

# Virus, iPhone, Dispositiv – Potential

# und Grenzen einer Metapher

"Als jemand, der in Italien lebt, das heißt in einem Land, in dem die Gesten und Verhaltensweisen der Individuen vom (liebevoll Telefonica genannten) Mobiltelefon von Grund auf umgeformt wurden, habe ich einen unbändigen Haß auf dieses Dispositiv entwickelt, das die Beziehungen zwischen den Menschen noch abstrakter gemacht hat."

Agamben 2008: 29

"Ich widerstand nicht, sondern deformierte: Je länger der Redner sprach, desto besser sichtete ich das, was in diesem Diskurs als Metapher dienen konnte und mich daher anging." Barthes 2003: 14

**Apriori** 

Was passiert mit der Metapher des Virus, wenn man sie nicht auf ein Modell von Kommunikation anwendet, wie es mit dem Begriff des viralen Marketings geschieht, sondern auf das zugrundeliegende Binom von Produktion und Konsum? Hat die Metapher das Potential einer Kritik kultureller Artefakte und der in ihnen enthaltenen Dispositive? Welche Möglichkeiten und welche Grenzen sind in der Metapher des Virus als Vehikel einer kritischen Auseinandersetzung mit Subjektivierungstechnologien enthalten? Die Verschränkung von drei Zitaten öffnet das Spannungsfeld, in dem sich der Begriff des Virus als kritisches Potential verorten lässt:

"Kurz, wir haben also zwei große Klassen, die Lebewesen (oder die Substanzen) und die Dispositive. Und zwischen den beiden, als Drittes, die Subjekte. Subjekt nenne ich das, was aus der Beziehung, sozusagen aus dem Nahkampf zwischen den Lebewesen und den Dispositiven hervorgeht." (Agamben 2008: 26)

"In freier Form sind Viren nicht lebendig. Sie sind jedoch biologisch aktiv und können sich in stoffwechselaktiven Wirtszellen vermehren. Viren wurden daher treffend als 'obligatorische Parasiten auf molekularem Niveau' beschrieben." (Schlegel/Fuchs 2006: 97)

"Das Empire zieht den offensiven Angriffen die chinesischen Methoden vor, die chronische Prävention, die molekulare Verbreitung des Zwangs im Alltag." (Tiqqun 2009: 11)

Das erste Zitat stammt aus einem zeitgenössischen philosophischen Essay, das zweite aus einem Grundlagenbuch der Mikrobiologie, das dritte aus einer kryptischen Polemik, die im Umfeld des Ersteren entstanden ist. Giorgio Agamben setzt hier einen stark erweiterten Dispositivbegriff, der durch die Formierung der Lebewesen Subjekte erzeugt. Das zweite Zitat erklärt den Status der Viren in Abgrenzung zum Leben, welches der Virus befällt, um dort sein biologisches Programm auszuführen. In beiden Textstellen gibt es eine ontologische Gemeinsamkeit: Auch wenn der Virus im Vergleich zum Dispositiv ein Ding ist und demnach eine materiale Potenz und das Dispositiv nur als vollkommene Potenz, als geistiges Konzept existiert, so sind sie beide dennoch auf das Leben angewiesen, um sich zu artikulieren. Beide sind selbst nicht lebendig, gehören aber auf geheimnisvolle Weise zum Leben und entwickeln durch die Berührung mit ihm ihr aktives Programm. Sie sind sowohl Ausdruck des

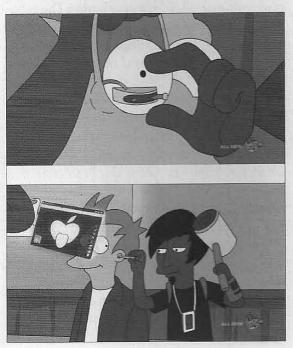
Lebens als auch seine Prägung, seine Informierung oder Transformation. Das dritte Zitat wiederum versucht die Metapher des Molekularen als kritisches Potential nutzbar zu machen und wird als Ausblick einer mikrobiologisch inspirierten Kritik an die experimentelle Analogie von Virus und Dispositiv angefügt. Wir haben hier also ein Dreieck zwischen Machtphilosophie, Mikrobiologie und hyperbolischer Kritik, in dem es nun gilt, das Potential des Virus abzumessen.

Mit skandalös euphemistischen Wortschöpfungen wie virales Marketing, viriles Design oder Guerilla Marketing wurde die Verbreitung von strategischen Werbebotschaften als natürlich und subversiv gesetzt, wenn sie es schafften, sich durch word of mouth zu verbreiten. Die metaphysische Dialektik, die den Begriffen des viralen Designs bereits zugrunde liegt, ist diejenige von Produzent und Konsument, von Strategie und Taktik und demnach, folgt man de Certeau in Anlehnung an Foucault (Certeau 1988: 15f), diejenige von Zwang und Freiheit, von Dispositiv und Leben (Agamben 2008: 27). Appliziert man die Metapher des Virus konsequent, entsteht folgendes Modell: Das Artefakt ist der Virus, ein Parasit, sein genetisches Programm sind die Prozesse der Dispositive. Für seine Replikation ist der Virus auf einen Wirt und das Artefakt auf den Konsumenten angewiesen, um über die Ausführung seines genetischen Programms der in ihnen enthaltenen Skripte und Dispositive seine Verbreitung zu sichern (Schlegel/Fuchs 2006: 97ff). Der Virus selbst ist nicht lebendig, aber potentiell biologisch aktiv und aktualisiert sich, sobald er in eine Wirtszelle eindringt. Das Dispositiv ist ebenfalls nicht lebendig, sondern dem Leben in gewisser Weise potentiell vorgelagert, erhält seine aktualisierte Existenz aber erst in der Konfrontation oder Verbindung mit ihm. Zur Übertragung dieser Analogien auf ein konkretes Artefakt ist es notwendig, einen Schritt zurück zu gehen, um den Aktionshorizont des untersuchten Gadgets zu umreißen.

Das iPhone hat sich in der Öffentlichkeit innerhalb der letzten 3 Jahre als Speerspitze eines denkwürdigen Phänomens etabliert. Die Dispositive der totalen Erreichbarkeit, der ständig verfügbaren Information, des demokratischen Panoptismus und der virtuellen Nabelschnur, die das Subjekt durchgehend an seine virtuelle Gebärmutter zurückbindet, haben es durch eine rasante Mutation geschafft, in den Mainstream einzudringen und sich als selbstverständlich zu etablieren. Es lässt sich natürlich keine umfassende Kausalität dieses Phänomens bestimmen, aber zumindest lassen sich einige Aspekte extrapolieren, die im Zusammenhang mit der Metapher des Virus sinnhaft erscheinen.

### Die intime Integration

Zuerst gilt es, das aktuelle genetische Programm, die eingeschriebenen Handlungsskripte des Mobiltelefons zu untersuchen, um dann seine spezifischen Ausformungen in dem konkreten Artefakt des iPhones zu erkennen. Generell hat sich das Nutzungsversprechen des Mobiltelefons in den letzten 5 Jahren massiv verändert. Durch die fast durchgängige Unterstützung des http-Protokolls werden grosse Teile des vormals lediglich stationär zugänglichen Contents mobil verfügbar. Das Mobiltelefon wird in den alltäglichen Tagesablauf eingebunden, es wird kontinuierlich am Körper geführt und übernimmt einen täglich wachsenden Teil an Aufgaben, die vormals in andere,



einzelne Artefakte eingeschrieben waren. Sein Funktionsumfang wird wie beim Computer von der darauf laufenden Software bestimmt. So zum Beispiel die Funktion des Weckers, des Kompasses oder des Navigationsgerätes, des Computers, des Email-Programms, des Fotoapparats. Aber auch Funktionen, die bis dato kein dezidiertes Gadget für den Privatanwender hatten, wie zum Beispiel die Kontrolle der Schlafphasen (Sleep cycle tuner von Banzai Labs), das Tracking der Joggingrunde (Runtastic von Runtastic), das Bereitstellen von Flugkarten (Copilot - Aviation Flight Planning von Laurie Davis), die Überwachung des Hauses (Smartvue von Smartvue). Sowie Funktionen, die vorher nicht existierten, sondern erst durch die spezifische Konfiguration des Mobiltelefons im Zusammenhang mit dem Internet möglich wurden, wie die Aggregation sozialer Dienste (Multilogin von Web.de), das Verorten von Fotos und ihre gleichzeitige Bearbeitung sowie räumliche semantische Suche (Aroundme von Tweakersoft), die dem User die nächste Bankfiliale oder den nächsten Italiener anzeigt. Ermöglicht zuerst durch Kurzstreckenortungen mithilfe von Bluetooth, dann erweitert durch netzgestützte Ortungsverfahren mithilfe von Cell-ID und mittlerweile zunehmend mit satellitengestütztem Ortungsverfahren wird das Nutzerverhalten in einem lokalen Kontext verortet und ermöglicht mit einer breiten Datenbasis von ergänzenden zeitspezifischen, aktionsbezogenen und interessenspezifischen Kontexten predictive behavioural targeting, also die antizipatorische Adressierung des Subjektes anhand von Informationen, die sich ausschließlich in seinem Mobiltelefon befinden. Diese Listen der technologischen Innovationen werden täglich erweitert und die Ansprache an den Konsumenten damit verfeinert. Der Nutzer wird in ein berechenbares Profil transformiert. Es ist für diese zielgerichtete Ansprache nicht mehr notwendig, in den überholten Typografien der Sinus-Milieus zu denken. Das Profil lässt sich sehr viel granulierter formulieren ohne den Rückgriff auf kollektive Identitätsangebote.

Durch die feste Integration in den Alltag entstehen virtuelle Sozialräume, die auch in vermeintlich öffentlichen Räumen die Subjekte in

Gemeinschaften einbinden und zu ungewohnten Selbstoffenbarungen führen können. Zusätzlich wird über diese weitreichende Integration eine Bindung mit dem Gerät erzeugt, die es in den emotionalen Bereich des Modischen versetzt und es eindeutig einem einzigen Benutzer zuordnen lässt. Das Telefon dient zunehmend dazu, sich zu differenzieren und seiner Persönlichkeit Ausdruck zu verleihen und speichert mehr und mehr persönliche Daten, so dass es zu einem gewissen Teil das Leben seines Nutzers reflektiert. Die persönliche und emotionale Bindung wird dabei nicht maßgeblich über das Gerät erzeugt, sondern über seine Möglichkeiten der Interaktion, es garantiert permanente Verbundenheit und Selbstbestätigung durch Menschen, die dem Nutzer nahe stehen (Vincent 2006: 135ff).

Das Verhältnis zwischen Nutzer und Telefon ist intim, es gehört zu den grundlegenden Dingen, die ständig am Körper geführt werden und es wird nicht beiläufig benutzt, sondern beansprucht stets einen großen Teil der verfügbaren Aufmerksamkeit. Seine inhärenten Handlungsskripte fügen sich in die alltäglichen Aktivitäten des Nutzers ein wie das virale Genom in die DNA der Wirtszelle.

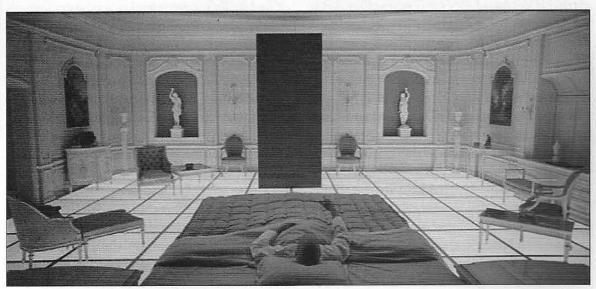
## Spezifika des iPhones

Auch wenn es die Distribution von mobilen Applikationen bereits vor dem iPhone gab, so ist es Apple dennoch durch eine spezifisch neuartige tiefe Integration gelungen, Apps populär, wenn nicht sogar kaufentscheidend zu machen. Dabei beschränkt sich das Neuartige von Apple auf Einfachheit und Benutzerfreundlichkeit. So ist der Kauf des Gerätes in den meisten Fällen an einen Datentarif gebunden, der mobiles Internet und Datenservices beinhaltet. In jedem Gerät befindet sich mit dem Appstore ein Softwarekatalog, der mit klaren Beschreibungen, Bewertungen und Rankings versehen ist. Der Installationsvorgang der Software ist automatisiert, vom Betrachten der App bis zur Installation sind es lediglich zwei Klicks. Durch die Synchronisation mit iTunes ist ein Billing Prozess integriert, der den Einkauf zum einen

unkompliziert für den Käufer macht und zum anderen den Programmierern finanzielle Anreize bietet, was sich in einer stetig wachsenden Zahl von Anwendungen niederschlägt. Apple sorgt mit einer Vielzahl an Styleguides und Interface Richtlinien für Qualität und Benutzerfreundlichkeit, so dass der Nutzer keine Angst vor schädlicher Software hat. All diese perfiden Errungenschaften einer Usability, die der Ideologie des unsichtbaren Filmschnittes verfallen ist, führen zu einem Verschwinden des sichtbaren und bewussten Kaufaktes, der sich zunehmend in einer blackbox vollzieht und in automatisierte Handlungsabläufe einschreibt. Der Konsum findet in der Bahn, auf der Arbeit, auf dem Sofa oder auf dem Klo statt. In der toten Zeit, die bis dahin von der Abwesenheit eines ökonomischen Zweckes gekennzeichnet war. Der Konsum ist zusammen mit dem Gadget ubiquitär geworden. Das iPhone hat es wie kein anderes Gerät vorher geschafft, den Konsum in den Alltag zu integrieren. Dabei adressiert es alle verfügbaren Rezeptoren des Nutzers:

"Man darf nicht vergessen, daß das Objekt der beste Bote der Übernatur ist: es gibt im Objekt zugleich eine Vollkommenheit und ein Fehlen des Ursprungs, etwas Abgeschlossenes und etwas Glänzendes, eine Umwandlung des Lebens in Materie (die Materie ist magischer als das Leben) und letztlich: ein Schweigen, das der Ordnung des Wunderbaren angehört." (Barthes 1964: 76)

In Anlehnung an Roland Barthes kann man das iPhone als Déesse des 21. Jahrhunderts bezeichnen. Sein Text zum Citroën beschreibt eine Haptik, die beseelt ist von der Faszination nebeneinander gesetzter Elemente, die anscheinend nur durch die Kraft ihrer Form zusammen gehalten werden (Barthes 1964: 77). Das iPhone erscheint in der schwarzen, reduzierten und sakralen Schatulle seiner Verpackung, seine Produktionsweise bleibt ein Rätsel, ein Mythos wie der schwarze Monolith von Stanley Kubrick in 2001: A Space Odissey – es bleibt dem Nutzer nichts, als gebannt die nahtlose Oberfläche zu erfühlen. Auch wenn die letzte Generation des Gadgets das Organische, das Runde hinter sich lässt, so zitiert es dennoch die mechanische Reinheit eines Braun Rasierers und mit ihm den Mythos der perfekten Reduktion, der nicht hinterfragbaren Technik. Das iPhone signalisiert das Ende einer Technologie, die endlich zu sich selbst gekommen ist und durch biologistische Anleihen schon beinahe lebendig scheint. Nicht umsonst atmen die Macbooks, wenn sie im zugeklappten Zustand in den Standbymodus verfallen, beruhigend und gleichmäßig durch die dezente, aber nicht zu übersehende LED Anzeige an ihrer Front und nicht zufällig nennt sich der Bildschirm des iPhones 4 Retina Display. Mit diesem Mythos kann Apple neben einer umfassenden crossmedialen Kampagne vor allem auf das Feuilleton zählen, das zuverlässig und ausgiebig Berichterstattung übt und somit auch diejenigen erreicht, die auf klassische



Werbemaßnahmen mit zunehmender Reaktanz antworten. Der angebissene Apfel tut sein Übriges, um eine mythische Erhöhung des Produktes zu gewährleisten. Die Dispositive des Artefakts dringen über den Mythos in den Nutzer ein, wie das Viruspartikel der Retroviren über die Endozytose in die Zelle aufgenommen wird (Schlegel/Fuchs 2006: 115).

### **Host-Range-Mutation**

Im Falle einer Mutation der Rezeptoren der gesunden Zelle kann dies zu einer Immunität gegenüber dem Phagenbefall führen, woraufhin der Virus aber wiederum mit einer sogenannten Host-Range-Mutation die Resistenz umgehen und eine lokale Zellöffnung bewirken kann, um so die Penetration des Genoms zu ermöglichen. Das iPhone hat dank des Appstores eine Vielzahl von Versprechen (über 185.000, um genau zu sein), die je nach Bedürfnis angepasst werden können und somit eine inhärente Funktionsvarianz, die eine Mutation des Nutzungsversprechens je nach Kontext ermöglicht. Die Zellöffnung oder das Erreichen des Nutzers kann also nicht nur über das Versprechen der unbegrenzten Kommunikation, der intuitiven Benutzerführung oder durch den Mythos der unbefleckten Technik erzeugt werden, sondern auch über die Versprechen einzelner Apps, die unter Umständen die Kaufentscheidung bewirken. Apple kommuniziert diese funktionelle Offenheit bewusst in der Werbung und verweist auf zusätzliche Versprechen durch Apps. Das Artefakt ist somit nicht mehr das Partikulare, sondern selber nur das Behältnis von virtuellen Artefakten, die lediglich in ihrer Aktualisierung existieren, aber ansonsten nicht mehr sind als Zeilen in Xcode, dem Format der DNA des iPhones. Damit nähern sie sich der absoluten Potenz der dispositiven Ontologie, indem sie die Dinghaftigkeit des Artefakts hinter sich lassen und die Sphäre der Virtualität betreten. So hat das iPhone die Möglichkeit, auf die potentielle Immunität des Nutzers zu reagieren, um ihm nach dem jeweiligen Kontext mit einem angepassten Nutzenversprechen zu begegnen. Dabei erscheint es dem Nutzer so, als würde er selbst die Nutzung des Gadgets definieren, was

in einem bestimmten Umfang auch nicht ganz falsch ist. Es handelt sich jedoch um einen stark zensierten und willkürlich reglementierten Markt, der von Seiten Apples immer wieder mit Beschränkungen und Auflagen versehen wird und in dem bei jeder Transaktion 30% an den Distributor gehen. Die Kontrolle des Angebotes und der Distribution liegt in den Händen des Herstellers, der es sich jedoch vorbehält, die Kriterien der Zulassung intransparent festzulegen und bereits installierte Apps durch Fernzugriff zu löschen, wie beispielsweise im Juli 2009 geschehen, als Apple aufgrund von Druck ihres Providers AT&T mehrere Google Apps rückwirkend löschen ließ.

Diese regulierte Offenheit suggeriert dem Kunden die Möglichkeit einer Differenz, um ihn dann jedoch umso stärker im Netz der Identität zu fangen. Die Antizipation der Differenz und ihre Einbindung in das strategische, serielle Produkt beraubt das Subjekt der Wiederaneignung, der Zweckentfremdung und der Bricolage, indem es den Widerstand aufhebt und antizipatorische, potentielle Nutzungen bereitstellt. Das Objekt bleibt mit seinem Schöpfer verbunden, das Werk wird nicht vor dem Autor geschützt, wie Agamben es im Anschluss an Foucault fordert (Foucault 2001: 1030). Das iPhone macht es dem Nutzer schwer, sich vom Telos, von der strategischen Intention Apples zu lösen und in ihm die Verführung zu entdecken, welche die Welt nach Baudrillard überhaupt erst erträglich macht: "Unsere Welt wäre unerträglich ohne diese inhärente Kraft des Missbrauchs, ohne diese Radikalität, die von woanders kommt, vom Objekt, und nicht mehr vom Subjekt, ohne diese seltsame Anziehungskraft." (Baudrillard 1999: 20)

Durch die Antizipation der Zweckentfremdung subsumiert das iPhone die Differenz und schafft es durch die Simulation einer Autonomie des Konsumenten, Nutzungsszenarien zu entwerfen, die erst einmal nichts mit einem Mobiltelefon zu tun haben, aber über die Hintertür die Öffnung der Wirtszelle erreichen, um dann das virale Genom in die DNA, in den alltäglichen Handlungsablauf des Nutzers zu kopieren. Die Selbstentdeckung des Menschen in der Maschine ist nicht länger Zeichen einer

menschlichen Überlegenheit, wie beispielsweise von Alfred Sohn-Rethel konzipiert (Sohn-Rethel 1979: 3), sondern ist bereits in die Maschine integriert. Es gibt kein menschliches, kein individuelles Jenseits der Maschine mehr.

Die in das Ding projizierten Kräfte können durch Konfigurationen tatsächlich inkorporiert werden, sofern sie von Apple zugelassen wurden. Die Funktion des projektiven Aktes, der das Ding zu einem vom Menschen besessenen Fetisch adelte und ihn vor Dissoziation schützte (Böhme 2006: 17), wird nun tatsächlich vom Produkt antizipiert und macht es somit zu einem Mittelpunkt emotionaler Sozialität. Das Produkt ist nicht mehr am Erzeugen der Identität beteiligt, sondern es wird selber ein integraler, konstitutiver Bestandteil der Identität.

Das Dispositiv verschmilzt mit dem Subjekt wie das Virus mit dem Genom der Wirtszelle. Dabei wird die Zelle nicht zersetzt, sondern Teile der viralen RNA oder DNA werden in das Genom der Wirtszelle eingeführt und somit bei jeder Replikation der Zelle verdoppelt. Der Virus lässt sich in den derart befallenen Zellen nicht mehr nachweisen, die onkogenetischen Merkmale einer befallenen Zelle lassen sich nicht von denen einer gesunden unterscheiden. Doppelsträngige DNA-Viren, zu denen auch viele der Tumorviren gehören, operieren mit diesen Onkogenen. Die biologistischen Anleihen des iPhones erheben die Technologie in einen Stand, der das Gadget nicht mehr als technische Prothese, sondern als wahrhaftig körperliche Erweiterung erscheinen lässt, sich also in den alltäglichen Handlungsablauf des Nutzers integriert wie die virale RNA in das Genom des Wirtes. Mit jeder Handlung wird es aktualisiert, wie sich das Virus im lysogenen Zyklus mit jeder Teilung der Zelle repliziert. Es ist ständig parat, es ist das letzte, was der Nutzer in der Hand hat wenn er schlafen geht und das Erste, was er benutzt, wenn er von ihm geweckt wird. Es erweitert nicht nur die Reichweite der alltäglichen Funktionen und verfügbaren Information, sondern auch das Feld der Interaktion, der Kommunikation und der Verbindung zwischen den Subjekten. Nicht ohne Grund beschrieb Foucault die Dispositive mit dem



Begriff des Netzes, welches sich zwischen den formierenden Elementen aufspannt (Agamben 2008: 8). Das Netz ist die Metapher der Kontrolle, des Dispositivs schlechthin. Hatten wir es bisher mit einem lysogenen Zyklus zu tun, der das Gadget lediglich in den alltäglichen Ablauf des Nutzers einschreibt, ihn aber nicht zwingend zur Zerstörung führt, so kommen am Punkt des Netzes die Fäden zusammen, die die Auflösung des Subjektes erzeugen und einen Desubjektivierungsprozess ausführen. In der vom Virus befallenen Zelle mit einem lysogenen Zyklus kann durch Induktion eine Mutation stattfinden, die den lysogenen Zyklus in einen lytischen Zyklus überführt, der mit dem Zerfall der Wirtszelle abgeschlossen ist. Das Gadget ist im lytischen Zyklus nicht länger dafür zuständig den Wecker zu ersetzen, die Schlafphasen zu erfassen, Fotos geographisch zu verorten oder die Joggingrunde in eine empirische Statistik zu überführen. Darüber hinaus kann es all diese Daten potentiell veröffentlichen und mit einem virtuellen Netzwerk teilen. Was das in der Konsequenz für das Subjekt bedeutet ist nicht ansatzweise erfasst, aber es ist davon auszugehen, dass die virtuelle Nabelschnur, die das Subjekt nun durchgehend anhand virtueller Rückkopplungen seiner eigenen Identität versichert, einen äußerst starken Einfluss auf das Verhalten ausübt. Die Ubiquität dieses Potentials hat nicht nur den Effekt, dass die Versicherung der eigenen Identität durch ein Gadget geschieht, sondern informiert zugleich den Nutzer über die Aktivitäten seiner Beobachter im social web. Der demokratische Panoptismus, in dem jeder jeden beobachtet, internalisiert die Regulation des Individuums endgültig in das Individuum selbst und ist somit der momentan höchste Punkt der Elias'schen Zivilisationskurve (Elias 1976: 409). (Bild Facebook) Die Autonomie, die Unabhängigkeit und die Selbstbestimmung des Subjektes wird durch das Potential der dauerhaften Öffentlichkeit und Kontrolle zerstört. Es wird selbst zu einer Kontrollinstanz für an-

dere Subjekte, wie das Virus nach der Penetration und Replikation die Zellwand der Wirtszelle zerstört, um die produzierten Phagen freizusetzen, damit diese in benachbarte Zellen eindringen können. Als Restprodukt bleiben träge Körper, die von gigantischen Prozessen der Desubjektivierung durchlaufen werden (Agamben 2008: 39), die individuellen Subjekte verkommen zu Profilen, gehen in ihrer Adressierbarkeit auf und simulieren lediglich durch bereitgestellte Angebote Differenz, in Wirklichkeit sind sie aber "mit Ähnlichkeit geschlagen" (Adorno/ Horkheimer 1988: 129). Subversion im iPhone ist nur mit Spezialwissen zu erreichen, die Profanierung, die Rückführung in einen menschlichen Zweck und einen allgemeinen Gebrauch scheint schwieriger denn je.

Was leistet nun der Virus als Metapher einer Kritik kultureller Artefakte und der mit ihnen verbundenen Dispositive?

Man kann ihm eine gewisse Attraktivität kaum absprechen, auch weil er als Chiffre einer experimentellen Medizin gesehen werden kann, die sich, wie Canguilhem beschreibt, von ihren Vorgängern vor allem durch Operationalität im Gegensatz zur Kontemplation abgrenzte (Canguilhem 1979: 110). Die mit dem Virus verbundene moderne Medizin ist experimentell, sie sammelt Tatsachen und Gesetze, die sie sich durch das Experiment bestätigen lässt. Das Konzept des Virus trägt die Abzeichen der Aufklärung und der durchdringenden Erkenntnis. Dennoch stößt man bei einer konsequenten Anwendung von der Metapher des Virus schnell an Grenzen. Analogien erscheinen zweifelhaft, gewagt und polemisch. Die Zerstörung der Zelle in der lytischen Phase mit einer Zerstörung des Subjektes analog zu setzen erscheint behavioristisch und nicht zeitgemäß. Die Modelle externer Manipulation lassen sich in Zeiten einer auf flexibler Normalisierung und variabler Modulation ausgerichteten Machtstrategie nicht mehr erhalten, sie sind anachronistisch, asymmetrisch und unhistorisch. Es ist erkennbar, dass mit dem oktroyierten Modell des Virus einige Aspekte akzentuiert, andere jedoch marginalisiert werden können. Letzten Endes muss man wie bei jeder

Metaphorik eklektisch und verkürzend vorgehen, um Argumentationen sinnhaft erscheinen zu lassen. Natürlich lassen sich keine getrennten Bereiche deckungsgleich wie Schablonen übereinander legen, aber dennoch beinhaltet das Modell des Virus wertvolle Denkansätze, die für eine fundierte Kritik nutzbar gemacht werden können und sich mit Fragen der Subjekttechnologien verbinden lassen. Der Kern genealogischer Kritik, die Kontingenz oder historische Gewordenheit des Subjektes, kommt ohne narrativ-rhetorische, drastische Formen nicht aus (Saar 2009: 251) und insofern ist es im Kontext kritischen Denkens legitim, mit mikrobiologischen Anleihen makrogesellschaftliche Phänomene erfassbar zu machen. Der Prozess der Regulierung lässt sich mit der Metapher des Molekularen anschaulich beschreiben, die Unwahrnehmbarkeit der Dispositive und die Unfiltrierbarkeit des Virus treffen sich in einer Form, die mit dem bloßen Auge nicht zu erkennen ist. Sie machen die untergründigen Dynamiken von Gesellschaftskörpern und individuellen Körpern fassbar, wie es beispielsweise der Tiqqunsche Begriff der neuen Polizei versucht, deren Allgegenwärtigkeit sie unwahrnehmbar macht (Tiqqun 2009: 11).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass es sich bei der Anwendung der Metapher des Virus auf das iPhone – in Anlehung an das Paradigma der modernen Medizin und in Anlehnung an Giorgio Agamben – um ein Experiment ohne Wahrheit handelt (Agamben 1998: 49), um das Aktivieren von Bildern, die durch das Einführen eines anderen Kontextes hilfreich sein können, eine andere Perspektive zu erzeugen. Mikrobiologen steht es natürlich frei, erschüttert über die unbedarfte und fachfremde Verwendung ihres Vokabulars zu sein.

#### Literatur

AGAMBEN, Giorgio 2008 (OA 2006) Was ist ein Dispositiv? Zürich-Berlin: Diaphanes

AGAMBEN, Giorgio 1998 (OA 1993) Bartleby oder die Kontingenz. Berlin: Merve

BARTHES, Roland 1964 (OA 1957) Mythen des Alltags. Frankfurt am Main: Suhrkamp

Barthes, Roland 2003 (OA 1978/1979) Chroniken.

Berlin: Merve

BAUDRILLARD, Jean 1999. Architektur: Wahrheit oder Radikalität? Graz: Droschl Вöнме, Hartmut 2006. Fetischismus und Kultur. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt CANGUILHEM, Georges 1979. Wissenschaftsgeschichte und Epistemiologie. Frankfurt am Main: Suhrkamp De Certeau, Michel 1988 (OA 1980) Kunst des Handelns. Berlin: Merve Elias, Norbert 1997 (OA 1939) Über den Prozess der Zivilisation, erster Band. Frankfurt am Main: Suhrkamp Foucault, Michel 2001 (1994) Dits et Écrits. Schriften in 4 Bänden, erster Band. Frankfurt am Main: Suhrkamp Fuchs, Georg/Schlegel, Hans Guenther 2006 (OA 1992). Allgemeine Mikrobiologie. Stuttgart: Thieme HORKHEIMER, Max/Adorno, Theodor 1988 (OA 1947) Dialektik der Aufklärung. Frankfurt am Main: Fischer SAAR, Martin 2009. Genealogische Kritik. In: Was ist Kritik? 247-265. Frankfurt am Main: Suhrkamp SOHN-RETHEL, Alfred 1979 (OA 1926). Neapolitanische Technik: Das Ideal des Kaputten. In: L'invitation au voyage zu Alfred Sohn-Rethel. Bremen: Bettina Wassmann Tiqqun 2009 (OA 1999, 2006) Grundbausteine einer Theorie des Jungen-Mädchens. Berlin: Merve VINCENT, Jane 2006. Emotionale Bindung im Zeichen des Mobiltelefons. In: Daumenkultur – das Mobiltelefon in der Gesellschaft. 135-142. Bielefeld: transcript