

Judith Kretzschmar, Markus Schubert, Sebastian Stoppe (Hg.): Medienorte. Mise-en-scènes in alten und neuen Medien

München: Martin Meidenbauer 2011 (MedienRausch –
Schriftenreihe des Zentrums für Wissenschaft und Forschung, Bd.
2), 259 S., ISBN 978-3-89975-236-6, € 39,90

Die Rede vom *spatial turn* in der Kultur- und Medienwissenschaft löst inzwischen einen Reiz ähnlich zwei diskursive Reaktionen aus: Zum einen beeilt man sich, verlegen anzufügen: *spatial turn* – was auch immer das genau sein mag... (Dieser Reflex erklärt sich nicht zuletzt daraus, dass die vielfach proklamierte Wende zum Raum aus einer großen und heterogenen Menge von Diskursen verschiedener Disziplinen besteht, die nur von wenigen übergreifenden Grundannahmen zusammengehalten werden). Zum anderen sieht man sich in die Pflicht genommen, die Augenbrauen hochzuziehen und das Label kritisch-süffisant als Musterbeispiel für die Logik kulturwissenschaftlicher Wende-Postulate zu deklarieren, die dazu führen, dass Forschungsgegenstände, -perspektiven und -methoden in inflationärer Art und Weise alle paar Jahre ausgetauscht werden, vom neuen ‚Trend‘ zum akademischen ‚Langweiler‘ verkommen (nicht zuletzt vor dem Hintergrund, dass der *spatial turn* selbst einen *topographical turn* und seit Neuestem auch einen *topological turn* nach sich gezogen hat!). Wie ungeliebt die Rede vom *spatial turn* also auch daher kommt – ist ‚Raum‘ in der Medien- und Kulturwissenschaft trotzdem noch ‚in‘? Ja, ist er! Zumindest zeugen die beständig weiter erscheinenden Publi-

kationen, die sich räumlicher (Medien-)Phänomene annehmen, davon. Auch der vorliegende Sammelband *Medienorte*, hervorgegangen aus einer gleichnamigen Tagung in Leipzig, ist in diesem Kontext zu betrachten, wobei er insgesamt – dies sei vorweggenommen – gemischte Gefühle hinterlässt, da er zwar Licht, aber eben auch einiges an Schatten bietet.

Der Band bündelt ein Dutzend sehr unterschiedlicher Beiträge sinnvoll und übersichtlich in drei Sektionen – „Ort und Film“, „Ort und Musik“ sowie „Orte in Neuen Medien und virtuellen Welten“. Umrahmt werden jene von einer kurzen Einleitung und einem noch kürzeren Fazit. So löblich der Versuch, eine Hinführung bzw. Zusammenfassung zu leisten, ist, so wenige Erkenntnisse lassen sich leider aus der konkreten Umsetzung gewinnen. Die Einleitung vermag noch Denkipulse zu liefern bzw. versucht als einziger Text des Bandes (!) ein für die Thematik zentrales Oppositionspaar, nämlich die Unterscheidung von Ort und Raum, im Rückgriff auf de Certeau zu etablieren. Alle weiteren Beiträge, die sich der Begriffe bedienen (und das sind die meisten!) gehen erstaunlich unreflektiert damit um. Allerdings verbleibt die Einleitung zu häufig bei recht simplen und bekannten Gedankengängen, etwa dass Raum ein Konstrukt ist, an Handeln gebunden wird, oder schlicht dass

„eine überaus große Bandbreite von kulturellen Räumen“ (S.9f.) existiere. Das Fazit dagegen gibt nur in jeweils wenigen Zeilen den Inhalt der Beiträge wieder (was bereits zu Beginn der Sektionen geschieht), ohne zu einem darüber hinausgehenden Gedanken zu gelangen.

Licht und Schatten wechseln sich auch in den Beiträgen der einzelnen Sektionen ab. Der Abschnitt „Ort und Film“, der mit sechs Texten den größten Raum innerhalb des Bandes einnimmt, wird von Sebastian Stoppe eröffnet. Dieser zeigt in seinem Aufsatz anhand des Beispiels der *Enterprise* aus dem *Star Trek*-Universum eine interessante strukturelle Analogie zwischen Raumschiff und Utopie (nach dem Vorbild von Thomas Morus' *Utopia* von 1516) auf: Beide sind, wie der Autor nachzuweisen weiß, geschlossene und statische spatiale Systeme und operieren mit funktionalen Rollenbildern. Insofern können Raumschiffe als „mobile utopische Räume“ (S.30) bezeichnet werden. Im Gegensatz zur Utopie widmet sich Sarah Wüst der Heterotopie im neueren Heimatfilm. Auf der Basis von Foucault und einer unscharfen Konzeptionierung von ‚Ort‘ (s.o.; so sind gleichzeitig im Filmbild repräsentierte Lokalitäten, einzelne filmische Einstellungen sowie das Medium Film insgesamt ‚Orte‘) arbeitet sie in detaillierten Formanalysen der Filme *Hierankl* (2003) und *Der Architekt* (2008) heraus, wie Heimat in der zeitgenössischen Fassung des Genres als subjektives Phänomen, „als Ineinandergreifen von aktuellen

Orten sowie erinnerten und potenziellen Orten beschrieben [wird]“ (S.47). Valerie Viehoff beschäftigt sich mit einer einzelnen *cinematic city*, nämlich Tanger, und untersucht, welche Merkmale die filmische Version dieser Stadt prägen. Dabei beruhen ihre Ergebnisse auf der systematischen Erschließung einer beeindruckenden Materialmenge, nämlich über 80 Filmen über die marokkanische Stadt. Überzeugend legt sie dar, wie Tanger einerseits durch die Betonung des Orientalisch-Exotischen auf einer allgemeinen Ebene als „geheimnisvolle Unbekannte“ (S.54) inszeniert wird, und zeigt andererseits, welche Strategien eingesetzt werden, um das ‚Tanger-Spezifische‘ sichtbar zu machen. Hierbei steht vor allem die Transitfunktion der Stadt im Mittelpunkt. Nadja Lorber geht in ihrem Beitrag mittels einer empirischen Untersuchung der Frage nach, wie „sich der persönliche Bezug zum Handlungsort eines fiktionalen Films auf dessen Realitätswahrnehmung beim Zuschauer“ (S.75) auswirkt. Sie lässt 30 LeipzigerInnen zwei Folgen des *Tatort*, eine in München, eine in Leipzig verortet, rezipieren und gelangt durch die Auswertung von Fragebögen zu dem Schluss, dass die ‚fremde‘ Stadt als realer empfunden wird als die ‚eigene‘; was völlig außen vor bleibt und das Resultat somit relativiert, ist die Betrachtung der textuellen Ebene und dort eventuell angesiedelter Elemente, die eine ‚realistische‘ Wahrnehmung fördern. Annette Brauerhoch liest *Wanda* (1970) aus einer Gender-Perspektive. Die Autorin zeigt auf, wie das typische Road-Movie eine männliche Perspektive der Raumher-

stellung etabliert, während Barbara Lodens Film die Entfremdung der Titelheldin in spatialer Art und Weise reflektiert. Ob dabei jedes formale Element des Films, etwa die Super-totale als Ausdruck von Verlorenheit, gleich geschlechtlich gedeutet werden kann und muss, sei dahingestellt. Die Sektion schließt mit der Verschriftlichung einer Diskussionsrunde, in der Praktiker aus den Bereichen Film, Computerspiel und Hörspiel über ihre Perspektive auf mediale Orte berichten. Dies endet jedoch häufig in Trivialitäten, etwa wenn diskutiert wird, dass die Räume und Grafiken im Computerspiel „immer feingliedriger“ (S.114) werden.

Stand die erste Sektion noch ganz im Zeichen des Mediums Film, versammeln sich im Abschnitt „Ort und Musik“ Beiträge zu Rundfunk, Populärmusik und Oper. Mauro Fosco Bertolas Interesse gilt der symbolischen Aufladung der Stadt Rom durch ein Abendkonzert im italienischen Rundfunkprogramm von 1929. Anhand einer Analyse einzelner Elemente der Sendung, etwa der Texte von Musikstücken, sowie vor allem ihrer Synthese in eine Abfolge mit semantischen Querverweisen und ideologischen Verbindungen arbeitet Bertola heraus, wie in dieser Sendung unterschwellig das tradierte, liberale Verständnis der ‚Ewigen Stadt‘ einer „neuen, faschistischen Vorstellung des nationalen Kollektivs“ (S.142) Platz macht. Auch Thomas Wilke fokussiert den urbanen Raum, allerdings aus anderer Perspektive. Er fragt nach dem Stellenwert der

Stadt in deutschsprachiger Populärmusik, wobei er weniger mit signifikanten Ergebnissen aufwartet, als vielmehr ein Modell zur Analyse des Urbanen in der Musik vorlegt. Demnach können musikalische Thematisierungen der Stadt auf historischer Ebene (Aufzeigen von Entwicklungslinien), räumlicher Ebene (Frage nach der Selektion von urbanen Örtlichkeiten in Songtexten) sowie ästhetischer Ebene (Genre-Kontexte, Visualisierungen des Urbanen durch Videos u.Ä.) untersucht werden. Die Sektion schließt mit einem Beitrag von Birgit Maria Leitner, die eine Neuinterpretation des Konzeptes ‚Gesamtkunstwerk‘ auch im Hinblick auf das Medium Film in Angriff nimmt. Dabei geht sie von der Wagner’schen Idee aus und diskutiert diese aus geschichtlich-kunstphilosophischer Warte unter Rückgriff auf Adorno, Benjamin u.a. Das eigentliche Ziel der Autorin ist eine pädagogische „Methode der Diversifizierung“ (S.189), konkret, eine „Defiltration der verwobenen künstlerischen Ebenen und Elemente“ (ebd.) zum Zwecke ihrer „unverstellten Betrachtung“ (ebd.), die gegen die „Korrumpierung der Sinne“ (S.190) in letzter Instanz die „Wahrhaftigkeit“ (S.191) des Gesamtkunstwerks enthüllen soll. Der Bezug zur Thematik des Bandes bleibt leider unklar.

Die dritte Sektion, „Orte in Neuen Medien und virtuellen Welten“, präsentiert sich als die kohärenteste des Bandes, wird sie doch zusammengehalten von der Tatsache, dass alle AutorInnen „die Rückkopplung zwischen Virtualität und Realität“ (S.194) zum Ausgangspunkt ihrer Beiträge nehmen, mithin auf ver-

schiedene Weise aufzeigen, wie virtuelle *electronic spaces* Wechselwirkungen mit ‚realen Räumen‘ eingehen können. Daniel Hornuffs selbstbetitelter Essay setzt sich mit Baudrillards Thesen zum Verschwinden des Körpers im Virtuellen auseinander und hält dem apokalyptischen Pathos der Kulturkritik ebenso argumentativ geschickt wie sprachlich geistreich entgegen, dass gerade in einem Game-Dispositiv wie der *Wii* die Simulationstheorie eine „tragische Erosion [...] im Serve-and-Volley-Rhythmus“ (S.205) erfährt. Schließlich eröffnet diese Medientechnologie einen virtuellen Raum, der überhaupt erst durch körperliche Praktiken im Realen konstituiert wird. Das Medium *Wii* fördert also nicht eine Entweltlichung im Sinne Baudrillards, sondern dient im Sinne einer „positive[n] Anthropologie“ (S.207) der Selbstgestaltung von handlungsfähigen menschlichen Subjekten, wie der Autor überzeugend entfaltet. Im Gegensatz zu diesem theoretisch ausgerichteten Beitrag gehen die beiden anderen Texte der Sektion empirisch zu Werke. Michael J. Ebles Interesse gilt dem noch recht jungen Phänomen der Location-based Services, die „neue Erfahrungen des Raumes“ (S.213) ermöglichen, indem sie etwa vor dem Besuch einer realen Lokalität virtuelle Kommunikationsmöglichkeiten mit Usern eröffnen, welche bereits Erfahrungen mit dem Zielort gemacht haben. Eble untersucht nun am konkreten Beispiel der Plattform *Foursquare* die soziodemografischen Details der Nutzer in Bezug auf Alter und Geschlecht und im Hinblick auf das Wie und Warum der Nutzung. Handfestes kommt, bis auf

die Tatsache, dass die User dominant männlich sind, leider kaum heraus, selbst der Autor muss eingestehen, dass „[d]ie Aussagekraft der gemessenen Werte [...] begrenzt [ist]“ (S.223). Im letzten Beitrag schließlich beschäftigen sich Benjamin Bigl und Markus Schubert mit der Rekonstruktion virtueller Welten, indem sie Probanden das Spiel *Resident Evil 4* anspielen lassen und danach anhand von Interviewaussagen sowie räumlichen Nachbauten mit Lego-Steinen nachzuvollziehen versuchen, welche Raumerfahrungen im Prozess des Spielens gemacht wurden. Ein interessantes Experiment – allerdings würde man gerne eine häufigere Abstraktion bzw. Systematisierung der Ergebnisse und Raummodellierungen lesen; es dominiert zu sehr die deskriptive Ebene.

Insgesamt betont die thematische Fächerung der Beiträge und das breite Disziplinspektrum der AutorInnen (Kommunikations-, Medien-, Musik- und Kunstwissenschaft, Geographie, Philosophie usw.), auf welcher unterschiedlichen Art und Weise spatiale Phänomene in medialen Konstellationen auftreten und untersucht werden können. Innerhalb dieser großen Bandbreite, die von der Gliederung des Bandes gut strukturiert wird, lässt sich auffallend häufig eine kommunikationswissenschaftliche bzw. rezipientenorientierte Perspektive auf den Gegenstand ausmachen, die einer werkorientierten (kultur-)medienwissenschaftlichen Lektüre nicht immer gleich zugänglich ist bzw. manchmal nur schwer für sie fruchtbar gemacht werden kann. Dies ist natürlich ein fachspezifisches

‚Problem‘. Das eigentliche Manko liegt im Gefälle zwischen den Beiträgen im Hinblick auf Argumentationskraft und Erkenntniswert, das für einen Sammelband zwar unvermeidlich ist, sich aber in dem vorliegenden Buch eben sehr deutlich äußert. Nur einzelne

Texte lösen die Erwartungen wirklich ein, so dass nach der Gesamtlektüre der Gedanke verbleibt: Ja, der Raum ist immer noch ‚in‘ – aber es gab auch schon überzeugendere Publikationen dazu.

Peter Podrez (Erlangen).