

Johannes Pause

Lars Nowak (Hg.): Medien - Krieg - Raum

2019

<https://doi.org/10.17192/ep2019.1.8025>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Pause, Johannes: Lars Nowak (Hg.): Medien - Krieg - Raum. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 36 (2019), Nr. 1, S. 24–26. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2019.1.8025>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons BY 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons BY 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Neuerscheinungen: Besprechungen und Hinweise

Im Blickpunkt

Lars Nowak (Hg.): Medien - Krieg - Raum

Paderborn: Wilhelm Fink 2018, 494 S., ISBN 9783770558728, EUR 59,00

„Krieg ist in den Medien, und Medien sind im Krieg“, heißt es in einem kulturgeschichtlichen Handbuch zum Ersten Weltkrieg (Hüppauf, Bernd: „Medien des Krieges“ In: Werber, Niels/Kaufmann, Stefan/Koch, Lars [Hg.]: *Erster Weltkrieg. Kulturwissenschaftliches Handbuch*. Stuttgart: Metzler, 2014, S.311-339, S.312). Seit Friedrich Kittler und Paul Virilio darf der Krieg aus diesem Grund als zentrales Thema der Medienwissenschaft gelten. Bislang hat gleichwohl vor allem der erste Teil der Aussage Bernd Hüppaufs breitere Beachtung gefunden – in Analysen von Repräsentationen des Krieges einerseits, der Herkunft vieler technischer Medien aus militärischen Kontexten und ihres fortgesetzt protomilitärischen Charakters andererseits. Wie genau jedoch die „Nutzung von Medien bei der Vorbereitung, Führung und Abwendung von Kriegen selbst“ (S.44f.) vonstattengeht, untersucht nun der umfassende Sammelband von Lars Nowak, der als Standardwerk betrachtet werden kann. In 15 oftmals grundlegenden Beiträgen von durchgehend hoher Qualität entwirft er ein Panorama zentraler Kriegsmedien von der Antike bis in die Gegenwart. Der Erste Weltkrieg gilt auch hier als Zäsur, verändert sich mit diesem und durch technische Medien

doch insbesondere das Raumverständnis, das der Kriegsführung zugrunde liegt. Fungieren Kriegsmedien zuvor in erster Linie als Kommunikationsmedien, die den Raum als gegeben voraussetzen und vor allem der Organisation der Akteur_innen des Schlachtfeldes dienen, tritt nun eine Virtualisierung des Kriegsraums ein. Diese schlägt sich zunächst in einer neuen Epistemologie der Feinderkennung, dann in einer zunehmenden „Ablösung der Kriegsführung von räumlichen Bedingungen“ (S.47) nieder.

Die konzeptuelle Triangulation der Begriffe Medien, Raum und Krieg, die das Rahmenkonzept des Bandes bildet, erweist sich als überaus produktiv und wird umfangreich eingeführt: Auf gut 100 Buchseiten betrachtet Nowak zunächst die Forschungstraditionen zu den Binnenverhältnissen von Krieg und Medien, Medien und Raum sowie Raum und Krieg jeweils gesondert, um sie dann in einem integrativen Ansatz zusammenzuführen. Zur Sprache kommen medientechnische Innovationen, die aus der Kriegstechnologie hervorgegangen sind, ebenso wie unterschiedliche Formen der Konstitution des Raums etwa durch Karten. Des Weiteren werden zentrale Raumkonzepte thematisiert, die der Kriegs-

theorie zugrunde liegen, aber auch in historischen Schlachtordnungen oder Taktiken des Luftkriegs zu Tage treten, sowie im Partisanenkampf oder in Kriegsspielen, in neuen Formen der Kriegsführung – etwa dem „Durch Wände gehen“ (S.35) der israelischen Armee – oder im Cyberkrieg (S.77). Zunächst betrachtet Nowak unter dem Stichwort „Medien in Kriegsräumen“ (S.54) konkrete Kriegsmedien, die als materielle Akteure selbst dem Raum unterworfen sind. Umgekehrt finden sich „Kriegsräume in Medien“ (S.54), und zwar als Raumrepräsentationen oder in Form bestimmter Perspektivierungen wie Teleskopie oder Vermessungen in Form von Sonar und Radar. Eine der wichtigsten Funktionen von Kriegsmedien ist nach Nowak die Datenübertragung, die in der Antike mittels Rauchzeichen, ab dem 20. Jahrhundert über Funk oder vernetzte Datensysteme stattfindet. Zunehmend wird aber auch die Datenverarbeitung wichtig, etwa die computerisierte Bestimmung von Angriffszielen oder die Simulation möglicher Kriegsverläufe. Medien, so wird deutlich, unterliegen im Krieg räumlichen Bedingungen, doch gleichzeitig konstituieren sie Raum „sowohl einzeln als auch im Zusammenspiel“ (S.97) auf vielfältige Weisen, was zu der Multiplikation von Raumkonzepten im 20. Jahrhundert entscheidend beiträgt.

Es folgen chronologisch angeordnete Einzelbeiträge zu konkreten Medienkonfigurationen. Frank Haase zeigt am Beispiel der antiken Fackelpost die Entwicklung erster militärischer Codierungsverfahren auf. Florian Sprenger theoretisiert unter anderem im Rückgriff auf Bruno Latour die Standarte als zentrales Organisationsmedium des

mittelalterlichen Schlachtfeldes, das „Sichtbarkeit und Begehren“ (S.135) gleichermaßen zu kanalisieren vermag. Hannah Zindel beschreibt, wie durch die Kombination von Ballonfahrt und Brieftauben während der Belagerung von Paris 1870/71 ein geschlossenes, „logistisch ausgeklügelte[s] Transportsystem [...] für Personen, Dinge und Nachrichten“ (S.155) entstand. Die oftmals aus militärischen Krisen geborenen Mediensysteme, so wird an Sprengers Reflexion zum Zusammenhang von mittelalterlichem „*standard*“ (S.123) und den Standardisierungen des Industriezeitalters deutlich (S.136–137), entwickeln eine strukturierende Wirkmacht, die weit über den Krieg hinausreicht.

Es folgen drei Texte zum Ersten sowie zwei zum Zweiten Weltkrieg. Den Ersten Weltkrieg zeigt Stefan Kaufmann anhand der Medien, die in Luft- und Fernmeldeaufklärung zum Einsatz kommen, als zentrales Ereignis der Mediengeschichte auf. Boris Michel erläutert, wie das militärische Wissen, das im Zweiten Weltkrieg entsteht, die Wissenschaft der Geographie insgesamt verändert: Infolge einer „Verschiebung von einer Beschreibung der Dinge im Raum zu einem Aufdecken räumlicher Muster und Raumgesetze“ (S.272) kommt es in der Nachkriegszeit zu einem Übergang von topographischen zu topologischen Ansätzen und mithin zu einer Theoretisierung der Geographie. Mit einer anderen Rekonfiguration des Raums beschäftigt sich Wolfgang Hagen: In einer schlüssigen Zusammenführung von Technik- und Medien- mit Politik-, Wirtschafts- und Militärgeschichte vollzieht er nach, wie es die technische Optimierung von Radarsystemen, die auf einer

demokratischen Vernetzung von Militär, Politik und Wissenschaft basierte, dem britischen Militär ermöglichte, die eigentlich übermächtige deutsche Luftwaffe im Battle of Britain zu besiegen.

Die umfassende Aufarbeitung historischer Kriegsmedien verleiht dem Band insgesamt den Charakter eines Handbuchs; gleichzeitig finden sich immer wieder auch Beiträge, die – wie jener Hannah Wiemers zum „Maler und Camoufleur“ (S.185) Solomon J. Solomon – anhand weniger kanonischer Themen kulturhistorische Vertiefungen anbieten. Der Schwerpunkt des Bandes liegt indes auf den Mediensystemen des Kalten Kriegs – hier verstanden als die historische Epoche zwischen 1945 und 1989. Den Übergang moderiert Nowak mit einem eigenen Beitrag zur Geschichte des Waffenlabors, das in seinen Anfängen mit chrono-fotografischen Aufnahmen kleinerer Geschosse arbeitete. Im Rahmen der Atomtests, die nach dem Zweiten Weltkrieg etwa auf dem Bikini-Atoll durchgeführt wurden, nahmen diese globale Ausmaße an: Wenn sich der *Fallout* über die ganze Welt zu verteilen droht, werden Labor und Globus „koextensiv“ (S.303). Nadine Taha widmet sich in ihrem Beitrag zum Kalten Krieg der zunächst zivilen, dann militärischen Forschung zur Wettermanipulation. Aufgrund der komplexen Räumlichkeit des Wetters erscheint bereits der Nachweis eines Effekts der Experimente nahezu unmöglich (vgl. S.354); zudem werden Gefahren und Möglichkeiten der Wettermanipulation in den Massenmedien auf widersprüchliche Weisen thematisiert. Der Frage, wie militärisch eingesetzte Medien sich mit dem kollektiven Imaginären verschränken, geht Tobias Nanz nach,

indem er die Fernschreiber-Hotline zwischen Moskau und Washington dem fiktiven Krisenmedium des Roten Telefons gegenüberstellt.

Ein Beitrag Stefan Höltgens zur Ethik des Hackers leitet den letzten Teil des Bandes ein, in dem Christoph Ernst anschließend *Network-Centric Warfare* als „sozialstrukturelle Transformation des Krieges“ (S.443) beschreibt: An die Stelle menschlicher Entscheidungen tritt das Konzept einer medialen „Selbst-Synchronisierung“ (S.441) von unterschiedlichen „vernetzten Akteuren im Raum“ (S.444). Margarete Jahrmann widmet sich im finalen Aufsatz aktuellen Computerspielen, die nicht nur mentale Fähigkeiten der räumlichen Repräsentation trainieren, die für militärische Operationen zentral sind, sondern vom amerikanischen Militär auch ganz gezielt zur Rekrutierung von Soldat_innen eingesetzt werden. Derselbe Trainingseffekt lässt sich nach Jahrmann auch für sogenannte Anti-Kriegs-Spiele nachweisen. Kriegsräume, so wird einmal mehr deutlich, verschränken sich mit den Räumen des Alltags, ebenso wie Kriegsmedien unsere Wahrnehmung und Erfahrung auch weit jenseits konkreter Schlachtfelder prägen. Der Band liefert auf diese Weise nicht nur eine Summe der Forschung zum Thema, er lässt auch die Fülle möglicher Anschlüsse erkennen: Die historischen wie aktuellen Medien des Krieges sind in unserem Alltag an vielen, auch unvermuteten Stellen präsent, sie orientieren uns in politischen wie in privaten Räumen, und sie haben Wissenschaft, Kultur und unser kollektives Imaginäres nachhaltig beeinflusst.

Johannes Pause (Luxemburg)