

Inhalt

Einleitung | 9

Erziehungswissenschaftliches Interesse | 11

Inhaltliche Gliederung | 16

1. Alles Theater – Dionysos im Binärcode | 21

Versuch einer Theateranthropologie | 23

Das Pendel zwischen Selbst und Anderem | 29

Theater der Präsenz innerhalb der Struktur der Repräsentation | 33

Der Körper als Zeichen | 39

Vom Körper zum Ritus zum Theater – über den Mythos zur Ordnung | 47

Körper im Ritus | 49

Antikes Theater als Bedeutungsort | 52

Cyberspace als digitales Theater | 57

2. Der Körper im Diskurs – der Körper als Bezug zur Gesellschaft | 71

Körper als Schauplatz der Postmoderne und Ort der Diskurse | 72

Der Körper als materielle Basis der Subjektkonstitution | 76

Körper als diskursive Verformung – Begegnung und Beziehung | 81

Hinter den Kulissen der Selbstinszenierung | 86

Der Körper in Foucaults Matrix der Macht | 89

Körper als Formungsmaterial auf Grundlage sprachlicher Signifikation | 92

Körperlenkung über Schmerz und Lust | 97

Cyberspace und Macht | 103

Von der Biopolitik zur Psychopolitik | 107

Arbeit als Körperfeld der Disziplin, Kontrolle und Steuerung | 110

Sexualität als biopolitisches Machtmittel | 119
Körper als Signifikant sozialer Ordnung | 127

3. Der Körper als Erscheinung in der Welt | 135

Wahrnehmungsphilosophische Annäherungen | 136
Beziehungen zwischen Körper und Geist | 137
Descartes und die Maschine | 138
Theoretische Folgen cartesianischen Denkens | 144
Phänomenologie als Wendung zum Körper | 151
Intentionalität | 152
Husserl und die Wahrnehmung | 154
Merleau-Ponty und der Leib | 160
Der Blick als Grundlage der Repräsentation | 163
Körper und Bewegung | 165
Konsequenzen für die Bedeutungsprozesse | 168
Die an das Fleisch geheftete Repräsentation | 174

4. Der Körper als Teil der technischen Expansion | 177

Der Körper im Übergang zum virtuellen Raum | 184
Der Blick als Folge installierter Affektketten | 190
Das überblähte, aber eingeschlossene Auge in der Virtuellen Realität | 193
Der zum Datensatz optimierte Körper | 200
Digitale Ästhetik als designer Imperativ | 208

5. Cyberspace – Theater aus der Maschine | 211

Das Unbewusste und die Apparate | 216

6. Die zwei Arten des Posthumanismus | 221

Posthumanismus auf Grundlage des Geistes | 221
Posthumanismus auf Grundlage der Körper | 223
Die Akteur-Netzwerk-Theorie als sozial-phänomenale Materialität | 226

7. Erziehungswissenschaftliche Konsequenzen | 231

Bildung am Schmelz von Körper und Maschine | 233
Die Bildung als Sujet in Habitaten | 238

Die Beharrlichkeit des Subjekts | 241

Medienpädagogische Tragweite digitaler Selbstinszenierung | 245

8. Schlussüberlegungen | 249

Literatur- und Quellenverzeichnis | 261

Internetquellen | 269

Zusammenfassung | 271