



NCCR Mediality

Medienwandel – Medienwechsel – Medienwissen
Historische Perspektiven

Inhalt

- 3 PORTALE**
Multistabil, changierend, paradox
Bild- und genretheoretische Zugänge zum Computerspiel
Thomas Hensel
- 15 Tagungsberichte**
- 20 Rezensionen**
- 25 Neuerscheinungen 2014/15**
- 26 Veranstaltungen**



Universität
Zürich^{UZH}



Herausgeber Nationaler Forschungsschwerpunkt
>Medienwandel – Medienwechsel – Medienwissen. Historische Perspektiven<
Universität Zürich, Rämistrasse 42, 8001 Zürich
Telefon: + 41 44 634 51 19, sekretariat@mediality.ch, www.mediality.ch

Redaktion Karin Gessler (karin.gessler@mediality.ch)

Gestaltung Simone Torelli, Zürich

Abonnemente Der Newsletter kann abonniert werden unter mw@mediality.ch.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck von Artikeln nur mit Genehmigung der Redaktion.

PORTALE

Multistabil, changierend, paradox

Bild- und genretheoretische Zugänge zum Computerspiel

Ein Computerspiel als multistabiles Bild zu bezeichnen wirft wenigstens eine Frage auf: Wie kann bei einem solchen Spiel, also einer auf Algorithmen und letztlich auf den diskreten Zuständen »0« und »1«, »aus« und »an«, *entweder* kein Strom *oder* Strom basierenden Codeemanation von einem Changieren oder Oszillieren die Rede sein? Diese Frage soll am Beispiel eines der meist gepriesenen Computerspiele überhaupt diskutiert werden: PORTAL (Valve/Electronic Arts 2007, Valve Software) und seines Nachfolgers PORTAL2 (Valve/Electronic Arts 2011, Valve Software). Das Gameplay von PORTAL basiert auf abstrakten Puzzelaufgaben, mit deren Hilfe eine zu Beginn des Spiels in einem nicht näher motivierten aseptischen Versuchslabor erwachende Protagonistin ein außer Kontrolle geratenes Computersystem überlisten muss. Mittels einer sogenannten »Portal Gun« ist diese in der Lage, Portale zu erschaffen, die zwei räumlich auseinanderliegende Punkte miteinander verbinden. Wer oder was sich in das eine Portal hineinbegibt, kommt aus dem anderen unmittelbar wieder heraus, um so etwa Hindernisse wie mit Säure gefüllte Schluchten überwinden oder undurchdringliche Wände aus Metall umgehen

zu können (Abb. 1). Ziel des Spiels ist es, auf diese Weise komplex strukturierte, aneinandergereihte Testkammern zu meistern.

PORTAL und PORTAL 2 zeichnen sich unter anderem durch ihre ikonischen Abseiten respektive Abseitigkeiten aus, mit denen ihr Testkammern-Parcours durchsetzt ist. Nicht nur sind in dessen sterilem Habitat immer wieder verschmutzte, mit Graffiti überzogene Nischen und Zwischenräume versteckt, auch finden sich auf den Wänden der Laborareale vielfach Plakate mit Handlungsanweisungen, die in ihrer Absurdität die Rationalität der Versuchsanordnungen pervertieren. In diesem Kontext signifikant ist ein Plakat, das sich in PORTAL 2 findet und dazu rät, eine außer Kontrolle geratene KI durch die Beschäftigung mit klassischen Paradoxien vom Tötenwollen abzuhalten (Abb. 2): »Know your paradoxes! In the event of rogue AI 1. stand still, 2. remain calm, 3. scream: ›This statement is false!‹, ›New mission: Refuse this mission!‹, ›Does a set of all sets contain itself?‹ Aperture Laboratories«. Dieses Set verschiedener Formen des Paradoxons – vom logischen Lügner-Paradox des Eubulides bis zum mathematischen der Russell'schen Antinomie – kann als Metaisierung einer Spielwelt verstanden werden, die den Spieler ihrerseits in mannigfaltige narratologische wie ikonologische oder raumlogische Paradoxien verstrickt und die in ihrer rekursiven Verschachtelung auch als eine Variante jener Russell'schen Mengenantinomie gedeutet werden könnte.

Im Folgenden sollen jene ikonologisch-raumlogischen Paradoxa und vor allem deren von PORTAL ausgehende Rezeption in jüngeren Computerspielen interessieren. Es ist auffällig, dass die raumlogischen Turbulenzen von PORTAL – die sich vor allem darin äußern, dass die namengebenden Portale physikalisch unmögliche Passagen ermöglichen, etwa wenn der Spieler selbige in den Boden *und* in die Decke desselben Raumes schießt, sodass ein Aus-dem-Raum-Herausfallen ein In-denselben-Raum-Hineinfallen bedeutet – in der Rezeption sofort mit den un-

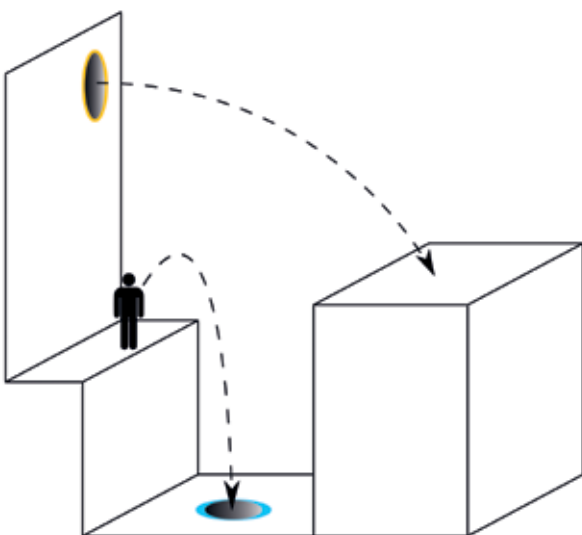


Abb. 1: Portal-Effekt

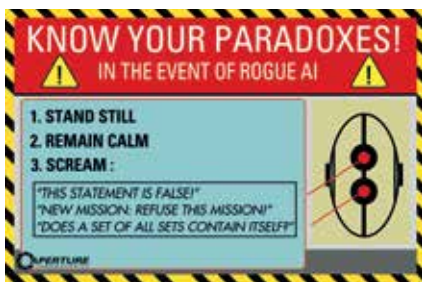


Abb. 2: »Know your paradoxes!« Plakat mit Hinweisen in PORTAL 2

möglichen Bildwelten Maurits Cornelis Eschers (1898-1972) assoziiert worden sind. Als Grafiker ließ Escher sich von Paradoxien in Mathematik und Physik inspirieren, pflegte zeitweise einen engen Austausch mit dem Mathematiker und theoretischen Physiker Roger Penrose und setzte jene Paradoxien in optische Illusionen und bildkonstruktive Störungen um, die in der Folge ihrerseits wiederum Kunst, Philosophie und Naturwissenschaften faszinieren sollten.¹ So ist etwa 2008 ein sogenannter »Portal-Escher hybrid« entstanden,² Fan-Art, die nicht nur das legendäre Glitch-Level der paradoxalen »Minus World« aus SUPER MARIO BROS. (Nintendo 1985, Nintendo) alludiert,³ sondern auch Eschers 1953 entstandene Lithographie »Relativität«, die eine »unverbrüchliche Einheit«⁴ aus drei völlig verschiedenen Welten imaginiert (Abb. 3 und 4).⁵

Die von PORTAL ausgehende Faszination an Eschers Bildwelten findet ihren Grund in Reflexionen sogenannter unmöglicher Figuren, also jener graphisch zweidimensionalen, scheinbar dreidimensionalen Konstrukte, die als Körper nicht vorkommen können. Um diese hatte sich vor allem besagter Roger Penrose verdient gemacht: Auf ihn geht ein gemeinsam mit seinem Vater verfasster folgenreicher Aufsatz über

»Impossible objects« aus dem Jahr 1958 zurück, der auf seiner ersten Seite das (bereits von Oscar Reutersvärd in den 1930er Jahren entworfene) sogenannte »Tribar« zeigt, drei Balken, die jeweils im rechten Winkel miteinander verbunden sind und sich dennoch, wider die Gesetze der Euklidischen Geometrie, zu einem Dreieck fügen (Abb. 5).⁶ Diese Faszination an Eschers Bildwelten schlägt sich noch in jüngsten Computerspielproduktionen nieder, häufig ikonisch kristallisiert in von Penrose konstruierten unmöglichen Figuren: angefangen bei ECHOCHROME (Sony Computer Entertainment 2008, Sony Computer Entertainment Japan Studio) – mit einer Paraphrase der sogenannten »Penrose-Treppe« – (Abb. 6),⁷ über ANTICAMBER (Alexander Bruce 2013), beworben mit »Im Irrgarten von M. C. Escher«,⁸ und THE BRIDGE (The Quantum Astrophysicists Guild 2013, Ty Taylor/Mario Castañeda) – mit Trailer-Sequenzen, die beide prominent, im Bildzentrum oder förmlich als i-Punkt des Spieltitels, Tribar oder »Penrose-Dreieck« zitieren (Abb. 7 und 8) –, bis hin zu MONUMENT VALLEY (Ustwo 2014, Ustwo) und BACK TO BED (Bedtime Digital Games 2014, Bedtime Digital Games), Puzzle Games, die den Spieler sich an Escheresken Figuren und wiederum dem Penrose-Dreieck abarbeiten lassen (Abb. 9 und 10). Herausfordernder noch ist die Migration dieser unmöglichen Figuren in die Spielwelten grösse-

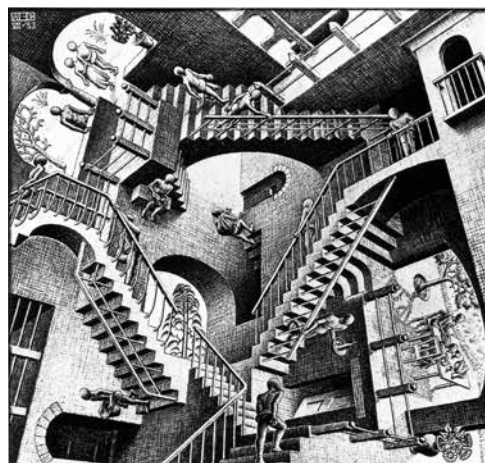


Abb. 3: M. C. Escher, »Relativität«, Lithographie, 1953



Abb. 4: »Portal-Escher hybrid«

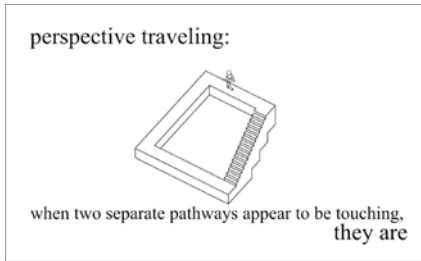


Abb. 6: ECHOCHROME, Screenshot

Abb. 5: L. S. Penrose/R. Penrose, *Impossible Objects*, 1958

Abb. 7: ANTICHAMBER, Screenshot



Abb. 8: THE BRIDGE, Screenshot

rer Commercial Games – drei Beispiele hierfür seien lediglich benannt: DANTE'S INFERNO (Electronic Arts 2010, Visceral Games) – unter Rückgriff auf Eschers Holzstich »Other World« von 1947 (Abb. 11 und 12) –, ALICE: MADNESS RETURNS (Electronic Arts 2011, Spicy Horse) – für welches das zugehörige Art Book ein im Spiel schließlich nicht realisiertes Level mit der Bezeichnung »Escher [...]«⁹ verzeichnet (Abb. 13) – sowie GOD OF WAR III (Sony Computer Entertainment 2010, Sony Computer Entertainment Studios Santa Monica) – unter Bezugnahme auf Eschers Lithographie »Wasserfall« aus dem Jahr 1961 (Abb. 14 und 15).¹⁰

So bemerkenswert die genannten Beispiele je für sich und in ihrer Summe betrachtet auch sind, so trivial wäre es, es bei diesem ikonographischen Florilegium bewenden zu lassen. Neben der nach den Filiationen fordert die Frage heraus, was der Grund für ein solch exuberantes Zitieren unmöglicher Figuren oder, als solche sind die in Rede stehenden Phänomene auch bezeichnet worden, multistabiler Bilder sein könnte – abgesehen von wohlfeilen Begründungen wie der, dass es sich um eine Mode handle oder um Beifall heischendes Eye-Candy. Der Umstand, dass Variationen dieser Störungen gegenwärtig aus der Peripherie ins Zentrum zu wandern, die

eigentliche Spielherausforderung darzustellen und offenbar – mit Blick auf MONUMENT VALLEY – ein eigenes Genre auszubilden begonnen haben,¹¹ legt, so die These, die Vermutung nahe, dass das Computerspiel mit dem Zitieren multistabiler Bilder reflexiv Rechenschaft über seine eigene Bildlichkeit ablegt. Tatsächlich lässt sich diese – in einem weiteren Sinne – als multistabil verstehen: Nachdem in der Medienwissenschaft der ontologische Status digitaler Bilder und damit auch der Computerspielbilder grundlegend problematisiert und deren Existenz unter den Verdacht eines »unangebrachte[n] Essentialismus«¹² gestellt worden ist, hat sich in jüngerer Vergangenheit eine Sichtweise auf das Computerbild und damit auch auf das Computerspielbild etabliert, die diese gleichsam ikonoklastische Position durch ein Konzept des »doppelten Bildes«¹³ abfedert: »Es sieht so aus, als würde das digitale Bild eine Doppelexistenz führen, zum einen als Bildschirmscheinung und zum anderen als Zeichensatz. Das heißt, dass man auf zwei ganz verschiedenen Ebenen Zugriff auf dasselbe Bild hat.«¹⁴ Demnach ist das digitale oder Computerbild »immer zugleich binärer Code und Bildschirmscheinung«,¹⁵ setzt sich aus einer manipulierbaren, maschinenlesbaren sogenannten Unterfläche und einer sichtbaren Oberfläche



Abb. 9: MONUMENT VALLEY, Screenshot



Abb. 10: BACK TO BED, Screenshot



Abb. 11: M. C. Escher, »Other World«, Holzstich, 1947



Abb. 12: DANTE'S INFERNO, Screenshot

zusammen: »Das Bild als digitales Bild [...] ist Oberfläche und Unterfläche zugleich. Beide – das ist entscheidend – sind objektiv vorhanden. Die Oberfläche des digitalen Bildes ist *sichtbar*, während die Unterfläche *bearbeitbar* ist.«¹⁶

In dieser Perspektive lässt sich das Computerspielbild als ein Computerbild begreifen, dass mit jener Doppelnatur buchstäblich spielt – bis hin zu einer Verschleifung oder Durchdringung beider Bildebenen. So scheint der Spieler in dem Independent Game LOSE/LOSE (Zach Gage 2009) prima facie wie in SPACE INVADERS (Midway Games 1978, Taito) nur auf virtuelle Alien-Raumschiffe zu schießen. Tatsächlich aber zerstört jeder Treffer nach Aussage des

Entwicklers Zach Gage eine zufällig ausgewählte Datei (deren Endung bei einem Treffer kurz aufleuchtet) auf der Festplatte des Spielers unwiederbringlich. Komplementär dazu bedingt eine Kollision des Spielerschiffes mit einem Angreifer, dass sich LOSE/LOSE selbst zerstört. In LOSE/LOSE also spielt sich die Zerstörung technischer Systemstrukturen nicht nur auf der fiktionalen Ebene ab wie bei SPACE INVADERS; vielmehr wird das Computerspielbild als »doppeltes Bild« sowohl auf der Ebene der Bildschirmerscheinung als auch auf derjenigen des Codes gestört oder destruiert, beide Bildebenen sind mithin miteinander verschliffen.¹⁷

Vor diesem Horizont wird auch die Relevanz



Abb. 13: »Escher«-Welt, *The Art of ALICE: MADNESS RETURNS*, Preproduction, 2011

von Maurits Cornelis Escher erkennbar, denn es ist gerade Escher, der Oberfläche und Unterfläche – wenn auch nicht mit Blick auf das digitale Bild, aber doch ganz im Sinne jener Theorie des digitalen Bildes – oder Außenfläche und Innenfläche als miteinander verschliffen, mithin als Doppelnatur ein und desselben Bildes vorführt und ins Bewusstsein hebt. Angedeutet wird dies in Eschers Lithographie »Bildergalerie« aus dem Jahr 1956, in der Außenfläche und Innenfläche untrennbar ineinander übergehen – bemerkenswerterweise exemplifiziert am Objekt des Bildes

selbst, hier eines Gemäldes –;¹⁸ und verdichtet in der Lithographie »Belvedere« aus dem Jahr 1958, die sich als Schlüsselbild für ein Verständnis nicht nur von Eschers multistabilen Bildern, sondern auch jener Spezifik des Computerspielbildes erweist (Abb. 16).

In Vorstudien noch »Spukhaus« genannt,¹⁹ ist die Architektur dieses Gebäudes unmöglich. Es scheint, als ob die obere Etage im rechten Winkel zur unteren läge, als ob die hinter der Balustrade stehende und unverwandt geradeaus blickende Frauenfigur trotz analoger Positionierung in-



Abb. 14: M. C. Escher, »Wasserfall«, Lithographie, 1961

nerhalb der tektonischen Logik des Gebäudes in eine völlig andere Richtung blickte als ihr männliches Pendant auf der unteren Etage. Fragen werfen auch die Säulen auf, welche die zwei Geschosse verbinden; während sich die Säulen ganz links und ganz rechts besagter Logik fügen, verbinden die sechs mittleren Säulen jeweils die Vorder- mit der Rückseite des Gebäudes und müssten dergestalt eigentlich diagonal durch den Mittelraum laufen. In der Mitte des Bildes sehen wir die bizarre Quintessenz dieser Konstruktion: eine handfeste, gerade Leiter, die *in* dem Gebäude steht und gleichzeitig an dessen *Außen*mauer lehnt. »Wer auf halber Höhe auf der Leiter steht, ist nicht im Stande zu sagen, ob er innerhalb oder außerhalb des Gebäudes steht; von unten betrachtet befindet er sich eindeutig innerhalb, von oben betrachtet ebenso eindeutig außerhalb.«²⁰

Das Spiel mit Innen und Außen wird hier in signifikanter Weise selbstreflexiv, und zwar in Gestalt des vor dem Sockelgeschoss des Belvedere auf einer Bank sitzenden jungen Mannes (Abb. 17). Die kubusartige Form, die der Mann wissend in seinen Händen hält, ist nichts Geringeres als ein abstraktes Modell des Gebäudes. Die Form gleicht dem Gerüst eines Kubus, dessen obere Seite mit der unteren aber auf eine unmögliche Weise verbunden ist. Tatsächlich ist es nicht möglich, einen solchen Kuboid in der Hand zu halten, da ein solches Gebilde im Raum nicht existieren kann. Escher gibt noch einen weiteren Fingerzeig auf die Konstruktionsmerkmale seiner Paradoxie in Form der Strichzeich-

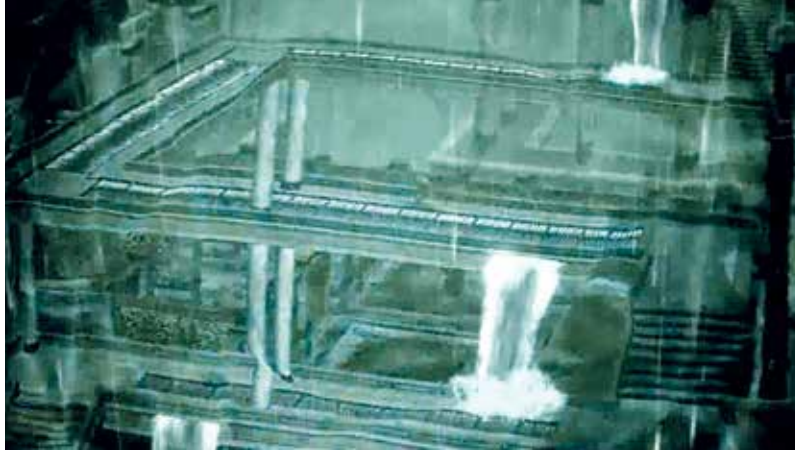


Abb. 15: GOD OF WAR III, Screenshot

nung eines Necker-Würfels, die zu Füßen des Mannes auf dem Boden liegt. Auf ihr sind die zwei kritischen Schnittpunkte der Würfelkanten markiert, die anzeigen, wo vorne und hinten, oben und unten einander durchschneiden. Tatsächlich, so könnte man diese reflexive Figur deuten, wird hier jene Doppelnatur explizit gezeigt, von der die Bildtheorie spricht. Denn der anschauliche Kuboid in den Händen ist nichts anderes als literaliter manipulierbare Oberfläche, die Zeichnung darunter nichts anderes als deren geometrisierter, mathematisierter Code. Unterstützt wird diese Interpretation dadurch, dass die in Rede stehenden Bilder zwei Pole markieren: Während es sich bei dem Gebäude selbst wie auch bei dem Kuboid um unmögliche Objekte handelt, hat es der Betrachter bei dem Bild des Necker-Würfels mit einer bistabilen Kippfigur zu tun. Die Modi der Wahrnehmung beider Phänomene sind nicht exakt identisch: Changiert oder oszilliert die Wahrnehmung im ersten Fall, springt sie im zweiten von einem Zustand in den anderen – ein Dualismus, nicht unverwandt dem von Oberfläche und binär strukturierter Unterfläche.

Nun ist es aber nicht nur die Doppelnatur oder Multistabilität des Computerspielbildes, die hier metaphorisiert ihre künstlerische Analogie findet, sondern auch – in einem weiteren Schritt – die wichtigste Figur des Computerspiels, der Avatar. Wenn Frederick Burwick die Wirkung von Eschers Leiter, die sowohl außerhalb des Hauses als auch innerhalb desselben steht, beschreibt mit »Thus we look at the work even while we enter into it«,²¹ dann lässt sich diese Beschreibung als eine präzise auch des Avatars verstehen. Wie man den Avatar im Einzelnen auch definieren mag – als Werkzeug, Sprite, Marionette oder Figur –, wesentlich zeichnet er sich durch eine paradoxale Doppelfunktion aus



Abb. 16: M. C. Escher, »Belvedere«, Lithographie, 1958

– oder anders formuliert: durch eine Multistabilität –, nämlich einerseits als Protagonist einer Geschichte zu existieren und andererseits als Werkzeug eines Spielers zu fungieren.²² In seiner Scharnierfunktion zwischen Innen und Außen, zweidimensionaler Spielwelt und dreidimensionaler Spielerwelt hat er eine fiktionale und eine faktuale Seite und unterliegt der Paradoxie einer

»doppelten Adressierung [...] als einem in und außerhalb der Diegese Handelnden.«²³

Damit nicht genug: Noch eine andere Figur in Eschers »Belvedere« weist auf ein Kennzeichen des Computerspiels hin: die des Gefangenen nämlich, der seinen Kopf durch die Gitterstäbe steckt. Nicht nur mag diese Figur als eine weitere Analogie zu der ontologischen Uneindeutigkeit



Abb. 17: M. C. Escher, »Belvedere«, Lithographie, 1958, Detail

des Avatars betrachten werden können; darüber hinaus lässt sich mit Burwick der Festgesetzte als Gefangener einer Selbsttäuschung verstehen, und zwar einer Täuschung, die ihm vorgaukelt, dass das Gefüge, in dem er sich befindet, ein eindeutiges Innen und ein eindeutiges Außen hätte.²⁴ Das Gefängnis, in dem er einsitzt, ist zugleich ein Gefängnis, dem er aufsitzt – es ließe sich pointiert auch formulieren: Er sitzt ein, weil er aufsitzt. Gemäß dieser Interpretation personifiziert der Gefangene die Illusion, wohingegen die Schemazeichnung des Würfels die Desillusion symbolisiert. Aus dieser Perspektive lässt sich auch dem jungen Mann, der den Kuboid in seinen Händen hält, ein weiterer Aspekt abgewinnen: Er nämlich, der ein graphisch zweidimensionales, vorgeblich dreidimensionales Konstrukt manipuliert, wäre dann zwischen diesen beiden Polen anzusiedeln. Er nämlich verkörperte demnach die *willing suspension of disbelief*, die sowohl für den Betrachter der Bilder Eschers wie auch für den Nutzer des Computerspiels als idealtypische Rezeptionshaltung Geltung beanspruchen kann.²⁵

Damit, so kann zugespitzt werden, reflektieren sich sowohl die Grafiken Eschers wie auch die gezeigten Computerspiele durch Bilder: bei Escher durch die Schemazeichnung einer unmöglichen Figur in »Belvedere«, bei den angesprochenen Spielen durch das Einsprengen jener Escher-Figuren oder multistabilen²⁶ Bilder selbst. Insofern lassen sich die gezeigten Spiele exemplarisch als Spiele zwischen Darstellung und Selbstbewusstsein der Darstellung verstehen, in denen die Problematisierung der Repräsentation selbst zu einem produktiven Moment der Darstellung erhoben wird. Diese »Hypermediacy«²⁷ oder, kunsttheoretisch gewendet, diese »ikonische Differenz«²⁸ gilt bekanntlich als Kennzeichen künstlerischer Bilder,²⁹ und so verwundert es nicht, dass das Museum of Modern Art PORTAL – hier verstanden als Ausgangspunkt jener unmöglichen

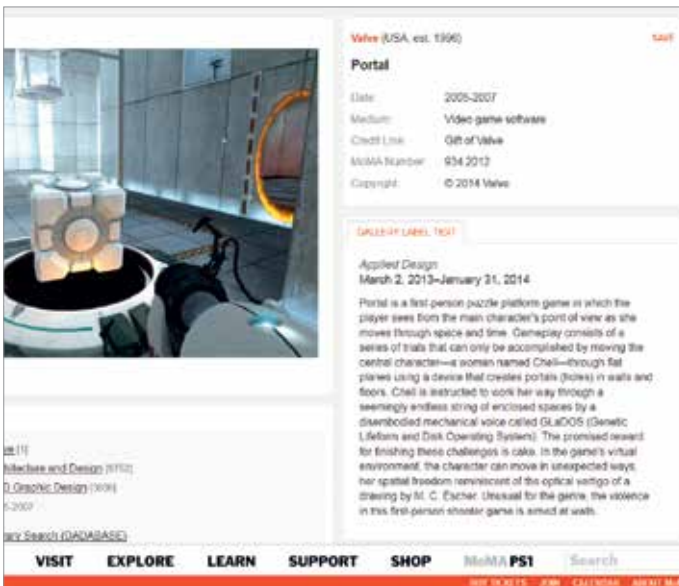
Figurationen im Computerspiel – zusammen mit 13 weiteren Computerspielen Ende 2012 in seine Kunst- und Designsammlung aufgenommen hat – sekundiert von einem sprechenden Online-Inventareintrag mit dezidiertem Verweis auf Escher: »In the game's virtual environment, the character can move in unexpected ways, her spatial freedom reminiscent of the optical vertigo of a drawing by M. C. Escher« (Abb. 18).³⁰ Dass sich zentrale Strukturprinzipien des Computerspiels – doppelte Bildlichkeit, die Ontologie des Avatars und das Prinzip der *willing suspension of disbelief* – nicht zuletzt aus der bildenden Kunst ableiten lassen, unterstreicht diesen Anspruch auf Aufnahme in den Kanon der Kunstgeschichte noch.

Post Scriptum:

Escher Games oder wie viele Körner bilden einen Haufen?

Aus dem Dargelegten lassen sich indessen nicht nur Erkenntnisse über die Spezifik des Computerspielbildes erlangen, sondern weiterführend auch für eine Genretheorie des Computerspiels Einsichten gewinnen.³¹ Mit Blick auf die vorgestellten *Escher Games* – diese Bezeichnung sei zur Klassifizierung der gezeigten Spiele vorgeschlagen – gilt es, sich von essentialistischen Genre-Theorien abzugrenzen, von Theorien also, die sich um die exakte Definition eines Genres bemühen.³² Diese essentialistischen Definitionen schreiben das Genre fest, indem sie ihm neben einer Geschichte einen Kanon, einen »Korpus«³³ von Klassikern sowie einen Katalog konstitutiver Konventionen zuweisen. Aufgrund dieser dem unterstellten Wesen eines Genres zugeschriebenen Merkmale werden Computerspiele als dem Genre zugehörig oder nicht zugehörig deklariert. In Absetzung davon haben poststrukturalistisch und kognitionswissenschaftlich informierte Beiträge etwa zur filmwissenschaftlichen Genre-Theorie plausibilisiert, »dass Genres keine stabilen, klar begrenzten und real existierenden Entitäten darstellen«,³⁴ sondern in stetem Wandel begriffen sind, ineinander übergehen, abrupt entstehen und ebenso abrupt verschwinden können. Genres sind demnach keine ahistorischen Entitäten, sondern Konzepte, die zwischen einzelnen Artefakten sowie ihren Produktions-, Distributions- und verschiedenen Rezeptionskontexten ausgemacht werden – »Was als ein

Abb. 18: »Portal«, Museum of Modern Art, Online-Inventareintrag, 2012



Genre gilt, ist mithin nicht »gegeben«, sondern Gegenstand permanenter Aushandlungen in verschiedenen Diskursen.«³⁵

Auf dieser Folie bietet sich eine Übertragung des von John G. Cawelti 1976 entwickelten literaturwissenschaftlichen Modells an, in dem Genres durch das Konzept der Formel ergänzt werden.³⁶ Unter dem Begriff der Formel fasst Cawelti ein durch Iteration in Texten ausgebildetes Muster – etwa einen Figurentypus, ein narratives Motiv oder eine ästhetische Konvention.³⁷ Die Iteration ist konzeptuell bedeutsam, da sich populäre Textstrategien nicht in einem einzelnen Text, sondern als Muster nur in mehreren Texten erkennen ließen.³⁸ In diesem Horizont bezieht Cawelti Formel und Genre in einem Zwei-Phasen-Modell der (Literatur-)Analyse aufeinander: In der ersten Phase wird durch einen Vergleich möglichst vieler Texte eine Formel identifiziert; in einem zweiten Schritt wird die Formel benannt und bewertet, und erst diese Benennung und die Diskursivierung der Formel lassen sich gemäß Cawelti als ein Genre fassen. Cawelti also kann als Anregung gelesen werden, »das Genre als ein diskursives Konzept zu denken, das zeit- und kulturspezifisch für eine Formel im Sinne eines intertextuellen Musters verhandelt wird.«³⁹ Sein Zusammendenken von Formeln und Genres impliziert somit, dass eine hinreichende Genre-Theorie »die Interdependenz von zwei Faktoren berücksichtigen muss: zum einen die gegebenen Texte und die durch sie konstituierten intertextuellen Muster, zum anderen die Genre-Konzepte, mit denen diese intertextuellen Muster beschrieben werden.«⁴⁰

Abschließend sei versucht, diese Konzeption von Genre auf besagte *Escher Games* zu über-

tragen. Als deren Formel im Sinne Caweltis kann das Iterations-Muster »spielerische Herausforderung durch Puzzles, die auf multistabilen Bildern basieren« ausgemacht werden. Aus dem Umstand, dass sich diese Formel im Vergleich der Spiele als mehr oder weniger offensichtliche ausmachen lässt, folgt jedoch noch nicht eo ipso die Existenz eines entsprechenden Genres. Besagte Formel kann in Spielen vorkommen, die – wie GOD OF WAR III – als Repräsentanten des Genres »Action Adventure« bezeichnet werden können, oder kann in Spielen vorkommen, die – wie ECHOCHROME – als Vertreter des Genres »Puzzle Game« benannt werden können, oder kann in Spielen vorkommen, die – wie THE BRIDGE – als Exemplare des Genres »Independent Game« bestimmt werden können. Damit wären gängige, aber bewusst disparate Genre-Bezeichnungen gewählt: Während »Action Adventure« eine Einordnung nach *Narration* ausdrückt, sagt »Puzzle Game« eine Einordnung nach *Spielmechanik* und »Independent Game« eine Einordnung nach *Produktionssoziologie* oder *-ökonomie* aus. Im Sinne des Genres als einer Kategorie der Aneignung – also im Sinne einer anti-essentialistischen Genre-Konzeption – gilt es folglich zu differenzieren, vor allem hinsichtlich des diskursiven Kontextes und mit Blick auf das einzelne Spiel: So ist das Muster »spielerische Herausforderung durch Puzzles, die auf multistabilen Bildern basieren« – ein Muster, das eine Einordnung nach *Spielmechanik* sowie *Ästhetik* zum Ausdruck bringt – in DANTE'S INFERNO, isoliert betrachtet, für die meisten Spieler höchstwahrscheinlich nur ein anregendes Aperçu, das mitnichten dazu einlädt, von einem Genre *Escher Game* zu sprechen. Anders gelagert ist das Beispiel MONUMENT VALLEY, dessen Reiz, abgesehen von einer marginalen narrativen Komponente, ausschließlich auf den an Escher orientierten Puzzlebildern gründet. Beide Spiele zusammengenommen plus die anderen genannten Beispiele zeigen nun tatsächlich an, dass sich besagte Formel im Sinne eines Genre-Konzepts auszuwachsen begonnen hat – und zwar diskursiv, wenn in ALICE: MADNESS RETURNS beispielsweise explizit die Rede von einer »Escher«-Welt ist. PORTAL wäre dann dasjenige Spiel, das – immer wieder

iteriert – nachträglich als Initiationsspiel dieses Konzepts konstituiert werden kann.⁴²

Dem *Escher Game* – jetzt als ein Genre verstanden – kommt damit genre-theoretisches Potential in zweifacher Hinsicht zu: zum einen, weil es gängige, essentialistische Genre-Theorien an die Grenzen ihrer Erklärungskraft führt. Dies vermögen aber auch alle anderen Genres, wenn man ›Genre‹ als eine diskursiv aushandelbare Kategorie der Aneignung versteht; zum zweiten und wichtiger noch aber, weil das *Escher Game* gar als eine Metaisierung des vorgestellten Genre-Konzepts verstanden werden darf, insofern es die Quintessenz dieses Genre-Konzepts ikonisch und ludisch pointiert – eine Quintessenz, die man ihrerseits fassen kann mit der Formel ›Multistabilität als Herausforderung‹. Nichts anderes nämlich bedeuten besagte unmögliche Objekte à la Escher oder Penrose, und nichts anderes auch kennzeichnet die hier verhandelte Konzeption von Genre, dessen ›Wesens-Kern‹ eben seine Kernlosigkeit, oder anders gesagt: seine Multistabilität ist.

Damit – dies sei nur angerissen – lässt sich der Bogen zurück zum Anfang des Beitrags schlagen. War zu Beginn die Rede von Paradoxien, ist gar angedeutet worden, dass es sich bei dem Spiel PORTAL als solchem um ein Paradoxon handeln könnte, so können wir auch hier eine Parallele zwischen Spiel und Genre-Theorie ziehen. Tatsächlich kann das hier entwickelte Genre-Konzept ebenfalls als ein paradoxales ausgewiesen werden und ist am besten wohl durch die sogenannte Haufen-Paradoxie zu fassen. Das Haufen- oder *Sorites*-Paradoxon (von griech. »sorós« = »Haufen«) verdankt seine Bezeichnung dem Bild eines Sandhaufens: Das Wegnehmen eines Kornes könne keinen Haufen in etwas verwandeln, das kein Haufen ist, und spiegelbildlich das Hinzufügen eines Kornes keinen Nicht-Haufen in einen Haufen. Demzufolge entstünde niemals ein Nicht-Haufen respektive ein Haufen, auch wenn beliebig viele Sandkörner weggenommen respektive hinzugefügt würden.⁴³

In der philosophischen Logik werden verschiedene Möglichkeiten verhandelt, diese Paradoxie aufzulösen. Eine Möglichkeit besteht darin zu argumentieren, dass es einen unscharfen Übergangsbereich gibt, der Ansammlungen umfasst, die weder als Haufen noch als Nicht-Haufen bezeichnet werden können. Beispielswei-

se kann behauptet werden, dass die Aussage »50 Sandkörner sind ein Haufen« weder wahr noch falsch sei, sondern in einer *penumbra* liege. Eine *penumbra* (lat. »Halbschatten«) wäre dann eine Grauzone, die zwischen der positiven und der negativen Extension des Begriffs »Haufen« läge und der im Sinne einer dreiwertigen Logik ein unbestimmter Wahrheitswert zugeordnet werden könnte. Über eine in einem solchen Bereich befindliche Ansammlung von Sandkörnern könnte weder gesagt werden, dass sie ein Haufen sei, noch, dass sie kein Haufen sei.

Diese Argumentation, der Haufen-Paradoxie durch die Annahme einer *penumbra* zu begegnen, ist übertragbar auf unsere Genre-Konzeption: Auch im Rahmen der Genre-Theorie kann weder gesagt werden, dass die bestimmte Häufung einer Formel als Genre zu bezeichnen sei, noch, dass sie nicht als Genre zu bezeichnen sei. Wenn oben Genres charakterisiert worden sind als keine stabilen, »klar begrenzten« Entitäten, deckt sich diese Kennzeichnung mit der des Haufens: »Wörter wie [...] ›Haufen‹ [...] werden dieser Ansicht zufolge so aufgefasst, dass sie keine scharfe Grenzlinie zwischen Dingen ziehen, auf die sie zutreffen, und Dingen, auf die sie nicht zutreffen«.⁴⁴ Damit kann festgehalten werden: Den Wörtern »Genre« und »Haufen« gemeinsam ist ihre *penumbra* oder Vagheit⁴⁵, oder, positiv formuliert: ihre Multistabilität.⁴⁶ Quod erat demonstrandum.⁴⁷

Thomas Hensel

- 1 Vgl. Douglas R. Hofstadter: Gödel, Escher, Bach: ein Endloses Geflochtenes Band (1979). München 132011; Doris Schattschneider und Michele Emmer (Hgg.): M.C. Escher's Legacy. A Centennial Celebration. Berlin/ Heidelberg 2003; Johannes L. Locher (Hg.): Leben und Werk M. C. Escher. Mit dem Gesamtverzeichnis des Graphischen Werks. Eltville am Rhein 1984.
- 2 Vgl. Ross Miller: Today in Joystiq: February 13, 2008. [<http://www.joystiq.com/2008/02/13/today-in-joystiq-february-13-2008/>], letzter Abruf: 27.09.2014.
- 3 Die »Minus World« oder »World -1« ist ein Glitch-Level, aus dem der Spieler aufgrund eines Programmierfehlers nicht entkommen kann. Vgl. »Minus World«. [http://www.mariowiki.com/Minus_World], letzter Abruf: 27.09.2014. In dieser Hinsicht lässt sich die »Minus World« mit der Ausweglosigkeit und dem Faktum einer gestörten KI in PORTAL sinnfällig assoziieren.
- 4 Bruno Ernst: Der Zauberspiegel des Maurits Cornelis Escher (1978). Köln 2007, S. 51.
- 5 Auch wenn beide gegen Grundsätze der euklidischen Geometrie verstoßen, sind die Raumlogiken von PORTAL und die von Eschers Kompositionen nicht identisch: Haben wir

- es bei PORTAL mit einem unmöglichen Kurzschluss des Raum-Zeit-Kontinuums zu tun, sind es bei Escher zwischen Zwei- und Dreidimensionalität shiftende sogenannte »unmögliche Objekte«, die den Spieler herausfordern (zu selbigen siehe den nächsten Abschnitt). Das die folgenden Überlegungen leitende Argument ist die Assoziation beider Raumlogiken, die in der Rezeption – manifest etwa in besagtem »Portal-Escher hybrid« – hergestellt wird.
- 6 Lionel S. Penrose und Roger Penrose: Impossible Objects. A special type of visual illusion, in: *British Journal of Psychology* 49/1 (1958), S. 31–33.
 - 7 Vgl. Benjamin Beil: Spiel mit der Perspektive. Von gedrehten, gequetschten und unmöglichen Räumen im Computerspiel, in: Gundolf Winter, Jens Schröter und Joanna Barck (Hgg.): *Das Raumbild. Bilder jenseits ihrer Flächen*. München 2009, S. 239–257.
 - 8 Achim Fehrenbach: Im Irrgarten von M. C. Escher, in: *Zeit Online*, 4. Februar 2013. [<http://www.zeit.de/digital/games/2013-02/antichamber-test>], letzter Abruf: 27.09.2014.
 - 9 *The Art of Alice: Madness Returns*. Milwaukee/Or. 2011, S. 37.
 - 10 Die Spielprinzipien und Narrationen der hier gezeigten Spiele unterscheiden sich freilich erheblich voneinander und müssten eigens thematisiert werden, was im vorliegenden Text nicht geleistet werden kann.
 - 11 Siehe Post Scriptum.
 - 12 Claus Pias: Das digitale Bild gibt es nicht – Über das (Nicht-)Wissen der Bilder und die informatische Illusion, in: *zeitenblicke* 2/1 (2003), Abs. 50. [<http://www.zeitenblicke.de/2003/01/pias/>], letzter Abruf: 27.09.2014; vgl. auch Friedrich Kittler: Es gibt keine Software, in: ders.: *Draculas Vermächtnis*. Technische Schriften. Leipzig 1993, S. 225–242; vgl. außerdem Wolfgang Hagen: Es gibt kein »digitales Bild«. – Eine medienepistemologische Anmerkung, in: *Archiv für Mediengeschichte* 2 (»Licht und Leitung«) (2002), S. 103–110.
 - 13 Frieder Nake: Das doppelte Bild, in: *Bildwelten des Wissens. Kunsthistorisches Jahrbuch für Bildkritik* 3/2 (»Digitale Form«) (2005), S. 40–50.
 - 14 Gernot Grube: Digitale Abbildungen – ihr prekärer Zeichenstatus, in: Martina Heßler (Hg.): *Konstruierte Sichtbarkeiten*. Wissenschafts- und Technikbilder seit der Frühen Neuzeit. München 2006, S. 179–196, hier S. 186f. Ähnliche Formulierungen sind in der einschlägigen Literatur weit verbreitet: So sprechen Frieder Nake und Susanne Grabowski in Bezug auf das Computerbild von der »semiotische[n] Koppelung von Sichtbarkeit und Ausführbarkeit«; Lev Manovich von »two levels, a surface appearance and the underlying code« respektive von sich gegenseitig beeinflussenden »two distinct layers – the »cultural layer« and the »computer layer«; oder in Anlehnung an Manovich Werner Kogge von einer »Doppelstruktur aus Illusionsraum und digitaler Maschine«. Vgl. Frieder Nake und Susanne Grabowski: Zwei Weisen, das Computerbild zu betrachten. Ansicht des Analogen und des Digitalen, in: Martin Warnke, Wolfgang Coy und Georg Christoph Tholen (Hgg.): *HyperKult II. Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien*. Bielefeld 2005, S. 123–149, hier S. 144; Lev Manovich: *The Language of New Media* (2001). Cambridge/Mass./ London 2002, hier S. 46, 289; Werner Kogge: Lev Manovich – Society of the Screen, in: Alice Lagaay und David Lauer (Hgg.): *Medientheorien. Eine philosophische Einführung*. Frankfurt/M./ New York 2004, S. 297–315, hier S. 313; vgl. auch Inge Hinterwaldner: *Das systemische Bild. Ikonizität im Rahmen computerbasierter Echtzeitsimulationen*. München 2010, S. 110–116.
 - 15 Horst Wenzel: Initialen. Vom Pergament zum Bildschirm, in: *Zeitschrift für Germanistik, Neue Folge* 3 (2003), S. 629–641, hier S. 639.
 - 16 Nake, *Das doppelte Bild* (Anm. 13), S. 47 (Herv. im Original). – Erstere, die Oberfläche, ist notwendig, insofern die Interaktivität des operativen, digitalen Bildes als ihre Möglichkeitsbedingung eine graphische, als Bild adressierbare Benutzeroberfläche voraussetzt, durch die hindurch eine komplexe technische Struktur allererst steuerbar wird. Vgl. Nake, *Das doppelte Bild*, S. 49: »Erst das verdoppelte Bild erlaubt die technische Interaktion. Es wird geradezu zur Schnittstelle seiner selbst: Die sichtbare Oberfläche des Bildes wird zum Interface seiner unsichtbaren Unterfläche«. Vgl. auch Manovich, *The Language of New Media* (Anm. 14), S. 290; und Rainer Groh: *Das Interaktions-Bild. Theorie und Methodik der Interfacegestaltung*. Dresden 2007, hier S. 15.
 - 17 Vgl. Thomas Hensel: Autodestruktionen | Autoikonoklasmen des Computerspiels, in: Benjamin Beil, Philipp Bожjahr und Thomas Hensel u.a. (Hgg.): *I AM ERROR. Störungen des Computerspiels*. Navigationen. *Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 2 (2012), S. 99–116.
 - 18 Vgl. Ernst, *Zauberspiegel* (Anm. 4), hier S. 35–38.
 - 19 Vgl. ebd., S. 90.
 - 20 Ebd., S. 91.
 - 21 Frederick Burwick: *The Grotesque: Illusion vs. Delusion*, in: ders. und Walter Pape (Hgg.): *Aesthetic Illusion. Theoretical and Historical Approaches*. Berlin/ New York 1990, S. 122–137, hier S. 137.
 - 22 Britta Neitzel: Selbstreferenz im Computerspiel, in: Winfried Nöth, Nina Bishara und Britta Neitzel (Hgg.): *Mediale Selbstreferenz: Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und Comics*. Köln 2008, S. 119–196, hier S. 170.
 - 23 Ebd., S. 152.
 - 24 Vgl. Burwick, *The Grotesque* (Anm. 21), hier S. 135.
 - 25 Mit Blick auf das Computerspiel vgl. zum Beispiel Julian Kücklich: *The playability of texts vs. the readability of games: Towards a holistic theory of fictionality*, in: Marina Copier und Joost Raessens (Hgg.): *Level Up. Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht 2003, S. 100–107, hier S. 102.
 - 26 Als »multistabil« werden hier sowohl die Kippfiguren, die zwei distinkte Anschauungsformen kennen, als auch die unmöglichen Objekte bezeichnet, welche die Wahrnehmung oszillieren oder shiften lassen.
 - 27 Der Begriff »Hypermediacy« findet im Rahmen von Jay David Bolters und Richard Grusins Konzept von *Remediation* Verwendung, das zwei dialektisch ineinander verschränkte Komponenten kennt: *Immediacy*, die Selbstneutralisierung eines Mediums, und *Hypermediacy*, die Repräsentation eines Mediums in einem anderen, die im Unterschied zu dessen Unsichtbarmachung das bewusste Ausstellen, die Reflexion der eigenen Vermitteltheit, der eigenen Mediatisierungsleistung inszeniert. Vgl. Jay David Bolter und Richard Grusin: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge/Mass./ London 1999; sowie Bolter und Grusin: *Remediation – Zum Verständnis digitaler Medien durch die Bestimmung ihres Verhältnisses zu älteren Medien*, in: Gisela Febel, Jean-Baptiste Joly und

- Gerhart Schröder (Hgg.): Kunst und Medialität. Stuttgart 2004, S. 11–35.
- 28 Gottfried Boehm: Die Wiederkehr der Bilder, in: ders. (Hg.): Was ist ein Bild? München 1994, S. 11–38, hier S. 29.
- 29 Gottfried Boehm gewinnt die Denkfigur der »ikonischen Differenz« an starken Bildern, spricht an Kunstbildern: »Ein starkes Bild lebt aus eben dieser doppelten Wahrheit: etwas zu zeigen, auch etwas vorzutäuschen und zugleich die Kriterien und Prämissen dieser Erfahrung zu demonstrieren«. Boehm, Die Wiederkehr der Bilder (Anm. 28), S. 35. – Ein verwandtes Konzept ist das von *Transparenz* und *Opazität*. Siehe Louis Marin: Das Opake der Malerei. Zur Repräsentation im Quattrocento. Zürich/ Berlin 2004; Ders.: Über das Kunstgespräch. Zürich/ Berlin 2001, S. 47–56; Emmanuel Alloa: Das durchscheinende Bild. Konturen einer medialen Phänomenologie. Zürich/ Berlin 2011; Ders.: *Transparenz/Opazität*, in: Ulrich Pfisterer (Hg.): Metzler Lexikon Kunstwissenschaft. Ideen, Methoden, Begriffe. Darmstadt 2011, S. 445–449; sowie zu dessen Übertragung auf das Computerspiel Thomas Hensel: Nature morte im Fadenkreuz. Zur Bildlichkeit des Computerspiels. Trier 2011; Stephan Schwingeler: Kunstwerk Computerspiel – Digitale Spiele als künstlerisches Material. Eine bildwissenschaftliche und medientheoretische Analyse. Bielefeld 2014. – In der Perspektive dieses Konzepts lässt sich das bereits erwähnte GOD OF WAR III als ein Metaspiel betrachten: Hier wird besagte Eschereske Struktur nur durch ein grünes Kristall erkennbar, das als ein Auge einer Statue des Hyperion figuriert und in das der Avatar schauen muss, um den »wahren Pfad der Götter« zu erkennen. Mit der Nutzung des Kristalls färbt sich für den Spieler das Bild grün und verschimmt leicht – spricht: wird buchstäblich *opak*. Es ist dieser Wechsel zwischen *Transparenz* (der Sicht ohne Kristall) und *Opazität*, der erst die Reflexion der eigenen Vermitteltheit ermöglicht, hier konkret des Umstandes, dass es ein »unmöglichlicher« Raum à la Escher ist, der das Fortkommen ermöglicht.
- 30 »Portal« (2012). Online-Inventarblatt. [http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=162463], letzter Abruf: 27.09.2014. – PORTAL verstehen als Kunstwerk beispielsweise auch Michael Burdon und Sean Gouglas: The Algorithmic Experience: Portal as Art, in: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research 12/2, December 2012. [http://gamestudies.org/1202/articles/the_algorithmic_experience], letzter Abruf: 27.09.2014.
- 31 Zu Genre-Theorien bezogen auf das Computerspiel vgl. Benjamin Beil: Genrezkonzepte des Computerspiels, in: ders., Philipp Bojahr und Thomas Hensel u.a. (Hgg.): Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg 2012, S. 13–37; Thomas Klein: Genre und Videospiele, in: Markus Kuhn, Irina Scheidgen und Nicola Valeska Weber (Hgg.): Filmwissenschaftliche Genreanalysen. Eine Einführung. Berlin/ Boston 2013, S. 345–360; und Andreas Rauscher: Game Genres, in: Marie-Laure Ryan, Lori Emerson und Benjamin J. Robertson (Hgg.): The Johns Hopkins Guide to Digital Media. Baltimore 2014, S. 203–206.
- 32 Die folgenden Überlegungen zur Kritik an essentialistischen Genre-Theorien sowie zu John G. Cawelti lehnen sich an Peter Scheinpflug an, der aus medien- und filmwissenschaftlicher Perspektive über den Giallo handelt. Vgl. Peter Scheinpflug: Formelkino. Medienwissenschaftliche Perspektiven auf die Genre-Theorie und den Giallo. Bielefeld 2014.
- 33 Scheinpflug verweist zu Recht auf die naturalisierenden Implikationen dieses Begriffs. Vgl. Scheinpflug, Formelkino (Anm. 32), S. 11f.
- 34 Ebd., S. 12.
- 35 Ebd., S. 11f. – Unter »Diskurs« sei jede Art der Bezugnahme auf ein Spiel verstanden, beispielsweise in Form von Spielkritiken, wissenschaftlichen Abhandlungen oder Umverpackungen von Datenträgern.
- 36 Vgl. John G. Cawelti: Adventure, Mystery, and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture. Chicago/ London 1976.
- 37 In unserem Kontext erweiterbar um ikonische, auditive, spielmechanische und andere dem Computerspiel zukommende Merkmale. – Cawelti definiert die Formel vague und zuvörderst in narratologischer Hinsicht: »In general, a literary formula is a structure of narrative or dramatic conventions employed in a great number of individual works.« Cawelti, Adventure, Mystery, and Romance (Anm. 36), S. 5.
- 38 Der Gesichtspunkt der Popularität ist von Bedeutung, da Cawelti die Leser respektive die Spieler als Selektoren von Formeln versteht: Deren Text- oder Spielwahl initiiert die serielle Produktion eines Musters, das als Formel beobachtet werden könne. Vgl. Scheinpflug, Formelkino (Anm. 32), S. 20.
- 39 Vgl. Scheinpflug, Formelkino (Anm. 32), S. 23: »Nicht als Gruppe, sondern als Gruppierung [...] steht das Genre zur Diskussion«.
- 40 Ebd., S. 20.
- 41 Ebd.
- 42 Vgl. zum Prinzip der Iteration und konstitutiven Nachträglichkeit Irmela Schneider: Genre, Gender, Medien: Eine historische Skizze und ein beobachtungstheoretischer Vorschlag, in: Claudia Liebrand und Ines Steiner (Hgg.): Hollywood hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film. Marburg 2004, S. 16–28, hier S. 24–28; Dies.: Einleitung, in: dies. (Hgg.): Hollywood hybrid, S. 7–10.
- 43 Vgl. Richard M. Sainsbury: Paradoxien (1987). Stuttgart 2010, S. 86–139.
- 44 Ebd., S. 91 (Herv. T. H.).
- 45 Sainsbury definiert diesen Begriff wie folgt: »Vagheit ist das Fehlen einer Scharfen Grenze«. Sainsbury, Paradoxien (Anm. 43), S. 89 (Herv. im Original); vgl. auch Tim Schöne: Was Vagheit ist. Paderborn 2011.
- 46 Insofern wären auch die ebenfalls einem neu zu konstruierenden Genre zuzurechnenden »Schattenspiele« wie ECHOCHROME II (Sony Computer Entertainment 2010, Sony Computer Entertainment Japan Studio), DER SCHATTENLÄUFER UND DIE RÄTSEL DES DUNKLEN TURMS (Konami 2010, Hudson Soft) oder CONTRAST (Focus Home Interactive 2013, Compulsion Games) mit ihrem Umschlagen eines 3D-Darstellungsmodus in einen 2D-Darstellungsmodus et vice versa Metaisierungen, wird der Wortbedeutung von *penumbra* Gewicht beigemessen.
- 47 Bei vorliegendem Text handelt es sich um die erweiterte Fassung eines im Rahmen des NFS-Jahresworkshops 2014 (»Kippfiguren des Medialen«) gehaltenen Vortrags. Den TeilnehmerInnen sei herzlich für die anregende Diskussion gedankt. In leicht abgewandelter Form erscheint der Text auch in Thomas Hensel, Britta Neitzel und Rolf. F. Nohr (Hgg.): »The cake is a lie!« Poly-perspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von *Portal*. Münster 2015.

Tagungsberichte



The Space of Display

Workshop

Zürich, 26. – 27. September 2014

Der internationale Workshop ›The Space of Display‹ wurde als Gemeinschaftsprojekt der SNF Professur ›Architectures of Display‹ und dem NCCR Mediality Teilprojekt ›The Art of the Display‹ unter der Leitung von Martino Stierli und Tristan Weddigen in Zusammenarbeit mit dem Schweizerischen Institut für Kunstwissenschaft (SIK-ISEA) organisiert. Das Interesse beider Forschungsprojekte ist dem Wechselspiel zwischen dem Ausstellen von Objekten und der sie rahmenden Architektur gewidmet.

Mit dem Begriff des Displays ist im Rahmen der Projekte ein Anschauungsfeld gemeint, das sich nicht auf ein Einzelobjekt beschränkt, sondern auf das relationale Gefüge einer räumlichen Anordnung ausgedehnt ist. BetrachterIn, Objekt und Umraum werden auf eine Analyseebene gebracht und auf ihre Interdependenzen hin befragt. So ein Anschauungsfeld kann zum Beispiel die Architektur betreffen: Dabei wird nicht allein der gebaute Aufriss, sondern auch die Szenographie ihrer urbanistischen Einbettung untersucht. Es können außerdem architektonische Rahmungselemente, beispielsweise Türen, auf ihre Strukturierung von Raumabfolgen sowie auf ihre ikonischen, verbildlichenden Effekte hin in den Blick genommen werden. Während solche Fragen der räumlichen Einbettung aus der Kunst- und Bildgeschichte inzwischen hinreichend bekannt sind, blieb die Architekturgeschichte weitestgehend von ihnen unberührt. Der Workshop widmete sich deshalb

überwiegend Architekturbeispielen und hob dabei insbesondere die dynamische Konzeption gebauter Räume hervor. Ein weiterer Fokus lag auf historischen Ausstellungsformaten und ihrer rezeptionsästhetischen Prägung, wobei die Bandbreite der Beispiele von der Frühen Neuzeit bis in die Gegenwart reichte. Mit dem Architekturmodell kam zudem eine spezifische Form der Verdichtung von Architektur und Ausstellungsobjekt zur Diskussion. Wie einige Beiträge zeigten, verdeutlicht die jeweilige historische Präsentationsform von Architekturmodellen sowohl die implizite Kontextabhängigkeit von Architektur als auch das Potential des Modells, einen alternativen, im gebauten Raum oft nicht realisierbaren, poetologischen Bezugsrahmen herzustellen.

Die Analyse rhetorischer Verfahren im Raum ermöglichte überdies eine genauere Bestimmung der medialen Erscheinungsformen von Architektur. Ihre deiktischen Mittel fungieren nicht nur als selbstreflexive Brüche oder Orte des Überganges, an denen sich das Medium zeigt und selbst thematisiert. Ebenso operieren Räume nicht ausschließlich als Rahmen, die Artefakte kontextualisieren oder zu Kunstobjekten nobilitieren. Vielmehr setzt die Konstruktion deiktischer Mittel in der Architektur eine BetrachterIn voraus, deren Partizipation und räumliche Mobilität Objekt und Raum erst in ein Wechselspiel von Zeigen und Verbergen, Rahmen und Ausstellen bringt. Auf diese Weise verdeutlicht die Performanz der BetrachterIn im Raum die Funktionsweisen räumlicher Ostentation und macht sie der Analyse zugänglich. Kurzum: die Medialität von Architektur und Raum beruht wesentlich auf ihrer Interdependenz mit subjektiven Wahrnehmungsgewohnheiten und deren Übersetzung in den Raum. Im Zentrum des Workshops standen daher neben Fragen nach den architektonischen Bedingungen, Besonderheiten und Absichten der Kulturtechnik des Zeigens auch die Veränderungen, die jene Zeigetechniken durch die prozessualen Bezüge zur BetrachterIn erfährt. Die Sprache der Architektur als Display erlaubt es zugleich, eine Geschichte der Wahrnehmung nachzuzeichnen.

Zum Auftakt diskutierte Wallis Miller (University of Kentucky) Ludvig Hoffmanns ›Große Berliner Kunstausstellung‹ von 1901, wobei

vor allem die szenografischen Aspekte der Ausstellung thematisiert wurden. Die synoptischen Darstellungsmodi des Films und der Montage im Raum vorwegnehmend, spielt Hoffmanns parcoursgleiche Zusammenstellung von skalierten Architekturmodellen und originalgroßen Gipsabgüssen mit den menschlichen Sehgewohnheiten und gleicht einer immersiven Inszenierung des Stadtraums im Ausstellungsraum, der somit als Experimentierfeld für Strategien der Stadtplanung einerseits und der Modernisierung des Sehens andererseits firmiert. Eeva-Liisa Pelkonen (Yale University) beschäftigte sich in ihrem Beitrag mit Ausstellungsarchitekturen, die seit den 1940er-Jahren unter dem Einfluss des Humanismus den Menschen zu ihrer grundlegenden Maßeinheit machten. In den parallel stattfindenden Ausstellungen der Mailänder Triennale von 1951 wird der Ausstellungsraum selbst zum ›space of display‹ dieses neuen Humanismus, dessen anthropomorph-universalistische Vereinheitlichungstendenzen einen dezidiert apolitischen Impetus des Modularitysystems der Architekturmoderne aufdecken. In ihrem Beitrag zu Frederick Kieslers avantgardistischen Ausstellungskonzepten stellte Nadine Helm (UZH) die in den Raum gebaute Ausstellungsarchitektur als mediale Folie einer peripheren Architekturmoderne vor. Diese rahmt und entwirft die BetrachterIn in ihrer individuellen Erscheinung und als soziales Subjekt. Im Gegenzug wird Kieslers alternative Architektur von wahrnehmungspsychologischen und kulturellen Umbrüchen, welche die Wahrnehmung in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts neu bestimmen, konstituiert. Professor Caroline van Eck (Universität Leiden) veranschaulichte am Beispiel vom ›Musée Charles X‹ des Louvre die Dynamisierung architektonischer Inszenierungseffekte, die sich seit Ende des 17. Jahrhunderts unter einer empiristisch und sensualistisch geprägten Ästhetik herausbildeten. Wie van Eck zeigte, ging mit dieser neuen, dezidiert subjektivistischen Rezeptionssituation auch ein zunehmend multisensorisch geprägtes und kinästhetisch ausgerichtetes Raumverständnis einher. Daphne Jung (UZH) analysierte in ihrem Beitrag das Display von Gemäldesammlungen im 17. Jahrhundert, das die Herausbildung des vergleichenden Sehens als kunsthistorischen Diskurs maßgeblich beförderte. Angesichts des

historisch, gattungsspezifisch und medial übergreifenden Ordnungsprinzips von Sammlungsobjekten jener Zeit, plädierte Jung für einen ebenso offenen methodischen Umgang mit Vergleichsbeispielen zum Galeriebild in der heutigen Disziplin. Gail Feigenbaum (Getty Research Institute) widmete sich historischen Berichten eines Kontextwechsels von Gemälden um 1600. Ursprünglich für Sakralräume in Auftrag gegeben, wurden jene Bilder mitunter abgelehnt, in Privatsammlungen überführt und dadurch einer Funktions- und Bedeutungsverschiebung unterzogen. Ein Kontextwechsel wurde auch von Andreas Beyer (Universität Basel) in den Fokus genommen. Die im Sommer 2014 von ihm kuratierte Ausstellung ›For Your Eyes Only‹ zeigt eine Auswahl von Werken der Privatsammlung von Richard und Ulla Dreyfus-Best an zwei unterschiedlichen Orten – zunächst in Peggy Guggenheims Palazzo Venier dei Leoni in Venedig und im Anschluss im Kunstmuseum Basel. Der institutionelle Wechsel und die unterschiedlichen Raumdispositionen – Licht, Wandfarbe, Deckenhöhe – veränderten zugleich die kuratorischen Entscheidungen, die von Beyer vorgestellt wurden. Emma Letizia Jones (UZH) befasste sich in ihrem Beitrag mit den urbanistischen und architektonischen Inszenierungstechniken von Georg Friedrich Schinkel am Beispiel des ›Alten Museums‹. Wie Jones zeigte, führt dieses die BetrachterIn durch einen sukzessiv skalierenden Dreischritt an und in das Gebäude. Der urbane Vorplatz, das Vestibül und die Rotunda werden jeweils zum Dispositiv der Medialität des ›Alten Museums‹. Im Besonderen verwies Jones auf die Übersetzung von dreidimensionalem Raum in zweidimensionale Bilder über die subjektive Erfahrung des architektonischen Raumes von unterschiedlichen Standpunkten. Der abschließende Beitrag von Teresa Fankhänel (UZH) befasste sich mit den Ursprüngen des professionellen Architekturmodellbaus in den 1920er Jahren. Am Beispiel des ›Metropolitan Life Building‹ von Harvey Wiley Corbett wurde die Verwendung von Modellen in einen Zusammenhang mit Einflussfaktoren wie dem ›New York Zoning Law‹ (1916) gestellt. Als erstes Projekt des Modellbauers Theodore Conrad markiert das Beispiel zudem einen neuralgischen Punkt, an dem sich Ansprüche auf eine singuläre Autorschaft von Architektur

verändern: der Architekt als Universalgenie tritt nunmehr als ein Teil der relationalen Entwicklung von Bauprojekten auf; Autorität über das gebaute Objekt wird auch an den Modellbauer relegiert.

Insgesamt wurden im Workshop ikonische und insbesondere verbildlichende Effekte räumlicher Anordnungen hervorgehoben, in noch stärkerem Maße aber dynamische Raumkonzeptionen und der kinematographische Aspekt ihrer Blicklenkung diskutiert. Die Hervorhebung der historischen Rezeptionshaltung als genuines Element der konstellativen Anordnung eines Displays kann als übergreifender Fokus des Workshops bezeichnet werden.

Nadine Helm, Daphne Jung



Faltbilder. Medienspezifika klappbarer Bildträger

Internationale Tagung
Zürich, 21.–22. November 2014

Buchseiten, Diptychen und Triptychen sind nicht nur prominente Bildträger in Mittelalter und Früher Neuzeit, sie teilen miteinander ein wesentliches mediales Spezifikum: ihre Klappbarkeit. Offensichtlichste – wenn auch selten angemessen reflektierte – Folge ist die prozessuale Ablösung mehrerer Anblicke durch Manipulation des Bildträgers. Erst in jüngster Zeit zeigt sich die kunsthistorische Forschung zunehmend sensibilisiert für die daraus folgenden Effekte der schrittweisen oder kontinuierlichen Transformation, der besonderen Inszenierung, aber auch eines resultierenden

Latenzwissens. So werden die ›verborgenen‹ Bilder eines regelmäßig geöffneten Bildträgers irgendwann virtuell präsent, sie können in verschiedener Weise durch vorgelagerte Schichten ›durchschimmern‹. Nicht zuletzt entstehen so – parallel zu den Stadien der Öffnung – variable Relationen der beteiligten Bildfelder und repräsentierten Figuren zueinander. Neue Blickverbindungen, Zuordnungen, Handlungen lassen sich mit einer adäquaten, dem Medium gemäßen Rezeptionshaltung ausmachen, denn Künstler haben diese Potentiale offenbar weit mehr berücksichtigt und in der Gestaltung eingeholt, als bisher gedacht. Hier setzte die von David Ganz (Zürich) und Marius Rimmele (Zürich) organisierte Tagung an, indem erstmals die aus der spezifischen Faltbarkeit resultierenden Phänomene systematisch diskutiert werden sollten. Bereits mit der einführenden Auslegung der Veranstalter über bislang auffällig gewordene Phänomene wurde deutlich, dass es dabei nicht alleine um Fragen des Verhältnisses von materiellem Träger und Bildsemantik geht. Religiöse Kontexte rahmen und determinieren solche vermeintlich kunstimmanenten Phänomene. Gerade in der Vormoderne, in der diese Trägermedien bestimmend waren, wurden die aus der Klappbarkeit resultierenden ›apparativen‹ Effekte im Blick auf übergeordnete mediale Funktionen, etwa frömmigkeitspraktischer, didaktischer oder mnemotechnischer Art, instrumentalisiert.

Eine Beschränkung der Tagung auf diese vor-modernen Funktionszusammenhänge erwies sich als förderlich, um auch und gerade die kontextuellen Dimensionen und damit komplexere mediale Konstellationen angemessen zu würdigen. Die zahlreich auftretenden Konvergenzen und Querbezüge werden es – auf Basis einer folgenden Publikation – erleichtern, die fraglichen Klappereffekte zukünftig nicht mehr nur als vereinzelte künstlerische Pointen, sondern als maßgebliche Operatoren in den skizzierten historischen Wirkungsgefügen wahrzunehmen.

Neben den einschlägigen religiösen Narrativen erwiesen sich dabei grundlegende dichotome Semantiken (z.B. »weltlich – himmlisch« oder »verschlossen – geöffnet«) als leitend. Nicht minder von Bedeutung sind spezifische Strukturelemente: Grenzen beziehungsweise Schwellen, Scharniere, Spalte etc. Daran erinnerte gleich zu

Beginn der Vortrag von Lynn F. Jacobs (University of Arkansas), die über den Begriff der Liminalität die spezifische Schwellensituation des Triptychons mit religionsphänomenologisch relevanten *rites de passage* ins Verhältnis setzte. Sie brachte damit auch die (zuweilen bereits in der deutschsprachigen Forschung angedachte) These eines Bezugs zwischen den typischerweise ›liminalen‹ Außenseiten und dem Paradigma der Eucharistie ins Gespräch.

Um Passagen und deren Markierung im Durchgang durch mittelalterliche Kodizes ging es auch im Vortrag von Anna Bücheler (Zürich), die sich mit der Funktion ornamentaler Textilseiten beschäftigte. Mehr oder minder explizit fingierte Textilien überformen den selbstverständlichen Akt des Blätterns mit einer Semantik des Vorhangs (vor dem Heiligen) und akzentuieren so bestimmte Schwellenmomente. Dadurch erweisen sie sich nicht zuletzt als Medien der Aufmerksamkeitssteuerung und mentalen Einstimmung bzw. Auratisierung. Zwei weitere Beiträge zur medialen Eigenlogik von Kodizes setzten ergänzende Schwerpunkte: Harald Wolter-von dem Knesebeck (Bonn) zeigte am *Kostbaren Evangeliar* des Bischofs Bernward von Hildesheim neben auf Klappung und virtuelle Durchsicht angelegten Bezügen zwischen den Bildfeldern eine prinzipiell analoge Anordnung von Räumen und Schwellen im Buch und demjenigen Kirchenraum, in welchem das Evangeliar zum Einsatz kam. In der Diskussion zeichnete sich zusätzlich eine kohärente Konzeption der fiktiven Bildräume als ›real‹ tiefenräumlich im gewinkelten Zustand ab. Adam S. Cohen (Toronto/Jerusalem) präsentierte aus dem Kontext seiner Studien zu doppelseitigen Diagrammen und deren impliziter Metaphorik ausgewählte hochmittelalterliche Beispiele, die auf interessante Weise Strukturmerkmale des Buches (wie den Falz) bzw. eine auf Spiegelsymmetrie basierende virtuelle Klapplogik für ihre religiösen Diskurse instrumentalisierten.

Welche Breite an Effekten und damit korrespondierende Semantiken das Triptychon, aber auch strukturanaloge Objekte aufweisen können, führte eindrucksvoll der Vortrag von Roland Krischel (Köln) vor Augen. Der inszenierte Entzug, ja die »Opferung« von ›inkarnierten‹ Bildern trat hier als potentiell bildskeptische und zugleich performativ-darstellende Dimen-

sion eines gotländischen Tabernakels zutage, weiter ging es um kinetische Effekte wie das Aufrichten einer Christusfigur beim Öffnen eines Kistendeckels. Ein anderer Aspekt war die Appellfunktion von Klappereffekten an die Imagination des Betrachters, wie Krischel an einem frühen kölnischen Triptychon ausführte, oder die ›Er-Schließung‹ hermetischer Bedeutungsebenen im gedanklichen Vollzug der Bildklappung eines Diptychons. Weitere, die Diskussion anregende Bezüge waren solche zu Zauberkunststücken mit klappbarem Gerät und dem sich dort offenbarenden spannungsvollen Nexus zwischen dem Wunderbaren und dem Virtuosen.

Am Beispiel der Hippolytus-Marter von Deric Bouts und einem unbekannteren Nachfolger eröffnete Heike Schlie (Berlin) einen ganz neuen Aspekt: die Frage der Macht zur Aktivierung des Bildes, die dort konkret in das innerbildliche Kräftespiel einer Vierteilung übersetzt wird. Das Triptychon erweist sich hier – seine eigenen mechanischen Strukturen reflektierend – als Maschine, die durch Öffnen in Bewegung gesetzt wird und zugleich eine bedrängende Reaktualisierung für den Besitzer leistet, der sich mittels einer ausgeprägten Identifikation mit dem Namensheiligen gleichsam selbst traktieren konnte. Die Reflexion der Mechanik, ihre Übersetzung als Kräftewalten eines Martyriums, erweist sich im fraglichen Fall zugleich als ›spannungsvoller‹ Proberaum einer identifikatorischen Meditation. Es gibt andere Beispiele, in denen die Mechanik eines Triptychons Teil der Andachtspraxis wird, aber bei Schlie offenbarte sich ein bislang übersehener spezifischer Zugang zur Medialität des Klappbildes, der für andere Fälle im Hinterkopf zu behalten sein wird.

Auch der Abendvortrag des ersten Tages stand im Zeichen einer allgemein medien- bzw. kulturtechniktheoretischen Auseinandersetzung mit faltbaren Bildträgern. Dafür konnte mit Helga Lutz und Bernhard Siegert ein ideales, weil hochqualifiziertes Gespann gewonnen werden. Gemeinsam und in schnellem Wechsel entwickelten die Kunsthistorikerin und der Medientheoretiker ihre Gedanken an einer Abfolge verschiedener klapp- bzw. faltbarer Objekte. Dabei lenkten sie den Fokus auf die Potentiale der Dinge als Verschaltungen von Operationen und Kognitionen. Als produktives Modell erwies sich dafür eine Variante der Akteur-Netz-

werk-Theorie, die auch topologische Dimensionen berücksichtigt. Eine besondere Betonung erfuhr neben der inneren Hybridität, die mit den von Klappobjekten enthaltenen strukturellen Kopplungen einhergeht, auch die bei genauerer Überlegung kontingente Trennung verschiedener Klassen von Klappobjekten, die nicht zuletzt in selbstreflexiven Kommentaren faltbarer Bilder zur Disposition gestellt wird: Bilder wie das Mérode-Triptychon von Robert Campin setzen sich selbst in eine Reihe mit Türen, Fenstern, Büchern und weiteren klappbaren Objekten.

Es gilt also in der Beschäftigung mit vormodernen Faltbildern den überkommenen Blick in zweierlei Hinsicht zu weiten: hinsichtlich der mediensensiblen Überwindung anachronistischer Rezeptionsweisen und Bildkonzepte, wie es zum Beispiel das Fenster-Paradigma seit Alberti darstellt. Und hinsichtlich der Existenz und Verwandtschaft von klappbaren Bildobjekten, die außerhalb des etablierten kunsthistorischen Kanons liegen, mit Kodizes, Diptychen und Triptychen aber entscheidende Parallelen aufweisen.

In dieser Richtung gelang es am folgenden Tag Pavla Ralcheva (Köln) und Peter Schmidt (Heidelberg), mit kölnischen Truhen des Spätmittelalters und gedruckten Kanontafeln auf mehrfach gefalztem Papier die historische Breite faltbarer Objekte erhellend zu erweitern. Beide standen bezeichnenderweise bislang außerhalb des Fokus' kunsthistorischer Forschung. Zuvor konnten dank der Vorträge von Masza Sitek (Krakau) und Hanns-Paul Ties (München) die inszenatorischen und narrativen Optionen von Retabeln anhand von instruktiven Einzelfallstudien diskutiert werden. Dabei zeigte sich neben religiösen auch der Einfluss sozialer und politischer Faktoren, die sich der faltspezifischen Möglichkeiten eines von Potentialität und Neukombination geprägten zweiten Sinns bedienten.

In der letzten Sektion rekonstruierte Stefan Neuner (Basel) mittels virtueller Zusammenführung mehrerer heute verteilter Carpaccio-»Gemälde« einen weiteren, mehrfach gefalteten Bildträger in der venezianischen Malerei und wies Möglichkeiten auf, diesen sowie das ursprüngliche Bildprogramm in der visuellen Kultur Venedigs zu verorten. Den Schlusspunkt setzte Ulrich Heinen (Wuppertal), indem

er ebenso materialreich wie eindrucksvoll das Fortleben und die Aktualisierung klappspezifischer Strategien bei Rubens aufzeigte und damit noch einmal auf die Verbreitung eines medienspezifischen *tacit knowledge* bei vormodernen Künstlern und Betrachtern hinwies. Gerade bei einer genialischen und kanonischen Figur wie Rubens wird überdeutlich, dass die Beherrschung solcher Potentiale immer auch Ausweis und Spielfeld des künstlerischen Intellekts gewesen sein muss. Aber auch mit Blick auf die behandelten Kontexte darf festgehalten werden: Die spezifische Medialität von faltbaren Bildträgern beginnt sich als Ergebnis historischer Forschung langsam abzuzeichnen und es ist erstaunlich, wie hartnäckig sie bislang von ahistorischen Vorannahmen überlagert war.

Ein nicht zu unterschätzender Wert des Zusammenkommens nahezu aller maßgeblichen Spezialisten dieses neuen Feldes war die resultierende Menge analoger Strategien und Effekte, die sich gegenseitig plausibilisieren und in ihrer Fülle gegen die von anachronistischen Paradigmen des Bildverständnisses geprägte Blindheit kunstgeschichtlicher Routinen in Stellung gebracht werden können. Eine zeitnahe Publikation der Ergebnisse ist deshalb geplant. Deutlich wurde aber auch die Notwendigkeit, zwischen verschiedenen Phänomenen, die mal mehr und mal weniger zentral auf Klappbarkeit angewiesen sind (etwa intendierte Schrägsichten) ebenso zu differenzieren wie zwischen den konkreten anschaulichen Folgen einer Klappung und den hermeneutischen Implikationen der Klappbarkeit, die in bestimmten Fällen gar nicht materialiter vollzogen bzw. rezipiert werden muss. Auch kritische Stimmen waren zu hören: Es gilt zu vermeiden, im Überschwang neu sich eröffnender »Dimensionen« das interpretatorische Augenmaß zu verlieren. Wenn der Bewusstseinswandel flächendeckend gelingen soll, steht die Suche nach Korrektiven und Falsifikationskriterien ohne Zweifel im Pflichtenheft der in Zürich versammelten Forschungsgemeinde. Selbstverständlich wäre der Blick dann auch noch einmal verstärkt auf die impliziten Spannungen und Reibungen zu richten, die aus der beliebigen Wiederholbarkeit und Umkehrbarkeit so mancher am Bild zu vollziehenden Operationen resultieren.

Marius Rimmele

Rezensionen

**Johannes Binotto: TAT/ORT.
Das Unheimliche und sein Raum in der
Kultur.**

Zürich-Berlin: Diaphanes 2013. 301 S.

Bücher über Gespenstisches, Schauerhaftes und Unheimliches haben spätestens seit der Jahrtausendwende Konjunktur. Denken wir nur an einschlägige Studien wie *Gespenster. Erscheinungen – Medien – Theorien*, an Herding/Gehrigs *Orte des Unheimlichen* oder an die jüngst an dieser Stelle besprochenen *Ghostly Apparitions* von Stefan Andriopoulos.¹ Publikationen wie diese greifen nicht nur gegenwärtige Befindlichkeiten auf, sie erinnern auch an Epochen, in denen diese Themen ebenfalls virulent sind. Sieht man von frühneuzeitlichen (konfessionell geprägten) Geister- und Hexendiskursen einmal ab, so wären hier zu nennen: die Mitte des 18. Jahrhunderts, die Hochzeit der Aufklärung, dann die Spätromantik sowie die Zeit vom Ersten Weltkrieg bis zum Ende der Weimarer Republik. In der letztgenannten Phase entstanden Prosaarbeiten von Autoren wie Kafka, Kubin, Meyrink, Saki und Lovecraft, Filme wie *Das Cabinet des Dr. Caligari* oder *Dr. Mabuse, der Spieler*. Im gleichen Jahr, in dem die Dreharbeiten für den *Caligari-Film* begannen, 1919, erschien auch Freuds Aufsatz über *Das Unheimliche*: ein Text, der zunächst kaum oder nur mäßig rezipiert wurde, da er zum Kerngeschäft der Psychoanalyse wenig beizutragen schien. Erst in den Jahrzehnten nach 1968 wandte man sich Freuds Erörterung des Phänomens immer öfter und einhergehender zu, wobei die Kulturwissenschaften sich als federführend erwiesen. So interessant man all dies finden mag – es bleibt zu fragen: Ist dieses so abseitig-esoterisch klingende Thema auch für Mediologen bzw. Medienhistoriker von Bedeutung?

Wer sich dem Thema des Unheimlichen vor dem genannten Hintergrund zuwendet, sucht sich ihm in der Regel mit einem genau umgrenzten Anliegen, einer speziellen Perspektive

zu nähern. Johannes Binotto, der in Zürich u.a. Anglistik (bei Elisabeth Bronfen) und Filmwissenschaft studiert hat und heute als Kulturwissenschaftler und als freier Autor tätig ist, scheint dies auf den ersten Blick nicht zu tun. Erwartet man unter dem Titel *TAT/ORT. Das Unheimliche und sein Raum in der Kultur* doch eine weit ausholende, nicht auf eine bestimmte Epoche beschränkte Studie. Das Buch, das 2010 als Dissertation an der Universität Zürich angenommen und 2011 mit dem Jahrespreis der Philosophischen Fakultät ausgezeichnet wurde, deutet schon im Titel den Theorie-Aspekt an, um den es im Folgenden gehen wird: Denn das Doppelwort »TAT/ORT« ist weniger ein Wortspiel zur beliebten ARD-Fernsehreihe als vielmehr ein Signal für den topologischen, raumbezogenen Zugriff auf das Unheimliche, der in dieser Untersuchung zur Debatte steht. Um seinen Ansatz theoriegeschichtlich zu erläutern, beruft sich Binotto zunächst auf den Heterotopie-Begriff Michel Foucaults, um dann auf seine eigentlichen Gewährsleute, Sigmund Freud und Jacques Lacan, zu sprechen zu kommen. Bei beiden spielt das Raumproblem im Zusammenhang mit dem Unheimlichen eine nicht unwichtige Rolle: etwa wenn Freud die Polarität von »unheimlich«/»heimlich« unterläuft, indem er im Begriff des »Heimlichen« (und des »Heims«) Ambivalenzen aufzeigt, die ihn latent mit seinem Gegenteil verbinden; oder wenn Lacan, ein Freund paradoxer Gebilde wie des Möbiusbands, das Phantasmatische in einem Fensterrahmen situiert: Durch ihn werde »ein Stück jenes beängstigenden Urgrunds sichtbar« (S. 43), den er »das Reale« nennt – eine Art psychoanalytisches Ding an sich.

Soviel wird bei der Lektüre des Buches klar: Johannes Binotto will das Unheimliche nicht mystifizieren; er will es weder hermeneutisch vereindeutigen noch psychoanalytisch auf ein Triebgeschehen zurückführen. Vielmehr zielt er, in loser Anknüpfung an Freud/Lacan, darauf ab, die von ihm behandelten Kunstwerke – Texte ebenso wie Bilder und Filme – konkret auf Raumverhältnisse und Architekturen zu beziehen, ihre je anders organisierte makabre Dynamik als Resultat spezifischer topographischer Prägungen zu lesen. Mit anderen Worten: Statt die Topographien als Ausdruck von psychischen Defekten zu verstehen, sieht er in ihnen um-

gekehrt Instanzen, die diese Defekte und ihre bedrohlichen Implikationen erst generieren. Eben hier kommt ein mediales Element zum Vorschein, das der Autor gleich am Anfang zur Sprache bringt. Im Folgenden, so heißt es in der Einleitung, solle gezeigt werden, »wie der Raum des Unheimlichen zu verschiedenen Zeiten und in verschiedenen Medien thematisiert und evokiert wird« (S. 17). Der »Aspekt medialer Verfasstheit« sei »für den Raum des Unheimlichen« und seine Analyse »zentral« (S. 18).

Auf welche Werke wendet Binotto dieses theoretische »Programm« nun an? Wenn er in der Einleitung mit dem Satz »Das ist eine wahre Geschichte« beginnt und dann die »Hausmaschine« des um 1900 wirkenden Chicagoer Serienmörders Dr. Holmes charakterisiert (S. 14), könnte man denken, hier wolle ein Wissenschaftler selbst sich in der Gattung der *gothic novels* bewähren. Es wird aber rasch deutlich, dass dieser Einstieg nur einen delikaten *Appetizer* darstellt für jene ernsthafte und komplexe Arbeit am Unheimlichen, die die Leserinnen und Leser im Folgenden erwartet. So kommt der Autor zunächst auf Giovanni Battista Piranesi (1720-1778) und seine Bildwerke zu sprechen. Dies scheint eine glückliche Wahl zu sein: nicht nur, weil sich dessen *Carceri* (1745-1750), ebenso wie die Stiche zum antiken Rom (1745-1774), bestens als Einführung in (absurde, pervertierte) Raumvorstellungen eignen, sondern auch, weil sich bei Piranesi eine eigentümliche Verschränkung von Akkuratess und Delirium, Realismus und Phantastik beobachten lässt: eine Verschränkung, die den Blick auf die spatiale, patchworkartige Genese des Unheimlichen eröffnet.

Überzeugende Analysen gelingen Binotto auch zur Literatur. Da stehen als erstes, es kann kaum anders sein, Erzählungen Edgar Allan Poes (1809-1849) auf der Agenda. Hier beeindruckt vor allem die Interpretationen zu Texten wie *Ligeia* (1838), *The Philosophy of Furniture* (1840), *The Fall of the House of Usher* (1839/1840) und *The Pit and the Pendulum* (1842). An letztgenannter Erzählung kann Binotto verdeutlichen, dass die dort geschilderte, geradezu piranesische Kerkerarchitektur »nichts anderes als die Schrift« ist, so dass das »Medium« des in dieser Architektur sich spiegelnden Textes selbst »zum unheimlichen Tat/

Ort« wird (S. 121), in den Figuren wie Leser/innen eingeschlossen sind. Auch weitere Literaturkapitel gelten amerikanischen Autoren: Charlotte Perkins Gilman (1890-1937) und H. P. Lovecraft (1890-1937). Wenn es sich in Perkins Gilmans Erzählung *The Yellow Wall-Paper* (1892) um einen eher subkutanen, schleichenen Schrecken handelt – man liest von einem Zimmer mit gelber Tapete, in das eine psychisch Kranke verbannt ist wie in einen »symptomalen/sinthomalen Schriftraum« –, so sprengt der Schrecken, den der amerikanische Erzähler H.P. Lovecraft in Texten wie *The Colour Out of Space* (1927) oder *The Dunwich Horror* (1928) erzeugt, die von *gothic novels* gewohnten Dimensionen. Im Anschluss an Gilles Deleuze spürt Binotto in Lovecrafts mythologisierendem Werk lauter »architektonische Schwellen« auf, Zonen des Übergangs vom Innen zum Außen, »an denen sich das Unheimliche manifestiert« (S. 163). Hier fällt nicht nur, wie schon bei Poe und Piranesi, das Verfahren der Collage als Motor des Monströsen ins Auge. Es wird auch deutlich, inwiefern Lovecrafts präzise Raum-Beschreibungen und sein geradezu wissenschaftlicher Exaktheitsanspruch dazu führen, dass der Horror sich potenziert: ein Horror, der nicht zuletzt durch die zahlreichen technischen Apparaturen, die Lovecrafts Texte bestücken, die Telefone, Grammofone und Fotoapparate, als ein medial generierter erkennbar wird. Statt den Schrecken zu vermindern, steigert ihn die mediale Übertragung durch subtile Präsenzeffekte.

Die vielleicht luzidesten Analysen gelten schließlich dem Film. Hier hätten sich viele Regisseure angeboten; Binotto entscheidet sich für den italienischen Thriller- und Horrorfilm-Regisseur Dario Argento (geb. 1940) und Fritz Lang (1890-1976). Er tut dies nicht, um noch einmal Langs Klassiker *Metropolis* (1927), *Dr. Mabuse, der Spieler* (1921) und *M* (1931) Revue passieren zu lassen (denen er gleichwohl spannende Passagen widmet). Vielmehr legt er es darauf an, einen weniger bekannten und von der Kritik nicht gerade verwöhnten Streifen wie *Secret Beyond the Door* (1948) zu präsentieren. Dieser Film noir ermöglicht ihm zweierlei: zum einen, noch einmal auf exemplarische Weise die Freudsche Ambivalenz des »Heimlichen«/»Unheimlichen« anhand eines, um mit Balzac zu sprechen, »unbekannten Meisterwerks« vorzu-

führen; und zum zweiten, die Genese des Schreckens aus einer bestimmten Raumkonfiguration heraus zu entwickeln. Bedrohlich wirkt diese dadurch, dass die Protagonistin Celia beim Eintritt in ein lange verschlossenes *geheimnisvolles* Zimmer unversehens auf ihr eigenes Privatzimmer trifft. Das Heimische als das Unheimliche: Dieses Zimmer scheint zugleich wohlbekannt und völlig fremd zu sein, weil der Schritt in es hinein zugleich den Schritt nach draußen, in den phantasmatischen, extradiegetischen – und damit metareflexiven – Raum bedeutet, »wo sich die einander ausschließenden Bereiche von Erzählung und Akt des Erzählens vermischen« (S.240). Mit anderen Worten: Das mysteriöse Zimmer, das unecht wie eine Kopie wirkt, ist das wahre Original: »nämlich eine Kulisse, jenes Filmset, das der Regisseur Fritz Lang für seinen Film [...] hatte anfertigen lassen« (ebd.).

Dies klingt atemberaubend – und ist es auch. Man mag Binotto manches vorwerfen: etwa, dass der Titel seines Buches zu vollmundig tönt (wo sind die antiken, mittelalterlichen und frühneuzeitlichen Beispiele?), dass man anders hätte auswählen, anders hätte gewichten können, dass neuere Gespensterstudien (wie die anfangs erwähnten) kaum vertreten sind oder dass sich immer wieder Druckfehler einstellen (wo waren eigentlich die Lektoren?). Man mag Binotto seinen schwungvollen, rhetorisch geschliffenen Stil vorhalten (»zu gut geschrieben« für ein wissenschaftliches Werk!) oder ihm da und dort seinen Žižek-Sound verübeln. Dies alles ändert nichts an der Tatsache, dass hier eine sehr gut zu lesende, anspruchsvolle, packende und erstaunlich originelle Studie zum Thema der Räumlichkeit und Medialität des Unheimlichen vorliegt, die man jedem Kulturwissenschaftler wärmstens empfehlen kann, der nur in die Nähe dieses Themas gerät. Und den anderen auch.

Ulrich Johannes Beil

1 Moritz Baßler, Bettina Gruber und Martina Wagner-Egelhaaf (Hgg.): *Gespenster. Erscheinungen – Medien – Theorien*. Würzburg 2005; Klaus Herding und Gerlinde Gehrig (Hgg.): *Orte des Unheimlichen. Die Faszination verborgenen Grauens in Literatur und bildender Kunst* (Schriften des Sigmund-Freud-Instituts, 2). Göttingen 2006; Stefan Andriopoulos: *German Idealism, the Gothic Novel, and Optical Media*. New York 2013.

Sonja Yeh:

Anything goes? Postmoderne Medientheorien im Vergleich.

Die großen (Medien-)Erzählungen von McLuhan, Baudrillard, Virilio, Kittler und Flusser.

Bielefeld: Transkript 2013. 448 S.

Sonja Yeh verfolgt in ihrer Studie ein ebenso innovatives wie ehrgeiziges Projekt: Sie unterzieht fünf exemplarische, in der Forschungsliteratur oft als »postmodern« etikettierte Medientheorien einem systematischen Vergleich, um die auf Thomas S. Kuhn und Paul Feyerabend gestützte These einer Inkommensurabilität (hier etwa »Unvergleichbarkeit« oder »Unvereinbarkeit«) postmoderner Theorien kritisch zu beleuchten. Dabei sind drei Annahmen, die im Laufe der Untersuchung bestätigt werden, forschungsleitend: (1) Sei jene vielbeschworene Inkommensurabilität bloß relativ: »Trotz der Behauptung, bei den postmodernen Medientheorien handle es sich um ein unüberschaubares, disparates Diskursfeld, können doch Gemeinsamkeiten und strukturelle Ähnlichkeiten identifiziert werden, die dem postmodernen Diskurs Identität verleihen« (S.27). (2) Enthalten die postmodernen Theoriebildungen »blinde Flecken« in Bezug auf ihren theoretischen Status: »Die postmodernen Medientheoretiker haben sich längst noch nicht von den Metaerzählungen verabschiedet, sondern folgen in ihren medienhistorischen Modellen der strukturellen und narrativen Logik großer Erzählungen« (ebd.). (3) Konzidiert Sonja Yeh den »als unwissenschaftlich deklarierten Theorieansätzen« (ebd.) hohe Anschlussfähigkeit hinsichtlich der Kommunikations- und Medientheorie.

Um diese drei Hypothesen zu bestätigen, bedarf es eines Vergleichs auf drei Ebenen: Auf einer inhaltlichen oder objekttheoretischen, auf einer strukturellen oder metatheoretischen, sowie auf einer kontextuellen oder hintergrundtheoretischen Ebene. Diese mit äußerster Transparenz durchgeführte (und mittels zahlreicher Tabellen veranschaulichte), vergleichende Rekonstruktion der postmodernen »Medienerzählungen« setzt eine Klärung des theoretischen Bezugsrahmens voraus. Zur Bestimmung des Postmoderne-Begriffs stützt sich die Autorin zum einen auf Lyotards These vom »Ende der Metaerzählungen«. Zum andern rekurriert sie auf Feyer-

abends gegen rationalistische Erkenntnistheorien gerichteten Slogan »Anything goes«, mit dem Feyerabend für einen theoretischen und methodologischen Pluralismus plädiert, sowie auf Kuhns und Feyerabends Inkommensurabilitäts-Begriff, den Yeh zur theoretischen Fundierung ihrer Studie um den Begriff der »relativen Inkommensurabilität« erweitert. Letzterer trägt dem Umstand Rechnung, dass sich auch bei vermeintlich unvereinbaren Theorien oder Paradigmen stets Gemeinsamkeiten auffinden lassen, da »Inkommensurabilität nicht per se besteht, sondern immer nur durch die festzulegenden Kriterien des Vergleichs [...] bestimmt wird. Insofern ist *Kommensurabilität bzw. Inkommensurabilität stets eine beobachterabhängige Größe und ein Theorievergleich notwendigerweise perspektivisch*« (S.97).

Auf der inhaltlichen Ebene lässt sich, so die Autorin, teilweise Inkommensurabilität feststellen. Die fünf Theoretiker verwenden zwar zum Teil dieselben medienhistorischen Referenzfiguren (wie etwa »Implosion« in der letzten medialen Phase), trotzdem fallen deren Epochenkonstruktionen insgesamt sehr unterschiedlich aus. Ebenso schlagen sie disparate Problemlösungen in sozialtheoretischer und wissenschaftstheoretischer Hinsicht vor. Auch bei der kontextuellen Dimension (also beim soziohistorischen sowie theorie- und ideengeschichtlichen Kontext der Medientheorien) sind gewichtige Differenzen zu beobachten. Die These einer bloß relativen Inkommensurabilität bestätigt sich schließlich durch den Theorienvergleich auf der strukturellen, metatheoretischen Ebene. Denn im Hinblick auf Abstraktionsgrad, Reflexionstiefe und Strukturmerkmale erweisen sich die Ansätze als durchaus kommensurabel. So beinhalten alle vorgestellten Modelle eine Verschränkung von Diskontinuität (Medienzäsuren durch Wechsel der Leitmedien) und Kontinuität (Mediengeschichte als eine Entwicklung auf einen bestimmten Zustand hin). Auch bevorzugen sie weitgehend eine monokausale Theoriearchitektur sowie Letztbegründungen (z.B. in Kittlers Technikdeterminismus oder bei Virilios Kriegs-Metaphysik) und operieren vielfach mit Oppositionspaaren und Basisdichotomien (Explosion/Implosion, Realität/Simulation, etc.). Bezüglich des sprachlichen Duktus fällt auf,

dass alle Theoretiker spielerische Formen wie Metaphern, Aphorismen, Etymologien, Assoziationen, Polysemien, Analogien oder rhetorische Momente den argumentativen Begründungszusammenhängen vorziehen. Freilich erweisen sich, auch auf der strukturellen Ebene, die Begrifflichkeiten und theoretischen Voraussetzungen als gänzlich inkommensurabel. Die Medienbegriffe der vorgestellten Denker sind derart unterschiedlich, dass bereits deren Einordnung unter die Kategorie der »Medientheoretiker« fragwürdig erscheint. So reichen die Medien-Definitionen von »Erweiterungen des Körpers und der Sinne« (McLuhan), »Produzenten von Nicht-Kommunikation« (Baudrillard), über »Beschleunigungsinstrumente« (Virilio), »Aufschreibesysteme zur Speicherung, Übertragung und Verarbeitung von Informationen« (Kittler), bis hin zu »Kommunikationsstrukturen, in denen Codes funktionieren« (Flusser).

Mit der zweiten forschungsleitenden Annahme möchte die Autorin den Nachweis erbringen, dass, außer bei Flussers Modell, die analysierten Medienhistoriografien entgegen Lyotards Diagnose immer noch der Logik moderner Metaerzählungen gehorchen. Festgemacht wird dies an ihren Universalisierungs-, Generalisierungs- und Totalisierungstendenzen, ihrer Monoperspektivität, ihrem universalen Wahrheits- und Gültigkeitsanspruch sowie ihren teleologischen Momenten. Bei McLuhan finde sich etwa die utopische Metaerzählung des medialen Fortschritts, bei Baudrillard und Virilio apokalyptische Erzählungen des Endes, bei Kittler eine materialistische Metaerzählung in Gestalt eines Technik-Apriorismus. Lediglich bei Flusser sieht Yeh genuin postmoderne Momente der Instabilität, Unsicherheit, Kontingenz, Pluralisierung, Uneindeutigkeit, Undeterminiertheit und Offenheit an Möglichkeiten: Mediengeschichtliche Entwicklungen würden dabei nicht monokausal begründet, sondern erklärt aus »einem Geflecht multipler Faktoren, in dem Medien bzw. Codes eine strukturgebende, aber keine strukturdeterminierende Funktion einnehmen« (S.390). Diese Befunde führen die Autorin weiter zur Vermutung, »dass das Ende der Metaerzählungen bloß eine Farce« sei (S.377).

Doch Yehs Argumentation ist nicht stimmig. Sie schreibt, dass weniger die Weiterführung der Metaerzählungen per se, sondern deren fehlen-

de Benennung und Reflexion problematisch sei (vgl. S.392). Gleichzeitig betont sie, »dass die Theoretiker alle ihre Art der Theoriebildung reflektieren und als bewussten Gegenentwurf bzw. als Antitheorie oder Theoriefiktion vorstellen« (S.371, vgl. auch S.375). Nun schließt aber die Reflexion des eigenen Entwurfs als Theoriefiktion deren Universalitätsanspruch (im Sinne eines universalen Geltungsanspruchs, vgl. S.65) trotz der fraglos vorhandenen Universalisierungstendenzen aus – gleichwohl unterstellt Yeh den Theoretikern, sie würden Universalität beanspruchen (vgl. S.392). Ob die untersuchten Theorien ohne universalen Geltungsanspruch überhaupt noch als Metaerzählungen im Sinne Lyotards gelten können, ist zweifelhaft, verliert jedoch an Relevanz: Denn Theorieentwürfe, die ihren fiktionalen, narrativen, experimentellen Status bewusst reflektieren, wollen gerade als Erzählungen (ob als »große« oder »kleine«) ernst genommen werden. Das aber leistet die vorliegende Studie nicht: Der kategoriale Apparat, den die komparative Betrachtung erfordert, lässt eine wirkliche Lektüre der Theorie(-fiktionen), deren intellektuelle Durchdringung auch und gerade in ihren narrativen, ästhetischen Momenten nicht zu. Gemessen an Yehs Ausführungen über die Notwendigkeit einer Reflexion der theoretischen Voraussetzungen (vgl. etwa S.58 oder S.385) und über die Perspektivität einer vergleichenden Analyse (s.o.), scheint ihre Bereitschaft, die totalisierenden Tendenzen der eigenen Untersuchung (in Gestalt jenes kategorialen Apparats) kritisch zu beleuchten und damit »die Verantwortung für die Reflexion seiner eigenen Voraussetzungen zu übernehmen« (S.420), erstaunlich gering. Es stellt sich der Verdacht ein, dass die konstatierten Universalisierungstendenzen auch Resultat einer Lektüre sind, welche die Differenzen und Bruchstellen nicht wahrhaben will – sie aufgrund ihrer Vergleichsschemata nicht wahrhaben kann: »Der Totalitarismusvorwurf wird stets bei denen laut, deren eigene totalitäre Pläne auf Schwierigkeiten stoßen« (Feyerabend, Wider den Methodenzwang, S.409). Problematisch werden vor diesem Hintergrund auch Yehs Feststellungen, die These vom Ende der Metaerzählungen könne nicht widerspruchsfrei behaupten werden (vgl. S.75) und die Metaerzählungen seien de facto noch nicht am Ende (vgl. S.393). Denn erstens

beanspruchen die Erzählungen vom Ende der Metaerzählungen als Theoriefiktionen gar nicht, wahr zu sein; eher haben sie den theoretischen Status von »Wittgensteins Leiter«, weshalb sich bei der Selbstapplikation kein Widerspruch ergibt. Zweitens betrifft die These, wie »groß« oder wie »klein« man die analysierten Medienerzählungen auch bestimmen möchte, eher das Aufkommen einer neuen, allgemeinen Denkhaltung, welche sich, unter anderem, durch Differenz- und Pluralitätsaffinität, sowie eben durch Reflexion der fiktionalen Momente von Theoriebildung auszeichnet. Entsprechend müsste sich die – durchaus legitime! – Infragestellung der These auf eine umfassende Prüfung dieser Denkhaltung in Theorie, Kunst und Gesellschaft stützen.

Hinsichtlich der dritten forschungsleitenden Annahme bescheinigt die Autorin den postmodernen Theorieangeboten aufgrund ihrer komplexen Vielgestaltigkeit und ihres wissenschaftlichen Non-Konformismus eine hohe disziplinäre Lebendigkeit, Zukunftsfähigkeit, einen hohen Inspirationsgrad und ein großes Innovations- und Emanzipationspotenzial: »Sie potenzieren die Beobachtungsmöglichkeiten und machen Sinngebungsangebote zur Beschreibung gesellschaftlicher und medialer Komplexität« (S.399). Man gewinnt den Eindruck, dass Sonja Yeh hiermit implizit auch ihre Kritik abschwächt, denn jenes sinnstiftende Potenzial eignet den Medienerzählungen ja gerade wegen ihres eminent narrativen Charakters, zu dem selbstredend auch gewisse Totalisierungs-Momente gehören. Anstatt jedoch die vermeintlichen Schwächen post festum zu legitimieren, hätte die Autorin besser daran getan, sie vorab als Stärken einer bewusst narrativen Theoriebildung zu würdigen.

Trotz Klarheit, Gründlichkeit und Systematizität gelingt es der Studie nicht, ihren kritischen Anspruch einzulösen, da der Totalitarismus-Vorwurf ins Leere zielt. Anstatt die Kritik immanent zu entwickeln, und so die begrifflichen Matrizen des Vergleichs um ein close reading-Verfahren zu erweitern, verbleibt die Untersuchung damit über weite Strecken auf dem intellektuellen Niveau der akribisch aufgearbeiteten, gängigen Einführungsliteratur zur Medientheorie.

Demian Berger

Neuerscheinungen 2014/2015



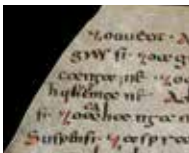
Kate Heslop, Jürg Glauser (Hg.) with Editorial Assistance from Isabelle Ravizza

RE:writing

Medial Perspectives On Textual Culture In The Icelandic Middle Ages

MW 29 ca. 300 S. Br. ca. CHF 48.00/ca. EUR 39.50

ISBN 978-3-0340-1029-0



Annina Seiler

The Scripting of the Germanic Languages

**A Comparative Study of ›Spelling Difficulties‹ in Old English,
Old High German and Old Saxon**

MW 30 268 S. zahlreiche Grafiken. Br. CHF 38.00/EUR 31.00

ISBN 978-3-0340-1030-6



Christoph Gardian

Sprachvisionen

Poetik und Mediologie der inneren Bilder bei Robert Müller und Gottfried Benn

MW 31 427 S. Br. CHF 68.00/EUR 55.50

ISBN 978-3-0340-1241-6



Bettina Schöller

Wissen speichern, Wissen ordnen, Wissen übertragen

**Schriftliche und bildliche Aufzeichnungen der Welt im Umfeld der Londoner
Psalterkarte**

MW 32 304 S. 33 Abb. Br. CHF 58.00/EUR 47.50

ISBN 978-3-0340-1244-7



Ralph Ruch

Kartographie und Konflikt im Spätmittelalter

Manuskriptkarten aus dem oberrheinischen und schweizerischen Raum

MW 33 208 S. ca. 14 Abb. CHF 38.00/ca. EUR 31.00

ISBN 978-3-0340-1269-0



Michael Gamper, Ingrid Kleeberg (Hg.)

Grösse

Zur Medien- und Konzeptgeschichte Personaler Macht im langen 19. Jahrhundert

MW 34 ca. 384 S. ca. 11 Abb. Br. ca. CHF 48.00/ca. EUR 39.50

ISBN 978-3-0340-1280-5

Veranstaltungen

NFS-Kolloquium FS 2015

›Medialität – Historizität‹

Universität Zürich, Rämistr. 69, SOC-1-101, jeweils 18.15 Uhr

3. März

Gemeinsame Textlektüre

17. März

Praxis – Medium – Wissen

Die Eingabe im frühen 19. Jahrhundert

Dr. Philipp Müller (Göttingen)

31. März

Medialitas

An den Rändern der Mediengeschichte

Prof. Dr. Stephan Gregory (Weimar)

14. April

Kubrick, Expo, die Beatles

Die Auflösung des Filmischen auf der Weltausstellung in Montréal 1967

Prof. Dr. Malte Hagener (Marburg)

28. April

Typologik

Spiegelungen der Osterereignisse in Text und Bild

Dr. Cornelia Herberichs (Stuttgart)

19. Mai

Liaison oder liebster Feind?

Geschichtsschreibung mit den Medienwissenschaften

*Prof. Dr. Monika Dommann, Dr. Gleb Albert,
liz phil. Wendelin Brühlwiler (Zürich)*

Tagungen/Workshops

4./5. März, Universität Lausanne

Workshop ›Wahrnehmungsdispositiv Treppe‹

veranstaltet von Prof. Dr. Edith Anna Kunz (Lausanne) und Elias Zimmermann M.A. (Lausanne) in Zusammenarbeit mit Dr. Julia Weber (FU Berlin), Prof. Dr. Hans-Georg von Arburg (Lausanne) und Benedikt Tremp M.A. (Lausanne)

9.-11. Mai

NFS-Mitarbeitenden-Workshop

›Mediale Modelle, Prägnaz – Historizität – Zeitgebundenheit‹ in Ittingen



Ausschnitt von BACK TO BED, Screenshot

9. -16. August

Tagung ›Sagas and Space‹

16. International Saga Conference, veranstaltet von Prof. Dr. Jürg Glauser (Basel und Zürich) und Prof. Dr. Klaus Müller-Wille (Zürich)

3.-5. September

Tagung ›Kommunale Selbstinszenierung‹

veranstaltet von Prof. Dr. Martina Stercken und Daniela Schulte, M.A (Zürich)
Commission Internationale pour l'histoire des Villes, Schweizerischer Arbeitskreis für Stadtgeschichte, Prof. Dr. Christian Hesse (Bern)

Gastvorträge 3.-5. September

›Monströs schön: Typologien einer humanimalen Ästhetik‹

Dr. Susanne Schul (Kassel)

» Weitere Informationen unter <http://www.mediality.ch/veranstaltungen.php>

