

INHALT

Vorwort 7

I. Diskurs und Medium (Einleitung) 11

1. Nietzsche – 2. Heider – 3. Foucault – 4. ...und die Analyseformen historischer Techno-Logie

WISSEN UND TECHNIK

II. Maschinendenken 29

5. Motivfeldforschung – 6. Kant und die Kybernetik – 7. Das Bewußtseinsargument – 8. Zur Archäologie der Turing-Maschine – 9. Ecce homo, ecce machina

III. Babbage 61

10. Archäologie des Wissens – 11. Archäologie der technischen Welt – 12. Kinderspiele I – 13. Nach der Difference Engine die Analytical Engine – 14. Silver Lady – 15. Logik der Signifikanten

IV. Turing 89

16. Babbage vs. Hegel, Babbage vs. Marx – 17. Elementaroperationen oder Kinderspiele II – 18. Konkretion und Imagination – 19. Grundprobleme der Künstlichen Intelligenz – 20. Philosophie-nachfolgewissenschaft

MEDIENARCHÄOLOGIE

V. Scheingeburten: Filmgeschichte 117

21. Das Automatenmotiv, noch einmal – 22. Zeit der anderen Puppenspiele – 23. Simulakra der Simulation – 24. Simulationspsychologie – 25. Simulation statt Mimesis

VI.	Herman Hollerith und die Anfänge des Fernsehens	145
	26. Eurydikes Schatten – 27. Information Processing – 28. Machinalität/Medialität – 29. Fühlen, sehen, senden	
VII.	Zeichenregime	167
	30. Schlüsseltechnologien – 31. Denksysteme des Denkens – 32. Boole und Babbage – 33. Maschinensymbole für die Symbol- maschine – 34. Technotation	
VIII.	Coda: Allgemeine Schaltungstechnik	191
	Literatur	199
	Nachweise	233