

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

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

Carolin Lano (Erlangen)

Wolfgang Ernst: Gleichursprünglichkeit. Zeitwesen und Zeitgegebenheit technischer Medien

Berlin: Kadmos 2012 (Berliner Programm einer Medienwissenschaft 12.0, Bd. 11), 459 S., ISBN 978-3-865-99144-0, € 24,80

Das Buch ist in zwei Hauptteile gegliedert: Zunächst widmet sich Ernst den „Zeitaffekten(n) durch sonische und optische Medien“, um sich dann „Quer zur Geschichte (mit): Medienzeit“ auseinanderzusetzen.

Im Mittelpunkt des ersten Hauptteils steht die Frage nach dem/der „Zeitwesen und Zeitgegebenheit technischer Medien“. Ausgangspunkt für Ernst ist: „Die Analysen erfolgen mit bevorzugtem Augenmerk auf die Irritationen im Zeitbewusstsein, die im

Menschen durch Zeitweisen technischer Medien ausgelöst werden – also auf die Weisen, wie solche Medienzeitfiguren die menschliche Zeitwahrnehmung affizieren“ (S.11). Materialintensiv hat Ernst einen Großteil der einschlägigen Literatur zu den Medien *Grammophon, Film, Radio, Fernseher* zusammengetragen und vorgestellt, ohne nennenswert Neues zur Forschung beizutragen.

Wesentlich spannender hingegen ist der zweite Hauptteil, in welchem Ernst seine Generalthese „Gleichursprünglich-

keit“ vorstellt, wenngleich er erst zum Ende des Buches diesbezüglich konkreter wird: „Ist das Wissen schon in den operativen Dingen selbst angelegt, wartend darauf, dass menschliche Kultur es in immer neuen Anläufen explizit macht und operativ in den Griff bekommt, in Form elektronischer Medien und/oder mathematischer Maschinen?“ (S.428). Mit anderen Worten: „das den Dingen implizite Wissen kommt nur in diskursiven, historisch bestimmbareren Kontexten zum Zug [...] Es gibt ein medienaktives Wissen, das immer wieder erneut an das menschliche Wissen wollen appelliert und quer zur historischen Zeit insistiert, weil die zugrundeliegenden Gesetze ihrerseits invariant gelten.“ (S.429)

Ernst scheint ein Pythagoreer zu sein, der davon ausgeht, dass den Dingen ein Ordnungsprinzip zugrunde liegt, das „quer zur Geschichte“ darauf harret, erkannt zu werden. Dieses Ordnungsprinzip, bei Pythagoras *harmonia* genannt, ist das Gefüge aus „Zeit, Zahl, Physis“ (S.425). Für Ernst scheinen Medienerfindungen (im weitesten Sinne), dem „Appell der Medien an Menschen“ gefolgt zu sein, „von ihnen gewusst werden zu wollen“ (S.429), womit gesagt ist, dass die Dinge selbst eigentlich Medien sind. In diesem Sinne sind für Ernst insbesondere technische Medien Erkenntnisfragmente der in den Dingen (Medien) wirkenden invarianten Gesetze. Ergo: Medien werden von Menschen durch Medien(erfindungen) erkannt.

Denkt man diesen spezifischen, an Pythagoras orientierten Ansatz zu Ende, dann ergeben sich folgende Kon-

sequenzen, die Ernst leider weder darlegt noch ausführt: Der Kosmos ist ein Medium, das wiederum selbst in sich aus Medien (Dingen) besteht, die vom Menschen durch seine Medienerfindungen erkannt werden, um schließlich selbst in weiter Zukunft mit einem absoluten (technischen) Medium den Kosmos selbst zu schaffen, d.h. zu erkennen.

Wäre nach Pythagoras das philosophische Fragen am Ende gewesen, hätten wir es tatsächlich mit einer originellen Fragestellung zu tun. Da metaphysisches Denken aber das Pythagoreische Ineins von Zahl und Physis bis heute in vielerlei Hinsicht überdacht hat, bleibt es unbegreiflich, was Ernst dazu bewegt, diesem vorsokratischen Denker eine solch absolute Bedeutung zu zusprechen, ohne z.B. adäquat die mediale Dimension frühgriechischen Denkens zu hinterfragen. Leider bleibt Ernst auch den Nachweis schuldig, wie er seine These der „Gleichursprünglichkeit“ mit harten Fakten (philosophisch wie mathematisch) belegt.

Fazit: Wer das Buch als Steinbruch auszuwerten versteht, kann für sein medienwissenschaftliches Arbeiten spannende Bruchstücke finden. Dies gilt insbesondere für den ersten Teil des Buches. Wer im zweiten Teil aber einen theoretisch ansprechenden Ansatz und dessen wissenschaftliche Durchführung erwartet, wird enttäuscht. Letztlich bleibt Ernst konsequent die Antwort schuldig, wie er seinen Pythagoreischen Ansatz begründet. Wenn *Zahl* und *Physis* als in Eins gedacht werden, dann verliert *Zahl* seine symbolische

Dimension und zugleich wird jene fundamentale Differenz aufgekündigt, die zwischen Natur und Kultur, zwischen Kosmos und menschlicher Erkenntnis besteht. Dass in der griechischen Philosophie schon vor und nach Pythagoras diese Grundkonstellation verschiedentlich gedacht wurde, blendet Ernst aus. Dass allein schon Zenons Schildkröten-Paradox das ‚Gefüge‘ von Raum, Zeit und Zahl medial zu denken wusste, hätte darauf aufmerksam machen können, wie kritisch die Vorsokratiker den Zahl-Absolutismus des Pythagoras zu hinterfragen wussten – ganz zu schweigen,

dass Platon im Dialog *Phaidros* Zahl zur ersten Medienerfindung des Halbgottes Theuth erklärte. All dies übergeht Ernst, was wahrlich wert wäre, wissenschaftlich aufgearbeitet zu werden, will man sich in seiner Grundthese auf frühgriechische Philosophie beziehen.

So wird die Grundthese von der „Gleichursprünglichkeit medientechnischen Wissens“ zu einem Glaubenssatz, mit welcher sich eher die theologische Fakultät beschäftigen sollte.

Frank Haase
(Basel)

Jiré Emine Gözen: Cyberpunk Science Fiction. Literarische Fiktionen und Medientheorie

Bielefeld: transcript 2012 (Kultur und Medientheorie), 350 S., ISBN 978-3-8376-1701-6, € 32,80

Oft scheint es, als hätte Cyberpunk als literarisches Phänomen bereits seit Mitte der 90er Jahre seinen Zenit überschritten. Doch anhaltende Rezeption, Einflüsse auf zeitgenössische Autoren, filmische Adaptionen sprechen eine andere Sprache: Die Faszination Cyberpunk ist ungebrochen und auch schon wiederholt im medienwissenschaftlichen Rahmen gelesen worden.

Der große Mehrwert von Gözens „Cyberpunk Science Fiction“ liegt in einer feinen, aber ausschlaggebenden Interessenverschiebung: anstatt Cyberpunk nur ein weiteres Mal motivisch zu systematisieren, legt die Autorin

ihr Hauptaugenmerk auf die These, dass Cyberpunk-Literatur und zeitgenössische Medientheorien und Medientheoretiker in engem Austausch stehen.

Auch für Cyberpunk-Neulinge überzeugend beginnt sie ihre Ausführungen mit der Suche nach Traditionen in der Literaturgeschichte – und findet die wissenschaftlichen und phantastischen Elemente, die auch im Cyberpunk ausschlaggebend werden, von der Antike (Ikarus) bis hin zu Goethe und Mary Shelley, bevor anschließend historische Entwicklungen innerhalb der Cyberpunk-Bewegung aufgezeigt werden (S.17ff). Dabei wird auf zentrale Statio-