

Petra Missomelius: Digitale Medienkultur. Wahrnehmung – Konfiguration – Transformation

Bielefeld: transcript 2006 (Reihe: Kultur- und Medientheorie), 231 S., ISBN 978-3-89942-548-2, € 25,80

„Digitale Medienkultur“ scheint ganz ohne Zweifel ein denkbar weiter, nicht leicht zu umreißender Objektbereich zu sein. Petra Missomelius beschreibt dieses vielschichtige Grundproblem der Medienkulturwissenschaften zu Beginn ihrer Promotionsarbeit und konzipiert daher die theoretische Perspektive ihrer Studie als offen entsprechend der Breite eines nicht ganz einwandfrei abgrenzbaren theoretischen Feldes und lehnt eine vorläufige theoretische Verankerung ebendort ab (vgl. S.14).

Nun steht einem die Möglichkeit, sich im Hinblick auf die eigene Gestaltung von Theorie offen zu verhalten durchaus zu. Das entlastet auf der einen Seite, da man nicht dem Wohl oder Wehe eines bestimmten Paradigmas ausgeliefert ist, erhöht jedoch auf der anderen Seite den metatheoretischen bzw. metasprachlichen Aufwand einer systematischen Grundierung eben solcher Makrokategorien, die sich auf die Offenheit von Theorie beziehen. Auf dieser Ebene wäre dann systematischer Aufwand auch insofern zu betreiben, die divergierenden Theorien und Ansätze miteinander in Beziehung setzen zu können. Diesbezüglich könnte die Arbeit etwas mehr an theoretischer Vermittlung und Konturierung und insofern etwas weniger an reiner Reproduktion von Theorie leisten.

Letzteres gestaltet Petra Missomelius bemerkenswert aufwändig. Nach der Einleitung, in der die theoretische und methodische Herangehensweise an das „Neue“ der „Neuen Medien“ skizziert wird, referiert sie gründlich die entsprechende Vielfalt der Forschungslage. Vor allem Lev Manovichs Monografie *The language of new media* (MIT Press, Cambridge Mass, USA 2001), die sie als „erste und bislang einzige umfassende und systematische Betrachtung neuer Medien“ (S.17) ausweist und die Arbeiten Claudia Gianettis zu den endophysikalischen Grundlagen einer digitalen Ästhetik dienen der Verschränkung medienwissenschaftlicher und naturwissenschaftlicher Theoriestränge. Ihre Ästhetik „Neuer“ Medien läuft also zunächst auf die Beschreibung und Analyse algorithmisch berechneter Zustände von Schaltungen hinaus, die aufgrund ihrer originären Virtualität im Akt ihrer Rezeption, besser: Nutzung an sozusagen rahmende Ausgabematerialitäten gebunden sind.

Ihr Verständnis digitaler Medien bereitet sie ausführlich auf. Dabei vermeidet sie terminologische Fixierungen im Sinne begrifflicher Definition und referiert ein Wesen digitaler Medien anhand von vier Themenbereichen: Intermedialität, Prinzip, Interaktivität und Informationsästhetik. In diesem Sinne wäre auch der Klappentext der Publikation zu verstehen. Das „Neue“ der neuen Medien ist mehr als bloße „technische Neuerung“ (Klappentext), bloßer Fortschritt und lediglich

Sache der Ingenieure. Es geht Petra Missomelius insofern im Sinne McLuhans vielmehr um ein Verständnis ‚Neuer‘ Medien als ‚kultureller Praxis‘, die sich eben in den genannten vier Themenbereichen realisiert.

Nach dem Vortrag dieser möglichen Wesenszuschreibungen der digitalen Medien kapriziert sich Petra Missomelius auf die Schnittstelle zwischen Mensch und Technik. Die Wahrnehmung, wohl samt entsprechender Muster und Konventionen, von Welt wird demnach vor allem durch die mannigfaltig gestalteten Interfaces ‚Neuer‘ Medien und den Umgangsmöglichkeiten des Nutzers mit diesen bestimmt. Dessen Wahrnehmungsdispositionen resultieren, so verläuft die Argumentation der Arbeit weiter, aus dessen eigener kultureller Praxis, des gegenüber dem Medium gewissermaßen ermächtigten Umgangs des Nutzers. Damit verlässt sie etablierte Rezipienten- und auch Autorschaftsmodelle.

Eine weitere konstitutive Differenz der ‚Neuen‘ gegenüber den alten Medien erkennt Petra Missomelius in veränderten Formen des Erzählens. Hier wäre allerdings zu plausibilisieren, inwiefern Wolfgang Isters Rezipientenmodell des impliziten Lesers sich eignet, aus dem Kontext alter Medien in die Kontexte ‚Neuer Medien‘ übernommen zu werden. Die ‚Datenbankerzählung‘, ein Konzept aus Lev Manovichs *Language of new media*, das als Modell künstlerischen (also nicht: massenmedialen) Erzählens vor allem über eine potentielle Mannigfaltigkeit von Plotstrukturen funktioniert, sieht vor, dass Kohärenzannahmen hinsichtlich der Textstruktur innerhalb des ‚digitalen Erzählens‘ durch den Nutzer selbst ständig reaktualisiert werden können und müssen, um überhaupt eine Erzählung im Akt der Nutzung erst zu konstruieren. Die Interaktion des Nutzers mit dem Plot, die in vorhergehenden älteren Medien notorisch zum Scheitern verurteilt war, kann nun durch die in der Datenbankstruktur ab- und angelegten ‚Plot-Kontingenzen‘ multiple Erzählstrukturen generieren. Nachdem Kohärenzannahmen durch den Nutzer stets neu konfiguriert werden müssen, da die Struktur der Erzählung aktiv variiert oder vielleicht auch gänzlich verworfen und neu begonnen werden kann, kauft der Nutzer ebenso sich verändernde Sinnstiftungsangebote ein. Hier wird ein weiteres Mal eine konstitutive Differenz zu den Vorgängermedien vorgetragen. Während in den Semantiken der ‚alten‘ Medien Kohärenzen und Sinnangebote fixiert und in den entsprechenden Dispositiven vielleicht auch präformiert sein mögen, scheint der Sinn der ‚digitalen Erzählungen‘ gerade in deren Polyvalenz zu liegen.

Henning Groscurth (Siegen)