

MEDIEN*wissenschaft*

Rezensionen | Reviews

herausgegeben von

Malte Hagener · Angela Krewani
Karl Riha · Burkhard Röwekamp
Jens Ruchatz · Yvonne Zimmermann

in Verbindung mit

Andreas Dörner · Jürgen Felix
Andrzej Gwóźdź · Knut Hickethier
Jan-Christopher Horak · Anton Kaes · Friedrich Knilli
Gertrud Koch · Hans-Dieter Kübler
Helmut Schanze · Gottfried Schlemmer · Matthias Steinle
Margrit Tröhler · William Uricchio
Hans J. Wulff · Siegfried Zielinski

MEDIEN*wissenschaft*

Rezensionen | Reviews

Begründet von Thomas Koebner und Karl Riha
Herausgeber_innen: Malte Hagener (Marburg), Angela Krewani (Marburg),
 Karl Riha (Siegen), Burkhard Röwekamp (Marburg),
 Jens Ruchatz (Marburg), Yvonne Zimmermann (Marburg)
Redaktion: Stefanie Klos (verantw.), Sophie Brakemeier
Mitarbeit: Elisabeth Faulstich, Matthias Hagel, Thomas Rennich,
 Elaine Kunigk
Beirat: Andreas Dörner (Marburg), Jürgen Felix (Saarbrücken),
 Andrzej Gwóźdź (Katowice), Knut Hickethier (Hamburg),
 Jan-Christopher Horak (Los Angeles), Anton Kaes (Berkeley),
 Friedrich Knilli (Berlin), Gertrud Koch (Berlin),
 Hans-Dieter Kübler (Hamburg), Helmut Schanze (Siegen),
 Gottfried Schlemmer (Wien), Matthias Steinle (Paris),
 Margrit Tröhler (Zürich), William Uricchio (Cambridge/Mass.),
 Hans J. Wulff (Kiel), Siegfried Zielinski (Berlin)

Kontakt: Redaktion MEDIEN*wissenschaft*
 Philipps-Universität Marburg
 Wilhelm-Röpke-Straße 6A
 35039 Marburg
 Telefon: (0 64 21) 282 5587
 Telefax: (0 64 21) 282 6993
 E-Mail: medrez@staff.uni-marburg.de
 Website: <http://www.medienwissenschaft-rezensionen.de>

Eine Veröffentlichung der Philipps-Universität Marburg.
MEDIEN*wissenschaft* erscheint vierteljährlich im Schüren Verlag GmbH,
Universitätsstr. 55, 35037 Marburg, Telefon (0 64 21) 6 30 84, Telefax (0 64 21) 68 11 90.
WWW: <http://www.schueren-verlag.de>, E-Mail: info@schueren-verlag.de
Das Einzelheft kostet € 18,00, das Jahresabonnement € 60,00.
Anzeigenverwaltung: Katrin Ahnemann.

ISSN 1431-5262

© Schüren Verlag GmbH, Marburg 2021

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen.

Gemäß § 10 des hessischen Pressegesetzes sind wir zum Abdruck von Gegendarstellungen – unabhängig von ihrem Wahrheitsgehalt – verpflichtet.

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.

Printed in Germany.

Editorial

Liebe Leser_innen,

wir freuen uns sehr, Ihnen das erste Heft des Jahrgangs 2021 präsentieren zu können.

Mit diesem Heft möchten wir Sie auf einen erneuten personellen Wechsel innerhalb der Redaktion hinweisen: Unsere ehemalige wissenschaftliche Hilfskraft Sophie Brakemeier hat die Redaktion nach zwei Jahren gewissenhafter und kompetenter Arbeit Ende Januar verlassen und wendet sich aktuell neuen Aufgaben beim goEast-Filmfestival zu, wo sie als Redaktionsleiterin tätig ist. Wir danken Frau Brakemeier für ihre überaus tatkräftige Unterstützung und wünschen ihr für ihre neue Tätigkeit viel Erfolg.

Ihr folgt Lena Liebau nach, die an der Philipps-Universität Marburg u.A. Medien und kulturelle Praxis studiert hat und derzeit an einem von Jens Ruchatz betreuten Promotionsprojekt zum Thema „Christliche Bildtradition in fotografischen Ikonen“ arbeitet. Wir möchten sie an dieser Stelle herzlich begrüßen und freuen uns sehr auf die Zusammenarbeit!

Unseren Rezensenten und Rezensentinnen, unseren festen Abonnent_innen sowie unseren gelegentlichen Leserinnen und Lesern wünschen wir einen angenehmen Start in den Frühling!

Die Herausgeber_innen

Besuchen Sie uns auch auf Facebook (<https://www.facebook.com/medrez1984>) und Twitter (<https://twitter.com/medrez84>)!

Inhalt

Perspektiven

Spiele über das Gehör – Zum medienwissenschaftlichen Potenzial digitaler Audio Games	
<i>Markus Spöhrer</i>	8

Neuerscheinungen: Besprechungen und Hinweise

Im Blickpunkt

Ömer Alkin: Die visuelle Kultur der Migration: Geschichte, Ästhetik und Polyzentrierung des Migrationskinos	
<i>Dagmar Brunow</i>	27

Medien / Kultur

Markus Krajewski, Harun Maye (Hg.): Universalenzyklopädie der menschlichen Klugheit	
<i>Alina Valjent</i>	30
Lucy Alford: Forms of Poetic Attention	
<i>Anne Rügemeier</i>	32
Silvia Henke, Dieter Mersch, Nikolaj van der Meulen, Thomas Strässle, Jörg Wiesel: Manifest der künstlerischen Forschung. Eine Verteidigung gegen ihre Verfechter	
<i>Rainer Dittrich</i>	34
Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse, Norbert M. Schmitz (Hg.): Technobilder: Medialität, Multimodalität und Materialität in der Technosphäre	
<i>Markus Spöhrer</i>	35
Nick Couldry: Media. Why It Matters	
<i>Irmela Schneider</i>	38
Andrea Seier: Mikropolitik der Medien	
<i>Christoph Büttner</i>	40
Jan Röhner (Hg.): Die Phänomenologie der Flugreise. Wahrnehmung und Darstellung	
<i>Günter Helmes</i>	42
Antoine Damien: LGBTQ Film Festivals: Curating Queerness	
<i>Dagmar Brunow</i>	44
Paloma Ortiz-de-Urbina (Hg.): Germanic Myths in the Audiovisual Culture	
<i>Claudia Cabezón Doty</i>	45

Liam Burke, Ian Gordon, Angela Ndaliansis: The Superhero Symbol: Media, Culture, and Politics <i>Iris Haist</i>	47
Paul Williams: Dreaming the Graphic Novel. The Novelization of Comics <i>Gerrit Lungershausen</i>	49
Kim A. Munson: Comic Art in Museums <i>Barbara Margarethe Eggert</i>	51
Erin Hanna: Only at Comic-Con: Hollywood, Fans, and the Limits of Exclusivity <i>Mario Faust-Scalisi</i>	53

Buch, Presse und andere Druckmedien

Volker Barth: Wa(h)re Fakten: Wissensproduktionen globaler Nachrichtenagenturen 1835-1939 <i>Hans-Dieter Kübler</i>	55
Ulrike Boskamp, Amrei Buchholz, Annette Kranen, Tanja Michalsky (Hg.): Verkoppelte Räume: Karte und Bildfolge als mediales Dispositiv <i>Markus Bauer</i>	57

Szenische Medien

Irene Lehmann, Katharina Rost, Rainer Simon (Hg.): Staging Gender: Reflexionen aus Theorie und Praxis der performativen Künste <i>Judith Franke</i>	59
Kyle Devine: Decomposed. The Political Ecology of Music <i>Robert Stock</i>	61

Fotografie und Film

Hagi Kenaan: Photography and Its Shadow <i>Johannes Bennke</i>	63
Christian Kaiser: Die lange Einstellung - Dauer, Kontinuität und Mystik <i>Norbert M. Schmitz</i>	65
Julia Stegmann: „Denn die Geschichten der Opfer sind das Wichtigste“: Rassismus-kritische Analysen zu rechter Gewalt im deutschen Spiel- und Dokumentarfilm 1992-2012 <i>Ömer Alkin</i>	67
Gerhart Paul: Bilder einer Diktatur: Zur Visual History des Dritten Reichs <i>Jan-Christopher Horak</i>	69

Klaus-Dieter Felsmann: Inszenierte Realität: DEFA-Spielfilme als Quelle zeitgeschichtlicher Deutung <i>Günter Helmes</i>	71
Linda Waaack: Der kleine Film – Mikrohistorie und Mediengeschichte <i>Sophia Gräfe</i>	72
Armida De La Garza, Ruth Doughty, Deborah Shaw (Hg.): Transnational Screens: Expanding the Borders of Transnational Cinema <i>Maribel Cedeño Rojas</i>	74
Ros Gray: Cinemas of the Mozambican Revolution: Anti-Colonialism, Independence and Internationalism in Filmmaking, 1968-1991 <i>Robert Stock</i>	76
Lisa Gotto, Sebastian Lederle (Hg): Hollywood im Zeitalter des Post Cinema. Eine kritische Bestandsaufnahme <i>Jan-Christopher Horak</i>	78
Michael Newton: Show People: A History of the Film Star <i>Alexander Kroll</i>	79
Xavier Aldana Reyes: Gothic Cinema <i>Susanne Schwertfeger</i>	81
<i>Sammelrezension: Fotografie und Krieg</i>	
Pippa Oldfield: Photography and War	
Anne-Marie Beckmann, Felicity Korn (Hg.): Fotografinnen an der Front: Von Lee Miller bis Anja Niedrighausl <i>Susanne Schwertfeger</i>	83
<i>Sammelrezension: Reihe „German Film Classics“</i>	
Lutz Koepnick: Fitzcarraldo	
Christian Rogowski: Wings of Desire	
Brad Prager: Phoenix <i>Jörn Glasenapp</i>	87
<i>Sammelrezension: Reihe „Genre Fiction and Film Companions“</i>	
Simon Bacon: The Gothic: A Reader	
Simon Bacon: Horror: A Companion	
Simon Bacon: Monsters: A Companion <i>Lars Schmeink</i>	90

Hörfunk und Fernsehen

Sammelrezension: Hörspiele

Hans-Jürgen Krug: Kleine Geschichte des Hörspiels

Klaus Schenk, Ingold Zeisberger (Hg.): Literarisches Hören: Geschichte, Vermittlung, Praxis

Günter Rinke 93

Digitale Medien

Sy Taffel: Digital Media Ecologies – Entanglements of Content, Code and Hardware

Jan Hinnerk Freytag 97

Roderick Coover: The Digital Imaginary. Literature and Cinema of the Database

Maribel Cedeño Rojas 99

Roberto Simanowski, Ramón Reichert: Sozialmaschine Facebook: Dialog über das politisch Unverbindliche

Hans-Dieter Kübler 101

Tobias Held: Face-To-Interface: Eine Kultur- und Technikgeschichte der Videotelefonie

Haymo Mitschian 103

Mirjam Oertli: „Wer auf dem Handy kein gratis Internet hat, ist tot!“. Zur Relevanz des Smartphones für Kinder an der Schwelle zum Jugendalter

Hans-Dieter Kübler 104

Aaron A. Reed, John Murray, Anastasia Salter: Adventure Games:

Playing the Outsider

Kevin Pauliks 106

Sammelrezension: Medienethik

Christian Schicha: Medienethik: Grundlagen – Anwendungen – Ressourcen

Charles Ess: Digital Media Ethics. 3rd Edition

Charmaine Voigt 108

Wiedergelesen

Günther Anders: Schriften zu Kunst und Film

Helmut H. Diederichs 111

Autorinnen und Autoren 113

Perspektiven

Markus Spöhrer

Spiele(n) über das Gehör – Zum medienwissenschaftlichen Potenzial digitaler Audio Games

Spiele(n) über das Gehör – Zum medienwissenschaftlichen Potenzial digitaler Audio Games

Die vorliegende Perspektive beschäftigt sich mit sogenannten Audio Games, einem Videospielgenre, dessen Game-Mechaniken sowie narrative und interaktive Aspekte primär auf auditiven Elementen basieren. Dabei stehen somit nicht nur jene auditiven Elemente im Vordergrund, die zur ästhetisch-narrativen Gestaltung der Erzählung eingesetzt werden, sondern in gleichem Maße auch die Bedeutung von Hör-Elementen für die ludische Interaktion, insbesondere die Steuerung der Spiele sowie die Orientierung im (Spiel)Raum.

Auditive Elemente digitaler Spiele in der Forschung

In der Forschung zu digitalen Spielen führte die auditive Dimension des Spielens lange Zeit allenfalls ein Nischendasein (vgl. Röber/Masuch 2005, S.1). Im Zuge der Sound Studies und insbesondere in jenen Arbeiten, die auf digitales Spielen fokussieren¹, lässt sich

jedoch zunehmend eine Berücksichtigung auditiver Aspekte von Games verzeichnen. So existieren Arbeiten, die sich mit der Theorie und Praxis des Sound Designs für digitale Spiele (Childs 2007; Collins 2008; Marks 2012), den historischen Dimensionen von Videospielmusik (Collins 2017) sowie der Beziehung von Sound und Musik zu erzählerischen Aspekten oder Spielmechaniken beschäftigen (z.B. Munday 2007; Collins 2013; Austin 2016; Summers 2016; Domsch 2016).

Obwohl derartige Publikationen auf die entscheidende Rolle von auditiven Aspekten für das digitale Spielen hinweisen, legen die meisten

AG Auditive Medienkulturen und Sound Studies der Gesellschaft für Medienwissenschaft: „Medienwissenschaft geht davon aus, dass eine Auseinandersetzung mit Medien, mit ihren technischen und ästhetischen, ihren symbolischen und kommunikativen Eigenschaften einen wesentlichen Beitrag zum Verständnis von Geschichte, Kultur und Gesellschaft leistet. Auf Grundlage dieser Prämissen stellen wir die Frage nach der bestehenden medienwissenschaftlichen Forschung zu sonischen Medien und auditiver Kultur, zu den in diesem Kontext realisierten künstlerischen Arbeiten und zur elektronischen/digitalen Audiotechnik bzw. -produktion“. Siehe <http://www.auditive-medienkulturen.de/> (Letzter Zugriff: 06.11.2020).

¹ Vergleiche hierzu beispielsweise die Agenda und Schwerpunktsetzung der

Arbeiten der Computerspielforschung ihr Hauptaugenmerk auf die visuellen Aspekte, insbesondere die Grafik von digitalen Spielen (vgl. hierzu exemplarisch Felzmann 2012). Darüber hinaus explizieren auch gängige Definitionen digitaler Spiele diese Schwerpunktsetzung, indem sie das visuelle Element zum grundlegenden Merkmal erheben oder zur wesentlichen Bedingung erklären, ein digitales Spiel überhaupt spielen zu können, wie bereits einige Klassiker der Game Studies zeigen (z.B. Wolf 2001 und 2006; Frasca 2001; Newman 2004). So formuliert etwa Mark P. Wolf: „By definition, the video game is a visual medium, and one that combines information processing and interaction, often in such a way that one relies on the speed of the other. A large part of playing a video game involves reading and interpreting the graphics of the game, for navigation and other goal-oriented activities such as collecting or using objects and interacting with the right characters, and so on“ (Wolf 2006, S.193).

Basierend auf derartigen okularzentrischen Definitionen werden die auditiven Dimensionen digitaler Spiele häufig als lediglich die Grafik unterstützende oder aber ästhetisch aufwertende, „decorative effects“ (Gärdenfors 2003, S.111) verstanden. Diese Schwerpunktsetzung manifestiert sich auch in der von Produktion und Forschung verwendeten Bezeichnung ‚Videospiel‘ (‚video‘, lat. für ‚ich sehe‘) oder dem noch älteren Begriff des ‚Bildschirmspiels‘ (vgl. etwa Knoll 1986).

Es scheint sowohl bei Gamedesigner_innen als auch bei den Rezipient_innen und im wissenschaftlichen

Diskurs eine gewisse Einigkeit darüber zu herrschen, dass ‚Sehen‘ relevanter sei als ‚Hören‘, wenn es um die Bedienung des *game interfaces*, die Interaktion mit dem Spiel, das *gameplay* oder die Rezeption der Narration eines digitalen Spieles geht. Tatsächlich spiegelt dies auch das Angebot an Spielsoftwares wieder: „Currently game interfaces mostly rely on graphics to convey information to the player“ (Garcia/de Almeida Neris 2013, S.229) – eine Aussage, die auch gegenwärtig noch Gültigkeit hat. So handelt es sich auch 2019 beim weltweit meistverkauften und -rezipierten Game – dem *Open World-Spiel Minecraft* (seit 2009) (vgl. Statista 2019) – um ein digitales Spiel, bei dem die auditive Ebene keine notwendige Voraussetzung für die Interaktion darstellt, da die *core mechanics* (vgl. Sicart 2008) rein visuell angelegt sind. Dass eine derartige Spielmechanik aber nicht notwendigerweise an visuellen Output gebunden ist, zeigt das Spiel *Musicraft*, eine Audio Game-Variante von *Minecraft*, die auf dem Erstellen dynamischer musikalischer Welten basiert: „The audiogame *Musicraft* is conceptualised to play as a game, during which the players learn how to construct music in an abstract audio-only world isomorphic to elements of common music notation. The music constructions are focused on surviving and avoiding musical monsters“ (Kirke 2019, S.66).

Generell manifestiert sich die Schwerpunktverlagerung auf Sichtbares auch in Paratexten, wie etwa Screenshots in Video Game-Zeitschriften sowie der primären Vermarktung von digitalen Spielen in visuellen Medien

wie Film, Fernsehen sowie auf Online-Plattformen (z.B. Twitch.tv und YouTube.com). Spezifischer lässt sich die okularzentrische Fokussierung auch im wissenschaftlichen Diskurs um den historischen visuellen Überbietungswettkampf von Videospielherstellern in den 1990er Jahren erkennen: „During the 1990s, the bit capacities of PCs as well as consoles grew exponentially. New methods of visual processing were developed allowing computer generated images to achieve an unprecedented level of precision” (Malliet/Meyer 2003, S.38). Technologischer Fortschritt in der Entwicklung digitaler Spiele und entsprechender Hardwarekomponenten werden somit häufig mit einer Optimierung der visuellen Outputs im Hinblick auf Detailtreue, Auflösung, Foto-Realismus, *frames per second* et cetera verbunden (vgl. Felzmann 2012).

Während gegenwärtig einige Spiele auch ludisch-auditive Segmente involvieren – wie etwa die Clicker-Kreaturen in *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), die lediglich auf Geräusche reagieren und die Aufmerksamkeit der Spieler_innen auf auditive *cues*² verlagern –, handelt es sich hier meist stärker um ästhetische und narrative Aspekte sowie auf eine

psychisch-emotionale Wirksamkeit abzielende Elemente als um interaktive Mittel. Die Clicker in *The Last of Us* sind blinde Mutanten, die sich ähnlich wie Fledermäuse anhand von Klick-Geräuschen orientieren. Dementsprechend ‚sehen‘ diese Kreaturen die Spielfigur nicht, sondern orten sie mittels Aussendung und Rezeption von Schallwellen. Sie reagieren besonders auf Geräusche, die durch laute oder unvorsichtige Bewegungen hervorgerufen werden, sowie auf Berührungen durch den Avatar. Die Spieler_innen können die Anwesenheit der Clicker durch die Klick-Geräusche frühzeitig hörend erkennen und ihren Avatar durch vorsichtiges Herantasten an den blinden Wesen vorbei manövrieren. Es handelt sich hierbei also um eine Spielstrategie, die zwar zunächst eine Fokussierung auf das Hörbare evoziert, letztendlich aber in einer visuell bedingten Spielhandlung, dem Manövrieren auf der Bildfläche, mündet. Der interaktive Prozess zwischen Spieler_innen und dem Videospiel-Dispositiv wird zunächst zwar auf der akustischen Ebene angestoßen, jedoch münden die daraus resultierenden Spielhandlungen letztendlich in visuellen Interaktionen.

Konstantinos Drossos et al. fassen diese Tendenz zur visuellen Prävalenz wie folgt zusammen: „Many of the game aspects, e.g. player-game interaction, scenery and scenario, guidelines, tutorials and others, are primarily communicated through colors, shapes, text

tude, pitch and timbre and by assigning a meaning to the corresponding objects and situations from the virtual environment“ (Balan et al. al., 2015, S.4).

2 Bei „auditory cues“ (Röber/Masuch 2005, S.2) – auch „hearscons“ (Klante 2003, S.697) oder „auditory interaction objects“ (ebd., S.697) – handelt es sich um „permanently hearable objects with a position in space, a varying intensity, an interaction area and a specific sound“ (ebd.). „[T]hey merge the previous knowledge of the listener with natural auditory associations with sound sources and causes [and] can incorporate a large variety of information simultaneously by combining and processing the audio dimensions of sound ampli-

and visual objects“ (Drossos et al., 2015). Die Fokussierung auf Sichtbares anstelle von Hörbarem scheint zudem dadurch bekräftigt zu werden, dass die meisten kommerziellen Spiele auch ohne Sound spielbar sind und durch visuelle *cues* die nötigen interaktiven und ästhetischen Informationen vermitteln. Im Gegensatz dazu sind digitale Spiele, bei denen der grafische Output unterbunden wird, in den meisten Fällen kaum spiel- oder meisterbar.

Aus einer ökonomischen, zielgruppenorientierten Perspektive ist eine solche Fokussierung auf das Sehen als wichtigsten Wahrnehmungsaspekt des Menschen, so mutmaßen John Friberg und Dan Gärdenfors, auf „user and developer prejudice“ (2004, S.149) zurückzuführen – der Tatsache und Wechselbeziehung, dass Entwickler-Studios grundsätzlich ein sehendes Publikum als Zielgruppe voraussetzen und Spieler_innen sich entsprechend häufiger für den Kauf von visuell fokussierten Spielen entschieden³. Dementsprechend sind, wie Drossos et al. (2015) bemerken, die meisten digitalen Spiele auf ein sehendes Publikum ausgerichtet, wenngleich dies unter Umständen nicht intentional geschieht. Während die ästhetisch-narrative und immersive Nutzung von Sound und Musik in kommerziellen Spielen als aufwändig und

kostenintensiv produziert zu bezeichnen ist⁴, so lässt sich dennoch feststellen, dass die interaktiv-ludische Nutzung des ‚Hörens‘ in digitalen Spielen kaum berücksichtigt wird (vgl. Drossos et al. 2015).

Bei der von Entwickler-Studios primär anvisierten Zielgruppe handelt es sich also um Menschen, die keine Sehbehinderung haben. Für die sehbehinderte Minderheit, die oft weniger als 30% Sehkraft besitzt (DBSV 2020), sind primär visuell bedingte digitale Spiele nicht barrierefrei nutzbar, weshalb diese von einer wichtigen Sparte der Unterhaltungsindustrie weitgehend ausgeschlossen sind⁵.

Mittlerweile erschließen Game Studios den bis vor einigen Jahren noch nicht erschöpften kommerziellen Bereich der *game accessibility*. Ein gegenwärtiges Beispiel ist der *Adaptive Controller* von Microsoft, ein ‚offenes‘ Peripherie-Gerät, das prinzipiell für Spieler_innen mit „eingeschränkter Mobilität“ (Microsoft 2019) entwickelt wurde.

3 Der Mensch ist aus einer derartigen Perspektive und auch nach gängiger Auffassung in der Naturwissenschaft ein „Augentier“ (Welsch/Liebmann 2012, S.1). So werden etwa Norbert Welsch und Claus Liebmann zufolge 40% aller vom Menschen aufgenommenen Informationen alleine über Farben erfasst (ebd.).

4 Ein Beispiel hierfür ist *Journey* (Thatgamecompany 2012), für dessen immersive Wirkung der Komponist Austin Wintory einen dynamischen Soundtrack entwickelt hat, der sich entsprechend der narrativen und ludischen Situation des Spiels anpasst (vgl. Webber 2018).

5 Vgl. Drossos et al. (2015), S.51: „People with vision impairments may [...] find it impossible to play games which rely on visual feedback. In such cases, video games can be rendered obsolete. Especially in the case of visually-impaired children, the impact of not being able to play games with one's peers is likely to have significant social side-effects, e.g. alienation. Such problems can be rectified through the use of novel interface approaches (Drossos et al. 2015).“

Es handelt sich dabei um eine Reihe von kombinierbaren Elementen wie etwa Schaltern und Knöpfen unterschiedlicher Form und Größe, Halterungen, Joysticks und Pedale sowie anderweitigen „Hilfsmodulen“ (ebd.), welche zudem mit externen beziehungsweise zusätzlichen Geräten verschaltet werden können. Spieler_innen, die unter motorischen oder anderen körperlichen Einschränkungen leiden, können durch die individuelle Konfiguration ihres Peripherie-Geräts somit nicht nur zum digitalen Spielen ermächtigt, sondern ebenfalls in eine ökonomisch adressierbare Käuferschaft übersetzt werden. Im Bereich der *audio accessibility* werden derartige Bestrebungen von Seiten kommerzieller Entwickler bislang allerdings als ökonomisch irrelevant beziehungsweise als zu ‚spezialisiert‘ betrachtet (vgl. Mangiron 2012, S.49).

Audio Games: Eine kurze Einführung

Betrachtet man die Entwicklung digitaler Spiele, so sind vor allem in den letzten Jahren eine Reihe von Softwares (und teilweise auch spezifische vibrierende Controller-Devices) produziert worden, die ein großes Spektrum an auditiven Übersetzungen klassischer Videospielmechaniken unter dem Label ‚Audio Games‘, ‚Audio-Only-Games‘ oder ‚Audio-Mostly-Games‘ vereinen. Diese Spiele stellen das Hören (und in gewissem Maße auch Taktilität und Haptik) als hauptsächliche Spielbedingung in den Vordergrund: Anstatt über ein herkömmliches grafisches Interface einen sichtbaren ludischen bezie-

hungsweise visuell-ästhetischen Raum herzustellen, werden das *gameplay*, die immersive Qualität, die Narration (soweit vorhanden) und die interaktive Situation durch ‚auditive Interfaces‘ generiert (vgl. Garcia/de Almeida Neris 2013, S.229). Abhängig von der Software, den sensorischen Kapazitäten und den *gaming-skills* der Spieler_innen sowie dem soziotechnischen Setup des Videospiellarrangements (Controller, Sound-Output-Geräte, mobile Devices, Heimcomputer etc.), können derartige auditive Interfaces in den unterschiedlichsten Varianten und Videospielgenres vorkommen. So muss einer Definition von digitalen Spielen, die auf die auditive Dimension verzichtet, widersprochen werden oder sie muss zumindest als unvollständig betrachtet werden, da es eine Reihe von Spielen gibt, bei denen der auditive Aspekt von zentraler Bedeutung ist. Prinzipiell sind Audio Games interaktiven Hörbüchern ähnlich (vgl. Röber et al. 2006; Spöhrer 2018, S.89-90). Hierbei handelt es sich um rudimentäre Spielformen mit einem Fokus auf gesprochener Sprache beziehungsweise einer linearen Erzählung, „in which the listener/player may and can intervene with the story at predefined and user-selected points using an auditory user-interface“ (Röber et al. 2006, S.358). Es handelt sich dabei um gesprochene, literarische Texte, die mitunter mit Geräuschkulisse unterlegt sind und den Hörer_innen an bestimmten Punkten in der Erzählung Entscheidungsmöglichkeiten anbieten, die den Verlauf der Handlung beeinflussen. Ein Beispiel hierfür ist *Die Dr3i: Hotel Luxury End* (Europa 2006), „[e]in

spannender Mitratesfall“ (CD-Cover), der 50 Textbausteine (Handlungsmöglichkeiten/Abzweigungen) in Form von Audiospuren beziehungsweise Einzeldateien umfasst, die auf zwei CDs geliefert werden. Die CDs können in einem herkömmlichen CD-Player abgespielt werden; durch die *forward*- und *rewind*-Funktion des Players können die entsprechenden Textbausteine in verschiedene, lineare Handlungsabfolgen gesetzt werden. Hervorzuheben ist hierbei, dass das Genre der interaktiven Hörbücher in jedem Fall eine Anordnung von gesprochenen Textbausteinen benötigt, die von den Spieler_innen in begrenztem Rahmen konfiguriert beziehungsweise manipuliert werden kann. Durch diese „configurative practice“ (Eskelinen 2001) teilen sich interaktive Hörbücher ein charakteristisches Merkmal mit digitalen Spielen. Durch die notwendige Bedingung des Vorhandenseins einer ‚story‘ unterscheiden sich interaktive Hörbücher allerdings auch von dem weiteren Feld der Audio Games.

Dennoch folgt eine Reihe von Audio Games dieser literarischen Tradition beziehungsweise einer Mischform aus Hör-Roman und Adventure-Games, in der die Spieler_innen einen Avatar verkörpern, der sich durch haptische oder verbale Eingabe durch die auditiv vermittelte Spielwelt navigieren lässt. Zudem handelt es sich bei vielen Audio Games um auditive Übersetzungen klassischer *gameplay*-Mechaniken digitaler Spiele und damit um eine Transformation von visuellen Elementen in auditive Elemente. Das bedeutet, dass jegliche Spielelemente als

hörbare Zeichen repräsentiert werden. Dies gilt für Figuren, Items und Hindernisse, wie die Navigation und Orientierung in den hörbaren Spielwelten und -szenarien (vgl. Garcia/de Almeida Neris 2013, S.230) sowie ebenso für die Setup- und Optionsmenüs, die in der Regel bewusst „eye-free“ (Rovithis et al. 2014) gestaltet werden. Audio Games unterstützen diesen Fokus auf das Hörbare zudem meist mit einem vollkommenen Verzicht auf Grafiken oder visuelle Inputs. Die meisten Spiele beginnen mit einem blanken schwarzen oder weißen Hintergrund, von dem aus dann die ersten Anweisungen zur Bedienung oder zur Konfiguration als hörbare Sprachausgabe bereitgestellt werden.

Audio Games finden in der gegenwärtigen Forschung hauptsächlich im Bereich der *Accessibility*-bzw. *Disability*-Forschung Beachtung, da es sich – so die gängige Annahme – um digitale Entertainment-Angebote für blinde Menschen oder Menschen mit Sehbeeinträchtigung handelt (vgl. Araujo et al. 2017; Drossos et al. 2015; Targett/Fernström 2003). Bis auf wenige kommerzielle Ausnahmen handelt es sich bei Audio Games tatsächlich um Softwares, die von kleinen Hersteller_innen oder einzelnen Programmierer_innen als zugängliche Alternativen zu den hauptsächlich okularzentrischen Mainstream-Videospielen veröffentlicht werden (vgl. Rovithis et al. 2014). Interessanterweise werden Audio Games aber auch als Herausforderung für sehende Menschen, also als „challenge“ (vgl. Danger 2017; Jäger/Hadjakos 2017) oder als „original sen-

sory experience“ (vgl. DOWiNO 2016) beworben, da Sehende in der Regel ungeübt im Umgang mit rein auditiven Spielmechaniken sind und spezifische sensorische Spiel- und Körpertechniken im beziehungsweise für das entsprechenden Spiel erst erlernen müssen (vgl. Spöhrer 2019, S.102).

Weiterhin beschäftigt sich die Forschung mit pädagogischen und didaktischen Implikationen von Audio Games, da sie eine Möglichkeit bieten, eine sensorische Aufmerksamkeitsverschiebung zu generieren und damit gegebenenfalls Lerneffekte zu erzielen: „Recent developments in the field of edutainment suggest that [Audio Games] can be implemented not only as entertaining systems, but also as valid tools for research and education on any curriculum related (but no limited) to acoustics and sound studies“ (Rovithis et al. 2014). Ebenfalls finden Audio Games Anwendung in therapeutischen Bereichen, wobei beispielsweise auf Basis des ‚Lerntypen-Modells‘ argumentiert wird, dass die auditive Übersetzung von Lehr- und Lerninhalten die Gedächtnis- und Konzentrationsleistungen verbessern kann (vgl. Targett/Fernström 2003). Drossos et al. (2015) heben neben den Möglichkeiten eines Lerneffekts für sehbeeinträchtigte Kinder ebenfalls die psychosozialen Effekte hervor, die durch Audio Games für sehende Spieler_innen eintreten können: „Accessible games can be targeted to non-disabled children (and even adults), allowing them to increase their empathy and understanding of their disabled friends“ (2015, S.58). Targett und Fernström (2003) argumentieren,

dass der Einsatz von Audio Games sehbeeinträchtigte Patienten und Patientinnen zu therapeutischen Maßnahmen motivieren kann und ebenfalls die Kommunikation über Lern- und Lehrinhalte zwischen Sehenden und blinden Menschen begünstigen kann. Balan et al. (2015) stellten auf Basis von empirischen Studien fest: „Also, [Audio Games] enhance orientation and mobility, cardinality, laterality, cognition, knowledge and help developing problem-solving and abstract thinking skills“ (S.117).

Generell stellt die Beschränkung auf rein auditive Elemente oder Geräusche jedoch eine Herausforderung für die Game-Design-Forschung dar (vgl. Garcia/de Almeida Neris, 2013). Gärdenfors (2003) nennt hierzu zum einen das bislang vergleichsweise unterentwickelte Repertoire an auditiven Tropen: „The lack of conventions to draw material from is obviously a major obstacle when communication relies on non-speech sound. While Western culture has a rich tradition of of visual iconography, there is no well-established auditory counterpart“ (S.114.). Zum anderen stellt die Überlagerung verschiedener beziehungsweise unterschiedlich räumlich-positionierter Soundobjekte gegenwärtig noch ein technisches Problem dar oder markiert sogar eine Grenze des menschlichen Hörsinns: „There is a risk that a set of continuous object sounds blends into a cacophony that makes very little sense to the listener. Sounds can be separated spatially in a standard stereo sound system. However, as stereo only represents one dimension, the images

that can be conveyed are limited. If one wants communicate spatial structures closer to the complexity of graphics on a two-dimensional computer screen, some kind of surround sound system is needed. Still, there are other difficulties with positioning sounds even in a multi-channel sound system, since they tend to mix together if they are not easily distinguished from other simultaneous sounds” (ebd., S.112). Im medienwissenschaftlichen Diskurs, insbesondere im Bereich der Game Studies und Computerspielforschung, sind Audio Games bislang kaum repräsentiert – wobei auch in anderen Forschungsbereichen noch kein wesentliches Augenmerk auf ihre medienspezifischen Spiel- und Navigationsmechaniken, Erzähltechniken oder Immersionsstrategien gelegt wurde (vgl. Rovithis et al 2014). Eine solche Auseinandersetzung scheint aber lohnenswert, da Audio Games durch die exklusiv hörbare, ästhetische und auditiv-interaktive Adressierung und Zurichtung der Spieler_innen einzigartige techno-sensorische und mediale (Spiel-)Situationen herstellen können und ihr Verständnis deshalb eine wichtige Erweiterung des bisher vorherrschenden visuellen und narrativen Fokus‘ der Spieleforschung darstellt. Im Folgenden wird daher eine exemplarische Übersicht über eine Reihe von Audio Games gegeben, mit einer Fokusverlagerung von der sensorischen Zugänglichkeit hin zu den spiel- und medienspezifischen Eigenschaften und Mechaniken, die für die Game Studies und Computerspielforschung Anknüpfungspunkte bieten kann.

Audio Games: Ein exemplarischer Überblick

Aufgrund der zahlreichen Amateur- und Independent-Softwares, die online vertrieben werden, erweist es sich in diesem Rahmen als schwierig, einen Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben, wie bereits am Angebot der Internetseite AudioGames.net erkennbar wird. Hierbei handelt es sich um eine der weltweit größten Plattformen, die sich ausschließlich mit Audio Games beschäftigen. Die Seite stellt über 500 verschiedene Audio Games zum kostenlosen Download bereit, teilweise als Testversionen, teilweise als Open-Source-Software zur Weiterverarbeitung durch die Community. Das hier anzutreffende Angebot vermittelt einen Eindruck von Verfügbarkeit und Verbreitung dieser Games, die im Gegensatz zu auf Grafik basierten Spiele recht gering wirken. Bei den auf AudioGames.net angebotenen Spielen handelt es sich vielfach um auditive Übersetzungen von populären Mini-Games, beispielsweise verschiedene Versionen von Spielen nach dem Vorbild von *Memory* (1959), oder (Videospiel-)Klassikern wie *Schiffe Versenken* (vermutlich 19. Jhd.)⁶. Eine exemplarische Adaption der Spielmechaniken eines Video-Game-Klassikers stellt *Super Shot* (2003) dar, eine auditive

6 Eine gute, kurzweilige Einführung und einen Überblick über derartige Adaptionen von Mini-Games und deren Übersetzung in Audio Games beziehungsweise Audio-Mostly-Games bietet das Spielepaket *Blind Mini Games*, das es kostenlos für Android-Geräte gibt.

und spielerisch leicht reduzierte Version des Atari-Klassikers *Missile Command* (1980). In letzterem Spiel wird den Spieler_innen entweder auf der linken oder rechten Seite des Kopfhörers ein Audio-Signal ausgegeben, das eine ankommende Rakete darstellt, die dann durch das Bedienen einer entsprechenden Pfeiltaste abgewehrt werden kann. Durch die Verwendung von 3D-Kopfhörern kann ebenfalls die akustische Illusion einer ‚mittig‘ erscheinenden Rakete erzeugt werden, welche zur Abwehr das Drücken der ‚oben‘-Pfeiltaste verlangt. Obwohl derartige zunächst trivial oder archaisch erscheinen, so zeigen genauere Analysen (wie ich im Weiteren am Beispiel von *Snake 3D* zeigen werde), dass sie aufgrund ihrer Fokussierung auf den Gehörsinn sowie die Generierung von auditiven Zeichen und interaktiven *cues* ein produktives Forschungsfeld für die Beschäftigung mit der Relation von Spiel und Sound darstellen.

Audio Games lassen sich bereits in frühen Phasen der Videospiegelgeschichte finden und kommen – entsprechend der grafischen und erzählerischen Vorlagen – in einer Vielfalt von Genres vor. Sie weisen ein breites Spektrum an narrativen Möglichkeiten und Spielmechaniken auf. Während Audio Games gegenwärtig hauptsächlich für Personal Computer und Smart Devices vertrieben werden, lassen sich auch Beispiele für Heimkonsolen und Handhelds finden, womit sie in einer Vielfalt von Videospieldispositiven auftreten. Mitunter existieren auch Audio Games, deren Interaktivität auf audio-basierten Input-Geräten beruhen, also solchen,

die von den Spieler_innen verlangen, ihre Stimmen zu benutzen und verbale Befehle in ein Mikrofon zu sprechen. Letzteres ist allerdings nicht notwendigerweise ein Charakteristikum von Audio Games, sondern betrifft ebenfalls die gegenwärtig populären „Music Games“ (vgl. Austin 2016) oder Rhythmusspiele (vgl. Perron/Wolf 2009, S.2) wie etwa *Singstar* (Sony, seit 2004), bei dem die Spieler_innen in ein Mikrofon singen, das mit der Playstation-Konsole verknüpft ist und mit dem die Software bestimmte Inputs berechnet und bewertet. Musikspiele wie *Singstar* oder auch *Guitar Hero* (Harmonix, seit 2005), deren *gameplay* auf der Nachahmung des Musizierens basiert, verlangen allerdings, anders als Audio Games oder Audio-Mostly-Games, einen grafischen Output. Konsequenterweise sind Optionsmenüs, Tutorials und Level-Design in der Regel für gehörlose Menschen nicht barrierefrei gestaltet. Dies gilt ebenfalls für die Großzahl der gegenwärtigen Smart-Device-Apps, die das dort eingebaute Mikrofon für ähnliche (musikalische) Zwecke nutzen, deren interaktiver Handlungsspielraum allerdings hauptsächlich durch visuelle Elemente bedingt ist.

Während taktile Elemente in der Regel (fast) immer benötigt werden, um Audio Games zu benutzen – denn zumindest müssen die Spielenden auf irgendeine Weise das Input-Device ‚anschalten‘, ‚fühlen‘ oder ‚berühren‘ – benötigen sie keinen visuellen Output. Dies bedeutet allerdings nicht, dass grafische Spiele nicht zu reinen Audio Games umfunktioniert werden können. Ein frühes historisches Beispiel für

ein Audio Game, das diese Möglichkeit demonstriert, ist Ataris *Touch Me*, ein „memory test“ (Hugill/Amelides 2016, S.356), der ab 1974 als Arcade-Maschine in Spielhallen angeboten wurde und 1978 als Handheld-Gerät für den Heimgebrauch auf den Markt kam (vgl. Knoblauch 2016). Das Spielprinzip wird heutzutage noch immer in unzähligen Versionen als Spielzeug für Kleinkinder vertrieben. In diesem nicht-narrativen Gedächtnisspiel werden die Spieler_innen dazu aufgefordert, eine Sequenz von abwechselnd blinkenden Lichtern (und dazugehörigen Tönen) zu reproduzieren, indem sie auf die entsprechend markierten Tasten drücken. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn eine falsche Tastenkombination gedrückt wird. Allerdings ist die visuelle Unterstützung nicht notwendigerweise Bedingung, um *Touch Me* zu spielen: Da jeder Ton/jede Diode nur einer spezifischen Taste zugeordnet ist, ist es möglich sich im Spiel nur über visuelle, nur über akustische Signale oder über eine Kombination davon zu orientieren – vorausgesetzt die Spieler_innen sind musikalisch talentiert genug, um sich die immer komplexer werdenden, zufällig generierten Tonfolgen einzuprägen. Entsprechend bot *Touch Me*, wenn auch nicht intendiert, eine Möglichkeit zur Teilhabe blinder Menschen an Videospielen. Bereits hier zeigt sich, dass auditiv-haptisch basierte Interaktion eine deutlich andere techno-sensorische Spielsituation herstellt und alternative Spiel- und Körpertechniken mit sich bringt. Ein weiteres Beispiel für ein recht frühes, kommerziell vertriebenes Audio Game

stellt Warps Titel *Real Sound: Kaze no Regret* (1997) dar, welches exklusiv für Segas Dreamcast und Saturn veröffentlicht wurde (vgl. hierzu Collins 2013, S.24). Das Spiel wendet sich konkret an eine blinde Spieler_innenschaft, indem eine Anleitung in Braille-Schrift sowie die Samen einer japanischen Hauspflanze, die im Spiel narrative Relevanz besitzt, beigelegt wurden. Hiermit wurde durch das Pflanzen und das spätere Berühren und Erstasten der Pflanze beim Spielen eine haptisch-taktile Komponente ins Spiel eingebracht, die abseits von visuellen Design-Konventionen immersive Effekte erzielte (und in dieser Art vermutlich einzigartig in der Geschichte der Videospiele ist). Es lässt sich eine Analogie zu interaktiven Hörspielen ziehen, da das Spiel eine diegetische Welt repräsentiert, die auf gesprochener Sprache (durch Synchronsprecher_innen) und atmosphärischer Musik- und Geräuschkulisse basiert. Neuartig an diesem Spiel – vor allem wenn man bedenkt, dass es für eine Konsolengeneration vertrieben wurde, die mit einer grafischen Überbietungslogik warb – war die Tatsache, dass das TV-Display während des gesamten Spiels eine homogene schwarze Fläche zeigte. In diesem Spiel verbringen die Spieler_innen die meiste Zeit damit, sich mit der Hauptfigur auf eine Reise zu begeben und der sich entfaltenden, mystischen Liebesgeschichte und der musikalischen Begleitung zuzuhören. Dabei werden die Spielenden an bestimmten Wendepunkten der Handlung durch eine läutende Glocke dazu aufgefordert, mittels Betätigen eines Buttons auf dem Controller eine Ent-

scheidung für den weiteren Verlauf der Handlung zu treffen. Neben den genealogischen Gemeinsamkeiten zum klassischen Hörbuch ist das Spiel in dieser Hinsicht auch in einer literarischen oder mitunter einer filmischen Tradition angesiedelt, wenn man den Vergleich zu interaktiven (nicht-auditiven) Spielbüchern wie die Abenteuer Spielbuch-Reihe (Ian Livingstone, Steve Jackson, seit 1981), frühen Textadventures wie etwa dem Klassiker *Zork* (Infocom, 1980) oder interaktiven (Spiel-)Filmen wie zum Beispiel *Under a Killing Moon* (Access Software, 1994) zieht. Relevant ist hier vor allem der Faktor der (Reaktions-)Zeit und dessen Relation zu den Spielmechaniken. Denn ebenso wie in den oben genannten interaktiven Medien gibt es keine ‚kritische Zeitspanne‘, in der die Spielenden auf die Handlungsanweisungen des Spiels reagieren müssen. Im Gegensatz zu den gängigen Action-Spielen dieser Zeit, wie etwa *Sonic the Hedgehog* (Sega, seit 1991), die als visuell anspruchsvolle und durch eine hohe Geschwindigkeit des Spielverlaufs geprägte Reaktionsspiele die Aushängeschilder dieser Konsolengeneration darstellten, war der Spielverlauf von *Kaze no Regret* konsequenterweise durch lange, semi-passive Phasen bestimmt. In dieser Hinsicht generiert das Spiel ein spezifisches Dispositiv. Es ähnelt der sozio-medialen Konfiguration eines Hörspiels in dem die Interaktivität der Spielsituation in den Hintergrund rückt und es weist im Gegensatz zu Shootern, *jump 'n' runs* oder *beat 'em ups* eine deutlich niedrigere Frequenz interaktiver *prompts* auf. Damit rückt *Kaze no Regret* in den

Bereich jener Adventure Games, die einen stärkeren Fokus auf die Vermittlung von Narration legen.

Das Adventure-Genre ist im Bereich der Audio-Games ein häufig genutztes Element, wovon gegenwärtige Audio Games zeugen, wie etwa *Blindscape* (Gavin Brown, 2015) oder *A Blind Legend* (Dowino, 2016), die beide seit circa 2016 für Android-Smart-Geräte (kostenlos) erhältlich sind. Röber und Masuch zufolge ist diese Ausprägung im Bereich der narrativen Audio Games nicht verwunderlich, denn „[t]hrough the advantages of speech and sound, audio games are especially qualified for the presentation of narrative content, as found in adventure and action adventure games“ (2005, S.2). In beiden Spielen verkörpern die Spieler_innen einen blinden Avatar, ein Motiv, das sich aufgrund der Zielgruppe und auch zur Unterstützung des Narrativs anzubieten scheint und sich in verschiedene diegetische Kontexte verlagern lässt. In *Blindscape* wird die Geschichte eines Mannes erzählt, der durch die Sanktionen eines totalitären Staats sein Augenlicht verloren hat und nun einen Weg sucht, sein Leben zu beenden. Die Geschichte wird hauptsächlich in Form eines inneren Monologs vermittelt und mit Geräuschen unterstützt. Die Aufgabe der Spieler_innen ist es, mittels des Touchpads aus der Wohnung des Protagonisten durch die Stadt zu navigieren und auftauchende Hindernisse (wie zum Beispiel Türen, Feuerleitern) zu finden und zu überwinden. Aufgrund seiner Erblindung ist es dem Mann nicht möglich, eine umfassende Beschreibung seiner

Umgebung abzugeben. Somit sind die Spieler_innen in die Lage versetzt, die Umgebung (das schwarze Display des Smart-Gerätes) mittels Streichen und Berühren zu ertasten und zu erkunden. Jede Berührung des Touchscreens wird mit einer Bestätigung oder einem ablehnenden Kommentar des Charakters kommentiert. Diese Spielmechanik fördert ein spezifisches Immersions- und Involvierungsmoment, da es suggeriert, dass die Spielenden die akustische (und bisweilen imaginiert ‚taktile‘) Spielwelt über die sensorischen Möglichkeiten und Bedingungen ihres blinden Avatars erkunden. *Blindscape* basiert damit weniger auf dem ‚Erhören‘ eines detaillierten akustischen Raums, sondern bedingt und ermöglicht die Lokalisierung von Gegenständen und Hindernissen über das Ertasten (hauptsächlich durch das *trial-and-error-Prinzip*). Damit verzichtet das Spiel auch auf 3D-Sound, ein Element, das bei *A Blind Legend* zur Spielbedingung wird. Hier gilt es, die Rufe der Tochter eines blinden Ritters zu erhören, die durch die dreidimensionale beziehungsweise binaurale Klanglandschaft des Spiels und durch die (quasi)direkte Adressierung der Spielenden einen räumlichen und stark immersiven Effekt generieren. Dieser wird durch die Illusion unterstützt, dass die Geräusche, die der Ritter beim Laufen verursacht, räumlich ‚von unten‘ zu kommen scheinen und sich bewegende Gegenstände oder Personen in unterschiedlichen Bereichen des akustischen Raums zu verschwinden oder aufzutauchen scheinen. In diesem Spiel ist es essentiell, bestimmte akustische Aufforderungen im Spielraum

zu lokalisieren, diese durch eine entsprechende Ausführung auf dem Touchpad zu beantworten und den Ritter damit auf die Tochter zuzubewegen. Die Spielmechanik ist somit vergleichbar mit einem Echolot: Sobald der blinde Ritter sich von seiner Tochter entfernt, wird auch die rufende Stimme der Tochter leiser und kann, je nach Position, auch von einer Kopfhörer-Seite zur nächsten wandern. Durch entsprechende 3D-Kopfhörer ist hier auch die Illusion eines ‚mittigen‘ Rufs beziehungsweise der Positionierung der Tochter direkt gegenüber des Ritters möglich – ein Effekt, der ebenfalls zu immersiven Effekten führt⁷.

Wie zuvor erwähnt wurde, handelt es sich bei den vorgestellten narrativen Adventure-Games in der Regel um Spiele, die im Gegensatz zu Action-Spielen weniger zeitkritische Elemente oder spezifische Fertigkeiten im Bereich der Hand-Auge- beziehungsweise Ohr-Auge-Koordination von den Spieler_innen verlangen. Ein interessantes Beispiel für ein Action-Game, das das Reaktionsvermögen der Spielenden und

7 Der Begriff der Immersion erhält in werbetechnischen, ökonomischen und wissenschaftlichen Diskursen um Audio Games unterschiedliche Gewichtungen und Qualitäten. Immersion ist hier angelegt an Laura Mückes (2019) Auseinandersetzung mit dem Begriff: „In der Wissenschaft [...] wird mit dem Begriff der Immersion eine Bestimmung der Prozesse der temporär selbstvergessenen Rezeption, des ‚willing suspension of disbelief‘ anvisiert. Immersion entstehe immer dann, wenn davon ausgegangen werden könne, dass ‚ein Großteil der Aufmerksamkeit des Rezipienten von der Umgebung abgezogen und ganz auf das Artefakt gelenkt [wird]“ (S.10).

deren Fertigkeiten im Bereich auditiver Räume auf die Probe stellt, ist das nicht-narrative Audio Game *3D Snake* (PB Games, 2004). Bei diesem Spiel handelt es sich um eine Adaption des klassischen Computer- und Mobiltelefon-Games *Snake* (seit 1976). *Snake* ist ursprünglich ein rein visuelles Spiel, das auf Sound als *gameplay*-Mechanik verzichtet und das in verschiedensten Versionen vor allem durch Mobiltelefone der Marke Nokia in den 1990er Jahren bekannt wurde. In diesem Spiel kontrollieren die Spieler_innen einen Punkt, der den Avatar (eine wachsende Schlange) symbolisiert, auf einem durch vier Seiten begrenzten Spielfeld. Der Punkt kann lediglich innerhalb dieses Spielfelds in vier Richtungen bewegt werden. Das Spielziel ist es, einerseits auftauchende Früchte zu sammeln, wodurch die Schlange wächst, und andererseits nicht die Ränder des Spielfelds zu berühren (oder den Schwanz der Schlange selbst). Mit wachsender Größe wird es sodann schwieriger, dieses Spielziel zu erreichen. *3D Snake* übersetzt diese Spielmechanik auf äußerst innovative Weise: Anstatt die vier Spielfeldränder oder den Avatar selbst zu repräsentieren, gibt das Spiel akustische Signale aus, sobald sich die imaginierte Schlange einem Objekt nähert – dies kann entweder eine Frucht sein oder die Ränder des Spielfelds. Ähnlich einer akustischen Einparkhilfe generiert das Spiel zwei unterschiedliche, durchgehend simultan abgespielte Intervalle bestimmter Sound-Signale. So wird die Nähe zum Spielfeldrand durch ein windähnliches Rauschen, und die Nähe zu Früchten durch einen schrillen Glocken-Sound repräsentiert. Zu

keiner Zeit des Spiels wird jedoch ein Objekt oder die Schlange selbst durch diese Geräusche symbolisiert, sondern es wird lediglich die Distanz zwischen dem Objekt und der Schlange angezeigt – es sind hier also räumliche Relationen, die hörbar werden und eine interaktive ludische Umgebung herstellen. Je nach Position des Geräusches, das durch den binauralen Spielraum über die Kopfhörer aus einer entsprechenden Richtung kommt (oben, unten, links, rechts) und der Frequenz des Intervalls, generiert sich über die techno-sensorische Verschaltung von Spieler_innen, Sound-Ausgabe und Spielhandlungen, die die Spielenden mit dem Keyboard des PCs durchführen, eine auditive „spatial cognitive representation map“ (Balan et al. 2015, S.5-6), die die Position der Schlange und der Hindernisse suggeriert. Durch die Tatsache, dass die (imaginierte) Schlange ständig in Bewegung ist und ihre Richtung lediglich durch das Bedienen der Richtungstasten verändert werden kann, handelt es sich bei dem Spiel um ein kognitiv und sensorisch äußerst anspruchsvolles Spiel, das eine schnelle Reaktionszeit von den Spielenden verlangt.

Fazit

Die exemplarische Analyse der beschriebenen Audio Games zeigt, dass eine Beschäftigung mit den spezifischen Spielsituationen, die diese rein auf die akustischen Dimensionen und die Bemühung des Hör- und Tastsinns zugerichteten soziotechnischen Anordnungen ermöglichen, durchaus lohnenswert sein kann. Im Vergleich

zu visuell basierten Spielen ist das sozio-technische beziehungsweise das techno-sensorische Arrangement solcher Spieler_in-Spiel-Konstellationen bislang noch kaum medienwissenschaftlich bearbeitet worden. Gerade Fragen nach der Mobilisierung, Übersetzung und Mediatisierung des Hörens und dessen Einsatz als spielerisches Element sowie die Untersuchungen der Relationen zu entsprechenden sozio-technischen Arrangements, den Input- und Output-Devices und den Game-Mechaniken erscheinen in diesem Zusammenhang als produktiv. Im Zuge des *Visual Turns* wurden verschiedene medial bedingte Arten des spielenden (Zu-)Sehens bereits ausführlich erforscht (vgl. Darley 2000; Soraya 2018) ebenso wie damit zusammenhängende Körpertechniken, Ästhetiken und Design-Konventionen, die die optische beziehungsweise visuelle Wahrnehmung involvieren. Eine umfassendere Sichtung von Audio-Games, die Analyse und Beschreibung ihrer Spielmechaniken und -ästhetiken könnte die Grundlage bieten, um beispielsweise durch (auto-)ethnografische Methoden ergänzt zu werden (vgl. Spöhrer 2020). Damit wäre es möglich, die unterschiedlichen, auf das Hören fokussierten Spielweisen zu beschreiben und auf Hör- und Design-Konventionen in digitalen Spielen hinzuweisen, die möglicherweise über eine Funktionalisierung für *Accessibility*-Kontexte hinausgeht. Gerade der Bereich der medienwissenschaftlichen Disability Studies, die sich mit sensorischen Inklusions- und Exklusionsmechanismen sowie mit

medialer Teilhabe beschäftigen, könnte von Beschreibungen auditiver sozio-technischer Spielarrangements profitieren (vgl. Giddings 2008; Waldrich 2016), zumal der Bereich *disability* und Games im medienwissenschaftlichen Diskurs ohnehin noch relativ unterrepräsentiert ist. Wie die Sichtung der bisherigen lernpädagogischen, kognitionswissenschaftlichen und medizinischen Forschungsliteratur zeigt, werden etwaige *abilities* und *disabilities* und entsprechende Subjekte in Relation zu Audio Games grundsätzlich vorausgesetzt. Gerade durch relationale Medienanalysen ließe sich herausstellen, dass die entsprechenden User_innen nicht etwa als ‚disabled‘ voraussetzbar sind, sondern erst durch die Relation zu den Elementen von derartigen soziotechnischen Arrangements und medialen (Spiel)Praktiken als solche hervorgebracht werden. Wie auch der kurze Überblick über ausgewählte Audio Games in dieser Perspektive zeigt, divergieren die jeweiligen Spiele und die zugehörigen digitalen Spieldispositive hinsichtlich der Zusammenstellung und Verknüpfung von Peripherie-Geräten (Kopfhörer, Sound-Boxen, Mikrofone) sowie Game-Mechaniken und ästhetisch-narrativen Elementen. In konkreten Spielsituationen, in denen die Spieler_innen mit ihren spezifischen psychischen, kognitiven, sensorischen und soziokulturellen Voraussetzungen in derartige „auditory environments“ (Spöhrer 2018) übersetzt werden, wird ‚Hören‘ in unterschiedlichsten Ausprägungen erst konfiguriert und hervorgebracht. Während diese Feststellung für (vermutlich) jede Form

medialer Rezeption oder Interaktion gilt, so steht bislang jedoch noch aus, inwiefern dem ‚spielerischen Hören‘ beziehungsweise dem ‚hörend-Spielen‘ medienspezifische Eigenschaften in derartigen Prozessen zugewiesen werden können⁸. Eine derartige Perspektive geht also von der Annahme aus, „dass sensorische Prozesse der Wahrnehmung niemals direkt zugänglich oder einfach vorhanden sind, sondern immer schon in gewisser Weise in sozialen, technologischen und medialen Milieus übersetzt

werden, die sie ihrerseits (mit)verfertigen“ (Ochsner/Stock 2016, S.9). Damit wäre eine medienwissenschaftliche Forschung zu Audio Games vor die Aufgabe gestellt, zu analysieren und zu beschreiben, wie Höreindrücke durch „mediale Praktiken konfiguriert“ (ebd.) werden und wie in auditiven Environments durch Übersetzungs- und Austauschprozessen mediale Teilhabe und nicht-Teilhabe sowie sensorische (*dis*)abilities hergestellt werden (vgl. Ochsner 2018).

8 In meinem Aufsatz zu „Playing with Auditory Environments“ am Beispiel des oben genannten Audio Games *Snake 3D* habe ich mich dieser Problematik angenähert. Inwiefern sich eine derartige Analyse verallgemeinern lässt und in Zusammenhang mit (*dis*)abilities gebracht werden kann, gilt es noch weiterhin zu beforschen. Das Teilprojekt 2 der DFG-Forschungsgruppe Mediale Teilhabe: Partizipation zwischen Anspruch und Inanspruchnahme beschäftigt sich gegenwärtig mit dieser Problematik, indem sie sich zum Ziel gesetzt hat „zum einen die komplexen Relationen beobachtbar zu machen, die gleichermaßen Teilhabe und Nicht-Teilhabe in und durch spezifische technosensorische bzw. soziotechnische Konstellationen hervorbringen, und zum anderen die Mechanismen, Prozesse und Machtverhältnisse zu beschreiben, die Asymmetrien zwischen agencies bzw. letztendlich unterschiedlichen Akteuren erzeugen“. Die vollständige Projektbeschreibung findet sich online unter: <https://mediaandparticipation.com/ueber/teilprojekt-2/>.

Literatur

- Araújo, Maria et al.: „Mobile Audio Games Accessibility Evaluation.“ In: Antona, Margherita/ Stephanidis, Constantine (Hg.): *Universal Access in Human-Computer Interaction. Designing Novel Interactions. Proceedings, Part II*. Cham: Springer International, 2017, S.242-259.
- Austin, Michael: *Music Video Games: Performance, Politics and Play*. New York: Bloomsbury, 2016.
- Balan, Oana/Moldoveanu, Alin/ Moldoveanu, Florica: „Navigational Audio Games: An Effective Approach Toward Improving Spatial Contextual Learning for Blind People.“ In: *International Journal on Disability and Human Development* 14(2), 2015, S.109-118.
- Childs IV, G.W.: *Creating Music and Sound for Games*. Boston: Course Technology, 2007.
- Collins, Karen: *Game Sound. An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge/London: MIT Press, 2008.
- Collins, Karen: *Playing with Sound. A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge: MIT, 2013.
- Collins, Karen: *From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media*. London: Taylor Francis, 2017.
- Darley, Andrew: *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London: Routledge, 2000.
- DBSV: „Zahlen und Fakten.“ In: *Deutscher Blinden- und Sehbehindertenverband e.V. 2020*. Online verfügbar unter: <https://www.dbsv.org/zahlen-fakten.html>. Letzter Zugriff: 15.01.2020.
- Domsch, Sebastian: „Hearing Storyworlds. How Video Games Use Sound to Convey Narrative.“ In: Mildorf, Jarmila/Kinzel, Till (Hg.): *Audionarratology: Interfaces of Sound and Narrative*. Berlin: deGruyter, 2016, S.185-195.
- Drossos, Konstantinos et al.: „Accessible Games for Blind Children, Empowered by Binaural Sound.“ In: *Proceedings of the 8th ACM International Conference on Pervasive Technologies Related to Assistive Environments*. New York: Association for Computing Machinery (ACM), 2015, S.51-58.
- Eskelinen, Markku: „The Gaming Situation.“ In: *Game Studies* 1(1), 2001. Online verfügbar unter: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. Letzter Zugriff: 15.01.2020.
- Felzmann, Sebastian: „Playing Yesterday. Mediennostalgie und Videospiele.“ In: Böhn, Andreas/Möser, Kurt (Hg.): *Techniknostalgie und Retrotechnologie*. Karlsruhe: Scientific Publishing, 2012, S.197-216.

Frasca, Gonzalo: *Video Games of the Oppressed. Video Games as a Means for Critical Thinking and Debate* [Master Thesis, Georgia Institute of Technology]. Online verfügbar unter: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>. Letzter Zugriff: 10.01.2020.

Friberg, John/Gärdenfors, Dan: „Audio Games: New Perspectives on Game Audio.“ In: *Proceedings of ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, 2004, S.148-154.

Garcia, Franco Eusébio/de Almeida Neris, Vânia Paula: „Design Guidelines for Audio Games.“ In: Kuroso, Masaaki. (Hg.): *Human-Computer Interaction. Application and Services*. Heidelberg et al.: Springer, 2013, S.229-238.

Gärdenfors, Dan: „Designing Sound-Based Computer Games“. In: *Digital Creativity* 14(2), 2003, S.111-114.

Hugill, Andrew/Amelides, Panos: „Audio-Only Computer Games: Papa Sangre.“ In: Emmerson, Simon/Leigh, Landy. (Hg.): *Expanding the Horizon of Electroacoustic Music Analysis*. Cambridge: Cambridge UP, 2016, S.355-375.

Jäger, Adrian/Hadjakos, Aristotelis: „Navigation in Audio-Only First Person Adventure Game“. In: The 23rd International Conference on Auditory Display (ICAD). Online verfügbar unter: https://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/58363/ICAD2017_paper_33.pdf?sequence=5&isAllowed=y. Letzter Zugriff: 15.01.2020.

Kirke, Alexis: „When the Soundtrack is the Game: From Audio-Games to Gaming as Music“. In: Williams, Duncan/Lee, Newton (Hg.): *Emotion in Video Game Soundtracking*. Cham: Springer International, 2018, S.65-84.

Klante, Paul: „Visually Supported Design of Auditory Interfaces“. In: Jacko, Julie/Stephanidis, Constantine (Hg.): *Human-Computer Interaction: Theory and Practice (Part II)*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2003, S.696-703.

Knoblauch, William: „Simon: The Prelude to Modern Music Video Games.“ In: Austin, Michael (Hg.): *Music Video Games: Performance, Politics and Play*. New York: Bloomsbury, 2016, S.25-42.

Malliet, Steven/de Meyer, Gust: „The History of the Video Game.“ In: Raessens, Jost/Goldstein, Jeffrey (Hg.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: MIT Press, 2005, S.23-46.

Mangiron, Carmen: „Exploring New Paths Towards Game Accessibility“. In: Remael, Aline/Oreror, Pilar/Carroll, Mary (Hg.): *Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads: Media for All 3*. Amsterdam: Rodopi, 2012, S.43-60.

Marks, Aaron: *The Complete Guide to Game Audio: For Composers, Musicians, Sound Designers and Game Developers*. New York/London: Focal Press, 2012.

- Microsoft: „XBOX Adaptive Controller“. In: Microsoft.com, 2019. Online verfügbar unter: <https://www.microsoft.com/de-de/p/xbox-adaptive-controller/8nsdbhz1n3d8> (zuletzt aufgerufen am 15.01.2020).
- Munday, Rod: „Music in video games.“ In: Sexton, Jamie (Hg.): *Music, sound and multimedia: From the live to the virtual*. Edinburgh: UP, 2007, S.51-67.
- Newman, James: *Video Games*. London: Routledge, 2004.
- Ochsner, Beate/Stock, Robert: „Vorwort“. In: Ochsner, Beate/Stock, Robert (Hg.): *senseAbility: Mediale Praktiken des Sehens und Hörens*. Bielefeld: transcript, 2016, S.9-18.
- Ochsner, Beate: „AudioVisual Accessibility (AVA). Oder: Zur Herstellung prekärer Kommunikationsgemeinschaften“. In: Bennke, Johannes/Seifert, Johanna/Siegler, Martin/Terberl, Christina (Hg.): *Das Mitsein der Medien: Prekäre Koexistenzen von Menschen, Maschinen und Algorithmen*. Boston, MA et al.: Wilhelm Fink, 2018, S.121-146.
- Perron, Bernard/Wolf, Mark: „Introduction“. In: Perron, Bernard/Wolf, Mark (Hg.): *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge, 2009, S.1-22.
- Röber, Niklas/Masuch, Maic: „Playing Audio-Only Games. A Compendium of Interacting with Virtual, Auditory Worlds.“ Vortrag auf der Digital Games Research Conference 2005, Changing Views: Worlds in Play, June 16-20, Vancouver, British Columbia, Canada. Online verfügbar unter: https://www.researchgate.net/publication/221217529_Playing_Audio-only_Games_A_compendium_of_interacting_with_virtual_auditory_Worlds. Letzter Zugriff: 10.01.2020.
- Röber, Niklas/Huber, Cornelius/Hartmann, Knut/Feustel, Matthias/Masuch, Maic: „Interactive Audiobooks. Combining Narratives with Game Elements.“ In: Göbel, Stefan/Malkewitz, Rainer./Iurgel, Ido. (Hg.): *TIDSE*. Berlin/Heidelberg: Springer, 2006, S.358-369.
- Rovithis, Emmanouel/Mniestris, Andreas/Floros, Andreas: „Educational Audio Game Design: Sonification of the Curriculum through a Role-Playing Scenario in the Audio Game ‘Kronos‘“. In: *Proceedings of the 9th Audio Mostly: A Conference on Interaction with Sound*. New York: ACM, 2014.
- Sicart, Miguel: „Defining Game Mechanics.“ In: *Game Studies* 8(2), 2008. Online verfügbar unter: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>. Letzter Zugriff: 14.01.2020.
- Soraya, Murray: *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*. London: I.B. Tauris, 2018.
- Spöhrer, Markus: „Playing with Auditory Environments in Audio Games: Snake 3D“. In: Spöhrer, Markus (Hg.): *Analytical Frameworks, Applications, and*

Impacts of ICT and Actor-Network Theory. Hershey, PA: IGI Global, 2018, S.87-111.

Spöhrer, Markus: „Technische Dinge im Wechselspiel: Spielsituationen als Experimentalsysteme am Beispiel einer autoethnographischen Studie zu Tetris 99“. In: Wiedmann, Astrid/Wagenknecht, Katherin/Goll, Philipp/Wagenknecht, Andreas (Hg.): *Wie forschen mit den Science and Technology Studies?* Bielefeld: transcript, 2020, S.143-174.

Statista: Absatzzahlen der weltweit meistverkauften Videospiele in Millionen Stück (Stand November 2019). In: Statista.de. Online verfügbar unter:

<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/36854/umfrage/verkaufszahlen-der-weltweit-meist-verkauften-videospiele/> . Letzter Zugriff: 14.01.2020.

Summers, Tim: *Understanding Video Game Music*. Cambridge: UP, 2016.

Targett, Sue/Fernström, Mikael: „Audio Games. Fun for All? All for Fun?“ In: *Proceedings of the 2003 International Conference on Auditory Display, Boston, MA, USA, 6-9 July 2003*. Online verfügbar unter: dev.icad.org/Proceedings/2003/TargettFernstroem2003.pdf. Letzter Zugriff: 10.01.2020.

Waldrich, Harald: „The Socio-Technical Arrangement of Gaming“. In: Spöhrer, Markus (Hg.): *Analytical Frameworks, Applications, and Impacts of ICT and Actor-Network Theory*. Hershey, PA: IGI Global, 2018, S.52-86.

Webber, Jordan Erica: „The Road to Journey.“ In: Foulston, Mary/Volsing, Kristian (Hg.): *Video Games. Design/Play/Disrupt*. London: V&A, 2018, S.12-31.

Welsch, Norbert/Liebmann Claus: *Farben, Natur, Technik, Kunst*. Wiesbaden: Springer VS, 2012.

Wolf, Mark P.: *The Medium of the Video Game*. Austin: Texas UP, 2001.

Wolf, Mark P.: „On the future of video games“. In: Messaris, Paul/Humphreys Lee (Hg.): *Digital Media: Transformations in Human Communication*. Brüssel et al.: Peter Lang, 2006, S.187-195.

Neuerscheinungen: Besprechungen und Hinweise

Im Blickpunkt

Ömer Alkin: Die visuelle Kultur der Migration: Geschichte, Ästhetik und Polyzentrierung des Migrationskinos

Bielefeld: transcript 2019, 625 S., ISBN 9783837650365, EUR 59,99

Wenn ich früher, in den 1980er Jahren, am Wochenende bei meinen Freund_innen zu Besuch war, dann liefen meistens Videos mit türkischen Melodramen oder Komödien, am liebsten mit Kemal Sunal in seiner Rolle als Şaban. An solchen Abenden versammelten wir uns mit der gesamten Familie bei Tee, Süßigkeiten und Chips vor dem Bildschirm. Weite Teile der Bevölkerung in Deutschland sind durch die kulturelle Praxis von Videokulturen geprägt, die über ihre eigenen, informellen Distributionswege verfügten und deren ausgesprochen heterogenes Publikum von deutschen TV-Redaktionen oder Kinobetreiber_innen nahezu völlig ignoriert wurde. Die Filme des populären türkischen Yeşilçam-Kinos ermöglichten dem migrantisch situierten Publikum eine Schaulust, die vom so genannten „deutsch-türkischen Kino“ nicht geboten wurde.

Ignoriert wird der Einfluss internationaler Videokulturen auch vom deutschen Feuilleton, das es vermutlich auch noch gut meint, wenn Filmkritiker_innen einen Regisseur wie Fatih Akin ausschließlich innerhalb einer

bundesrepublikanischen Kinotradition verorten und mit Rainer Werner Fassbinder vergleicht. Doch nicht nur die Filmkritik, auch die Film- und Medienwissenschaft hat Nachholbedarf in Bezug auf die Beschäftigung mit Videokultur und ihrer Rolle für das audiovisuelle Gedächtnis. Überhaupt erscheint es angesichts aktueller Debatten über die Bewahrung des Filmerbes in Deutschland sonderbar, dass in einer Nation, deren Nachkriegszeit in West wie Ost derart international geprägt war, migrantische Einflüsse häufig aus dem Blick geraten. Schließlich gehören zum audiovisuellen Gedächtnis, das ein zentraler Bestandteil unserer Erinnerungskultur ist, all jene Bilder und Filme, die in einer Gesellschaft zirkulieren, sei es über YouTube oder im Auftrag von staatlichen Filmarchiven. Dazu zählen deutsche Sprachfassungen internationaler Kino- und TV-Produktionen ebenso wie Bollywood-Filme mit türkischer Synchronisation. Ähnlich verheerende Konsequenzen für das audiovisuelle Gedächtnis hat die Ver-

nachlässigung von Video als Medium und Kulturpraxis. Seine Rolle für die Erinnerungskultur ist nicht zu unterschätzen.

Nun deutet die Veröffentlichung von Ömer Alkins umfangreicher Dissertationsschrift einen doppelten Paradigmenwechsel an: Er hinterfragt die nationale Perspektive, mit der bislang die visuelle Kultur der Migration untersucht wurde, und bezieht bewusst Video – neben Kino – als kulturelle Praxis mit ein. So geht es Alkin um das transnationale Phantasma der Migration, doch bleibt er längst nicht bei Fragen der Repräsentation stehen. Die Leistung seiner Arbeit ist eine doppelte: zum einen ist sie als Teil einer postmigrantischen widerständigen Praxis der Wissensproduktion eine epistemologisch begründete Intervention in die geisteswissenschaftliche Forschung, zum anderen leistet sie einen Beitrag zur deutschen Mediengeschichte. Denn die Arbeit bringt eine Filmkultur zum Vorschein, die von den Film- und Medienwissenschaftler*innen bislang wenig beachtet wurde: das populäre türkische Yeşilçam-Kino mit seinen spezifischen Distributions- und Rezeptionsbedingungen in Deutschland. Bislang hat die Forschung zum deutsch-türkischen Migrationskino dessen Einfluss auf Filmemacher*innen und Publikum schlichtweg ignoriert. Alkins umfangreiche Untersuchung des Topos der Migration bedeutet nicht nur eine überfällige Diskursverschiebung innerhalb der deutschsprachigen Film- und Medienwissenschaft, die bereits Nanna Heidenreich mit ihrem Buch *V/Erkennungsdienste, das Kino und*

die Perspektive der Migration (Bielefeld: transcript, 2015) eingefordert hat, sondern sie rückt eine bislang vernachlässigte Filmkultur in den Blick und schafft damit eine Grundlage für kommende Untersuchungen zum globalen Migrationskino.

Doch wie ist das Konzept des Migrationskinos zu verstehen? Der deutschsprachige wissenschaftliche Diskurs darüber entfaltet sich zumeist am deutsch-türkischen Kino und ist häufig von Topoi wie ‚Interkulturalität‘, ‚Integration‘ oder ‚Parallelgesellschaft‘ geprägt. Kennzeichnend für diesen Diskurs, so Alkin, sei ein „Wandelnarrativ“ (S.117), das in relativ festgefüigten Kategorien gefangen bleibt. Demnach folge auf eine Phase des „Betroffenheitskino“ in den 1970er und 1980er Jahren, das Migrant*innen vornehmlich als Opfer repräsentiert, das emanzipatorische, ermächtigende Kino der 1990er Jahre. Diese mehrphasige Historisierung hat seither in einer häufig verkürzten Rezeption die akademische Auseinandersetzung mit dem ‚deutsch-türkischen Kino‘ geprägt. Und die ist in mehrfacher Hinsicht problematisch: so sei sie häufig auf Aspekte von Identität und Transkulturalität beschränkt, lasse zudem die oft erheblichen produktionsbedingten, ästhetischen und politischen Unterschiede von Filmen außer Acht, und konstruiere eine vornehmlich mehrheitsdeutsche Zuschauer*innenposition unter Ausschluss der migrantisch situierten Rezeption von Videokultur. Ein solcher wissenschaftlicher Diskurs sei nur möglich, weil er die komplexe Filmkultur des Yeşilçam-Kinos ausblende, so

Alkins These. Die Gründe hierfür lägen in der Ignoranz und Unkenntnis dieser Filmkultur als Folge von Eurozentrismus, Sprachbarrieren und mangelnder filmhistorischer Forschung. Für seine Kritik an eurozentrischen Analysemodellen mit ihrer Fortschrittslogik und dem ihnen inhärenten Integrationsdispositiv macht sich Alkin das von Shohat/Stam in ihrem „Unthinking Eurocentrism“ (1994) entwickelten Konzept der ‚Polyzentrierung‘ zunutze.

Zum Aufbau des Buches: Nach einem einführenden wissenschaftstheoretischen Abriss mit hohem Reflexionsniveau (Kapitel 1), folgt im ersten Teil ein überzeugender theoretischer dreigliedriger Wurf. Im zweiten Kapitel stellt Alkin den wissenschaftlichen Diskurs um das ‚Betroffenheitskino‘ dar. Nach einer Einführung in den türkischen Emigrationsfilm (Kapitel 3) diskutiert Alkin die Konzepte des *World*, *Transnational* und *Polycentric Cinema*. Im zweiten Teil des Buches widmet sich Alkin den „Filmischen Konstruktionen der Migration im High-Yeşilçam-Kino der 1970er Jahre“ (S.200-576). Hier vermag er es durch Filmanalysen ausgewählter Beispiele (darunter *Davaro* [1981], *Kara Toprak* [1973] und *Acı Zafer* [1972]) zu zeigen, wie sehr ein Blick auf das türkische Kino das vorherrschende Migrationsnarrativ in deutschsprachigen Diskursen ergänzt und präzisiert. Alkins Analyse überwindet die herkömmliche Trennung von Herkunfts- und Ankunftsgeellschaften. Während das klassische Migrationsnarrativ von Anwesenheit der migrantischen Subjekte geprägt ist

und ihrem Reiseverlauf folgt (Abreise – Reise – Ankunft), konzentriert sich Alkin in mehreren Analysen auf die „Home Group“ und die filmische Konstruktion des migrantischen Subjekts durch dessen Abwesenheit im Dorf oder dem vorigen Wohnort in der Stadt. Topoi sind hier die wartenden Eltern, die erwartungsvolle Braut und die neugierigen Nachbarn. Anhand von fünf Anreisesequenzen untersucht Alkin Verfahren der filmischen Sichtbarmachung der Migration durch das Markieren von Stationen der Anreise: der Zug, das Teehaus. Mit dem Topos der ‚Ankunft‘ analysiert Alkin eine weitere Figuration, nun anhand von Blickpolitiken, die, häufig auch sexuelle Politiken sind, der Andersmachung des Migranten dienen. Das abschließende neunte Kapitel widmet sich nationalen Filmprogrammatiken. Lobenswert ist auch, dass Alkin den Leser_innen die analysierten Filmausschnitte auf seiner Website mit deutschen Untertiteln zur Verfügung stellt.

Alkin leistet mit seiner Arbeit einen längst überfälligen wissenschaftlichen Beitrag von empirischer wie theoretischer Bedeutung. Seine Arbeit vollzieht einen dringend nötigen Paradigmenwechsel, der von der Prämisse unserer postmigrantischen Gesellschaft ausgeht und neue theoretische und methodische Perspektiven für eine zukünftige Film- und Medienwissenschaft entwickelt. Die zukünftige Forschung wird nicht mehr hinter Alkins Beitrag zurückfallen können.

(Dagmar Brunow, Växjö)

Medien/Kultur

Markus Krajewski, Harun Maye (Hg.): **Universalenzyklopädie der menschlichen Klugheit**

Berlin: Kulturverlag Kadmos 2020, 250 S., ISBN 9783865994493, EUR 39,80

Es ist nicht leicht, das Format der *Universalenzyklopädie der menschlichen Klugheit* zu bestimmen. Mit seinen knapp 21 x 26 cm dunkelblauer Pappe erinnert der Band zunächst an einen aufwendig gestalteten Ausstellungskatalog. Und tatsächlich: Der silberfarbenen umrahmte Rundausschnitt des Buchdeckels gibt den Blick frei auf eine unregelmäßige weiß-graue Fläche mit leichtem Gelbstich, die sich beim Aufschlagen als Teil des Himmels von William Turners Ölgemälde „The Whale Ship“ (ca. 1845) entpuppt. Der hintere Teil des Inneneinbandes ist eine fotografische Reproduktion von Gareth Longs „Bouvard and Pécuchet's Invented Desk for Copying“ (2012), einer Sammlung von Tisch-Miniaturen, den letzten Seiten von Flauberts letztem Romanprojekt nachgebildet. Bouvard und Pécuchet, so heißt es hier, „geben beim Tischler einen Schreibtisch mit doppeltem Pultaufsatz in Auftrag, besorgen Schreibutensilien und machen sich an die Arbeit“ (S.10). So finden sich die beiden von den Herausgebern in der Einleitung explizierten literarischen Referenzen – Melville und Flaubert (vgl. S.10) – auch im Inneneinband der *Universalenzyklopädie* wieder. Der zweite, Fragment gebliebene Teil von Flauberts Roman über die

beiden Kopisten (*Universalenzyklopädie der menschlichen Dummheit: Ein Sottisier*. Göttingen: Wallstein, 2017), ist ein Sammelsurium von *kopierten* Zitaten und Allgemeinplätzen aus Presse, Prosa und Philosophie. Demgegenüber widmen sich die Autor_innen der ‚klugen‘ Enzyklopädie je „einem bestimmten Objekt, Thema oder Begriff“ (S.9) innerhalb einer der Strukturkategorien Flauberts: Von „Verzeichnisse und Merkwürdigkeiten“ (S.13f.) bis „Beschimpfungen – Dummheiten – Niederträchtigkeiten“ (S.245f.).

Die über 70 Beiträge sind inhaltlich wie stilistisch so unterschiedlich, dass eine Überblicksdarstellung notwendigerweise scheitern muss. Sie enthalten architektonische Beschreibungen (Veronika Kellndorfer: „Das wahre Bild im Schleier“, S.18), Kulturobjektbetrachtungen (Linda Keck: Scharniere, S.32-33), theorie-biographische Fragmente (Raimar Zons: „Bodenlos“, S.47f.), Zeichnungen (Birgit Schneider: „Kondensierte Klassiker“, S.56-61), Technikgeschichte (Moritz Hiller: „Mother of all Demos“, S.127-139), Briefe (Ute Holl und Lothar Leininger: „Sterblichkeit übersetzen“, S.62ff.) und Listen (Eva Schauerte: „Weltklugheit“, S.185ff.).

Die disparaten Beiträge werden durch etwas zusammengehalten, was sie selber nicht mit abbilden: den mit diesem Band geehrten Medientheoretiker Bernhard Siegert. Ein Beitrag wie T'ai Smiths „Encounter“ (S.77f.), der die Person des Jubilars direkt einbezieht, ist in der Universalenzyklopädie zwar die Ausnahme. Doch finden sich nicht nur die Autor_innen der Beiträge als Kolleg_innen in der intellektuellen Biographie Bernhard Siegerts wieder; auch die Lemmata verweisen auf kleine und große Forschungsinteressen Siegerts, seien es Fliegen, Mathematik, Pynchon, Psychoanalyse, Sandhügel, Klappbilder oder die häufigen Referenzen auf Weimar, Siegerts aktuelle Wirkungsstätte.

Die verstehende Lektüre der Enzyklopädie erfordert eine Kennerschaft, die den Zusammenhang der Lemmata enthüllt, da diese zwar – anders als bei Flaubert – alphabetisch sortiert sind, aber zunächst keiner inneren Logik zu gehorchen scheinen. Auch gelingt es, wie die Herausgeber selbst anmerken, dabei „nicht ganz“ (S.9), die Autor_innen zu tilgen; etwas kritischer müsste man wohl sagen, es gelingt *nicht*. Denn nicht nur in der Kategorie „Große Männer“ (freilich ironisch) fällt der Blick zuerst auf die ‚großen Namen‘. Die relative Intransparenz der Eintragstitel – etwa „Ha-Ha“ (19f.), „Kohl“ (S.85f.), „Fort-Da“ (S.121f.), „Mondver-

schwörung“ (S.167f.) oder „Weihnachtsmann“ (S.201f.) – wirft letztlich doch wieder auf die Autorschaft als Distinktionsmerkmal zurück. Und so bleibt der Blick bereits im traditionellen Inhaltsverzeichnis am Vertrauten hängen: Hans Ulrich Gumbrecht, Christiane Voss, Friedrich Balke, Georges Didi-Huberman oder Hans-Jörg Rheinberger.

Die *Universalenzyklopädie* ist freilich mehr als bloß ein schön gearbeitetes Coffee Table Book, aber nicht annähernd so systematisch wie etwa das *Historische Wörterbuch des Mediengebrauchs* (Heiko Christians, Matthias Bickenbach, Nikolaus Wegmann [Hg]. Köln, Weimar, Wien: Böhlau, 2014), wenngleich es Überschneidungen im Feld der Autor_innen, aber auch im Stil der Beiträge gibt. Seinem Anliegen, eine „Bestandsaufnahme des gegenwärtigen medien- und kulturwissenschaftlichen Denkens“ (S.10) vorzulegen, kommt der Band unter der Voraussetzung nach, dass diese Bestandsaufnahme auch ganz anders aussehen könnte und stark durch die Position Siegerts bestimmt wird. Eine ‚Editorische Nachlese‘ im Sinne des Flaubert-Herausgebers Hans-Horst Henschen, der die Fragmente der ‚Dummheit‘ ordnete und kommentierte, bleibt hier der Klugheit der Leser_innen überlassen.

Alina Valjent (Bonn)

Lucy Alford: Forms of Poetic Attention

New York: Columbia UP 2020, 384 S., ISBN 9780231187558, EUR 57,-

Basierend auf Ansätzen aus Philosophie (Phenomenologie), Psychologie und den Kognitionswissenschaften, unternimmt Lucy Alford in ihrer ersten Monographie eine Reihe von *close readings*, die von dem Grundinteresse nach der Frage des Zusammenspiels von Objekt und Subjekt, „poetic form“ und „mind“ (S.3) geprägt sind. Ihr Corpus setzt sich größtenteils aus den Werken nordamerikanischer und europäischer Dichter_innen des 20. und 21. Jahrhundert zusammen (etwa E. Dickinson, T.S. Eliot, W. Stevens, A. Carson, F. O'Hara, A. Rimbaud und P. Celan), aber auch ältere Werke etwa von Shakespeare, Hölderlin, Sappho und Al-Khansa werden diskutiert.

Die Erkundung der Form ist laut Alford nichts anderes als die Frage danach, wie Gedichte funktionieren. Und das, was geformt werde, sei letztlich nicht etwa das Gedicht mit seinen Rhythmen, Stilmitteln und Figurationen, sondern vielmehr: Aufmerksamkeit („poetry's primary medium is attention“ [S.3]). Diese Aufmerksamkeit konstituiert sich im Zwischenraum von Subjekt und Objekt: Im Moment der Aufmerksamkeit bewege sich das Ich auf das Objekt zu („the I *tendens ad* (stretching towards) its object“ [S.281]). Das Gedicht ist für Alford ein formales Objekt, in dem zugleich semantisch Objekte geformt werden (können).

Neben dieser Grundannahme, versucht die Einleitung im Weiteren

eine eher komplexe Typologie zu entfalten. Zunächst definiert Alford zwei grundsätzlich unterschiedliche Typen der poetischen Aufmerksamkeit. Die eine, „transitive attention“, zielt auf ein Objekt ab; die andere, „intransitive attention“, zeichnet sich durch eine extreme Verwaschung oder gar Entleerung des Aufmerksamkeitsfeldes aus: „aside from the formal object that is the poem itself, there is no central object of contemplation“ (S.152). Während transitive Aufmerksamkeit große Schnittmengen mit dem konzentriert-intentionalen Fokus aller auf Problemlösung angelegten Tätigkeiten aufweist, steht intransitive Aufmerksamkeit für eine „more open and objectless awareness“ (S.152), wie wir sie etwa in Kontexten von Meditation, Tagträumerei oder auch Langeweile erleben.

Beiden Typen werden im Folgenden zunächst jeweils fünf unterschiedliche „dynamic coordinates“ zugeordnet. Darüber hinaus werden diese dann jeweils mit vier unterschiedlichen Modi in Verbindung gebracht. Es sprengt den Rahmen dieses Formats auf diese weiter einzugehen oder sie auch nur zu nennen. Angemerkt sei lediglich, dass die entwickelte Typologie – abgesehen von der basalen Unterscheidung von transistiver vs. intransistiver Aufmerksamkeit – nicht überzeugt und auch nur schwer nachzuvollziehen ist. Die Analysen der einzelnen Gedichte sind zwar packend und erkenntnisreich, aber der Mehr-

wert der komplexen Typologie wird nicht ersichtlich. Natürlich beschreibt eine Gedichtanalyse nicht das Gebilde auf dem Papier, sondern die Begegnung zwischen dem zum Gedicht hin ausgestreckten Lese-Ich und dem Kunstwerk. Alfords Leistung ist darin zu sehen, dass sie diese Tatsache explizit macht.

Sehr ungewöhnlich und angreifbar ist ihr methodischer Zugang. Während die Hermeneutik prinzipiell auf den Text konzentriert ist und dementsprechend die empirische Literaturwissenschaft in erster Linie auf die Textverarbeitung fokussiert ist, versucht Alford beide Größen, beziehungsweise den Zwischenraum zwischen beiden, zu explorieren. Die Autorin nennt ihr Vorgehen induktiv und deduktiv zugleich: einerseits leitet sie ihre Konzepte und Termini aus der philosophischen, psychologischen und literaturwissenschaftlichen Aufmerksamkeitsforschung ab, andererseits macht sie ihre eigenen subjektiven Reaktionen während des Lesens („the movement of my own attention in response“ [S.10]) zur Ausgangsbasis ihrer Erforschung der besagten *forms of attention*. Alford ist sich ihrer sehr subjektiven und begrenzten Erfahrungsgrundlage bewusst. Dennoch begründet sie nicht,

weshalb sie ihre Studie nicht auf eine breitere empirische Basis gestellt hat.

Weiterhin anfechtbar ist die Behauptung, dass *forms of poetic attention* allein anhand von Gedichten artikuliert werden könnten: „Stated simply, poetic attention is the attention produced, required, or activated by a poem“ (S.6). Obwohl die Autorin eingesteht, dass *poetic attention* in Bezug auf alle Kunstwerke wichtig sei, vertritt sie doch die Meinung, dass etwa in Prosa und Drama das Hauptaugenmerk auf Handlung und Figur liege und damit der Fokus auf die sinnliche Erfahrung der Sprache an sich – wie sie in Gedichten Form annehme – nicht gegeben sei. Diese Aussage trifft kaum zu. Allein D. F. Wallaces *Infinite Jest* (1996) oder Sarah Kanes *4.48 Psychosis* (2000) beweisen das Gegenteil. Thierry Groensteins Arbeit zur Arthrologie des Comics (*The System of Comics*. Jackson, MI: UP of Mississippi, 2007) zeigt darüber hinaus, dass Jakobsons Definition der poetischen Sprache längst kein Alleinstellungsmerkmal der verbal-sprachlichen Literatur, geschweige denn der Lyrik ist. Alfords Arbeit fordert also dazu heraus, die *Forms of Poetic Attention* auch für andere (Medien-)Genres fruchtbar zu machen.

Anne Rügemeier (Freiburg)

Silvia Henke, Dieter Mersch, Nikolaj van der Meulen, Thomas Strässle, Jörg Wiesel: Manifest der künstlerischen Forschung

Zürich: Diaphanes 2020 (Reihe DENKT KUNST), 128 S., ISBN 9783035802900, EUR 15,-

Ein Manifest signalisiert Dringlichkeit und Aufbruch. Deshalb wohl nehmen die Autor_innen des vorliegenden Buches im Kontext eigener und fremder Arbeiten zum Titelthema (vgl. Caduff, Corina u.a. [Hg.]: *Kunst und künstlerische Forschung: Musik, Kunst, Design, Literatur, Tanz*. Zürich: Scheidegger und Spiess 2009. [= Zürich Yearbook of the Arts/Zürcher Jahrbuch der Künste. Band 6]; Mersch, Dieter: *Epistemologien des Ästhetischen*. Zürich: Diaphanes 2015 [Reihe DENKT KUNST]) erneut Anlauf, um den Eigensinn von Kunst und künstlerischer Forschung nachdrücklich zu proklamieren. Der Vorstoß ist dieses Mal explizit gegen deren Verfechter_innen gerichtet, die sich längst gemächlich im traditionellen universitär-akademischen Betrieb eingerichtet und dessen Anforderungen affirmiert hätten (vgl. S.5f.).

Der kollektiv verfasste, mit Stilalüren nicht geizende Text markiert deutlich die wichtigsten Positionen der künstlerischen Forschung und deren Verortung im akademischen Feld. *Künstlerische Forschung*, auch: „Ästhetische Forschung“ (S.41), bedarf demnach, so die Grundannahme, nicht länger der Vermittlung durch wissenschaftssprachliche Kodierungen; sie trage vielmehr die Qualität als

Organ von Erkenntnis selbst in sich. Der gesamte Bereich der nonverbalen Künste wie Tanz, Performances, bildende Kunst und Musik, in ihrem Vollzug genuin erkenntnistiftend und in sich reflektiert, sind Gegenstand der Ästhetischen Forschung. Deren Arbeitsbasis ist die *Aisthesis* (vgl. S.18), die Lehre der sinnlich-körperlichen Wahrnehmung (Platon) und die begrifflos-nichtdiskursive ästhetische Erkenntnis nach Kant (*Kritik der Urteilskraft*; vgl. S.61). Das Verständnis der jeweiligen Künste sei einzig aus deren Essentia selbst zu entwickeln (vgl. S.13). So lebe etwa der Tanz von der Rhythmik des menschlichen Körpers, die eine sinnliche, nicht verstandgeleitete Wahrnehmung auslöse (vgl. S.39). Herkömmliche, resulatorientierte Wissenschaft ist den Autor_innen zufolge außerstande, solche Vorgänge und deren seelisch-physische Wirkungen zu erfassen (vgl. S.49). Ausschließlich auf das Sagbare bedacht, vermöge diese es nämlich nicht, in der Kunst zu denken (vgl. S.17) und verfehle so die „genuine Kraft des Ästhetischen“ (S.12). „Forschung als ‚ästhetische Findung‘ [...]“ (S.48) hingegen, geleitet von „Disziplinlosigkeit“ und „Unbestimmtheit“ (S.18), gilt als unabschließbarer Vorgang, der nur Annäherungen, nicht

aber wissenschaftlich-finale Erfassen kenne (vgl. S.34 und S.42). Die Konsequenz einer solchen Haltung: „Die Künstlerische Forschung kann sich nur dauerhaft etablieren, wenn sie sich von der universitären Forschung emanzipiert“ (S.6).

Das vorliegende Manifest der Autor_innen ist angesichts der allgemeinen Bornierung von Kunst (u.a. Kunstmarkt/Förderwesen/staatliches Repräsentationsbegehren) als grundsätzliches Plädoyer für ihre Bedeutung und Ernsthaftigkeit zu begrüßen. Allerdings läuft deren gesamte Argumentation mit Rekurs auf Kant (vgl. S.61), Walter Benjamin (vgl. S.39), Theodor W. Adorno (vgl. S.40), auf Emmanuel Lévinas (vgl. S.54), den frühen Roland Barthes (Autonomie der Zeichen; vgl. S.49ff.) und Gaston Bachelard (vgl. S.47) auf eine Metaphysik der Kunst und der Forschung an ihr hinaus: Kunst ist selbstreferen-

ziell, ohne jede gesellschaftliche und historische Vermittlung. Zeichen verweisen auf Zeichen (vgl. S.33). Kritik, die nicht aus ihr selbst heraus erwächst, wird suspendiert. Bilder avancieren zu Subjekten, die denken können (vgl. S.39). Bei diesem restaurativen Kunst- und Bilddenken handelt es sich keineswegs um ein singuläres Phänomen der Künstlerischen Forschung. So oder in vergleichbarer Weise wird es im deutschsprachigen Raum nicht minder prominent vertreten von Erika Fischer-Lichte (*Ästhetik des Performativen*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 2004) oder Horst Bredekamp (*Theorie des Bildakts*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 2010). Gegen derlei Bestrebungen sei deshalb hier an Carl Einsteins fulminante Destruktion jeder Kunstmetaphysik (*Die Fabrikation der Fiktionen*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt [posthum], 1973) erinnert.

Rainer Dittrich (Bergisch Gladbach)

Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse, Norbert M. Schmitz (Hg.): Technobilder: Medialität, Multimodalität und Materialität in der Technosphäre

Marburg: Büchner 2019, 298 S., ISBN 9783963171161, EUR 40,-

Der vorliegende Tagungsband macht sich zur Aufgabe, eine Aktualisierung des traditionellen, hauptsächlich kulturwissenschaftlich geprägten Bildbegriffs vorzunehmen, wobei der Schwerpunkt vor allem auf einer Kontextualisierung des Begriffs im Bereich digitaler Bild- und Bewegtbildphäno-

mene und Bildmedien liegt: Hierzu soll, dem Titel des Sammelbands entsprechend, Vilém Flussers Begriff ‚Technobild‘ („Eine neue Einbildungskraft“. In: *Der Flusser-Reader zu Kommunikation, Medien und Design*. Mannheim: Bollmann, 1996, S.141-149) dienen, der vor allem als Abgrenzung von ‚technisch‘

generierten Bildern zu einer vermeintlichen Abbildungslogik ‚traditioneller‘ Bilder und Bildgebungsverfahren verhandelt wird. Technobilder, so Flusser, böten als von Computerprogrammen kalkulierte Bilderzeugnisse keine ‚objektive Unterlage‘ und stellten daher eher Fragen nach einem ‚wozu‘ und ‚wie‘ bildlicher Bedeutung, anstatt ausschließlich nach den Inhalten visueller Darstellung (vgl. Flusser, Vilém: *Ins Universum der technischen Bilder*. Göttingen: European Photography, 1996, S.52). Hieran schließen die Autoren an und argumentieren, dass gegenwärtige bewegte, simulative sowie interaktive Bilder und ihre spezifische Bildlichkeit nicht nur über den Sehsinn und visuelle Inhalte zu begreifen sind, sondern als multimodale und multisensorische Arrangements, die sowohl Materialitäten, Praktiken und *agencies* involvieren und mediatisieren. Peter K. Haffs Technosphären („Humans and Technology in the Anthropocene: Six Rules“. In: *The Anthropocene Review*. Volume 1, Issue 2/2014, S.126-136), also „hybride Netzwerkstrukturen“ (S.8), in denen konvergente Bildökosysteme reziprok verknüpft sind, bieten den Autoren hierbei einen theoretischen Zugang.

Eingeleitet wird der Band von Goda Plaum mit einem umfassenden theoretischen Beitrag, der die Konzepte Medialität, Materialität und Modalität aufgreift und der sich als programmatisches Beschreibungswerkzeug für die u.a. in den folgenden Beiträgen analysierten Bildarrangements verstehen lassen könnte. Sie plädiert hierbei für einen relationalen und weit gefassten Bildbegriff, der sich schließlich tabellenartig

als viergeteilter Bildbegriff darstellen lässt und den sie am Beispiel von Aufdrucken auf Aldi-Tüten exemplifiziert. Lars C. Grabbe diskutiert auf Basis der Phänosemiose die Beziehungsgefüge von Signal, Information und Materialität in Prozessen der Bildwahrnehmung. Dimitri Liebsch beschäftigt sich im nächsten Beitrag mit Problemen und Paradoxien filmischer Bilder und stellt hier im Rahmen einer technik- und begriffshistorischen Perspektive die Frage nach der paradoxen Relation von Bild und Bewegung und deren eigentümlichen Offenheit. Thematisch anknüpfend verhandelt Nicolas Oxen die klassische, deleuzianische Frage nach der Zeitlichkeit von Bewegungsbildern mit Bezug zum *data-moshing*. Derrick de Kerckhove diskutiert digitale Bild(medien) in Abgrenzung zu traditionellen Bildmedien als vermeintlich ‚immateriell‘ und körperlich von menschlichen Akteuren separiert, wenngleich diese mit ihnen in körperlichen Interaktionszusammenhängen stehen. Serjoscha Wiemer beschäftigt sich danach mit *glitches*, also Störungsphänomenen, die in Bildmedien auftreten können und die sich zwischen Materialität und Semiotik positionieren lassen. Stefanie Johns beschäftigt sich mit dem hybriden Status von Live-Bildern und beschreibt diese als bild- und medientheoretische Reibungsflächen und als Orte des Begehrens zwischen Er- und Entmächtigung. Stefanie Eickelmann diskutiert die diskursiv-materielle Aneignung und Rekontextualisierung von digitalen Bildern im Internet und deren Effekte als Formen sozialer Missachtungen und

Verletzungen des Subjekts (beispielsweise visuelle Verarbeitungen von Vergewaltigung). Léa Perraudin widmet sich anschließend, mit Bezug auf Haff, konkret dem Konzept der Technosphäre und deren temporale, materielle und operative Taxonomien und bietet in diesem Zuge ein terminologisches Vokabular sowie einen theoretischen Rahmen an, der die Analyse von gegenwärtigen Bildphänomenen zulässt. Die in der Einleitung verhandelte Multimodalität von Technobildern greift Katharina Gsöllpointer auf, indem sie anhand des Kunst- und Forschungsprojekts „Digital Synesthesia“ die Kinästhesie als spezifischen Modus cross- und multisensorischer Wahrnehmung verhandelt. Anna Caterina Dalmasso widmet sich schließlich dem YouTube-Genre der ASMR-Videos und deren zugehörigen technoästhetischen und sensorischen Praktiken und Effekten. Den Abschluss des Bandes bildet Tobias Helds Beitrag zur Schnittstelle von sensorischer Wahrnehmung, Design und Wirkung immersiver Medientechnologien und deren Integration in den Designprozess.

Der Sammelband bietet eine interessante Rekonzeptualisierung und Ver-

handlung von (vorwiegend digitalen) Bildkonzepten und leistet einen heterogenen Querschnitt gegenwärtiger Bildphänomene. Bei der Lektüre der Beiträge fällt auf, dass Peter K. Haffs Konzept der Technosphäre, ebenso wie Flussers Begriff des Technobildes, nicht in jedem der Beiträge explizite Erwähnung oder Anwendung finden. Dennoch zeigen die Beiträge gerade in ihrer Vielfältigkeit, dass eine Rahmung gegenwärtiger Bildphänomene durch die Relationierung der Modi der sensorischen Wahrnehmung, deren soziomateriellen Dispositiven sowie den damit eng verknüpften Mediationsprozessen und -praktiken eine plausible Alternative zu eng gefassten Abbildungslogiken klassischer Bildtheorien bietet. Gerade durch die in diesem Sammelband demonstrierte Komplexität derartiger Gegenwartsphänomene macht die medienökologische Perspektive sichtbar, dass die vermeintlich singulären ‚bildlichen Erscheinungsformen‘ lediglich Oberflächen oder Effekte weitverzweigter Netzwerke und Prozesse, also relationale Gefüge sind.

Markus Spöhrer (Konstanz)

Nick Couldry: Media. Why It Matters

Cambridge: Polity Press 2020, 137 S., ISBN 9781509515141, GBP 9,99

Medien sind kein ausschließlich fachwissenschaftliches Thema, denn Medien prägen Gesellschaften: die soziale Ordnung ist abhängig von der Medienordnung (vgl. S.2); Medien übermitteln Bedeutung im Raum und in der Zeit (vgl. S.4) und sind maßgeblich für unsere Erfahrung von Welt (vgl. S.6). Wie diese Prägungen erfolgen, zeigt Nick Couldry in den fünf Kapiteln, die jeweils eine spezifische Dimension der Medien erörtern: die Dimensionen des Verbindens, Darstellens, Imaginierens, Teilens, und Regierens.

Im ersten Kapitel nähert sich Couldry den verschiedenen historischen Modalitäten des Verbindens, indem er Infrastrukturen des Verbindens (S.13) untersucht. In diesem Zusammenhang verweist er auf die geläufige Unterscheidung zwischen Medien, die über Zeiten (beispielsweise das Buch), und solche, die über Orte (beispielsweise das Telefon) verbinden. Für die heutige Situation erinnert er an die ebenfalls bekannte Beobachtung, dass die Verbindung über Orte durch das zunehmende Ausmaß und die immer höhere Geschwindigkeit äußerst komplex geworden ist (vgl. z.B. Manuel Castells: *Das Informationszeitalter*. Bd.1-3. Opladen: Leske + Budrich, 2001-2003; Jonathan Crary: *24/7. Schlaflos im Spätkapitalismus*. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach, 2014). Medien werden auf diesem Wege zur Umwelt des All-

tags („environment for living today“ [S. 30]). Couldry plädiert für eine Ökologie, also für ein integrierendes und ganzheitliches Verständnis der Medien. Nach Skizzen zur Geschichte des Verbindens geht Couldry auf die Implikationen des Verbindens für politisches Handeln und soziale Ordnung ein. Er expliziert, dass die Art und Weise, wie Medien Individuen und Gesellschaften verbinden, entscheidend ist für derzeitige Praktiken des Regiertwerdens (sensu Foucault). Das Darstellen bildet, so Couldry am Beginn des zweiten Kapitels, die andere Seite des Verbindens, denn Medien sind immer beides „medium and message“ (S.33). Couldry richtet sein Interesse auf einige zentrale Probleme des Wieder-Darstellens („re-presenting“). So thematisiert er beispielsweise die Repräsentationen von Politik in den Medien und geht auf die komplizierte Konstellation Sozialer Medien ein: Sie stellen, indem sie verbinden, zugleich auch immer etwas dar. Sie sind eine Botschaft und sie vermitteln Botschaften. Im dritten Kapitel wird die These vertreten, dass die Funktion von Romanen seit dem späten 18. Jahrhundert darin bestanden habe, die steigende Komplexität der Weltentwicklung zu bewältigen. Interessant wird diese These, wenn Couldry das „algorithmic imagining“ (S.66) im digitalen Zeitalter diskutiert. In diesen Passagen stellt er die paradoxe Situation heraus, dass die Funktion der Komplex-

itätsreduktion durch Fiktionen zunehmend durch die imaginäre Macht der algorithmischen Prozesse abgelöst wird, die die Undurchsichtigkeit der sozialen Welt vergrößert. Nach einem kurzen historischen Abriss diskutiert Couldry im Kapitel „Sharing“ Gewinne und Verluste des Teilens und erörtert Praktiken des Teilens im Zeitalter digitaler Medien. Zentral ist für Couldry, wie sich das Verhältnis von Inklusion und Exklusion in Formen des „online sharing“ (S.87) verändert. Abschließend stellt er ein grundlegendes Problem zur Diskussion: Die Infrastrukturen von Medien-Plattformen prägen die Struktur einer Gesellschaft und sind zugleich ein Faktor der Globalisierung von Gesellschaften. Das ruft die Frage auf, ob Gesellschaften unter digitalen Bedingungen überhaupt regiert werden können (vgl. S.99). Diese Frage lenkt über zum letzten Kapitel. Das Thema des Regierens umfasst alle Dimensionen der Medien, die Couldry in den ersten vier Kapiteln erläutert hat. Medien, so die Ausgangsthese, spielen eine zentrale Rolle für die Bedingungen, unter denen politische Auseinandersetzungen und Umwälzungen stattfinden. Historische Beispiele für durch Medien gestützte Umwälzungen sind die Amerikanische

und die Französische Revolution, wohingegen imperiale Mächte Medien als Stabilisierungsfaktor instrumentalisieren. Am Beginn des 21. Jahrhunderts sieht Couldry das ausschlaggebende Problem des Regierens in der Dialektik zwischen Freiheit und Kontrolle. Diese Dialektik betrifft Fragen wie die nach dem Verhältnis zwischen Vertrauen und Verantwortlichkeit, Regulierung und Überwachung; sie betrifft Gewinne und Verluste, die die Ausdifferenzierung von Medienpraktiken für den einzelnen und für die Gesellschaft insgesamt mit sich bringen. Immer wieder betont Couldry, dass es für diese Probleme keine schnellen Lösungen geben kann, da die Entwicklungen derzeit noch im Fluss sind und die Lage überaus komplex ist. In diesem Sinne sind auch die abschließenden Leseempfehlungen zu verstehen.

Die Studie bietet einen überaus informativen, problembewussten und anregenden Überblick über Medien und ihre gesellschaftlich-politischen Funktionen sowohl für ein interessiertes Fachpublikum als auch für alle, die mit Gewinn über den Tellerrand der eigenen Disziplin hinausblicken wollen.

Irmela Schneider (Berlin)

Andrea Seier: Mikropolitik der Medien

Berlin: Kadmos 2019, (Kaleidogramme, Bd.173), 286 S., ISBN 3865993397, EUR 24,90

Mit ihrem Buch legt Andrea Seier ein vor allem programmatisches Werk vor, welches in verschiedenen theoretischen Reflexionen und Beispielanalysen eine spezifische, namentlich mikropolitische Forschungsperspektive vorstellt. Es verfolgt dabei im Wesentlichen zwei miteinander verbundene Ziele, die sich über die Reflexionen und Analysen hinweg erkennen lassen: Es gelte zum einen die „Schnittstellen von Medien und Kultur, von technischen Artefakten und ihren jeweiligen kulturellen und sozialen Umgebungen zu untersuchen“ (S.217). Medien bestünden in dieser Perspektive immer schon in der Verknüpfung heterogener Elemente, von „Diskursen, Praktiken und Apparaturen [...]“ (S.232). Als politisch liest Seier die angesprochenen Schnittstellen aufgrund ihrer konstitutiven Bedeutung für soziale Segmentarisierungsprozesse (im Sinne Gilles Deleuzes und Félix Guattaris, vgl. S.27ff.) oder Prozesse der Selbst- und Fremdregierung (im Sinne Michel Foucaults, vgl. S.30ff.). An jenem Medienbegriff wird zum anderen eine Deessentialisierung kultureller Instanzen erkennbar, die in Seiers Buch nicht nur die Beschäftigung mit Medien grundiert (vgl. S.51ff.). Sie wird ebenso für (in anderen Publikationen vermeintlich als distinkt gesetzte) Instanzen wie Publika (vgl. S.97f.), mediale Artefakte (vgl. S.117) und nicht zuletzt das Selbst (vgl. S.77f.)

argumentiert. Auch diese seien jeweils als Relationalitäten medialer, sozialer und diskursiver Gefüge (oder Dispositive) zu verstehen.

Den im ersten Kapitel entwickelten Begriff der Mikropolitik entlehnt Seier ebenfalls bei Deleuze und Guattari (*Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie*. Berlin, 1992 [1980]), bezeichnet damit aber keine restriktive Theorieperspektive, sondern vielmehr eine grundsätzliche Herangehensweise, um „Verbindung[en] von Praktiken, Diskursen und Strukturen [denken zu können] [...] ohne von gegenseitigen Determinierungen ausgehen zu müssen“ (S.13). In der Tat erweist sich die unmittelbar daran anschließende Diskussion der Foucault'schen Gouvernementalitätsperspektive für das Vorhaben des Buches als deutlich stringenter und handhabbarer.

Wie sich eine solche Perspektivierung konkret ausgestalten lässt, erprobt Seier in den folgenden drei Kapiteln anhand verschiedener Einzelstudien zu televisuellen Beratungsformaten (insbesondere *Raus aus den Schulden* [2007-2015]), zum Diskurs um mediale Beteiligung und Aneignung sowie zu postfeministischen Medienkulturen. Trotz der Betonung, analytisch über eine Ebene medialer Repräsentationen hinaus gehen zu wollen, wird dabei bisweilen nicht ganz klar, inwiefern die vorgebrachten Analysen von Filmen,

Fernsehsendungen oder YouTube-Clips diese tatsächlich in ihrer eigentlichen „gouvernementalen Funktion“ (S.238) zu fassen vermögen oder ob es nicht vielmehr um mediale Semantiken bestimmter gouvernementaler Rationalitäten geht. Nichtsdestotrotz sind die (ästhetischen) Analysen sinnvoll an die vorgebrachten Überlegungen zur Mikropolitik angebunden sowie – ganz im Sinne der vorgestellten Perspektive auf Medien als heterogene Gefüge – durch Analysen rahmender Praxen, etwa von Casting- und Beratungsangeboten der Sender (vgl. S.74ff. und S.90ff.), ergänzt. Am besten gelingt dem Buch die Verbindung von mikropolitischen Perspektive und Fallstudie im Kapitel zu postfeministischen Medienkulturen. Darin argumentiert Seier im Anschluss an Angela McRobbie und Rosalind Gill, dass „Weiblichkeitsentwürfe derzeitiger Medienkulturen [...] eng mit Techniken der Selbstführung verbunden [sind] und [...] auf der Grammatik eines ausgeprägten Individualismus“ basieren (S.174).

Beschlossen wird das Buch durch ein Kapitel, das den bis dahin ausgearbeitete Ansatz der Mikropolitik und den darin vorausgesetzten Begriff sozial-medialer Dispositive der Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) Bruno Latours (sowie deren medienwissenschaftlichen Adaptionen) gegenüberstellt. Das Latour'sche Begriffsuniversum wird von Seier als durchaus kompatibel mit dem bis dahin ausgeführten ausgewiesen, zeigten doch beide „Modelle [...] auf, dass die Operationen innerhalb eines Dispositivs oder einer Agentur, die beispielsweise von technischen Arte-

fakten ausgehen, nicht ausschließlich apparativer Art sind und dass die Operationen, die von Subjekten ausgehen, nicht einer abgrenzbaren Sozialität oder Humanität entspringen“ (S.232). Die Ausarbeitung von Überschneidungen und Reibungsflächen beider Ansätze überzeugt, hätte aber gerne, insbesondere in Bezug darauf, wie sich ANT und Gouvernementalitätsansatz integrieren ließen, noch stärker vertieft werden können.

In diesem Befund steht das letzte Kapitel gleichsam paradigmatisch für das ganze Buch, das gerade dort stark ist, wo es innovative theoretische Gedanken formuliert, bestimmte Verbindungen herstellt, argumentative Wege aufzeigt und diese am Beispiel aufweisen kann. Bisweilen treten jene Stärken jedoch zugunsten eines Referats bereits etablierter medienkulturwissenschaftlicher Ansätze zurück. Hierin zeigt sich nicht zuletzt der Ursprung des Buches in einer Habilitationsschrift. Ebenso schade sind einige Unsauberkeiten im Literaturverzeichnis, aufgrund derer sich zum Beispiel Referenzstellen im Text nicht eindeutig zuordnen lassen. Nichtsdestoweniger legt Seier einen Entwurf zur *Mikropolitik der Medien* vor, der für die medienwissenschaftliche Theoriebildung äußerst relevant und anschlussfähig ist und den es unter Berücksichtigung weiterer Ansätze auszuarbeiten gilt, insofern sich die vorgenommene Verbindung von „Diskurs-, Dispositiv- und Gouvernementalitätsanalyse“ (S.239) letztlich als Medienwissenschaft *sui generis* erweist.

Christoph Büttner (Babelsberg)

Jan Röhnert (Hg.): Die Phänomenologie der Flugreise. Wahrnehmung und Darstellung

Köln: Böhlau 2020, 310 S., ISBN 9783412500849, EUR 45,-

Den in drei Kapitel unterteilten, 19 Beiträge versammelnden Band dominieren literatur-, filmwissenschaftlich und philosophisch orientierte Beiträge. Es kommen aber auch Vertreter_innen der Musikwissenschaft sowie der Wissenschafts- und Technikgeschichte zu Wort.

Eine uneingelöste Wünsche nach sich ziehende Unsicherheit kommt darin zum Ausdruck, dass der Untertitel den Gegenstandsbereich weiter fasst als der Haupttitel. Wenn dann Beiträge wie derjenige von Johanna Bohley zur „Kinder- und Jugendliteratur der DDR“ auch noch Flüge ins All thematisieren, fragt man sich, ob es dem Band in historischer wie systematischer Hinsicht nicht gutgetan hätte, sich thematisch zu beschränken.

In seinen einleitenden Überlegungen im ersten Kapitel „Zur Phänomenologie des Fliegens“ steckt der Herausgeber souverän insbesondere den Theorierahmen des Bandes ab. Im Anschluss geht Asmus Trautsch auf beeindruckende Weise den diversen „strukturelle[n] Ambivalenz[en]“ (S.22) nach, denen sich Flugreisende ausgesetzt sehen. Punktueller ist der Blick von Marie-Luise Heuser ausgerichtet, die sich fundiert, doch an der ‚Messlatte‘ Raumfahrt auch hart urteilend, mit Husserls „Phänomenologie des Fliegens“ (S.45) auseinandersetzt. In Ergänzung zu diesen drei Beiträgen

hätte man sich gut einen Beitrag zur Geschichte des (vertikalen) Blicks und dessen medialen Inszenierungen – Stichworte: Alpinismus seit der Mitte des 18. Jahrhunderts; Bergfilm – bis zum „aerial view“ (S.23) vorstellen können.

Das zweite, Phänomenologie zuweilen weit auslegende, Kapitel „Flug-Diskurse“ eröffnet ein bemerkenswerter Beitrag von Jörg Paulus, der sich mit dem Wort ‚Flugreise‘, mit einschlägigen Briefen von beziehungsweise zwischen Carl Friedrich Gauß und Farkas Wolfgang Bolyai und mit Gauß‘ Jean Paul-Rezeption beschäftigt. Näheres Interesse verdient auch Jadwiga Kita-Hubers informativer Beitrag über die Verhandlung der ersten Ballonfahrten, insbesondere in polnischer ‚Höhenkamm‘-Poesie des ausgehenden 18. Jahrhunderts. Das gilt grundsätzlich auch für die Beiträge von Christan Kehrt, der anhand einer „Arktisreise des Luftschiffs LZ 127“ (S.95) den Motiven, Interessen und Wahrnehmungs- und Darstellungsformen von Wirtschaft, Wissenschaft und Medien nachgeht, von Jan Röhnert, der die „Bandbreite an filmischen und literarischen Imaginationen“ des Flughafens als „Transitraum“ (S.124) entfaltet, sowie für denjenigen von Christoph Seelinger, der perspektivenreich Produkte des Filmgenres „Mondo“ und dessen Filiationen ana-

lysiert. Hingegen überrascht es, dass der materialreiche Beitrag von Dietmar Elflein über populäre Musik die Texte selbst berühmter Lieder weder analysiert noch kontextualisiert und mit irreführenden Kapitelüberschriften operiert. Einige Themen, die in diesem Diskurs-Kapitel von Interesse gewesen wären, sind im Übrigen beispielsweise „Fliegen und Militarismus“, „Flugpionierinnen“, „Mythos Stewardess“ und „reale Flugzeugkatastrophen“, aber auch „Fallschirmspringen“, „Futurismus“ (*Aeropittura, Aeropoesie*) sowie „Fliegen und Hörspiel“.

Im dritten Kapitel „Fallstudien“ spielt das 19. Jahrhundert mit thematisch herausragenden Texten wie Adalbert Stifters *Der Condor* (1840) oder diversen Romanen Jules Vernes leider keine Rolle. Annika Klankes feinspüriger Beitrag über die „Verteilung des Blicks“ und deren „Diskursivierung“ (S.170) in Kafkas *Die Aeroplane in Brescia* (1909) überschätzt freilich die Neuheit des dort präsentierten „Perzeptionsmodus“ (S.170). Andreas Kramers forschungsinnovativer Beitrag zeigt, wie aktuell der vernachlässigte Alfons Paquet ist, geht bei ihm doch „neusachliche Technik- und Mobilitätsempfase mit einer geistigen Zukunftsorientierung“ und einem Beharren „auf der Einheit der Moderne“ (S.185) einher. Nur in Teilen überzeugen können im Anschluss die Beiträge von Jan Brandt (über

Heinrich Hauser), Christian Wiebe (über Lion Feuchtwanger) und Carolin Bohn (über Antoine de Saint-Exupéry), da sie zu biographisch oder motivgeschichtlich fragen beziehungsweise, terminologisch jargonlastig, zu sehr auf „Paradigmenwechsel“ (S.229) erpicht sind. Christophe Frickers Beitrag über Ernst Jünger hingegen kann für sich gewinnen, weil er detailliert aufzeigt, wo Jünger „wenig originell“ und wo „seine intellektuelle Positionierung eigenständiger“ (S.253) ist. Lesenswert ist auch der Beitrag über Ingeborg Bachmann von Jessica Martensen, die Bachmanns Reflexionen auf das Fliegen mit ihrem und Robert Musils utopischem Denken in Verbindung bringt. Die beiden den Band beschließenden Beiträge gehen der Ästhetik beziehungsweise „Ästhetisierung“ der „Flugzeugkatastrophe in Spielfilmen“ (S.275; Rüdiger Heinze) und Mobilitätsweisen in Wim Wenders' *Bis ans Ende der Welt* (1991) nach (Martin Bulka). Heinzes Beitrag gibt einen Überblick und nennt viele Titel, ist aber keine Fallstudie. Da dem Flugzeug bei Wenders keine besondere Rolle zukommt, wäre hier ein (den von Seelinger ergänzender) Beitrag beispielsweise über Bernhard und Michael Grzimeks *Serengeti darf nicht sterben* (1959) sicherlich aufschlussreicher gewesen.

Günter Helmes (Schärding)

Antoine Damiens: LGBTQ Film Festivals: Curating Queerness

Amsterdam: Amsterdam University Press 2020 (Film Culture in Transition), 295 S., ISBN 9463728406, EUR 105,-

(Zugl. Dissertation in Film and Moving Image Studies at Concordia University, 2018)

Die internationale Filmfestivalforschung hat sich im letzten Jahrzehnt zu einem immer breiteren Feld innerhalb der Film- und Medienwissenschaften entwickelt. Davon zeugt nicht zuletzt die beeindruckende Arbeit des internationalen Film Festival Research Networks, gegründet von Skadi Loist und Marijke de Valck, mit seiner stetig wachsenden Online-Bibliographie. Nun jedoch sei die Festivalforschung in eine Sackgasse geraten, behauptet Antoine Damiens in seiner nun als Buch vorliegenden Dissertationsschrift. Immer mehr Fallstudien fächerten das zunehmend selbstreferentielle Feld auf, seien aber in erster Linie deskriptiv und stünden unter einem Rechtfertigungszwang, so Damiens. Der Fokus auf Typologisierungen (zum Beispiel A-Filmfestivals versus identitätsbasierte Filmfestivals) würde den Eindruck erwecken, ähnliche Typen von Festivals hätten auch ähnliche ‚festival circuits‘. Dabei ist dies keineswegs der Fall. Die gegenwärtige Entwicklung würde den Blick darauf verstellen, was die Filmwissenschaften von den Methoden und Theoriebildungen der Filmfestivalforschung lernen können. Statt also Wissen über einen spezifischen Typus (LGBTQ-Filmfestivals) zu produzieren, möchte Damiens die Festivalforschung queeren, und in einer scheinbar

paradoxalen Bewegung, anhand von LGBTQ-Filmfestivals Konzepte und Methoden der Festivalforschung zu überprüfen. Damiens versteht sein Buch somit als Intervention in das lebendige Forschungsfeld der Festivalstudien. Seine Arbeit begreift sich nicht in erster Linie identitätspolitisch, sondern LGBTQ-Filmfestivals sind für Damiens ein Mittel, um Festivalforschung neu zu denken. Er situiert sich dabei im Netzwerk queerer Filmfestivalkultur, wobei ihm nicht zuletzt sein historisches Interesse und sein praktischer Erfahrungsschatz von seiner Arbeit für die Queer Palm in Cannes helfen. Ein Fokus liegt dabei auf queeren Temporalitäten, wofür er sich feministische Theorien aus dem Bereich der *Women's Studies* zunutze macht, aber auch B. Ruby Richs wegweisendes Buch *Chick Flicks* (Durham/London: Duke University Press, 1998). Filmfestivals sind immer auch eine affektive Erfahrung, für das Publikum wie für die Organisator_innen. Ihnen gemeinsam ist das Ephemere. Damiens untersucht Festivals als Instrumente akademischer und filmindustrieller Wissensproduktion, nicht zuletzt in Hinblick auf die Rolle von Festivals für die Kanonbildung. Seine Argumentation entwickelt er in zwei Teilen, anhand zweier Konzepte: ‚Critical festival studies‘ (Kapitel 1-3)

und ‚the festival as method‘ (Kapitel 4-5). Im ersten Kapitel, das sich dem „interdisziplinären Unbewussten“ der Festivalforschung widmet (S.31), rückt Damiens anhand von Lücken in Geschichtsschreibung aufgrund mangelnder Archivierung ephemerer Ereignisse von der bisherigen linearen Historiographie der Festivalforschung ab. Um das Konzept des ‚festival circuits‘ kreist das zweite Kapitel. Damiens zeigt darin den unterschiedlichen Balanceakt queerer Filmfestivals an der Schnittstelle von ‚Community‘ und Cinephilie. Das dritte Kapitel queert die wissenschaftliche Beschäftigung mit ‚gay and lesbian cinema(s)‘, indem es deutlich macht, wie sehr hier persönliche Begegnungen, Erfahrungen und Affekte das Feld prägen. Diese Verschränkung von Akademie und Festivalarbeit sei höchst produktiv, argumentiert Damiens, und keine Trennung, die künstlich aufrecht zu erhalten sei, um der akademischen Arbeit mehr Legitimität zu verleihen.

Kapitel vier untersucht Filmfestivals als virtuelle Archive im Kontext queerer visueller Geschichte, aber auch als eigenständige Akteure, die zur Konstruktion des kulturellen Gedächtnisses beitragen. Kapitel fünf befasst sich abschließend mit dem geographischen Imaginären: Wie konstituieren Filmfestivals Auffassungen von *queerness* im Kontext der Globalisierung? Mit seiner brillanten Arbeit, deren hoher theoretischer Anspruch absolut eingelöst wird, katapultiert sich Damiens in die Riege der internationalen Queerfilmfestivalforschung, von der so wichtige Impulse für die Festivalforschung insgesamt ausgehen. Seine Argumentation ist schlüssig und nachvollziehbar, das Buch sehr gut lesbar. Mit seiner hervorragenden Arbeit demonstriert Damiens, dass wir von diesem exzellenten Forscher noch einiges zu erwarten haben.

Dagmar Brunow (Vaxjö)

Paloma Ortiz-de-Urbina (Hg.): **Germanic Myths in the Audiovisual Culture**

Tübingen: Narr Francke Attempto 2020, 218 S., ISBN 9783823383000, EUR 78,-

Germanische und skandinavische Mythen haben im letzten Jahrzehnt eine Blütezeit in den audiovisuellen Medien erlebt. Heldenfiguren wie Siegfried und Thor erscheinen als Protagonisten von Fernseh- und Comicserien sowie von Filmen und

Videospielen, deren Zielgruppe ein junges Publikum ist. Die 14 Beiträge des Bandes, die sich mit der Frage der Rezeption von germanischen Mythen in audiovisuelle Medien befassen, sind nach vier Themenkomplexen geordnet: Der erste Abschnitt „Richard

Wagner and His Impact on Contemporary Audiovisual Culture“ beschäftigt sich mit Wagners Darstellung des germanischen Kulturerbes am Beispiel seiner Opern-Tetralogie *Der Ring des Nibelungen* (1848-1876) und mit dessen Wirkung auf die audiovisuelle Landschaft des 20. sowie 21. Jahrhunderts. Der Beitrag der Herausgeberin dieses Bandes untersucht aus medienkomparatistischer Sicht den Mythos von Siegfried/Sigurd sowohl in Wagners drittem Operndrama *Siegfried* (1876) als auch in Fritz Langs Stummfilm *Die Nibelungen* (1924). Dabei kommt sie zum Schluss, dass Wagners visionäres und grenzüberschreitendes Gesamtkunstwerk durch seine Verschmelzung von Musik, Dichtung, Tanz und Bild den Weg für die audiovisuellen Medien des 20. und 21. Jahrhunderts ebnete (vgl. S.31). Beispiele hierfür sind die folgenden Beiträge von Polo, Salmerón und Pérez-García, die sich aus einer intermedialen und interkulturellen Perspektive mit Wagners *Ring des Nibelungen* und dessen Wandlungen durch die avantgardistische katalanische Theatergruppe „La Fura dels Baus“ (2009) und die französischen Comics von Sébastien Ferran *L'Anneau des Nibelungen* (2007-2013) auseinandersetzen. Bei Ferrans Aneignung von Wagners *Ring des Nibelungen* zeigen sich, so Pérez-García, schon die ersten Merkmale der Ästhetik des frühen 21. Jahrhunderts: Vor dem Hintergrund des neuen digitalen und globalen Zeitalters wird das Medium Comic immer stärker von der Videogame-Kultur und der Hybridität zwischen dem japanischen Manga und dem aus den USA stam-

menden Superhelden-Universum mit seinen klassischen Fantasy-Filmen (*heroic fantasy*) geprägt (vgl. S.57). Wagners *Ring des Nibelungen* wird somit in einen neuen trivialen, globalen Kontext eingebettet, in dem die Nibelungentradition nicht mehr in direktem Bezug zu einem konkreten geographischen Raum steht, sondern in ein übernationales digitales Szenario mit computergestützten Techniken verlegt und mit Fantasy-Elementen umhüllt wird.

Die Adaptation des Nibelungenliedes beschäftigt auch die nächsten Beiträge von Grünewald und Arenas aus dem zweiten Abschnitt der vorliegenden Studie mit dem Titel „Germanic Myths in Cinema and Audiovisual Adaptation and Translation“. Exemplarisch vergleicht Arenas in ihrem Aufsatz den Nibelungenfilm von Fritz Lang (1924) mit einer zeitgenössischen Variation des mythischen Stoffs, dem Film *Dark Kingdom* (2004) von Uli Edel. In ihrem Beitrag kontrastiert Arenas deren Deutschland-Bild aus der Perspektive der Stereotypenforschung: Während in der Filmversion von Lang, die „als kulturpolitisches Instrument fungieren und zur Rehabilitierung Deutschlands beitragen soll“ (S.82), die Hauptfiguren in ihrer Charakterisierung einem idealen und nationalbewussten Schema entsprechen, dekonstruiert Edel die Siegfried-Figur als „man with dark skin, dark hair and a dirty appearance, far from the white, blond, clean hero“ (S.96).

Die nachfolgenden Beiträge aus dem dritten Abschnitt fasst der Band unter dem Kapitel „Germanic Myths in Television, Videogames and Propa-

ganda Posters“ zusammen und leistet hier eine kritische Mythenrevision in der visuellen Alltagskultur. So verdeutlicht Sanz in ihrer Untersuchung, dass germanische Mythen nicht nur in zeitgenössischen Medien einen neuen Höhepunkt erleben, sondern auch im neuesten Unterhaltungsmedium: Videospiele wie *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) bieten dem Publikum (hier den Spielenden) die Möglichkeit, selbst Teil der Mythen zu werden, indem es mit deren Protagonisten interagiert (vgl. S.143).

Der vierte Abschnitt „Ecocritical Use of Germanic Myths and Comparative Mythology“ integriert neue Ansätze aus anderen Disziplinen in die Rezeptionsforschung. So widmet sich Silos unter einem ökokritischen Gesichts-

punkt der Rezeption des Mythos von Siegfried/Sigurd als Drachentöter und erläutert dabei das zunehmende Interesse der Walt Disney-Studios an der Verfilmung von Coming-of-Age-Geschichten mit pubertären, umweltbewussten Protagonisten, die gegen das Establishment rebellieren – wie im computeranimierten Fantasyfilm *How to Train Your Dragon* (2010).

Zusammenfassend handelt es sich um eine sehr gut strukturierte Publikation, die anhand der Untersuchung der Transformationen des Nibelungenliedes durch diverse Medien einen Überblick über Entwicklungen und vorherrschende Trends in der heutigen Medienlandschaft verschafft.

Claudia Cabezón Doty (Heidelberg)

Liam Burke, Ian Gordon, Angela Ndaliansis: The Superhero Symbol: Media, Culture, and Politics

New Brunswick: Rutgers UP 2020, 336 S., ISBN 9780813597164, USD 32,95

„Als Mensch aus Fleisch und Blut kann ich ignoriert oder getötet werden. Aber als Symbol ... kann ich unbestechlich sein. Und unvergänglich.“ (Bruce Wayne in *Batman Begins*, 2005)

Bruce Wayne wollte mit seinem mittlerweile schon legendär gewordenen Zitat nicht nur ausdrücken, dass er als Superheld, als sein Alter Ego Batman, mehr bewirken kann, denn als Bruce Wayne. Der Sinn dieser Aussage

geht noch etwas tiefer: Nicht Batman bewirkt für ihn Unermessliches, ist quasi unsterblich, sondern die Marke Batman. Die Bewohner der fiktiven Stadt Gotham, die er vor allem bei Nacht beschützt, sehen in ihm eine beinahe gottähnliche Gestalt – ebenso wie viele der Verbrecher, gegen die er oft gar nicht erst antreten muss. Sein Ruf schlägt einige von ihnen ohne Gewalt in die Flucht. Das Symbol ist bedeutungsvoller als die Held_innen

selbst. Dieses Paradigma nimmt sich der vorliegende Sammelband aus Essays und Interviews vor und betrachtet es aus verschiedenen, bisher in der Forschung noch nicht in dieser Weite und Tiefe zusammengeführten Blickpunkten. Die Perspektive des Fan-Blicks auf Batman wurde indes von Liam Burke in seiner Publikation *Fan Phenomena Batman* von 2012 ausgiebig behandelt und wird damit nicht noch einmal in dieser Tiefe aufgegriffen.

Grundsätzlich ist die Publikation in vier Themenfelder à vier bis sechs Beiträge aufgeteilt: politische und soziale Bedeutungsebenen (S.25-86), der/die Superheld_in als Marke (S.89-153), die Aneignung von Superheld_innen-Identitäten (S.157-211) und das Thema der Nationalität und deren Visualisierung in Superheld_innen-Geschichten (S.215-310). Das erste Themenfeld erläutert die sozio-politische Dimension, die ein/e Superheld_in als Symbol haben beziehungsweise bekommen kann. Im Kapitel „What Else Can You Do with Them“ werden etwa Bild-Geschichten aufgeführt, die Unterdrückung verschiedenster Art sichtbar machen. Etwa die animierte Serie der Superheldin *Burka Avenger* (2013) der Produktionsfirma Unicorn Black, die in Pakistan auf Rechtsverletzungen an Mädchen und Frauen aufmerksam macht (S.38). Diese expliziten Strömungen beschränken sich oft auf regionale Rezipient_innen und erreichen nicht die Internationalität, wie es etwa bei den Superheld_innen von DC oder Marvel der Fall ist. Henry Jenkins spricht sich an dieser Stelle für das Fandom von Superheld_innen-Comics

aus, indem er statiert, diese Menschen würden sich vielleicht sogar noch stärker als Aktivist_innen mit den moralischen Aufgaben ihrer Held_innen und ihre Relevanz für verschiedenste Bereiche unserer Gesellschaft beschäftigen (S.40). Obwohl diese Dimension, vor allem die nach der Frage der Diversität in Comics und Filmen beziehungsweise Serien, immer populärer wird, tragen die hier versammelten Beiträge doch noch einige neue Ideen zu einem fruchtbaren Diskurs bei. Das zweite Themenfeld beleuchtet die Superheld_innen als Marke, und zwar hauptsächlich im Feld des Marketings und der Industrie. Besonders erhellend und erfrischend ist an dieser Stelle Dan Goldings Analyse der Superman- und Batman-Titelmelodien zu verschiedenen Zeiten und deren Verhältnis zur Marke (S.135-148). Kapitel drei trägt die Überschrift „Becoming the Superhero“ und widmet sich dem Phänomen der Identifizierung mit dem/der verehrten Held_in zum Beispiel im Videospiel oder im Cosplay. Spätestens nach dem Kassenerfolg von Todd Phillips' *Joker* (2019) und der Welle von Instagram-Fotos und -filmen von Fans, verkleidet oder nicht, auf der aus dem Film bekannten Treppe in der New Yorker Bronx wird deutlich, dass die Bedeutung des Sich-Aneignens der Comic- und Filmfiguren an Relevanz gewinnt. Noch weiter geht dieses Sich-Aneignen in der Praxis der *real-life-superheroes*, ein Phänomen, das vor allem in den USA um sich greift und aus europäischer Sicht vor allem aus Serien oder Filmen als Negativbeispiel von übersteigertem Fandom mit Realitätsverlust bekannt ist (S.189-203). Das

finale Kapitel greift nach dem letzten, eher abseitigen Forschungsthema wieder etwas gewohntere Gedanken auf und führt bekannte Beispiele für die Verknüpfung von nationaler Identität und den Superheld_innen an. Dass Captain America den Anfang macht, mag nicht überraschen, dass dem vor allem deutschsprachige Akteure, chinesische Einflüsse und die Herkunft aus Australien und Irland folgen, scheint Zufall zu sein. Hier wird ein Feld aufgegriffen, in dem schon

geforscht, aber in dem noch lange nicht alles gesagt wurde.

Die vorliegende Publikation beinhaltet ebenso tiefgehende wissenschaftliche Beiträge wie spannende und unterhaltsame Interviews mit Akteuren aus der Superheld_innen-Industrie am Ende jeden Kapitels. So erreicht das Buch verschiedene Zielgruppen gleichermaßen und ist deshalb nur zu empfehlen.

Iris Haist (Köln / Plauen)

Paul Williams: Dreaming the Graphic Novel: The Novelization of Comics

New Brunswick: Rutgers UP 2020, 278 S., ISBN 9781978805064, USD 29,95

Der Diskurs über Formen graphischen Erzählens wird vor allem in der nicht-akademischen Öffentlichkeit von dem Begriff Graphic Novel beherrscht, der als Distinktionsbegriff zu Comic fungiert und unter anderem mit Hochkultur, nicht-seriellem Erzählen und einer erwachsenen Leser_innenschaft konnotiert wird. Die Notwendigkeit oder Sinnhaftigkeit dieser begrifflichen Trennung ist oft angezweifelt worden, ohne Frage aber ist Graphic Novel aus dem aktuellen Diskurs kaum mehr wegzudenken (vgl. hierzu Juliane Blank: *Vom Sinn und Unsinn des Begriffs Graphic Novel*. Berlin: Bachmann, 2018).

Paul Williams ist Associate Professor an der University of Exeter. 2016 kuratierte er die Ausstellung „The

Great British Graphic Novel“ im Cartoon Museum London und arbeitet derzeit an einer Monografie über die Geschichte amerikanischer Graphic Novels von 1910 bis in die 2000er Jahre. In der vorliegenden Monografie zeichnet Williams nach, wie der Begriff Graphic Novel im Laufe der 1970er in der Fan-Szene an Popularität gewann und sich gegenüber konkurrierenden Begriffen durchsetzte. Dabei zeigt er mit Rückgriff auf unter anderem Pierre Bourdieu und John Fiske, dass (und wie) der Begriff von verschiedenen Akteur_innen (Produktion, Distribution und Rezeption) verwendet wurde, um kulturelles, vor allem aber auch ökonomisches Kapital zu generieren. Angesichts einer Krise der amerikanischen Comicindustrie in den 1970er

Jahren, die Williams anhand rapide sinkender Verkaufszahlen prominenter Serien sichtbar macht, haben die Verlage, so Williams in dem Kapitel „The Death of the Comic Book“, zu verschiedenen Strategien insbesondere der *Big Two*, Marvel und DC, geführt, bisherige Produktions- und Distributionswege zu verlassen. So haben beide Verlage etwa mit neuen Formaten über die traditionellen 32 Seiten hinaus experimentiert, in der Hoffnung, neue Leser_innen zu erreichen (vgl. S.31). In diesem Zusammenhang, so Williams in dem Kapitel „The Eastern Promise“, wurden frankobelgische Alben, allen voran *Asterix* (seit 1959) und *Tintin* (1929-86), von amerikanischen Fans wie Verlagen gleichermaßen entdeckt und angesichts ihres Stellenwerts in Europa als attraktive Alternativen zu amerikanischen Comics betrachtet, wie Williams anhand einzelner Rezeptionszeugnisse nachzeichnet (vgl. S. 37-57).

Die 1970er Jahre seien, so Williams in dem zentralen Kapitel „Making Novels“, die Geburtsstunde der „long comics narratives“ (S.59), deren Anzahl vor allem in der zweiten Hälfte des Jahrzehnts deutlich ansteigt. Als Ursache identifiziert Williams eine neue Distributionsstruktur, den *direct market*, der eine neue, finanzstärkere Zielgruppe erschloss und den Autor_innen beziehungsweise den Verlagen in der Folge erzählerische Innovationen ermöglichte. Die Zahl der *long comics narratives* kulminiert gemeinsam mit der Häufigkeit der Begriffsverwendung Graphic Novel in Fan-Publikationen im Jahr 1978, also im Publikationsjahr

von Will Eisners *A Contract with God*, der oftmals als Ursprung der Begriffsgeschichte bemüht wird.

Williams kann in dem Kapitel „The Graphic Novel Triumphant“ zeigen, dass diese Behauptung gleich in zweierlei Hinsicht irreführend ist. Zunächst ist Graphic Novel im Comic-Diskurs der 1970er neben Begriffen wie *Visual Novel* oder *Graphic Story* ausgesprochen präsent, auch längst vor der Publikation von Eisners Klassiker. Auch für die Popularisierung des Begriffes hat *A Contract with God* nicht die Rolle gespielt, die ihm oft zugesprochen wird. In den ersten Jahren, so zeigt Williams' Auswertung der Rezeptionszeugnisse, wird der Comic von Rezensent_innen wie Fans kaum als Graphic Novel wahrgenommen.

Auch in dem folgenden Kapitel, „Putting the Novel into Graphic Novel“, setzt Williams den Umfang als zentrales Merkmal der *novel*. Als zentrales Beispiel zieht er Art Spiegelmans *Breakdowns* (1977) heran und analysiert Zuschreibungsprozesse in verschiedenen Paratexten, in deren Verlauf der Text zwar nicht direkt als Graphic Novel bezeichnet werde, er aber dennoch als „the purest example of novelization discussed in this book“ (S.154) gelten könne.

Weder zielt Williams darauf ab, den Ursprung des Begriffs zu ermitteln noch geht es ihm um eine Bewertung des Begriffs als brauchbar beziehungsweise unbrauchbar. Vielmehr zielt die Monografie darauf ab, den Diskurs der Jahre 1964 bis 1980 dahingehend zu untersuchen, in welcher terminolo

gischen Konkurrenz der Begriff steht und wie er von verschiedenen Akteur_innen instrumentalisiert wurde, um symbolisches oder ökonomisches Kapital zu generieren. Williams wird die Debatte um die „Graphic Novel“

mit dieser Monographie sicher nicht beenden, aber er bietet den Wortführer_innen beider Seiten neue Argumente für und wider den Begriff.

Gerrit Lungershausen (Mainz)

Kim A. Munson: Comic Art in Museums

Jackson: Mississippi UP 2020, 390 S., ISBN 9781496828071, USD 30,-

Als die Comicwissenschaftlerin Kim A. Munson im Jahr 2008 an der San Francisco State University am Department für Geschichte ihre Masterarbeit über Comics und Museen anzufertigen wünschte, sah sie sich unter Rechtfertigungszwang: Neben theoretischer Literatur und dem *International Journal of Comic Art* waren es auch die (wissenschaftlichen) Begleitkataloge zu Comic-ausstellungen wie *Masters of American Comics* (2005), die ihr als Nothelfer zur Seite traten, um ihr Prüfungskomitee von der akademischen Seriosität ihres Vorhabens zu überzeugen. Mit der zwölf Jahre später erschienenen Anthologie will Munson nun eine Einführung in die Materie vorlegen, wie sie sie damals vermisst hat: „an introduction to the history and controversies that have shaped comics exhibitions, who the pioneers were, different ideas about comic art exhibits around the world, how the best practices for displaying comics have developed and why, and how artists and curators have found ways to display comics that break away from the ‘framed pages on the wall’

format“ (S.3). Diese Absichtserklärung zeigt bereits eine Stärke der fast 400 Seiten umfassenden Anthologie auf: Perspektivenpluralismus. Neben Munson haben 34 weitere Personen zu der Publikation beigetragen: Sie gehören unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen an, schreiben journalistisch über Comics, sind selbst Comicschaffende und/oder kuratieren Comicausstellungen. Trina Robbins vereint gleich all diese Facetten in einer Person. Sie ist eine von sechs Frauen, die an der Anthologie mitgewirkt haben und somit hier leider unterrepräsentiert sind. In 36 Texten – eine Kombination aus Essays, Interviews und Ausstellungsrezensionen – nähern sich die Beitragenden unterschiedlichen Aspekten der Genese der Museumswürdigkeit des Mediums Comics, einer Entwicklung, die in den USA bereits in den 1930er Jahren begann. Bei insgesamt 20 Beiträgen handelt es sich um Wiederabdrucke von Texten aus den Jahren von 1942 bis 2018. Anders als die deutsche Forschungsliteratur zur artverwandten Literatúrausstellung, die

(unter Ausblendung von Comics) gerade in den letzten zehn Jahren deutlich theoriebasiert und -orientiert daherkommt (u.a. Sandra Potsch: *Literatur sehen*. Bielefeld: transcript 2019), setzt Munson mit ihrer „curated selection“ (S.5) andere Akzente. Ihr Interesse gilt der Geschichte der Comicausstellung unter besonderer Berücksichtigung der Rezeptionsgeschichte und Ausstellungskritik.

Munson kuratiert ihr Material, indem sie es in sechs thematische Abschnitte gliedert. Jedem Abschnitt ist eine Einleitungspassage vorangestellt. Irritierenderweise scheinen diese – obgleich bisweilen bis zu sieben Seiten lang und mit Abbildungen versehen – nicht im Inhaltsverzeichnis aufzutauchen. An das erste Kapitel, das allgemein dem Phänomen Comic-kunst im Museum gewidmet ist und sich nicht zuletzt mit der Frage nach dem Original beschäftigt, schließen ein Überblick über die Pionierphase der Comicausstellungen von 1930–1967 sowie der Post-Pop-Art-Phase ab 1970 an. Ein weiterer Abschnitt vereint Texte unter dem Titel „Expanding Views of Comic Art: Topics and Display“, die sich unter anderem auf neue Präsentationskonzepte und einstige Tabuthemen fokussieren. „Masters of High and Low: Exhibitions in Dialogue“ beleuchtet die kontroverse Diskussion der Überblicksausstellungen „High and Low: Modern Art and Popular Culture“ (MOMA, New York, 1990)

und „Masters of American Comics“ (Hammer Museum/Museum of Contemporary Art, Los Angeles, 2005), insbesondere bezüglich der kritisch zu hinterfragenden Kanonbildung letzterer, die mit Ausnahme des afroamerikanischen Comickünstlers George Herriman als „all male, all white“ charakterisiert war (vgl. S.8). Die Texte im letzten Abschnitt nehmen eine Anzahl zeitgenössischer Ausstellungen über einzelne Comickunstschaffende in den Blick, Schwerpunkte liegen hier auf Art Spiegelman und Jack Kirby. Obgleich der geographische Fokus der Publikation auf Ausstellungen in den USA liegt, gibt es einige Beiträge zu Comicausstellungen außerhalb Nordamerikas, nämlich „I Exposicao Internacional de Historias em Quadrinhos“ (Sao Paulo, 1951), „Bande dessinée et figuration narrative“ (Paris, 1967) sowie über aktuelle Ausstellungstrends in Japan und im mittleren Osten. Auch die Zusammenstellung von Comicmuseen beziehungsweise Ausstellungshäusern mit Comicschwerpunkt ist international konzipiert und regt zu weitergehender Forschung an – was mit der in der Einleitung geäußerten Intention der Herausgeberin korrespondiert. Dass Munson mit der Anthologie gerade auch Studierende ansprechen möchte, reflektiert abgesehen von deren Überblickscharakter nicht zuletzt ihr äußerst erschwinglicher Preis.

Barbara Margarethe Eggert (Linz)

Erin Hanna: Only at Comic-Con: Hollywood, Fans, and the Limits of Exclusivity

New Brunswick: Rutgers UP 2019, 288 S., ISBN 9780813594705, EUR 31,10

Erin Hanna erforscht in ihrem Werk *Only at Comic-Con: Fans, and the Limits of Exclusivity* die San Diego Comic Convention als Phänomen. Dabei vermischen sich Teilnehmende Beobachtung, Diskursanalyse und historiographische Forschung im Rahmen von sieben Besuchen auf der Messe selber. So sollen sowohl das Event an sich, als auch dessen medialer und kultureller Einfluss erfasst und diskutiert werden können. Dieser Bedeutung steht entgegen, dass die Comic-Con keineswegs die größte oder am stärksten besuchte Comic Convention ist. Dennoch hat sie einen spezifischen Stellenwert, den Hanna herausarbeitet, unter anderem durch ihre historische Relevanz. Entsprechend diskutiert Hanna Einflussgrößen, warum es sich bei der Comic-Con nicht nur um eine unter vielen Comic Conventions handelt, und warum beispielsweise auch Hollywood eine spezifische Exklusivität der Veranstaltung sieht und zu nutzen versucht. Diese Ingredienzien, die die Comic-Con aus- und speziell machen, werden initial zusammengebracht, um dann nochmals detaillierter und tiefergehend in den einzelnen Kapiteln analysiert zu werden. Ein erstes Kapitel widmet sich der Geschichte hin zur Exklusivität, das zweite spezifischer den Fans und ihrer Rolle, gerade als Wartende beim In-der-Schlange-Stehen, was wiederum Exklusivität ausdrückt. Dies wird

nochmals räumlich angebunden in einem dritten Kapitel, welches sich mit der *Hall H* befasst, einem Raum, der bekannt für seine Nutzung zur Hollywood-Vermarktung ist. Dem gegenüber steht im finalen vierten Kapitel ein anderer Raum im Spannungsfeld zwischen Exklusivität und Masse – die *Exhibit Hall*, in der Fans und Industrie in Machtungleichgewicht aufeinander treffen. So wird exemplarisch wie konkret festgemacht, woraus das Phänomen Comic-Con besteht, im Spannungsfeld von Instrumentalisierung, Marketing, Konsum, Exklusivität und Masse. Besonderes Augenmerk erhalten dabei Fans als spezifische Öffentlichkeiten im Verhältnis zu Medienindustrie und politischer Ökonomie, die durch die Mischung eines Bottom-up- und Top-down-Ansatzes im konkreten Fall einer Comic Convention aus unterschiedlichen Perspektiven erfasst und diskursiv hinterfragt werden. Im Mittelpunkt dabei steht das so konstruierte Konzept der Exklusivität, das sowohl genutzt als auch immer wieder gebrochen wird, Unterschiede genauso markiert wie reale Nähe. Durch die Mischung historisch-ethnographischer sowie medienwissenschaftlicher Ansätze und Untersuchungen entlang der verbindenden Frage nach Exklusivität ergibt sich dabei ein höchst komplexes und differenziertes Bild der Comic-Con. So wird etwa das Bild einer neuen Media-

lität und Instrumentalisierung im 21. Jahrhundert – die Comic-Stände werden weniger und das Marketing mehr – dekonstruiert, indem gezeigt wird, wie schon Jahrzehnte vorher solche Tendenzen prägend waren und die Comic-Con als solche zu einem Spezifikum machten. Dabei jedoch wird nicht nur dieses einzelne Ereignis als solches analytisch erschlossen, sondern es werden auch Ableitungen auf die zugehörigen allgemeineren Phänomene wie Fans, Medienpolitik, Instrumentalisierung von Medien oder Fans oder Marketing ermöglicht. Diese weiten den dezidierten Untersuchungsgegenstand Comic Con aus und ermöglichen Erkenntnisse, die über die Betrachtung von Comics und ihren Fans hinausgehen. Einerseits liegt damit ein Werk vor, welches eine weite Anschlussfähigkeit erlaubt, vom Medienmarketing über Fankultur zur Comic-Geschichte. Gleichzeitig verbleibt die Studie deutlich im Konkreten, der Comic-Con in San Diego, der sich mittels jahrelanger Feldforschung genauso genähert wird wie mit Raumplänen oder Konzepten

zur Lenkung von Besuchenden. Die theoretische Anschlussfähigkeit reicht dabei weit, das eigene theoretische Gerüst jedoch nicht. De facto kommen bei der Untersuchung teilnehmende Beobachtung und Diskursanalyse zur Anwendung, ohne diese selbst zu problematisieren oder zu kontextualisieren. Damit kann es ohne weitreichende Vorkenntnisse gelesen werden, aber auch als exemplarischer Anwendungsfall im Rahmen einer vertiefenden Beschäftigung mit den methodischen Ansätzen. Ohne grundsätzliches Interesse an Comics oder Fankultur ist diese sehr konkrete Betrachtung und Erforschung jedoch in weiten Teilen zu detailliert, zu differenziert und zu spezifisch, so gut sie auch geschrieben ist. Fasziniert jedoch schon ein Aspekt, der hier betrachtet wird, dann liegt hier eine sehr tiefgehende, hoch differenzierte und breit anschlussfähige Studie vor, die Comic Conventions in ein deutlich neues Licht zu rücken vermag.

Mario Faust-Scalisi (Bayreuth)

Buch, Presse und andere Druckmedien

Volker Barth: Wa(h)re Fakten: Wissensproduktionen globaler Nachrichtenagenturen 1835-1939

Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2020, 362 S., ISBN 9783525370858, EUR 65,-

Mitte des 19. Jahrhunderts entstehen die modernen, professionell agierenden Nachrichtenagenturen. Es sind die vier sich bis in die 1930er Jahre hinein zu den weltweit führenden entwickelnden Agenturen, die Agence Havas (gegründet 1885), die US-amerikanische Associated Press (1846/48), das preußische Wolffs Telegraphisches Bureau (1849) und die britische Agentur Reuters (1851), deren Geschichte, Strukturen, Organisationsformen und publizistisches Agieren im Zentrum dieser Monografie stehen. Mit ihren zahlreichen Austauschverträgen bildeten sie nicht nur ein globales, immer dichteres Netz internationaler Nachrichtenproduktion und -diffusion. Sie prägten auch maßgeblich die Anfänge und Entwicklungen des modernen Journalismus von der Klientel- und Parteipresse über die möglichst neutrale Unterhaltungspresse der Generalanzeiger bis hin zur kommerziellen, sensationsfokussierten Massenpresse. Zudem wussten sich ihre leitenden Akteur_innen den jeweils herrschenden politischen und gesellschaftlichen Verhältnissen, den Kriegen und Krisen gut anzupassen, denn essentielles Ziel war und ist das Verkaufen von Nachrichten an die erreichbare Publizistik.

Dennoch vertraten sie in ihrem Geschäftsmodell unerschütterlich die Maxime, nur ‚pure Fakten‘ zu verbreiten, die noch mit den positiven Attributen der Objektivität, Wahrheit, Wahrhaftigkeit und Glaubwürdigkeit geschmückt wurden. Auf diese jeweils variierende Prämierung lässt sich der Autor in seinen theoretischen Ausführungen unerklärlicherweise ebenfalls ein, wiewohl sie in der Publizistikforschung längst für obsolet erklärt wurden: Nachrichtenagenturen produzieren Nachrichten, also aktuelle Informationen, weder wahre Fakten noch objektives Wissen, und mit diesen Produkten strukturieren sie die kollektiven Wahrnehmungen bis dahin, dass sie eigene Welten konstruieren.

Getrieben wurde die Nachrichtenproduktion über dieses Jahrhundert hinweg nicht zuletzt von den technischen Innovationen, vom elektrischen Telegrafen, zunächst von einer Vermittlungsstelle zur nächsten, sodann von der Verlegung langer Überseekabel, über die Einführung des Funkverkehrs bis hin zur neuen Radioberichterstattung, und endlich bis zum Telefon mit seinen nun möglichen Simultanberichten; sie verdichteten und beschleunigten auch die wachsen-

den Handelsbeziehungen, so dass sie zusammen weitreichende Globalisierungstendenzen bestärkten. Insofern sieht der Autor seine Arbeit sowohl in der Globalgeschichte als auch in der Mediengeschichte ebenso wie in der Wissensgeschichte verortet (vgl. S.12).

In neun Kapiteln rekonstruiert der Autor die Geschichte, Organisationen und Entwicklungen des modernen Nachrichtensystems anhand von unzählbar vielen Sekundärquellen; Originaldokumente scheint es hingegen nur wenige zu geben. Wiederholt schildert er das trotz politischer Widerstände und ökonomischer Konkurrenzen möglichst intensive internationale Agieren der Agenturen, die in vielen Territorien (zumal in den noch wenig durchdrungenen der neu eroberten Kolonien) auf den Austausch von Nachrichten angewiesen waren, aber oft bleibt auch nur die separate Darstellung der einzelnen Agenturen. Besonders in Krisen- und Kriegszeiten beanspruchten die Regierungen ihre ansässigen Agenturen für nationale, wenn nicht nationalistische Propagandazwecke. Insofern sind die Kapitel über die Kolonialkriege um 1900 und den Ersten Weltkrieg besonders aufschlussreich. Nach ihm wurden viele neue und Spezialagenturen gegründet, in den USA die Konkurrenz zu AP, nämlich United Press International, schon kurz zuvor (1907), die das bis dato sorgsam gepflegte Nachrichtenkartell der großen Vier erschüt-

terten. Dennoch versuchten sie noch einmal, 1918, ihr Austauschbündnis zu erneuern und dafür mit den so genannten *agences alliées* neue Bastionen aufzubauen. Doch sie hielten in der sich weiter diversifizierenden und durch zahlreiche politische Verwerfungen zerklüfteten Nachrichtenwelt nur noch ein gutes Jahrzehnt, bis sich Anfang der 1930er Jahre der Kartellvertrag durch bilaterale, territorial begrenzte und Spartenverträge auflöste. Ein neues Kapitel begann, dass der Autor am Ende nur noch anreißt.

Sehr dicht und akkurat, mit zahlreichen Verweisen und Originalzitaten schildert der Autor all diese Entwicklungen, die dadurch plastisch und nachvollziehbar werden. Zu jedem Kapitel einleitend skizziert er obendrein die großen Entwicklungstendenzen, die sich in der Fakten- und Detailfülle mitunter zu verlieren drohen. Ein Personen- und Sachregister erleichtert die schnelle Suche. Doch da wohl keine Originalquellen der Nachrichten vorliegen, bleibt es wesentlich eine Organisations- und Handlungsgeschichte der Agenturen; über ihre Produkte, deren Formen und Inhalte sowie deren Veränderungen im Laufe dieser Zeit kann der Autor nur formale Angaben machen, wie er selbstkritisch einräumt (vgl. S.289f).

Hans-Dieter Kübler (Werther)

Ulrike Boskamp, Amrei Buchholz, Annette Kranen, Tanja Michalsky (Hg.): Verkoppelte Räume: Karte und Bildfolge als mediales Dispositiv

München: Hirmer 2020 (Römische Studien der Bibliothek Hertziana, Band 46), 307 S., ISBN 9783777435343, EUR 49,90

Spätestens seit dem Marburger DFG-Promotionskolleg „Kunst im Kontext“ zu Beginn der 1990er Jahre, das den Gebrauch von Kunstwerken in räumlichen und situativen Praktiken untersuchte, finden detaillierte Analysen von Bildern in medialen Dispositiven vermehrt Aufmerksamkeit. Wie sehr solche Ansätze neue Perspektiven eröffnen können, zeigt der vorliegende, sehr anregende Sammelband. Die Autor_innen illustrieren (im wahrsten Sinn des Wortes durch erfreulich zahlreiche farbige Abbildungen), wie nicht ein einzelnes isoliertes Bild seine volle Aussagekraft erhält, sondern erhöhte Anschaulichkeit von Räumen erst im Zusammenhang mit weiteren Bildern und/oder einer Landkarte als einer „gezielte[n] Kombination der Darstellungsmittel“ (S.8) erreicht wird. Dieses „Hin- und Herblicken, - blättern oder -gehen“ (S.16) vergegenwärtigt Räumlichkeiten und schärft durch Detailzeichnungen die Wahrnehmung vor Ort.

Das Besondere dieses Dispositivs entwickelt Claudia Nordhoff anhand einer Blattfolge des Landschaftsmalers Jakob Philipp Hackert, die einen Weg zur Villa des Horaz bei Rom zur heimischen Nachvollziehung anbietet, aber auch vor Ort zur Orientierung und Betrachtung einlädt. Das von Hackert zusätzlich gelieferte Blatt einer Sicht aus

der Vogelperspektive auf das Gelände erreicht die Präzision einer Landkarte. Einschlägig ist solche doppelte Praxis des Bildergebrauchs in der Architektur. Christine Beese macht an einer eher aus der Architekturgeschichte gedachten Analyse der Via Rizzoli in Bologna am Zeitpunkt ihres Umbaus 1917 deutlich, wie der Architekt Marcello Piazentini die mediale Koppelung als Mittel eines neuen, „leib- und wahrnehmungs-basierten“ (S.201) Ansatzes der Stadtplanung einsetzte.

Solche doppelten Praxisangebote machte auch das von Heinrich Keller 1815 veröffentlichte Panorama vom Rigi Berg, das den Gipfel als Faltpanorama zum Mitnehmen auf den Berg anbot, zugleich aber auch eine durch weitere Bilder beförderte Lesbarkeit in der heimischen Stube als Erinnerungs- oder Vorbereitungstätigkeit animierte. Durch eine Medieninnovation erreicht diese Verkoppelung der Räume einige Jahrzehnte später eine erhebliche Intensivierung der Raum-Illusion: Das mediale Dispositiv des „Travel System“ von Underwood & Underwood projizierte um 1900 Stereofotografien in einem Apparat, der zusammen mit Landkarten reale Reisen simulierte und vorbereitete beziehungsweise überflüssig machte (Luisa Feiersinger). Die zerstörerische Zurichtung des Globus durch die Massentourismus-Industrie

entfällt durch den Blick auf Displays. Felix Thürlemanns Beitrag zu dem hier einschlägigen Thema der Fluginformationsdisplays sieht diese Ausweitung der technischen Möglichkeiten über das bedruckte Papier hinaus etwas aperçuhaft als „Auge Gottes“ (S.101).

Häufig mitzudenken ist bei mediale Dispositiven der Bereich der Militärtechnik, wo sie mitunter eine zentrale Funktion erfüllen. Ulrike Boskamp präsentiert hierzu das Beispiel der Zeichnungen von F.C. von Hötzendorf zu Lehrzwecken, die die Landschaft der Schlachten bei Metz im Deutsch-Französischen Krieg von 1870/71 sowohl künstlerisch als auch strategisch aufbereiten. Die Koppelung von Karte und Zeichnungen ist dabei differenziert und vielfältig. Neben diesen Praktiken des ‚im Raum‘-Gebrauchs von Bildern stehen solche des auf bedrucktem Papier inszenierten Raums, die auch der Wissensvermittlung dienen können. Welche Komplexität diese Herangehensweise zur Darstellung bringen kann, lässt sich am Beispiel

eines Danziger Quodlibets und seinen verzeitlichenden „Mikrogeschichten im imaginierten Raum“ (S.67) nachvollziehen. Das Einlassen auf die Bildpräsentation etwa in Reiseberichten (Annette Kranen über Richard Pocockes *A Description of the East* [1743/45]), Kulturhistorien (Sebastian Fitzner über die merkwürdigen Darstellungen von antiken Kulturen in Jean Antoine Coussins *Du génie de l'architecture* [1822]) oder Landkarten (Ariane Koller über die Darstellungspraktiken in Joan Blaeus *Atlas maior* [1662], Fabian Fechner über die Darstellung von geographischen Wissensfortschritten in Landkarten) fördert eine Reihe von Details des Funktionierens von ‚verkoppelten Räumen‘ als medientechnischen Innovationen der Wissensvermittlung. Ein vielversprechender Ansatz mit noch reichlich Potenzial für weitere Forschungen, umgesetzt in einem Band mit sorgfältiger, opulent bebildelter Ausstattung.

Markus Bauer (Berlin)

Szenische Medien

Irene Lehmann, Katharina Rost, Rainer Simon (Hg.): Staging Gender: Reflexionen aus Theorie und Praxis der performativen Künste

Bielefeld: transcript 2019 (Theater, Bd.Nr. 120), 264 S., ISBN 9783837646559, EUR 34,99

„Der gegenwärtige gesellschaftliche Umgang mit Gender- und Diversity-Fragen ist von Gegensätzlichkeiten geprägt, die auch die Kulturinstitutionen betreffen“ (S.7). Dieser erste Satz der Publikation ist programmatisch für die hier versammelten Formen und Inhalte. In 15 Beiträgen, die von Interviews mit Praktiker_innen, über künstlerische Essays hin zu wissenschaftlichen Abhandlungen reichen, werden facettenreich Aspekte von Gender und Diversität vor und hinter der Bühne, im Spannungsfeld von Ästhetik und Institution behandelt.

Lea-Sophie Schiel fragt nach theaterwissenschaftlichen Analysekriterien von Gender als oft verhandeltem Gegenstand und konfrontiert produktiv Gender- und Performativitätstheorie, indem sie eine korrelierende Lesart von Judith Butler und Erika Fischer-Lichte vorschlägt, um so die phänomenale Lesart von Körpern in Performances mit dem wiederholt hervorgebrachten Gender zu kontextualisieren.

Jenny Schrödl widmet sich den Techniken der Thematisierung von Geschlecht und Sexualität in Performance-Kunst, Theater und Tanz anhand von Gemeinsamkeiten verschiedener Praxisbeispiele, was Sebastian

Strauss wiederum aufgreift. Sein Beitrag beleuchtet vorwiegend anhand von Kritiken die Thematisierung, Einordnung und Vermittlung von Homosexualität auf Opernbühnen, wobei die Frage nach Restriktion und Lockerung von Diskurs und Dispositiv dieser Kunstform im Vordergrund stehen.

Formen der Darstellung betrachtet anhand von konkreten Arbeiten auch Eike Wittrock, mit der Verhandlung von Drag-Momenten in Arbeiten von Pina Bausch und damit verbunden der Suche nach einer queeren Lesart. Einen thematisch sehr ähnlichen Ansatz verfolgt Neslihan Arol, die eigene performative Arbeiten mit Blick auf Comedy und feministischen Gegennarrativen gender-diskursiv untersucht.

Feministische performative Countererzählungen beleuchten auch Irene Lehmann und Pia Palme auf dem Gebiet des Musiktheaters. Lehmann widmet sich Fragen von Repräsentation und Performativität von Weiblichkeit in der Neuen Musik und elektronischen Musik mit Blick auf Arbeiten der „composer-performer“ (S.152) Jennifer Walshe und Eva Reiter, während Pia Palme sich dem Akt des Hörens als feministische Praxis und körperliche Erfahrung widmet. Die musikthea-

trale Bühne befragt auch Rainer Simon anhand des Aufführens von Geschlecht in Beethoven-Interpretationen, wobei er die gesellschaftlichen Gründe für Repräsentations-Parallelen zwischen dem 19. und 21. Jahrhundert in den Blick nimmt.

Der Normierung von musikalischen Bühnen nimmt sich auch Katharina Rost an und legt dabei im Bereich der Popmusikindustrie besonderes Augenmerk auf die verdeckten oder hypersexualisierten Sichtbarkeiten und die dahinter liegenden Machtstrukturen.

Verschiedene strukturelle Aspekte werden auch in den Produktionsbedingungen der freien Szene – durch Jens Rosenblits Artikel, sowie Annemarie Vanackere und Aenne Quinones im Gespräch mit Rainer Simon – und in Institutionen beleuchtet. Letzteres durch Susanne Moser als geschäftsführende Direktorin der Komischen Oper Berlin und in der Dissertation von Ellen Koban, die aus unterschiedlichen Perspektiven nach Besetzungsmechanismen fragen. Die Frage nach Exklusion, Inklusion und Gegenentwürfen wird durch Azadeh Sharifi nochmals um Fragen von rassistischen Strukturen und Mechanismen erweitert.

Durch die Bezugnahme der Beiträge aufeinander zum einen und ihre sehr unterschiedliche Perspektivierung andererseits fallen in der vorliegenden Publikation Themenfelder zusammen, die erst in ihrer gemeinsamen Betrachtung verdeutlichen, wie strukturell vielschichtig verwoben ästhetische, politische und persönliche Aspekte von Gender sind, und was das für einen Umgang in Theorie und Praxis performativer Künste mit Fragen nach Repräsentation, Struktur und Analyse bedeuten kann.

Dass in der Einleitung auch die Rolle von Wissenschaft und Forschung in ihrer Verantwortung gegenüber der Sichtbarmachung sowie Thematisierung von Gendergerechtigkeit und Diversität kritisch betrachtet wird, spricht nur zusätzlich dafür, wie wichtig und längst überfällig diese Publikation für die Durchdringung von künstlerischen, praktischen und wissenschaftlichen Perspektiven ist. Es wird deutlich, wie viel es zu tun gibt – aber auch, wo Ansatzpunkte sind, um ästhetische, programmatische, politische und inhaltliche Setzungen zu hinterfragen und neu zu setzen.

Judith Franke (Salzburg)

Kyle Devine: *Decomposed. The Political Ecology of Music*

Cambridge, MA: MIT Press 2019, 328 S., ISBN 9780262537780, USD 30,-

Kyle Devine argumentiert mit *Decomposed* für eine „*musicology without music*“ (S.21, Hervorhebung im Original) und diskutiert „the relationship between musical culture and the material world“ (S.20). Der Autor sympathisiert mit dem „material turn“ (S.24) und arbeitet den extraktivistischen Charakter musikalisch-politischer Ökologien heraus: „the messy associations of biology, geology, capital, and culture that define our collective musical life on this planet“ (S.22). Die medienhistorische Studie fokussiert drei Typen von Stapelware: Schellack, Plastik und Daten – ohne jedoch dabei jene arbeitenden Menschen zu vergessen, die Rohmaterialien gewinnen und gemäß der jeweiligen Patentrezepte weiterverarbeiten (S.15ff.).

Die Schellack-Ära (1900–1950), der sich das erste Kapitel widmet, war bestimmt durch enge Verbindungen zwischen entstehender chemischer Industrie, Materialwissenschaft sowie Mineralienabbau. Dies zeigt Devine exemplarisch an Unternehmern wie Thomas Edison und Emil Berliner sowie Presswerken von Victor, RCA oder der Deutschen Grammophon. Letztere bildeten aber nur eine Station innerhalb eines Netzwerks kolonialer und industrieller Arbeitsregime sowie globaler Lieferketten. Der unter anderem in Indien beheimatete *Kerria Lacca* war ebenso zentral, da das für die 78rpm-Platten benötigte Schel-

lack aus dem von diesen Käfern produzierten Harz gewonnen wurde. Hier werden auch die Verwicklungen der Musik- und Recording-Industrie mit indigenen Gruppen erkennbar, die letztlich die Ernte des Harzes und die Rohstoffgewinnung übernahmen (vgl. S.61).

Das zweite Kapitel erörtert, wie sich nach dem Zweiten Weltkrieg und mit der Etablierung der Formate LP und Single für unterschiedliche Märkte und Käufer_innen der Fokus der Musikindustrie auf Plastik (Materialien wie PVC) verschob (vgl. S.97). Um 1950 wurden Erdöl und petrochemische Materialien gegenüber Ausscheidungsprodukten von Käfern und Steinbrüchen immer wichtiger. Es war eine Wende vom ‚natürlichen‘ Rohstoff hin zu „plastic formats that consist of toxic carcinogens and non-biodegradable substances“ (S.83), die sich erheblich auf die Arbeitsbedingungen in Presswerken, zum Beispiel in Smith Falls, Ontario, auswirkten (vgl. S.111). Auch Kassetten und CDs werden hinsichtlich ihrer materiellen Dimensionen und Verschränkung mit dem Petro-Kapitalismus (Micheal J. Watts) analysiert. Besonders der Kontrast zwischen der schweren Hydraulik der Presswerke und den sauberen, hermetischen CD-Labors sticht hervor (vgl. S.115). Dabei sei noch unklar, wie viele CDs demnächst auf dem ‚globalen‘ Müllberg landen würden. Entge-

gen der Annahme, Digitalisierung mit Dematerialisierung gleichzusetzen, diskutiert Devine im dritten Kapitel den Aspekt der Daten (seit 2000). Musik mag in Form digitaler Daten zwar weniger Trägermaterial in den Umlauf bringen. Doch müssen auch Devices und Daten-Infrastrukturen berücksichtigt werden: Abspielgeräte, Speichermedien, Unterseekabel, Satelliten wie auch Rechenzentren, die Cloud- oder Streaming-Anwendungen erst möglich machen, stellen komplexe Umgebungen dar. Diese können jedoch nur durch Energie und spezifische Materialien (z.B. seltene Erden, Kobalt, Aluminium, S.143) sowie menschliche Arbeit stabilisiert werden. Die Effekte dieser medialen und politischen Ökologien sind umfassend und scheinen – auch durch *e-waste* – eine Prekarisierung des Globalen Südens zu verstärken, so Devine mit Blick auf Indien und Kenya.

Angeichts neuerer Ansätze, die sich für Materialität und mediale Formate interessieren (etwa Jancovic, Marek/Volmar, Axel/Schneider, Alexandra

[Hg.]: *Format matters: standards, practices, and politics in media cultures*. Lüneburg: meson press, 2020), bietet *Decomposed* eine wichtige Perspektive auf die Geschichten der Musikindustrie. Während die Ausführungen zu Schellack und LPs auf Archivrecherchen basieren, werden digitale Musik-Ökologien lediglich anhand aktueller Forschungsliteratur aufgearbeitet. Trotz dieses Mankos ist Devines Buch lesenswert. Es fordert dazu auf, LPs, CDs oder MP3s in ihrer Komplexität wahrzunehmen und sie bezüglich ihrer Verknüpfungen mit globalisierten Ökonomien als Artikulation einer „slow violence“ (S.172) zu begreifen. So regt der Autor Lesende dazu an, die weitreichenden politisch-ökologischen Konsequenzen des Musikhörens ernst zu nehmen.

Robert Stock (Berlin)

Fotografie und Film

Hagi Kenaan: *Photography and Its Shadow*

Stanford: Stanford UP 2020, 231 S., ISBN 9781503611375, USD 24,-

In seinem Essay „Photography and Its Shadow“ führt der israelische Philosoph Hagi Kenaan in eine nachmetaphysische Ontologie des Bildes (vgl. S.3) mit der Frage ein: Was bedeutet es, die Fotografie ausgehend von Abschiedsgesten zu denken? In Abgrenzung zu *The Ethics of Visuality* (London, New York: I.B. Tauris, 2013) geht es nicht mehr um die Ethik des Visuellen ausgehend von Emmanuel Levinas, sondern um Fotografie und Fotophilosophie ausgehend von Friedrich Nietzsche.

Kenaan entfaltet seine Überlegungen aus drei bildphilosophischen Sujets und einer These, deren Konstellation zugleich auch strukturgebend ist für das gesamte Buch: Erstens diskutiert Kenaan die von William Henry Fox Talbot in die Welt gesetzte Auffassung von Fotografie als ‚pencil of nature‘, was Kenaan zur ontologischen Unterscheidung vom Sichtbaren (*the visible*) in Abgrenzung zum gerahmten Visuellen (*the visual*) veranlasst (vgl. S.27-32). Das zweite Motiv, den Schatten, entlehnt Kenaan einem Aphorismus Nietzsches (vgl. S.5) und bringt dies mit dem Butades-Mythos in Verbindung, der meist im Kontext des Ursprungs der Malerei diskutiert wird und von einer korinthischen Magd handelt, die den Schatten ihres in den Krieg ziehenden Liebhabers im Schein einer Lampe nachzeichnet. Das dritte Motiv

des ‚Tod Gottes‘ diskutiert Kenaan mit Fototheorie und Fotografien und den sich darin spiegelnden Reaktionen auf die metaphysische Obdachlosigkeit des Menschen. Flankiert wird dies von der zentralen These des Buches, dass die Fotografie aus der (anthropologischen) Abwehr gegen den Abschied entstanden sei („Photography is born from the refusal to say goodbye“ [S.143]), was Kenaan im vierten Kapitel anhand Arbeiten jüngerer Fotografinnen weiter ausführt (Nan Goldin, Sophie Calle).

Die etwas überraschende Rekontextualisierung des Butades-Mythos aus der Malerei in die Fotografie plausibilisiert Kenaan mit einer Relektüre des Schattens. Entgegen der platonischen Tradition ist für Kenaan der Schatten nicht ontologisch minderwertig, sondern fundamentaler Bestandteil des fotografischen Bildes. Hier diskutiert Kenaan die Indexikalität mit Bazin, Barthes, Sontag und Krauss und führt das „continuity principle or the continuum concept“ (S.47) ein, um neben dem räumlichen auch das zeitliche Moment zwischen Flüchtigkeit und Fixierung zu bezeichnen, mit dem das menschliche Drama um Verlust und dem Festhalten wollen korrespondiere – Eros und Thanatos (vgl. S.66). Mit dieser Relektüre des Schattens durch Philosophie und Fotografiethorie weist Kenaan für das Bild ein vitalistisches Moment

auf, „that constantly becomes what it is while upholding what it has become“ (S.71).

Durch diese philosophische Ausweitung der Perspektive ist der Essay ein anregender Beitrag nicht nur für die Fototheorie, sondern auch für die Bildphilosophie und Medienanthropologie. Die methodische Reflexion einer genuinen Bildlogik führt Kenaan zwar nicht explizit aus, aber er erzielt durch kurze philosophische Gespräche und Anekdoten zu Beginn der Kapitel den Effekt einer Einstimmung auf die jeweiligen Sujets. Diese geschickte Textmontage wirft wiederum ihrerseits einen Schatten auf die Kapitel voraus und wird lesbar als ein eigenständiger Modus sprachlicher Reflexion auf das Bild. Medienanthropologisch ist von Interesse, dass mit Kenaan die Dynamik zwischen Index und Spur im Bild beschreibbar wird als Affekt des Abschieds.

Bemerkenswert an Kenaans Analyse der Fotografie ist, dass sie entgegen der pragmatistischen Tendenz in den Bildwissenschaften eine (konvertierte) Ontologie des Bildes hochhält. Gerade eine solche nach-metaphysische Wende des Bildes

öffnet die Möglichkeit für eine genuine Bildlogik. Auffällig unerwähnt bleibt der Artikel „La réalité et son ombre“ (1948) von Emmanuel Levinas – ein zentraler Text zu Sprache und Bild, mit dem sich Kenaan bereits befasst hat und der möglicherweise zum Titel des Buches angeregt hat. Problematisch aber bleibt, dass das Visuelle, die Fotografie als Medium und das Bild als ontologische Kategorie nur unscharf getrennt sind. Ungeklärt bleibt auch das Verhältnis zwischen der ethischen Umlenkung der Ontologie zu den gewählten Beispielen, Motiven und Sujets. Wirft die Relektüre des Schattens nicht ihrerseits einen Schatten voraus auf die gewählten Motive? Und der Schatten selbst wird zwar eingelassen in Überlegungen zum ‚Tod Gottes‘, zum Nichts und zum Negativen (vgl. S.122), aber eine Theorie ikonischer Negation bleibt aus, was wiederum zu einer Verschattung anderer Fotopraktiken führt. Der Schatten ist immer schon woanders.

Johannes Bennke
(*Bauhaus-Universität Weimar*)

Christian Kaiser: Die lange Einstellung - Dauer, Kontinuität und Mystik

Marburg: Schüren 2020 (Marburger Schriften zur Medienforschung 83), 488 S., ISBN 9783741003578, EUR 48,-

(Zugl. Dissertation an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, 2017)

Christian Kaisers umfangreiche Studie zur langen Einstellung geht der Frage nach, inwieweit diese eine besondere Affinität zu kontemplativen, vor allem mystischen Inhalten beziehungsweise Ästhetiken besitzen. Der Gedanke ist nicht neu, charakterisiert er doch prominent schon den ‚phänomenalen Existenzialismus‘ André Bazins, der vor allem vor dem Hintergrund des katholischen Existenzialismus im Frankreich der Nachkriegsjahre zu verstehen ist. Mit dem französischen Filmtheoretiker teilt Kaiser, bei aller methodischer Differenz und sachlicher Distanz, die recht präzise Art der formalen Analyse und Differenzierung bis in feinste Verästelungen der individuellen Maniera einzelner Filmkünstler. Dabei verfällt er nicht dem Kurzschluss, ein bestimmtes formales Gestaltungsmittel mit einer bestimmten Inhaltlichkeit per se gleichzusetzen, vielmehr vermutet er bestenfalls eine besondere Affinität der langen Einstellung, der Plansequenz, zu spirituellen, mystischen oder religiösen Welthaltungen. Fern liegt es ihm, die einfache Quantität der Einstellungslänge als solche zum Maßstab zu nehmen, eher schon geht es um die Relation langer Einstellungen zur durchschnittlichen Einstellungslänge des jeweiligen Films. Vor allem aber ist es der unterschiedliche ‚Zeitdruck‘ innerhalb und zwischen jeder Einstel-

lung, welche die jeweilige künstlerische Aussage bestimmt. Es ist hier nicht möglich die unterschiedlichen umfangreichen Werkanalysen der Filme von Andrei Tarkowski, Theo Angelopoulos, Alexander Sokurov, Béla Tarr, Gus Van Sant, Gaspar Noé und Carlos Reygadas zu würdigen, stattdessen sollen exemplarisch die Überlegung zu Tarkowski und Angelopoulos gegenübergestellt werden.

Alle diese Regisseure zeichnet eine höchst artifizielle Ästhetik der Dauer in einem durchaus Bergson'schen Sinne als exponierte Formensprache moderner Filmästhetik aus: „Die lange Einstellung, die Kontinuität erfahrbar werden lässt und auf die Ewigkeit (und auf die räumliche Ausdehnung an sich) verweist, entfaltet über diese Erfahrung, die sich durch Ungreifbarkeit auszeichnet (insofern sie an keinem einzelnen Moment, sondern im kontinuierlichen Andauern ereignet), eine mystische Wirkung. Davon unterscheiden sich Versuche, mystische Vorstellungen und Einheitsgedanken über eine analytische Montage wiederzugeben, ganz erheblich“ (S.100).

Ausschlaggebend für unterschiedliche Formen der langen Einstellung ist die grundsätzliche Differenz zur Alltagserfahrung, so „bewirken lange Einstellungen immer schon eine Erfahrung von zeitlicher (und manchmal auch

räumlicher) Kontinuität, die keinesfalls mit der natürlichen, kontinuierlichen Wahrnehmung zu verwechseln ist“ (S.72). Kaisers Analyse überzeugt vollständig bei Filmen wie *Andrei Rublyov* (1966) oder *Stalker* (1979), wenn nämlich die Dauer, als eine Erfahrung des unterschiedlichen Zeitdrucks in jeder kurzen, aber insbesondere langen Einstellung, wo sie ganz besonders zur Entfaltung kommen kann, zum eigentlichen Gestaltungsmittel wird.

Nicht weniger überzeugend ist die differenzierte Beschreibung der Entwicklung der Plansequenz im Werk von Theo Angelopoulos. Solche Einheitsvorstellungen widersprechen nun gänzlich der zutiefst weltlich materiellen Ästhetik eines Angelopoulos, der immerhin vom Provinzbischof von Florina aus der orthodoxen Kirche exkommuniziert wurde. Es handelt sich eben nicht um mystische Synthese, sondern um moralische Verzweiflung. Filmische Symbole der mystischen Zeit im Sinne des von Kaiser bemühten Philosophen Reinhard Margreiter beziehungsweise in der Tradition der symbolischen Formen Ernst Cassirers sind es eben nicht, noch nicht einmal, und das wäre ja auch ein großes Thema der Religionsphilosophie, Symbole der Moderne, religiöse Symbole ex negativo. Die Mystik eines

Angelopoulos, wenn wir überhaupt von einer solchen sprechen wollen, ist eine ganz materielle, irdische, die vom Verlust ebensolchen irdischen, politischen, menschlichen, liebenden Glückes erzählt und der Hoffnungslosigkeit, dieses nicht wiederfinden zu können.

Kaisers Doktorarbeit beeindruckt durch die Genauigkeit und gelehrte Breite seiner Werkanalysen auch deshalb, weil er, wie es Marcus Stiglegger im Vorwort ausdrückt „nicht davor zurückscheut, metaphorisch formulierte und empirisch nicht fassbare Konzepte aus der Philosophie und Mystik mit einer sehr konkreten Analyse von Filmkunst im Sinne eines *close reading* zusammenzuführen“ (S.11). Die Ernsthaftigkeit einer solchen hermeneutischen Analyse besticht in einem Umfeld eines Wissenschaftsdiskurses, in dem Kunstwerke häufig genug auf den Leisten modischer Theoriemodelle reduziert werden, die sich einzig durch ihren rhetorischen Aufmerksamkeitswert auszeichnen.

Eine kleine Kritik sei denn doch nachgeschoben, denn die durchgehende Nennung sämtlicher Filme in Originalsprache ist für gewöhnliche Leser_innen oft schwer nachvollziehbar.

Norbert M. Schmitz (Kiel/Wuppertal)

Julia Stegmann: „Denn die Geschichten der Opfer sind das Wichtigste“: Rassismus-kritische Analysen zu rechter Gewalt im deutschen Spiel- und Dokumentarfilm 1992-2012

Göttingen: V&R unipress 2019 (Cadragé. Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft, Bd. 5), 457 S., ISBN 9783847110002, EUR 65,- (Zugleich Dissertation an der Universität Lüneburg 2016)

Die Virulenz rassistischer Themen im öffentlichen Diskurs hat sich noch nicht ausreichend in der Untersuchung populärkultureller filmischer Formen in Deutschland niedergeschlagen. So herrscht hierzulande immer noch ein immenses Defizit hinsichtlich der Untersuchung jener fiktionalen und dokumentarischen Formen, die rassistische Dynamiken konstituieren. Besonders eklatant macht sich dies bei der Untersuchung der Filme bemerkbar, die sich mit dem Fortwirken des Rechtsextremismus in Deutschland nach den 1960er Jahren beschäftigen: Julia Stegmanns Dissertation adressiert die seit den 1990er Jahren entstandenen Spielfilme zur Thematik rechter Gewalt in Deutschland. Ihre 457-seitige Arbeit gliedert sich in sechs Kapitel. Zentrale Begriffe und Konzepte sowie die Geschichte rechter und rassistischer Gewalttaten und ihrer filmischen Darstellung seit den 1990er Jahren werden auf 80 Seiten abgehandelt. Die restlichen drei Kapitel widmen sich der Filmanalyse von zwölf ausgewählten Spielfilmen. Analysiert werden sie unter den Aspekten „Rassistische Gewalt“, „Tatmotiv Sozialdarwinismus“ und „Neonazistische Cliquen und Einzelpersonen: Verfilmungen der Deprivationsthese?“. Hierbei ist

Stegmanns Arbeit diskurstheoretisch angelegt. Sie fragt, „in welchem Verhältnis die von den ausgewählten Filmen bereitgestellten Deutungen zu den ‚im nichtfilmischen Diskurs zirkulierenden Wirklichkeitswahrnehmungen‘ stehen“ (S.35).

Wie der Titel ihrer Arbeit schon vermuten lässt, sind die vorgenommenen Detailanalysen der Filme repräsentationskritisch angelegt. Für Stegmann ist es wichtig, ob (!) rassistische Strukturen auch in ihrer institutionellen, alltagskulturellen und die Opferperspektiven sichtbar machenden Dimension filmisch verhandelt werden. Entlang dieser Prämissen geht sie auf die filmische Narration, grundlegende Kommunikationsmodi und sozial- wie produktionshistorische Kontexte der Filme ein. Sie hebt einige wenige unter ihnen hervor, denen sie tatsächlich nicht nur pro-rassistisch-reproduktive Effekte attestiert, sondern auch Potential dafür, rassistische Wirkmechanismen und ihre Effekte offenzulegen.

Für Stegmann ist hierbei ausschlaggebend, wie viel *screen time* Opfern rechter Gewalt innerhalb eines Films eingeräumt wird. Zwar kann sie so der repräsentationskritischen Schwierigkeit nicht entweichen, die Gleichsetzung von ‚mehr Sichtbarkeit der Opfer‘ gleich

„mehr politische Macht“ kritischer zu reflektieren (siehe Schaffer, Johanna: *Ambivalenzen der Sichtbarkeit*. Bielefeld: transcript, 2015, S.51-59). Allerdings bindet Stegmann die Analyse rhetorischer Modi und zahlreiche ästhetische Analyseaspekte in ihre oftmals entstehungs- und rezeptionskontextuell gesättigte Erörterungen der Filme so ein, dass zahlreiche überzeugende Struktur Gemeinsamkeiten identifiziert werden können. Hierdurch macht sie gekonnt die politisch ambivalente Dimension der Filme deutlich. Um nur einige wenige Ergebnisse zu nennen: Oftmals stellten Filme über rechte Gewalt lediglich eine Realisierung der Deprivationsthese dar, nach welcher „rechte Gewalt auf die Arbeits- und Perspektivlosigkeit sowie die sozialen Umbrüche nach dem Ende der DDR zurück[ge]führt“ wird (S.413). Auch das Ausbleiben der Einbindung des Rechtsextremismus in den institutionellen und gesamtgesellschaftlichen Kontext hebt Stegmann als großes Problem der Filme hervor. So schreibt sie über die *Stau*-Trilogie von Thomas Heise: „Dargestellt als Problem der sozial Deklassierten [gemeint sind Nazijugendliche, Ö.A.], was als Nebeneffekt ein wohl als weiß und bildungsbürgerlich impliziertes Dokumentarfilmpublikum entlastet, bleiben rassistische Statements unkommentiert stehen, werden weder durch Fragen des

Filmemachers, noch durch die Montage problematisiert geschweige denn analysiert“ (S.341). Demnach verpassten es viele Filme, auch die Zentralität rassistischer Wirkstrukturen innerhalb der gesamten Gesellschaft im Sinne von „Dominanzideologien“ (S.341) zu adressieren.

Alles in allem führt Stegmanns repräsentationskritische Haltung oft dazu, dass sie die grundsätzliche Ambiguität des Mediums unsichtbar belässt: also die Gelegenheit ungenutzt lässt, die Vieldeutigkeit der Filme und Szenen darzulegen und Bedeutungsmanifestierungen ihrer eigenen Les- und Gegenlesarten kritisch mitzudenken. Gerade diese Einsicht ist jedoch erforderlich dafür, die (auch moralische) Begrenztheit der eigenen Prämissen in ihrer ideologischen Komplexität (Was gibt es jenseits eines Opfer-Täter-Dualismus?) und so die Unzulänglichkeiten des eigenen oder aufgegriffenen Diskurssystems transparent zu machen.

Dennoch: Stegmanns Arbeit stellt aufgrund der vielgestaltigen Analysen und korpusübergreifenden Ergebnisverdichtungen einen wichtigen Ausgangspunkt für weitere Forschungen zur Untersuchung des Themenkomplexes von Rassismus im Allgemeinen und rechter Gewalt im Speziellen in der jüngeren deutschen Filmkultur dar.

Ömer Alkin (Marburg)

Gerhart Paul: Bilder einer Diktatur: Zur Visual History des Dritten Reichs

Göttingen: Wallstein 2020, 528 S., ISBN 9783835336070, Euro 38,-

Bilder einer Diktatur seziiert in chronologischer Reihenfolge 42 Bilder, das heißt Fotografien, Plakate, Gemälde, Filme und Zeichnungen die zwischen 1932 und 1945 entstanden sind und die das mörderische Regime des Dritten Reichs dokumentieren. Es handelt sich dennoch nicht um einen typischen Bildband, sondern mehr um eine Geschichtserzählung, denn die Bilder sind zum größten Teil Werke von Amateur_innen, die ihre eigenen Realität festgehalten haben, oder um propagandistische Arbeiten, die von normalen Bürger_innen konsumiert wurden. Jedes Bild steht exemplarisch, stellvertretend für andere Bilder, Ereignisse und Taten, die das tägliche Leben der Bürger_innen und des Staates im Nationalsozialismus kennzeichneten. Gerhard Paul widmet jedem Bild sechs bis zehn Seiten Text. Dabei geht es ihm nicht nur um den visuellen Inhalt und deren zeitgenössische Entstehung, sondern auch um die Rezeption des jeweiligen Bildes in der NS-Zeit und sein Nachleben bis in die Gegenwart. Die Dichte der Informationen, die immer wieder überrascht – nicht unbedingt, weil sie völlig neu sind, sondern weil sie in einem neuartigen Kontext gesehen werden – empfiehlt ein lexikographisches Lesen: nur zwei bis drei Abschnitte auf einmal.

In seiner Einführung schreibt Paul: „Die medialen Konstruktionen

und Bildpraxen der NS-Zeit und ihrer Nachgeschichte zu begreifen und zu dekonstruieren, ist Anliegen dieses Buches“ (S.10). Es ist erwähnenswert, dass Paul das gleiche Verfahren bei jedem Bild anwendet. Nach einer ganzseitigen Reproduktion des Werkes und einer Beschreibung des Titels und Untertitels liefert Paul eine klassische Bildbeschreibung in einem gesonderten Zeichensatz. Daraufhin nennt er wo und unter welchen Umständen er das Bild zum ersten mal betrachtet hat, aber auch die Begebenheiten seiner Entstehung, die biographischen Daten des Machers, den politischen, sozialen, ästhetischen Kontext, die zeitgenössische Rezeption, mögliche Bedeutungsmuster und vor allem, wie es sich im Laufe der Zeit verändert hat. Dazwischen werden weitere Abbildungen platziert, während eine Bibliographie der Quellen und Literatur zur weiteren Forschung anregen soll.

Unter der Überschrift „Am Pranger, Volksgemeinschaft als Exklusionsperformance“ analysiert der Autor beispielsweise ein Foto aus dem Jahre 1933. Es zeigt einen jüdischen Bürger, der gezwungen wird, ein Schild durch Marburg zu tragen, auf dem seine angebliche Rassenschändung (Beziehung zu einer Christin) bekundet wird. Diese öffentliche Schmähung und Ausgrenzung gehörte zum Alltag der Nazi-Propaganda, doch wie Paul an weiteren

Fotos demonstriert, war „[d]er Voyeurismus durch Schaulustige und Neugierige, durch Passanten und Fotografen [...] überall ein unverzichtbares Element der ausgrenzenden Gewalt“ (S.10). Die Fokussierung auf das Zuschauen bei Gewalttaten wird gefestigt durch ein Foto aus Wien (1938), auf dem eine jüdische Frau zu sehen ist, die die Strasse mit einer Zahnbürste putzen muss (S.153), einer Menschenjagdscene aus Lemberg (S.291), einem Schmalfilm von Hinrichtungen in den Dünen von Litauen (S.305) und Bildern einer öffentliche Hinrichtung in Köln in den letzten Tagen des Krieges (S.473). So weist der Autor immer wieder darauf hin, dass auch die im Bild sichtbaren Beobachter_innen kaum unschuldig blieben, sondern durch ihre Mitwissenchaft und ihr Nicht-Eingreifen selbst zu Mittäter_innen wurden.

Weniger präsent sind Aufnahmen, die von den Opfern selbst aufgenommen wurden, weil diese meist heimlich entstehen mussten. Der Autor zeigt verschiedene Situationen, mitunter ein Bild einer Menora im Fenster mit Hakenkreuzfahne gegenüber (S.19), eine Feier in einem deutschen Kibbuz (S.212), eine ausgebrannte Synagoge nach der Reichspogromnacht (S.189),

eine Veranstaltung der Swing-Jugend in Hamburg (S.321), ein Selbstbildnis des Malers Felix Nussbaum (S.345) und das Bild einer jüdischen Frau, die jahrelang im Versteck lebte (S.403). Überraschend ist hierbei die Tatsache, dass viele der Bilder nach dem Krieg kommerziell vermarktet und immer wieder für Ausstellungen und Bücher ausgeschlachtet worden sind.

Aus den Einzelbildern entsteht ein Ganzes, ein Gruppenbild des Dritten Reichs, dass das alltägliche Leben von Opfern, Täter_innen und Mitläufer_innen dokumentiert. In dem Paul Propaganda-Plakate und -Ausstellungen miteinbezieht, bekommen die Leser_innen auch eine Ahnung, wie flächendeckend die NS-Kommunikation und -Propaganda für die Normalbürger_innen war. Leider kommen mit nur zwei Beispielen die Filmaufnahmen etwas zu kurz, dabei hätte der Autor in seiner Besprechung eines Filmplakats zu *Der ewige Jude* (1940) dazu Gelegenheit gehabt. Dennoch sollte dieser Band Pflichtlektüre für jene Leser_innen sein, die sich mit der Sozialgeschichte des Dritten Reichs auseinandersetzen wollen.

Jan-Christopher Horak (Pasadena)

Klaus-Dieter Felsmann: Inszenierte Realität: DEFA-Spielfilme als Quelle zeitgeschichtlicher Deutung

Berlin: Bertz + Fischer 2020 (Schriftenreihe der DEFA-Stiftung), 208 S., ISBN 9783865054173, EUR 20,-

Inszenierte Realität mit einem Schwerpunkt insbesondere auf Szenenbild und Kostüm dürfte künftig bei Beschäftigungen mit DEFA-Spielfilmen und „Alltagswelten der Mehrheitsgesellschaft“ (S.29) der DDR kaum zu übergehen sein.

Zum einen wird überdeutlich, dass Spielfilme der Jahre 1970 bis 1990 „soziale[] Strukturen“ (S.11), „Räume“ (S.30) und Figuren inszenieren, die „mit größtem Gewinn als zeitgeschichtliche Quelle“ (S.21) gedeutet werden können, weil sie allein von den Bildern her mit großer „soziale[r] Genauigkeit“ (S.123) „über unser damaliges Leben“ (S.121) erzählen.

Zum anderen wird überzeugend herausgearbeitet, dass viele dieser Gegenwartsfilme nichts mit der der SED vorschwebenden „Apologetik“ (S.18) zu tun haben. Gegenteiliges wurde in der Vergangenheit zuweilen westlicherseits behauptet – Felsmann nennt Namen –, indem man, methodisch fragwürdig, vom Ende der DDR aus dachte und allein „grundsätzliche Systemopposition“ (S.18), nicht aber kritische Systembegleitung als qualitativen Maßstab gelten ließ.

Dann wird – spätestens an dieser Stelle kommen etliche namhafte „Augenzeugen“ (S.32) mit ins Spiel (siehe unten) – das von Schlagworten wie Reglementierung, Zensur, Man-

gel und Ähnlichem dominierte Bild von Produktions- und Arbeitsprozessen bei der DEFA dahingehend korrigiert, dass man „in sehr klare[n] Strukturen“ (S.114) arbeitete, meist gut ausgestattet war, viel Individualismus eine Rolle spielte und man zwischen Drehgenehmigung und Filmfreigabe einer „schöpferische[n] Arbeit“ (S.36) im Kreis hoch kompetenter, hoch engagierter Künstler_innen diverser Art nachgehen konnte.

Schließlich wird die dank antinaturalistischer Überhöhung und Verdichtung bemerkenswerte visuelle, sich in „recht differenzierte[n] ästhetische[n] Handschriften“ (S.22) niederschlagende Qualität einer ganzen Reihe von Filmen hervorgehoben. Diese resultiert aus der intensiven, stets „zielgerichtet im Sinne der dramaturgischen Konzeption“ (S.21) operierenden künstlerischen Kollektivarbeit von Regie, Szenenbild, Kostüm, Schnitt und Kamera.

Das reich bebilderte Buch, dem eine DVD mit Lothar Warnekes *Eine sonderbare Liebe* (1984; ab S.160 einlässlich diskutiert) beigegeben ist, ist in vier Kapitel unterteilt: Auf einen erhellenden einleitenden Beitrag von Felsmann „Authentisches Erzählen unter widersprüchlichen Bedingungen“ (ab S.9) folgen ein Auszug aus unveröffentlichten Lebenserinnerungen des Szenenbildners Paul Lehmann (ab

S.72) sowie außerordentlich aspektreiche Interviews aus Gegenwart und Vergangenheit mit Szenenbildner_innen, Kostümbildner_innen, dem Kameramann Jürgen Bauer und der Dramaturgin Gabriele Herzog.

Daran schließen sich meist zweiseitige, manchmal inhaltslastige Kurzcharakteristiken von dem Autor zufolge aussagekräftigen 21 Spielfilmen an. Die sind bis auf den als „starke Metapher für die Endphase der DDR“ (S.127) verstandenen Peter Kahane-Film *Die Architekten* (1990; ab S.126) den Kategorien „Arbeitswelten“ (ab S.130), „Kinder- und Jugendfilme“ (ab S.166) und „Individuum versus Gesellschaft“ (ab S.180) zugeordnet. Im nur drei Seiten umfassenden vierten Kapitel „Da war doch noch was ...“ (ab S.195) wird schließlich noch kurz auf einige „Glanzstücke[] der Babelsberger Produktion“ (S.195) – u.a. Konrad Wolfs *Solo Sunny* (1978/79) und Heiner Carows *Die Legende von Paul und Paula* (1972) – eingegangen, die sich „nach Abwicklung des Studios weiterhin

einer signifikanten öffentlichen Aufmerksamkeit“ (S.195) erfreuen konnten. Dem sei unter anderem deshalb so gewesen, weil sie „am ehesten kompatibel mit einer westdeutsch geprägten Gesellschaftserzählung sind“ (S.195).

Gerahmt werden die vier Kapitel durch ein instruktives Geleitwort von Ralf Schenk, das unter den Motti „[K]ritische Durchleuchtung der DDR-Gegenwart“ (unpag. S.7) und „Von der DEFA lernen“ stehen könnte, sowie durch ein mehr als 100 DEFA-Spielfilme umfassendes „Filmtitelregister“ (ab S.200) und ein über 300 Personen auflistendes „Personenregister“ (ab S.202). Beide Register der im Übrigen nicht von Ostalgie oder Verklärung angekränkelten, vielmehr in der einen oder anderen Weise immer wieder von „diktatorischen Mitteln“ des „SED-Regime[s]“ (S.18) sprechenden Publikation lassen erahnen, wie viel filmwissenschaftliche Substanz in diesem Buch steckt.

Günter Helmes (Schärding)

Linda Waack: Der kleine Film – Mikrohistorie und Mediengeschichte
Paderborn: Wilhelm Fink 2020, 213 S., ISBN 9783770564460, EUR 49,90
(Zugl. Dissertation an der Bauhaus-Universität Weimar, 2016)

Wie lässt sich über Filme schreiben, deren Ort nicht das Kino ist? Was tun mit Aufnahmen kleinen Formats, die zwar ein Archiv gefunden, aber nie auf ein akademisches Publikum gewartet haben? Sind sie Teil von Film und

Geschichte? Linda Waacks Monografie ist weniger eine Behauptung, als ein eleganter Versuch dem widerständigen Material sogenannter kleinen Filme mit den Mitteln filmwissenschaftlichen Schreibens gerecht zu werden.

Das widerständige Material ist hier eine Auswahl von Amateurfilmen aus den Jahren 1902 bis 1956. Sie stammen aus dem Privatbesitz der Unternehmerfamilien Hähnle, Kienlin und Rieker und lagern in der Landesfilmsammlung Stuttgart. Gemeinsam mit weiteren Archivfunden gleicher Provenienz geben sie Anlass, die Diskursmacht des kleinen Films in der Filmwissenschaft zu erhöhen (S.188). Dabei geht es Waack, und hier mag der Titel in die Irre führen, jedoch nicht um eine ontologische Bestimmung des kleinen Films (Was ist das Genre ‚Kleiner Film‘?). Vielmehr macht die Autorin das technisch Raue, die formale Offenheit und erzählerische Unzuverlässigkeit des Materials für eine „Mikrohistorie“ (S.11f) filmischer Zeugnisse produktiv, welche quer zu bestehenden Konzepten der Filmwissenschaft (wie z.B. dem Industriefilm und dem Autorenkino) und abseits der geschichtswissenschaftlichen Absicherungen von Ereignisgeschichte und Epochengrenzen verläuft.

Mit Kracauer schlägt Waack ein historiografisches Verfahren vor, welches „als Untersuchungsmaßstab und Erkenntnisinteresse das Kleine privilegiert“ (S.10) und in seinem Bezug zum Großen, also den Narrativen der Makrogeschichte, befragt. Wie verhalten sich einzelne Filmaufnahmen, zufällige Archivfunde oder auch Kleinstspuren am Filmmaterial zu einer geschichtlichen Erzählung? Es kann an dieser Stelle vorweggenommen werden, dass sich die kleinen Dinge im Schreibprojekt Waacks nicht mit einer auf Konvergenz bedachten großen Erzählung versöhnen. Das durchaus auch

politisch zu verstehende Ansinnen der Autorin ist es, Filme als lose Ensembles von Objekten „gegen Konsistenz-, Kontinuitäts-, Einheits-, und Sinnfälligkeitszwang“ (S.14) in Stellung zu bringen. Nach dem Seite-an-Seite-Prinzip (Kracauer: „Geschichte vor den letzten Dingen“, in: ders.: *Schriften*, Bd. 4, Frankfurt/M: Suhrkamp, 1971.) probt Waack folglich den erzählerischen „Ebenensprung“ (S.12) und knüpft aus unterschiedlichen Betrachtungsebenen des Materials poetisch sowie historisch wirksame Erzählungen. So ist *Der kleine Film* nicht im Durchmarsch, sondern im Schlendern, Stolpern und Versinken zu lesen.

Die vier zentralen Kapitel der Monografie machen die Variabilität einer solchen Vorgehensweise deutlich. Lupengleich widmet sich das zweite Kapitel drei ausgewählten Fundstücken aus dem paratextuellen Raum des Filmarchivs. So stehen eine zur Filmbüchse umfunktionierte Bonbondose, ein mit Zeitungsartikel, Briefumschlag und Klebezettel verklammerter Film sowie der beim Umkopieren belichtete Rand eines Filmstreifens am Ausgangspunkt dichter Erzählungen zwischen Archivverlehn und Filmgeschichte, Lokal- und Industriegeschichte, Familienalltag und Frontgeschehen. Dieser, auch an den Arbeitspraktiken der zeitgenössischen Wissensgeschichte orientierte Umgang mit der „materiellen Umgebung“ (S.57) von Filmen, schreibt dem Nebeneinander der Dinge im Archiv durchaus eine zeichenhafte Bedeutung zu. Im dritten Kapitel integriert Waack die Filmwissenschaft selbst in ihre Umgebungs- und Milieustudien des kleinen Films.

In einer „Inventur von unten“ (S.69) wählt Waack mit Aufnahmen von Kindern, Tieren sowie der Großaufnahme gängige Themen der Filmphilosophie für eine Typologie des kleinen Films aus. Auch wenn diese Auswahl vor allem auf das medienreflexive Potenzial der zumeist im kleinen Film in abstrakte Bildeffekte zerfallenden Motive abzielt, erscheinen diese Passagen vor allem um Anschlussfähigkeit bemüht. Im vierten Kapitel wiederum gelingt es Waack auf beeindruckende Art und Weise, in einer nachdenklichen Selbstbefragung ethische Aspekte des wissenschaftlichen Umgangs mit Amateurfilmaufnahmen mit methodischen Überlegungen zur Archäologie des kleinen Films zu verbinden. In Begegnung mit Karl Siereks

Ausführungen zum Familienkino und weiteren, in denen das indexikalische Geschehen von Filmen vor allem als soziales Gefüge erscheint, rechnet sich Waack in das Beziehungsgefüge der Aufnahmen ein. Ihre Ideen zum 1938 auf der Urlaubsinsel Sylt entstandenen Urlaubsfilm der Familie Kienlin deuten ein produktives Spannungsverhältnis zwischen „der Stimme von Fiktion und der Stimme historischer Faktizität“ (S.138) an. Was im letzten Kapitel noch einmal ausführlicher mithilfe der sorgfältig nachgezeichneten Ideen Kracaurs zur Geschichtspoetik belegt wird, ist hier bereits im forschenden Handeln geschehen.

Sophia Gräfe (Berlin/Marburg)

Armida De La Garza, Ruth Doughty, Deborah Shaw (Hg.): Transnational Screens: Expanding the Borders of Transnational Cinema
New York: Routledge 2020, 133 S., ISBN 9780367477158, £ 120,-

Die Produktion, der Vertrieb und der Konsum audiovisuellen Contents haben sich im letzten Jahrzehnt mit dem Aufkommen von Streaming-Diensten grundlegend verändert. Aus diesem Grund, sowie wegen der zunehmenden Schwierigkeit, Begriffe wie Kino und Fernsehen klar voneinander abzugrenzen, wurde – wie die Herausgeberinnen erklären – die Zeitschrift *Transnational Cinemas* im Rahmen ihres zehnjährigen Jubiläums in *Transnational Screens* umbenannt (vgl. S.1). Der vorliegende

Band sammelt die neun Beiträge dieser ersten Ausgabe mit neuer Bezeichnung und Zielrichtung.

Song Hwee Lim beschäftigt sich mit der aktuellen chinesischen Strategie, um sich transnational im Filmgeschäft beispielweise durch den Kauf US-amerikanischer Filmstudios und Kinoketten zu etablieren (vgl. S.8). Darüber hinaus fokussiert er die sogenannte neue Welle des *slow cinemas* und das *ecocinema* (vgl. S.12). David Martin-Jones hinterfragt den voreingenom-

menen Charakter der Kanon-Bildung sowie den „transnational turn“ innerhalb der Film Studies (vgl. S.20f.). Ihm nach sollte dieser als Teil des *turns* zum Weltkino – verstanden als heterogene Gesamtheit der Kinos der Welt ohne ein privilegiertes Zentrum wie Hollywood – aufgefasst werden (vgl. S.21). Ausgehend von Richard Linklaters Trilogie *Before* (1995-2013) untersucht Celestino Deleyto die kosmopolitische Perspektive im zeitgenössischen transnationalen Kino (vgl. S.30f.). Die natürliche Inszenierung einer gelungenen Liebesbeziehung zwischen als Weltbürger_innen dargestellten Figuren zelebriert den Kosmopolitismus, verdrängt jedoch gleichzeitig andere weniger positive Globalisierungserfahrungen (vgl. S.38). Dass sich imperialistische und exotische Nostalgiefilme ästhetisch und ideologisch unterscheiden, zeigt Daniela Berghahns Analyse von Gurinder Chadhas *Viceroy's House* (2017) und Wong Kar-wais *In the Mood for Love* (2000). Obwohl beide die Vergangenheit idealisieren, werde im ersten die imperiale Macht und Kontrolle visuell unterstrichen, während die Schönheit der Bilder im zweiten eine universellere Sehnsucht nach Zeiten und Orten weckte, die intensive Gefühle ermöglichen (vgl. S.54). Da bei der Erforschung des transnationalen Kinos laut Mette Hjort die transnationale Talentförderung bisher vernachlässigt wurde (vgl. S.61), widmet sie sich diesem Bereich und schlägt Parameter vor, um deren Umfang und Vielfalt nachzuzeichnen (vgl. S.63ff.). Ihre eigene Arbeit mit Filmlab Palestine berücksichtigend, unterstreicht sie die Wichtigkeit

der Verzahnung von Talentförderung, Solidarität und praktischem Engagement (vgl. S.61 u. 70). Will Highbee konzentriert sich auf die Lebenserfahrungen als gesellschaftliche Insider und Outsider mobiler marokkanischer Diaspora-Filmmacher_innen, die sich zwischen Europa und Afrika bewegen, ebenso wie auf die Produktion und Zirkulation ihrer Arbeit auf globaler und lokaler Ebene (vgl. S.76f. u. 81). Bruce Bennett und Katarzyna Marciniak verweisen auf den besonderen Stellenwert des transnationalen Kinos, da sich dieses thematisch mit Begegnungen auseinandersetzt, die über kulturelle Ähnlichkeiten und Unterschiede sowie gelungene und misslungene Kommunikation zum Nachdenken anregen sollen (vgl. S.89). Laut den Autor_innen kritisiert Paweł Pawlikowskis *Cold War* (2017) nationalistische Ideologien und lädt dazu ein, Fremdheit als konstitutives Element lokaler und nationaler Kulturen zu begreifen (vgl. S.101). Sean Cubitt stellt die aktuelle Exklusion durch die starke Technologisierung beim Filmmachen infrage und befürwortet eine inklusive Ökopolitik und ökokritische Ästhetik (vgl. S.110f.). Austin Fisher und Ian Robert Smith lassen ihre Tätigkeit als Mitvorsitzende der Transnational Cinema Interest Group (SIG) zwischen 2013 und 2017 Revue passieren und stellen dabei eine Verschiebung bei Definitionsfragen fest. Während sich die Bemühungen zu Beginn ihrer Tätigkeit auf eine Definition des Wortes „national“ konzentrierten, wurde 2017 aufgrund sich zunehmend verbreitender Streaming-Angebote nach einer angemessenen

Definition von „cinema“ gesucht (vgl. S.122).

Das Buch wird eher dem Untertitel *Expanding the borders of transnational cinema* als seinem Titel *Transnational Screens* gerecht, denn diese kommen darin lediglich vereinzelt vor. Nichtsdestotrotz besteht der Sammelband aus lesenswerten Beiträgen zum trans-

nationalen Kino von ausgewiesenen Fachleuten in diesem Bereich. Die Zukunftspläne der Zeitschrift klingen zudem vielversprechend: „[...] we look forward to receiving articles, reviews and video essays that will take the journal in a new direction [...]” (S.5).

Maribel Cedeño Rojas (Siegen)

Ros Gray: Cinemas of the Mozambican Revolution: Anti-Colonialism, Independence and Internationalism in Filmmaking, 1968-1991

Martlesham: Boydell & Brewer 2020, 327 S., ISBN 9781847012371, GBP 60,-

In welcher Verbindung stehen Jean-Luc Godard, Ruy Guerra oder Jean Rouch mit der Filmproduktion des revolutionären Mosambiks? Das Buch *Cinemas of the Revolution* gibt darüber Auskunft und birgt noch mehr: Es arbeitet jene Film- und Produktionsgeschichte auf, die sich mit dem ostafrikanischen Land und dessen Dekolonisierung verknüpft. Mit einem historischen Ansatz, der sowohl Filmästhetik als auch -produktion und -distribution berücksichtigt, analysiert Ros Gray die vom *Instituto Nacional de Cinema* (INC) (ko-)produzierten Filme sowie dessen wechselvolle Geschichte, die 1976 nach der Unabhängigkeit der ehemaligen portugiesischen Kolonie begann und durch den Bürgerkrieg sowie das Ende des kalten Krieges in die Krise geriet.

Gray beginnt ihre Analyse mit Filmen aus der Zeit des antikolonialen Kampfes. Die Unabhängigkeitsbewe-

gung *Frente de Libertação de Moçambique* (FRELIMO) arbeitete in den 1960er Jahren mit amerikanischen und europäischen Filmemacher_innen (z.B. Margaret Dickinson, Robert van Lierop, Lennert Malmer) zusammen. Die so entstandenen Filme zielten darauf ab, eine Idee nationaler Einheit zu prägen und ein positives Bild der sogenannten „befreiten Zonen“ zu kreieren, in denen die FRELIMO neue Formen kollektiven Zusammenlebens ausprobierte (S.61f.).

Das zweite Kapitel widmet sich der Umbruchsphase der Revolution und Unabhängigkeit (1974–1975). Gray untersucht experimentelle Versuche, Film und Kino zu dekolonisieren und diskutiert Vorstellungen bezüglich eines ‚mosambikanischen‘ oder ‚afrikanischen‘ Kinos: Neben dem gerade gegründeten Filminstitut INC spielten cinephile Siedler_innen und Amateur-

filmemacher_innen aus der kolonialen Cine-Club-Bewegung (S.106) dort genauso eine Rolle wie brasilianische Filmkünstler_innen, die sich damals wegen der Militärdiktatur im Exil befanden (S.100ff.).

Die Idee „deliver to the people an image of the people“ (S.8) war für die Jahre 1976–1979 zentral, wie das dritte Kapitel erläutert. Solche neuen bewegten Bilder wurde am INC und auch an der Universidade Edurado Mondlane unter anderem mit Super-8 gedreht, woran Jean Rouch mitwirkte (S.138). Die Filme waren weniger ideologisch motiviert und darauf ausgerichtet, Menschen außerhalb der Hauptstadt Maputos für die Technologie des Films zu interessieren sowie Prozesse sozialer Veränderungen zu dokumentieren. Jean-Luc Godard kam nach Mosambik (S.143ff.), um das Potenzial der Revolution für das – in Mosambik noch nicht existente – Fernsehen auszuloten. Das vierte Kapitel macht jedoch deutlich, dass sich die Phase der Experimente 1977–1979 bereits dem Ende zuneigte. Für die FRELIMO als Partei waren Film und Kino vordergründig dazu gedacht, „to promote a clear political line“ (S.8). Dieses Ziel wurde mit pädagogisch und politisch grundierten Dokumentationen und der Newsreel-Reihe *Kuxa Kanema* verfolgt (S.153), die zudem über mobile Filmvorführungen Verbreitung fanden.

Die verbleibenden drei Kapitel diskutieren, wie Filmproduktion während der Zeit des Bürgerkriegs nur unter erschwerten Bedingungen gelingen konnte. Gray befasst sich mit Dokumentationen, die gegen das Apartheid-

Regime in Südafrika politisierten. Zudem untersucht sie die verschiedenen Sichtweisen auf den Unabhängigkeitskampf der FRELIMO anhand der jugoslawisch-mosambikanischen Koproduktion *O Tempo dos Leopardos* (*The Time of the Leopards*, 1985) und der INC-Produktion *O Vento sopra do norte* (*The Wind Blows From the North*, 1987). Der gewaltsame Tod Samora Machel's (1986) und das Ende des kalten Krieges läuteten die Privatisierung des Kinos und Fernsehens auch in Mosambik ein, wodurch sich die desolate Lage des INC noch verstärkte.

Gray zeichnet die Filmgeschichte Mosambiks überzeugend nach. Doch der Anspruch, Filmanalyse und Produktionsgeschichte zu verbinden, gelingt nicht immer optimal. Trotzdem leistet das Buch einen wichtigen Beitrag in der Forschung zu Filmgeschichte und Dekolonisierungsprozessen des südlichen Afrika samt seiner transnationalen Verflechtungen. So wird das INC als „key site“ (S.125) der afrikanischen Filmproduktion von den 1970er bis in die 1990er Jahre gewürdigt. Seine Bedeutung und die damit verbundenen Erfahrungen werden auch durch Farabbildungen sowie zahlreiche Interview-Kommentare deutlich, in denen Filmemacher_innen zu Wort kommen. Einige der lange nicht zugänglichen Filme wurden vom Projekt „O Mundo em Imagens“ (Arcadia Film, Universität Bayreuth) digitalisiert, sodass zu Grays Buch auch wichtige Ressourcen für die universitäre Lehre oder öffentliche Auführungen zur Verfügung stehen.

Robert Stock (Berlin)

Lisa Gotto, Sebastian Lederle (Hg): Hollywood im Zeitalter des Post Cinema. Eine kritische Bestandsaufnahme

Bielefeld: transcript 2020, 334 S., ISBN 978383764520, EUR 34,99

Der vorliegende Band basiert auf einer im Januar 2018 in Wien abgehaltenen wissenschaftlichen Tagung zum Thema „Hollywood: Zwischen Anpassung und kritischer Zeitgenossenschaft“, organisiert von Sebastian Lederle in Kooperation mit der Deutschen Gesellschaft für Ästhetik. Die von Lisa Gotto und Lederle herausgegebene Publikation wurde durch zusätzliche Beiträge erweitert. Das Buch teilt sich in einen theoretischen und zwei an der Hollywoodpraxis orientierte Abschnitte. Obwohl der Unterschied zwischen den letzten Teilen unklar bleibt, handelt es sich in beiden Fällen um Einzelstudien.

In ihrer Einführung geht es den Herausgeber_innen zunächst um die Erläuterung des Begriffs Dispositiv, wie er von Michel Foucault, Jean-Louis Baudry und Gilles Deleuze verwendet wurde. Das Kino-Dispositiv ist demnach „eine Gesamtanordnung von Elementen, die eine Diskursformation“ (S.11) bilden, speziell die Verbindung zwischen Filmproduktion, -verleih, Publicity, Kinovorführung und Rezeption. Dieses seit mehr als 100 Jahren bestehende Dispositiv wurde jetzt aber durch die Etablierung neuer digitaler Produktions- und Verteilungsmechanismen im Internet abgelöst, wobei das Kino als Rezeptionsraum seine Bedeutung verloren hat (und jetzt durch die Corona-Pandemie anscheinend zum

endgültigen Tod verurteilt ist); die Herausgeber_innen bezeichnen dieses neue Dispositiv als *Post Cinema*.

Martin Seel plädiert in seinem Beitrag für „eine nicht-hierarchische Theorie des Films“ (S.33), ein Verweis darauf, dass die normativen Typologien zwischen Hollywood und dem europäischen Autorenkino den Blick auf mögliche Gemeinsamkeiten verstellen, sowie jegliches dichotomisches Denken unproduktiv sein kann. Im Beitrag von Lorenz Engell geht es nicht um *Post Cinema*, sondern am Beispiel des Laurel-und-Hardy-Films *Way Out West* (1937) um das klassische Hollywood-Dispositiv beziehungsweise um dessen Genre-Bildung und deren Parodien. Ivo Ritzer zeigt anhand von Beispielen aus den Filmen Walter Hills dagegen auf, wie sich das neue Hollywood zwischen Tradition und Moderne bewegt, wobei die klassische Mise en Scène des Erzählkinos durch das schlichte Vorzeigen im Spektakelkino abgelöst wird. Thomas Elsaesser dagegen sieht das Hollywood-, beziehungsweise das *Post-Cinema*-Dispositiv als inhärent reflexiv, nicht nur, weil die Zuschauer_innen in die Publicity eingebunden werden, sondern auch, weil die Filmerfahrung hier durch verschiedene Plattformen multipliziert werden kann.

Josef Fruchtl eröffnet den zweiten Abschnitt „Hollywood | Welten“ mit einer Analyse von Christopher Nolans *Memento* (2000) und *Inception*

(2010), Filme, die sowohl komplexe Erzählstrukturen aufweisen, indem sie jegliche Zeitchronologie zu Nichte machen, als auch die Perzeption der im Film präsentierten Realität konsequent in Frage stellen. Anhand von Ridley Scotts *Gladiator* (2000) zeigt Martin Gessmann auf, wie das an klassischen Historienbildern orientierte Set-Design die Zuschauer_innen in eine Welt führt, die fremd und gleichzeitig vertraut ist. Thomas Hilgers untersucht die verschiedenen Auflagen der *Batman*-Filme, um ihre Helden als Reflexionsfiguren mit Orientierungsrelevanz für die Zuschauer_innen zu offenbaren. Am Beispiel des Films *The Day After Tomorrow* (2004) stellt Lisa Gotto die These auf, dass das *Post Cinema* das analoge Kino ausgelöscht und mit neuen Bildräumen ersetzt habe, die die Gestaltung des Bildes immer wieder in Frage stellen.

Sebastian Lederle beginnt den dritten Abschnitt mit einer Analyse der amerikanischen TV-Serie *House of Cards* (2013-2018), deren Lebenswelt er als ein reflexives Abbild Hollywoods selbst sieht. Hanna Hamel dagegen untersucht die David-Lynch-Serie *Twin Peaks* (1990-1991; 2017) in ihren ver-

schiedenen Manifestationen und damit auch den Übergang vom Analogen zum Digitalen. Michaela Ott schreibt über den Einfluss Hollywoods auf den afrikanischen Film, doch wieso das Kino Nigerias („Nollywood“) – sicherlich dem Hollywoodkino am nächsten und im DVD-Boom des *Post Cinema* geboren – mit keinem Wort erwähnt wird, bleibt fragwürdig. Stattdessen geht es um das von Europa beeinflusste Autorenkino Afrikas. Abschließend schreibt Gertrud Koch in ihrem eher theoretischen Essay: „Hollywood ist gleichzeitig eine Metapher geworden für einen filmischen Stil, der sich der Realität verweigert und für einen Stil, der sich als bloße Verdoppelung des Realen erweisen soll.“ (S.324) Dieses Paradoxon gilt sowohl für das alte Hollywood-Dispositiv als auch für das *Post Cinema*.

Abschließend kann gesagt werden, dass die einzelnen Essays viele wissenschaftliche Erkenntnisse bieten, doch die Anthologie als Ganzes zu heterogen scheint um den nicht kundigen Leser_innen eine klare Linie zu bieten.

Jan-Christopher Horak (Pasadena)

Michael Newton: *Show People: A History of the Film Star*

London: Reaktion Books 2019, 444 S., ISBN 9781789141566, GBP 25,–

In 40 Essays umrundet der Kulturhistoriker und Kritiker Michael Newton die Welt der Filmstars. Aufgeteilt in die fünf Bereiche von Stummfilm, Old

and New Hollywood sowie nationalen und postmenschlichen Stars, widmet sich jeder Aufsatz einer Berühmtheit der Filmgeschichte, manchmal auch

mehreren. Mit einer Verweisvielfalt aus biographischen Akzenten, zentralen Film- und Regiebezügen, thematischen Klammern und einem ikonischen Schwarzweißfoto nährt jedes Kapitel das umfassende Vorhaben, dem Phänomen des Filmstars näher zu kommen. Anstelle eines systematischen Forschungsüberblicks oder Analyseprogramms definiert Newton sein Buch gezielt als fragmentarische Fallstudiensammlung, als „volume for dipping into, a world of cinema discovered“ (S.12).

In einer betont emotionsorientierten Ausrichtung sieht Newton seinen Beitrag zur Kinodiskussion darin, als „wide-eyed“ Fan (S.12) auf die Gründe für die Leidenschaft der Film-erfahrung aufmerksam zu machen: „[The book aims at] illuminating what moves us in a film, in an actor's performance. Its ultimate subject is cinephilia, that antiquated ardour“ (S.11). Als Schlüssel zur Kinoliebe perspektiviert Newton den Filmstar im Sinne eines Auteurs: „This book examines the premise that film is not primarily the artistic expression of a writer or director, but rather a vehicle for its stars“ (S.13). Am Beispiel von 50 Schauspieler_innen unternimmt das Buch eine „extended critical meditation on the film star“ (S.11), deren essayistische Vagheit weniger auf Konzepte setzt, als vielmehr auf ein kontinuierliches Gleiten zwischen Teilaspekten.

Mit dem ersten Hauptteil, der die Stummfilmstars Mary Pickford, Pola Negri und Charlie Chaplin vorstellt, gelingt eine anschauliche Einführung in die Herausbildung

des Starphänomens. Auch die erste Hälfte des Hauptteils zum klassischen Hollywood-Kino überzeugt durch konzentrierte Einblicke, etwa zu Star-Projektionsflächen des Liebespaars oder Tiers wie auch zum starspezifischen Gegenüber von Einzelbesonderheit und Massennormalität im Tanzfilm. Demgegenüber widmet sich die zweite Hälfte eher ausschweifenden Filminhaltsangaben als der Präzisierung einer etwas unentschiedenen Starauswahl.

Weiter ausgedehnt wird die Star-diskussion im dritten Hauptteil, der mit dem Fokus auf das nationale Kino zusätzliche Hollywood-Darsteller_innen einbezieht und Koryphäen anderer Länder hervorhebt. Im Hollywood-Rahmen erörtert der Autor sowohl die Essenzen von US-Ikonen wie Marilyn Monroe und John Wayne als auch die Nuancen komplexer Star-Images von Schauspieler_innen wie Montgomery Clift oder Ava Gardner. Bei der internationalen Ausweitung der Perspektive verfestigen sich Wesensmerkmale des Startums gerade über Reduktionsspielarten wie der Authentizität unbekannter Darsteller im italienischen Neo-Realismus, der Bescheidenheit der Japanerin Setsuko Hara und der Physis ihres Landsmanns Toshiro Mifune, sowie der Bollywood-Schlichtheit von Nargis and Raj Kapoor.

Neuere Auslotungen und Überschreitungen des Starphänomens finden sich in den letzten beiden Teilen des Buches. Unter der Leitmarke der „New Wave Stars“ pointiert Newton performative Grenzüberschreiter wie Dustin Hoffman als wandelbaren Jedermann in

der Krise oder Robert De Niro als realistisch gewaltsame Verkörperung von Antihelden. Als aktuelles Statement fungiert der Schlussteil zu postmenschlichen Darstellern. Besonders das letzte Kapitel zum Performance-Capture-Star Andy Serkis erbringt zusammen mit dem Nachwort ein starkes Plädoyer für die Strahlkraft der menschlichen Nähe und Gemeinschaft im technologisch vermittelten Schauspiel des Filmstars.

Show People bietet ein poetisch veranlagtes Skizzenbuch der Stars, das viele interessante Aspekte aufruft und dazu einlädt, die beschriebenen Schauspieler und ihre Filme zu entdecken oder wiederzusehen. Gewinnbringend für wissenschaftliche Anknüpfungen wäre mehr analytische Systematik in den Bereichen von Ästhetik und Narration gewesen.

Alexander Kroll (Darmstadt)

Xavier Aldana Reyes: Gothic Cinema

London/New York: Routledge 2020 (Routledge Film Guidebooks), 270 S., ISBN 9781138227569, EUR 28,95

Hinter dem Titel *Gothic Cinema*, erschienen in der Film-Guidebooks-Serie von Routledge, ließe sich ein konventioneller chronologischer Überblick zum Genre vermuten. Allerdings wählt Xavier Aldana Reyes, Mitbegründer des Manchester Centre for Gothic Studies und ausgewiesener Kenner des Feldes, hier einen anderen Ansatz. Anstatt sich an der für Grundlagenliteratur obligatorischen Frage ‚Was ist Gothic?‘ und der Auflistung möglicher Themen und Gegenstände abzuarbeiten, behandelt er diese grundlegenden Aspekte in einem der eigentlichen Untersuchung vorangestellten Abschnitt. Hierin beleuchtet er zuerst das Verhältnis des *Gothic Cinemas* zum Horrorfilm. Im Anschluss definiert er Gothic als ästhetischen Modus: „‘Gothic’ becomes the qualifier, rather than the qualified“

(S.17). Und abschließend werden in „The aesthetics of Gothic Cinema“ die vorherigen Überlegungen zusammengeführt und anhand des ‚Inventars‘ von Motiven die Gruppe und deren Ästhetik beispielhaft erörtert.

Von hier an bietet der Autor einen neuartigen Blick auf das *Gothic Cinema*. Während andere Publikationen sich meist auf einzelne Produktionsländer und -studios (vor allem England und die dort ansässigen Hammer-Film-Productions) oder Subkategorien, wie *Female* oder *Southern Gothic*, fokussieren, geht Aldana Reyes von der Prämisse aus, dass das Genre in starker Abhängigkeit zu den (technischen) Entwicklungen der Filmindustrie und des Marktes stand (S.7f). Infolgedessen wären die Erscheinung und die Erzählung wesentlich durch diese geprägt.

Blicken wir zurück auf die ersten Adaptionen der *Gothic Novel* für das Theater, so ist diese Arbeitsweise gerechtfertigt. Denn bereits im 19. Jahrhundert veränderte sich aufgrund der erweiterten Bühnentechnik mit Rauch- und Lichteffekten auch die Visualisierung der Stoffe. In der Folge spukten beispielsweise auch Geister durch die atmosphärischen Aufführungen, in deren Vorlage eigentlich keine paranormalen Phänomene vorkamen (Evans, Bertrand: *Gothic Drama from Walpole to Shelley*. Berkeley: Univ. of California Press 1947, S.93).

Somit spielen länderspezifische oder allgemeine soziokulturelle Fragen als Themen der Filme oder die prominenten Meilensteine des Genres eine eher untergeordnete Rolle im Band. Stattdessen werden chronologisch die zusammengehörigen Phasen der filmischen Möglichkeiten betrachtet. Nicht Geisterhäuser oder sinistere Bösewichte geben die Struktur vor, sondern Themenfelder wie zum Beispiel *Transitional Origins*, *Franchise Gothic* und *Exploitation Gothic*.

Im Kapitel „Gothic in Technicolour“ beweist sich spätestens das Potenzial dieser Sichtweise. Die Etablierung der Farbe im Film forderte eine neue Herangehensweise an die Ästhetik der Gothic. Aldana Reyes arbeitet hier überzeugend heraus, wie in Hammers *The Curse of Frankenstein* (1957) dieses visuelle Gestaltungsmittel verfeinert wird. Bereits im Vorspann wird stärker auf den Einsatz von dramatischer Streichmusik und erläuternden Zwischentiteln zurückgegriffen, um das Setting in einer räum-

lichen und zeitlichen Distanz zum Kinopublikum einzuführen, da die Farbigkeit dessen aktueller Realitätserfahrung entsprach. Im Verlauf des Films wandelt sich die vermeintliche Hürde zum ästhetischen Mehrwert, wenn sich die angeschossene Kreatur die Hand auf ihr Auge drückt und das Blut in leuchtendem Rot üppig über das bleiche Gesicht fließt. Aldana Reyes identifiziert diese Szene als einen der wichtigsten Momente des *Gothic Cinema*, da hier „the possibility of bloodier approaches to the source material“ (S.156) signalisiert wird. Er kommt zu dem Schluss, dass „Color photography, accentuated by striking look of blood, was a calling card that [...] signaled that Gothic cinema was ready to leave behind restraint in lieu of profitable risqué ventures“ (S.156).

Im letzten Kapitel „Late Dispersions“, das sich mit den Produktionen seit den 1980ern beschäftigt, wirkt die bis dahin stringente Sichtweise leicht aufgeweicht. Die Effekte der Transformation der Stoffe für das Fernsehen und ein globalisiertes Publikum stehen etwas hinter der Aufzählung von Themen und Motiven zurück. Dies tut der Lektüre jedoch keinen Abbruch und Xavier Aldana Reyes bietet nicht nur einen äußerst kenntnisreichen Überblick zum *Gothic Cinema* und seiner Entwicklung (auch für Interessierte mit geringem Vorwissen), sondern schlägt gleichzeitig einen methodischen Weg ein, der den Text aus der Fülle der Publikationen hervorhebt.

Susanne Schwertfeger (Kiel)

Sammelrezension: Fotografie und Krieg

Pippa Oldfield: Photography and War

London: Reaktion Books Ltd 2019 (Exposures), 216 S., ISBN 9781789141450, EUR 34,41

Anne-Marie Beckmann, Felicity Korn (Hg.): Fotografinnen an der Front: Von Lee Miller bis Anja Niedrighaus

München: Prestel 2019, 224 S., ISBN 9783791358635, EUR 35,-

Die Geschichte der Kriegsfotografie beginnt bereits kurz nach der Erfindung des Mediums mit Aufnahmen aus dem Mexikanisch-Amerikanischen Krieg (1836-1848). Anders als gemalte und gezeichnete Bilder von der Front, galten Fotografien zu dieser Zeit als ein authentisches Zeugnis der Realität und Dokument der Zustände vor Ort. Im Verlauf der letzten fast 200 Jahre haben sich nicht nur die Kriegsführung und die technischen Möglichkeiten der Fotografie grundlegend verändert, sondern auch unsere Haltung zum Medium. Das Berufsfeld der Kriegsfotograf_in selbst ist in die Kritik geraten und muss Rechenschaft über die eigenen Handlungen und die Praxis der Bildreportage ablegen. Und auch die Rezipierenden sind herausgefordert, denn „[n]eben Wut und Trauer hinterlässt die Betrachtung eines Kriegsfotos häufig auch ein Gefühl der Scham und die Frage, ob es unangemessen ist, das dargestellte Leid zu betrachten“ (S.11-21). Gleichzeitig sind Fotografien aus Kriegsgebieten und Konfliktregionen fester Bestandteil der Nachrichten, die unseren Alltag ausmachen. Wie können wir uns diesen

Bildern im 21. Jahrhundert nähern und mit ihnen umgehen?

Das Buch *Photography and War* von Pippa Oldfield nähert sich dieser Frage aus einer erweiterten Perspektive, die anerkennt, dass das Sujet ‚Krieg‘ nicht an der Grenze des Schlachtfeldes endet oder mit der Suche nach einer Ikonografie der Bilder erschöpft ist. Der Titel ist in der Reihe *Exposures* erschienen, die pro Band eine Einführung in verschiedene Aspekte und Bereiche des Mediums bieten will. Die Fotohistorikerin Oldfield, die an der Leeds Arts University tätig ist, setzt es sich dabei jedoch nicht zum Ziel, die lange Geschichte des Genres, seine wichtigsten Vertreter_innen sowie formalen wie motivischen Eigenheiten vorzustellen zu wollen. Stattdessen untersucht sie die Rolle des Mediums innerhalb unterschiedlichster Bereiche, die vom Krieg berührt und geformt werden. Die „Despatches from the Front“ bilden dabei nur das Auftaktkapitel. In der Folge findet sie übergeordnete Kategorien, wie z.B. die der „Military Vision“, die den zweiten Abschnitt bildet. An dessen Beginn verdeutlicht eine Aussage aus der Zeitschrift *Science*

News-Letter von 1945 die fundamentale Bedeutung des fotografischen Aktes und der dadurch erzeugten Bilder für den Krieg – selbst wenn die Produkte nicht für die Öffentlichkeit bestimmt sind: „By military necessity, the Army Air Forces have become the world’s largest user of photographic film, paper, and equipment” (S.57). Der ‚militärische Blick‘ wird als Modus enttarnt, der als Notwendigkeit der Überwachung von Gefahrenzonen deklariert ist, sich aber auf keinen Fall auf diese eingrenzen lässt und immer auch als Ausübung der Macht verstanden werden muss (S.70). Durch ihn verändern sich ebenso unsere Wahrnehmung bestimmter Gebiete und Räume sowie die Zuschreibungen an die damit assoziierten Personen. Die Autorin nutzt eine Vielzahl von Quellengruppen, um die Dimensionen der Kategorien zu erschließen, darunter auch Positionen der bildenden Kunst. Somit stehen im Band neben den Aufklärungsbildern von Drohnen des amerikanischen Militärs die Fotos des Künstlers Taysir Batniji von Wachtürmen an der israelisch-palästinensischen Grenze, die an die Arbeiten von Bernd und Hilla Becher erinnern. „While the Bechers celebrate the formal qualities of civilian structures such as water towers, gas tanks and pitheads, Batniji highlights the ubiquity of the repressive lookout tower: an everyday manifestation of occupation in the ongoing Palestine-Israeli conflict” (S.72).

Mit jedem Kapitel entfernt sich die Autorin scheinbar von der Darstellung des Krieges, seiner Ereignisse und Beteiligten – doch tatsächlich werden

wir über die Untersuchung der „Home Fronts“ und der „Secrets and Exposures“ immer dichter an das Individuum herangeführt. Den Abschluss bilden die „Legacies“. Hier offenbart sich die Realität der (langfristigen) Traumata, deren Schwere sich nicht über eine geografische oder persönliche Nähe zum Geschehen bemessen lässt, sondern generationen- und länderübergreifend wirkt. Oldfield endet mit Arbeiten, die sich mit Vergebung und Heilung auseinandersetzen und erweitert die Rolle beziehungsweise den Auftrag des Mediums Fotografie noch ein letztes Mal: „The Western news media economy is heavily weighted to images of tension and conflict. [...] While war photography is a much-lauded genre, the notion of ‘peace photography’ is, as yet, embryonic. Positive depictions of attempts to build more tolerant and resilient communities are crucial, if we want to visualize a future in which armed conflict is lessened. Photography may yet have an important role to play in this future” (S.191).

Dieser offene Zugang, der aus einer konsequenten Hinterfragung des Gegenstandes resultiert, ist nur eine der vielen Qualitäten des Buches. Zur Argumentation werden auch selten oder nie zuvor publizierte Abbildungen genutzt, des Weiteren werden konsequent neben den obligatorischen Verweisen auf den Kriegsjournalismus und dessen Ikonen nun ebenso ansonsten marginalisierte Stimmen und Positionen von außerhalb der euro- oder US-zentrischen Wahrnehmung einbezogen. Herausgekommen ist ein extrem

vielfältiger Band, der trotz aller unkonventionellen Setzungen als eine zeitgemäße Einführung in das Themenfeld ‚Fotografie und Krieg‘ funktioniert.

Ebenfalls einen besonderen Fokus spiegelt der anlässlich der Ausstellung „Fotografinnen an der Front: Von Lee Miller bis Anja Niedringhaus“ erschienene gleichnamige Katalog. Die Schau wurde 2019 zuerst im Kunstpalast Düsseldorf gezeigt und wanderte Anfang 2020 dann weiter in das Fotomuseum Winterthur. In dem Band versammeln sich Aufsätze zu acht Fotografinnen, deren Schaffen von 1936 bis 2011 exemplarisch abgebildet wird, und kriegserische Auseinandersetzungen sowie deren Folgen vom Zweiten Weltkrieg bis hin zum Libyenkrieg. Gleichzeitig ist der Wandel von der Blüte des Fotojournalismus in den 1950ern, der in ausführlichen Bildstrecken Magazinen wie *LIFE*, *Paris Match* oder der *VOUGE* zum Renommee diente, bis zur Auseinandersetzung mit der Konkurrenz durch das Massenmedium Fernsehen oder dem Vorwurf, die Gräueltaten zu ästhetisieren und so von der eigentlichen Bedeutung des Gezeigten abzulenken (S.148), nachzuverfolgen. Die Konzeption der Ausstellung vereint die in ihren Ansätzen und Positionen sehr unterschiedlichen Vertreterinnen der Kriegsfotografie und stellt sich bewusst der Frage nach dem ‚weiblichen Blick‘ auf das Grauen. Dabei soll der stereotypischen Haltung eines „männlich konnotiert[en]“ (S.13) Berufs- und Ausdrucksfeldes in differenzierten Analysen begegnet werden.

Dass Frauen als akkreditierte Fotografinnen an die Front gehen können,

ist ein Phänomen des 20. Jahrhunderts und setzt somit in einer Zeit ein, in der auch ihre männlichen Kollegen sich von den Anfängen dieses Genres bereits weit entfernt hatten. Gegenüber den frühen Zeugnissen des Krimkrieges (1853–56) durch Roger Fenton oder den zahlreichen unter der Verlegerschaft Matthew Bradys veröffentlichten Aufnahmen aus dem amerikanischen Sezessionskrieg (1861–65) hatte sich der Fokus in der Berichterstattung verlagert: Aufgrund der gewachsenen Unabhängigkeit von staatlichen Auftraggebern bzw. des potentiellen Ankaufes von Negativen und Abzügen durch die jeweilige Regierung – sowohl für Fenton als auch Brady wichtige finanzielle Überlegungen – sind Motive entgegen einer offiziellen politischen Propaganda möglich. Ebenso gestattet die technische Entwicklung inzwischen dynamische Momentaufnahmen. Des Weiteren wuchs das Interesse an den Schicksalen, nicht nur der Soldat_innen sondern ebenso der Zivilbevölkerung. Hieraus ergaben sich unterschiedliche Bildstrategien, die bei der Betrachtung keine Unterscheidung durch das Geschlecht erkennen lassen. Distanz und Intimität, Sachlichkeit und Emotion, Beobachtung und Apell – in letzter Konsequenz bedienen alle Vertreter_innen des Berufsfeldes diese Aspekte aufgrund eines persönlichen Stils und der eigenen Haltung zur Fotografie sowie deren Aufgabe angesichts des Krieges im Besonderen. Allerdings ist die Rezeption von Fotografinnen und ihren Bildern oftmals eine andere: Die Autor_innen des Kataloges stellen fest, dass Frauen vom jeweiligen

Gegenüber, gerade im Kontext der Bedrohung in Konfliktzeiten, mehr Vertrauen entgegengebracht zu werden scheint. Dies ermöglichte ihnen den Einblick in Bereiche, die männlichen Fotografen schwerer oder überhaupt nicht zugänglich waren.

Der Katalog bietet nicht nur die Analyse der Motive sowie Hintergrundinformationen zur Arbeitsweise und stilistischen Einordnung der ausgewählten Vertreterinnen. Darüber hinaus gewährt er anhand der Biografien ebenso Einblick auf die öffentliche und wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dieser Gruppe. Diese Fotografinnen wurden gerade in der ersten Hälfte des 20. Jahrhundert immer wieder über das Verhältnis zu männlichen Kollegen definiert. Bereits Gerda Taro (1910-1937) ordnete ihre Autorin-

nenschaft der Publikation unter dem Künstlernamen ihres Partners Robert Capa unter, da dies eine größere Verbreitung sicherte; Lee Miller ist vielen nur aus dem Umkreis der Surrealisten und als Model Man Rays ein Begriff. Aber selbst die jüngeren Vertreterinnen sind der breiten Öffentlichkeit meist unbekannt, auch wenn sie, wie Anja Niedringhaus, mit dem Pulitzerpreis ausgezeichnet wurden oder wie Susan Meiselas Mitglied der renommierten Agentur Magnum sind. Der gut gestaltete Katalog bietet in seiner klugen Zusammenstellung nun Gelegenheit, das Werk der Kriegsfotografinnen zu entdecken und würdigt nachhaltig ihren Beitrag zur Fotografiegeschichte.

Susanne Schwertfeger (Kiel)

Sammelrezension: Reihe "German Film Classics"

Lutz Koepnick: *Fitzcarraldo*

Rochester, NY: Camden House 2019 (German Film Classics), 91 S., ISBN 9781640140353, USD 19,95

Christian Rogowski: *Wings of Desire*

Rochester, NY: Camden House 2019 (German Film Classics), 96 S., ISBN 9781640140370, USD 19,95

Brad Prager: *Phoenix*

Rochester, NY: Camden House 2019 (German Film Classics), 87 S., ISBN 9781640140387, USD 19,95

Bei Camden House wurde eine sehr begrüßenswerte Filmbuchreihe aus der Taufe gehoben: „German Film Classics“ betitelt und konzeptuell an der bestens etablierten BFI-Classics-Reihe orientiert, versammelt sie knapp 90 Textseiten lange (bzw. kurze) Monografien zu wichtigen deutschen Filmen. Bislang sind drei Bände erschienen: Lutz Koepnick widmet sich Werner Herzogs *Fitzcarraldo* (1982), Christian Rogowski Wim Wenders' *Der Himmel über Berlin* (1987) und Brad Prager Christian Petzolds *Phoenix* (2014). Ohne Abstriche lässt sich sagen: Das Buch-Trio überzeugt sehr, das heißt, die „German Film Classics“ hätten schwerlich besser starten können.

Völlig zu Recht profiliert Lutz Koepnick *Fitzcarraldo* als einen Film, der den Zuschauer_innen insofern einige Schwierigkeiten bereitet, als so ausgesprochen zahlreiche Geschichten, wahre und falsche, über seine durchweg heikle, sich über viele Jahre

hinziehende Produktion kursieren. In Umlauf gebracht wurden sie schon früh unter anderem durch Zeitungsartikel und Interviews, vor allem aber durch Les Blanks *Burden of Dreams* (1982), eine Dokumentation über den Entstehungsprozess von *Fitzcarraldo*, in der dessen kommentierungsfreudiger Regisseur ausgiebig zu Wort kommt. Hierbei verleiht dieser nicht zuletzt seinem tief romantischen Kunstverständnis Ausdruck, was den Opernbegeisterten dicht an die Seite seines opernbegeisterten Titelhelden rückt. In der Tat: Wer denkt nicht sofort an die Parallelen zwischen Brian Sweeney Fitzgerald, genannt Fitzcarraldo, der eine Schneise durch den Dschungel schlagen und Tausende von Bäumen fällen lässt und hierbei Hunderte von Menschen in Gefahr bringt, um ein Dampfschiff über einen Berg zu ziehen, und dem auf Tricktechnik fast vollständig verzichtenden Regisseur, der Selbiges tut? Und, um Klaus Kinski

ins Spiel zu bringen, der als Hauptdarsteller zunächst gar nicht vorgesehen war: Wer denkt nicht angesichts des rasenden megalomanen Helden an den rasenden megalomanen Kinski, der zu jeder Zeit in *Fitzcarraldo* sowohl die Titelrolle als auch sich selbst spielt. „No sequence seems to pass without him seeking to engage the camera in a double entendre, to speak with two voices at once: to diegetic as much as non-diegetic audiences” (S.65f), so Koepnick, der im Verlauf seiner feinsinnigen Untersuchung zahlreiche Begriffe und Konzepte ins Spiel bringt – angefangen beim Erhabenen und Nietzsches Übermensch über Wagners Gesamtkunstwerk und Hegels Weltgeist bis zum Anthropozän – um der Vielschichtigkeit und Aktualität von Herzogs zum Mythos gewordenen Film gerecht zu werden. Dass dieser unbedingt auch als das zweifelhafte Produkt einer kompromisslosen Ausbeutung der indigenen Kompars_innen und natürlichen Ressourcen betrachtet zu werden hat, wurde bereits vielfach betont, wobei Koepnick keinen Grund sieht, diesen Vorwurf fallenzulassen (vgl. S.64f).

Der Zeitraum 1982 bis 1987 darf als der vielleicht produktivste und letztlich erfolgreichste in Wenders' langer Karriere gelten. Schließlich entstanden nicht weniger als drei seiner Meisterwerke in diesem Jahr: *Der Stand der Dinge* (1982), *Paris, Texas* (1984) sowie das in Zusammenarbeit mit Peter Handke entstandene Filmgedicht und -märchen *Der Himmel über Berlin*, Wenders' wohl berühmtester Film. Dass es sich bei diesem um ein in qualitativer Hinsicht keineswegs über jeden

Zweifel erhabenes, vielmehr erstaunlich unausgewogenes Werk handelt, ist bekannt und wird auch von Christian Rogowski betont. Freilich teilt er nicht nur die übliche Kritik am – zumal der Mitarbeit Handkes geschuldeten – Verbalpathos des Films, sondern er rügt darüber hinaus unter anderem die implizite Heteronormativität des Finales (vgl. S.67) sowie die Tatsache, dass speziell durch die in den Bildfluss eingeschobenen Dokumentaraufnahmen der Bombenkriegsverwüstungen und -toten der – von Wenders selbststrebend keineswegs intendierte – ungute Eindruck entstehen könnte, die Deutschen seien die Hauptopfer des Zweiten Weltkrieges gewesen (vgl. S.75). Nichtsdestoweniger weiß Rogowski Wenders' Film aber natürlich sehr zu schätzen und, was an dieser Stelle wichtiger ist: Er weiß sehr genau zu benennen, was diesen so originell, herausfordernd und wagemutig macht. *Der Himmel über Berlin*, so führt Rogowski diesbezüglich aus, „represents a daring effort to answer existential questions in a world suspicious of spiritual answers, an ambitious exercise in the cinematic sublime in an age of increasing image overload, a testament to a sustained effort aimed at overcoming cynicism and indifference. It is a film that celebrates the possibility of self-fashioning and new beginnings. It is a film that seeks to make us abandon our mindless busy-ness, to become attentive to the world around us, to overcome conflict, to reconnect with one another, and rediscover a sense of joy in life. And it is a film that invites and teaches its audience to care, about one another and about the world.

What could be wrong with that?" (S. 6-7). Im Anschluss daran macht sich Rogowski an die Arbeit diese Worte zu bestätigen, und ohne an dieser Stelle ins Detail gehen zu können, sei gesagt: Es gelingt ihm eindrucksvoll. Ja, ich möchte behaupten: Rogowskis Buch gehört zum Besten, was über Wenders' „transcendental 'buddy movie'“ (S.42) geschrieben wurde.

Christian Petzolds *Phoenix* ist eine im Gewand eines Film Noir daherkommende Filmnovelle, die die in vielfacher Hinsicht ‚unerhörte‘ Rückkehr einer Auschwitz-Überlebenden ins Berlin des Jahrs 1945 verhandelt. Keine Frage: Mit Brad Prager fand der Film einen geradezu idealen Interpreten. Schließlich ist Prager als Kenner des Petzold'schen Schaffens und der Berliner Schule einerseits sowie (filmischer) Repräsentationen des Holocausts andererseits durch zahlreiche wichtige Publikationen bestens ausgewiesen. Bekanntermaßen wurde Petzolds Film seinerzeit von der Kritik nicht übermäßig begeistert aufgenommen – wohl auch deswegen, weil man dem Regisseur eine derart entschiedene Abkehr von dem, was man als den ‚Markenkern‘ der Berliner Schule (allem voran die Analyse deutscher Gegenwart) ansah, nur ungern durchgehen lassen wollte. Dass es sich bei *Phoenix* aber um einen sehr guten Film handelt, möglicherweise gar um einen der besten Petzolds, belegt, und zwar eindrucksvoll, Pragers glasklar argumentierendes und glänzend geschriebenes Buch. Die Grundthese desselben, die durch eine stupend kenntnisreiche Kontextualisierungsleistung bestätigt wird, lautet wie

folgt: *Phoenix*, der mit seiner von Nina Hoss gespielten Protagonistin eine gespenstische, ins Nachkriegsdeutschland heimkehrende und dieses damit zugleich heimsuchende Existenz ins Zentrum rückt, ist seinerseits ein heimgesuchter Film. Oder mit Prager formuliert: *Phoenix* ist „a kind of séance“ (S.6) beziehungsweise Totengespräch, in dem speziell von den Nazis verfolgte deutsch- respektive österreichisch-jüdische Filmemacher, Schauspieler, Musiker und Philosophen (darunter Robert und Curt Siodmak, Kurt Weill, Peter Lorre, Hannah Arendt und Jean Amery) angerufen und beschworen werden. Dies in Rechnung gestellt, ist es nur konsequent, dass Petzold seinen Film Fritz Bauer gewidmet hat, einem Juden, der der Ermordung durch die Nazis durch Emigration entging, 1949 nach Deutschland zurückkehrte und schließlich als treibende Kraft bei den Auschwitz-Prozessen der 1960er Jahre fungierte. Prager zieht die folgende Parallele zu Nelly, Petzolds Heldin: „[H]is [Bauers, J.G.] very existence as a returned Jew, much like Nelly, the 'ragged camp internee,' was nothing other than a distressing reminder of a wound“ (S.11). Dass man sich in Nachkriegsdeutschland an diese Wunde nicht hat erinnern lassen wollen, dass man nicht sehen wollte, was so offenkundig war – nämlich die eigene Schuld(-verstrickung) –, zeige, so Prager, Petzolds Film unmissverständlich, und zwar vor allem anhand der ‚unerhörten‘, seinerzeit von manchem Kritiker vorschnell als unglaublich gerügten Blindheit des Protagonisten Johnny, der seine zu ihm zurückgekehrte Exfrau partout nicht als

diese erkennen will. Dergestalt stürzt er sie in eine Identitätskrise, die sie am Ende dadurch überwindet, dass sie die zuvor auch von ihr selbst abgelehnte Identität als jüdische Holocaust-Überlebende als die ihrige anerkennt. Dass *Fitzcarraldo* und *Der Himmel über Berlin* im Kanon des bundesrepublikanischen

Kinos einen festen Platz haben, wussten wir bereits. Dafür, dass *Phoenix* ein solcher ebenso zusteht, liefert Pragers in jeder Hinsicht vorzügliches Buch hervorragende Argumente.

Jörn Glasenapp (Bamberg)

Sammelrezension: Reihe „Genre Fiction and Film Companions“

Simon Bacon: The Gothic: A Reader

New York: Peter Lang, 2018, 263 S., ISBN 9781787072688, Euro 35,-

Simon Bacon: Horror: A Companion

New York: Peter Lang, 2019, 277 S., ISBN 9781787079199, Euro 35,-

Simon Bacon: Monsters: A Companion

New York: Peter Lang, 2020, 279 S., ISBN 9781788746649, Euro 35,-

Akademische Handbücher sind ein wachsender Markt für Wissenschaftsverlage und so wundert es kaum, dass immer neue Reihen herausgegeben werden, die sich ein Stück vom lukrativen Kuchen abschneiden möchten. Für den Peter Lang Verlag ist die von Simon Bacon als Serienherausgeber betreute »Genre Fiction and Film Companions«-Reihe zugleich ein guter Weg, um seinen anglo-amerikanischen Ableger in den Vordergrund zu stellen und gegen das Vanity Press-Image des deutschsprachigen Hauses anzuarbeiten. Die vorliegenden Bände gehen daher auch einen dezidiert anderen Weg als die vielen formell eher rigiden Handbü-

cher und Companions aus bekannten University Presses und öffnen inhaltlich wie auch im Layout neue Horizonte. So besticht die Serie konzeptionell dadurch, dass jeweils ein populäres Genre oder Themengebiet anhand von kurzen Case Studies vorgestellt wird. Die im Vergleich zu anderen Handbüchern kürzeren Kapitel nehmen jeweils einen exemplarischen Text und arbeiten sich mit diesem im Fokus an einem speziellen Motiv des Hauptthemas ab. Das hat den großen Vorteil, dass so einerseits mehr Motive einen Platz im Companion finden, zugleich aber auch das jeweilige Kapitel nicht einfach enzyklopädisch wichtige Werke runter

rasseln kann. Das Werk im Mittelpunkt liefert einen Anker für die jeweiligen theoretischen Überlegungen. Und zugleich sind die Kapitel damit gut für den Unterricht an Hochschulen geeignet, da sie geradezu idealtypisch jeweils eine Sitzung mit Primär- und Sekundärtext beliefern.

Die drei vorgestellten Bände, allesamt von Simon Bacon auch als Buch-Herausgeber verantwortet und im Abstand von jeweils einem Jahr erschienen, fokussieren auf Bacons Spezialgebiet der Gothic Studies und liefern umfangreiche Einsichten in Gothic als übergeordnetes Themengebiet, Horror als wichtigen nah-verwandten Bereich und Monster als zentrales Motiv des Gothic/Horrors. Strukturell sind sich die Bände entsprechend ähnlich und bieten jeweils eine von Bacon verfasste *Introduction* und circa 25 einzelne Essays, die mit jeweils fünf bis sechs Essays zu übergreifenden Motivgruppen geordnet sind. Allen Bänden ist gemein, dass sie wichtige Motive mit zum Teil spannend unerwarteten *case studies* verbinden, die von einer guten und diversen Auswahl internationaler Expert_innen ihres jeweiligen Gebiets verfasst wurden. Wie in jedem Handbuch, kann man sicher über die Wahl der Abschnitte, einzelne Kapitel oder deren Primärbeispiele streiten, doch insgesamt bieten die Bände hier vielschichtige Auseinandersetzungen mit ihren Themenbereichen.

The Gothic gliedert sich in sechs Abschnitte, die thematisch um Ideologien, „American Gothic“, „International Gothic“, Gender und Sexualität, Medien und „Gothic Futures“ kreie-

sen. Einzelne Kapitel finden sich zu erwartbaren Themen wie „Victorian Gothic“, „Southern Gothic“, oder dem „Female Gothic“ (mit Ann Radcliffes *The Mysteries of Udolpho* [1794] als Fallstudie), doch auch eher überraschenden Studien bietet der Band Raum. So findet sich ein Kapitel zu „Gothic Subcultures“, das sich dem Whitby Gothic Festival widmet und somit in die Fankultur einsteigt. Auch ein Kapitel über „Food Gothic“ zu Cormack McCarthys *The Road* (2006) scheint auf den ersten Blick ungewöhnlich, liefert aber erstaunliche Einblicke zu Fragen des Abjekten und Unheimlichen in Darstellungen von Nahrungskonsum. Für die Medienwissenschaft spannend sind die medial-orientierten Kapitel zum „Gothic Film“ oder „Gaming and the Gothic“, doch auch an nicht-literarischen Texten verankerte Überlegungen zum „Vampire Gothic“ (am Beispiel des Films *Ex Machina* (2014) von Alex Garland).

Der Band *Horror* ist vor allem für die Filmwissenschaft spannend, da ein Großteil der Kapitel sich dezidiert auf filmischen und seriellen Horror bezieht. Leider ist die Struktur des Bandes mit Abschnitten zu theoretischen Ansätzen, medialen Ausformungen, zeitgenössischem, nationalem und transnationalem Horror und dem Einfluss literarischen Horrors auf den Film nicht mehr so klar nachvollziehbar wie noch bei *The Gothic*, gerade weil die starke Filmorientierung und ein Fokus auf zeitgenössische Texte eigentlich in allen Kategorien zu finden ist. Außer im letzten Abschnitt fehlen aber die Ursprünge und Leistungen des Horrors

in der Literatur. Dafür bieten die einzelnen Kapitel eine große Spannweite: von „Queer Horror and Performative Pleasure“ am Beispiel von *American Horror Story* (2011-), über „Torture Porn“ (*Jigsaw* [2017]) und „Eco-Horror“ (*Annihilation* [2018]), bis zu „Smart Horror“ (*Get Out* [2017]) oder „Euro Horror“ (*Raw* [2016]).

Monsters als neuester Band ist inhaltlich enger gefasst als *Gothic*, aber besser strukturiert als *Horror*, so dass er insgesamt stimmiger wirkt. Zum einen sind die Abschnitte gut begründet und spannend für das recht neue Feld der Monster Studies: es geht in den Abschnitten um Monster des Privaten und der Gesellschaft, kulturspezifische Monster, die Grenzüberschreitungen des Gender und die Potenziale des Monsters für die Zukunft. Doch auch dieser Band zielt mit einigen Ausnahmen (wie etwa der *The Strain*-Buchreihe [2009-2010] von Guillermo del Toro und Chuck Hogan oder M. R. Careys Roman *The Girl with all the Gifts* [2014]) vornehmlich auf kinematische und serielle Monster ab. Auch hier sind Motive und Case Studies eher zeitgenössisch gewählt, dafür aber auch zum Teil spannend und unerwartet, wie etwa das Kapitel über Lady Gaga und ihr monströsen Performances verdeutlicht. Andere gute Beispiele sind „Domestic

Monsters“ in *The Invisible Man* (2020), „Aboriginal Monsters“ in der australischen Serie *Cleverman* (2016-2017), „Queer Monsters“ in *Bates Motel* (2013-2017), oder „Becoming Monstrous and the Monster Becoming“ in *Hannibal* (2013-2015).

Abschließend ist noch zu sagen, dass die Bände mit ihren etwa 250 Seiten für 35,- Euro durchaus als erschwinglich zu gelten haben. Mit den bunten und stark stilisierten Covern sind sie zudem Hingucker, was sich auch im Inneren spiegelt. So bieten die Bände allesamt ein frisches Layout, viele Abbildungen (zum Teil sogar in Vollfarbe) und verspielte Designelemente. Die Papier- und Druckqualität ist zwar leider nicht auf höchstem Niveau, was sich bei Typografie und Bildern mit Unschärfen bemerkbar macht, doch insgesamt kann über diese Mängel hinwegsehen werden. Mit der Reihe schafft es Peter Lang jedenfalls, den schon recht bedrängten Markt der Handbücher zu bereichern und auf innovative Weise die Populärkultur für den universitären Raum zu erschließen. Mit *Horror*, *Gothic* oder *Monsters* können Lehrende in den Kultur- oder Medienwissenschaften jedenfalls ihren Unterricht erweitern und sich neue Inspiration holen.

Lars Schmeink (Hamburg)

Hörfunk und Fernsehen

Sammelrezension: Hörspiel

Hans-Jürgen Krug: Kleine Geschichte des Hörspiels

Köln: Herbert von Halem 2020, 239 S., ISBN 9783744520034, EUR 19,-

Klaus Schenk, Ingold Zeisberger (Hg.): Literarisches Hören: Geschichte, Vermittlung, Praxis

Kiel: Ludwig 2019, 296 S., ISBN 9783869353692, EUR 39,80

Dass das Hörspiel keine Literaturgattung, sondern Radio- bzw. Medienkunst sei, ist spätestens seit dem Aufkommen des sprach- und medienexperimentellen Neuen Hörspiels der 1960er Jahre weitgehend unstrittig. Demnach wären die beiden anzuzeigenden Neuerscheinungen thematisch nur lose miteinander verbunden.

Hans-Jürgen Krugs *Kleine Geschichte des Hörspiels* liegt mittlerweile in dritter überarbeiteter und erweiterter Auflage vor. Der Band hat ein größeres Format bekommen und ist typografisch großzügiger gesetzt und damit lesefreundlicher als seine Vorläufer aus den Jahren 2003 und 2008. Die Endnoten wurden durch Literaturverweise im Text ersetzt. Neu ist die Zeitleiste zur Chronologie des Hörspiels, die dem darstellenden Teil vorangestellt ist. Dieser wurde teilweise neu gegliedert, an einigen Stellen ergänzt und die Hörspielgeschichte bis zum Jahr 2020 fortgeschrieben. Das Literaturverzeichnis wurde aktualisiert. Aus dem Personenregister wurden die in den früheren Auflagen den Namen zugeordneten Hörspieltitel entfernt.

Das kompakte Buch hat sich als Standardwerk etabliert und ist aus einer Bibliothek zum deutschsprachigen Hörspiel nicht wegzudenken. Allerdings gilt weiterhin die Kritik einer österreichischen Rezensentin zur ersten Auflage: Autor_innen aus Österreich und der Schweiz kommen zwar vor, jedoch nur soweit ihre Stücke in Deutschland produziert wurden. Die Aktivitäten des Österreichischen und Schweizer Rundfunks werden nur am Rande gestreift. Relativ knapp wird die umfangreiche Hörspielproduktion des Rundfunks der DDR dargestellt. Einmal wird der ‚Nalepa-Sound‘ erwähnt (S.118), benannt nach dem Funkhaus in Berlin Oberschöneweide, allerdings ohne dass die Qualitäten dieses Sounds charakterisiert würden.

Wer etwas erfahren möchte über Hörspielautor_innen, Regisseur_innen, ästhetische Tendenzen des Hörspiels, institutionelle Entwicklungen und Personen im Rundfunkbetrieb, sich wandelnde technische Voraussetzungen des Hörspiels sowie die Rezeptionsgeschichte, zu der auch Hörspielpreise

gehören, ist mit Krugs Kompendium gut bedient. Im Unterschied zu Stefan Bodo Würffels immer noch lesenswerthem Band *Das deutsche Hörspiel* (1978) ist Krugs Darstellung nicht darauf angelegt, Interpretationsansätze und kontextbezogene Erläuterungen zu einzelnen Hörspielen zu liefern. Gemäß einem von ihm angeführten Zitat des Hörspielpraktikers Christoph Buggert vermeidet er die „schögeistige[] Perspektive“ (S.116) und informiert stattdessen gründlich über die institutionellen Bedingungen, bestehend aus „Programmziel und Programmaufgaben des Mediums“ (ebd.), die die Hörspielproduktion zu einem wesentlichen Teil bestimmen.

Die neuesten Entwicklungen auf diesem Sektor werden vor allem als Entgrenzungen beschrieben. Es zeigt sich, dass das Hörspiel nicht mehr an das Radio gebunden ist, sondern im Internet unabhängig vom linearen Sendebetrieb zur Verfügung gestellt wird. Die Digitaltechnik macht private Produktionen im heimischen Kleinststudio möglich. Und oft sind Buch- bzw. Hörbuch-Verlage nicht nur am Vertrieb, sondern auch an der Produktion von Hörspielen beteiligt. Dabei gibt es eine Tendenz zu vielstündigen Großproduktionen, oft nach bekannten literarischen Werken, die sowohl im Netz als Podcasts zur Verfügung gestellt als auch auf CDs verkauft werden. Der Begriff ‚Hörspiel‘ wird dabei immer weiter gedehnt und unterliegt der Gefahr, unspezifisch zu werden. Zwar scheint die Grenze zwischen Hörspiel und

Hörbuch fließend, aber es wäre eine definitorische Anstrengung wert, sie klar zu ziehen. Angesichts der neueren Entwicklung des Hörspiels lässt Krug Skepsis anklingen. So zitiert er zustimmend die Polemik des Hörspielmakers Ulrich Bassenge gegen die „Kino-im-Kopf“-Adaptionen“ (S.190), die mit Hilfe üppiger (als „Braam“ bezeichneter) Sounds und bekannter Stimmen die Gunst des möglichst zahlreichen Publikums gewinnen sollen.

Kritisch anzumerken sind einige Errata und Nachlässigkeiten, die zum Teil aus früheren Auflagen übernommen wurden. So erscheint der französische Theaterpionier Antonin Artaud weiter als Artraud; der innovative, zu wenig gewürdigte Hörspielmacher Edgar Lipki wird im Text und Register immer noch als Lipski geführt; Hermann Broch hat keinen Roman *Der Schlafwandler* (S.186) verfasst, sondern eine Trilogie mit dem Titel *Die Schlafwandler*. Geradezu eine Irreführung ist es, wenn der Autor des in der Tat „grandiose[n] Drogen-Pop-Hörspiel[s] *Ausgeflippt*“ (S.105) Paul Gerhardt genannt wird und so auch im Register auftaucht. Sein Geburtsname lautet Paul-Gerhard Hübsch, und in seinem späteren Leben wurde er als Hadayatullah Hübsch bekannt. In der Chronologie erscheint der Titel der erfolgreichen Fernsehserie *Babylon Berlin* als *Berlin Babylon* (S.15).

Die erwähnten neuen Entwicklungen auf dem Hörspiel- und Hörbuchmarkt hin zu immer mehr Literaturadaptionen lassen erkennen, dass es doch mehr Berührungspunkte

zwischen Krugs Hörspielgeschichte und dem Sammelband zum *Literarischen Hören* gibt, als der erste Anschein vermuten ließ. Die dreizehn Beiträge des gehaltvollen Bandes beschäftigen sich mit literaturgeschichtlichen, didaktischen und medienpraktischen Aspekten des ‚literarischen Hörens‘.

Im ersten historisch angelegten Abschnitt informiert Fabian Wilhelmi über Radioarbeiten von Max-Hermann Neiß (1886-1941) und die Entstehung eines literarischen Programms bei der Schlesischen Funkstunde in den späten 1920er Jahren. Kristin Eichhorn zeigt, dass Johannes R. Becher, vom Selbstverständnis her Dichter und Klassenkämpfer, anders als Brecht das Radio als ‚Wunder‘ romantisierte. Britta Herrmann überrascht in ihrem Aufsatz über den „Sound von *Berlin Alexanderplatz*“ mit Hinweisen auf die „aurale Qualität“ (S.37) von Döblins Roman, die in der ersten Hörspielversion von 1930 zurückgedrängt, in der Neuaufnahme von 2007 zwar historisch verfremdet, aber grundsätzlich besser wahrnehmbar sei. Für eine von ihr geforderte ‚Ohrenphilologie‘ zur Erfassung der auralen Qualität literarischer Texte und eine ‚Audiophilologie‘ zur Analyse akustischer Literatur (S.68) weist Herrmann einen Weg.

Ein Beispiel für eine um den Dispositiv-Begriff erweiterte Ohrenphilologie gibt Klaus Schenk in seinem Beitrag über Elias Canetti und Yoko Tawada, in deren Prosa- und Theatertexten es oft um Stimmen und um das Hören sowie um die in Rezeptionssituationen wirksamen Machtstrukturen geht. Dass Live-Performances eigenen Gesetzen

unterliegen und spezielle Analysebegriffe und Untersuchungsmethoden erfordern, erweist sich sowohl am Beispiel der Lesungen Canettis, in denen es dem Autor schwerfiel, „akustische Masken“ für das Publikum erlebbar zu machen, als auch an der Slam Poetry, in die Minu Hedayati-Aliabadi einführt. Selbiges gilt für Live-Lesungen Benjamin von Stuckrad-Barres, bei denen, wie Jano Sobottka deutlich macht, „Improvisation und Ausgangstext für die Zuhörer_innen untrennbar verwoben“ sind (S.136).

Der Band enthält auch wertvolle Anregungen und Hinweise für die Unterrichts- und Medienpraxis. Steffen Gailberger setzt sich kritisch mit einer Literaturdidaktik auseinander, die Probleme des Literaturverstehens durch Rückgriff auf Annahmen der Rezeptionsästhetik, insbesondere zur „Appellstruktur des Textes“ (S.148), zu lösen versucht. Leseschwachen Schüler_innen werde ein solcher Ansatz nicht gerecht. Um ihnen die Teilnahme am Unterrichtsgespräch zu ermöglichen, plädiert er für den Einsatz von Hörbüchern und damit für ein „förderndes literarisches Hören“, das mehr sei als ein „Hören auf semantischer Ebene“. Es entstehe vielmehr „durch ein Zusammenspiel mindestens der semantischen, idiolektalen und emotionalen Ebene“ (S.177) und betreffe somit, im Sinne des Mehrebenenmodells des Lesens nach Rosebrock/Nix (2008), nicht nur das Textverständnis, sondern auch das „Selbstkonzept als (Nicht-)Leser/in“ und die Anschlusskommunikation über Texte (S.171).

Karla Müller, die schon mit vielen Publikationen auf das didaktische Potential von Hörmedien aufmerksam gemacht hat, beschäftigt sich mit dem Kinderbuch *Lena und das Geheimnis der blauen Hirsche* (2014) als Beispiel für ein „Schreiben für die stimmliche Realisation“ (S.185). Sowohl sprachlich als auch grafisch weist dieses Buch viele Merkmale auf, die eine „auditive Umsetzung“ (S.198) geradezu forderten. Marita Pabst-Weinschenk's Beitrag „Zuhören lernen“ müsste eigentlich „Zuhören und sprechen lernen“ heißen, da die Autorin die Aspekte Stimme, Sprechausdruck und Sprechhaltung in den Vordergrund rückt. Den didaktischen Teil schließt Raphaela Tkotzyk ab, die die These begründet, „dass Hörbücher die Lesemotivation bei schwachen Schülerinnen und Schülern fördern können [...]“ (S.229).

Im ersten Beitrag zur Medienpraxis geht es um die „Beurteilungskriterien des Deutschen Hörbuchpreises“ am Beispiel der ungekürzten Lesung von Alina Bronskys Roman *Baba Dunjas letzte Liebe* (2015). Vera Mühling erläutert die herausragende sprechkünstlerische Leistung der Schauspielerin Sophie Rois. Monika Preuß zeigt am

Beispiel des Bilderbuchs *Flunkerfisch* (2007), wie sich ein solches Bilderbuch in ein Hörspiel umwandeln lässt und welche Bedeutung dieser Prozess für die Entwicklung der phonologischen Bewusstheit der Kinder hat. Preuß leitet daraus Forderungen für die Ausbildung von Erzieher_innen ab. Abschließend gibt Marita Pabst-Weinschenk Einblick in die Produktionsbedingungen des Campusradios der Universität Düsseldorf. Die beteiligten Studierenden sammeln dabei vielfältige Erfahrungen.

Der Band, den ein Personenregister abschließt, umfasst ein großes Spektrum an Beispielen zur Poetologie des Hörens, zur Literaturvermittlung durch Hörmedien sowie zur performativen Darbietung von Literatur. Er erweitert nicht nur den Forschungsstand, sondern eröffnet auch neue Forschungsperspektiven zu diesem Themenbereich. Liest man beide Publikationen nacheinander, so erkennt man, dass es in der Tat, wie im Klappentext zum Sammelband behauptet wird, zahlreiche „Interferenzen zwischen Literatur und akustischen Medien“ gibt.

Günter Rinke (Flensburg)

Digitale Medien

Sy Taffel: Digital Media Ecologies Entanglements of Content, Code and Hardware

New York: Bloomsbury Academic 2019, 249 S., ISBN 9781501349249, USD 108,-

Der Entwurf von Digital Media Ecologies, der von Sy Taffel vorgelegt wurde, greift die klassische Frage nach dem Verhältnis von Technik, Mensch und Umwelt auf. Zugrunde liegt dabei die Annahme, dass digitale Medien politisch, materiell und kulturell tief mit den Ursachen ökologischer Krisen verstrickt und gleichzeitig notwendiger Bestandteil kollektiver Mobilisierung zur Eindämmung dieser sind (S.2). Digital Media Ecologies sind dementsprechend nicht als Metapher einer kulturellen Ökologie, die sich rein um Medien und mediale Praktiken dreht, zu verstehen (S.208). Hierfür setzt Taffel auf den Ebenen Content, Code und Hardware an, um aufzuzeigen, wie sie Handeln (und ökologisches Handeln speziell) bedingen, und gleichzeitig von ihnen bedingt werden, inwiefern also kulturelle und natürliche Ökologie kongruent sind.

Das Buch teilt sich in einen ersten Teil zur Theoretisierung von Digital Media Ecologies und einen Zweiten, in dem das Konzept konkretisiert und plausibilisiert wird.

Ausgegangen wird in der Theoretisierung davon, dass es sich bei Akteuren eigentlich um Gefüge (*Assemblage/Agencement*) nach Gilles Deleuze

und Felix Guattari handelt. Gemeint sind dabei Gefüge von Menschen, nicht-menschlichen Organismen und nicht-lebenden Strukturen, etwa Technologien (S.36). Dem folgend ist Handlungsfähigkeit (*agency*) auch nicht für ein einzelnes selbstbewusstes Subjekt gegeben, sondern als emergente Eigenschaft auf die in der konkreten Situation verwobenen Anteile des jeweiligen Gefüges verteilt (S.34).

Ökologien im Plural lehnt sich dabei an die Ökologie des Geistes von Gregory Bateson (1981) und die drei Ökologien von Felix Guattari (1994) an. Folgerichtig wird das triadische Schema der drei Ökologien aus Geist, Gesellschaft und Umwelt als in seinen Teilen transversal und in seiner Einheit als verstricktes Gefüge verstanden (S.63). Unter Berücksichtigung dieser Überlegungen verweist Taffel auf die Notwendigkeit der Abkehr von deontologischen und utilitaristischen/konsequenzialistischen Ethiken zur Vermeidung von Anthropozentrismus und der Illusion kalkulierbarer Kosten-Nutzen-Funktionen (S.57ff.), um in der Folge die Grundpfeiler einer ökologischen Ethik zu legen. Diese Ethik richtet sich zum einen nach einem Vorbeugungsprinzip, dass jede Handlung unter die Frage

stellt, ob es gewagt werden darf, die Welt durch eine Handlung zu beeinflussen; zum anderen danach, dass es bei einer Handlung nicht um die Konservierung bestehender Zustände gehen darf, sondern um die Gestaltung und dann den Erhalt einer neuen gerechten Welt in der derzeitige und zukünftige Gefüge aus Menschen und Nicht-Menschen leben können (S.61f.). Das hat für Taffel zur Folge, dass die bestehende gesellschaftliche Organisation der Produktionsweise verworfen werden muss, da sie Menschen, Nicht-Menschen und deren Lebensgrundlage schadet und letztere in großem Maße sogar zerstört (S.80f.).

Im zweiten Teil des Buches widmet Taffel sich den materiellen Affordancen sowie der politisch-ökonomischen Vorstrukturierung digitaler Medien anhand der Kategorien Content, Code und Hardware, ebenfalls als ein ineinander verstricktes Gefüge verstanden. Dabei wird gleichzeitig immer Bezug auf schon bestehende Alternativen und Initiativen genommen, um zu verdeutlichen, dass das bestehende Modell gesellschaftlicher Produktion in Bezug auf digitale Medien nicht alternativlos ist.

Auf der Ebene Content werden Phänomene der Aufmerksamkeitsökonomie, Content-Produktion auf Sozia-

len Medien, Datenansammlungen und letztlich Big Data besprochen.

Code verdeutlicht die Vorstrukturierungen algorithmischer Strukturen, etwa *Web-Crawler* wie Googles Page-Rank der mit geographischem und rassistischem Bias gespickt sei, Firmware, die Technologien auf Teile ihrer möglichen Funktionen beschränken, um mehr Profit zu erwirtschaften oder Treiber, die aus ähnlichen Gründen bewusst inkompatibel mit Open-Source-Software sind.

Hardware demonstriert die unmenschlichen Arbeitsbedingungen und zerstörerischen Praktiken in der Produktion von Mikroelektronik, sowie nachhaltigere sozialere Alternativen.

Taffel liefert einen beeindruckenden Überblick über die bestehenden Machtstrukturen und Umweltfolgen der Produktions- und Konsumptionsstruktur digitaler Medien, der die Materialität von Medien immer wieder konkret an Beispielen aufzeigt und einer kritischen Medienkulturwissenschaft definitiv Feuer für Debatten liefert.

Jan Hinnerk Freytag (Flensburg)

Roderick Coover: *The Digital Imaginary. Literature and Cinema of the Database*

London: Bloomsbury Academic 2020, 195 S., ISBN 9781501347566, GBP 12,-

In *The Digital Imaginary* präsentiert Roderick Coover sechs Interviews mit Schriftsteller_innen und Künstler_innen, die einerseits über ihre Arbeit mit Datenbanken, Interaktivität, multimodalen Autor_innentools und Social-Media-Plattformen erzählen, und andererseits darüber reflektieren, wie diese Arbeit ihnen neue Wege eröffnet (vgl. S.1). Drei der insgesamt vier Kapitel bestehen aus zwei Interviews, die anschließend in zwei Kommentaren von Theoretiker_innen aus jeweils Literatur, *Digital Humanities* und Filmkunst analysiert werden. Im ersten Kapitel „Database“ sprechen David Clark und Sharon Daniel über die Genese und Entwicklung ihrer Werke *The End: Death in Seven Colors* (2016) und *Inside the Distance* (2013). Mit dem Tod als Ausgangspunkt kombiniert Clark in seinem collageartigen *The End* in Datenbanken vorhandenes und scheinbar inkompatibles kulturelles Material so, dass der Eindruck entsteht, alles würde zusammengehören (vgl. S.17). In ihrem interaktiven Filmprojekt *Inside the Distance* ermöglicht Daniel Nutzer_innen, zwischen den Perspektiven von Opfern, Mediator_innen und Täter_innen zu wechseln, um auf die Prekarität und Veränderlichkeit der Identität aufmerksam zu machen (vgl. S.29 und S.36f.). Die Kommentare von Stuart Moulthrop

und Judith Aston heben den Wert der beiden interaktiven und nicht-linearen Werke als innovativen Weg des Dokumentarfilmes hervor (vgl. S.42 und S.51). Im zweiten Kapitel „Archive“ sprechen Samantha Gorman sowie Håkan Jonson und Johannes Heldén über *Pry* (2013) und *Encyclopedia* (2015). Beim multimedialen Roman für iPads *Pry* dringen die Leser_innen in die Gedankenwelt eines Abbruchspezialisten namens James ein, der von Erinnerungen an seinen Militärdienst während des Krieges heimgesucht wird (vgl. S.61). *Encyclopedia* erzählt in Form eines Bibliothekskartenkatalogs die fiktive Geschichte von chimäreartigen Kreaturen, die in der Zukunft aussterben (vgl. S.75 und S.87f.). Die Materialität der physisch vorhandenen Karten versinnbildlicht die Fragilität ausgestorbener Spezies (vgl. S.77). Es gibt auch eine digitale Version, in der Nutzer_innen der Dualität ausgesetzt sind, das Werk mitzugestalten oder durch Klicken auf blaue Punkte auf einem Globus, die die Spezies repräsentieren, diese unwillentlich zu vernichten (vgl. S.84). Beide Werke haben – wie Lisa Swanstrom in ihrem Kommentar unterstreicht – ein gemeinsames Interesse an der Taxonomie. Der Versuch der Katalogisierung ist ihr zufolge jedoch nicht nur eine formale Technik oder ein ästhetischer Tropus, sondern eine

Antwort auf eine flüchtige, bedrohliche Umwelt (vgl. S.91). Das Kapitel „Multimodality“ fokussiert *Inanimate Alice* (2005-) und *Letter to an Unknown Soldier* (2014) von Kate Pullinger sowie Donna Leishmans *Front* (2014). Pullingers stark kollaborative, multimediale Arbeit verbindet Elemente von Graphic Novel, *gameplay* und interaktiver Fiktion (vgl. S.103). Anastasia Salter weist in ihrem Kommentar auf die Intimität Pullingers Projekte hin, die einen Kontrapunkt zu den größeren, wechselnden Teams, die dahinterstehen, setzt (vgl. S.136). In der Facebook Parodie *Front* thematisiert Leishman weibliche Erfahrung sowie weibliches Handeln mit Elementen aus Märchen und Mythen. Dabei setzt sie sich kritisch mit Immersion und Beteiligung an sozialen Medien auseinander (vgl. S.117f. und S.121f.). In seinen Überlegungen zur Reichweite des Begriffs ‚elektronische Literatur‘ plädiert Mark C. Marino die Werke von Pullinger und Leishman darunter zu subsumieren, unter anderem, weil sie nicht nur Technologie verwenden, sondern mit ihren Möglichkeiten experimentieren und diese erweitern (vgl. S.141). Das letzte Kapitel „Metacommentaries“ besteht aus zwei Essays. Im ersten beschäftigt sich Illya Szilak mit der auktorialen Stimme sowie den narrativen Formen

der im Buch vorgestellten Werke. Sie schlussfolgert, dass sich diese zwar in Form und Inhalt unterscheiden, in Gänze aber die Veränderungen in der Art und Weise widerspiegeln, wie durch Maschinen erweiterte Menschen Informationen verarbeiten und wie sich diese Prozesse vom physischen Körper lösen (vgl. S.156). Im zweiten nimmt Nick Montfort computergestützte literarische Praktiken in den Fokus. Er vermisst bei den Interviews eine tiefere Auseinandersetzung damit, wie der künstlerische und literarische Prozess mit der Arbeit der Künstler_innen als Programmierer_innen zusammenhängt (vgl. S.171).

Durch die ausgewogene Mischung aus Interviews und Kommentaren bietet sich das Buch sowohl als Einstiegsektüre in die Materie an, als auch als Vertiefung für Spezialist_innen. Es zeigt darüber hinaus, dass sich im Kontext des digitalen Imaginären nicht nur der Schreib-, sondern auch der Leseprozess ändert; wie Geoffrey C. Bowker hinsichtlich *Pry* feststellt: „Gorman invites us to literally read between the lines, as text and image emerge from the haptic act of separating two fingers on a tablet interface“ (S.96).

Maribel Cedeño Rojas (Universität Siegen)

Roberto Simanowski, Ramón Reichert: Sozialmaschine Facebook: Dialog über das politisch Unverbindliche

Berlin: Matthes & Seitz 2020 (Fröhliche Wissenschaft 157), 166 S., ISBN 9783957577566, EUR 12,-

Spätestens seit März 2017 ist allseits bekannt, wie das Geschäftsmodell von Facebook funktioniert und womit der Konzern seine Milliarden scheffelt: nämlich mit dem Sammeln, Analysieren und Verkauf möglichst individualisierter Daten. Wer es wollte, wusste schon früher darum. Damals war das britische Unternehmen Cambridge Analytica auf zweifelhaftem Weg an die Daten für mehr als 50 Millionen amerikanischer User_innen gekommen, die dann zur Unterstützung von Trumps Wahlkampf eingesetzt wurden. Der amerikanische Kongress hielt im Oktober 2017 erstmals mit den Spitzen von Facebook, Twitter und Google ein Hearing ab, die Europäische Union folgte, um herauszufinden, welche Regulierungen gegen solche Geschäftsgebaren erforderlich und möglich sind. Doch das „Sammelnetzwerk Facebook“ (S.11) – so der ehemalige Professor für Kultur- und Medienwissenschaft und derzeitige Publizist Roberto Simanowski in seiner Einleitung – sei nur ein „Symptom einer neuen Wirtschafts- und Wissensordnung“ namens „Big Data“ (ebd.), zu der der Datenhandel mit Nutzerprofilen sowie Facebooks Funktion der „Dark Posts“ (ebd.) gehöre. Sie zusammen mit Ramón Reichert, „einem der besten Kenner der sozialen Netzwerke unter den deutschsprachigen Medientheore-

tikern“ (S.17), kritisch zu entschlüsseln, will der knappe *Dialog*-Band, ein neues Format in der Reihe „Fröhliche Wissenschaft“, leisten.

In vier Abschnitte ist der Dialog untergliedert, wobei sich die Themen im Gesprächsverlauf hin und wieder mischen. Im ersten, mit „partizipativer Überwachungskultur“ (S.18ff.) überschrieben, sprechen die beiden, ausgehend von besagtem Skandal der gestohlenen Daten bei Cambridge Analytica, über die beherrschende Marktmacht von Facebook als „dominantes Distributions-, Produktions- und Rezeptionsmedium alltagskultureller Kommunikation“ (S.28). Sie charakterisieren Facebook als „All-in-one-Medium“ mit einer „geschlossenen Nutzung von ‚Walled Gardens‘, um zwischen dem Anbieter der Netzwerkplattform und dem Profilinhaber ein langfristiges Abhängigkeitsverhältnis zu schaffen“ (S.29). Im zweiten Abschnitt mit der Überschrift „Die List der instrumentellen Vernunft“, geborgt von Hegel und Horkheimer, analysieren sie, wie die ‚List‘ unkenntlich in die Algorithmen einprogrammiert ist (S.33ff.). So glauben die involvierten User_innen, möglichst ungezwungen und ungesteuert miteinander kommunizieren zu können, wobei sie ständig neue personalisierte Daten produzieren, die dann aber zur Überwachung

und zum Verkauf genutzt werden. Alle politischen und nicht-politischen Inhalte werden in einer Gratis-Ökonomie verarbeitet und verborgen, so dass Facebook als gigantische Palaver- und Zerstreuungsmaschine firmiert. Im dritten Abschnitt befassen sich die beiden Medientheoretiker folgerichtig mit „Sozialtechnologien des Politischen“ (S.75ff.). Dabei fragen sie sich zunächst, ob anerkannte wissenschaftliche Kategorien und Ansätze auf die Praktiken und ihre politischen Wirkungen von Facebook angewendet werden können (S.91). Für den politischen Diskurs urteilen sie beispielweise, dass er von den „Online-Plattformen auf Zustimmung“ getrimmt ist, weil die Technik mittels der Like-Buttons „Anteilnahme“ signalisiert (S.79). Hinsichtlich der politischen Meinungsbildung gehen sie davon aus, dass „Facebook weniger den Inhalt und die Begründung einer Entscheidung für wichtiger [hält] als die Entscheidung an sich“ (S.92). Letztlich seien Kollektive im Netz in mehrfacher Hinsicht verfügbar und manipulierbar, denn sie seien ‚nur‘ „Datenkollektive“ (S.112). Der letzte Abschnitt ist mit „Mathematik der Affekte“ überschrieben. Gleich eingangs unterstreicht Simanowski, dass die omnipräsente Transformation von Kommunikationsprozessen in Rechenoperationen „eines der wichtigsten Themen der Internetforschung“ ist (S.120). Er reißt noch einmal zen-

trale Aspekte der Digitalisierung der Gesellschaft wie etwa die „psychometrische Persönlichkeitsanalyse“ (S.121), die zunehmende Vermessung der Gesellschaft, die „Verbreitungsmechanik der Big Data“ (S.124), die Ökonomisierung der Aufmerksamkeit, die „Viralisierung von politischen Inhalten“ (S.131) an. Doch mit diesem „düsteren Fazit“ (S.147) wollen die beiden Diskutanten den analytischen Dialog nicht enden lassen und fragen nach „Alternativen“ (S.150) zum gegenwärtig oligopolistisch vermacheten System. Außer auf die inzwischen initiierten politisch-gesetzlichen Regulierungsmaßnahmen der Netzwerk-Giganten in den USA, Europa und auch in Deutschland setzen sie auf eine radikale Dezentralisierung des Internet und auf vollständig vom Nutzer kontrollierte Plattformen (S.152), letztlich auf eine gänzliche „Veränderung der sozialen Kommunikationskultur“ (S.151).

Ohne Frage liefern die beiden eine Fülle von Material und Ansätze zur Analyse von Facebook, auch einige markante, symptomatische Sentenzen wie: „Facebooks ‚instrumentelle List‘ besteht darin, mit Freiheit zu unterdrücken [...]“ (S.44). Aber eine strukturierte, stringente Analyse kann diese Ansammlung von sich wechselseitig zustimmenden Statements nicht ersetzen.

Hans-Dieter Kübler (Werther)

Tobias Held: Face-To-Interface: Eine Kultur- und Technikgeschichte der Videotelefonie

Marburg: Büchner 2020, 162 S., ISBN 9783963171918, EUR 22,-

Die Frage danach, wann sich welche Medientechnik wie verbreitet, erhält ihr Gewicht dadurch, dass auf diesem Sektor permanent Entscheidungen getroffen werden müssen, die zukunfts-wirksam sind, ohne dass es die Mög-lichkeit gäbe, die Zukunft verlässlich vorherzusehen. Der Blick in die Ver-gangenheit bietet sich dabei als ein seri-öses Verfahren an, mit dessen Hilfe sich Entwicklungen zumindest nachzeich-nen lassen, die wiederum fundierte Vermutungen darüber erlauben, wie es weitergehen könnte, natürlich weiterhin ohne jede Gewissheit. In der auf seiner Dissertation basierenden Kultur- und Technikgeschichte der Videotelefonie zeichnet Tobias Held den Weg der zeitgleichen Übertragung von Bild und Ton bei nicht institutionell gestützten Kommunikationsvorgängen nach, der unmittelbar nach der Erfindung der Telefonie seinen Anfang nahm und erst vor rund einem Jahrzehnt das Ziel der Massentauglichkeit erreichen konnte.

Schwerpunktmäßig konzentriert sich Held auf die Rekonstruktion der technischen Entwicklung, zusammen mit den Versuchen zur Vermarktung neuer Produkte. Kulturgeschichtliche Aspekte handelt er über einschlägige Beispiele zunächst aus Druckerzeug-nissen, später dann ausschließlich aus Spiel- oder Trickfilmen ab, in denen die Verfasser beziehungsweise Pro-duzenten ihrer Fantasie freien Lauf

ließen. Während das erste von Held aufgegriffene Beispiel aus dem Jahr 1879 (vgl. S.13) eine Breitbildprojektion zeigt, die heute noch kaum anzutreffen sein dürfte, nähern die sich in Science-Fiction-Werken prognostizierten Bild-übertragungssysteme immer mehr den jetzt bereits verfügbaren Möglichkeiten an. Held beschränkt sich dabei auf die Wiedergabe und Beschreibung der fik-tiven Beispiele und streift die medien-theoretische Auseinandersetzung mit derartigen Neuerungen nur am Rande.

Seine Kompetenzen liegen ein-deutig im Bereich der Technik, deren Entwicklungsverlauf er detailreich und fundiert nachzeichnet, der sich dabei, von der letzten, computergestützten Phase abgesehen, als eine Folge von Fehlschlägen sowohl in Bezug auf die Hardware als auch auf Markteinschät-zungen erweist. Als Hauptgrund dafür identifiziert Held ein Ungleichgewicht zwischen Kosten und Nutzen, wobei der geringe Mehrwert der Bildübertra-gung gegenüber der reinen Tonüber-mittlung für potenzielle Kund_innen den Ausschlag dafür gab, dass sich die Technologie erst dann auf breiter Basis durchsetzen konnte, als bei über WLAN verbundenen Computern die Kosten praktisch entfielen. Lange Pha-sen der Entwicklung standen unter dem Motto „Technik sucht Anwendung“, als nämlich vergeblich versucht wurde, auf dem jeweiligen Stand der Bildübertra-

gungstechnik Abnehmer für Produkte zu finden, die neben einem vergleichsweise hohen Aufwand auch von einer schlechten Bildqualität und geringen Benutzerfreundlichkeit der Hardware gekennzeichnet waren. Interessant ist die Beobachtung, dass nach den Anschlägen vom 11. September 2001 die Videotelefonie einen allerdings nur vorübergehenden Aufschwung erlebte, da vor allem Führungskräfte nur mehr ungern in Flugzeuge stiegen (vgl. S.110). Aktuell sorgt COVID-19 für eine massive Nachfragesteigerung nach Videokonferenzen, wobei gegenwärtig eher von nachhaltigen Veränderungen im privaten wie geschäftlichen Kommunikationsverhalten ausgegangen wird. Auf jeden Fall handelt es sich um ein Beispiel dafür, wie vorsichtig von der Vergangenheit auf die Gegenwart und Zukunft geschlossen werden kann beziehungsweise muss.

Die vielen Abbildungen des Buches gleichen den manchmal etwas datenbeladenen Text aus, der zudem mit vielen Fußnoten unnötig verkompliziert wird und erlauben auch technisch weniger versierten oder interessierten Leser_innen einen leichten Zugang zu seinem Inhalt. Die gelegentlich aufkommende Monotonie geht nicht zu Lasten des Autors, sondern resultiert aus der Abfolge von Fehlschlägen über mehr als ein Jahrhundert hinweg, die die Entwicklung der Bildtelefonie zu durchlaufen hatte. Etwas zu kurz kommen die gesellschaftlichen und damit kulturellen Implikationen dieser Technikgeschichte, wobei die Leser_innen viele Anregungen erhalten, sich selbst dazu ihre Gedanken zu machen.

Haymo Mitschian (Göttingen)

Mirjam Oertli: „Wer auf dem Handy kein gratis Internet hat, ist tot!“. Zur Relevanz des Smartphones für Kinder an der Schwelle zum Jugendalter

München: kopaed 2019, 172 S., ISBN 9783867365628, EUR 16,80

Welche Bedeutungen 10- bis 12-jährige Kinder Smartphones zuschreiben, das untersucht die Journalistin und Kommunikationswissenschaftlerin in der vorliegenden Masterarbeit, die sie an der Universität Luzern 2018/2019 angefertigt hat. Unter dieser Hauptfrage lassen sich weitere Fragen ansiedeln, zum Beispiel:

Wozu nutzen die Heranwachsenden ihre Smartphones? Welchen Status und welche Funktionen für ihr Heranwachsen weisen sie den Smartphones zu? Welche Freiheiten räumen Eltern ihren Sprösslingen dabei ein bzw. wieviel Kontrolle üben sie aus? Welche Rolle spielen die Smartphones bei der Interaktion, beim Aushandeln

von Positionen und von Anerkennung in den Peergroups?

Über diese und andere Themen führte die Autorin mit zwanzig Kindern dieses Alters, aufgeteilt in sechs Gruppen, aus zwei Schulen in der Deutschschweiz offene Gruppendiskussionen. Außerdem konnte sie zwei Elternabende zum Thema „Aufwachsen in der Mediengesellschaft“ von zwei fünften Klassen beobachten und ergänzende Hintergrundinformationen zu Eltern-Kind-Beziehungen gewinnen (S.35). Zunächst umreißt sie den theoretischen Horizont ihrer Studie. Einmal arbeitet sie den Forschungsstand der einschlägigen Nutzungsforschung in quantitativer und qualitativer Hinsicht auf, doch die Ausbeute für ihr Klientel ist nicht sehr ergiebig. Danach referiert sie Ansätze der „New Sociological Childhood Studies“ und der „pragmatischen Technik- und Sozialtheorie“, (S.19ff.). Sodann beschreibt sie die wissenssoziologische Verortung der „Dokumentarischen Methode“ und das „Milieukonzept von Bohnsack“ (ebd.) als weitere Orientierungen, da sie auf „vorgängige Thesen“ für ihre qualitative Untersuchung verzichtet und theoretische Erklärungen bei Bedarf heranzieht. Von besagter Kindheitsforschung hält sie Konzepte zur „sozialen Agentenschaft von Kindern“, „zur generationalen Ordnung, zur Wandelbarkeit von Kindheit und zur Bedeutung Gleichaltriger“ (S.21) für zentral. Warum sie in diesem Kontext die reichhaltige Entwicklungspsychologie und Sozialisationsforschung gerade für die Präadoleszenz weitgehend ausschließt oder gar als „linear“ (S.21) verurteilt, begründet

sie nicht ausreichend. Die techniksoziologische Perspektive erlaubt ihr eine weit gefasste Einordnung des Phänomens Smartphone und die Vermeidung einer dichotomen oder gar normativen Sicht auf Gesellschaft und Technik. Die Wissenssoziologie in der Nachfolge von K. Mannheim und in der Erweiterung von R. Bohnsack generiert ein Milieukonzept als „konjunktive Erfahrungsräume“ gerade auch für ältere Kinder (S.25). Weitere „gegenstandstheoretische Ansätze“ (S.26) findet die Autorin im „domestication“-Theorem, in dem der „sozialen Kohäsion“ (nach E. Dürkheim und E. Goffman) sowie in dem der „emotionalen Bindung“ oder gar der „Sucht“ (S.31). Mit diesen und noch einigen anderen knappen Verweisen hat sie in der Tat viel zusammengetragen, wie es nicht zuletzt einer Qualifikationsarbeit geschuldet ist. Ob sie alle Ansätze für die Interpretation der Diskussionen verwenden kann, wird sich zeigen.

Sehr gründlich und strukturiert fällt die Darstellung ihres methodischen Vorgehens nach der Dokumentarischen Methode von R. Bohnsack aus. Selten hat man solch eine reflektierte Methodik (einschließlich der Rolle der Untersuchenden) gelesen. Wie dort beschrieben, erfolgen Auswertung und Interpretation in mehreren Schritten, die die Befunde zunehmend verdichten und kategorisieren. Zunächst werden die Transkriptionen jeder der sechs Gruppen durchgearbeitet – drei detailliert im Gesprächsverlauf, drei in Zusammenfassungen – und zu relevanten Themen komprimiert. Da die Gespräche meist ins Schweizerdeutsch

transkribiert sind, ist ihr Verständnis für Standard-Sprechende eingeschränkt. Im nächsten Schritt führt die Autorin die gefundenen Themen in einer „komparativen Analyse“ zu allgemeinen „Bedeutungsdimensionen“ zusammen, typisiert und erläutert sie in ihrer kontextuellen Entstehung (Soziogenese) (S.99ff.). Folgende vier arbeitet sie heraus: die Wahrnehmung der Eltern durch die Kinder, gerade im Umgang mit dem Smartphone, das internetfähige Smartphone als Instrument für die Kinder zur Erlangung von Autonomie oder zu deren Einschränkung, das Smartphone als Medium der sozialen Teilhabe in den Peergroups (aber auch darüber hinaus in die weite Welt), und das Smartphone als exemplarisches Produkt für

den sozio-technischen Wandel aus der Sicht der Kinder. Diese Aspekte ließen sich hier natürlich weiter ausführen, insbesondere was den soziokulturellen Kontext, das Bildungsniveau und den Migrationshintergrund der Eltern, aber auch das Geschlecht der Kinder angeht. Darüber reflektiert die Autorin im dritten Schritt, in ihrer Zusammenfassung und in ihren Schlussfolgerungen. Vor allem macht sie deutlich, dass, auch wenn die „Perspektive der Kinder“ (S.138) das Hauptanliegen der Arbeit war, dieses Ziel für eine erwachsene Beobachterin und im Kontext von Schule als Erhebungsort nur begrenzt erreichbar ist. Eine vorbildliche Qualifikationsarbeit.

Hans-Dieter Kübler (Werther)

Aaron A. Reed, John Murray, Anastasia Salter: Adventure Games: Playing the Outsider

New York/London: Bloomsbury 2020 (Approaches to Digital Game Studies, Nr. 7), 240 S., ISBN 9781501346545, EUR 125,30

Adventure games haben in den 1980ern und 1990ern den westlichen Computerspielmarkt weitgehend dominiert, sind dann aber plötzlich von der Bildschirmfläche verschwunden. Warum das so ist und was das Genre neueren Computerspielen vererbt hat, beantworten Aaron A. Reed, John Murray und Anastasia Salter in ihrem Buch *Adventure Games*.

In der Einleitung erklären die Autor_innen, dass *adventure games* ein „genre of outsiders“ (S.5) sei. Das

fange mit den Spieler_innen an, die sich in den „quirky, unconventional, optimistic protagonists“ (S.13) der Spiele wiederfanden und reiche bis zu den Entwickler_innen, die als „introverted hackers“ (S.12) sich in ihre eigenen Kreationen programmierten. In Hinblick auf die Popularität des Genres in den 1980/90ern ist diese Außenseiter-Argumentation zwar nicht ganz nachvollziehbar, zielt aber darauf ab, dass *adventure games* heutzutage ein

Nischendasein als Indie-Games führen. Der Misserfolg des Genres ist durch den Medienwandel des Computerspiels begründet (wie etwa die Ablösung von 2D- zu 3D-Grafik), was dazu führte, dass actionreichere Spiele wie Ego-Shooter an Popularität gewannen. *Adventure games* haben aber überlebt. Um dem nachzuspüren, wählen die Autor_innen einen interdisziplinären Ansatz, mit dem sie nicht nur die Geschichte des Genres aufarbeiten wollen, sondern auch zeigen möchten, „how different kinds of modern games share a design lineage with their genre predecessors“ (S.9).

Im zweiten Kapitel wird näher definiert, was unter *adventure games* zu verstehen ist. Das Genre reicht von *text adventure games* über *point-and-click adventure games* bis hin zum interaktiven Film. Letzteres wird ausführlich im folgenden Kapitel in Bezug auf die Computerspiele von Telltale Games, Quantic Dreams und Dontnod Entertainment (S.66-79) thematisiert. Was sich die verschiedenen Subgenres teilen, sei die Kombination aus „puzzles, story, and exploration“ (S.44). Zu hinterfragen an dieser sehr weiten Definition wäre, ob sie nicht auch auf andere Computerspielgenres wie das Rollenspiel zutrifft und ob eine Überschneidung dann nur auf den Einfluss des *adventure game*-Genres zurückzuführen ist.

Im vierten Kapitel kommt die analytische Stärke der Definition dann aber doch zum Ausdruck, wenn die Autor_innen das „Adventure Game Triangle“ (S.89) vorstellen, das auf den drei Grundpfeilern Rätsel, Story und Exploration steht. Anhand von drei

zeitgenössischen Indie-Games (*The Witness* [2016], *Firewatch* [2016] und *Her Story* [2015]) zeigen die Autor_innen auf, was jeweils passiert, wenn einer dieser Pfeiler fehlt. Dafür werden auch Spielere Rezensionen herangezogen. So käme es bei *The Witness* aufgrund der fehlenden Story nicht zur Immersion und *Firewatch* sei aufgrund der fehlenden Rätsel kaum noch ein Spiel. Letzteres wird deshalb auch als „walking simulator“ (S.117) bezeichnet, ein Subgenre, dass die Autor_innen im fünften Kapitel an den Beispielen *Gone Home* (2013) und *Dear Esther* (2012) ausführlich behandeln. Bei *Her Story* ist es allerdings fraglich, ob es in dem Beispiel wirklich keine Exploration gibt, wenn die Autor_innen doch selbst schreiben, dass „the player can’t help but drive the story forward as they navigate the maze of footage, each spoken word connecting rhizomatically“ (S.106). Die Argumentation, es handle sich hier nur um „metaphorical space“ (S.107), ist modellhaft verkürzt.

Das Außenseiter-Argument kommt in den letzten drei Kapiteln noch einmal verstärkt zum Ausdruck. Im sechsten Kapitel wird der Einfluss von „queergaming“ (S.154) auf „visual novels and romance-based games“ (S.150) untersucht. In dem darauffolgenden Kapitel geht es aus einer ganz anderen Richtung um die technische Zukunft von *adventure games* in „reality media“ (S.176) wie VR und AR. Die Ergebnisse des Buches werden abschließend am Beispiel des Indie-Games *Kentucky Route Zero* (2020) prägnant und anschaulich zusammengetragen.

Dass *adventure games* per se Außenseiter seien, wirkt in weiten Teilen des Buches eher beliebig als begründet. Nachvollziehbar ist es am ehesten noch bei den Spielfiguren, die häufig Anti-Held_innen sind, wenngleich es auch hier schlagende Gegenbeispiele wie Indiana Jones gibt. Ihr Erfolg in der Vergangenheit und ihr immenser Einfluss auf gegenwärtige Indie-Games und sogar AAA-Titel spricht gegen

einen solchen Außenseiter-Status. Der Nachweis dieser Genealogie ist aber gerade das, was das Buch so lesenswert macht. Trotz der manchmal holzschnittartigen Argumentation liefert *Adventure Games* einen wichtigen Beitrag zu einem Genre, dass zumindest in den Game Studies noch immer ein wirklicher Außenseiter ist.

Kevin Pauliks (Marburg)

Sammelrezension: Medienethik

Christian Schicha: Medienethik: Grundlagen – Anwendungen – Ressourcen

München: UVK 2019 (Reihe UTB Medien- und Kommunikationswissenschaft 5102), 321 S., ISBN 9783825251024, EUR 19,99

Charles Ess: Digital Media Ethics. 3rd Edition

Cambridge: Polity Press 2020 (Digital Media and Society Series), 333 S., ISBN 9781509533428, EUR 67,80

Der Wertediskurs über Medien und deren Darstellungen ist als angewandte Bereichsethik immanenter Bestandteil der Medienausbildung. Daraus resultiert eine umfangreiche Publikationsliste zur Einführung in die Medienethik, die aufgrund fortwährender medientechnologischer Entwicklungen und dem damit einhergehenden gesellschaftlichen Wandel einer stetigen Aktualisierung bedarf. Die vorliegenden Monographien von gleichermaßen erfahrenen Gelehrten der Disziplin erweitern diesen medienethischen Lehrbuchkanon. In

beiden Fällen handelt es sich um einen Anschluss an bereits erschienene Titel.

Christian Schicha eröffnet mit der Neuerscheinung einmal mehr das Feld für Einsteiger_innen. Sie unterscheidet sich zu seinen Mitherausgeberschaften wie *Medienethik zwischen Theorie und Praxis* (2000) und *Handbuch Medienethik* (2010) in ihrem Überblickscharakter. Der Autor dekliniert in drei Abschnitten entsprechend des Titels (Grundlagen, Anwendungen, Ressourcen) und 14 Kapiteln die Normen der Mediengesellschaft durch. Jedes Kapitel endet mit der Nennung

zugehöriger Literatur, die am Ende des Buches sortiert nach Publikationsarten erweitert und kommentiert wird (vgl. S.307). Die Grundlagen dienen zur Erklärung medienethischer Kernbegriffe, wie beispielsweise Qualität, und leiten zu verschiedenen Anwendungsfeldern vorrangig des Journalismus, aber auch der PR, Werbung und Unterhaltungsindustrie hin. Klassische, weil einprägsame Praxisbeispiele, wie die *BILD*-Schlagzeilen „Wir sind Papst“ (S.109) und „Die Sex-Akte Türck“ (S.112) werden zur jeweiligen medienethischen Diskussion herangezogen, hier über die Doppelmoral der Boulevardberichterstattung. Kapitel 6 „Bildethik“ beschäftigt sich mit den Fragen der Bildmanipulation (vgl. S.128ff) und wie Journalist_innen mit Fotos von Verstorbenen (vgl. S.130ff) umgehen sollten. Die gleichnamige Monographie, an der Schicha momentan arbeitet, lässt eine Vertiefung des Themas erwarten. Kapitel 12 „Internetethik“ (vgl. S.227ff) führt aktuelle Diskussionen über Algorithmen, Social Bots und Datensouveränität ein.

„Digital Media Ethics“ schließt dort an, wo Schichas Anwendungsfelder enden. Das Lehrbuch richtet sich an „all of us who are neither technology professionals nor philosophically trained ethicists“ (S.xi). Charles Ess, Professor auf dem Grenzgebiet zwischen Computertechnologie und angewandter Ethik an der Universität Oslo, ist Mitherausgeber des interdisziplinär angelegten *Handbook of Internet Studies* (2011), dessen erster Teil ebenfalls Medienethik diskutiert. Die dritte Auflage wurde nicht nur um aktuelle Fallbeispiele, wie dem

Cambridge-Analytica-Skandal erweitert (vgl. S.164f). Seit der ersten (2009) und zweiten Ausgabe (2012) haben sich auch Gesetzesgrundlagen verändert, wie die datenschutzrechtlichen Bestimmungen in der EU (vgl. S.69f). Zudem haben sich neue Problematiken des Informationszeitalters etabliert, wie Sexbots: „as [they] are overwhelmingly female, they thereby inscribe and reinforce traditional attitudes of male dominance and female subordination“ (S.193). Die Überarbeitung der sechs Kapitel behält die zentralen Gesichtspunkte der digitalen Medienethik zu Beginn und den Stichwort-Index am Ende als Rahmung des Buches bei. Geblieben ist auch der „overview of the most commonly used theoretical frameworks for ethical analysis and decision-making“ (S.215). Diese philosophischen Grundlagen reichen vom Utilitarismus über Deontologie bis hin zur konfuzianischen Ethik.

Die Stärken des deutschsprachigen Lehrbuchs liegen in der kurzweiligen und übersichtlichen Darstellung des Themas. Es werden zentrale Definitionsansätze zusammengefasst und gleichzeitig neu anmutende Phänomene wie Fake News historisch verortet (vgl. S.85ff). Ressourcen, wie Unterrichtsmaterialien (vgl. S.96) und eine Liste medienethischer Initiativen (S.297), geben den Nutzer_innen zahlreiche Anregungen zur weiterführenden Recherche. Kritikpunkte betreffen die Struktur und Auswahl der Teilaspekte. So ist die Überschrift „Moraldiskurse im Film“ (Kapitel 10) missverständlich, geht es hier doch vordergründig um Fernsehserien, wie in der Analyse

der US-amerikanischen Qualitätsserie *Breaking Bad* (vgl. S.211ff). Warum wesentliche Institutionen der Medienkontrolle (Kapitel 13) erst am Ende und unter Auslassung der Landesmedienanstalten, Rundfunkräte und der Freiwilligen Selbstkontrollen besprochen werden, bleibt unklar (vgl. S.279ff). Keiner der Autoren erhebt Anspruch auf eine allumfassende thematische Darstellung, was in unserer digitalen Schnelllebigkeit auch nicht zu erwarten ist. Doch gerade basale Anwendungsfelder des Jugendmedienschutzes und die mediale Darstellung von Suizid sollten in einer Einführung stärker vertreten sein. Ess verbindet diese Punkte in seinem Eingangsbeispiel über den von Cybermobbing ausgelösten Selbstmord der 15-jährigen Amanda Todd (vgl. S.2) und schreibt der Thematik somit einen höheren Stellenwert zu. Seit dem Erscheinen beider Titel sind unter anderem die Folgen von Sharenting – also dem Teilen von Bildern und Informatio-

nen über die eigenen Kinder auf Social Media Plattformen – oder auch der virale Triumph von Verschwörungstheoretiker_innen in Zeiten der COVID-19-Pandemie medial präsent, um nur einige zu nennen. Dahingehend gibt es genügend Anlass und Material für zukünftige Auflagen. Ess' didaktischer Ansatz ist herauszustellen. Jedes Kapitel wird zunächst vorbereitend zusammengefasst und um zahlreiche Reflektions-/Diskussionsfragen ergänzt, was nicht nur den Unterrichtseinsatz erleichtert, sondern auch den Lernerfolg befördert. Die Titel haben einen unterschiedlichen Anspruch. Während sich Schichas Buch für Einsteiger_innen eignet, vertieft *Digital Media Ethics* die Auseinandersetzung mit ethischen Fragen des Internetzeitalters. Aufeinander aufbauend sind sie für die Medienausbildung im deutschsprachigen Raum sehr zu empfehlen.

Charmaine Voigt (Universität Leipzig)

Wiedergelesen

Günther Anders: *Schriften zu Kunst und Film*

München: C. H. Beck 2020, 485 S., ISBN 9783406747717, EUR 44,-

Den drei Hauptteilen dieser vielfältigen Sammlung von ‚gelegenheitsphilosophischen‘ Kurztexten, Hörfunkarbeiten und -gesprächen, teilveröffentlichten Tagebuchauszügen et cetera steht der Rezensent in divergierenden formalen und inhaltlichen Wissensbezügen und sozialen Rollen gegenüber: den „Schriften zum Film“ als ausgewiesener akademischer Fachmann, den „Schriften zur bildenden Kunst“ als interessierter und informierter Laie und den „Schriften zu Rundfunk und Medien“ als ehemals medienpädagogisch Lehrender.

Die „Schriften zum Film“ belegen vor allem eines: Das neue Medium Film muss, wenn es sich an den älteren Künsten misst, in die Schranken gewiesen werden. So verneint Anders in „Der absolute Film“ (1925) die Berechtigung der Musik-Analogien der ersten Experimentalfilmer, die ihre Filme als ‚Symphonie‘, ‚Opus‘, ‚Sonatine‘ oder ‚Rhythmus‘ betitelten. In „Tonfilmphilosophie“ (1929) beklagt er die „Kollision von Realitätssphären“ (S.21), sah er den frühen Tonfilm allenfalls geeignet für spukhafte Darstellungen, keinesfalls für Wirklichkeitsannäherungen. In „Spuk im Film“ von 1932 diskutiert er vor Dreyers *Vampyr*-Film aber nicht die Ton-Verwendung: „Spuk schreckt heute nicht, er werde denn im *Natürlichen selbst* gefunden“ (S.25).

In „Thesen zur Filmdramatik“ (1932) grenzt Anders Film und Theater voneinander ab, wohl als Vorbereitung für ein Hörfunkgespräch mit Herbert Ihering: „Das Dramatische im Film“ (1932). Der Rezensent fühlt sich an die Diskussionen der frühen 1910er Jahre erinnert: die ‚Theater-Kino-Debatte der Literarischen Intelligenz‘. Als Beispiel für einen eigenständigen Filmstil nennt Anders gegen Ende des Gesprächs den „Russenfilm“ und beschreibt dessen Filmmontage (ohne diesen Begriff zu benutzen). In „Eisensteins Filmphilosophie“ (1932) erläutert er die Pläne und neuen Ideen des von einer mehrjährigen Amerikareise Zurückgekehrten.

Drei weitere Texte behandeln den stereoskopischen Film: „Plafi, der plastische Film“ (1932) ist eine Satire auf den Hype um die vermeintliche Erfindung. Kinotauglich wurde 3D erst in den 1950er Jahren, zwei Artikel dazu von Anders erschienen 1954: „Der 3D-Film“ und „3-D Film and Cyclopic Effect“. Dem Anspruch aufs Gesamtkunstwerk (im technischen Sinne) stellte Anders „Kunst ist Auslassung“ (S.88) entgegen, will sagen: Film wird erst zur Kunst durch den Verzicht auf dritte Dimension, auf Farbe und Ton.

Die „Schriften zur bildenden Kunst“ sind der quantitative (250 Seiten), aber auch qualitative Kern des

Bandes. Obwohl chronologisch geordnet, ergibt die Reihenfolge der Texte Rahmen und Sinn: Hinführenden Charakter hat ein „Radio-Dialog“ mit Arnold Zweig von 1933, „Über Freiheit in der Kunst“. Es folgen: Thesen zum Surrealismus („Was ist Surréalisme?“, 1934); „Irrenkunst“ – ein Vortrag von 1934 über eine Pariser Ausstellung der Malerei von Schizophrenen; „Obdachlose Skulptur. Über Rodin“ (1944), denn Rodin ist kein Bildhauer für Innenräume, seine Plastiken müssen im Freien, in der Natur stehen; „Cézanne“ (1949) – Lecture an der New School for Social Research in New York. Es schließt sich „Die Verleugnung. Theorie des Jugendstils“ (1953) an – Für Anders war der Jugendstil ein echter Stil und erläuternd: „Kein *echter* Stil“. „Aber ein *echter* Stil ...“ (S.208).

Sehr lesenswert (und sehr lesbar) mit überraschenden Künstler-Vergleichen und erhellenden Fund-Details in den analysierten Bildern ist die Reihe von 1953 bis 1956: „Künstlerporträts für den Rundfunk“. Kontrastiert werden: Goya mit Grosz, Ingres mit Holbein, Rubens mit Makart und Bruegel mit Manet. Die Tagebücher zweier Kunstreisen nach Florenz (1954) sowie nach Padua und Venedig (1956), berichten über Kunstwerke und Künstler, aber auch

immer wieder über die touristischen Besucher der Städte und das internationale Publikum in den Museen.

Die ‚schließende Klammer‘ des Teiles über Bildende Kunst ist eine kritische Stellungnahme von Anders zur „documenta ‘59. Das Dilemma des Kunstbetrachters“. Das Fazit: zu groß („Monstreschau“, S.348), zu kapitalistisch (eminenter „Warencharakter der Kunst“, S.345), zu abstrakt – hier werde die Kunst, „das Geistige, Imaginative ganz simpel durch das Material ersetzt“ (S.349).

Im dritten Abschnitt, „Schriften zu Rundfunk und Medien“, ist es vor allem ein Hörfunkgespräch von 1931 zwischen Stern/Anders und Dolf Sternberger über die Frage: „Was ist heute Ruhm?“, das Bezüge erlaubt. Denn was hier als „Ruhm“ diskutiert wird, ist der Ruhm des Sportlers durch den Pressebericht, der Ruhm des Autors, der eine hohe Auflage erzielt, also der Ruhm durch die Massenmedien. Wobei den Beiden die damals neuesten Medien-Berühmtheiten gar nicht in den Sinn kommen: die Film-Sterne der 1920er, etwa Chaplin, Keaton, die Dietrich, Jannings.

Helmut H. Diederichs (Neu-Isenburg)

Autorinnen und Autoren

Ömer Alkin, Dr. phil., Medien- und Kulturwissenschaftler; aktuell Projektleiter im DFG-Projekt "Ästhetik des Okzidentalismus" (Kurztitel) am Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg; Lehrbeauftragter am Institut für Kunstgeschichte der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. Zuletzt erschienen: "Die visuelle Kultur der Migration. Geschichte, Ästhetik und Polyzentrierung des Migrationskinos" (Bielefeld, transcript 2020); Forschungsschwerpunkte: Migration und Film, globale Identitätspolitik (Okzidentalismus), Medienästhetik, Visual Culture, Postkoloniale Theorie, Postmigration, digitale Bildung. Website: <https://www.oemeralkin.de>

Markus Bauer, Dr., freier Journalist und Autor, Studium der Germanistik und Geschichte in Passau und Marburg, Dissertation zum Thema der Melancholie bei Walter Benjamin (Wien: LIT, 2008); Publikationen (Auswahl): Die Grenze (Hg. mit Thomas Rahn) (Berlin: Akademie 1997), In Rumänien (Berlin: Transit 2009); Forschungsschwerpunkte: rumänische Kulturgeschichte, Ästhetiken der Avantgarde, jüdisches Leben.

Johannes Bennke, M.A., seit 2015 Doktorand am Kompetenzzentrum Medienanthropologie – Bauhaus-Universität Weimar; Studium der Philosophie, Filmwissenschaft, Allg. u. Vergl. Literaturwissenschaft und Medienwissenschaft in Frankfurt am Main, Berlin, Paris und Potsdam; Dissertation zum Thema Obliterationen. Performative Bilder in der Sensorischen Ethnographie; Publikationen (Auswahl): mit Johanna Seifert, Martin Siegler, Christina Terberl (Hg.), Das Mitsein der Medien. Präkäre Koexistenzen von Menschen, Maschinen und Algorithmen, (Paderborn: Fink 2018);

Forschungsschwerpunkte: Medien- und Bildphilosophie, Theorien des Dokumentarischen.

Dagmar Brunow, Associate Professor an der Linné-Universität Växjö (Schweden); Dissertation zum Thema Remediating Transcultural Memory: Documentary Filmmaking as Archival Intervention (Berlin, Boston: de Gruyter, 2015); Herausgaben: Stuart Hall. Aktivismus, Pop und Politik (Mainz: Ventil, 2015); Themenheft „Scandinavian Cinema Culture and Archival Practices: Collecting, Curating and Accessing Moving Image Histories“ des Journal of Scandinavian Cinema (2/2017, mit I. Stigsdotter), Queer Cinema (Mainz: Ventil 2018, mit S. Dickel); Forschungsschwerpunkte: Film und kulturelles Gedächtnis, Digitalisierung und Zugangsgestaltung in Filmarchiven, alternative Film- und Video-praxis.

Christoph Büttner, M.A., akademischer Mitarbeiter an der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF; Projektleiter des HBS-Forschungsprojekts „Die Verarbeitung der Arbeit im Film“; Studium der Medienwissenschaft, politischen Wissenschaft und Wirtschaftspolitik in Bonn; Dissertation zum Thema /Postfordistische Fragmente. Filmische Arbeitswelten und Repräsentationen des Sozialen/ (2020 eingereicht); Forschungsschwerpunkte: Diskurstheorie, Soziales im Film, Gouvernementalität der Medien.

Claudia Cabezón Doty, Dr. phil., Dozentin für Literarisches und Audiovisuelles Übersetzen am Institut für Übersetzen und Dolmetschen der Universität Heidelberg; Studium der Germanistik, Romanistik und Medienwissenschaft in Santiago de Chile und Marburg; Dissertation zum

Thema: Literatur und Film Lateinamerikas im intermedialen Dialog (Frankfurt am Main: Peter Lang, 2000); Publikationen (Auswahl): „Fernando Solanas' postsurrealer Film *El Viaje* (1992) als Beispiel für reflektierte Intermedialität“, in: U. Felten/I. Maurer Queipo (Hrsg.), *Intermedialität in Hispanoamerika: Brüche und Zwischenräume*. Tübingen: Stauffenburg Verlag, 2007 sowie „Guerilla Filmmaking“, in: I. Maurer Queipo (Hrsg.), *Socio-critical Aspects in Latin American Cinema(s)*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2012; Forschungsschwerpunkte: Medienkomparatistik und Übersetzungswissenschaft. Derzeit Mitwirkung am Forschungsprojekt „Retranslation and Reception (RetraRec)“ der Universität Pontificia Comillas von Madrid.

Maribel Cedeño Rojas, Dr., Lehrkraft für besondere Aufgaben am Romanischen Seminar der Universität Siegen. Dissertation zum Thema *Arbeitsmittel und Arbeitsabläufe beim Übersetzen audiovisueller Medien* (Trier: WVT, 2007); Publikationen (Auswahl): zus. mit v. Tschiltschke/Maurer-Queipo: *Lateinamerikanisches Kino der Gegenwart* (Tübingen: Stauffenburg, 2015); Forschungsschwerpunkte: Fantasy- und Horrorfilm, Mehrsprachigkeit in Film und Fernsehserien sowie Übersetzen und Lokalisieren audiovisueller Medien.

Helmut H. Diederichs, Medienpädagogik-Professor (FH Dortmund) im Ruhestand; Dissertation über die „Anfänge deutscher Filmkritik“, Habilitation über frühe deutsche Filmpublizistik und Filmtheorie – beides an der Uni Frankfurt/Main; Wohnsitz: Neu-Isenburg. URL: www.hhdiederichs.de

Rainer Dittrich, geb. 1951, Dr. phil., Tätigkeit als Lektor und Herausgeber. Veröff. zur Literatur des 20. Jahrhunderts.

Barbara Margarethe Eggert, Dr., Studium der Kunstgeschichte, der Deutschen Sprache und Literatur an der Universität Hamburg, Erwerb des Dokortitels im Fach Kunstgeschichte (zu den Funktionen bildlicher Darstellung auf Paramenten des 13. bis 16. Jahrhunderts), bildungswissenschaftliches MA-Studium mit dem Schwerpunkt Museumspädagogik an der Humboldt-Universität zu Berlin. Ab 1996 war Barbara Margarethe Eggert als Kunsthistorikerin für diverse Hochschulen, Stiftungen und Verlage im In- und Ausland tätig. Seit 2019 als Universitätsassistentin an der Kunstuniversität Linz tätig. Sie forscht insbesondere zu museums- und sammlungswissenschaftlichen Themen sowie zu (digitalen) Formaten graphischen Erzählens. Der Arbeitstitel ihres Habilitationsprojekts lautet *Victory for the Comic Muse? The Past, Present and Future of Comics and Webcomics in Exhibitions and Museums*.

Mario Faust-Scalisi, Dr., Freier Wissenschaftler und Mitarbeiter am Cluster of Excellence „Africa Multiple“ der Universität Bayreuth; Studium der Geschichte, Politikwissenschaft und Philosophie (Regionalschwerpunkt Lateinamerika) in Berlin, Bremen, Oldenburg und Málaga; Dissertation zu Nicht-staatlichen Akteur_innen in der mexikanischen ‚Bevölkerungspolitik‘; Publikationen zu Sexuellen Rechten, Nicht-staatlichen Akteur_innen, Intersektioneller Diskriminierung und Comics; Forschungsschwerpunkte Intersektionelle Diskriminierung, Comics und Globale/Lateinamerikanische Zivilgesellschaft

Judith Philippa Franke, BA, studentische Hilfskraft im MA Szenische Forschung und im DFG-Graduiertenkolleg 2132 „Das Dokumentarische“ an der Ruhr-Universität Bochum, Studium der Szenischen Forschung ebd. Forschungsschwerpunkte Theater für die Allerkleinsten, Ermöglichungsstrategien von performativen Begeg-

nungen im (halb)öffentlichen und privaten Raum.

Jan Hinnerk Freytag, M.Ed., wissenschaftlicher Mitarbeiter am Seminar für Medienbildung der Europa-Universität Flensburg; Studium der Musik, Philosophie und Bildungswissenschaften in Flensburg und Linköping; Forschungsschwerpunkte: Medientheorie, Medienphilosophie, Theorien der Öffentlichkeit.

Jörn Glasenapp (Prof. Dr. phil. habil.), Studium der Anglistik, Amerikanistik und Germanistik in Hannover und Göttingen. Promotion 1999, Habilitation 2006. Seit 2010 Inhaber des Lehrstuhls für Literatur und Medien an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg. Aktuelle Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: Global Art Cinema, filmischer Realismus, Wim Wenders. (2/2020)

Sophia Gräfe ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im DFG-Heisenberg-Projekt „Transdisziplinäre Netzwerke des Medienwissens“ am Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg und Gastwissenschaftlerin der Historischen Arbeitsstelle des Museums für Naturkunde Berlin. Zu ihren Forschungsschwerpunkten gehören die kulturwissenschaftliche Wissenschaftsforschung und die Medien- und Kulturgeschichte der Verhaltensforschung mit dem Schwerpunkt Film.

Iris Haist, Dr., freie Kuratorin und Autorin; Studium der Europäischen Kunstgeschichte, Klassischen Archäologie und Religionswissenschaft in Heidelberg und Cassino; Dissertation zum Thema „Opere fatte di scultura da Pietro Bracci“ – Skulptur im Kontext des römischen Settecento (Bern: Onlinepublikation, 2017); Forschungsschwerpunkte Bildhauerei des 18. bis 20. Jahrhunderts in Italien, Frankreich und Deutschland, Comicforschung: Superheldinnen.

Günter Helmes, Dr. phil. habil., Univ.-Prof. a. D. für Neuere deutsche Literaturwissenschaft, Medienwissenschaft und deren Didaktik (Flensburg). U.a. Autor von *Das soll Herder sein? Herder-Bildnisse als Manifestationen (re-)präsentations- und erinnerungskultureller Praktiken zwischen spätem 18. und frühem 20. Jahrhundert* (Igel Verlag, 2020). U.a. (Mit)Herausgeber der Sammelbände *Texte zur Medientheorie* (Reclam, 2002), *Angeschwemmt – Fortgeschrieben. Robinsonaden im 20. und beginnenden 21. Jahrhundert* (Königshausen und Neumann, 2009), *Schicht um Schicht behutsam freilegen.* Die Regiearbeiten von Rainer Wolffhardt (Igel Verlag, 2012), *Gescheit, gescheiter, gescheitert? Das zeitgenössische Bild von Schule und Lehrer in Literatur und Medien* (Igel Verlag, 2016), *Vielfalt und Diversität in Film und Fernsehen. Behinderung Migration im Fokus* (Waxmann, 2017), *Biographische Filme der DEFA. Zwischen Rekonstruktion, Dramaturgie und Weltanschauung* (Leipziger Universitätsverlag, 2020).

Jan-Christopher Horak, Dr. phil., Director des UCLA Film & Television Archive und Professor der Critical/Cinema and Media Studies an der UCLA; Promotion an der Universität Münster; Veröffentlichungen zum Exil-Film, zum Avantgarde-Film, zum Stummfilm und zur Geschichte von Film und Fotografie; zuletzt: *Saul Bass: Anatomy of Film Design* (Lexington: UP of Kentucky, 2014).

Hans-Dieter Kübler, Dr. rer. soc., Professor für Publikations-, Medien- und Sozialwissenschaften an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Hamburg, Fakultät für Design, Medien, Information, Department Information; Veröffentlichungen zur Medienwissenschaft, -kultur, -geschichte und -pädagogik.

Gerrit Lungershausen, Dr. phil., Lehrbeauftragter am Department of Humanities der

TU Hamburg-Harburg und Fachbereichsleiter für Kultur an der vhs Main-Taunus-Kreis; Mitherausgeber des Kieler eJournals Closure; Publikationen (in Auswahl): Actionkino. Moderne Klassiker des populären Films (Berlin 2014, Hg. zus. mit Ingo Irsigler und Willem Strank), Spiel, Satz und Sieg. 10 Jahre Deutscher Buchpreis (Berlin 2014, Hg. zus. mit Ingo Irsigler), Walter Moers' Zamonien-Romane. Vermessungen eines fiktionalen Kontinents (Göttingen 2011, Hg.), Weltkrieg mit Worten (Wiesbaden 2016, zugleich Dissertation).

Haymo Mitschian, Dr. phil. habil., Vertretungsprofessur Interkulturelle Germanistik an der Georg-August-Universität Göttingen; Studium von Deutsch, Geschichte, Sozialkunde für das Lehramt an Gymnasien in Regensburg und Bonn; Promotion in Erziehungswissenschaften an der TU Berlin über Chinesische Lerngewohnheiten: Evaluierungen für den Deutsch-als-Fremdsprache-Unterricht in der VR China (Frankfurt: IKO, 1990); Habilitation an der TU Berlin zum Thema Neue Medien – neue Lernwerkzeuge: Fremdsprachenlernen mit Computern. Erfahrungen und Möglichkeiten für Deutsch als Fremdsprache (Bielefeld: W. Bertelsmann, 1999); Forschungsschwerpunkte: Deutsch als Fremdsprache, e-Learning, Deutsch in Ostasien.

Kevin Pauliks, M.A., wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Allgemeine Soziologie, insbesondere Handlungs- und Interaktionstheorien an der Bergischen Universität Wuppertal; promoviert über die Kommunikation mit Internet-Memes in digitalen Kulturen; von 2011 bis 2016 studierte er an der Philipps-Universität Marburg Medienwissenschaft und Soziologie; Forschungsinteressen: Internet-Memes, Gedächtnis und Serialität, Tod in Medien sowie Medienreflexion im Computerspiel.

Günter Rinke, Dr. phil., Gymnasiallehrer und Lehrkraft f. bes. Aufgaben am Seminar für Germanistik, Europa-Universität Flensburg i.R., Studium der Germanistik, Geschichte und Erziehungswissenschaft in Hamburg; Dissertation zum Thema „Sozialer Radikalismus und bündische Utopie. Der Fall Peter Martin Lampel“ (Frankfurt am Main: Peter Lang 2000), Publikationen (Auswahl): „Gescheit, gescheiter, gescheitert? Das zeitgenössische Bild von Schule und Lehrern in Literatur und Medien“, hrsg. von Günter Helmes, Günter Rinke (Hamburg: Igel Verlag 2016); Das Pophörspiel. Definition – Funktion – Typologie (Bielefeld: transcript Verlag 2018). Forschungsschwerpunkte: Literatur der Weimarer Republik und deutsche Literatur nach 1945, Hörmedien.

Anne Rügemeier, Dr., wissenschaftliche Mitarbeiterin im ERC-Starting Grant Projekt „LISTLIT: Lists in Literature and Culture“ an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg; Studium der Komparatistik, Anglistik und Geschichtswissenschaft in Tübingen und Oxford; Dissertation zum Thema Die relationale Autobiographie in der englischsprachigen Erzählliteratur (Trier: WVT, 2014); Publikationen (Auswahl): Forms of List-Making: Epistemic, Literary and Visual Enumeration (ed. with R. Barton, J. Böckling, S. Link; London: Palgrave, 2021, forthcoming); Forschungsschwerpunkte: Life Writing Studies, Graphic Novels und Medical Humanities.

Lars Schmeink, Dr. Projektleiter „Science Fiction“ des BMBF-geförderten Forschungsnetzwerks „FutureWork“; Studium der Amerikanistik, Anglistik und Germanistik in Hamburg, Toronto, und Berlin; Dissertation zum Thema Biopunk Dystopias: Genetic Engineering, Society, and Science Fiction (Liverpool: Liverpool UP, 2016); Forschungsschwerpunkte: Science Fiction, Visual Culture, Posthumanismus

Norbert M. Schmitz, Dr. phil., ist Professor für Ästhetik an der Muthesius-Kunsthochschule in Kiel und Kunst- und Medienwissenschaftler; Lehrtätigkeiten an Universitäten und Kunsthochschulen in Wuppertal, Bochum, Linz, Salzburg und Zürich; Arbeit zu Fragen der Intermedialität von bildender Kunst und Film, Ikonologie der alten und neuen Medien, Diskursgeschichte des Kunstsystems und Methodik der modernen Bildwissenschaft; Veröffentlichung u.a.: *Kunst und Wissenschaft im Zeichen der Moderne* (Weimar: VDG, 1994).

Irmla Schneider, ist Professorin a.D. für Medienwissenschaft an der Universität zu Köln; von 2004 bis 2008 stellvertretende Geschäftsführende Direktorin des Kulturwissenschaftlichen Forschungskollegs „Medien und kulturelle Kommunikation“; Leiterin des Forschungsprojekts „Sondierungen der Mediennutzung“; Veröffentlichungen u.a.: Hg. mit Peter M. Spangenberg: *Diskursgeschichte der Medien nach 1945. Bd.1-3* (Opladen: Westdeutscher Verlag, 2002-2004); Hg. mit Christina Bartz: *Formationen der Mediennutzung. Bd.1-3* (Bielefeld: transcript, 2007-2008).

Susanne Schwertfeger, Dr., wissenschaftliche Mitarbeiterin im Institut für Kunstgeschichte an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel; Dissertation zum *Trompe-l'oeil* in der holländischen Kunst des 17. Jhs.; Arbeit am Habilitationsprojekt zu den Illustrationen der *Gothic Novel*; Hrsg. *CLOSURE*, e-Journal für Comicforschung; Forschungsschwerpunkte: Kunst des 20. u. 21. Jahrhunderts; Malerei des niederl. Barock; Fotografie; Text-Bild Relationen; Ästhetik des Comics.

Markus Spöhrer, Dr., Postdoktorand in der DFG-Forschergruppe „Mediale Teilhabe. Zwischen Anspruch und Inanspruchnahme“ (Medienwissenschaft, Konstanz);

Studium der Amerikanistik, Anglistik und Germanistik an der Universität Tübingen; Dissertation zum Thema *Film als epistemisches Ding* (Marburg: Schüren, 2016). Publikationen: mit Beate Ochsner: *Applying the Actor-Network Theory in Media Studies* (Hershey, PA: IGI, 2016), *Die ästhetisch-narrativen Dimensionen des 3D-Films* (Wiesbaden: Springer VS, 2016), mit Harald Waldrich (Hg.): *Einspielungen: Situation und Prozesse digitalen Spielens* (Wiesbaden: Springer VS, 2020); Lehr- und Forschungsschwerpunkte: Medientheorie, digitale Spiele, Science & Technology Studies, stereoskopische Medien.

Robert Stock, M.A., Koordinator der DFG-Forschergruppe „Mediale Teilhabe“ an der Universität Konstanz; studierte Europäische Ethnologie, Portugiesische Philologie und Osteuropastudien an der Humboldt-Universität zu Berlin und der Freien Universität Berlin; Promotionsprojekt an der Justus-Liebig-Universität Gießen zum Thema *Zeugenschaft, Erinnerung an koloniale Gewalt und dokumentarische Filme aus Mosambik und Portugal*; Forschungsschwerpunkte: Medialität von Teilhabeprozessen, Kulturtechniken und mediale Praktiken des Hörens und Sehens, filmische Produktion von Behinderung sowie postkoloniale Erinnerungspolitik.

Alina Valjent, M.A., Doktorandin im DFG-Graduiertenkolleg 2291 'Gegenwart/Literatur. Geschichte, Theorie und Praxeologie eines Verhältnisses' an der Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn; Studium der Kulturreflexion, Philosophie und Medienkulturwissenschaft in Witten/Herdecke, Tokyo, Köln und Basel.

Charmaine Voigt, MA, ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Ernährungskommunikation des Verbundprojekts Ernährung und kardiovaskuläre Ernährung (nutriCARD) der Universitäten Halle, Jena und Leipzig am Institut für Kommunikations-

und Medienwissenschaft und Medienkultur der Universität Leipzig tätig. Sie absolvierte ihr Masterstudium der Kommunikations- und Medienwissenschaft ebenfalls in Leipzig. Dissertation zum Thema *College Television in the US and Germany*; Publikationen (Auswahl): Grundeinstellungen und Mediennutzungsverhalten zum Thema Ernährung. Eine Befragung unter jungen Familien in Deutschland. In: *Ernährungs Umschau* 6/2019, S. M342-M349, Hochschulfernsehen in Deutschland. Zwischen Distributionsautonomie und Einzelkampf. Tagungsbroschüre. (Leipzig: Universitätsverlag, 2016), Senderoffene Web-TV-Plattformen – Chancen und Risiken der neuen Bewegtbild-Unterhaltung. In: Kretzschmar/Mundhenke (Hg.): *Von der Flimmerkiste zum IP-TV? Umbrüche und Zukunftsperspektiven des Mediums Fernsehen*. (München: Martin Meidenbauer Verlag, 2012); Forschungsschwerpunkte: *College Media*, Ernährungskommunikation, Medienethik.

