970er Jahren erstmals als *Home Computer* beworbenen Rechenmaschinen (Abb. 1) werden durch die Simplität

⁹ Der Fokus auf Räume, Formen und Anordnungen – also der spatialen Dimension von Herrschaft – liegt auch Rosemary Garland-Thomsons Konzept des „misfitting“ bzw. „fitting“ zugrunde (2011). Im Kontext der Disability Studies argumentiert Garland-Thomson, dass Behinderung primär eine Praxis des „misfitting“ ist, also ein aktives und materielles „Nichtpassen“ in die normierten Räume, Formen und Anordnungen der *ableist* Gesellschaft, deren Befähigung ebenso als aktives „fitting“ bzw. Einpassen zu verstehen ist.

¹⁰ Die Vorstellungswelt des entkörpernten Cyberspace, geprägt in William Gibsons Science-Fiction-Roman *Neuromancer* (1984), fällt ebenfalls in diese Zeit.



▲ **Abb. 2:** GUI: Ikonografie der Hand, Apple Anzeige von 1984

◀ **Abb. 1:** Der Heimcomputer, Apple Anzeige von 1980

▶ **Abb. 3:** GUI: Gesunde Computernutzung, Apple Anzeige von 1984



des *Graphic User Interface* zu echten, weil einfach zu bedienenden *Personal Computer*. Die Werbeanzeigen der Firma fokussieren in dieser Zeit vor allem auf eine Ikonografie der Hand (Abb. 2), der Oberflächenmanipulation im Paradigma des mausgestützten *Point and Click*,¹¹ sowie der Situierung des Computers im gesund-produktiven Setting (Abb. 3).

Dieser Wechsel des Benutzungsparadigmas zu einer metaphorischen Haptik vollzieht sich, während AIDS zunehmend als homosexuelle Krankheit konstruiert wird, die die heterosexuelle Mehrheitsgesellschaft bedroht. 1982 ersetzt der Begriff AIDS (*acquired immune deficiency syndrome*) jenen des GRID (*gay-related immune deficiency*) im offiziellen Sprachgebrauch, womit die Erkrankung nicht mehr als exklusiv ein „Netzwerk“ (Grid) homosexueller Männer betreffend gefasst wird, sondern als eine von diesen¹² ausgehende ‚Seuche‘. Wie Leo Bersani bereits 1987 analysiert, konstruiert der öffentliche Diskurs schwule Männer zu dieser Zeit als feminisierte Infektionsträger und „sexual killers“: „The public discourse about homosexuals since the AIDS crisis began has a startling resemblance to the representation of female prostitutes in the nineteenth century as contaminated vessels, conveyancing ‚female‘ venereal diseases to ‚innocent‘ men“ (Bersani 1987, 211).

Während also die heteronormative Gesellschaft ein Phantasma der tödlichen Penetration, des Immunitätsverlustes und der Bedrohung durch homosexuelle „Netzwerke“ und anonyme Sexualkontakte entwickelt, konstruiert der Technologiediskurs zeitgleich die Computerbenutzung als heimelig, gesund, und dank Oberflächenberührung „safe“. Wie Antonio Cassilli (2010) ausführt,

¹¹ Mit der Durchsetzung des GUI-Modells wird auch die virtuelle Projektion der Hand (in der Funktion des Mauszeigers) wichtig, die in Apples frühen Versionen des Interfaces als „weißer Handschuh“ repräsentiert wird. Vgl. den Artikel von Philippa Jones (2011) zu den rassistischen Konnotationen dieser Ikonografie.

¹² Sowie weiteren stigmatisierten Gruppen, die in den Medien als die „4 Hs“ zusammengefasst wurden: Hemophiliacs, Heroin Addicts, Homosexuals, and Haitians.



▲ **Abb. 4:** Living with Aids / Vista, Apple Werbefilm „Group“ aus der Serie „Get a Mac“ von 2006

◀ **Abb. 5:** Stills aus dem iPhone-Einführungsvideo „iPhone – A Guided Tour“ von 2006

Abb. 6: Die magische Berührung, ▶ iPhone Anzeige von 2007



überblenden sich in den späten 1980er Jahren diese sexualitäts- und technologiepolitischen Diskurse in einer Metaphorik der biologischen Kriegsführung. In seiner Genealogie der Virus-Metapher skizziert er sowohl, wie der Computer zunehmend als immunitätsbedrohter Organismus beschrieben wird, als auch wie die pathologisierenden Umschreibungen abweichender Sexualität in den Technologiediskurs eingeflochten werden. Sinnfällig wird die Sexualisierung des Computers als „straight“ – d. h. normal funktionierend und verletzlich – am Beispiel einer Meldung der Associated Press zu Computerviren von 1988, welche ebenso das Phantasma des homosexuellen „killers“ – promiskuitiv, invasiv, parasitär, selbst-replizierend (vgl. Bersani 1987, 210 ff.) – aufruft:

COMPUTER VIRUSES ARE HIGH-TECH COUNTERPARTS OF BIOLOGICAL VIRUSES – Just as a biological virus disrupts living cells to cause disease, a computer virus is a parasitic computer program that invades data processors and reproduces itself to disrupt normal operation of the machines. Biological viruses are pieces of the hereditary code that take over a living cell's machinery to trick it into making thousands of duplicates of the original virus, infecting more cells to cause disease such as AIDS, which cripples the cells that defend the body against infection. (zitiert in Cassilli 2010, 7)

Der Infizierungsdiskurs (homo)sexualisiert in diesem Sinn nicht nur den Virus und zugleich das sog. „mal-programming“ oder „hacking“, sondern imaginiert den Computer im Gegenzug als ein Objekt, das mit Gesundheit, Produktivität und der idealisierten Immunität eines Norm-Körpers zusammengedacht wird. Die Werberhetorik um Apples *Graphic User Interface* ersetzt potentiell selbstzerstörerische Programmiervorgänge – analog zur zeitgenössischen Charakterisierung schwuler Sexualität als „self-indulgent“ und „self-shattering“ (Bersani 1987, 209) – durch gefahrlose, visuelle Interaktion. Gegen die Infektion des prekären Code-Gefüges des Heimcomputers durch anonyme Invasoren – und den Immunitätsverlust der heteronormativen Familie / Maschine – helfen in diesem Sinn nur „safe / straight sex“ und „safe / straight computing“.



Abb. 7: Totalabdeckung des Lebens, iPhone Anzeige von 2010

Die zugleich berührbare und undurchdringliche Benutzeroberfläche des GUI artikuliert diese Schwelle zwischen „good computing“ und „bad computing“ – die ich in Bezug auf Gayle Rubins (1993, 13f.) Unterscheidung von „good sex“ (normal, reproduktiv, gesund, monogam, zu Hause) und „bad sex“ (krank, abnormal, promiskuitiv) verwende – als pseudo-haptisches, materielles Interface. Das GUI rekonstituiert die Interaktion zwischen Körper und Maschine im Paradigma einer glatten

Oberfläche und der berührunglosen Intimität, welches jede Möglichkeit einer illegitimen Benutzung und des Eindringens unmöglich macht. Das Innere der Technologie – der Code – wird versiegelt und immunisiert, seine Benutzung wird dank metaphorisch berührbarer Bilder (Icons) simpel, persönlich, produktiv und nicht-invasiv. Die Rechenmaschine wird im Jargon von Apple damit zum tatsächlichen *Personal Computer*, dessen ebenso sichere wie intime Interaktion mit den Nutzer_innen sich ausschließlich in einer heimeligen Szenerie jenseits anonymer, eindringender, manipulativer Erreger abspielt.

Während die biologisierende und sexualisierende Rhetorik der Viren und der Infizierung seit der Massenpartizipation am Internet zum Charakteristikum des allgemeinen Computerdiskurses geworden ist, hat Apple die Resistenzkonnotationen der perfekten Oberfläche zu einer mythischen Immunität seiner Produkte gegen Viren, Trojaner und andere Computerkrankheiten ausgebaut. Das Bild des „straighten“ und deshalb gesunden Computers zeigt sich in den humorvollen Werbefilmen *Mac and PC*, die Apple zwischen 2006 und 2009 im Rahmen der sog. *Get a Mac*-Kampagne produziert hat.¹³ Hier stehen sich jeweils ein Apple und Windows Computer gegenüber. Sie werden personifiziert durch zwei männliche Schauspieler: die Gesundheits- und Immunitätsikonografie wird durch einen stets gutgelaunten, lockeren und jugendlichen „Mac“ und einen krankheitsanfälligen, d. h. schnupfenkranken, unfallversehrten oder anders „behinderten“¹⁴ „PC“ repräsentiert. In einem Video dieser mehrteiligen Anzeigenserie, welche u. a. die Schwächen der Windowsversion Vista kritisieren soll, sieht man PC in einer Selbsthilfegruppe mit anderen erkrankten Computern sitzen, die den Namen „Living with Vista“ trägt – in Erinnerung an die „Living with HIV / Aids“-Kampagnen der amerikanischen Gesundheitsbehörde in den 1990er Jahren (Abb. 4). Wenn auch humorvoll, so wird hier Immunität, Leistungsfähigkeit und Straightness durch die Denunziation einer queeren Präsenz artikuliert, deren straighte und gesunde Geschlechts- und Leistungsperformance stets misslingt.¹⁵

Die Analyse des Immunitätsdiskurses, der in diesen Computer-Werbekampagnen mit Konnotationen von Häuslichkeit, Gesundheit, Einfachheit und ungefährlicher Intimität angereichert wird, möchte ich im nächsten Schritt auf die Touchscreen-Technologie ausweiten. Innerhalb der zugleich intim-persön-

¹³ Vgl.: <http://www.adweek.com/adfreak/apples-get-mac-complete-campaign-130552> (01.08.2012).

¹⁴ Cassilli (2010) zeigt in seiner Analyse weiter, dass frühe Umschreibungen des *home computers* vielfach auf den Topos der Fitness – als befähigte Körperlichkeit – abstellen. Vgl. dazu auch McRuer (2011), der betont, dass Sexualitätsregime immer auch mit Vorstellungen befähigter Körper hantieren, die herrschaftskritische Queer Studies ebenso hinterfragen müssen.

¹⁵ Sinnfällig wird die Gleichsetzung von PC, Queerness und „failed (gender) performance“ im Werbespot *Better Results*, in dem Apple einen Videoclip – verkörpert durch das brasilianische Model Gisele Bündchen – präsentiert, während PCs Film einen behaarten Mann im Bündchen-Drage zeigt. Ein wiederkehrender Topos ist zudem ein Eheszenario, in dem sich eine stets weibliche Nutzerin für ein „System“ entscheiden muss – stets wählt sie „Mac“, da „PC“ zu krankheitsanfällig ist.

lichen und oberflächlich-sicheren Ikonografie der Computerbenutzung stellt der Touchscreen – als sowohl visuelles wie auch pseudo-haptisches Interface – einen materiellen Kulminationspunkt des „good computing“-Paradigmas dar. Als Grundlage der Analyse dienen mir im Folgenden Bilddiskurse, welche das iPhone ab 2007 als erstes Touchscreen-Gerät in den Massenmarkt einführen. Diese sind weniger als „reine“ Ikonografien zu beschreiben, sondern stellen Versuche dar, durch Inszenierung von Berührung, Bedienung und Interaktion eine markttaugliche Phänomenologie der neuartigen Touchscreen-Technik zu entwickeln. Sie stellen eine mythisierende Heranführung der Nutzer_innenkörper und -identitäten an die Materialität des „magical device“ dar, wie Apple sein Produkt selbst benennt.

Magic Touch

Als das iPhone 2007 dem Kommunikationsmarkt als erstes *revolutionary touch screen device* vorgestellt wurde, produzierte die Firma Apple ein Anleitungsvideo, das auf der Homepage des Unternehmens abzurufen war. Unter dem Titel *iPhone – A Guided Tour*¹⁶ erläuterte das Video die grundlegenden Eigenschaften und Funktionen (Abb. 5). Diese erste performativ-ikonografische Einfassung des Geräts und seiner Benutzung setzt sich aus zwei Frontaleinstellungen zusammen: einem einfürmig gestikulierenden Moderator oder Spezialisten, der mit sanfter Stimme die Funktionen erklärt (links), und einer Ansicht des Geräts, das von einem herbeischwebenden Finger völlig geräuschlos bedient wird (rechts). Die theatral-minimalistische Präsentationsform – schwarze Kleidung des Experten vor schwarzem Hintergrund, die schwarze Umrandung des unbeweglichen Displays – erzeugt eine auratische, fetischisierende Anmutung des Gerätes (in Internetgemeinden bekannt als *Apple Porn* bzw. *Tech Porn*¹⁷). Diese erste Präsentation inszeniert sowohl das iPhone wie den Nutzer in einer entwirklichten Situation, in der Körperlichkeit im Sinne von Berührung fast völlig ausgeschaltet ist: die Bedienung des Bildschirms ist als schwebende, schwerelose *Geste* ins Bild gesetzt und nicht als *Touch-Moment*. Ebenso wie die männliche Nutzerhand schwebt der erklärende Experte seltsam entkörperert im Raum, ohne je in Berührung mit etwas oder wirklich materiell zu sein.¹⁸

¹⁶ Das Video ist archiviert unter <http://www.archive.org/details/Apple-Iphone-AGuidedTour13> (01.08.2012).

¹⁷ Vgl. z.B. Seiten wie [geek.com](http://www.geek.com), die pornografische Bilderserien frisch ausgepackter Apple-Produkte veröffentlichen: „Hardcore Apple Porn: Unboxing the MacBook Air“, unter <http://www.geek.com/articles/chips/hardcore-apple-porn-unboxing-the-macbook-air-20080124/> (01.08.2012).

¹⁸ Die Ikonografie der iPhone-Präsentation hat sich mittlerweile geändert, jedoch den Radius des Irrealen eher vergrößert. Im iPhone 4S Video sprechen IT-Experten vor weißem Hintergrund in Richtung einer Off-Kamera; man sieht „Real World“-Nutzer_innen in idealisierten

In dieser Ikonografie werden Nutzer_in und Nutzung ohne Physis und Kontext beschworen. Die Bedienung des Geräts vollzieht sich so körper- und reibungslos, dass sowohl Nutzer_in als auch Gerät als reine Oberflächen bzw. Interfaces erscheinen. Die Anmutung des Experten und der Hand erinnert an das *uncanny valley*, welches virtuell erzeugte Figuren oft unheimlich zwischen Mensch, Automaton und Animation schweben lässt (vgl. Mori 1970, sowie Draude 2009). Das Touch-Paradigma konstruiert so weder die Cyberfantasie einer disruptiven Mischung von Mensch und Maschine (in Cyber-Terminologie: *Wetware* und *Hardware*) noch wiederholt es Bildmuster der Hardcore-Pornografie, in denen ein isolierter Phallus responsive Körper berührt und penetriert. Es zwingt die Nutzer_innen in ein Mimikry-Verhältnis zum Touchscreen: Der ideale User imitiert die Oberflächlichkeit des Screens und wird selbst zum körperlosen Interface. Die Berührung des Schirms abstrahiert in diesem Sinne vom Körper – oder „Touching is believing“, wie der Slogan der ersten Print-Werbekampagne des iPhones lautet (Abb. 6).

Die Entkörperlichung betrifft ebenso das Gerät selbst. Teil von Apples Präsentationsstrategie ist, seine Touchscreengeräte nicht durch Leistungsdaten (Prozessorleistung, Festplattengröße, Megapixel etc.) auf dem Markt zu differenzieren, sondern durch das Gefühl der Handhabung, das sog. „Look and Feel“.¹⁹ Das iPhone verliert somit seine technikbezogene Körperlichkeit, was sich in Apples Designpolitik widerspiegelt: Das Gerät lässt sich nicht öffnen (z. B. zum Batteriewechsel), gibt also sein elektronisches Innenleben niemals preis. Das iPhone fungiert als reine Oberfläche, deren Bedienung stets neu und tiefenlos vollzogen werden kann. Nutzer_innen begegnen in diesem Sinne nicht einer immer komplexer werdenden Technologie, deren Konsumption innerhalb spätkapitalistischer Statusordnungen geregelt ist. Das iPhone artikuliert sich als immer neu und spurenlos bedienbare Oberfläche. Die immer „erste“ Berührung zwischen Screen und Hand vollzieht sich im Kontextlosen und verschleiert sowohl den technischen Körper wie auch die kulturelle Arbeit des Gerätes, Statureigenschaften und Produktionsverhältnisse, die immer auch neokoloniale Ausbeutungsverhältnisse sind (vgl. Perlow 2011).²⁰

Alltagssituationen, technische und Detailaufnahmen des Geräts, dazu gibt es atmosphärische musikalische Untermalung mit Popmusik. Der Effekt ist aus meiner Sicht die Ausweitung des künstlichen Eindrucks, der nun weniger minimalistisch ist.

¹⁹ Diese affektive Anmutung eines Computerinterfaces – „Look and Feel“ – ist seit längerem ebenso Streitfrage zwischen Herstellerfirmen. Apple klagte bereits 1989 gegen Microsoft, deren Benutzeroberfläche – so Apple – eine Kopie der für den Macintosh typischen Anmutung sei (vgl. Apple Macintosh vs. Microsoft Corporation, 1994). Derselbe Patentstreit um „Look and Feel“, der Interfacedesign nicht nur als technische Innovation, sondern auch als spezifische Affektkonstellation konstruiert, wiederholt sich gegenwärtig im Prozess Apple vs. Samsung um das „Look and Feel“ der jeweiligen Smartphones (vgl. Burrows 2012).

²⁰ Perlow geht dem Phänomen des sog. „iPhone Girl“ nach, einer chinesischen Arbeiterin in der iPhone-Produktion, deren Fotos 2008 auf fabrikneuen iPhones auftauchten. Vgl. zur neokolonialen Produktionsweise auch die „iEconomy“-Reportagen der *New York Times* zu den

Die als tiefen- und kontextlos inszenierte Begegnung mit dem iPhone-Interface wird von Apple seit 2010 mit der Beschreibung seiner Geräte als „truly *magical* and revolutionary product[s]“ (vgl. Quittner 2010; meine Hervorhebung) noch betont. Aus der säkularen Rechenmaschine wird eine Art affektzentrierter Wunderblock, der jedes Oberflächenereignis stets „magisch“ neu aufnimmt und die Spuren der Benutzung in sich selbst verbirgt. Die Umschreibung der Technikinteraktion mit „Magie“ drückt weniger einen Technikmystizismus aus, als sie die Intimität zwischen User und Interface beschreibt: die Berührung des Touchscreens, die Erfahrung des stets frischen „Look and Feel“ des Interface wird als lustvoll, direkt und persönlich beschrieben. So heißt es z. B. in den *Human Interface Guidelines*, die Apple als Anleitung zur Erstellung von iPhone-Applikationen herausgibt: „iOS users *enjoy* a heightened sense of direct manipulation because of the Multi-Touch²¹ interface. Using gestures gives people a greater *affinity for*, and *sense of control* over, the objects they see *onscreen*, because they’re able to touch them without using an intermediary“ (Apple 2011, meine Hervorhebung). Der Wegfall von Maus, Knopf und Tastatur artikuliert sich hier als gesteigerter Lustgewinn, Rausch der direkten Kontrolle und Affinität des Nutzers zum Interface. Die Direktheit oder *immediacy* der Interaktion wird gestützt von Apples Richtlinie, dass alle Ereignisse der User-Erfahrung stets *onscreen*, also an der Oberfläche präsent sein sollen. Diese *magische Intimität* des Touchscreens macht die körperliche, ökonomische und affektive Arbeit der Herstellung, Konsumtion und Benutzung vergessen – jede Berührung ist eine ursprüngliche oder, anders gesagt, geschieht in der *default position*.²²

OnScreen

Während Claudia Springer bereits 1991 konstatiert hat, dass nach den bedrohlichen und feminisierten Maschinen der Moderne (vgl. *Metropolis*) gegenwärtige Technologie-Interaktion im Zeichen des „Pleasure of the Interface“ stattfindet, weist die magische Intimität des iPhone in eine andere Richtung. Sind für Springer in den Cyborg- und Cyberfantasien der Postmoderne immer auch sexuelle Transgressionen zwischen Körper und Technik (z. B. die orgasmische

Produktionsverhältnissen der Touchscreen-Technologien in China, die durch eine Serie von Unfällen und Todesfällen in die Medien gekommen sind. Vgl. dazu: Duhigg/Barboza (2012).

²¹ Apple hat seit der Markteinführung der sog. *Multi-touch*-Technologie eine Vielzahl gestischer Möglichkeiten patentiert: Swiping, Dragging, Pinching, Tapping und Gesten mit bis zu vier Fingern.

²² Aus dem rassistisch-kritischen Feminismus kommend, bezeichnet der Begriff „default position“ die scheinbar selbstverständliche und unhinterfragt akzeptierte Normalität weißer Identitäten, also „a set of cultural practices that are usually unmarked and unnamed (Frankenberg 1993, 1). „Default“ bezeichnet im hier untersuchten Kontext außerdem die Herstellereinstellungen von Computern, Kommunikationsgeräten, usw.

Auflösung des Subjekts im Datenstrom in Gibsons *Neuromancer*, die Interpenetration von Mensch und Maschine in *Terminator 2*) artikuliert, so organisiert das Touchscreen-Paradigma die Benutzung innerhalb der sicheren Arena der immer ersten Berührung ohne Spur und ohne Tiefeneffekt. Die Penetrationsphobie, die der Intimität des Apparats eingeschrieben ist, verortet so jede Art von Berührung innerhalb dessen, was ich mit Rubin als „good sex“ Paradigma benannt habe, die Magie der ersten Berührung, die Sicherheit des Kontakts, die Hermetik der sich berührenden Agenten, die völlige *onscreen*-Präsenz der Intimität. Wenn eine sexuelle Revolution von diesem *revolutionary device* ausgeht, dann richtet sie den nutzenden Finger in einem ungefährlichen und nicht-disruptiven intimen Berührungsfeld aus, dass an *Safer Sex* und *Petting* erinnert. Disruptive Mensch-Maschine-Verschmelzungen oder viraler Kontakt zwischen Nutzer_in und Code werden durch hermetische Oberflächlichkeit und Immunität ausgeschlossen.

Der Zusammenhang von Apples „onscreen“-Richtlinie mit dem „good sex“-Paradigma wird ebenso in der Firmenpolitik deutlich, dass auf dem iPhone keinerlei Programme zugelassen sind, die die Touch-Intimität des Interface mit obszönen Inhalten zusammenbringt. Wie Apple in den *App-Store Submission Guidelines*, den Richtlinien für den Marktplatz der von Nutzer_innen produzierten iPhone-Programme, schreibt: „Apps containing pornographic material, defined by Webster’s Dictionary as ‚explicit descriptions or displays of sexual organs or activities intended to stimulate erotic rather than aesthetic or emotional feelings‘, will be rejected“ (Apple 2010). Der Bezug auf die Wörterbuchdefinition ermöglicht, zwischen Erotik und Ästhetik zu unterscheiden, und weiter zwischen „good“ und „bad“ Benutzungsaffekten. Apples Forderung nach „onscreen“-Ereignissen entspricht demnach einem Doppelsinn: Während die emotionale und ästhetische Erfahrung des Interfaces als gut beschrieben werden, wird das Erregbarkeitspotential des Touchscreens als schlecht und obszön verworfen, und bleibt im „offscreen“.²³

Dass sich ein Mainstreamprodukt der Kommunikationstechnologie auf zensierende Weise z.B. pornografischen Inhalten verschließt, scheint wenig überraschend. Die Doppelbedeutung von Apples „onscreen“-Diktat der Oberfläche verdeutlicht jedoch, dass die Erregungsaffekte und Begehrenswirkungen im Nutzer_innenkörper ebenso oberflächlich bleiben müssen, also ohne Tiefenwirkung erfahrbar sein müssen. Das „onscreen“-Paradigma verlangt, dass alles Berührbare mit dem Sichtbaren zusammenfällt, und treibt so die Anrufung der Nutzer_innen als tiefenlose Oberflächen voran. Ausgetauscht wird via intimer Schaltfläche des Touchscreens nur, was als Begehren und mithin als Identität, „onscreen“ artikulierbar ist. In Erinnerung an die eingangs erwähnten identitätsstützenden Programme, die Nutzer_innen durch eine strenge Nomenklatur von Eigenschaften,

²³ Vgl. hierzu auch Linda Williams konzeptuelle Überlegungen zu „on / scenity“ (2004).

Bedürfnissen und Begehrensweisen anrufen, wird die Begradigungsarbeit, die der (On-)Screen leistet, deutlich: die Intimität der User- Erfahrung gelingt nur dann, wenn sich die Nutzer_innen als interfacegerechte Oberflächen ausrichten, ihre Begehren und Bedürfnisse als „onscreen“ Ereignisse arretieren und sich an den Eingabemöglichkeiten des Touchscreens orientieren.

Im Intimitätsparadigma des Touchscreens ist in diesem Sinn jeder Aspekt einer gelebten Identität „onscreen“: Er kann in Datenbanken und Interfaces eingetragen werden, sich automatisch mit befreundeten Identitäten vernetzen, sich an den werkseitig eingeschriebenen Identitätskriterien ausrichten. Apple bewirbt das iPhone daher mit dem Versprechen, eine Totalabdeckung des Lebendigen durch i-Produkte zu erreichen: „Solving life’s dilemmas one app at a time“ (Abb. 7). Das Begehren nach einem Restaurant in der Umgebung, einem Eisprungkalender, einer geschlechterneutralen Toilette oder einer schwulen Cruising-Area sind „gleich mögliche“ Begehren, die solange an der magischen Intimität des Touchscreens teilhaben können, wie sie „onscreen“ stattfinden können. Der Identitätspositivismus, der dieser Arretierungstechnologie zugrundeliegt, wird von Jesper Taekke (2011) als *digital panopticism* beschrieben, dessen Zielpunkt die völlig externalisierte Identität ist. Das iPhone zwingt, ähnlich wie das panoptische Gefängnis,²⁴ die Nutzer_innen in eine Politik der völligen Entbergung, also in die Identitätsarbeit als Oberflächenarbeit. Diese Arbeit der Selbstentbergung bedeutet eine „onscreen“-fähige Selbstartikulation und die Ausrichtung des Selbst an der „geraden / straighten“ Nomenklatur von (im Interface) möglichen Begehrensweisen. Die kritische Arbeit oder die Wertschöpfung des Identitären – mithin „queer value“ – fallen in der Magie der immer neuen und magischen Erstberührung des Interface als *default position* dem Vergessen anheim. Oder wie Ahmed es beschreibt: „the work of arrival is forgotten in the very feeling that the arrival is magic“ (2006a, 555).

Queer / Glitch

Entgegen technikeuphorischen Ansätzen wie jenem von Braidotti, die neue Technologien als queerende Instanzen begrüßen, lässt eine queer-phänomenologische Einordnung des iPhones Skepsis aufkommen. Die Interaktionslust ist werkseitig in einer Weise sexualisiert, die zweierlei leistet: Zum einen simuliert sie jede Nutzung als *default position*, was Braidottis Prozess des „unhinging from sexual difference“ insofern korrigiert, als es primär die *aktive Ausblendung* affektiver, geschlechtspolitischer und ökonomischer Faktoren der Technologie leistet. Zum anderen agiert das iPhone als Produzent von „onscreen“-Identitäten, richtet also die Nutzer_innen nach den Maßgaben völliger Sichtbarkeit, Kategori-

²⁴ Passenderweise wird das *Hacken* des iPhones im Jargon als „jailbreak“ bezeichnet.

sierbarkeit und letztlich Verwertbarkeit ihrer Begehren aus. Der Touchscreen ist ein Entbergungsmechanismus, der das Aufgehen von Identität und Intimität in Externalisierungsprozessen anreizt. Das iPhone ist in diesem Sinne ein *straightening device*. Diese Begrädigung bedeutet nicht, dass primär heterosexuelle oder bipolar vergeschlechtlichte Nutzer_innen hervorgebracht und andere verworfen werden, sondern eine ständige Ausrichtung von Identitäten, Berührungen und Begehren vornimmt. Wie auch immer diese entworfen sein mögen, sie können nur als gerade, affirmative, „onscreen“-Oberflächen artikuliert werden, die stets im Paradigma des „good / straight computing“, „good / straight sex“ oder „good / straight living“ stattfinden.

Straightness wird in dieser Sichtweise entkoppelt von Essentialismen und heterosexuellen Begehrensgefügen – sie wird differenzdurchlässig – nur um als Praxis des „straightening“ systemisch, materiell und symbolisch angereizt zu werden. Hanson beschreibt diesen Prozess des „straightening“ (als Verwertungslogik) im Zusammenhang gegenwärtiger digitaler Ökonomien unter dem Stichwort „commercialization of sexual variation“:

*Whatever your pleasure, there is most likely a Web site for it, an invitation to the voyage that may have premium members with special privileges at higher prices and advertising space individually and automatically tailored to your most esoteric desires. Sexual activism will help you assert your pleasure more profitably. [...] Through activism we seek [...] the emphatic **recognition** that precedes all social cognition and communication: at once an expansion and a condensation of the market of desires evermore queerly, creatively, exhaustively, narrowly, locally, verifiably, and legally defined as human. (2011, 594f.)*

Sich innerhalb solch wirkmächtiger *Begrädigungstechnologien* nicht-konformer Bewegungen, Gesten oder Wünschen zu bedienen, erfordert daher eine kritische Des- bzw. Entorientierung der Anerkennungsmechanismen der ausrichtenden Technologie selbst. An dieser entorientierenden Arbeit beteiligen sich zur Zeit einige Phänomene innerhalb des Digitalen, auf die ich unter dem Stichwort der „glitch theory“ abschließend verweisen möchte.

Hervorgehend aus der Informatik und dem Nerd-Speak, bezeichnet der Begriff „glitch“ eine unerwartete Fehlfunktion, eine logische oder unlogische Lücke, Unterbrechung oder Leerstelle innerhalb von Programmstrukturen. Etymologisch verweist der Begriff auf das deutsche „glitschig“ und das jiddische Wort „gletshen“ (rutschen), artikuliert also die Schlüpfrigkeit digitaler Environments, ihrer Kategorien und Regularien. Im Computerspiel-Jargon spricht man von „to exploit a glitch“, wenn User einen (von den Programmierer_innen) übersehenen Zusammenhang ausnutzen, um Räume, Funktionen, Effekte oder Konstellationen zu erfahren, die nicht zur Nutzung vorgesehen sind. Ein Glitch, so schreibt die Theoretikerin und Künstlerin Rosa Menkman in ihrer Textsammlung *The Glitch Moment(um)*, ist:

a (actual and / or simulated) break from an expected or conventional flow of information or meaning within (digital) communication systems that results in a perceived accident or error. A glitch occurs on the occasion where there is an absence of (expected) functionality, whether understood in a technical or social sense. Therefore, a glitch, as I see it, is not always strictly a result of a technical malfunction. (2011, 9)

Im Gegensatz zum „Hack“, welcher eine direkte Manipulation digitaler Architekturen bedeutet, ist der „glitch“ also inhärenter Bestandteil des Programmierten selbst, und Anzeichen, wie Menkman im „Glitch Studies Manifesto“ schreibt, dass der Diskurs des sauberen, reibungslos funktionierenden und störungsfreien Interface ein Mythos ist: „Acknowledge that although the constant search for complete transparency brings newer, ‚better‘ media, every one of these improved techniques will always possess their own inherent fingerprints of imperfection“ (2011, 11). Die Lücken und Störungen innerhalb der Regularien des Normativen selbst auszunutzen, bedeutet z.B. für das Künstlerkollektiv *Glitchr* die Eingabe von Unicode-Zeichen in die Kommentarfelder der Nutzeroberfläche von Facebook. Auf „facebook.com/glitchr“ sieht man, wie die Möglichkeit „sozial sinnloser“ Eingaben in das soziale Netzwerk dessen Oberfläche zu grafischen Rückkopplungen und desorientierenden Störeffekten zwingt.²⁵ Die Orientierungsmechanismen des Interfaces, das zwischen Bildern, persönlichen Texteinträgen, Kommentaren, Identitätsmarkern und -informationen trennt, wird dadurch gestört und dessen „Programmiertheit“ ausgestellt. Rosa Menkmans Glitch-Arbeiten zielen u. a. auf eine Ausreizung von entropischen Störeffekten, die innerhalb von Übersetzungsprozessen von Bildinformation zwischen verschiedenen kompressionsstarken Dateiformaten (lossy data compression) entstehen – mit visuell desorientierenden Ergebnissen.

Während diese Beispiele von Glitches innerhalb digitaler Environments harmlos anmuten, lässt sich der kritische Begriff auf Diskurskategorien und gesellschaftliche Zurichtungsverhältnisse ausdehnen: normative Systemarchitekturen und ausrichtende Praktiken – d. h. Hetero- bzw. Homonormativität, straightness, „straightening“ – sind aus der Sicht des Glitch Orientierungssysteme, die stets versteckte Lücken, Fehler und Verlustzonen mit sich führen. Ihre Ausrichtungsgewalt ist immer reduktiv, „lossy“ und komprimierend wirksam, während sie zugleich ein vollständiges „Ankommen“ und Aufgehobensein im normierten Interface suggeriert (vgl. auch Rodgers/Parkhill 2010). Geschlecht, sexuelle Orientierung und andere Identitätsanrufungen sind ebensolche Ausrichtungssysteme, deren Regeln und Gesetzmäßigkeiten geglicht werden können. Jede Kategorisierung bedeutet eine Sortierung, Ausrichtung, und bringt letztendlich Kompressionsverluste mit sich, deren Regeln und Routinen gegeneinander

²⁵ Vgl. Abb. 3 und 4 im Abbildungsteil.

ausgespielt werden können.²⁶ Da „straightening devices“ immer machtvollere, totalere und scheinbar neutrale Anrufungsformen hervorbringen, ermöglicht „Glitching“ diese Ausrichtungstechnologien zu desorientieren, die Fragilität ihrer Gesetzmäßigkeiten aufzuzeigen, und die ihnen inhärenten Störungspotenziale und Systemlücken auszunutzen.

Literatur

- Ahmed, Sara (2006a): Orientations: Towards a Queer Phenomenology. In: *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies* 12, Nr. 4, 543–574.
- Ahmed, Sara (2006b): *Queer Phenomenology: Orientations, Objects, Others*. Durham/London.
- Apple Computer, Inc. v. Microsoft Corporation (1994): 35 f.3d 1435, 9th Circular Court. <http://bulk.resource.org/courts.gov/c/F3/35/35.F3d.1435.93-16883.93-16869.93-16867.html> (15.08.2012).
- Apple Computer, Inc (2010): *App Store Submission Guidelines*. <http://developer.apple.com/appstore/resources/approval/guidelines> (15.08.2012).
- Apple Computer, Inc (2011): *iOS Human Interface Guidelines*. <http://developer.apple.com/library/ios/#DOCUMENTATION/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/Introduction/Introduction.html> (15.08.2012).
- Bersani, Leo (1987): Is the Rectum a Grave? In: *October* 43, Special Issue AIDS: Cultural Analysis/Cultural Activism, 197–222.
- Braidotti, Rosi (2009): *Meta(l) flesh*. In: Detsi-Diamanti, Zoe/Kitse-Mytakou, Katerina/Yianopoulou, Effie (Hrsg.): *The Future of Flesh: A Cultural Survey of the Body*. New York, 242–261.
- Burrows, Peter: *Apple v Samsung: Can Look and Feel Be Patented?* In: *bloomberg.net*, 01.08.2012, <http://www.businessweek.com/news/2012-08-01/apple-v-samsung-can-look-and-feel-be-patented> (15.08.2012).
- Casilli, Antonio A. (2010): A History of Virulence: The Body and Computer Culture in the 1980s. In: *Body & Society* 16, Nr. 1, 1–31.
- D’Emilio, John (1993 [1983]): *Capitalism and Gay Identity*. In: Abelow, Henry/Barale, Michèle Aina/Halperin, David M. (Hrsg.): *The Lesbian and Gay Studies Reader*. New York/London, 467–477.
- Draude, Claude (2009): ‘It is the between that is tainted with strangeness’. Das unheimliche Geschlecht virtueller Wesen. In: Braun, Christina von/Dornhof, Dorothea/Johach, Eva (Hrsg.): *Das Unbewusste: Krisis und Kapital der Wissenschaften*. Bielefeld, 395–413.
- Duhigg, Charles/Barboza, David: *THE iECONOMY: In China, Human Costs Are Built Into an iPad*. In: *New York Times*, 25.01.2012. <http://www.nytimes.com/interactive/business/ieconomy.html> (15.08.2012).
- Engel, Antke (2009): *Bilder von Sexualität und Ökonomie: Queere kulturelle Politiken im Neoliberalismus*. Bielefeld.

²⁶ Praktiken des Drag können in diesem Sinne als „glitching“ des Systems „Zweigeschlechtlichkeit“ verstanden werden, denn sie spielen die verschiedenen Regularien und Komprimierungseffekte von Geschlecht (Biologie, Performanz, sexuelle Orientierung, usw.) gegeneinander aus und erzeugen eine Unterbrechung, Störung oder Desorientierung im nahtlosen Fluss der Geschlechtsinformation.

- Frankenberg, Ruth (1993): *White Women, Race Matters: The Social Construction of Whiteness*. Minneapolis.
- Garland-Thomson, Rosemary (2011): *Misfits: A Feminist Materialist Disability Concept*. In: *Hypatia* 26, 591–609.
- Haraway, Donna (1985): *A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s*. In: *Socialist Review* 80, 65–107.
- Hanson, Ellis (2011): *The History of Digital Desire, vol. 1: An Introduction*. In: *South Atlantic Quarterly* 110, Nr. 3, 583–600.
- Jones, Philippa (2011): *A White Right Hand*. In: *Convergence* 17, Nr. 3, 237–244.
- Kent, Kathryn (2008): *Making Girls into Women: American Women's Writing and the Rise of Lesbian Identity*. Durham/London.
- Knight, Julia/Weedon, Alexis (2011): *Editorial: Gestural Interfaces*. In: *Convergence* 17, Nr. 3, 235–236.
- Krasner, James (2010): *Home Bodies. Tactile Experience in Domestic Space*. Columbus.
- McRuer, Robert (2011): *Disabling Sex: Notes for a Crip Theory of Sexuality*. In: *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies* 17, Nr. 1, 107–117.
- Menkman, Rosa (2011): *The Glitch Moment(um)*. Amsterdam.
- Mori, Masahiro (1970): *The Uncanny Valley*. In: *Energy* 7, Nr. 4, 33–35.
- Patterson, Zabet (2004): *Going On-Line: Consuming Pornography in the Digital Era*. In: Williams, Linda (Hrsg.): *Porn Studies*. Durham/London, 104–125.
- Perlow, Seth (2011): *On Production for Digital Culture: iPhone Girl, Electronics Assembly, and the Material Forms of Aspiration*. In: *Convergence* 17, Nr. 3, 245–269.
- Quittner, Josh: *Apple's iPad: Has Steve Jobs Seen the Future – Again?* In: *TIME Magazine*, 28.01.2010. <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1957478,00.html> (15.08.2012).
- Rodgers, Jessica/Parkhill, Chad (2010): *Queer / error: Gay Media Systems and Processes of Abjection*. In: Nunes, Mark (Hrsg.): *Error: Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures*. New York, 211–231.
- Rosenberg, Jordana/Villarejo, Amy (Hrsg.) (2012). *Queer Studies and the Crises of Capitalism*, *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies* 18, Nr. 1.
- Rubin, Gayle (1993 [1984]): *Thinking Sex: Notes for a Radical Theory of the Politics of Sexuality*. In: Ablove, Henry/Barale, Michèle Aina/Halperin, David M. (Hrsg.): *The Lesbian and Gay Studies Reader*. New York/London, 3–44.
- Springer, Claudia (1991): *The Pleasure of the Interface*. In: *Screen* 32, Nr. 3, 303–323.
- Stein, Gertrude (1997): *Tender Buttons*. London.
- Strick, Simon (2008): *Vorher Nachher: Zur Erzählbarkeit des kosmetischen Selbst*. In: Villa, Paula-Irene (Hrsg.): *Schön normal: Manipulationen am Körper als Technologien des Selbst*. Bielefeld, 199–218.
- Taekke, Jesper (2011): *Digital Panopticism and Organizational Power*. In: *Surveillance & Society* 8, Nr. 4, 441–454.
- Williams, Linda (2004): *Porn Studies: Proliferating Pornographies On/Scene: An Introduction*. In: Williams, Linda (Hrsg.): *Porn Studies*. Durham/London, 1–26.
- Wittig, Monique (1992): *The Straight Mind and Other Essays*. Boston.