

Julia Eckel, Bernd Leindecker, Daniela Olek, Christine Piepiorka (Hg.): (Dis)Orienting Media and Narrative Mazes

Bielefeld: transcript 2013 (Reihe Kultur- und Medientheorie),
320 S., ISBN 978-3-8376-2338-3, € 36,80

Dass Medien(technik) und menschliches Orientierungsbemühen zusammenhängen, ist sicherlich keine neue Entdeckung, doch scheint sie angesichts von Navigationsangeboten digitaler Medienkomponenten virulenter denn je. So finden überkommene Kulturtechniken wie etwa die Kartographie durch innovative Technologien neue Anwendungshorizonte, die vermeintlich jene Optimierungsimperative einer fortschreitenden medientechnischen

Entwicklung einzulösen versprechen. Gleichzeitig verursachen Medien ihrerseits neuen Orientierungsbedarf, etwa indem sie die Selektion aus Informationsressourcen erschweren, Referenzen sowie Funktionen pluralisieren. Entsprechend zahlreich sind die Beispiele für Figurationen dieser medial induzierten Desorientierung in kulturellen Artefakten. Der vorliegende Sammelband widmet sich eben dieser doppelten Betrachtungsperspektive. Hervorgegangen ist er aus

einer Tagung, die im November 2011 unter gleichnamigen Titel an der Ruhr-Universität Bochum abgehalten wurde. Die Texte sind in englischer Sprache verfasst. Abgesehen von den Keynote-Speakern (Nanna Verhoeff, Rolf F. Nohr, Jason Mittell), zählt die überwiegende Mehrheit der Beitragenden zum wissenschaftlichen Nachwuchs. Entsprechend ambitioniert kommt dieses Projekt daher, liefert neben anregenden Reflexionen, eine Vielzahl methodischer und theoretischer Ansätze sowie aufschlussreiche Einzelanalysen. Damit die Leser angesichts dieser überbordenden Fülle nicht die Orientierung verlieren, wurde für eine fast schon penibel wirkende Symmetrie bei der Anordnung der Beiträge gesorgt: Je acht Aufsätze finden sich zu den übergeordneten Themen „(Dis)Orienting Media“ und „Narrative Mazes“ versammelt, wobei jeweils zwei Beiträge nochmals unter einem gesonderten Titel erscheinen. Diese Zuordnung wirkt in Einzelfällen austauschbar und eher verwirrend. Dem Format des Konferenzbeitrages entsprechend, decken die meist sehr kompakten Argumentationen schlaglichtartig einzelne Phänomenbereiche ab. Die HerausgeberInnen wollen den Band daher weniger als flächendeckende Überblicksdarstellung sondern vielmehr als „starting point for a journey“ (S.17) verstanden wissen, der wertvolle Impulse für weitergehende Forschungen liefern soll. Den Anfang macht ein Beitrag von Nanna Verhoeff. Sie sieht in neueren und neusten Navigationsgeräten eine wechselseitige Verschränkung zwischen einem dezidiert modernen

Mobilitätsstreben und einem „visual regime of navigation“ (S.22). Das logistische Zentrum bildet der sehende und handelnde Nutzer, der durch sein Orientierungsverhalten gleichermaßen einen geographischen Ort, wie einen virtuellen Datenraum erkundet. Die Durchdringung von öffentlichem und privatem Raum ist laut Rolf F. Nohr auch für die Raumkonstellation sogenannter „cabins“ – wie Telefonzellen und Fotoautomaten – kennzeichnend. Foucault'schen Heterotopien gleich, isolieren sie den Nutzer im Mediengebrauch temporär von seiner Umgebung und sind dabei von einer Vielzahl ambivalenter Diskurse, Selbstdisziplinierungstechniken und Machtstrukturen durchkreuzt. Zu dem Ergebnis, dass Orientierung nicht immer positiv und Desorientierung nicht zwangsläufig negativ zu bewerten ist, kommen auch andere Beiträge des Bandes immer wieder, sei es, dass orientierungsstiftende Datenbankstrukturen vergleichbar ambivalent erscheinen (Julius Othmer / Andreas Weich), Defekte im Design eines Computerspiels zur genussvollen Erkundungen dysfunktionaler Räume einladen (Martin Schlesinger) oder die durch Medien bereitgestellte allzu reibungslose Orientierung gar in einen Manipulationsverdacht umschlagen kann (Benjamin Eugster).

Insbesondere zeitgenössische Serien kalkulieren oftmals mit der gezielten Irritation ihrer Zuschauer, die darauf mit einer Orientierung an paratextuellen Verweisungszusammenhängen antworten. Jason Mittell prägt dafür den Begriff des „forensic fan-

dom“ (S.170). Labyrinthische Erzählstrukturen stehen schließlich auch im Mittelpunkt der Beiträge, die sich mit filmischer Narration beschäftigen. Hier liegt der Schwerpunkt auf aktuellen Fällen, die der Forschung u.a. als „mind-game films“ (Thomas Elsaesser) bekannt sind. Das Spiel mit der Orientierung der Zuschauer wird dabei zum Formprinzip erhoben, das nicht selten selbstreflexive Züge trägt. Die AutorInnen dieses Abschnitts stellen zumeist Typologien der Formen und Funktionen von non-linearen, raumzeitlichen Verhältnissen vor. Laut Julia Eckel ließen sich diese als „especially fascinating and entertaining forms of a discursive consideration of disorienting media experiences“ (S.289) auffassen.

Als Karte mag diese Aufsatzsammlung wahrlich nicht fungieren, dafür entfaltet sie ein allzu weites – und auch hinsichtlich des Niveaus einzelner Beiträge – heterogenes Spektrum. Vielmehr stellt der Band eine Überblicksskizze dar, die einzelne Gebiete auskundschaftet, ohne schon genauestens die Verbindungslinien zwischen ihnen zu sondieren. Damit wurden jedoch die festgelegten Zielkoordinaten erreicht und eine anregende Publikation vorgelegt, in deren Lektüre man sich durchaus bereitwillig verlieren kann.

Carolyn Lano (Erlangen)