



Medienimpulse  
ISSN 2307-3187  
Jg. 61, Nr. 2, 2023  
doi:10.21243/mi-02-23-13  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Zur medialen  
Materialität von Handys.  
Eine Besprechung  
mit Hilfe von Filmen

Ulrich Kumher

*Dieser Beitrag ist ein Aufriss medialer Materialität am Beispiel des Smartphones. Nach einer Einleitung (1.), in der auf die Verwendung von Filmen in Zusammenhang mit der Besprechung des Handys eingegangen wird, folgen Bemerkungen zur Entwicklung des Handys (2.), zum Äußeren des Handys (3.), zum Handy als Ansammlung von Wertstoffen und als Hardware (4.) sowie zu Funktionen des Handys (5.). Der Schlussteil des Artikels beinhaltet medienpädagogische Anmerkungen (6.).*

*This contribution is an outline of media materiality using the smartphone as an example. After an introduction (1.) dealing with*

*the use of films in connection with the discussion of the mobile phone, comments follow on the development of the mobile phone (2.), the appearance of the mobile phone (3.), the mobile phone as a collection of recyclable materials and hardware (4.) as well as cell phone functions (5.). The final part of the article contains media-educational notes (6.).*

## 1. Einleitung

Die Materialität eines Mediums – im Folgenden anhand eines Smartphones besprochen – mag auf den ersten Blick wenig verraten. Der zweite Blick kann jedoch eine Menge enthüllen, denn er würdigt das Äußere eines Mediums, das Innenleben eines Mediums, das ggf. eine hochkomplexe Angelegenheit ist, die sich aus vielen Teilen unterschiedlicher Größe zusammensetzt, und die möglichen symbolischen Bedeutungen und Funktionen des Handys als Ding.

In diesem Beitrag wird das Objekt Handy auch mit Hilfe von Spielfilmen bzw. mit Hilfe von Szenen und Frames aus Spielfilmen erhellt. Dies ist naheliegend, wenn das Handy in Spielfilmen vorkommt und von Bedeutung ist (*Der Teufel trägt Prada* [US 2006]). Außerdem wird das Handy aber auch mit Hilfe von Spielfilmen beleuchtet, in denen kein Handy vorkommt; dafür kommen aber in diesen Filmen Gegenstände vor, die bestimmte Ähnlichkeiten mit dem Handy haben. Aufgrund der beobachteten Ähnlichkeiten kommen die Gegenstände als Entsprechungen des Handys bzgl. bestimmter Aspekte in Frage. Es wird eine Ähnlichkeitsbeziehung (Darge 2011: 101) erkannt. Dies wird dazu in Gebrauch genom-

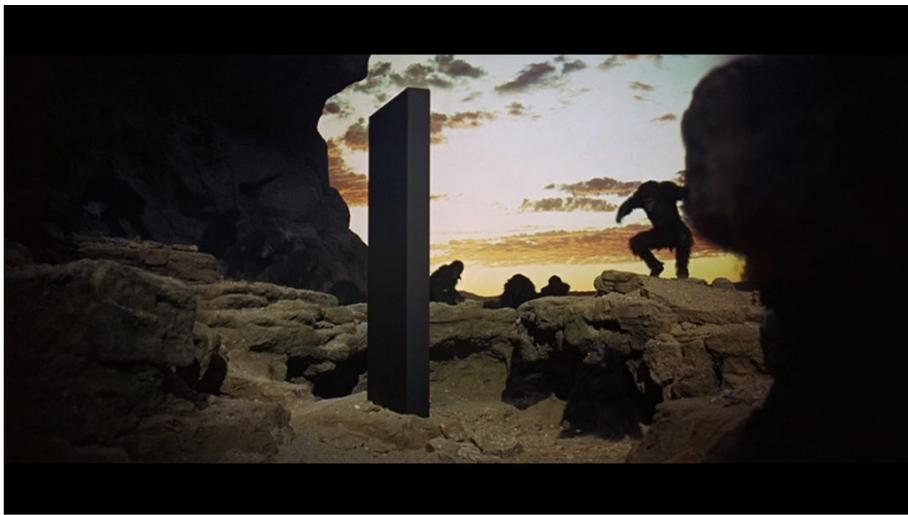
men, um Erkenntnisse – in diesem Fall über das Handy – zu gewinnen, zu verarbeiten, zu versprachlichen bzw. darzustellen sowie um Erkenntnisse über das Handy didaktisch zu vermitteln (Darge 2011: 103). Zu diesen Erkenntnissen gehören auch Unterschiede hinsichtlich der erwähnten Gegenstände und dem Handy, welche in diesem Zusammenhang entdeckt werden.

Die Verwendung von Gegenständen, die nicht nur in der populären Kultur weitbekannt sind, zur Erhellung und Erklärung des Handys in Zusammenhang mit weltberühmten Filmen ist möglicherweise in verschiedenen Hinsichten eine Chance für Bildungszusammenhänge (beispielsweise in puncto Einprägsamkeit, Faszination und Motivation), wobei es ein weiterer Bildungsmehrwert ist, wenn es zu einer gegenseitigen Erhellung von Handy und jeweiligem Gegenstand (Entsprechung) im Sinne von Korrelation (Heil 2015) kommt, die hier allerdings nicht auf eine gegenseitige Erhellung von überlieferter Religion und Lebenswelt/Religiosität bzw. auf einen religionspädagogischen Kontext beschränkt ist.

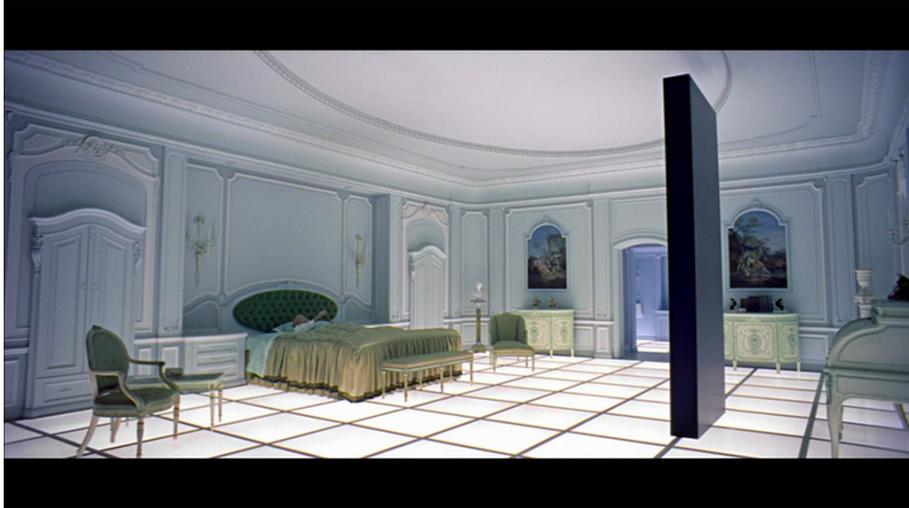
## 2. Vom Knochen über das Hightech-Endgerät zum Cyborg

Die Entwicklung der materiellen Erscheinungsform diverser Medien hat häufig einen beachtlichen Gang genommen, wobei unter anderem funktionale und ästhetische Gesichtspunkte eine Rolle spielen. Das Handtelefon hat sich in seiner Evolution von einem „Knochen“ (Burkart 2007: 41) zu einem Smartphone gemausert: zum medialen „Alleskönner“ (Burkart 2007: 177). Ohne die Varianten seiner derzeitigen Erscheinungsform einebnen zu wollen, hat

es sich im Großen und Ganzen in seiner Form zu einem Quader entwickelt, dessen Ausmaße variieren, und zu einem glatten Gegenstand, der an einen Monolithen in Kleinformat erinnern kann: als großer Bruder kommt der berühmt gewordene Monolith aus dem Film *2001: Odyssee im Weltraum* (UK/US 1968) in Frage (Kaerlein 2018: 79).



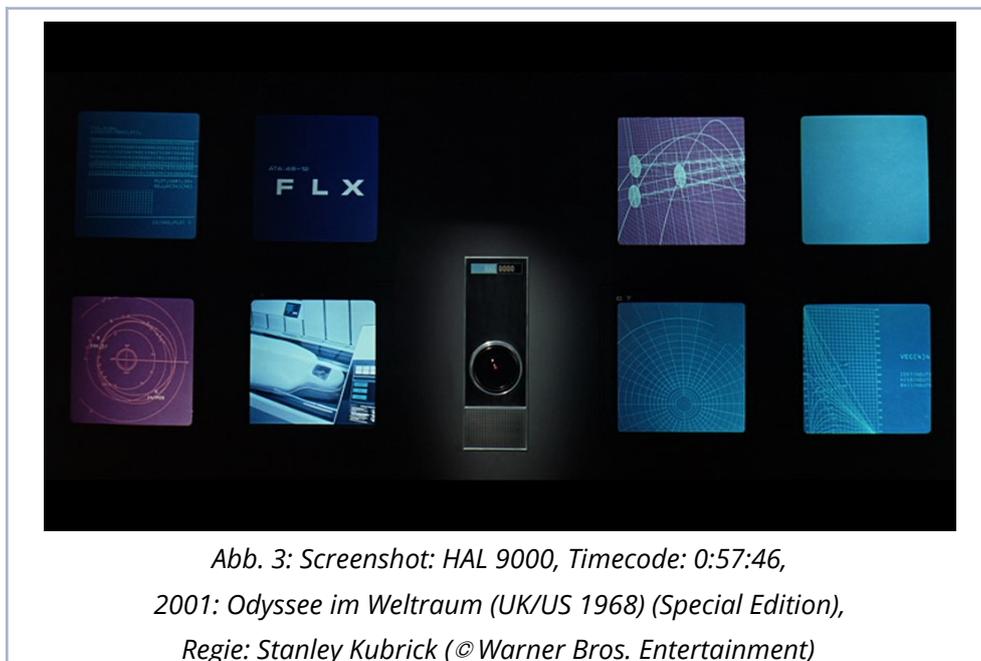
*Abb. 1: Screenshot: Von der Wiege ..., Timecode: 0:10:31, 2001: Odyssee im Weltraum (UK/US 1968) (Special Edition), Regie: Stanley Kubrick (© Warner Bros. Entertainment)*



*Abb. 2: Screenshot: ... bis zur Bahre, Timecode: 2:17:19,  
2001: Odyssee im Weltraum (UK/US 1968) (Special Edition),  
Regie: Stanley Kubrick (© Warner Bros. Entertainment)*

Die Bezeichnung „Knochen“ für die klobigen Handys der ersten Generation und das Äußere heutiger Hightech-Endgeräte lassen an den weltberühmten Match Cut aus eben diesem Film denken: Ein in die Luft geworfener Knochen, der als Werkzeug und Waffe fungieren kann, wird mittels Montage durch Filmbilder abgelöst, die ein Raumschiff zeigen, so dass der Eindruck einer Entsprechung und Verwandlung entstehen kann. Hiermit wird ein Themenkomplex des Films in Bilder gefasst, nämlich Evolution und Technik. Fortentwicklungen des Knochens – als Werkzeug bzw. als Prothese – sind in *2001: Odyssee im Weltraum* (UK/US 1968) unter anderem Kommunikationssysteme und Computer, insbesondere der Supercomputer HAL 9000, eine künstliche Intelligenz. Auch

dieser Supercomputer erinnert an ein heutiges Handy, insofern er ein Kameraauge hat und rechteckig eingefasst zu sein scheint.



Das heutige Handy kommt immer mehr als Supercomputer mit künstlicher Intelligenz bzw. mit künstlichen Intelligenzen in Frage. Und im Allgemeinen wird die Entwicklung starker künstlicher Intelligenzen angestrebt, wie sie HAL 9000 repräsentiert. Das Handy kann mittlerweile eine Reihe von Gegenständen ersetzen, die sich in ihrem Erscheinungsbild voneinander unterscheiden: Bei diesen Gegenständen ist an den Taschenrechner, die Fernbedienung, die Spielekonsole, den Fernsehapparat, den Homecomputer mit Tastatur, den Fotoapparat, die Videokamera, diverse Lexika etc. zu denken (Fortunati 2006: 176). Eine „Befreiung von der Last der Materie“ (Han 2014: 46), wenigstens einen Beitrag dazu, bietet

das Smartphone, wenn es als Ersatz dieser Apparate eingesetzt wird.

Zum Cyborg (Spreen 2020) wird ein Mensch durch die Handyprothese, denn diese bedeutet Human Enhancement. Als Beitrag zu seiner Cyborgisierung (Spreen 2020: 315) kann das Handy beschrieben werden, gerade auch deshalb, weil es viele Menschen ständig am Körper, an der Haut tragen und Kontakt mit ihm haben. Dierk Spreen hat in diesem Zusammenhang ein Modell vorgeschlagen, das auch mit Materialität zu tun hat, weil es bei diesem Modell wichtig ist, wo das technische Ding positioniert ist:

Das Model [sic!] geht davon aus, dass auf einer kontinuierlichen Skala zwischen einem *lowtech body* und einem erweiterten *high-tech body* sich ein Regler verschieben lässt, der den Grad der Cyborgisierung beschreibt. Von der Cyborgisierung des Körpers kann demnach dann gesprochen werden, wenn Technologie in ein intimes Funktionsverhältnis mit dem Organismus eintritt, sich also an oder unter der Hautgrenze mit dem Körper zu einem erweiterten Leibsystem verbindet – irgendwo im Bereich der Hautgrenze findet die Verwandlung des Menschen in einen menschlichen Cyborg statt. [...] (Spreen 2020: 315)

Im Science-Fiction-Bereich (beispielsweise *Neuromancer* von William Gibson) ist eine Perspektive vorgezeichnet worden, in der es eine sehr innigliche Verbindung zwischen Mensch und Ding gibt, insofern der Mensch in einer möglichen Zukunft das Ding nicht mehr nur berührt, das eingebaute Mikrofon benutzt und sich über Kopfhörer mit ihm verbindet etc., sondern in der der Mensch sein Gehirn direkt mit dem Computer verbinden kann,

um Daten abzulegen, an Daten zu gelangen und um in den Cyberspace einzudringen.

Die Geschichte des Handys und seiner Entwicklung lässt sich der Geschichte zuordnen, die davon handelt, wie verschiedene Medien menschliche Sinne und Nerven ausgeweitet haben (McLuhan 1994: 15), ausweiten und noch (weiter) ausweiten werden. Die innigliche Verbindung mit der Technik, die speziell Nahkörpertechnologien wie das Handy bedeuten (Kaerlein 2018), berührt die Frage nach der „Verdinglichung des Menschen“ (Anders 1981: 120), die Frage nach der Verlebendigung von Dingen und Technik sowie nach der Zuschreibung von Lebendigkeit und Personalität (Drügh 2011: 24–25; Scholtz 2006).

### 3. Das Äußere

#### 3.1 „Ästhetik des Glatten“ (Han 2015)

Die rechteckige Form des modernen Handys ist keine widerständige Form (Han 2014: 47). Das Rechteck mag schlicht, einfach und elegant wirken. Oft ist es nicht besonders groß und kann bequem verwahrt werden, beispielsweise in der Innentasche eines Sakkos oder in einer Handtasche. Tom Steinert beschreibt das Design der *digital devices* folgendermaßen:

Zunächst einmal fällt die Verwendung von *Grundgeometrien* und stereometrischen Grundformen auf. Sanft gerundete Ecken und Kanten kontrastieren harmonisch mit den scharfen Kanten an anderen Stellen des Geräts. Hinzu kommt die ausgesprochene *Flachheit*, verbunden mit dem Fehlen hervortretender oder zurück-

springender Elemente. Die Tendenz zum *underdetailing* führt zur fast vollständigen Vermeidung aller Elemente, an denen sich der Maßstab und die Benutzung des Geräts ablesen ließen. Das *underdetailing* unterstützt weiterhin den Eindruck einer integren, unversehrten Oberfläche. Es herrscht in jeder Hinsicht eine scheinbare *Einfachheit*. Das radikal reduzierte Formvokabular bewirkt, dass diese Geräte für jemanden, der mit ihrer Benutzung und ihren visuellen Codes nicht vertraut ist, keineswegs selbsterklärend sind – und ginge es nur darum, sie einzuschalten. Im Unterschied zu anderen Designansätzen werden der Zweck, die Möglichkeiten und die Handhabung des Geräts nicht unmittelbar mitgeteilt. Das Gehäuse zeigt nicht an, ob man mit dem Gerät telefonieren oder fotografieren oder Musik hören kann – oder alles zusammen oder etwas ganz anderes. Vielmehr wird das Gerät als eine geheimnisvolle und kostbare ‚black box‘ präsentiert, was offenkundig als eigener Wert angesehen wird. (Steinert 2017: 221)

Die Ästhetik des Handys ist eine „Ästhetik des Glatten“ (Han 2015: 25) und „die Signatur der Gegenwart“ (Han 2015: 9). „[...] Anschmiegsamkeit und Widerstandslosigkeit sind Wesenszüge der Ästhetik des Glatten“ (Han 2015: 9). Nach Byung-Chul Han (2015: 11) löst allein die „Positivität des Glatten [...] den haptischen Zwang aus. Sie lädt den Betrachter zur Distanzlosigkeit, zum *Touch* ein.“

Die Funktionen des modernen Smartphones werden (fast ausschließlich) über einen Touchscreen gesteuert und/oder mit Hilfe von Sprache aktiviert. Hinsichtlich der Materialität des Mediums ist hier die Beobachtung bemerkenswert, dass sich jede Berüh-

rung mit dem Touchscreen, mit der glatten Oberfläche gleich anfühlt, auch wenn letztlich ganz Unterschiedliches dadurch ausgelöst wird. Beim Druck auf das Glatte ist kein materieller Widerstand zu überwinden, der physische Arbeit bedeuten würde (Han 2014: 47): Das Antippen genügt. Dem sich immer gleich anfühlenden Antippen der glatten Oberfläche, das evtl. durch Gewöhnung bald nicht mehr wahrgenommen wird, steht eine Fülle – physischer – Berührungsmöglichkeiten gegenüber, die sich qualitativ stark voneinander unterscheiden können.

Die hier beschriebene Ästhetik des Smartphones ist eine Warenästhetik. Bei Warenästhetik handelt es sich um eine Ästhetik, die ökonomisch funktionalisiert ist (Drügh 2011: 11). Sie wird ganz bewusst und gezielt gestaltet und „soll ein Gebrauchsversprechen ausdrücken [...]“ (Schröter 2018: 149). In der jeweiligen Warenästhetik, die in kunsthistorischer Perspektive möglicherweise ein Vorbild bzw. Vorbilder hat (Steinert 2017: 230), kann außerdem eine Ideologie bzw. Firmenphilosophie zum Ausdruck kommen (Rauterberg 2012), die die (potenziellen) Nutzer\*innen der Handys anziehen soll. Die ästhetisch vermittelte Ideologie bzw. Firmenphilosophie bietet Orientierung, ein attraktives Image und lädt zugleich zu seiner Übernahme ein. Es handelt sich um ein Identifikationsangebot.

Die Ästhetik der Ware, in diesem Fall der Handys, ist also mit Gebrauchsversprechen verbunden bzw. aufgeladen, wobei die Werbung für Smartphones ganz bestimmte Gebrauchsversprechen nahelegt, insofern sie das Produkt entsprechend präsentiert und

inszeniert (Schröter 2018: 150–155). In diesem Zusammenhang kann beispielsweise die Schmalheit eines Geräts und deren Hervorhebung an ein bestimmtes Schönheitsideal anknüpfen sowie „auf die technische Avanciertheit des Neuen“ hindeuten (Schröter 2018: 151). Die Kompaktheit und Multifunktionalität eines Geräts sowie deren Betonung können „technische Potenz“ (Schröter 2018: 152) verheißen. Die schnörkellose Form ist unter anderem dazu geeignet, um mit Einfachheit, Übersichtlichkeit und Überzeitlichkeit in Verbindung gebracht zu werden (Rauterberg 2012).

### 3.2 Schnittstellen

Bei genauem Hinsehen zeigt sich, dass das Handy Anschlüsse hat, beispielsweise eine Schnittstelle für das Ladekabel und eine Audioschnittstelle. Die Schnittstellen des Handys – ob sichtbar oder nicht – sind Indizien für seine technischen und symbolischen Funktionen. Bereits das Objekt an sich symbolisiert Konnektivität bzw. Verbindung, zumindest die Fähigkeit, Verbindung aufzunehmen und zu halten. In dieser Perspektive lässt sich das Handy als eine Schnittstelle beschreiben, denn es fungiert als eine Nahtstelle in verschiedenen Hinsichten: Es ermöglicht den medial vermittelten Kontakt zwischen Menschen bzw. Lebewesen. Zudem besteht seine Leistung darin, dass ein Mensch auf verschiedene Daten zugreifen kann.

### 3.3 Zubehör

Diverse Handytaschen und -hüllen, Headsets, Schutzfolien, Eingabestifte und Halterungen können zum Zubehör von Handys zäh-

len. Handytaschen und -hüllen werden nicht nur dazu in Gebrauch genommen, Handys mitzunehmen und zu schützen, sondern auch dazu, Handys zu personalisieren, sie als Modeobjekte zu verwenden und/oder ihnen bestimmte Bedeutungen zuzuschreiben.

Diese Hüllen dienen der persönlichen Aneignung des ansonsten unspezifischen, hunderttausendfach vorkommenden Objekts. (Steinert 2017: 227).

## 4. Wertstoffe und Hardware

### 4.1 Wertstoffe

Die materielle und energetische Aufwendung für die Produktion von Handys ist gewaltig:

Über 60 Stoffe werden für den Bau eines Handys benötigt, die abgebaut, verhüttet [...] und aufbereitet werden müssen, bevor daraus die einzelnen Komponenten eines Handys gefertigt werden können und dieses zusammengesetzt werden kann. (Nordmann/Welfens/Fischer/Nemnich/Bookhagen/Bienge/Niebert 2015: 62)

Bei der Herstellung der Handys ist außerdem an den Transportweg der Stoffe zu denken.

Ein durchschnittliches Smartphone besteht zu

- 56 % aus Kunststoff
- 16 % aus Glas und Keramik
- 15 % aus Kupfer
- 3 % aus Eisen

- 3 % aus Aluminium
- 2 % aus Nickel
- 1 % aus Zinn und
- 1 % aus anderen Metallen wie Gold, Silber, Platin, Palladium, Kobalt, Gallium, Indium, Niob, Tantal, Wolfram und seltenen Erden zum Beispiel Neodym (Infostelle Mobilfunk 2015) [...].  
(Mertens 2018: 222–223)

Neben der Produktion und Herstellung der Handys ist bzgl. ihrer Umweltbilanz an die Entsorgung alter und defekter Handys zu denken. Die unprofessionelle Entsorgung der Handys geht mit großen Gefahren für Mensch und Natur einher. Es ist zudem gefährlich für Menschen, die nicht entsprechend ausgebildet sind, bestimmte Wertstoffe aus den Handys zu extrahieren. Dies passiert jedoch in Ländern, in die der Elektroschrott exportiert wird.

In den Empfängerstaaten treffen die Altgeräte auf abfallwirtschaftliche Strukturen, die weit unter dem EU-Standard liegen und die Gesundheit von Mensch und Umwelt gefährden. (Nordmann/Welfens/Fischer/Nemnich/Bookhagen/Bienge/Niebert 2015: 129)

In Zusammenhang mit der Produktion und Entsorgung von Endgeräten sind die zum Handy zugehörigen Kabel zu berücksichtigen. Allein die Produktion der Kabel, die zum Aufladen von Handys dienen, bedeutet einen erheblichen Ressourcenverbrauch und ihre Entsorgung verursacht jährlich sehr viel Elektroschrott (Kafsack 2022).

## 4.2 Hardware

Im Rahmen dieses Beitrags ist das Handy bisher als Gegenstand mit einer Entwicklungsgeschichte und -zukunft, als Objekt mit einer bestimmten Ästhetik und als Ansammlung von Wertstoffen beschrieben worden. Bzgl. seiner Materialität lässt es sich weiterhin als Hardware beschreiben und als Gegenstand, der Bedeutungen und Funktionen (vgl. 5) hat bzw. dem diese zugeschrieben werden.

Aus den Wertstoffen ist die Hardware des Handys gefertigt. Zur Hardware gehört der Prozessor, der Speicher, der Akku etc. (Quadt 2018: 207). Die Hardware-Bestandteile erfüllen bestimmte Funktionen und leisten ihren Beitrag dafür, dass das Handy insgesamt funktionstüchtig ist und diverse Funktionen anbieten kann.

Gewisse Kenntnisse über Hardware und Software, inkl. Firmware (Quadt 2018: 208) sind wichtig, um die Funktionsweise und Leistungsfähigkeit des Handys genauer verstehen zu können und in dieser Angelegenheit medienkundig zu sein. Kenntnisse über Hardware und ihre Rolle bei der Funktionstüchtigkeit betreffen auch ihre sinnvolle Anordnung bzw. ihre Platzierung im Gehäuse. Hiermit ist der Bauplan des Handys bzw. seine Architektur angesprochen. Das Wissen über Hardware und ihre Anordnung betrifft die Medienkunde und ist in technischer Perspektive für die Herstellung, Entwicklung, Reparatur und für das professionelle Recycling von Handys notwendig. Das Objekt Handy funktioniert nicht ohne andere Dinge. Es ist auf eine bestimmte Infrastruktur von Dingen angewiesen (Kaerlein 2018: 79–80).

## 5. Funktionen des Objekts

### 5.1 Mode-Objekt, Statussymbol und Projektionsfläche

Abgesehen von den funktionalen Möglichkeiten, die das Handy als technisches Gerät erlaubt, beispielsweise ein Telefonat zu führen, dürfte es bei vielen Menschen noch weitere Funktionen erfüllen, die mit seiner Materialität, mit seinem Äußeren zu tun haben. So kommt es unter anderem als Modeobjekt oder als Modeaccessoire (Burkart 2007: 149) in Frage, das an verschiedenen Stellen des Körpers getragen wird. „Je näher es dem Körper kommt, desto mehr wird es zu einem Mode-Accessoire“ (Burkart 2007: 149). Manche scheinen das Handy als eine Art Handtasche einzusetzen und tatsächlich kann das Handy sogar Funktionen möglicher Gegenstände in einer Handtasche erfüllen, beispielsweise die eines Spiegels.

Nicht selten ist das Smartphone ein Statussymbol, auch in Zusammenhang mit bestimmten Berufsgruppen. Kinder mit Handy können damit anzeigen, dass sie einen erheblichen Schritt in Richtung Erwachsensein und mehr Verantwortung getan haben. Nicht nur in Zusammenhang mit Kindern kann das Handy zudem eine bestimmte Zugehörigkeit anzeigen und symbolisieren. Wie das Telefon wird das Handy außerdem dazu in Gebrauch genommen, um zu signalisieren, gefragt und für andere Menschen wichtig zu sein und eben nicht ungefragt (unattraktiv, unbegehrt etc.), allein und einsam zu sein. Auf dieser Linie kommt das Handy ggf. auch als eine Art Ersatz in Frage. Schon allein die Präsentation des eige-

nen Handys kann für die eigene Selbstaufwertung und Selbstermutigung in den Dienst genommen werden.

Die mitunter feinen Unterschiede, die sich an der Oberfläche eines Handys wahrnehmen lassen, womit auch das Zubehör eines Handys angesprochen ist, können Hinweise dafür sein, wie das jeweilige Handy eingesetzt und verstanden werden will – und zwar oft in Zusammenhang mit der eigenen Identität. „Als Mode-Objekt unterliegt das Gerät auch einem Prozess der Personalisierung, es wird liebevoll verziert [...]“ (Burkart 2007: 149).

Es liegt allerdings in den Augen der jeweiligen Menschen, mit welchen Bedeutungen Handys aufgeladen werden und welche Funktionen ihnen zugeschrieben werden. Damit sind nicht nur die jeweiligen Handybesitzer\*innen angesprochen, sondern auch die Menschen, welche andere Menschen, die offenbar ein Handy besitzen, unmittelbar oder medial vermittelt wahrnehmen. Flüchtlinge mit Handys sind ein Beispiel für das Phänomen, dass Handys (und Dinge im Allgemeinen) von verschiedenen Seiten unterschiedlich, sogar gegensätzlich interpretiert und eingeordnet werden können (Ramos 2018: 81–84). „Der Smartphone-Besitz der ‚Anderen‘ kann [...] als Projektionsfläche für Widersprüchliches verstanden werden“ (Ramos 2018: 92). Die jeweilige Konstellation von Ding (in diesem Fall Handy) und Mensch (in diesem Fall Flüchtling) kann bei der Interpretation und Einordnung von Ding und Mensch sowie ihrem Gesamtbild eine wichtige Rolle spielen, insofern vom Ding auf den Menschen geschlossen wird (Ramos 2018: 83) und/oder vom Menschen auf das Ding (Ramos 2018: 81–82, 86–87).

## 5.2 Machtsymbol

Gegen Ende des Films *Der Teufel trägt Prada* (US 2006) wirft Andrea „Andy“ Sachs (gespielt von Anne Hathaway) ihr Handy in das Wasser eines Brunnens.



*Abb. 4: Screenshot: Andrea wirft ihr Handy weg,  
Timecode: 1:34:51,  
Der Teufel trägt Prada (US 2006),  
Regie: David Frankel (© Twentieth Century Fox Film Corporation)*

Diese Handlung hat nicht nur zur Folge, dass das Handy sehr wahrscheinlich seinen Geist aufgibt bzw. funktionsuntüchtig wird. Andrea beendet mit dieser Geste den gewohnten Kommunikationskanal mit ihrer Chefin, Miranda Priestly (gespielt von Meryl Streep), die sie auf diesem Weg selbst oder durch eine Mitarbeiterin, Emily Charleton (gespielt von Emily Blunt), immer wieder mit äußerst herausfordernden Aufgaben drangsaliert hatte, was insbesondere das Privatleben von Andrea zerstört hat. Die Versenkung des Handys im Wasser und seine damit verbundene Zerstörung bedeuten in diesem Kontext das Ende einer Versklavung und damit zugleich den Neuanbruch der Freiheit. Mit dieser sehr einprägsamen Szene aus *Der Teufel trägt Prada* (US 2006), der Versenkung des Handys im Wasser, ist ein weiteres Thema angespro-

chen, das bereits mit dem Handy-Ding an sich verbunden ist: Macht. Im Fall von Andrea und ihrer Chefin repräsentiert das Handy unter anderem eine Machtasymmetrie. Durch ihr Handy ist Andrea (nahezu) jederzeit und (nahezu) überall für ihre Chefin erreichbar, was mit der Portabilität des Handys zusammenhängt, das fast überallhin mitgenommen werden kann bzw. mitgenommen werden soll. Aufgrund des Handys ist Andrea deshalb für neue Aufträge (fast) immer empfänglich.

Andrea's Handy ermöglicht es der Chefin also, ständig Macht über Andrea auszuüben, wovon die Chefin unbarmherzig Gebrauch macht. Andrea löst sich nun aus diesem Machtverhältnis dadurch, dass sie den gewohnten Kommunikationskanal mit der Chefin kappt. Das Ausschalten des Handys, also das zeitweise Pausieren der technischen Möglichkeiten, reicht ihr jedoch nicht: Es braucht die Zerstörung des technischen Gerätes an sich, die irreversible und symbolische Beschädigung seiner Materialität, die es zu einem nutzlosen Gegenstand macht, über den bzw. mittels dessen keine Macht mehr ausgeübt werden kann. In einem bedeutungsschweren Akt mit rituellem Charakter zerstört sie das Symbol ihrer bisherigen Machtlosigkeit, das zugleich das Symbol der Übermacht ist, die ihre Chefin bisher über sie gehabt hat. Dies zeigt eben, dass das Handy nicht nur bestimmte technische Funktionen erfüllt, sondern dass es sich um einen Gegenstand handelt, dem Macht bzw. Machtlosigkeit zugeschrieben wird, um einen Gegenstand, der mit Macht aufgeladen wird. Im Sinne des Filmtitels geht es im ganzen Film um eine teuflische Machtbeziehung, um

das Eingehen des diabolischen Paktes, um seine Dauer und letztlich um die Befreiung aus dem unheilvollen Pakt.

Dass die Zerstörung dieser Machtsymbolik und die damit einhergehende Entmachtung der Chefin sowie die damit verbundene Selbstermächtigung Andrea's eine wirkliche Zäsur im Leben Andrea's bedeutet, wird daran deutlich, dass sich Andrea tatsächlich einen neuen Job sucht und die zerbrochene Beziehung mit ihrem früheren Freund zu heilen sucht.

Die Macht, die mit dem Handy verbunden ist, wird besonders in einer früheren Szene (TC: 0:36:46–0:38:42) des Films deutlich: Im Freundeskreis – offenbar nach der Arbeit – wird Andrea ihr Handy aus Spaß weggenommen, als Andrea von Miranda in einer dienstlichen Sache angerufen wird. Andrea sucht panisch, ihr Handy zurückzubekommen, woran unter anderem ihre starke Affinität zum Gerät, zu ihrer Arbeit und zu ihrer Chefin erkennbar ist.



Abb. 5: Screenshot: „Gib mir das Telefon!“,  
Timecode: 0:38:20,  
Der Teufel trägt Prada (US 2006),  
Regie: David Frankel (© Twentieth Century Fox Film Corporation)

Dies zeigt sich außerdem am Ärger Andrea's über den Spaß, der in ihren Augen offenbar ein sehr schlechter Spaß bzw. kein Spaß gewesen ist. Als hermeneutischer Schlüssel für die Reaktion Andrea's kommt insbesondere in Frage, dass Andrea, bevor sie von Miranda angerufen wird und bevor ihr das Handy weggenommen wird, Geschenke (Handtasche, Parfum und ein besonderes Telefon etc.) im Freundeskreis verteilt, was unter anderem Zustimmung, sogar Begeisterung auslöst (TC: 0:37:01–0:37:58). An bestimmten Reaktionen zeigt sich bereits eindrücklich, wie sehr Dinge Macht über Menschen gewinnen können, was übrigens an den Roman *Needful Things* bzw. *In einer kleinen Stadt* von Stephen King erinnert. Das angestrengte Bemühen Andrea's, ihr Handy zurückzubekommen, spiegelt die Macht der Dinge auf der Seite An-

drea's. Die Geschenke bzw. die dadurch ausgelösten Reaktionen zeugen von der Macht der Dinge und sind Interpretationsschlüssel und Vorwegnahme des vorübergehenden (freundschaftlichen) Handydiebstahls, insofern sie insbesondere die mögliche Macht offenbaren, die Dinge über Menschen erlangen können. Bemerkenswert ist, dass es ihr Freund Nate (gespielt von Adrian Grenier) ist, der Andrea das Handy wegnimmt. Als Motiv hierfür kommt nicht nur Spaß in Frage, sondern auch Eifersucht, da Andrea eine sehr starke Affinität zum Handy und zur Arbeit hat, die stärker zu werden droht, als es die Affinität bzw. Liebe zu ihrem Freund ist. Diese mögliche Spannung zwischen fester Beziehung und Beruf (hier durch das Handy zum Ausdruck gebracht) wird an anderer Stelle des Films verbalisiert (TC: 0:54:44–0:54:56):

- Andrea: „[...] und mein Privatleben hängt zur Zeit an einem seidenen Faden.“
- Nigel (gespielt von Stanley Tucci) [Mitarbeiter von Miranda]: „Na so was. Willkommen im Club. So ist das, wenn man Erfolg im Beruf hat, Schätzchen. Sag Bescheid, wenn dein Privatleben den Bach runter ist. Dann wird es Zeit für eine Beförderung.“

Auch an anderen Stellen des Films kommt die Macht des Handys in verschiedenen Varianten zum Ausdruck: So verändert es beispielsweise die Körperhaltung und den Aufmerksamkeitsfokus und kann Gleichzeitigkeit abverlangen.



*Abb. 6: Screenshot: Im Straßenverkehr ...,  
Timecode: 0:48:09,  
Der Teufel trägt Prada (US 2006),  
Regie: David Frankel (© Twentieth Century Fox Film Corporation)*

Das Handy-Ding kann also Macht und Machtlosigkeit zugleich repräsentieren. Vermutlich schätzen viele Menschen bzw. Anwender\*innen das Handy bewusst oder unbewusst als Zuwachs ihrer Macht ein, als eine Art Ermächtigung, die das Ding bereits an sich verheißt. Tatsächlich bedeutet es zugleich – zumindest in sehr vielen Fällen – das Eingehen eines längeren Vertrages und daher das Eingehen einer Bindung. Zudem können durch Handys andere Menschen über die jeweiligen Nutzer\*innen Macht gewinnen. Und hier ist nicht nur an Diensthandys und mögliche Chef\*innen zu denken: Die eigenen Daten, die möglicherweise über das Handy und seine Programme abfließen, können ggf. dazu in Gebrauch genommen werden, Macht über die jeweiligen Handynutzer\*innen im Speziellen und Macht über Menschen im Allgemei-

nen zu gewinnen, beispielsweise durch Werbung und Manipulation. Das Handy bzw. seine Technik „kann [...] als ein Bentham'sches Panoptikum nach Foucault [...] beschrieben werden [...]“ (Quadt 2018: 225; vgl. Foucault 1977: 251–292). Demnach ist das Handy ein Instrument, das zur Überwachung und Machtausübung eingesetzt wird.

Bereits der Fall von Andrea im Film *Der Teufel trägt Prada* (US 2006) lässt sich als Hinweis darauf deuten, dass dem Handy-Objekt unterschiedliche und sogar entgegengesetzte Bedeutungen zugeschrieben werden können. Es mag das Objekt der Begierde für die einen sein und für die anderen ein Hassobjekt. Zudem scheint auf, dass Dinge viel kosten können und etwas über Menschen aussagen können bzw. dafür in Gebrauch genommen werden:

Mode hat nichts mit Zweckmäßigkeit zu tun. Ein Accessoire ist – wenn man so will – eine Versinnbildlichung der persönlichen Identität. (TC: 0:37:49–0:37:55).

*Der Teufel trägt Prada* (US 2006) ist ein Film über Beruf, Liebe und Mode sowie über den Teufel; der Film ist auch ein Film über Dinge. Speziell die Machtfrage, die mit dem Handy verbunden ist, lässt an die Ringe der Macht aus dem *Der Herr der Ringe*-Universum (von John Ronald Reuel Tolkien; Realfilmadaptionen von Peter Jackson) denken, insbesondere an den einen Ring, der schließlich im Schicksalsberg (Amon Amarth, Mount Doom) zerstört wird. Ring und Handy sind in puncto Macht ambivalent: Sie ermöglichen es einerseits, einer bestimmten Macht bzw. bestimmten

Mächten teilhaftig zu sein. Während der Ring unter anderem unsichtbar zu machen vermag, macht das Handy eine Person unter anderem sichtbar und hörbar. Andererseits laufen bei der Verwendung von Ring und Handy die jeweiligen Nutzer\*innen Gefahr, von einer anderen Macht bzw. von anderen Mächten bedroht und beherrscht zu werden. Dies äußert sich unter anderem in einem Verlangen, ggf. sogar in einer Sucht.



*Abb. 7: Screenshot: Frodo streichelt den Ring,  
Timecode: 0:35:08,  
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (US 2002),  
Regie: Peter Jackson (© Warner Bros. Entertainment)*

Ring und Handy machen die eigene Person sichtbar für eine andere Macht bzw. für andere Mächte: Der Ringträger wird für die Ringgeister bzw. Nazgûl und Sauron sichtbar bzw. aufspürbar, wenn er den Ring auf einen seiner Finger steckt (*Der Herr der Ringe: Die Gefährten* [US/NZ 2001]). Und Handy-Nutzer\*innen werden ggf. verortbar, identifizierbar und durchsichtig etc.

Das Handy erinnert auch an die Palantíri aus dem *Der Herr der Ringe*-Universum, denn diese sind Kommunikationsmittel und haben mit der Machtfrage und mit Macht zu tun. Auch in ästhetischer Hinsicht ähneln sich die Palantíri und moderne Handys, insofern sie ein glattes Äußeres haben.

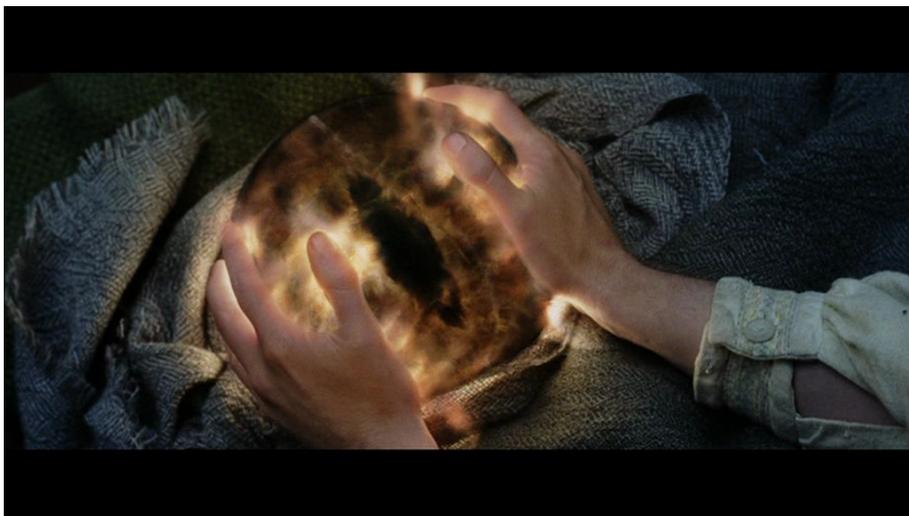


Abb. 8: Screenshot: „Ich sehe dich.“ [0:19:19-0:19:21]  
Timecode: 0:19:08,  
*Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs (US 2003)*,  
Regie: Peter Jackson (© Warner Bros. Entertainment)

### 5.3 Religiöse Funktionalität

Die Funktionen, die das Handy als Ding und als technische Prothese (Kaerlein 2018: 304) übernimmt, können Funktionen von Religion entsprechen (Kaerlein 2018: 308). Zu den Indizien hierfür gehört der ritualisierte Umgang mit dem Handy, der unter anderem im regelmäßigen Aufladen des Handys zum Ausdruck kommt. Die starke Affinität vieler Menschen zu ihrem Handy ist beachtlich. Es wird fortwährend berührt bzw. in die Hand genom-

men: „Das Mobiltelefon ist eine Art Haltegriff der kommunikativen Vergewisserung in der modernen Welt“ (Gross/Bertschi 2006: 228). In puncto Berührung scheint das Handy mitunter einer Selbst- und Fremdvergewisserung zu dienen und ist darin einem Festhaltekreuz nicht unähnlich sowie einer Reliquie, von deren Kontakt etwas erwartet wird.

Als Reliquie erinnert das Handy aus verschiedenen Gründen an den Gral (Meier/Kumher 2010: 272), wobei hier der Gral als literarische Fiktion und Projektionsfläche verstanden wird, die speziell christlicherseits religiöse Sehnsüchte beleben und die wenigstens zum Teil in Dienst genommen worden sind und werden, um von bestimmten Glaubensinhalten zu überzeugen und diese Glaubensinhalte abzusichern, um Häresien zu bekämpfen und um religiös-moralisch zu erbauen (Bayer 1985: 116.118). Zugleich lässt sich theologisch behaupten, dass jeder Abendmahlskelch bei der Wandlung zum Gral wird und dass sogar jeder Becher (Boff 1982: 19–26) zum Gral werden kann.

In der christlichen Tradition der Gralslegenden und darüber hinaus in der populären Kultur, die von dieser Tradition inspiriert ist (*Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* [US 1989]) und diese Tradition auf unterschiedliche Arten weiterführt, finden sich Vorstellungen vom Gral und seinen Möglichkeiten, die an das Handy denken lassen können. Wie der Gral (Bayer 1985: 118) lässt sich das Handy als eine Art Wunderding (Burkart 2007: 151) begreifen. Es ermöglicht das Kommunizieren, das Partizipieren, die Teilhabe an einer größeren Gemeinschaft. Gral und Handy ermöglichen die

Präsenz des bzw. der Anderen. Wie der Gral scheint das Handy



*Abb. 9: Screenshot: Faszination und Verzückung,  
Timecode: 1:50:28,  
Indiana Jones und der letzte Kreuzzug (US 1989),  
Regie: Steven Spielberg (© Lucasfilm Ltd.)*

Glück bzw. Glückseligkeit zu verheißen und kann faszinieren.

Und wie der Gral ist das Handy, zumindest in vielen Fällen, von unschätzbarem Wert, was unter anderem beim Verlust des Handys bemerkt werden kann. Christlicherseits wird der Gral als heilig qualifiziert und vielen Menschen ist ihr Handy gewissermaßen heilig, auch wenn sie dies nicht so explizieren würden. An ihrem Verhalten ist jedoch erkennbar, dass ihr Handy für sie etwas ganz Besonderes bedeutet und eine Qualität hat, die mit dem Begriff heilig in Verbindung gebracht werden könnte.

Andererseits ist nicht nur in christlicher Hinsicht auf fundamentale Unterschiede bzgl. Gral und Handy zu verweisen: Der Gral als

Wunderding hat damit zu tun, dass er von Transzendenz und göttlichem Mysterium kündigt.

Das Handy erscheint möglicherweise vielen Anwender\*innen als Rätsel- und Wunderding, weil es in technischer Hinsicht nicht durchschaut wird. Der Gral ermöglicht Realpräsenz, das Handy hingegen eine medial vermittelte, eine virtuelle Präsenz.

Während der Wert des Grals in der christlichen Tradition der Gralslegenden insbesondere damit zu tun hat, dass er mit Jesus Christus bzw. seinem Blut in Kontakt gekommen ist, hängt der Wert des Handys an seinem Material, seiner Technik und den damit verbundenen Funktionen, an seinen symbolischen Bedeutungen und Funktionen sowie an dem Leben seiner jeweiligen Anwender\*innen, das sich in das jeweilige Handy fortwährend einschreibt (Vincent 2006: 138) und das oft mehr oder weniger vom Handy bzw. von diversen Programmen kontrolliert und protokolliert wird. So wird das Handy im Laufe seines Gebrauchs immer mehr zu einem Selbstbildnis, das auch eine gewisse sakrale Qualität hat, weil es die Sehnsüchte, Hoffnungen, Beziehungen etc. eines Menschen birgt.

Der Gral ist Realsymbol der Gemeinschaft mit Gott und zeugt von der göttlichen Gnade, Barmherzigkeit und Liebe. Das Kommunizieren mit Hilfe des Grals bzw. die Kommunion bedeutet eschatologischen Vorgeschmack und Teilhabe am Reich Gottes sowie Kommunikation zwischen Immanenz und Transzendenz. Der Gral ist eine Schnittstelle zwischen Immanenz und Transzendenz.



*Abb. 10: Screenshot: Kommunion,  
Timecode: 1:49:00,  
Indiana Jones und der letzte Kreuzzug (US 1989),  
Regie: Steven Spielberg (© Lucasfilm Ltd.)*

Das Handy ermöglicht und symbolisiert gewöhnlich immanente Kommunikation. Zu diesem Zweck wird es normalerweise in Gebrauch genommen. Auf dieser Linie ist es eine Schnittstelle innerhalb der Immanenz.

## 6. Medienpädagogische Anmerkungen

### 6.1 Eine kulturpessimistische Perspektivendominanz?

Angesichts massiver Kritik am Handy droht seine Besprechung in medienpädagogischen Zusammenhängen unter eine kulturpessimistische Perspektivendominanz zu geraten und das Objekt Handy, seine Möglichkeiten und den Umgang mit ihm unsachgemäß zu verzerren und engzuführen. In diesem Fall gerät das Handy unter Generalverdacht, in dessen Folge pädagogische Bemühun-

gen vornehmlich darauf zielen, darüber aufzuklären, welche Probleme und Gefahren mit dem Handy verbunden sind – und zwar hinsichtlich der angesprochenen Aspekte. Auf dieser Linie ginge es beispielsweise darum, eine kritische Distanz zum Handy zu gewinnen und es im Speziellen zu entzaubern, zu entmachten und zu entmythologisieren.

Verschiedene Indizien und Erkenntnisse sprechen dafür, dass eine kritische Besprechung des Handys wichtig ist, sie bleibt aber für sich genommen defizitär, wenn sie nicht um konstruktive Möglichkeiten erweitert wird: Menschen haben schon immer aus verschiedenen Gründen Dinge entwickelt und in Gebrauch genommen, beispielsweise zur Weltaneignung und zur Identitätsarbeit, zur Weiterentwicklung von Kultur und speziell Technik (Bosch 2014: 70–77). Es gibt Beispiele dafür, wie es gelungen ist, technische Möglichkeiten humaner und umweltfreundlicher zu gestalten, und es gibt Pläne und Visionen, wie dies in Zukunft noch besser gelingen könnte. Eine kulturpessimistische Perspektive droht unterbelichtet zu lassen, dass sich Technik im Allgemeinen und das Handy im Speziellen im Sinne einer verantworteten Emanzipation in den Dienst nehmen lassen. Technik eröffnet Chancen für ein mitmenschliches Zusammenleben (Waldenfels 2022: 164). Speziell das Handy kommt sogar dafür in Frage, kulturelle – prosoziale – Entwicklungsschübe (beispielsweise durch eine neue globale Interaktionsdichte) zu befördern und dadurch Menschen eine höhere (weil prohumanere und umweltfreundlichere) Entwicklungsstufe zu ermöglichen: Der „Homo Connectus“

(Gerlach 1999: 223) zeichnet sich dadurch aus, dass sie\*er die Technik und speziell die durch Technik errungene Informationsdichte und lokale und globale Konnektivität – im Sinne einer akkumulierten Intelligenz und einer Schwarmintelligenz – zur Beseitigung von Gefahren sowie für mehr Mitmenschlichkeit, Gemeinschaft und für mehr Leben im Einklang mit der Natur nutzt. Auf dieser Linie wäre in Erinnerung zu rufen und zu recherchieren, welchen Beitrag das Handy jetzt schon für eine humanere und umweltfreundlichere Welt leistet, beispielsweise in der Überbrückung diverser Barrieren beim zwischenmenschlichen Kontakt – insbesondere im Zuge von Inklusion (Bosch 2010: 367–376, 459–461). In dieser Perspektive wird das Handy seit längerem dazu eingesetzt, Kommunikationsbarrieren, die in verschiedenen Hinsichten bestehen, zu beheben und Begegnungen zu ermöglichen.

Im zweiten Abschnitt dieses Beitrags ist bereits erwähnt worden, dass das Handy als rechteckiger und glatter Gegenstand an einen Monolithen in Kleinformat denken lassen kann, der an den berühmten Monolith aus dem Film *2001: Odyssee im Weltraum* (UK/US 1968) erinnert, und zugleich an den Supercomputer HAL 9000 aus eben diesem Film. HAL 9000 und Monolith aus *2001: Odyssee im Weltraum* (UK/US 1968) können wichtige Hinweise nicht nur in puncto Handy liefern, die in medienpädagogischer Perspektive dabei helfen, einen ausgewogenen Umgang mit Technik zu befördern, insofern unter anderem berechtigte Kritik und Chancen gleichermaßen bedacht werden:

1. HAL 9000 entspricht dem Handy, insofern es sich um eine Prothese handelt, die vielfältig eingesetzt werden kann. Vermutlich ist ein Supercomputer wie HAL 9000 sogar die Zukunft des Handys. In beiden Fällen – Handy und HAL 9000 – handelt es sich um die Weiterentwicklung des Knochens, um Computer, um Technik, die zugunsten des Menschen einsetzbar ist, die aber auch dem Menschen Schaden zufügen kann. So lässt sich ein Handy dazu in Gebrauch nehmen, seine Nutzer\*innen auszuspähen und zu manipulieren. Ein solches Szenario findet sich bereits in *2001: Odyssee im Weltraum* (UK/US 1968), wenn der Supercomputer HAL 9000, der eigentlich der Raumschiffbesatzung assistieren soll, außer Kontrolle gerät und die Besatzung observiert und mittels Falschmeldungen (Fake News) manipuliert. Hier zeigt sich die Ambivalenz der Technik. Angesichts der Verselbstständigung von HAL 9000 im Film kommt es in medienpädagogischer Perspektive vor allem darauf an, Medienkompetenz zu fördern, die in diesem Kontext vornehmlich dazu befähigt, sich technisch nicht beherrschen zu lassen, sondern selbst über die Technik zu herrschen und auch unabhängig von ihr agieren zu können.
- Der Monolith aus *2001: Odyssee im Weltraum* (UK/US 1968) hängt offenbar mit einem (evolutionären) Entwicklungssprung zusammen, insofern er den Impuls für den Geistesblitz gibt, einen Knochen als Werkzeug zu nutzen. Im Anschluss daran ließe sich in medienpädagogischer Hinsicht danach fragen, wie Geistesblitze und Entwicklungssprünge in Zusammenhang mit dem Handy begünstigt werden können, die insbesondere in Richtung mehr Humanität, Umweltfreundlichkeit und Emanzipation zielen. Im Handy eine Entsprechung zum Monolithen zu sehen, erscheint einerseits unangemessen, insofern der Monolith offenbar außerirdischer Herkunft ist, mysteriös bleibt und sogar eine metaphysische Größe sein könnte. Im Handy eine Entsprechung zum Monolithen zu sehen, wäre auf

dieser Linie eine unsachgemäße Übersteigerung dieses Gerätes (wobei zu bemerken ist, dass Werbung im Allgemeinen auch Varianten einer solchen Übersteigerung von Technik inszeniert, um diverse Produkte mit Mehrwert aufzuladen). Andererseits wird in medienpädagogischer Perspektive danach gefragt und erforscht, inwiefern das Handy nicht selbst zu wünschbaren Entwicklungen auf der Seite seiner Nutzer\*innen führt und führen könnte.

Während der außer Kontrolle geratene HAL 9000 in medienpädagogischer Perspektive eine medienkritische Sichtweise nahelegt und im Speziellen eine Warnung vor Ausbeutung und Fremdbestimmung ist, kann der Monolith als Anlass dafür dienen, nach medienpädagogischen Konzepten zu fragen, die Geistesblitze und Entwicklungssprünge, zumindest Lernprozesse, im Sinne des kreativen, prosozialen und umweltfreundlichen Gebrauchs von Technik fördern.

Bereits vorhandene Ansätze zielen auf Aufklärungsarbeit und regen beispielsweise zu verantwortungsvoller Nutzung von Handygeräten an und sensibilisieren für eine verantwortungsvolle Auswahl beim Kauf von Handys sowie für ihre verantwortungsvolle Entsorgung (Nordmann/Welfens/Fischer/Nemnich/Bookhagen/Bienge/Niebert 2015: 99–115). Um die medienpädagogische Effektivität bei der Auseinandersetzung mit Handys zu steigern und die Wahrscheinlichkeit und Intensität von Entwicklungssprüngen zu erhöhen, ließe sich neben dem Bemühen um Aufklärung, Kritik und Korrektur die Faszination vieler Menschen für das Handy im Speziellen und für Technik im Allgemeinen in Gebrauch nehmen sowie deren bisherige Erfahrungen, Kompetenzen etc. im Um-

gang mit diesem Gerät. Dabei geht es vor allem um neue Möglichkeiten, die ggf. mehr oder weniger kreativ, künstlerisch und/oder subversiv sind.

## 6.2 Zwischen Medieneuphorie und Medienphobie

Zwischen Medieneuphorie und Medienphobie kann eine Diskussion über Medien – und hier speziell über Handys – oszillieren und dabei Medienvergessenheit sichtbar machen sowie diese in ein Bewusstsein für Medien, für mediale Vermittlung etc. verwandeln (Hediger/Fahle/Sommer 2011: 28–30), eine Diskussion, die in medienpädagogischen Zusammenhängen die Materialität von Medien mitbedenkt oder sogar fokussiert und die Medienkompetenz fördern soll. Es geht bei einer solchen Diskussion um ein Gewahrwerden, das schließlich ein differenziertes und situationsbezogenes Urteil erlaubt und das letztlich dazu in die Lage versetzt, sich gegenüber einem bestimmten Medium verantwortet verhalten zu können und es verantwortungsvoll in Gebrauch zu nehmen.

Um fruchtbare Diskussionen und Debatten über das Handy zu entzünden, eignen sich Reflexionen des Philosophen Byung-Chul Han, insofern diese dazu geeignet sind, gewohnte Ansichten und Praktiken in Sachen Handy zu irritieren und zu hinterfragen. So stellt Byung-Chul Han (2015: 11) beispielsweise die These auf, dass die Ästhetik des Handys, die Kunst des Glatten, kontemplative Distanz abschafft. Und in dieser Distanz sieht Byung-Chul Han (2015: 11) die Voraussetzung für ein ästhetisches Urteil.

Die Aufklärung über den materiellen und energetischen Aufwand sowie über bestimmte Gefahren und Schäden (Hiller 2015: 44–46), mit denen die Produktion und Entsorgung vieler Handys verbunden sind, gehört zur Auseinandersetzung mit der medialen Materialität dieser technischen Objekte. Dabei ist die Frage naheliegend und weiterführend, ob der Nutzen des Handys den angesprochenen Aufwand und die angesprochenen Gefahren und Schäden zu rechtfertigen vermag. Mit dieser Frage werden Möglichkeiten einer verantwortungsvollen Nutzung angesprochen. In Zusammenhang mit der jeweiligen Handynutzung und mit der Machtfrage (vgl. 5.2), die Handys aufwerfen, ließe sich im Anschluss an Michel Foucault erkunden, ob es sich beim Handy um eine Art „Körpertechnologie“ (Ruoff 2009: 143–145) handelt, die dazu geeignet ist und dazu in Gebrauch genommen wird, um Nutzer\*innen zu kontrollieren, zu formen und um sie als Prosumer bzw. Arbeiter\*innen – als Menschenmaschinen – möglichst optimal auszubeuten, und/oder um eine der „Technologien des Selbst“ (Ruoff 2009: 205–217), weil sich das Handy bzw. seine Nutzung in eine Reihe von Strategien einordnen lässt, die insbesondere der Selbstvergewisserung in emanzipativer Weise zuträglich sind, also der Vergewisserung der eigenen Souveränität dienlich sind.

### 6.3 Polyästhetischer Ansatz

Einem polyästhetischen Ansatz (Roscher 1976a; 1976b) ist unter anderem an der Schulung, ggf. Wiederbelebung der menschlichen Sinne gelegen – und zwar im Sinne einer Mehrwahrneh-

mung. Ein solcher Ansatz sensibilisiert dafür, dass das Handy ein Ersatz für die Wirklichkeit bleibt, weil unvermittelte und verschiedenartige – physische – Berührungen etc. ausfallen. Dies kann in bestimmten Zeiten (beispielsweise Covid-Pandemie) ein Vorteil sein; mit Blick auf menschliche Ganzheitlichkeit und Entwicklung droht jedoch – mindestens auf Dauer – eine Verarmung, die hinsichtlich verschiedener Sinne folgenschwer sein kann. Der – medial – vermittelte Ersatz der Wirklichkeit kann, wenn er zur Normalität wird, das Absterben der menschlichen Sinnesorgane zur Folge haben und insgesamt zur Dehumanisierung führen (*Surrogates* [US 2009]). Zudem bleibt in polyästhetischer Hinsicht das Vermögen des Menschen zu bewahren und zu fördern, sich ohne Strom betätigen und äußern zu können, gerade auch in künstlerischer Hinsicht. Damit ist eine gewisse Unabhängigkeit angesprochen, die menschliche Freiheit angesichts von Hightech und den damit einhergehenden Formatierungen ermöglicht. Vielleicht ist das Vermögen des Menschen, sich jenseits digitaler Medien betätigen und äußern zu können, schon jetzt eine subversive Strategie, die menschliches Überleben in seiner Vielfalt und Vielschichtigkeit ermöglicht. Fernab aller Medienphobie, fernab von jeglichem Kulturpessimismus ist daher die Erkenntnis wichtig, dass die Fähigkeit zum festen Bestand menschlichen Daseins gehört, auf die ein oder andere Weise etwas mitteilen, malen, schreiben, basteln, einritzen etc. zu können – auch ohne Strom. Die Vorstellung, dass der Mensch nur noch mit Hilfe eines (Klein-)Computers künstlerisch etc. tätig sein kann, ist dystopisch, unter anderem weil dies Einschränkung und Abhängigkeit bedeuten würde.

Ein polyästhetischer Ansatz wird es jedoch nicht nur bei einer kritischen Sensibilisierung belassen – und zwar aus den bereits erwähnten Gründen und weil es sich bei diesem Ansatz um einen multimedialen Ansatz (Roscher 1976b: 23) handelt. Schon allein die Materialität des Handys reicht aus, um es im Rahmen eines polyästhetischen Ansatzes produktiv aufzugreifen. Auf dieser Linie könnte beispielsweise eine Ausstellung von Handys arrangiert werden, unter anderem um der Ästhetik und Entwicklung von Handys auf die Spur zu kommen. In diesem Zusammenhang ließen sich Handys mit verbundenen Augen ertasten und erfühlen, um bestimmte Merkmale und feine Unterschiede wahrzunehmen und insbesondere den Tastsinn zu fördern und dessen Möglichkeiten zu reflektieren.

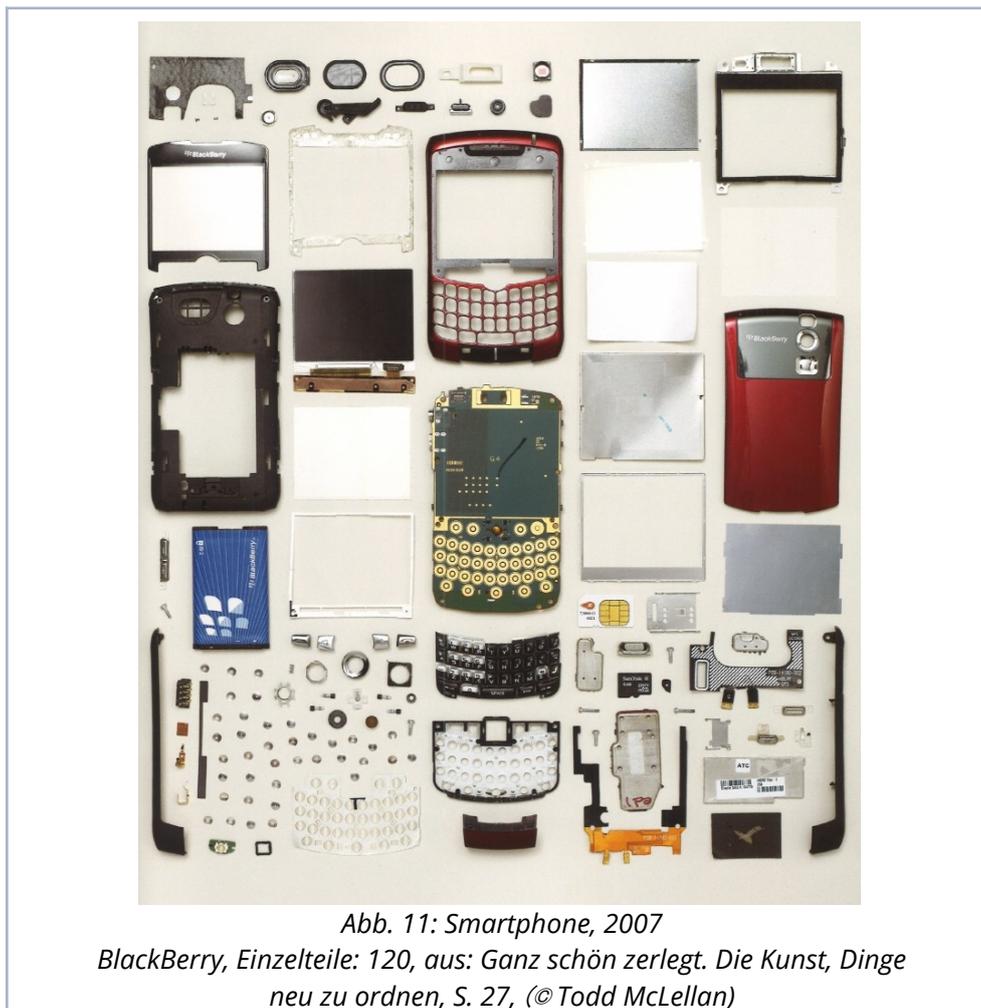
Mehrwahrnehmung ist umfassend gemeint und betrifft neben unterschiedlichen sinnlichen Wahrnehmungsmöglichkeiten auch das Vermögen bzw. die Kompetenz, dasselbe Phänomen unterschiedlich erkennen bzw. einordnen zu können, im Falle des Handys beispielsweise als Prothese, Kombination verschiedener Wertstoffe, als Hardware und (Massen-)Ware, die eine bestimmte Warenästhetik hat, als Status- und Machtsymbol, als Kultgegenstand bzw. als Gral, als Projektionsfläche etc. Je nach Einordnung der Handys wäre die angesprochene Ausstellung von Handys unterschiedlich zu arrangieren und zu inszenieren. Die Übersteigerung bestimmter Ansichten und Praktiken, die mit dem Handy in Zusammenhang stehen, dient im Zuge der Ausstellungsidee als

Impuls dazu, den eigenen Umgang mit dem Gerät kritisch zu reflektieren.

Im Sinne des multimedialen Ansatzes polyästhetischer Bildung könnte eine Handy-Ausstellung von Frames und Szenen aus den hier angeführten Filmen (und weiteren Filmen etc.) sowie von weiteren Kunstwerken flankiert werden, um ein relativ neues Gerät bzw. eine relativ junge Erfindung, die Medienkonvergenz ermöglicht, im Licht älterer und zeitgenössischer (Film-)Kunst zu erhellen (Kumher 2020) – und umgekehrt (Kumher 2022). Dabei ist nicht nur an materielle Kunst zu denken, sondern auch an Licht- und Musikkunst (Musik) etc., die evtl. selbst kreiert wird.

Eine Ausstellung kann zu einer Vertiefung einer dezidiert künstlerischen Auseinandersetzung mit dem Handy führen, bei dem menschliche Wahrnehmungs- und Ausdrucksmöglichkeiten von Bedeutung sind und gefördert werden. In diesem Zusammenhang könnten die unterschiedlichen Sichtweisen auf das Handy spielerisch hervorgekehrt und begangen werden: Auf einer Technikmesse wird das Handy als eine Art Schweizer Taschenmesser (Reischl/Sundt 1999: 11) bzw. als neuartige Prothese gefeiert. In einer Art Gottesdienst (mit Weihrauch, passender Musik, Prozession etc.) verehren Menschen das Handy (evtl. in Anlehnung an die Verehrung einer Waffe in *Rückkehr zum Planet der Affen* [US 1970]) und/oder preisen es als Kommunikationsmöglichkeit mit dem Jenseits an. Die Inszenierung des Handys als Mode-Accessoire – im Blitzlichtgewitter – findet auf einer Modemesse statt oder ist Gegenstand eines Werbeclips. In einem kurzen Theater-

stück nach *Der kleine Prinz* von Antoine de Saint-Exupéry wird das Handy als Massenware entzaubert und nach der Einzigartigkeit des eigenen Handys gefragt. In alltäglichen Situationen benutzen Personen das Handy als Status- und Machtsymbol etc.



Unter anderem das Werk von Künstler\*innen kann bzgl. einer künstlerischen Auseinandersetzung mit dem Handy wertvolle Impulse liefern: Was hätte Paula Modersohn-Becker künstlerisch mit

dem Handy gemacht? Und: Marcel Duchamp? Und: Frida Kahlo? Was hätte Joseph Beuys mit dem Handy gemacht, um die Erlebnisorgane, die vielen schon abgestorben sind (Beuys 1974 zitiert nach Harlan/Rappmann/Schata 1984: 39), wiederzubeleben? Und: Niki de Saint Phalle? Und was macht Ai Weiwei mit dem Handy? Und diverse Komponist\*innen und Regisseur\*innen? Was hat Todd McLellan nicht nur mit dem Handy gemacht?



Abb. 12: Smartphone, 2007  
*BlackBerry, Einzelteile: 120, aus: Ganz schön zerlegt. Die Kunst, Dinge neu zu ordnen, S. 26, (© Todd McLellan)*

## Anmerkung

Die Timecode-Angaben (TC) sind gemäß VLC media player (Version 2.2.2) notiert.

---

## Literatur

Anders, Günther (1981): Die Antiquiertheit des Menschen, Bd. 2: Über die Zerstörung des Lebens im Zeitalter der dritten industriellen Revolution, 2. Aufl., München: C. H. Beck.

Bayer, Hans (1985): Gralssage, in: Theologische Realenzyklopädie XIV, 116–118.

Beuys, Joseph (1974): Multiples I Œuvreverzeichnis sämtlicher multiplizierter Arbeiten, München: Schellmann [Fragen an Joseph Beuys, ohne Seitenangaben].

Boff, Leonardo (1982): Kleine Sakramentenlehre. Aus dem Portugiesischen von Horst Goldstein, 5. Aufl., Düsseldorf: Patmos.

Bosch, Aida (2014): Identität und Dinge, in: Samida, Stefanie/Eggert, Manfred K. H./Hahn, Hans Peter (Hg.): Handbuch Materielle Kultur. Bedeutungen – Konzepte – Disziplinen, Stuttgart: Metzler'sche Verlagsbuchhandlung/Carl Ernst Poeschel, 70–77.

Bosch, Aida (2010): Konsum und Exklusion. Eine Kultursoziologie der Dinge, Bielefeld: transcript.

Burkart, Günter (2007): Handymania. Wie das Mobiltelefon unser Leben verändert hat, Frankfurt am Main/New York: Campus.

Darge, Rolf (2011): Analogie, in: Kolmer, Petra/Wildfeuer, Armin G. (Hg.): Neues Handbuch philosophischer Grundbegriffe, Bd. 1, Freiburg im Breisgau: Herder, 101–112.

Drügh, Heinz (2011): Einleitung: Warenästhetik. Neue Perspektiven auf Konsum, Kultur und Kunst, in: Drügh, Heinz/Metz, Christian/Weyand, Björn (Hg.): Warenästhetik. Neue Perspektiven auf Konsum, Kultur und Kunst, Berlin: Suhrkamp (suhrkamp taschenbuch wissenschaft 1964), 9–44.

Fortunati, Leopoldina (2006): Das Mobiltelefon als technologisches Artefakt, in: Glotz, Peter/Bertschi, Stefan/Locke, Chris (Hg.): Dauerkultur. Das Mobiltelefon in der Gesellschaft. Aus dem Englischen von Henning Thies, Bielefeld: transcript, 171–184.

Foucault, Michel (1977): Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses. Aus dem Französischen von Walter Seitter, 2. Aufl., Frankfurt am Main: Suhrkamp (suhrkamp taschenbuch wissenschaft 184).

Gerlach, Ekkehard (1999): Die InfoCity. Was will der Homo Connexus?, in: Rutz, Michael (Hg.): Die Byte-Gesellschaft. Informationstechnologie verändert unser Leben, München: Olzog, 223–236.

Gibson, William (1987): Neuromancer. Übersetzt von Reinhard Heinz, München: Heyne.

Gross, Peter/Bertschi, Stefan (2006): Die mobile Multioptionsgesellschaft: Eine Frage der Aufladungstechnik?, in: Glotz, Peter/Bertschi, Stefan/Locke, Chris (Hg.): Dauerkultur. Das Mobiltelefon in der Gesellschaft. Aus dem Englischen von Henning Thies, Bielefeld: transcript, 221–231.

Han, Byung-Chul (2015): Die Errettung des Schönen, 3. Aufl., Frankfurt am Main: Fischer.

Han, Byung-Chul (2014): Im Schwarm. Ansichten des Digitalen, 2. Aufl., Berlin: Matthes & Seitz.

Harlan, Volker/Rappmann, Rainer/Schata, Peter (1984): Soziale Plastik. Materialien zu Joseph Beuys, 3. Aufl., Achberg: Achberger.

Hediger, Vinzenz/Fahle, Oliver/Sommer, Gudrun (2011): Einleitung. Filmisches Wissen, die Frage des Ortes und das Pensum der Bildung, in: Sommer, Gudrun/Hediger, Vinzenz/Fahle, Oliver (Hg.): Orte filmischen Wissens. Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke, Marburg: Schüren (Zürcher Filmstudien26), 9–41.

Heil, Stefan (2015): Korrelation, in: WiReLex. Das Wissenschaftlich-Religionspädagogische Lexikon im Internet, online unter: [https://www.bibelwissenschaft.de/fileadmin/buh\\_bibelmodul/media/wirelex/pdf/Korrelation\\_\\_2018-09-20\\_06\\_20.pdf](https://www.bibelwissenschaft.de/fileadmin/buh_bibelmodul/media/wirelex/pdf/Korrelation__2018-09-20_06_20.pdf) (letzter Zugriff: 12.05.2023).

Hiller, Simone (2015): „Blutige Handys“ – Wie mein Handykauf Menschenleben kostet, in: Hiller, Simone/Gather, Johannes/Gronover, Matthias/Kemmler, Aggi in Zusammenarbeit mit Katharina Eckstein und Markus Neff: Technik – Leben – Religion. Materialien für kompetenzorientierten Religionsunterricht in technischen Ausbildungsgängen, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 44–60.

Kaerlein, Timo (2018): Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien. Zur Kybernetisierung des Alltags, Bielefeld: transcript (Digitale Gesellschaft 21).

Kafsack, Hendrik (2022): Smartphones & Co. EU-Standard für alle Ladekabel kommt 2024, online unter: <https://www.faz.net/-gqe-ap66k> (letzter Zugriff: 14.04.2023).

King, Stephen (2004): *Needful Things*, München: Ullstein (Ullstein Taschenbücher 25921).

Kumher, Ulrich (2020): *Blade Runner 2049*. Zur Erschließung von Filmen anhand von Filmbildern unter Zuhilfenahme weiterer Bilder, in: Medienimpulse, Beiträge zur Medienpädagogik 58(2020)3, 71 Seiten, online unter: <https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/3686/3861> (letzter Zugriff: 11.05.2023).

Kumher, Ulrich (2022): Filmbildung anhand älterer Kunst. Bernwards Bronze-Blockbuster in 3-D im Mariendom zu Hildesheim, in: Medienimpulse, Beiträge zur Medienpädagogik 60(2022)4, 48 Seiten, online unter: <https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/6554/7820> (letzter Zugriff: 11.05.2023).

McLellan, Todd (2013): Ganz schön zerlegt. Die Kunst, Dinge neu zu ordnen. Aus dem Amerikanischen: C. Eiden, Potsdam: Ullmann.

McLuhan, Marshall (1994): Die magischen Kanäle. Understanding Media, Dresden: Verlag der Kunst (FUNDUS 127).

Meier, Erhard/Kumher, Ulrich (2010): Knights' quest – Grals-Suche, in: Zeitschrift für Pädagogik und Theologie 62/3, 267–272.

Mertens, Klaus (2018): Von Ötzis Kupferbeil zum All-Metals-Smartphone – was bedeutet das für Arbeit und Beschäftigung, in: Held, Martin/Jenny, Reto D./Hempel, Maximilian (Hg.): Metalle auf der Bühne der Menschheit. Von Ötzis Kupferbeil zum Smartphone im All Metals Age, München: oekom, 221–230.

Nordmann, Julia/Welfens, Maria J./Fischer, Daniel/Nemnich, Claudia/Bookhagen, Britta/Bienge, Katrin/Niebert, Kai (2015): Die Rohstoff-Expedition. Entdecke, was in (d)einem Handy steckt!, 2. Aufl., Berlin/Heidelberg: Springer.

Quadt, Christopher (2018): Rooting, Custom-ROMs und Jailbreaks. Eine ästhetische Rückeroberung der Macht, in: Ruf, Oliver (Hg.): Smartphone-Ästhetik. Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien, Bielefeld: transcript (Medien- und Gestaltungsästhetik 1), 205–226.

Ramos, Livia (2018): „Geflüchtete und Smartphones“ im medialen Diskurs. Eine Analyse der symbolischen Repräsentationen von Macht(-verhältnissen), Berlin: Logos (Beiträge zu Bildungstheorie und Bildungsforschung 9).

Rauterberg, Hanno (2012): Apple-Design. Die Diktatur der Einfachheit, in: Die Zeit, Nr. 33, 9. August 2012, online unter: <https://www.zeit.de/2012/33/Apple-Design-Ideologiekritik/komplettansicht> (letzter Zugriff: 3.05.2023).

Reischl, Gerald/Sundt, Heinz (1999): Die mobile Revolution. Das Handy der Zukunft und die drahtlose Informationsgesellschaft, Wien: Wirtschaftsverlag Ueberreuter.

Roscher, Wolfgang (1976a): Vorwort, in: Roscher, Wolfgang (Hg.): Polyästhetische Erziehung. Klänge – Texte – Bilder – Szenen. Theorien und Modelle zur pädagogischen Praxis, Köln: DuMont Schauberg, 9–10.

Roscher, Wolfgang (1976b): Zur Konzeption Polyästhetischer Erziehung. Ästhetische Funktion und funktionale Ästhetik, in: Roscher, Wolfgang (Hg.): Polyästhetische Erziehung. Klänge – Texte – Bilder – Szenen. Theorien und Modelle zur pädagogischen Praxis, Köln: DuMont Schauberg, 13–29.

Ruoff, Michael (2009): Foucault-Lexikon. Entwicklung – Kernbegriffe – Zusammenhänge, 2. Aufl., Paderborn: Wilhelm Fink (UTB 2896).

Saint-Exupéry, Antoine (2023): Der kleine Prinz. Übersetzt von Ulrich Bossier, Ditzingen: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek Nr. 14389).

Scholtz, Christopher P. (2006): Alltag mit künstlichen Wesen. Theologische Implikationen eines Lebens mit subjektsimulierenden Maschinen am Beispiel des Unterhaltungsroboters Aibo, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht (Research in contemporary religion 3).

Schröter, Jens (2018): Das Erscheinen, die Ware und die Explosion, in: Ruf, Oliver (Hg.): Smartphone-Ästhetik. Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien, Bielefeld: transcript (Medien- und Gestaltungsästhetik 1), 143–158.

Spreen, Dierk (2020): Cyborg, in: Heßler, Martina/Liggieri, Kevin (Hg.): Technikanthropologie. Handbuch für Wissenschaft und Studium, Baden-Baden: Nomos, 314–317.

Steinert, Tom (2017): Smartphone Architecture. Mimese als architektonisches Grundprinzip, in: Bartz, Christina/Kaerlein, Timo/Miggelbrink, Monique/Neubert, Christoph (Hg.): Gehäuse: Mediale Einkapselungen, Paderborn: Brill | Fink (Schriftenreihe des Graduiertenkollegs „Automatismen“), 217–249.

Vincent, Jane (2006): Emotionale Bindungen im Zeichen des Mobiltelefons, in: Glotz, Peter/Bertschi, Stefan/Locke, Chris (Hg.): Dauerkultur. Das Mobiltelefon in der Gesellschaft, Aus dem Englischen von Henning Thies, Bielefeld: transcript, 135–142.

Waldenfels, Bernhard (2022): Globalität, Lokalität, Digitalität. Herausforderungen der Phänomenologie, Berlin: Suhrkamp (suhrkamp taschenbuch wissenschaft 2391).

---

## Filme

*2001: Odyssee im Weltraum* (UK/US 1968) Stanley Kubrick (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: <https://www.imdb.com/title/tt0062622/> (letzter Zugriff: 24.03.2023).

*Der Herr der Ringe: Die Gefährten* (US/NZ 2001) Peter Jackson (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: <https://www.imdb.com/title/tt0120737/> (letzter Zugriff: 10.05.2023).

*Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* (US/NZ 2002) Peter Jackson (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: <https://www.imdb.com/title/tt0167261/> (letzter Zugriff: 11.05.2023).

*Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* (US/NZ 2003) Peter Jackson (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: <https://www.imdb.com/title/tt0167260/> (letzter Zugriff: 12.05.2023).

*Der Teufel trägt Prada* (US 2006) David Frankel (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: <https://www.imdb.com/title/tt0458352/> (letzter Zugriff: 25.03.2023).

*Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* (US 1989) Steven Spielberg (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: [https://www.imdb.com/title/tt0097576/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0097576/?ref_=fn_al_tt_1) (letzter Zugriff: 05.05.2023).

*Rückkehr zum Planet der Affen* (US 1970) Ted Post (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: <https://www.imdb.com/title/tt0065462/> (letzter Zugriff: 05.05.2023).

*Surrogates – Mein zweites Ich* (US 2009) Jonathan Mostow (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: <https://www.imdb.com/title/tt0986263/> (letzter Zugriff: 23.03.2023).

Vgl. auch: <https://www.wikipedia.de>