Vorwort

«Wer nicht weiß, was er werden will, studiert irgendwas mit Medien.»[1]

So formuliert es die SPIEGEL-Autorin Mara Braun in einem Artikel über den Karriereverlauf von fünf ehemaligen Studierenden, die ‹in den Medien› Fuß fassen wollten. Dabei verweist auch sie auf einen Satz, der kulturell schon lange geläufig ist. Film, Fernsehen, Internet oder Games sind ein essentieller Bestandteil unseres Alltags und diese Vertrautheit verleitet schnell zu einem Studium in Fächern, die sich mit Medien beschäftigen. Auch die Philipps-Universität Marburg bietet den Bachelorstudiengang *Medienwissenschaft* an. Was aber wird in diesem Fach gelehrt? Wie sehen die Veranstaltungen aus? Und wie steht es um die Praxis?

Dieser Sammelband vereint diese Fragen und liefert einen Einblick in die Schwerpunkte des medienwissenschaftlichen Studiums in Marburg. Er soll dazu beitragen, den Studieninhalt für Interessierte und auch Studienanfänger transparenter zu machen und als Orientierungshilfe in den Start des Studiums dienen. Weil jede Universität und jedes Fach eigene Schwerpunkte legt, versteht sich dieser Band auch als Ratgeber und Begleiter, der sowohl die Struktur des Studiums in Marburg als auch beispielhafte Texte zu Studieninhalten bereitstellt.

Dieses Konzept geht zurück auf die Übung *Medienwissenschaftliche Publikationspraxis*, die im Sommersemester 2015 im Bachelorstudiengang Medienwissenschaft abgehalten wurde, und speist sich aus Beiträgen von Studierenden des Faches. Das Ziel ist ein Band von Studierenden für (angehende) Studierende und Studieninteressierte.

Einführend gibt der Band einen allgemeinen Überblick über das Studium. Abschnitt I beinhaltet deshalb eine Abwägung von *Theorie und Praxis* im Studium, um mit grundlegenden Irrtümern aufzuräumen. Darauf folgt eine Betrachtung *fächerübergreifender Veranstaltungen*, die einen Blick über den Tellerrand der Medienwissenschaft erlaubt.

Abschnitt II leitet in die theoretische Arbeit des Faches ein. Die *Film- und Fernsehanalyse* als methodische Grundlage des Studiums steht voran, um die nachfolgenden Texte in den Kontext wissenschaftlichen Arbeitens zu setzen. Es folgen vier Beiträge zu Themen, die sich an einer Auswahl einführender Veranstaltungen des Studiums orientieren: *Genreanalyse*, *Synchronisation*, *Dokumentarismus* und *Rezeption*.

Abschließend findet sich in Abschnitt III ein persönlicher *Erfahrungsbericht*. Entsprechen die Erwartungen der Realität? Wie kann der Studienalltag einfacher gestaltet werden? Und welche praktischen Angebote gibt es? Diese und andere Fragen kommen darin zur Sprache.

Insgesamt ergibt sich somit ein Überblick, der zwar nicht allumfassend ist, jedoch die grundlegenden Aspekte des medienwissenschaftlichen Studiums in Marburg herausstellt. Der Band schafft somit einen Eindruck, der über die Grenzen von Informationsmaterialien hinausgeht und bereits ein grundlegendes Wissen über die Thematiken des Studiums schafft.

---

1 www.bit.ly/1mZ6toY (18.06.15)

Wir möchten allen Autorinnen und Autoren für die jeweiligen Beiträge und die gelungene Zusammenarbeit in der Übungsveranstaltung danken, in deren Kontext dieser Band überhaupt ins Leben gerufen wurde. Besonderer Dank gilt hierbei Sonja Czekaj, die als Veranstalterin der Übung essentiell für das Konzept und die Koordination unserer Arbeit war. Nicht zuletzt richten wir einen herzlichen Dank auch an Annette Schüren (Schüren Verlag) sowie Vera Cuntz-Leng und Eric Buhse (MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews), die unser Verständnis von Verlags- und Redaktionsarbeit wesentlich prägten.

Marburg, im Juni 2015
Sophie Bömer, Alexander Henß, Lara Thiele
und
die Teilnehmer der Übung *Medienwissenschaftliche Publikationspraxis* (SoSe 2015)

Inhalt

I. Medienwissenschaft in Marburg studieren

Theorie und Praxis im medienwissenschaftlichen Studium in Marburg 4
(Beatrice Schmidt, Janine Schmidt, Alina Growe)

Erweiterung des medienwissenschaftlichen Verständnisses durch
fächerübergreifende Veranstaltungen 8
(Cathrin Bamberger, Lara Gaebelein, Marina Grosse Wiesmann)

II. Medien – Methoden – Theorien

Film- und Fernsehanalyse als Grundlage des Studiengangs Medienwissenschaft
an der Universität Marburg 13
(Carlos Alvarado, Mirjam Feibusch, Sascha Hinz)

Filmanalyse – Zu der Bedeutung des Genres – Genretheorien
am Beispiel SOME LIKE IT HOT 17
(Vanessa Lehmann, Berenike Preuße, Michael Winkler)

Transferprozesse der Synchronisation bei der deutschen Serie 23
(Bettina Fischer, Marie Wallmann)

Phasen des Dokumentarischen und die Problematik einer Definition 28
(Christoph Finger, Marie Friedewald, Annika Ruppert)

Medienrezeption – Der Fan als produktiver Faktor 34
(Sophie Bömer, Alexander Henß, Lara Thiele)

III. Perspektive auf das Studium

Der Studiengang Medienwissenschaft an der
Philipps-Universität Marburg – ein Erfahrungsbericht 42
(Pascal Ertl, Judith Krekel, Lennart Schinke)

Autorinnen und Autoren **46**

Janine Schmidt, Beatrice Schmidt, Alina Growe

Theorie und Praxis im medienwissenschaftlichen Studium in Marburg

Einleitung und Grundstruktur des B.A. Medienwissenschaft

Dass das Studium der Medienwissenschaft in Marburg ein Studium mit analytischem Ansatz ist, ergibt sich bereits aus der Institution Universität. Im Gegensatz zu Studiengängen an Fachhochschulen und anderen Institutionen dergleichen konzentriert sich das Studium an einer Universität auf die theoretischen Aspekte der Medienwissenschaft.
Das Studium setzt sich zusammen aus Vorlesungen, Seminaren, Übungen, Kolloquien und Projektarbeiten. In Vorlesungen referiert der Dozent in einem Hörsaal vor einer großen Anzahl an Studenten und vermittelt ihnen «wissenschaftliche[s] oder künstlerische[s] Grund- und Spezialwissen».[2] Aktive Mitarbeit ist meist nicht erforderlich, stattdessen wird das aufmerksame Zuhören und Mitschreiben erwartet. Am Ende des Semesters wird das erlernte Wissen in einer benoteten oder auch unbenoteten Klausur abgefragt.
Im Vergleich zu Vorlesungen haben Seminare einen praktischeren Anteil, der aus Mitarbeit und gemeinsamer Erarbeitung der Studieninhalte, basierend auf Fachtexten, besteht. Sie beschäftigen sich mit fachspezifischen Themen, befassen sich mit neuen Problemstellungen und erfordern das eigenständige Arbeiten der Studenten. In den meisten Seminaren ist Fachliteratur ein integraler Bestandteil. Von den Studierenden wird erwartet, dass sie diese sorgfältig lesen und sich mit den Inhalten auseinandersetzen. Die Teilnehmeranzahl in Seminaren ist geringer als die in Vorlesungen, wodurch ein intensives und produktives Arbeiten ermöglicht wird. Die Ergebnisse münden meist in einer Diskussion, in der das Plenum ihre Erkenntnisse austauscht und gegebenenfalls erweitert. Die Prüfungsleistung ist zumeist in Form einer Hausarbeit abzulegen. Die Studienleistung hingegen wird durch die Anfertigung von Thesenpapieren sowie dem Erstellen eines themenspezifischen Referates absolviert.
Ein weiterer wesentlicher Veranstaltungstyp sind Übungen, in denen Studenten die Gelegenheit haben, sich auch auf praktischer Ebene zu versuchen. Sie dienen zur Vertiefung und Ergänzung und sollen eine Möglichkeit bieten, spezielle Fragen anzusprechen. Diese Übungen sind wie folgt gestaltet: Der Lehrende stellt praktische Aufgaben, die von den Studierenden selbständig erarbeitet werden müssen. Dabei erlernen sie neue Fertigkeiten. Die Ergebnisse werden meist den anderen Übungsteilnehmern vorgestellt und diskutiert. So ergeben sich neue Impulse zur Verbesserung der eigenen Arbeiten, die zukünftig umgesetzt werden können. Es besteht die Möglichkeit, dass ‹Expertengruppen› zu bestimmten Themen entstehen, die im Rahmen der Veranstaltung ihr spezifisches Wissen an die Mitstudenten weitergeben können. Die regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit und sorgfältige und gewissenhafte Bearbeitung der praktischen Aufgaben ist Voraussetzung für das Bestehen einer Übung.
Weitere Veranstaltungstypen sind Kolloquien und Projekte, die jedoch keine zentrale Rolle in den Modulen einnehmen. Kolloquien sind vergleichbar mit Seminaren, jedoch überwiegt der aktive Diskussionsanteil. Diskutiert werden wissenschaftliche Thesen, die zwischen Dozent und Student erörtert und debattiert werden. Anforderungen für das Bestehen des Kolloquiums sind das Anfertigen von Thesenpapieren und das Vortragen eines Referates, das sich mit den erarbeiteten Inhalten der Veranstaltung befasst. In dem Modul ‹Praxisbezogene Medienarbeit› werden Projektarbeiten gefordert, in denen selbständige Arbeitsgruppen Projekte konzipieren und bearbeiten. Die Resultate dieser Arbeiten dienen als benotete Leistung des Moduls.
Im folgenden Aufsatz werden wir genauer Theorie und Praxis erläutern und von eigenen Erfahrungen der Veranstaltungsformen mit analytischem Ansatz und denen mit größerem Praxisbezug berichten. Anhand eines Schaubildes des Studienverlaufsplans des Studiengangs Medienwissenschaft werden wir in Kapitel 2 und 3 zunächst die einzelnen Module erläutern.

[2] http://bit.ly/1IP3ATk (17.06.15).

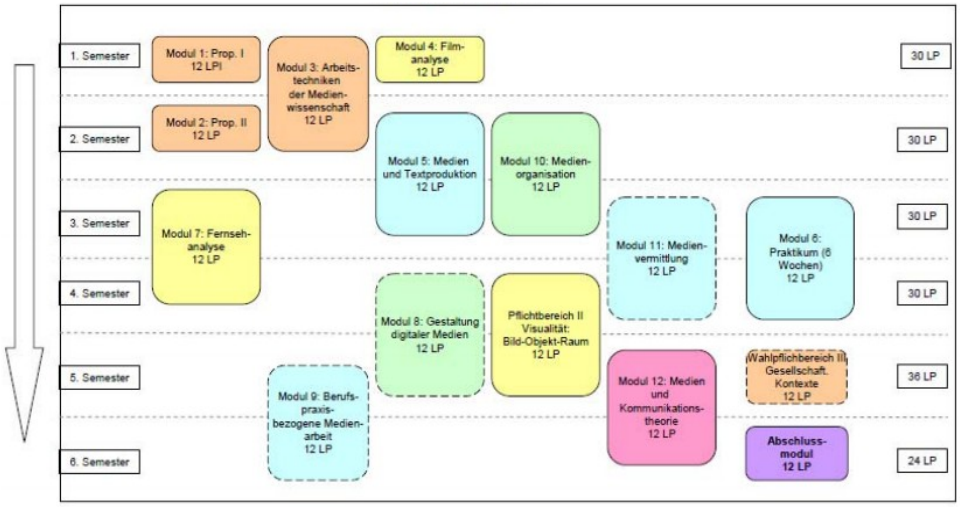

Abbildung 1: Exemplarischer Studienverlaufsplan[3]

Die Module Propädeutik I und II beinhalten jeweils eine Vorlesung und ein Seminar. Im ersten Semester, das wir absolvierten, lautete der Titel der Vorlesung ‹Einführung in die Geschichte der Medien› und der des Seminars ‹Der frühe Film als Laboratorium der Mediengeschichtsschreibung›. In der Vorlesung wurden grundsätzliche und einführende Inhalte der Medienwissenschaft vermittelt: einerseits die Entwicklung und Etablierung der Medienwissenschaft, als auch der Medien selbst und andererseits das Entstehen einer Medienkultur. Im dazugehörigen Seminar beschäftigte man sich spezifisch mit den Anfängen des Mediums Film. Dazu wurden uns Ausschnitte von Stummfilmen und Schwarzweißfilmen gezeigt (darunter auch einige Bei-spiele mit Charlie Chaplin), um einen Eindruck des frühen Entwicklungsstadiums der Kinematographie zu vermitteln. Im zweiten propädeutischen Modul baute die Vorlesung ‹Die Gesellschaftlichkeit der Medien› auf die vorangegangene Vorlesung auf und im dazugehörigen Seminar ‹Medientheorien lesen› kamen wir mit entscheidenden medientheoretischen Ansätzen und deren Vertretern in Berührung. In diesem Seminar vertieft man seine Kenntnisse über Medientheoretiker und -wissenschaftler wie Theodor W. Adorno, Niklas Luhmann und viele andere.

Modul 4 ‹Filmanalyse› spricht für sich: Innerhalb einer Vorlesung (‹Der deutsche Film: Ein Überblick›) lernten wir einschlägige deutsche Filme (wie zum Beispiel Das Wunder von Bern oder Die Mörder sind unter uns) kennen. Im Seminar ‹Christian Metz: Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films› analysierten wir auf Grundlage der gleichnamigen medienwissenschaftlichen Lektüre die filmstilistischen Mittel anhand von ausgewählten Filmen. Diese Filme gingen von Kunstfilmen, wie Das Kabinett des Dr. Caligari, bis zu populären Filmen, beispielsweise Black Swan oder The Blairwitch Project.

Modul 10 (‹Medienorganisation›) besteht aus zwei Seminaren. Die Titel der von uns gewählten Veranstaltungen lauteten ‹Organisationsformen des dokumentarischen Films›, in dem wir uns mit der Geschichte und dem Gegenstand des Dokumentarischen befassten, und ‹Filme produzieren: Wie entsteht ein Kinofilm?›, in dem die verschiedenen Stufen einer Filmproduktion erläutert wurden.

In Modul 7 (‹Fernsehanalyse›) belegt man erneut jeweils eine Vorlesung und ein Seminar. Im Rahmen des Seminars ‹Zwischen Leben und Tod: Krankenhausserien im deutschen und US-amerikanischen Fernsehen› referierten die Studierenden über einige deutsche und US-amerikanische Krankenhausserien. Die Spannweite der Serien reichte von der Schwarzwaldklinik über Grey's Anatomy bis hin zu Dr. House. Da uns dieses Seminar besonders gut gefallen hat, möchten wir später noch detaillierter von unseren Erfahrungen und Erkenntnissen aus der genannten Veranstaltung berichten. Die Vorlesung des Moduls lautete in unserem Jahrgang ‹Das Fernsehen als politisches Medium›. Hierbei wird die Verbindung von Politik und Medien besonders deutlich.

Modul 11 (‹Medienvermittlung›) besteht aus einer Übung und einem Seminar, wobei auf die Übung im folgenden Kapitel eingegangen wird. Im Seminar ‹Medienreflexive Geschichtsbildvermittlung: Modellierungen deutscher Geschichte im Modus der Non-Fiction› setzten wir

[3] http://bit.ly/1IP3ATk (17.06.15).

uns mit non-fiktionalen Geschichtsbildern, wie zum Beispiel mit dem Film Black Box BRD und deren Reflexivität und Referentialität auseinander.
In Modul 8 (‹Gestaltung digitaler Medien›) belegt man erneut zwei Seminare. An dieser Stelle ist zu erwähnen, dass wir lediglich von den Veranstaltungen ausführlicher berichten können, die wir bisher selbst besucht haben. Mit Ausnahme des Seminars im Rahmen des Exportmoduls der Kunstgeschichte, auf das noch eingegangen wird, belegen wir die folgenden Veranstaltungen erst in den kommenden Semestern. Das Seminar aus Modul 8, das wir besuchten, trägt den Titel ‹Digitaler Realismus›. Auf der Basis von Fachliteratur erarbeitet man die verschiedenen Arten von «Bezügen zwischen Bild und Abbild vor dem Hintergrund der Digitalisierung des analogen Bildes».[4] Als zweites Seminar aus diesem Modul hätte man beispielsweise die Veranstaltung ‹#selfie – Selbst-Bilder in sozialen Netzwerken› belegen können.
Das Exportmodul ‹Visualität: Bild – Objekt – Raum› besteht aus einer Vorlesung und einem Seminar aus dem Studiengang B.A. Kunstgeschichte. Der Inhalt der Vorlesung umfasst entweder den Bereich der Moderne oder den des Mittelalters. Unser Seminar ‹3D. Zur Geschichte der dreidimensionalen Darstellung› handelt von den Anfängen und der Entwicklung der Dreidimensionalität in Gemälden bis hin zur Dreidimensionalität in Filmen (z.B. Avatar) und in der Computertechnik. Ein weiteres Exportmodul trägt den Titel ‹Gesellschaftliche Kontexte›. Im Rahmen dieses Moduls belegt man Veranstaltungen aus gesellschaftswissenschaftlichen Studiengängen. (Zur weiteren Information: ‹Erweiterung des medienwissenschaftlichen Verständnisses durch fächerübergreifende Veranstaltungen›).
Modul 12 (‹Medien- und Kommunikationstheori›) besteht aus einem Seminar und einem Kolloquium. Hierbei haben wir die Möglichkeit zum Beispiel das Kolloquium «Kritische Medientheorie» zu besuchen, in dem man sich noch einmal intensiver mit den obengenannten Medientheoretikern (und vielen anderen), ihren Thesen und Biografien beschäftigt. Man kann zwischen den Seminaren ‹Wann sind Medien?› und ‹Die Medien der Gesellschaft› wählen.

Veranstaltungen mit größerem praktischen Anteil

Modul 3 (‹Arbeitstechniken der Medienwissenschaft›) besteht aus zwei Übungen. In der ersten Übung, ‹Techniken medienwissenschaftlichen Arbeitens›, lernten wir grundlegende medienwissenschaftliche Arbeitstechniken wie das Erstellen eines Thesenpapiers, einer Hausarbeit, eines Exposés, etc. sowie das angemessene Zitieren und Bibliographieren. Der Titel der zweiten Übung, die wir belegten, lautete ‹Präsentationstraining/kommunikative Kompetenzen/Techniken›. Im Rahmen dieser Übung wurde das Präsentieren, Argumentieren und das freie Sprechen geübt sowie die Vorgehensweise beim Anfertigen von Notizen für Vorträge.
Der Titel von Modul 5 ‹Medien und Textproduktion› ist selbsterklärend. Im Rahmen zweier Übungen, ‹Fernsehen als Informationsmedium› und ‹Neue Medien verändern die Nachrichtenwelt›, beschäftigten wir uns mit aktuellen Themen, zu denen wir kleine Beiträge in Form von Essays, Kritiken oder Zeitungsberichten verfassten.
Als zweite Veranstaltung aus Modul 11 besuchten wir die Übung ‹Medienwissenschaftliche Publikationspraxis›. Dort durchliefen wir die Schritte einer medienwissenschaftlichen Publikation in Form von eigens formulierten Beiträgen für eine fiktive Herausgeberschrift.
Modul 9 (‹Berufspraxisbezogene Medienarbeit›) bietet die Möglichkeit auszuwählen zwischen einer Projektarbeit, z.B. ‹Videopraxis / Video-Selfies. Grundlagen – Technik – Produktion› oder ‹Projekt 1967 – Ein Jahr Mediengeschichte›, oder dem Erlernen des Programms *Adobe InDesign*, zum Erstellen von beispielsweise Werbeflyern, etc., was jeweils auf mögliche spätere berufliche Tätigkeiten vorbereitet.
Modul 6 beinhaltet ein sechswöchiges Pflichtpraktikum im Berufsfeld der Medien. Idealerweise sollte es in den Semesterferien nach dem vierten Semester absolviert werden. Nach Beendig-ung des Praktikums hat der Studierende vier Wochen Zeit, um einen Praktikumsbericht zu schreiben.

[4] http://bit.ly/1Gfdny2 (17.06.15).

Beispielhafte Darstellung eines Seminars

Da die Anzahl von Seminaren im Verhältnis den größten Anteil der Veranstaltungen ausmacht, haben wir uns dazu entschieden, den Inhalt und die strukturellen Merkmale eines Seminars genauer zu beleuchten: ‹Zwischen Leben und Tod. Krankenhausserien im deutschen und US-amerikanischen Fernsehen›. Dieses Seminar belegten wir im dritten Semester im Rahmen des Moduls 7 (‹Fernsehanalyse›). Behandelt wurden folgende Serienbeispiele: Schwarzwaldklinik, Für alle Fälle Stefanie, In aller Freundschaft, Doctor's Diary, Emergency Room, Grey's Anatomy, Dr. House und Scrubs. Nach einer Einführung in die Thematik der Serienanalyse durch den Dozenten, bildeten wir Referatsgruppen. Jeder Gruppe wurde eine der obengenannten Serien zugeteilt.
In den Gruppen untersuchten wir die film- und fernsehanalytischen Aspekte der Serie (Dramaturgie, Figurenkonstellation und zwischenmenschliche Beziehungen, Konflikte, etc.) und stellten die filmstilistischen (z.B. Kameraperspektive), strukturellen (z.B. Aufbau einer Episode) sowie semantischen (inhaltlichen) und ästhetischen Aspekte in den Fokus unserer Betrachtung. Für die Prüfungsleistung musste eine zehnseitige Hausarbeit angefertigt werden, die einen der eben genannten Aspekte im Hinblick auf eine der Serien vertieft und diesen mit einer anderen Krankenhausserie vergleicht.

Fazit und das Verhältnis von den verschiedenen Veranstaltungsformen

Der Studiengang B.A. Medienwissenschaft in Marburg ist ein eher theoriegeleiteter Studiengang mit geringeren praktischen Veranstaltungen. Dies lässt sich jedoch nicht verallgemeinern, da jede Veranstaltungsform auch einen praktischen Anteil enthält. Dazu können beispielsweise Referate, Diskussionen und Textarbeiten zählen.
Auffallend ist: Je weiter man im Studium fortschreitet, desto mehr Veranstaltungen mit größerem praktischen Anteil werden angeboten. Dies hat den Sinn, dass erst die theoretischen Grundlagen vermittelt werden, die dann in den praktischen Modulen angewandt werden können. Absicht dieser Studiumsstruktur ist es, zunächst die theoretische Basis zu erlernen, um die Grundlagen der Medienwissenschaft nachvollziehen zu können und anschließend im Berufsleben das Erlernte auszuüben. Vor allem durch das Praktikum können erste Erfahrungen in der Berufswelt gesammelt werden. Dort zeigt sich die Anwendbarkeit der Studieninhalte und deren Nutzen. Außerdem erhält der Studierende durch das Praktikum erstmals einen Einblick in das breite Berufsspektrum der Medienwissenschaft.

> «Der Bachelor-Studiengang *Medienwissenschaft* richtet sich an Studieninteressierte, die eine Tätigkeit in kulturorientierten Berufsfeldern anstreben. Hierzu zählen der Bereich der redaktionellen Betreuung audiovisueller Produkte, das Feld der Medienpublizistik – also der Film- und Fernsehkritik und des Wissenschaftsjournalismus –, die Berufsfelder des Kulturmanagements, der Öffentlichkeitsarbeit sowie die Bildungsarbeit in Kommunen, Verbänden und Institutionen.»[5]

Das Studium der Medienwissenschaft in Marburg ist ein Zusammenspiel von Theorie und Praxis.

Quellenverzeichnis

http://bit.ly/1IP3ATk (17.06.15).
http://bit.ly/1IP3ATk (17.06.15).
http://bit.ly/1Gfdny2 (17.06.15).
http://bit.ly/1GYTIsE (17.06.15).

[5] http://bit.ly/1GYTIsE (17.06.15).

Lara Gaebelein, Marina Grosse Wiesmann, Cathrin Bamberger

Erweiterung des medienwissenschaftlichen Verständnisses durch fächerübergreifende Veranstaltungen

Einleitung

Das Studium der Medienwissenschaft am Studienstandort Marburg vermittelt den Studierenden von Film- und Fernsehforschung bis hin zum Feld der Medientheorie verschiedenste Bereiche medienwissenschaftlicher Grundlagen. Eine Besonderheit stellen dabei die fächerübergreifenden Veranstaltungen dar, auf die in diesem Beitrag genauer eingegangen werden sollen.

Im Folgenden werden anhand von verschiedenen Beispielen zunächst diese fächerübergreifenden Veranstaltungen inhaltlich vorgestellt, bevor dann thematische Bezü-ge zur Medienwissenschaft hergestellt werden sollen.
Grundsätzlich ist im Rahmen der Wahlpflichtbereiche des B.A. Medienwissenschaft eine Belegung verschiedener Module aus anderen Studiengängen möglich. Dieser Austausch zwischen den unterschiedlichen Studiengängen soll der Erweiterung medienwissenschaftlicher Kenntnisse dienen und wird in Form einer Leistungsverbuchung auch angerechnet.

Übersicht der möglich wählbaren Importmodule

Bei den fächerübergreifenden Veranstaltungen wird zwischen drei Wahlpflichtbereichen unterschieden, die nachfolgend aufgeführt sind.

Wahlpflichtbereich I (*)	Alternativ zu Modul 9 «Berufspraxisbezogene Medienarbeit» (12 LP) können aus dem M.A. Bildende Kunst die beiden Module «Digitale Gestaltung I» (6 LP) und «Digitale Gestaltung II» (6 LP) belegt werden.	Belegung zum SS, WS empfohlen ab dem 5. Fachsemester
Wahlpflichtbereich II (*)	Alternativ zu Modul 8 «Gestaltung Digitaler Medien» (12 LP) und Modul 11 «Medienvermittlung» (12 LP) können aus dem B.Sc. Informatik einzelne ausgewählte Module im Umfang von 24 LP belegt werden.	Belegung zum SS, WS empfohlen ab dem 3. Fachsemester

Wahlpflichtbereich III (**)	Anders als die Wahlpflichtbereiche I und II ist der Wahlpflichtbereich III ein reiner Importbereich. Hier kann nicht alternativ zu Modulen der Medienwissenschaft gewählt werden, sondern hier muss man sich für die Exportmodule eines der zur Verfügung stehenden Studiengänge entscheiden. Man muss die gesamten 12 LP in einem der folgenden Studiengänge erbringen. Gewählt werden kann zwischen: > Sozialwissenschaft > Politikwissenschaft > Friedens- und Konfliktforschung > Vergleichende Kultur- und Religionswissenschaft > Philosophie	Belegung zum SS, WS empfohlen ab dem 5. Fachsemester

(*)= dieser Bereich ist freiwillig wählbar
(**)= dieser Bereich muss gewählt werden

Unabhängig von diesen Wahlpflichtbereichen ist die Belegung des fächerübergreifenden Moduls aus dem Pflichtbereich II vorgesehen:

Visualität-Bild-Objekt-Raum (**)	Die Leistung in diesem Modul wird in einer Vorlesung und einem Seminars der Kunstgeschichte erbracht.	Belegung zum SS, WS empfohlen ab dem 4. Fachsemester

Aus der Grafik zu den fächerübergreifenden Veranstaltungen geht hervor, dass man sowohl den Pflichtbereich II als auch den Wahlpflichtbereich III belegen muss, während man bei den Wahlpflichtbereichen I und II die Wahl hat zwischen medienwissenschaftlichen Modulen und fächerübergreifenden Modulen. Insgesamt werden also mindestens 24 LP durch fächerübergreifende Module erbracht.
Im Folgenden werden nun einzelne dieser fächerübergreifenden Veranstaltungen vorgestellt und hinsichtlich ihrer Inhalte erläutert sowie ein Bezug zur Medienwissenschaft hergestellt.

Veranstaltungsbeispiele der fächerübergreifenden Module

Um jetzt einen detaillierteren Einblick in einige der beschriebenen Exportmodule des Studiengangs zu erlangen, werden nachfolgend exemplarische Veranstaltungen aus den verschiedenen Modulen genauer aufgeführt. Die folgenden Beispiele sind in den Bereichen Bildende Kunst und Kunstgeschichte sowie den Sozialwissenschaften angesiedelt.

Beispiel I: Digitale Gestaltung für Medienwissenschaftler

Am Institut für Bildende Kunst bietet die Philipps-Universität Marburg Studierenden der Medienwissenschaft die Lehrveranstaltung ‹Digitale Gestaltung für Medienwissenschaftler› im Rahmen des Moduls 9 ‹Berufspraxisbezogene Medienarbeit› an. Die Veranstaltung setzt sich aus insgesamt zwei Blöcken zusammen, die in zwei Semestern absolviert werden können. Pro Seminar können jeweils zehn Teilnehmende zugelassen werden. Eine produktive Arbeitsatmosphäre, in der der Dozent individuell und ausführlich auf die einzelnen Studierenden eingehen kann, ist daher gewährleistet und auch notwendig. Anders als in diversen Lehrveranstaltungen innerhalb des Instituts für Medienwissenschaft erlernen Studierende hier konkrete praktische Fertigkeiten in Bezug auf digitale Gestaltung. Außer Acht lassen sollte man weiterhin aber auch nicht den relativ hohen eigenen Lernanteil, der vorausgesetzt wird. Dies äußert sich beispielsweise durch eine notwendige Einarbeitung in die Software *Adobe InDesign*, die selbständig erfolgen muss, um im späteren Verlauf eigene Projekte verwirklichen zu können. Der erste Teil des Seminars setzt sich also hauptsächlich aus der Einarbeitung in die entsprechende Software zusammen, die mithilfe des dazugehörigen Lehrbuchs ausgeführt wird. Zeitgleich erlernen die Studierenden erste Grundbegriffe in der Typografie und im Layout. Dies geschieht in erster Linie durch eigene Recherche in verschiedenen Lehrbüchern. Der Inhalt wird dann in den Sitzungen vertieft, indem das Gelernte durch Diskussionsrunden oder gemeinsames Analysieren von verschiedenen Zeitschriften-Layouts erneut behandelt wird. Offene Fragen können somit direkt mit dem Dozenten geklärt werden. Nachdem die Studierenden sich in die Materie eingearbeitet haben, können durch Brainstorming und Gespräche erste eigene Projektideen entwickelt werden, die außerhalb des Seminars weiter ausgearbeitet werden müssen. Hier geht es dann vor allem um das Format (Flyer, Broschüre, Plakat, etc.), die Seitenzahl, Inhalte und Struktur. Sobald das erste grobe Grundgerüst steht, wird das Projekt in mehreren Wochen mit dem Programm *Adobe InDesign* realisiert. Hierbei arbeiten die Projektteilnehmer selbstständig unter der fachlichen Betreuung des Dozenten. Am Ende des Seminars stehen dann oftmals viele kreative Projekte, die in Form von Flyern, Broschüren oder ähnlichem von den Studierenden entworfen wurden. Durch den hohen Anteil eigenständiger und praktischer Arbeit und dem gleichzeitigem Erwerb des theoretischen Hintergrundwissens können die Studierenden ihren eigenen Horizont erweitern und erste Praxiserfahrungen für das Berufsleben sammeln.

Beispiel II: Sakralarchitektur im Mittelalter

Das Seminar ‹Sakralarchitektur im Mittelalter› ist im Modul Visualität: Bild – Objekt – Raum angesiedelt und beschäftigt sich unter anderem mit karolingischen Bauten, romanischen Basiliken oder auch gotischen Kathedralen. Um sich mit dem Thema der Sakralarchitektur vertraut zu machen, werden im Seminar verschiedene Grundlagentexte angeboten. Während man in den ersten Veranstaltungen durch Vorträge der DozentIn einen groben Überblick über verschiedene Funktionszusammenhänge, einzelne Bauteile oder der Ausstattung erhält, müssen die Studierenden sich anschließend auch vertiefend mit Themen auseinandersetzen. Dies geschieht durch regelmäßige Hausaufgaben und vor allem auch durch Einzelreferate zu zugeteilten Themen wie etwa Bauplastiken oder Portalen. Jede Sitzung wird dann durch jeweils drei bis vier Referate gefüllt. Die Studierenden erhalten somit einen umfassenden Überblick über die Thematik und entwickeln ein Gefühl für architektonische Grundlagen. Geprüft wird das erworbene Wissen abschließend durch die Hausarbeit als Prüfungsleistung, in der sich die Studierenden auf einen Themenkomplex spezialisieren und mithilfe von Literaturvorschlägen der DozentIn einer wissenschaftlichen Fragestellung nachgehen.

Beispiel III: Soziale Ungleichheit und Geschlecht

Im Exportmodul ‹Gesellschaftliche Kontexte›, das regulär im fünften Semester absolviert wird, haben die Studierenden freie Wahl zwischen verschiedenen Veranstaltungen aus den Bereichen Sozialwissenschaften, Politikwissenschaften, Religionswissenschaften oder ähnlichem. Im Studiengang Sozialwissenschaft besteht zum Beispiel die Möglichkeit, das Seminar ‹Soziale Ungleichheit und Geschlecht› zu belegen. Vorrangig geht es hier um die Betrachtung und Analyse empirischer Daten in Bezug auf die Fragestellung, inwiefern materielle Benachteiligung dadurch erklärbar ist, dass jemand einem bestimmten Geschlecht an-gehört. Hauptaugenmerk liegt hier also auf dem Lernziel, nach dem Seminar empirische, quantitative oder qualitative Studien verstehen, kritisieren und einordnen zu können. Die Arbeitsform im Seminar setzt sich durch verschiedene Bausteine wie etwa Gruppenarbeit, Referate oder Vorträge des Dozenten zusammen, auch Diskussionsrunden werden oftmals gerne wahrgenommen.
Einen nicht unerheblichen Teil des Wissens müssen die Studierenden auch hier selbstständig von zu Hause aus erwerben und dies regelmäßig durch Kurzvorträge oder eben Diskussionen belegen. Die wöchentlichen Sitzungen sind jeweils einzelnen Themengebieten zugeordnet, auf die sich die Studierenden neben der Präsenzzeit auch in Vor- und Nachbereitungen spezialisieren. Hierbei kann es beispielsweise um die Benachteiligung von Frauen in Führungspositionen oder auch Einkommensunterschiede zwischen dem weiblichen und männlichen Geschlecht gehen. Geprüft wird das Wissen abschließend durch eine Hausarbeit, die sich unter einem bestimmten Thema mit dazugehörigen empirischen Daten auseinandersetzt und einen Erkenntnisgewinn erzielt.
Durch die genauere Erläuterung der Veranstaltungsbeispiele wird es nun abschließend möglich, einen konkreten Bezug der Exportmodule zu Inhalten und Ansätzen des medienwissenschaftlichen Studiums herzustellen, womit sich das nächste Kapitel auseinandersetzt.

Bezug zur Medienwissenschaft

Nach dieser Übersicht und Vorstellung der einzelnen Importmodule, stellt sich die Frage, welchen Sinn diese fächerübergreifenden Veranstaltungen überhaupt erfüllen sollen, was in diesem Abschnitt anhand einiger Beispiele deutlich gemacht werden soll.
Wie in den einleitenden Beiträgen in diesem Band beschrieben, beschäftigt sich der Studiengang der Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg primär mit audiovisuellen Medien. Diese haben sich im Laufe der Industrialisierung immer weiter ausdifferenziert und sind eng verbunden mit den traditionellen Künsten. Sie übernehmen «Motive, Repräsentationsmodi und Verfahrensweisen» unter anderem der Literatur oder der Malerei und passen sie ihren «eigenen medialen Ausdrucksmöglichkeiten» an.[6] Daher gibt es eine enge Zusammenarbeit zwischen der Medienwissenschaft und anderen Disziplinen wie der Kunstgeschichte. Diese betrachtet den Bereich des Visuellen aus kunsthistorischer Sicht beispielsweise anhand von Theorien der Kunst. Dabei wird Wert auf das Bildliche, die visuelle Kommunikation und symbolische Dimension gelegt.[7]
In der Veranstaltung ‹Digitale Gestaltung› am Institut für Bildende Kunst wird mit digitalen Werkzeugen für Typografie und Layout gearbeitet. Dies kann vor allem für diejenigen Studierenden ansprechend sein, die sich für Mediendesign interessieren und Basiswissen sowie erste Einblicke in diesem Gebiet gewinnen möchten. Ziel ist es dabei, Kenntnisse bezüglich der Gestaltung von Publikations- und Kommunikationsmedien zu erhalten.[8] Dabei kann es nützlich sein, zu erfahren, welche gestalterischen Mittel unter anderem Werbemedien nutzen, um die gewünschte Zielgruppe zu erreichen und auf sich aufmerksam zu machen.
Da Medien zur Ausbildung sozialer Netze beitragen können, sind die Sozialwissenschaft und die Medienwissenschaft eng miteinander verknüpft. Dabei kann sich unter anderem

[6] bitly.com/studiordnung (01.06.15).
[7] Vgl. ebd.
[8] bit.ly/modulbeschreibung (28.05.15).

mit der Rolle der Kommunikationsmedien in der Gesellschaft beschäftigt werden oder es kann um Fragen gehen wie ‹Ist Facebook wirklich ein soziales Medium?›. So werden sowohl in der Sozialwissenschaft als auch in der Medienwissenschaft mit Theorien wie der Akteur-Netzwerk-Theorie von Bruno Latour oder mit den c*ultural studies* gearbeitet.
Generell sollen die fächerübergreifenden Veranstaltungen eine sinnvolle Ergänzung zum Studium der Medienwissenschaft darstellen, um interdisziplinäre Kompetenzen zu verstärken beziehungsweise Fachperspektiven zu überschreiten und das Wissen zu erweitern. Dabei liegt der Vorteil nicht nur in der Erweiterung des medienwissenschaftlichen Verständnisses, sondern auch darin, die eigenen Interessen durch die Wahl von anderen Modulen zu verfolgen. Somit ist es möglich, einen eigenen Schwerpunkt zu setzen und den Studiengang individuell zu gestalten - über die Medienwissenschaft hinaus.

Fazit

Medienwissenschaft ist vielseitig. Sie umfasst nicht nur die Bereiche, die sich ihr schon ‹auf den ersten Blick› zuordnen lassen, wie Film- und Fernsehwissenschaft oder Medientheorie, sondern findet sich auch in vielen anderen Bereichen wieder.
Am Studienstandort Marburg soll den Studierenden ermöglicht werden während ihres Studiums einen Einblick in diese Vielseitigkeit der Medienwissenschaft zu bekommen. Außerdem soll so die Möglichkeit gegeben werden, das Studium nach eigenen Interessen durch die Wahl von Modulen anderer Studiengänge zu erweitern.
Bei der Entscheidung für einen Studiengang stehen anfangs oftmals viele Fragen. Aus welchen Studiengängen kann ich Importmodule wählen? Zu welchem Zeitpunkt im Studium muss ich Importmodule belegen? Wie melde ich mich für Module aus anderen Studiengängen an? Welche Leistungen muss ich in den jeweiligen Importmodulen erbringen, um die Module abzuschließen?
Dies sind nur einige der Fragen, die sich zu Beginn den Studierenden und Studieninteressierten stellen. Was die Wahl der einzelnen vorgestellten Module angeht, so kann hier lediglich Interesse geweckt und ein Einblick in die Thematik der einzelnen Beispiel-Seminare gegeben werden.
Damit Studierenden die Wahl der einzelnen Module oder vielmehr der einzelnen Seminare leichter fällt, ist der Besuch der Studienberatung des medienwissenschaftlichen Studiengangs oder der Besuch der Studiengangshomepage zu empfehlen.

Weiterführende Informationen[9]

Wahlpflichtbereich I
Informationen http://www.uni-marburg.de/fb09/bk/studium/studiengaenge/export

Wahlpflichtbereich II
http://www.uni-marburg.de/fb12/studium/studiengaenge/bsc-informatik/lehrveranstaltungen/exportmodule

Wahlpflichtbereich III
http://www.uni-marburg.de/fb03/studium/exportmodulefb03/exportmodulefb03ba sowie
http://www.uni-marburg.de/genderzukunft/studium/stupr/modul/basisaufbau/index_html

Quellenverzeichnis

bitly.com/studiordnung (26.06.15).
bit.ly/modulbeschreibung (26.06.15).
http://bit.ly/1FAIgMz (26.06.15).

[9] http://bit.ly/1FAIgMz (24.06.15).

Carlos Alvarado, Mirjam Feibusch, Sascha Hinz

Film und Fernsehanalyse als Grundlage des Studiengangs Medienwissenschaft an der Universität Marburg

Filmanalyse – was ist das eigentlich? Eine Einführung

Als zukünftiger Student der Medienwissenschaft wird man, vor allem an der Philipps-Universität Marburg mit dem audiovisuellen Schwerpunkt, um Filmanalyse nicht herumkommen. Doch was ist das eigentlich? Wie macht man das und wozu? Diese Fragen sollen im Folgenden geklärt werden und damit bereits auf das medienwissenschaftliche Studium vorbereiten. Die Literatur, die als Grundlage für diesen Beitrag verwendet wird, soll jedoch keinesfalls als repräsentativ und alleinstehend für die Filmanalyse im Allgemeinen gelten. So weit wie das Feld der Medienwissenschaft ist, so weit sind auch die unterschiedlichen Ansätze und Theorien von verschiedenen Medienwissenschaftlern. Beim vorliegenden Beitrag wurde sich auf Publikationen von etablierten Medienwissenschaftlern bezogen, auf die oftmals in der Lehre und im Studium Bezug genommen wird. So kann hier schon einmal angemerkt werden, was als Grundlage im geisteswissenschaftlichen Studium allgemein gelten kann: Hinterfragen, prüfen, vergleichen und immer mit kritischem Blick an alle Aspekte der wissenschaftlichen Arbeit herangehen. Dies führt nun schon richtungsweisend zur Filmanalyse, denn diese ist eben auch ein Instrument zur wissenschaftlichen Arbeit. Will man sich mit der Theorie und Praxis des Films beschäftigen, so ist die Analyse ein unerlässliches Mittel hierfür. Knut Hickethier, ein Medienwissenschaftler, der einem im Studium immer wieder begegnen wird, schreibt der Film- und Fernsehanalyse folgende Zielsetzungen zu: Sensibilisierung der eigenen Wahrnehmung, Vollkommnung der ästhetischen Geschmacksbildung, Steigerung des ästhetischen Genusses, Gewinnung von Kenntnissen über die audiovisuellen Medien, genauere Beschreibung und bessere Beurteilung von medialen Prozessen.[10]

Nun sind also einige Ziele, welche die Filmanalyse verfolgen kann, genannt. Doch was ist denn nun die Filmanalyse? Hierzu ein Zitat: «Film- und Fernsehanalyse will in der konkreten Untersuchung der Strukturen des einzelnen Produkts charakteristische Merkmale von Film und Fernsehen herausarbeiten, neue Erkenntnisse sammeln und neue Dimensionen der filmischen und televisuellen Ästhetik erschließen.»[11]

Das heißt, die Film- und Fernsehanalyse (hier beziehen wir uns lediglich auf die erstgenannte) ist ein ‹praktisches› Mittel, um einen Film präzise zu untersuchen, seine Merkmale, Besonderheiten und Eigenschaften zu entdecken und sich zu Nutze zu machen. Die Filmanalyse kann versteckte Details eines Films oder Filmabschnitts sichtbar machen, Hinweise auf seine mögliche Intention geben und als Verständigungsform zur Kommunikation über Film dienen.[12] Wir möchten uns hier auf einige exemplarische Aspekte der Filmanalyse konzentrieren. Dazu sollen nun zunächst einige Grundbegriffe der Filmanalyse geklärt werden. Beispielhaft werden dann einige Kameraperspektiven erläutert und auf eine Praxis der Filmanalyse eingegangen; das Sequenzprotokoll. Um das alles dann anschaulich zu gestalten, kann mit dem angelesenen ‹Vorwissen› ein Analysebeispiel (auf der visuellen Ebene) verstanden werden, das am Schluss dieses Beitrages folgt.

---

10 Vgl. Knut Hickethier: *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart 2012, S. 3.
11 Ebd., S. 27.
12 Vgl. ebd., S. 29.

Methodik – visuelle Analyse und Transkription

Im Bereich der Methodik innerhalb der Film- und Fernsehanalyse sind nicht nur die Analyse des Visuellen, sondern auch des Auditiven, des Narrativen (die Erzählung) sowie allgemeine Themen, wie z.B. die Schauspielerei, methodische Aspekte, Dokumentation, Fiktion und mediale Grenzübergänge wichtige Bestandteile. In diesem Kapitel wird kurz auf einen dieser Aspekte eingegangen, und zwar die ‹Analyse des Visuellen›. Studenten der Medienwissenschaft müssen oftmals Serien oder Filme in solchen analytischen Formen betrachten. Gerade bei Hausarbeiten ist die Sequenzanalyse eine immer wieder gerne verwendete Möglichkeit, spezifische Aspekte anhand bestimmter Beispiele aufzuzeigen. Was soll ausgesagt werden? Wie sind die Szenen inszeniert? Wie ist die Kamera positioniert? Welcher Effekt kommt zur Geltung? Dabei kommt nun auch die Transkription zum Tragen: Sie ist ein erster Schritt und oftmals unverzichtbar bei der Filmanalyse. Die Inhalte der betreffenden Fernsehserie oder des Films werden dabei in eine Form gebracht, mit der man diese dann in der Analyse konkret, verständlich und inhaltlich aufzeigen kann. Je nach Analyseabsicht können diese gesammelten Daten unterschiedliche Erkenntnisse bringen. Unter anderem werden dabei z.B. Inhalte (wie etwa die Handlung oder besondere Vorkommnisse), Einstellungen, inhaltliche Beschreibungen der Bild- und Tonebene, Kameraperspektiven und -bewegungen verwendet. Der Student protokolliert eine zur Thematik seiner Arbeit aussagekräftige Sequenz, um das gewünschte Analyseergebnis zu erzielen. Im Bereich des Visuellen können z.B. Spezifikationen im Hinblick auf das Bild aufgezeigt werden, wie zum Beispiel: Art des Bildes, Farbe, Bild, Rahmen, Format, Komposition, die Ordnung innerhalb des Bildes, das Setting, Bildraum, Architektur, Licht, usw. Einer dieser Bestandteile ist u.a. die Einstellungsgröße. Diese wird hier nun aus Knut Hickethiers *Film- und Fernsehanalyse*[13] in folgende acht Kategorien kurz zusammengefasst:

Weit	Weiträumige Aufnahme, in der ein Mensch verschwindend klein ist. Diese Einstellung kann dabei so eingesetzt werden, dass weite Wüsten, Berge oder auch große Ebenen von einem erhöhten Standpunkt aus aufgenommen werden, um dem Zuschauer einen Überblick zu verschaffen, ihn in eine Stimmung zu versetzen oder ihn auf etwas vorzubereiten.
Totale	Bestimmung des Handlungsraums, in welchem der Mensch untergeordnet ist. Die Szenerie wird in einem Rahmen präsentiert und es werde alle Elemente gezeigt, die die Zuschauer kennen und lokalisieren müssen, um der gezeigten Aktion folgen zu können.
Halbtotale	Die menschliche Figur ist von Kopf bis Fuß zu sehen. Sie wird oft für die Darstellung von Menschengruppen und körperbetonten Aktionen verwendet.
Amerikanisch	Diese Einstellung entstammt ursprünglich dem Western. Man sieht nicht nur die Gesichter, sondern auch die Hand (die beispielsweise zum Revolver greift).
Halbnah	Der Mensch wird dabei von der Hüfte an aufwärts gezeigt. Diese Einstellung akzentuiert das Situative sowie den auf den Oberkörper und das Gesicht bezogenen Handlungsraum. Je nach der in der Szene gezeigten Personenzahl wird diese Einstellung auch (aus dem amerikanischen) als *single shot*, *two shot*, *three shot* oder (je nachdem) *group shot* bezeichnet. Bei der *two shot* Aufnahme z.B. handelt es sich meistens um zwei Figuren im Dialog.
Nah	Der Mensch wird vom Kopf bis zur Mitte des Oberkörpers gezeigt, Mimik und Gestik stehen dabei im Vordergrund. Gerade bei Dialogen wird diese Einstellung oft verwendet und geht bereits in die Großaufnahme über.

[13] Ebd., S. 39–89.

Groß	Der Fokus liegt auf dem Kopf der gezeigten Figur. Regungen, Mimik und Charakterzüge werden hier ganz deutlich hervorgehoben.
Ganz groß (oder auch Detail)	Vom Gesicht ist nur noch ein Ausschnitt zu sehen (Konzentration z.B. auf Augen, Mund) oder es werden damit Gegenstände dem Betrachter nahe gebracht.

Abschließend kann noch kurz erwähnt werden, dass man diese Einstellungen durchaus auch auf nur drei Kategorien (Totale, Normal und Groß) reduzieren kann.
Nun wird ein Analysebeispiel folgen, um den vorangegangenen theoretischen Teil praktisch zu erläutern. Als Filmbeispiel wurde ein Klassiker ausgewählt, der einem als zukünftiger Student der Medienwissenschaft sicherlich einmal begegnen wird: Gemeint ist Sergei Eisensteins Panzerkreuzer Potemkin (1925), der zwar noch aus der Stummfilmzeit stammt, sich aber aufgrund seiner Ästhetik und seiner noch immer währenden Bedeutsamkeit für aktuelle Filme als Beispiel durchaus eignet. Um dies zu belegen, werden als Vergleich dazu ähnliche Bilder von neueren Filmen danebengesetzt: Foreign Correspondent (1940), Naked Gun 33 1/3 (1994) und Brazil (1985). Mehr dazu im folgenden Kapitel.

Analysebeispiel: Panzerkreuzer Potemkin

Der Film Panzerkreuzer Potemkin von Sergei Eisenstein zeigt einen Aufstand von Matrosen auf einem Panzerkreuzer und den darauffolgenden Massenmord in Odessa. Er wurde am 21.12.1925 als offizieller Jubiläumsfilm zur Feier der Revolution des Jahres 1905 uraufgeführt. Eisensteins Potemkin mit seinem revolutionären Ethos hat heute noch einen riesigen Einfluss auf Regisseure und Filme. Nach 90 Jahren könnte man sagen, der Film sei ein solcher Klassiker, dass Referenzen davon sehr leicht in vielen erfolgreichen, neueren Filmen zu erkennen sind. Alfred Hitchcocks Foreign Correspondent, Woody Allens Brazil sowie Peter Segals Naked Gun 33 1/3 sind ein paar Beispiele, welche die filmische Sprache von Panzerkreuzer Potemkin deutlich nachahmen und sie erfolgreich in ihren Filmen umsetzen. Deswegen ist es sinnvoll zu sagen, dass die Analyse dieses Films nicht nur ein Grundbestandteil des Studiums der Medienwissenschaft ist, sondern auch eine besondere Vorbereitung auf zukünftige Filmanalysen, denn dieser Film kann durchaus als einer der Meilensteine der Filmgeschichte gesehen werden.
Die Bilder sollen nur als Verdeutlichung der hohen Relevanz von Panzerkreuzer Potemkin dienen. Zu erkennen ist, dass die Kameraeinstellung grundsätzlich immer beibehalten wurde, genauso wie die Perspektiven.

Eine Großaufnahme, in der der Fokus auf dem Kopf der gezeigten Figur liegt:
Hier wird der Ausdruck für Schmerz ganz deutlich betont.

Die Totale Aufnahme dient ganz deutlich für die Präsentation der chaotischen *Mise en Scène*,
in der das Baby im Kinderwagen in Gefahr ist. Hier ist es wichtig für den Zuschauer,
den Handlungsraum wahrzunehmen.

Hier bei der Darstellung der Armee bzw. einer bewaffneten Gruppe wird eine Halbtotale Einstellungsgröße benutzt. Die menschliche Figur ist von Kopf bis Fuß zu sehen und, wie vorher erwähnt, wird diese meist für die Aufnahme von Gruppen und deren körperbetonte Aktionen benutzt.

Fazit – Zusammenfassung der Ergebnisse

Wie man merkt, sind Kameraperspektiven, Einstellungsgrößen und alle weiteren visuellen Aspekte wichtige Bestandteile der Filmanalyse und werden während des Studiums wesentliche Werkzeuge zur Interpretation von Filmen. Es gibt logischerweise viele andere Aspekte der Filmanalyse, die genauso wichtig sind. Dieser Text sollte deshalb exemplarisch gelesen werden, als eine Einführung in das Thema. Eine Einführung, die das Interesse zum Thema wecken und zum Weiter-Recherchieren führen soll. In dieser Arbeit wurde mit Knut Hickethier gearbeitet, es gibt aber viele andere Vertreter der Medienwissenschaft, die unterschiedlichen Ansätze der Analysearbeit entwickelt haben und verteidigen. Je mehr und häufiger sich ein Student mit unterschiedlichen Meinungen auseinandersetzt, desto reifer, klarer und ausführlicher wird die Brille, die man für die Analyse von filmischen Werken trägt. Autoren, die sich mit dem Thema beschäftigt haben, sind beispielsweise David Bordwell oder Werner Faulstich, Oliver Keutzer und Janina Wildfeuer. Alle diese Autoren und ihre Werke sind in den Bibliotheken der Philipps-Universität zu finden und werden häufig für die Analysearbeit innerhalb des Studiums eingesetzt. Der Studiengang Medienwissenschaft ist relativ jung und das macht alles nur interessanter. Dieser Zustand erlaubt einen immer wechselnden Blickpunkt auf die Werkzeuge und ihre Anwendung. Dabei sind die Möglichkeiten nur durch die Vorstellungskraft begrenzt.

Wir wünschen viel Spaß in der Welt der Medienwissenschaft und der Filmanalyse.

Literaturverzeichnis

Hickethier, Knut: *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart 2012.

Mediografie

Panzerkreuzer Potemkin (SU 1925, Regie: Sergei Eisenstein)
Brazil (GB 1985, Regie: Terry Gilliam)
Foreign Correspondent (USA 1940, Der Auslandskorrespondent, Regie: Alfred Hitchcock)
Naked Gun 33 1/3 (USA 1994, Die nackte Kanone 33 1/3, Regie: Peter Segal)
Vanessa Lehmann, Berenike Preuße, Michael Winkler

Vanessa Lehmann, Berenike Preuße, Michael Winkler

Filmanalyse – Zu der Bedeutung des Genres: Genretheorien am Beispiel Some Like It Hot

Einleitung

In der Filmtheorie beschäftigt sich ein nicht minder großer Teil mit der Frage des Genres eines oder mehrerer Filme. Zentrale Betrachtungspunkte sind wesentliche Merkmale eines Genres und seine Übertragung auf den Film, ebenso wie die Gründe für eine Zuordnung zu einem bestimmten Genre. Was macht ein spezifisches Genre aus? Schließen sich verschiedene Genres aus? Kommt es zu Überschneidungen und wie sind diese zu erklären?
Dieser Aufsatz beschäftigt sich mit diesen Fragen und versucht, wesentliche Elemente der Genreanalyse anhand von Some Like It Hot (Manche mögen's heiss, Billy Wilder, USA 1959) exemplarisch aufzuzeigen und den Hybridgenrefilm zu erläutern. Gezeigt werden soll, dass ein bestimmter Film nicht nur Kriterien eines Genres erfüllt und somit einem einzigen Genre zuzuordnen ist, sondern dass Hybridformen entstehen können, die über eine strikte Einordnung hinausgehen. In Some Like It Hot kommt es zu so einer Hybridisierung, da Elemente der Komödie mit Elementen des Gangsterfilms miteinander einhergehen. Hierzu werden einzelne Elemente der Filmanalyse hinzugezogen, um eine Genreanalyse vorzunehmen.
Durch seine praktische Ausrichtung ist dieser Aufsatz geeignet für Studienanfänger und Studieninteressierte, da anhand exemplarischer und bildbezogener Analyse ein Fallbeispiel behandelt wird. Zudem beinhaltet er Grundzüge der Filmanalyse und der Genretheorie, wie etwa grundlegende Merkmale der Komödie und des Gangsterfilms. Aufgrund der praktischen Auseinandersetzung mit dem Film sollten Leser Kenntnisse über besagten Film besitzen, um argumentativ folgen zu können. So wird ein Einstieg in grundlegende Genretheorie geboten, ohne zu detailliert zu werden. Jedoch handelt es sich hier um eine beispielhafte, exemplarische Analyse einzelner Merkmale. Sie zeigt nur eine Seite der Genreanalyse, eine ganzheitliche Genretheorie kann nicht realisiert werden.

Einführung in das Thema Genre

Was ist Genre? Zu Theorie und Konzept

Genrebegriffe werden im Alltag vielfältig verwendet. Allgemein gesagt sind Genres zunächst stereotype Formen des Erzählens, Darstellens und/oder Gestaltens, die wiederkehrende Handlungsmotive, eine bestimmte Dramaturgie, Standardsituationen und/oder häufig einen typischen audiovisuellen Stil beinhalten.[14] In der alltäglichen Kommunikation assoziieren wir mit den einzelnen Genrebezeichnungen von Filmen konkrete Vorstellungen und Erwartungen, was den Film, der einem bestimmten Genre zugehörig ist, ausmacht. Diese Erwartungshaltungen des Rezipienten spielen bei der Produktion, Distribution und Vermarktung von Filmen eine wichtige Rolle. Produktionsprozesse können durch Genre-Konventionen standardisiert und rationalisiert werden. Vergangene Erfolgsmodelle können wiederverwendet und in vergleichbaren Filmen wiederholt werden. Die Rezeptionshaltungen der Zuschauer sind so leichter zu bedienen und bestimmte Zielgruppen können angesprochen werden. Dies erleichtert auch

[14] Vgl. Markus Kuhn, Irina Scheidgen, Nicola Valeska Weber: Das Genrekonzept und die Einzelgenres. In: Markus Kuhn, Irina Scheidgen, Nicola Valeska Weber (Hrsg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung.* Berlin, Boston 2013, S. 1-37.

die Vermarktung von Filmen; die Einteilung in Genres dient der Verständigung zwischen Produzent und Rezipient. Jedoch können erst durch eine Reihe ähnlicher Genrefilme entsprechende Erwartungshaltungen entstehen und sich Genrebegriffe etablieren.[15] Diese Multidimensionalität des Genrebegriffes erschwert seine theoretische Konzeptualisierung und Definition. Genres sind keine feststehenden ontologischen Größen, sondern entstehen erst in einem vielschichtigen Prozess, an dem Produktions- und Rezeptionsbedingungen, Diskurse (die Gesamtheit einer Thematik) über Filme und kulturelle Kontexte beteiligt sind.[16]
Aus wissenschaftlicher Sicht wird in der Filmtheorie zwischen dem Genre als Verständigungsbegriff und dem Genre als theoretischem Konzept unterschieden, wobei beide immer in einer Beziehung zueinander stehen.
Genre als Verständigungsbegriff meint die Verwendung von Genrebezeichnungen in unterschiedlichen Diskursfeldern, wie beispielsweise Internetplattformen, Fernsehprogrammzeitschriften oder Filmkritiken in der Presse. Dabei beziehen sich die einzelnen Genrebezeichnungen zumindest auf einen vergleichbaren Kern. Für eine systematische Analyse des Verständigungsbegriffes ist eine Diskursanalyse notwendig. Sie beschäftigt sich also weniger mit den bezeichneten Filmen, sondern vielmehr mit den Diskursen bzw. Texten, in denen die Genrebegriffe vorkommen.[17]
Das theoretische Konzept des Genres zielt darauf ab, einen allgemein gültigen Genrebegriff als Konzept oder theoretische Kategorie zu definieren. Eine Möglichkeit hierfür wäre, durch die Analyse einer Gruppe von Filmen, die in Diskursen einem bestimmten Genre zugeordnet wurden, formal-ästhetische und inhaltlich-thematische Merkmale festzustellen, die diese Filme teilen. Das Genre wird dann anhand dieser Merkmale definiert.[18]
Allerdings bleiben auch nach diesen Methoden Fragen offen. Es ist beispielsweise nicht möglich alle Diskurse zu einem Genrebegriff zu erfassen. Dabei ist es problematisch, dass nur eine kleine Zahl bekannter ‹Klassiker› gewählt wird. Die eine, allgemein gültige Definition von Genrebegriffen gibt es also nicht.[19] Genres sind dynamische, historisch wandelbare, sich überlappende und kontextabhängige multidimensionale Konstrukte.[20] Um eine beständige Definition des Begriffs zu liefern, muss ein Genrekonzept diese Multidimensionalität mit seinen verschiedenen Dimensionen und Aspekten berücksichtigen.[21]
Die Merkmale der verschiedenen Genres sind außerdem kombinierbar. Nur wenige Filme lassen sich lediglich einem einzigen Genre zuordnen.[22] Diesbezüglich kann zwischen einer Hybridität und einer selbstreflexiven Hybridisierung als bewusst eingesetzte, rhetorische Strategie unterschieden werden.[23]

Merkmale von Gangsterfilm und Komödie

a) Der Gangsterfilm

Der Gangsterfilm ist ein Subgenre des Kriminalfilms. Seine markantesten Merkmale sind:

1) Das Hervorheben einzelner Figuren, die häufig außerhalb des Gesetzes agieren
2) Die Beleuchtung der sozialen Verhältnisse und Milieus der Verbrecher
3) Handlungen der Planung, Durchführung, Verhinderung und Bestrafung des Verbrechens
4) Der Blickwinkel des Gangsters [24]

[15] Vgl. Kuhn u.a., S. 1.
[16] Vgl. Kuhn u.a., S. 2.
[17] Vgl. Kuhn u.a., S. 3.
[18] Vgl. Kuhn u.a., S. 4.
[19] Vgl. Kuhn u.a., S. 5.
[20] Vgl. Kuhn u.a., S.16.
[21] Vgl. Kuhn u.a., S. 17.
[22] Vgl. Kuhn u.a., S. 26.
[23] Vgl. Kuhn u.a., S. 30.
[24] Vgl. Arno Meteling: Gangsterfilm. In: Markus Kuhn, Irina Scheidgen, Nicola Valeska Weber (Hrsg.):

Dabei wird sowohl die gesetzeskonforme Perspektive der Verbrecher, als auch ein alternatives, gegensätzliches Gesellschaftsmodell dargestellt und anerkannt.[25] Im Gegensatz zum Detektivfilm geht es im Gangsterfilm nicht primär um die Verbrechensaufklärung, sondern vielmehr um die sozialen und politischen Dimensionen.
Oft wird die ‹Coolness› als Aspekt des ‹Lifestyles› des Gangsters inszeniert. Die Lässigkeit des Gangsters wird durch Kleidung und Accessoires wie Sonnenbrille und Hut, verdeutlicht.[26]

b) Die Komödie

Das Genre der Komödie ist weitläufig und lässt sich in verschiedene Subgenres, wie z.B. *Slapstick, Romantische Komödie* oder *Parodie* unterteilen. Verbindende Grundmerkmale sind «[..]Verwechslung und Verfehlung, die in einem variablen Gefüge aus Setting, Handlungselementen und Figuren ästhetisch-produktiv werden.»[27]
Ein weiteres Merkmal kann das Aufbrechen von gängigen Betrachtungsweisen und die Verkehrung von Verhältnissen in einer komischen Art und Weise sein. Zentrales Element ist oft das Unerwartete und Verblüffende. Dinge werden häufig übertrieben dargestellt, um Komik zu erzeugen.[28]
Die Komödie endet meist positiv und glücklich. Verwirrungen und Missverständnisse enden nicht bedrohlich, sondern lösen sich erheiternd auf. Das Belustigende steht in der Komödie im Vordergrund.[29] Besonders die romantische Komödie zielt strukturell auf eine narrative Geschlossenheit und ein *happy end* ab.[30]

Genreanalyse des Films Some Like It Hot

Der Film Some Like It Hot spielt im Jahr 1929 und handelt von den Musikern Joe und Jerry, die Zeugen eines Massakers der Mafia werden und daraufhin fliehen. Verkleidet als Frauen tauchen sie in einer Damenkapelle unter, welche nach Florida reist. Joe alias Josephine verliebt sich in Sugar, die Sängerin der Damenkapelle, und gibt sich, in Florida angekommen, als Millionenerbe aus. Jerry alias Daphne wird währenddessen von einem Millionär umworben. Nachdem die Mafia in dasselbe Hotel einzieht und die Musiker erkannt werden, sind beide wieder in Gefahr. Joe, Sugar, Jerry und der Millionär fliehen auf einem Motorboot, auf dem Joes und Jerrys Identitäten aufgedeckt werden. Der Film endet offen.

Analyse der Elemente des Gangsterfilms

In diesem Abschnitt soll auf die grundlegenden Genremerkmale des Gangsterfilms eingegangen werden. Dazu wird die Verfolgungsszene am Anfang des Films als praktisches Beispiel hinzugezogen.[31] Auffallend ist zunächst, dass der Film in schwarz-weiß gehalten ist. Obwohl es kein alleiniges Merkmal des Gangsterfilms ist, erzeugt es eine düstere Stimmung. Dadurch, dass die Szene bei Nacht spielt, wird diese Atmosphäre

Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung. Berlin, Boston 2013, S. 119-141.
[25] Vgl. Meteling, S. 122.
[26] Vgl. Meteling, S. 135.
[27] Vgl. Lisa Gotto: Komödie. In: Markus Kuhn, Irina Scheidgen, Nicola Valeska Weber (Hrsg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse*. *Eine Einführung*. Berlin, Boston 2013, S. 67-85.
[28] Vgl. Gotto, S.71f.,79.
[29] Vgl. Gotto, S. 82.
[30] Vgl. Gotto, S. 76.
[31] Some like it hot (1959), TC 00:01:29 – 00:03:06.

noch unterstützt. Der Zuschauer kann sich durch diese Elemente leichter in das Jahr 1929, in dem der Film spielt, hineinversetzen. Die Männer mit ihrem Sarg sowie der Ton, der anfangs nur aus Geräuschen des Autos und näher kommenden Sirenen besteht, liefern zunächst keinen Anhaltspunkt dafür, dass sie Anhänger der Mafia sind. Wenig später stellt sich jedoch heraus, dass es sich um Gangster handelt, die von der Polizei gejagt werden, da sie in der Zeit der Prohibition Alkohol im Leichenwagen schmuggeln. An diesem Punkt wird die Kleidung zum typischen Merkmal. Die eleganten Anzüge mit Krawatten, Hüten und im weiteren Verlauf auch insbesondere die Schuhe und Gamaschen verdeutlichen die Zugehörigkeit der Männer zur Mafia.
Nach der Eröffnung der Verfolgungsjagd, sorgen viele Schnitte sowie das Prinzip der Schuss-Gegenschuss-Einstellung dafür, dass Spannung erzeugt wird und erhalten bleibt. Dazu wechseln sich Nahaufnahmen der Gangster mit Nahaufnahmen der Verfolger ab.[32] Nach der Verfolgungsjagd wird der Gangster ‹Gamaschen-Colombo› eingeführt, an welchem auch das typische *Rise-And-Fall*-Erzählmuster erkennbar ist.[33] Er handelt gegen die Anweisungen des Bosses und bringt somit die ganze Gruppe in Gefahr aufzufliegen. Deutlich wird dies als ‹Klein Bonaparte› eine Rede hält, in der er unter anderem über Gamaschen-Colombo spricht. Er macht auf ironische Weise deutlich, dass Gamaschen-Colombo zu weit gegangen ist und zum Schutze der Mafia aus dem Weg geschafft werden muss.[34] Der Zuschauer erfährt außerdem von Gamaschen-Colombos Plan, den Boss umzubringen, um selbst an die Macht zu kommen. Der vorhersehbare Fall und somit auch der Tod des Gangsters schließen den Part der Gangstergeschichte zunächst ab.

Analyse der Elemente der Komödie

In diesem Abschnitt soll auf die Merkmale der romantischen Komödie am Beispiel der Badewannenszene in Hinblick auf die Beziehung zwischen Joe und Sugar eingegangen werden.[35] Der Film enthält viele Elemente, wie etwa die musikalischen Einlagen, die sich auch anderen Subgenres der Komödie zuordnen lassen. Im Kontext der Liebesgeschichte erscheint es jedoch sinnvoller sich auf die romantische Komödie zu beschränken. In der Badewannenszene wird die Verkleidung von Joe und Jerry besonders deutlich hervorgehoben. Joe/Josephine war zuvor noch Junior und trägt auch noch dessen Kleidung, wie sich später herausstellt. Die Komödie habe laut Kuhn u.a. etwas mit «Verkehrung und Verwechslung zu tun, mit dem, was nicht mehr in Übereinstimmung gebracht werden kann»[36] und zeige außerdem den Prozess des Verkleidens. Diese Verkehrung wird in dem Durcheinander der Persönlichkeiten deutlich. Die Komik entsteht durch diese Verwechslung der Rollen.
Bereits die Situation an sich ist komisch: Joe, der sich als Josephine tarnt und Sugar gleichzeitig vorspielt Junior zu sein, liegt in der Badewanne und singt. Jerry ist verwirrt, da er nicht damit gerechnet hat, dass Joe so schnell wieder im Hotel sein würde. Auch das Wortspiel zwischen den beiden sowie Jerry's spitze Bemerkungen sorgen dafür, dass sich das Publikum amüsiert. Nahaufnahmen von Joe/Josephine und Sugar sowie von Jerry/Daphne wechseln sich ab.

[32] Some like it hot (1959), TC 00:02:18 ff.
[33] Vgl. Kuhn u.a., S. 1-37.
[34] Some Like it Hot (1959), TC 01:47:18 ff.
[35] Some Like It Hot (1959), TC 01:01:35 – 01:03:39.
[36] Vgl. Gotto, S. 67.

Dadurch sind die Gefühle der Figuren deutlich sichtbar. Die Komik entfaltet sich besonders gut durch Jerrys Mimik. Sugar schaut verträumt in den Badeschaum und schwärmt von Junior. Der romantische Teil lässt sich an der Beziehung zwischen Sugar und Junior erkennen. Ein ‹typischer› Ablauf – ein Junge trifft, verliert und gewinnt das Mädchen zurück – lässt sich auch hier wiederfinden.[37] Sugar schwärmt von Junior und scheint von ihm zu träumen. Das zeigt den Gewinn des Mädchens sowie Sugars Suche nach der Liebe, die ein typisches Merkmal darstellt. Auch der kurzzeitige Verlust durch das Telefonat und Joe's Entscheidung nach Südamerika zu flüchten, sowie die Wiedergewinnung von Sugar werden im Laufe des Films thematisiert. Auch wenn das offene Ende kein typisches *happy end* darstellt, so scheint es doch zumindest kurzzeitig ein solches zu sein.
Die Komik findet im Laufe des Films, insbesondere in Szenen, in denen die heitere Stimmung durch die Gangster zu kippen scheint, immer wieder einen Platz.[38] Dadurch, dass die Komödie nicht an Inhalte oder Themen gebunden ist, kann sie genreübergreifend Anwendung finden und als Element in anderen Genres, beispielsweise dem Western oder dem Gangsterfilm, auftauchen.[39]

Die Kombination der Genreelemente im Film

Die Merkmale des Gangsterfilms dominieren insbesondere am Anfang sowie am Ende des Films. Einleitend schafft eine Verfolgungsjagd eine bedrohliche und ernste Stimmung, die mit der einsetzenden Komik jedoch nachlässt. Sinyard spricht von einem Übergang von einer männlichen in eine weibliche Welt. Chicago stellt die männliche Welt mit Gangstern, Nacht, Tod und Gewalt dar, während auf der anderen Seite die weibliche Welt in Miami mit Sonne, Leben und Musik ihren Platz findet.[40] Diese zwei unterschiedlichen Welten werden im Film kombiniert, sodass sich die Charaktere in beiden Welten zurechtfinden. Die Grenzen sind durchaus sichtbar, jedoch nicht unüberwindbar. Der sichtbare Übergang von der weiblichen in die männliche Welt lässt sich an dem Punkt, an dem die Notbremse gezogen wird, erkennen.[41] In dieser Szene ändert sich der Schauplatz und die weibliche Welt, eingeleitet durch die Zugfahrt, wird in den Vordergrund gerückt. Elemente des Gangsterfilms sorgen dafür, dass der Übergang nicht schnittartig bleibt. So zeigen beispielsweise Schusslöcher in der Bassgeige, die während der Zugfahrt von der Kapellenleiterin Sue entdeckt werden, den Ernst der Lage, der durch Jerry's komischen Kommentar wieder aufgehoben wird.[42] Auf diese Weise werden komische Elemente mit der Thematik einer Liebesgeschichte sowie einer Gangstererzählung kombiniert.

[37] Vgl. Tamar Jeffers McDonald: *Romantic Comedy. Boy meets girl meets genre.* London 2007, S. 12.
[38] Beispielsweise in der Szene im Fahrstuhl (TC 01:34:27 ff.). Selbst hier wirkt die Situation noch immer komisch und Jerry's/Daphness Bemerkungen sind durchaus lustig.
[39] Vgl. Kristine Brunovska Karnick, Henry Jenkins: *Classical Hollywood Comedy.* New York 1995, S. 72.
[40] Vgl. Neil Sinyard, Adrian Turner: *Billy Wilders Filme*. Berlin 1980, S. 266.
[41] Vgl. Heinz-B. Heller, Matthias Steinle: *Komödie*. Stuttgart 2005, S. 291 f.
[42] Some Like It Hot (1959), TC 00:30:33 ff.

Fazit

Abschließend lässt sich sagen, dass sich der typische Hollywoodfilm SOME LIKE IT HOT mehreren Genres zuordnen lässt. Man kann ihn aus verschiedenen Perspektiven betrachten und immer wieder unterschiedliche Merkmale finden, die auf diverse Genres verweisen. Die Merkmale, die am häufigsten auftreten, sind jedoch Elemente der Komödie und des Gangsterfilms.
In einem größeren Umfang ließe sich erarbeiten, inwiefern der Film Merkmale weiterer Genres aufweist. Beispielsweise könnte man den Film auf seine Elemente der *Screwball*- oder Sex-Komödie untersuchen. Eine weitere Möglichkeit wäre die Annäherung an den Film über die musikalischen Elemente.
Auch wenn man zu dem Schluss kommt, dass die untersuchten Elemente, dafür sprechen, dass SOME LIKE IT HOT eher eine Mischung von Genremerkmalen darstellt, wäre es nötig weitere Szenen zu analysieren, um weitere Schlüsse hinsichtlich der Frage zu ziehen, ob es sich um einen Hybridgenrefilm oder aber eine Mischung von Genreelementen handelt. Wichtig wäre in diesem Sinne die Analyse der Beziehung zwischen Osgood Fielding III. und Jerry/Daphne, da sich hier durchaus Anspielungen auf gleichgeschlechtliche Liebe finden lassen. Auch der Kuss zwischen Sugar und Joe/Josephine/Shell Junior spielt darauf an. Es wäre durchaus denkbar, dass man die Frage nach dem Genre auch anders beantworten könnte, wenn man weitere Genres, vor allem Subgenres, einbeziehen würde.

Literaturverzeichnis

Brunovska Karnick, Kristine; Jenkins, Henry: *Classical Hollywood Comedy*. New York 1995.
Gotto, Lisa: Komödie. In: Markus Kuhn, Irina Scheidgen, Nicola Valeska Weber (Hrsg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin, Boston 2013, S. 67-85.
Heller, Heinz-B.; Steinle, Matthias: *Komödie*. Stuttgart 2005.
Kuhn, Markus; Scheidgen, Irina; Weber, Nicola Valeska: Das Genrekonzept und die Einzelgenres. In: Markus Kuhn, Irina Scheidgen, Nicola Valeska Weber (Hrsg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin, Boston 2013, S. 1-37.
McDonald, Tamar Jeffers: *Romantic Comedy. Boy meets girl meets genre.* London 2007.
Meteling, Arno: Gangsterfilm. In: Markus Kuhn, Irina Scheidgen, Nicola Valeska Weber (Hrsg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin, Boston 2013, S. 119-141.
Ritzer, Ivo; Schulze, Peter W.: Genre Hybridisation: Global Cinematic Flows. In: Ivo Ritzer, Peter W. Schulze (Hrsg.): *Genre Hybridisation: Global Cinematic Flows*. Marburg 2013, S. 9-38.
Schweinitz, Jörg: *Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses.* Berlin 2006.
Sinyard, Neil; Turner, Adrian: *Billy Wilders Filme*. Berlin 1980.

Mediografie

SOME LIKE IT HOT (USA 1959, dt. Titel: MANCHE MÖGEN'S HEISS, Billy Wilder).

Transferprozesse der Synchronisation bei der deutschen Serie

Einführung

Beim Studium der Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg könnte Synchronisation das Thema in einem Seminar oder einer Übung sein. Darin werden beispielsweise Aufsätze behandelt und besprochen, die sich mit Geschichte und Ablauf der Synchronisation beschäftigen. Außerdem können passend dazu Beispiele einer gelungenen oder einer missglückten Synchronisierung im Seminar gezeigt werden. Jedoch soll darauf hingewiesen werden, dass es im Rahmen der Lehrveranstaltungen keine Praxiserfahrungen wie in einem Synchronstudio geben wird.
Als Einstieg in die Theorie der Synchronisation wird zunächst auf die Geschichte dieser eingegangen werden, anschließend wird der Ablauf eines Transferprozesses geschildert und zuletzt die verschiedenen Arten der Synchronisierung erläutert.

Geschichte der Synchronisation

Die Geschichte der Synchronisation reicht bis in das 19. Jahrhundert zurück. Ende 1895 wurden die ersten Filme der Gebrüder Lumière in Paris gezeigt, die im April 1896 dann auch in Köln vorgespielt wurden. Die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof in La Ciotat (1896), einer der Filme, soll beispielsweise angeblich Hysterie im Publikum ausgelöst haben, da der Zug auf sie zufahren zu schien und sie mit dieser Leinwandillusion nicht vertraut waren. Da die Filme noch ohne Ton waren, mussten die Geschehnisse also von einem «Kinoerklärer» kommentiert und erläutert werden, um einer ausbrechenden Panik vorzubeugen.[43] Die Verbreitung von Filmen auf dem internationalen Markt war schon damals von großem Interesse, weswegen die Synchronisation dort ihren Anfang fand.[44]
Die Einführung des Tonfilms 1928/29 ließ die amerikanische Filmproduktion auf dem Weltmarkt, die erfolgreichste bis zu dieser Zeit, einstürzen. Verantwortlich war die Tatsache, dass die Filme nun unter anderem in Deutschland, Frankreich und Italien unverkäuflich waren. Daraufhin produzierte Hollywood mehrsprachige Versionen der Filme und drehte diese mit Schauspielern aus verschiedenen Ländern.[45]
Dies war zwar eine sehr kostspielige Variante, aber auch die sicherste Methode, um den Weltmarkt zu bedienen und die Stellung des amerikanischen Marktes zu sichern.[46]
Die Methodik der nacheinander gedrehten Versionen wurde nach wenigen Jahren wieder verworfen, aufgrund des großen Aufwandes und ökonomischen Kritikpunkten. Stattdessen wurden in den 1930er Jahren zwei andere Verfahren genutzt, um die Internationalität der Filme zu sichern: der Untertitel und die lippensynchrone Bearbeitung. In Amerika verwendete man meistens einen Untertitel, da US-Synchronisationen nicht an die Qualität der europäischen Bearbeitung herankamen. In Deutschland hingegen spezialisierte man sich schon kurz nach der Einführung des Tonfilms auf die Lippensynchronisation.[47]
Der Austausch von Originalstimmen mit deutschen Ersatzsprechern traf anfangs allerdings auf sehr große Kritik seitens des Publikums. Die deutschen Synchrondialoge passten

[43] Vgl. Guido Marc Pruys: *Die Rhetorik der Filmsynchronisation. Wie ausländische Spielfilme in Deutschland zensiert, verändert und gesehen werden*. Tübingen 1997, S.140.
[44] Vgl. Pruys, S.141f.
[45] Vgl. Pruys, S.147.
[46] Vgl. Heinrich Fraenkel: *Unsterblicher Film. Die große Chronik. Vom ersten Ton bis zur farbigen Breitwand.* München 1957, S. 41.
[47] Vgl. Pruys, S.148.

meistens nur mangelhaft zu den Mundbewegungen der beispielsweise amerikanischen Texte. Die Technik war einfach noch nicht so weit und so war man der Auffassung, wenn man deutsche Filme schauen möchte, sollte man sich auch deutsche Originalfilme angucken und keine synchronisierten.[48]
Mit dem Einzug von Joseph Goebbels in das Propagandaminesterium 1933 wurden Aufführungen ausländischer und Verleih deutscher Filme extrem eingeschränkt. Es bestanden allerdings Schlupflöcher, die es zuließen, dass auch kritische ausländische Filme synchronisiert wurden. Die Tugend der Bearbeitung sah es vor, die Ursprungsfilme so getreu wie möglich zu übersetzen, wobei der Bearbeiter auf die Blindheit der Zensoren hoffen mussten.[49]
Die Filmkontrollen wurden nach der Kapitulation der deutschen Wehrmacht im Mai 1945 von den Alliierten übernommen, die größtenteils ihre eigenen Produktionen in den deutschen Kinos zeigten. Sowjetische Filme wurden beispielsweise auf Russisch gezeigt, wobei dennoch die Vorstellungen ausverkauft waren. Im gleichen Jahr wurde die Bearbeitung ausländischer Filme fortgesetzt und sogar von allen Siegermächten unterstützt, da diese sich so den deutschen Filmmarkt sichern konnten.[50] Aufgrund dessen lässt sich die Blütezeit der Synchronisation nach Kriegsende verorten.[51]
Die Synchronisationstechnik wurde in der Nachkriegszeit vor allem dazu genutzt, die Wirkungsabsicht der Filme so zu verändern, dass das deutsche Publikum nicht mehr mit nationalsozialistischen Themen konfrontiert war. Beispielsweise handelt die Originalfassung von NOTORIOUS (1946) von der Aufdeckung einer Naziverschwörung in Südamerika nach dem Zweiten Weltkrieg, wobei die Verschwörer zusätzlich mit Uranerz handeln. In der deutschen, synchronisierten Version ist lediglich von Rauschgift die Rede, sodass die Verbrecher Schmuggler darstellen, ohne jegliche politischer Motive. Diese Umdeutung wurde dadurch ermöglicht, dass Regisseur Alfred Hitchcock auf alle visuellen Hinweise auf Nationalsozialisten, wie zum Beispiel ein Hakenkreuz, verzichtete.[52]
Ein Phänomen der 50er Jahre war die sogenannte ‹Alemannitis›, zu Deutsch Eindeutschung. Aus einem *Pub* wurde in der Synchronisation eine ‹Kneipe› und aus einem ‹Hamburger› eine ‹Frikadelle›. Heutzutage ist es andersrum. Englische Begriffe wie *cool*, *darling* oder *bistro* werden sehr häufig übernommen, auch aufgrund der einfacheren Synchronisation.[53] Die Zahl der Synchronfirmen in Deutschland steigt stetig an, vor allem in Berlin, Hamburg und München.[54]

Formale Aspekte der Synchronisation

Am Anfang eines Synchronisationsprozesses wird der zentrale Inhalt des ausländischen Textes in eine Rohübersetzung übertragen. Dabei ist es zunächst nur von Bedeutung, auf den Inhalt der Sätze zu achten und noch keine sinngemäße Übersetzung anzufertigen.[55] Diese Rohübersetzung wird anschließend vom Dialogautor überarbeitet. Dessen Aufgabe ist es, die Dialoge natürlich klingen zu lassen und dabei auf Lippensynchronität zu achten, sowie auf eine möglichst genaue Bedeutungsübertragung.[56] Wenn die Gestik und die Betonung der Sätze zusammenpassen, muss eine Übersetzung gefunden werden, die

[48] Vgl. Katrin Laguna: *Die geliehene Stimme. Stimme und Stimminszenierung im synchronisierten Film.* Marburg 2002, S.17.
[49] Vgl. Pruys, S.151f.
[50] Vgl. Pruys, S.153.
[51] Vgl. Laguna, S.18.
[52] Vgl. Pruys, S.155.
[53] Vgl. Laguna, S.19.
[54] Vgl. Laguna, S.18.
[55] Vgl. Candace Whitman-Linsen: *Through the dubbing glass: The synchronization of American motion pictures into German, French, and Spanish.* Frankfurt am Main 1992, S.61.
[56] Vgl. Matthias Groß: *Die Übertragung von African American English ins Deutsche: Herausforderungen bei der Filmsynchronisation.* 2012, S.36.

damit ebenfalls übereinstimmt, wie z.B. bei Handbewegungen, die die Emotionen des Protagonisten demonstrieren.[57] Der Zuschauer soll die Komik oder Tragik begreifen, weshalb es essenziell ist, dass die Aussage nicht immer wörtlich, sondern vor allem sinngemäß übertragen wird. Um beispielsweise Wortspiele zu übersetzen ist Kreativität gefordert, da diese nicht zwangsläufig in der synchronisierten Sprache funktionieren.[58] Anschließend beginnt die Arbeit des Synchronsprechers im Studio, die Inhalte einzusprechen. Oft herrscht ein hoher Zeitdruck beim gesamten Prozess der Textverarbeitung und -übersetzung[59,] weshalb schnell Fehler entstehen können.

Voice-Over-Verfahren

Bei einem *Voice-Over*-Verfahren wird, wie der Titel dieser Technik bereits verrät, die Synchronstimme über die Originalstimme gelegt, jedoch ist diese dabei weiter im Hintergrund zu hören. Diese Art der Synchronisation wird meistens bei Dokumentationen oder in Nachrichtensendungen angewendet. Hier steht die Übersetzung des Gesprochenen im Vordergrund, eine Illusion zu erhalten ist nicht erforderlich, da sich der Zuschauer bewusst ist, dass dies keine Illusion ist, die er sieht. Der Faktor der Authentizität ist hier von Bedeutung.[60]
Bei diesem Verfahren beginnt die Originalstimme zu sprechen, kurz danach setzt die Synchronstimme ein, die ebenfalls kurz vor dem Ende des Originaltons endet. Offensichtlich wird bei der Synchronisierung also ein Teil vom Inhalt der Originalversion ausgelassen.[61]

Originalfassung mit Untertiteln

Dieses Verfahren ist, wie bereits erwähnt, zu Stummfilmzeiten verwendet worden. Heute werden direkt in der Originalfassung Untertitel eingeblendet, die den Inhalt übersetzen. Dadurch liegt die Konzentration des Zuschauers vorrangig auf dem unteren Rand des Bildes, was ein Nachteil dieser Technik ist. Der Rezipient könnte komplette Ausschnitte übersehen, die für die Handlung eventuell relevant sein könnten.[62] Außerdem kann das ständige Verfolgen der Untertitel für den Zuschauer als Anstrengung empfunden werden und infolgedessen könnte das Genießen des Films ausbleiben.[63] Ein weiterer Nachteil des Verfahrens ist die meist unvermeidbare Veränderung des gesprochenen Inhalts. Um sich der Geschwindigkeit der Sprache anzupassen werden oft Inhalte verkürzt und abgeändert.[64]

[57] Vgl. Thomas Bräutigam: *Lexikon Film- und Fernsehsynchronisation.* Berlin 2001, S.32.
[58] Vgl. Groß, S.93.
[59] Vgl. Groß, S.35.
[60] Vgl. Groß, S.22.
[61] Vgl. Groß, S.22.
[62] Vgl. Groß, S.20.
[63] Vgl. Groß, S.21.
[64] Vgl. Groß, S.21.

Lippensynchronisation

Bei der Lippensynchronisation soll der gesprochene Inhalt sinngemäß übertragen werden, wobei die Lippenbewegungen so synchron wie möglich bleiben sollen.[65] Seit den 30er Jahren ist diese Art der Synchronisation die am meisten angewendete[66], weil bei sehr guter Durchführung die Illusion des Films vorhanden bleibt und eine «Verfälschung» für den Zuschauer nicht wahrnehmbar ist. Heutzutage fällt dem Rezipienten nicht auf, dass beispielsweise amerikanische Schauspieler deutsch auf der Leinwand sprechen, vor allem weil die deutsche Synchronstimme oft bereits akzeptiert ist.[67] Ein Beispiel dafür ist der Synchronsprecher Manfred Lehmann, der seine Stimme Bruce Willis ‹leiht› und die mittlerweile einen hohen Wiedererkennungswert hat.
Bei der Lippensynchronisation werden durch Dialogautoren die Textinhalte, wenn möglich, passend zur Lippenbewegung und in einen sinnvollen Inhalt übertragen[68], was oft ein schwer zu erreichendes Ziel ist und großen Aufwand mit sich bringt.[69] Dieses Verfahren ist durch die Gagen der Synchronsprecher sehr teuer.[70] Außerdem müssen gleiche Wortspiele gefunden werden und schlagfertige Dialoge sollten einen entsprechenden Effekt erreichen.[71]
Ein mögliches Beispiel, welches im Studium an der Philipps-Universität Marburg im Seminar behandelt werden könnte, ist die Folge «Klapsgiving» («Slapsgiving», Staffel 3, Folge 09) aus der US-amerikanischen Serie How I Met Your Mother (2005-2014). In der gesamten Folge wird dabei das englische Wortspiel «Slapsgiving» mit «Klapsgiving» übersetzt. Da die Länge der Wörter unverändert und eine Ähnlichkeit vorhanden ist, sind die Lippenbewegungen synchron. Der Sinn wird ebenfalls übertragen, denn «Slap» bedeutet im Deutschen unter anderem auch Klaps. Folglich kann man dieses Beispiel als Beleg für eine gelungene Synchronisierung betrachten. Des Weiteren werden im Laufe der Folge häufig Synonyme für «Klaps» verwendet. In der Anfangsszene fragt Barney seinen Freund Marshall: «Wait, you´re gonna slap me on Thanksgiving?» In der deutschen Fassung wird daraus: «Augenblick, du willst mir an Thanksgiving eine reinhauen?». In einer anderen Sequenz sagt Marshall zu Barney: «Then I´m gonna slap you in your face.» In der Übersetzung wird das Verb «reindreschen» für «slap» eingefügt. Hier findet eine sinngemäße Übertragung statt, sodass die Bedeutungen der Inhalte deutlich werden. Zusätzlich wird eine Abwechslung von Wörtern geschaffen. Die Komik der Sequenzen wurde in die deutsche Fassung transferiert.
Nachdem Marshall Barney eine Ohrfeige verpasst hat, spielt er am Klavier ein passendes Lied für diesen Anlass. Der Titel lautet «You just got slapped». In der deutschen Fassung wurde auf eine sinngemäße Übersetzung verzichtet und der Originalton verwendet. Ein Grund dafür könnte sein, dass eine Übertragung des Textinhalts bei einem Lied außerordentlich schwierig ist, weil zusätzlich ein Reimschema gefunden werden muss. Der Zuschauer kann eventuell nicht die wörtliche Bedeutung des Inhalts verstehen, jedoch die Komik dieser Situation nachempfinden, da z.B. die anderen Figuren in dieser Sequenz Feuerzeuge hochhalten. Auch Wortspiele konnten sinngemäß ins Deutsche übertragen werden. Bevor Barney von Marshall geohrfeigt wird, sagt er zu ihm: «You´re allowed to slap my face, Sir, but not to slap my mind», «Sie können mich verdreschen, Sir, aber sie dürfen nicht meine Seele misshandeln» lautet die Übersetzung in der deutschen Version. Die Aussage dieses Satzes ist gleich geblieben und der Zuschauer kann diese auch im Deutschen nachvollziehen.

[65] Vgl. Groß, S.76.
[66] Vgl. Groß, S.76.
[67] Vgl. Laguna, S.23.
[68] Vgl. Groß, S.36.
[69] Vgl. Oliver Hahn: *Arte - der europäische Kulturkanal: eine Fernsehsprache in vielen Sprachen.* München 1997, S.194.
[70] Vgl. Pruys, S.76.
[71] Vgl. Bräutigam, S.33.

Es ist aber ebenfalls ein Beispiel vorhanden, in dem ein Wortspiel nicht exakt übersetzt werden konnte. In der Anfangsszene weist Marshall Barney darauf hin, wann er ihm eine Ohrfeige geben werde. Daraufhin sagt Barney, dass so die Spannung zerstört worden sei. In der englischen Version lautet Barneys Satz: «You showed your hand» - Im Deutschen: «Du hast gezeigt, was du auf der Hand hast». Marshall erinnert Barney erneut, dass sich am kommenden Donnerstag «die Hand auf deinem Gesicht abzeichnen [wird]» (Marshall). In der Originalfassung heißt es aber «Your face is going to show my hand». Das englische Wortspiel «Show your hand» bedeutet, dass man vorher geheim gehaltene Absichten offenbart. In der deutschen Version geht die Komik weitestgehend verloren, weil hier der gesamte Ausdruck nicht wortwörtlich ins Deutsche übertragen werden kann.

Schlussbemerkung

Die Ausführungen über diese Folge von How I Met Your Mother sollen vor allem verdeutlichen, welche Schwierigkeiten zu bewältigen sind, wenn Textinhalte sinngemäß in eine andere Sprache transferiert werden sollen. Die Lippensynchronität zu erhalten und gleichzeitig geeignete Übersetzungen zu finden ist eine anspruchsvolle Aufgabe. Viele englische Wortspiele existieren in der Form nicht im Deutschen, weshalb die Kreativität des Dialogautors gefordert ist.
Die Theorie der Synchronisation ist ein weites Feld, welches in dieser Ausarbeitung nur minimal angerissen werden konnte. Ziel sollte sein, angehenden Studenten der Medienwissenschaft zu zeigen, welche Inhalte im Studium an der Philipps-Universität Marburg besprochen und vermittelt werden können.

Literaturverzeichnis

Bräutigam, Thomas: *Lexikon Film- und Fernsehsynchronisation.* Berlin 2001.
Fraenkel, Heinrich: *Unsterblicher Film. Die große Chronik. Vom ersten Ton bis zur farbigen Breitwand.* München 1957.
Groß, Matthias: *Die Übertragung von African American English ins Deutsche: Herausforderungen bei der Filmsynchronisation.* 2012.
Hahn, Oliver: *Arte - der europäische Kulturkanal: eine Fernsehsprache in vielen Sprachen.* München 1997.
Laguna, Katrin: *Die geliehene Stimme. Stimme und Stimminszenierung im synchronisierten Film.* Marburg 2002.
Pruys, Guido Marc: *Die Rhetorik der Filmsynchronisation. Wie ausländische Spielfilme in Deutschland zensiert, verändert und gesehen werden.* Tübingen 1997.
Whitman-Linsen, Candace: *Through the dubbing glass: The synchronization of American motion pictures into German, French, and Spanish.* Frankfurt am Main 1992.

Mediografie

L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat (Frankreich 1896, dt. Titel: Die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof in La Ciotat, Auguste und Louis Lumière).
Notorious (USA 1946, dt. Titel: Weisses Gift, Alfred Hitchcock).
How I Met Your Mother (USA 2005-2014, CBS).

Christoph Finger, Marie Friedewald, Annika Ruppert

Phasen des Dokumentarischen und die Problematik einer Definition

Einleitung

Das erste, was einem zum Thema Dokumentarfilm in den Sinn kommt, ist möglicherweise sein Anspruch, die Realität abzubilden und wahre Begebenheiten eins zu eins wiederzugeben. Dieser Irrglaube wird Studierenden der Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg jedoch schnell genommen. Während ihres Studiums lernen die Studenten, sich kritisch mit medialen Inhalten auseinanderzusetzen. Dazu gehört auch der große Bereich des nicht-fiktionalen Genres. Hier insbesondere der Dokumentarfilm: «Weit stärker als andere Genres lebt der dokumentarische Film von der Vorstellung, er könne mit Hilfe der Kamera die Welt so zeigen, wie sie wirklich ist»[72].
Bis in die 1960er Jahre versuchten Filmtheoretiker, den Dokumentarfilm durch den ihm zugeschriebenen Anspruch, ein vermeintliches Abbild der Realität zu sein, vom Spielfilm abzugrenzen. Seine Aushängeschilder, wie beispielsweise ‹authentisch›, ‹glaubwürdig› oder ‹wahrhaft› sind schon lange zu hinterfragen. Hinter der Produktion eines Dokumentarfilms steckt zumal ein künstlerischer und kreativer Prozess und er erhält seinen scheinbar realitätsnahen Charakter erst durch menschlichen Eingriff.
Der folgende Aufsatz soll Studienanfängern einen ersten Überblick über das weite Feld des Dokumentarfilms geben. Dazu sollen zunächst die historischen Phasen des Dokumentarfilms beleuchtet werden. Die Theoriebildung des Dokumentarfilms erfolgte in drei sich zeitlich überschneidenden Phasen: die normative, reflexive und dekonstruktive. Im nächsten Kapitel soll die generelle Problematik einer Definition des Dokumentarischen beleuchtet werden: der Dokumentarfilm im Spannungsfeld zwischen Realität und Fiktion. Ebenso soll hier ein aktueller Bezug zum Medium Fernsehen aufgezeigt werden, nämlich die Hybridisierung von dokumentarischen Formaten. Abschließend wird ein Fazit gezogen in Hinblick darauf, dass es keine allgemeingültige Definition für den Dokumentarfilm gibt.

(Historische) Phasen der Dokumentarfilmtheorie

Nach Eva Hohenberger lässt sich die Theoriebildung des Dokumentarfilms in drei zeitlich einander überschneidende Phasen untergliedern. Die frühen Theorien zum Dokumentarfilm fasst Hohenberger zu den normativen Theorien zusammen, die beschreiben, was der Dokumentarfilm ‹sein soll›. Hierzu zählt sie die klassischen Autoren wie Vertov, Grierson, Rotha und Ivens.
Vertov und Grierson[73] sind die ersten, die eine Begriffsbestimmung des Dokumentarischen vornehmen. Vertov definiert den Dokumentarfilm als «faktographische Filmkunst», die in die revolutionäre Gegenwart eingreift, sie organisiert und ihr ein Bild von sich selbst liefert. Griersons Definition aus dem Jahr 1926, die gleichzeitig als brauchbarste und verbreitetste Definition des Dokumentarfilms gilt, bezeichnet den Dokumentarfilm als eine kreative Behandlung der aktuellen Wirklichkeit, beziehungsweise «creative treatment of actuality»[74].

[72] Dieter Ertel, Peter Zimmermann (Hrsg.): S*trategie der Blicke. Zur Modellierung von Wirklichkeit und Reportage*. Konstanz 1996, S. 9.
[73] Dziga Vertov, Filmemacher und -theoretiker, veröffentlichte zwischen 1922 und 1925 sein Werk der Kinoprawda (Kinowahrheit), Schriften zu Theorie und Praxis filmischen Schaffens. John Grierson, Filmemacher und Publizist, gilt als Vorreiter der britischen Dokumentarfilmschule in den 1920er Jahren.
[74] John Grierson: The First Principle of Documentary. In: Forsyth Hardy (Hrsg.): *Grierson on Documentary*. London 1966, S. 147.

Gemeinsamkeiten beider Definitionen sieht Hohenberger darin, dass Grierson genau wie Vertov «die Affinität des Films zur Wirklichkeit in der Photographie verortet und ebenfalls von Fakten spricht»[75]. Jedoch will er anders als Vertov soziale Probleme eher auf eine filmische Story reduzieren und ihre Komplexität in «analog komplexen Filmen auf eine Zukunft hin mit organisieren».[76]

Als nächste Phase nennt Hohenberger die reflexiven Theorien. Diese behandeln den Dokumentarfilm als eine Gattung, die durch einen «ontischen Wirklichkeitsbezug»[77] definiert wird. Hauptvertreter dieser Theorien ist Bill Nichols und sein Werk «Representing Reality» (1991). Nichols unterscheidet zwischen drei Ebenen, die das Dokumentarische entstehen lassen: einer institutionellen Ebene, die einen spezifischen Wirklichkeitseffekt autorisiere und verwalte, einer textimmanente Ebene, die das Wissen und die sozialen Akteure in spezifische Ordnungen und Kausalverhältnisse der Sicht- und Hörbarkeit bringen und schließlich einer zuschauerbezogenen Ebene, die als Erwartungshaltung eine spezifische Lust am Wissen voraussetzen.[78]

Seine Dokumentarfilmdefinition ähnelt der kreativen Behandlung der Wirklichkeit nach Grierson. Nichols ersetzt dabei die «kreative Behandlung» durch «ein Argument formulieren» und «die aktuelle Wirklichkeit» durch «historische Welt»[79]. Zusammenfassend lässt sich seine Dokumentarfilmdefinition folgendermaßen formulieren: «Der Einsatz konventioneller Mittel, um sich auf die historische Wirklichkeit zu beziehen, sie darzustellen oder ihr argumentativ gegenüberzutreten»[80].

Als dritte Theorie ist die dekonstruktive Dokumentarfilmtheorie anzuführen. Diese Theorie stellt den Status des Dokumentarfilms als Genre in Frage. Sie lässt sich als Gegenbewegung zum sogenannten ‹Direct Cinema› bezeichnen, das stark am Wahrheitsgehalt der filmischen Aufnahmen festhielt. Als Hauptvertreter ist hier vor allem Roger Odin zu nennen. Dieser geht in seinem Ansatz der dokumentarisierenden Lektüre davon aus, dass Filme über interne Leseanweisungen verfügten und behandelt jedes filmisches Produkt als Dokument. Der Begriff dokumentarisierende Lektüre bezeichnet jenen gedanklichen Zugang, bei dem der Rezipient den Film als Dokument, nicht als Fiktion wahrnimmt. Der Zuschauer kann sich für eine Zugangsweise, eine Lesart, eine Lektüre entscheiden, welche den Film dokumentarisiert, ihn zum Dokument werden lässt[81]. Odin nennt eine Zahl nicht weiter definierter Institutionen, die die dokumentarisierende Lektüre programmieren. Diese Anweisung erfolge durch strukturelle Merkmale des Films in Form eines Vorspanns oder textueller Markierungen. Dabei unterscheidet er zwischen zwei Produktionsmodi: dem Film externe beziehungsweise dem Film interne. Zugespitzt lässt sich seine Theorie folgendermaßen definieren: «Dokumentarfilm ist, was ein Film von sich behauptet und/oder was eine Institution von einem Film behauptet und/oder was der Zuschauer von einem Film behauptet»[82]. Ähnlich wie Odin argumentiert auch William H. Guynn, welcher von einem «dokumentarischen Effekt» spricht, der auf psychologischen Auswirkungen zurückzuführen sei.[83]

Die dekonstruktive Theorie sieht keinen Gegensatz mehr zwischen Spiel- und Dokumentarfilm. Auch Jean-Louis Comolli leitet von der europäischen Variante des Direct Cinema ab, dass der Gegensatz der Vergangenheit angehöre. Die Fiktion sei ein wichtiger Bestandteil der Realität selbst als auch der Darstellung von Realität. Trinh T. Min-

[75] Eva Hohenberger: Dokumentarfilmtheorie. Ein historischer Überblick über Ansätze und Probleme. In: Dies. (Hrsg.): *Bilder des Wirklichen: Texte zur Theorie des Dokumentarfilms*. Berlin 2006, S. 13.
[76] Hohenberger, S. 13.
[77] Hohenberger, S. 29.
[78] Vgl. Christof Decker: Grenzgebiete filmischer Referenzialität: Zur Konzeption des Dokumentarfilms bei Bill Nichols. In: *Montage AV* 3,1, 1994.
[79] Dirk Eitzen: Wann ist ein Dokumentarfilm? In: *Montage AV* 7,2, 1998, S. 18.
[80] Eitzen, S. 19.
[81] Hohenberger, S. 287ff.
[82] Christian Hißnauer (Hrsg.): *Fernsehdokumentarismus: Theoretische Näherungen, pragmatische Abgrenzungen, begriffliche Klärungen.* Konstanz 2011, S. 72.
[83] Hohenberger, S. 28.

ha stellt die Existenz des dokumentarischen Genres in Frage und geht so weit zu sagen, dass es gar keinen Dokumentarfilm gebe, «unabhängig davon, ob der Begriff eine Materialkategorie bezeichnet, ein Genre, eine Methode oder eine Reihe von Techniken»[84].

Problematik einer Definition des Dokumentarischen

Die im vorhergehenden Kapitel analysierten verschiedenen Phasen der Dokumentarfilmtheorie weisen darauf hin, dass es keine festgeschriebene und allgemeingültige Definition des Dokumentarischen gibt. Aber worin genau liegen die Gründe hierfür? Warum ist es so schwer, dem Dokumentarischen eine bestimmte Arbeits- und Vorgehensweise zuzuschreiben und die Anforderungen an diese filmische Form zu definieren, sodass sich bereits seit Anbeginn des Films damit beschäftigt wird? Welche Problematiken entstehen bei der Unterscheidung in Dokumentar- und Spielfilm? Eine Unterscheidung, die so omnipräsent und von scheinbar elementarer Signifikanz im Bereich des Filmischen ist – sowohl was das Kino als auch das Fernsehen anbelangt. Diese Fragen können im Folgenden nicht vollständig beantwortet werden, dennoch eignen sie sich für einen ersten Einblick.

Dokumentarisches zwischen Realität und Fiktion

Dokumentarfilme können «nicht als selbstevidente Widerspiegelung von Realität, sondern als mediale Konstruktion von Wirklichkeit»[85] angesehen werden. Anhand dieser kurzen, prägnanten Aussage lässt sich bereits einiges über die Definitionsproblematik des Dokumentarischen ableiten. Das vorherrschende Unterscheidungskriterium zwischen Dokumentar- und Spielfilm im medialen Alltag lautet, dass das Dokumentarische/Non-Fiktionale Reales und Wirkliches zeige, wohingegen der Spielfilm/das Fiktionale eine fiktive und nicht reale Welt konstruiere. Aber was ist mit der Konstruktion von Wirklichem im Dokumentarischen gemeint? Feststellen lässt sich zunächst, dass für Medienwissenschaftler der normative Grundsatz ‹Der Dokumentarfilm zeigt die Wirklichkeit› nicht gilt.
Mediales ist immer etwas vom Menschen Konstruiertes und kann keine direkte Wiedergabe von Realität sein. Auch wenn gerade bezüglich des Dokumentarischen beim Zuschauer die Annahme vorzuherrschen scheint, darin würde sich die Wirklichkeit selbst darstellen, «indem die Kamera automatisch festhält, was sich vor ihrem Objektiv ereignet»,[86] folgt doch auch der Dokumentarfilm wie der Spielfilm bestimmten Konstruktionsprinzipien. Ein Faktor dieses konstruierten Charakters ist zum Beispiel die Auswahl eines bestimmten Bildausschnitts durch den Kameramann oder Regisseur, denn die Kamera kann immer nur einen bestimmten Ausschnitt filmen. Ein weiteres Beispiel ist die Erschaffung einer Narration, sprich Erzählung, durch die auch das dokumentarische mediale Produkt ansprechend und verständlich für den Zuschauer gestaltet werden soll. Dadurch erhält auch das Dokumentarische einen fiktiven Moment, auf welchen der Zuschauer mit Misstrauen reagieren kann. Doch der konstruierte und inszenierte Charakter von Dokumentarfilmen ist unumgänglich. Zwar ist «irgendeine Form von Wahrheit […] immer das ferne Ziel des Dokumentarfilms. Aber die vom Dokumentarfilm in Szene gesetzte Wahrheit kann keine einfache Enthüllung oder Widerspiegelung sein. Sie

[84] Hohenberger, S. 276.
[85] Heinz-B. Heller: Vergangenheit im filmischen Präsens. Anmerkungen zum Verhältnis von Dokumentarfilm und Geschichte. In: Knut Hickethier, Eggo Müller, Rainer Rother (Hrsg.): *Der Film in der Geschichte*. Berlin 1997, S. 221.
[86] Eva Hohenberger, Judith Keilbach: Die Gegenwart der Vergangenheit. Zum Verhältnis von Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte. In: Dies. (Hrsg.): *Die Gegenwart der Vergangenheit. Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte*. Berlin 2003, S. 8.

ist eine sorgfältige Konstruktion».[87] Vor allem ist diese Wahrheit Objekt der Manipulation und Konstruktion der dokumentarischen Autoren.[88] Daher gilt es festzuhalten:

> «Seine dokumentarische Authentizität stellt keine absolute, dem Filmbild inhärente Qualität, sondern einen Eindruck dar, bezeichnet einen spezifischen Wirklichkeitseffekt, den bestimmte Filmbilder beim Zuschauer auslösen. Dies beinhaltet vor allem, dass der Eindruck des Dokumentarischen primär abhängig ist von Präsentations-, Darstellungs- und Verstehens-konventionen.»[89]

Aspekte wie Inszenieren, Konstruieren, Präsentieren und vieles mehr sind demnach ‹von Natur aus› dem Dokumentarischen inbegriffene Eigenschaften und verantwortlich für einen bestimmten Wirklichkeitseffekt. Aus diesem Grund ist die Wiedergabe der Realität nicht möglich.

Beispiel: Hybridisierung im Fernsehdokumentarismus

Um das bereits Aufgezeigte in einen aktuellen Rahmen einbetten zu können, soll im Folgenden kurz auf Hybridisierungstendenzen im Fernsehdokumentarismus eingegangen werden – denn hybride Formate im Fernsehen ‹spielen› zunehmend mit dem inszenierten, konstruierten Charakter des Non-Fiktionalen.
Wie sich im Verlauf des Aufsatzes herauskristallisiert hat, ist auch das Dokumentarische stets inszeniert und konstruiert. Doch hybride Formate aus Fiktion und Dokumentation im Fernsehen, wie zum Beispiel Doku-Soaps oder Doku-Dramen, treiben dies zuweilen auf die Spitze, was oft kritisiert wird. So gibt sich beispielsweise die Serie Goodbye Deutschland! Die Auswanderer! (D 2006, VOX) des Senders VOX bereits durch die Betitelung in Fernsehzeitschriften als Doku-Soap als dokumentarisches Produkt aus. Und in der Tat sind die begleiteten Personen ‹reale› Menschen mit dem Vorhaben, in ein anderes Land auszuwandern. Doch Methoden der Dramatisierung machen die Serie zu einem Hybrid, welches Aspekte beherbergt, die über Inszenierung und Narrativierung hinausgehen. Laut Fritz Wolf «treiben [zwei Motoren] unsere Wahrnehmung in Richtung Fiktion: die Strategie der Sender, alle Stoffe zu emotionalisieren und die Methode, sie auf eine genau berechnetet Wirkung hin zu formatieren».[90] Für diese berechnete Wirkung und Emotionalisierung müssen beispielsweise Protagonisten, die Aufmerksamkeit auf sich ziehen, für die Formate ausgewählt werden. Wie im Fall von Goodbye Deutschland! Die Auswanderer avancieren Menschen wie Konny Reimann oder Daniela Katzenberger zu ‹TV-Stars›. Zudem wird ein Spannungsbogen generiert, der auf einen bestimmten Höhepunkt hinarbeitet, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu halten. Im Zwang mittels Unterhaltungsfaktor möglichst viele Zuschauer zu binden, liegt unter anderem der Grund für formatierte, dramatisierte Doku-Hybride im Fernsehen.
Im Rahmen dieses Aufsatzes konnte dieses weite Feld nur beispielhaft angerissen werden, doch zeigen solche Beispiele, wie weit die Definitionsproblematik des Dokumentarischen reichen kann und was es so schwer macht, diese mediale Form zu definieren. Es zeigt auch, dass diese Thematik immer wieder Anlass für umfangreiche Untersuchungen und Forschungen im Rahmen des medienwissenschaftlichen Fachs geben wird.

---

[87] Linda Williams: Spiegel ohne Gedächtnisse. Wahrheit, Geschichte und der neue Dokumentarfilm. In: Eva Hohenberger, Judith Keilbach (Hrsg.): *Die Gegenwart der Vergangenheit. Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte*. Berlin 2003, S. 42.
[88] Vgl. Williams, S. 28.
[89] Heller, S. 220f.
[90] Fritz Wolf: Fiktionalisierung des Dokumentarischen. Der Trend zu Docutainment und Serialisierung. In: Peter Zimmermann, Kay Hoffmann (Hrsg.): *Dokumentarfilm im Umbruch: Kino - Fernsehen - Neue Medien*. Konstanz 2006, S. 128.

Fazit

Der Dokumentarfilm hat sich fest in das Ensemble verschiedener Filmgenres eingereiht, trotz der scheinbaren Unmöglichkeit, es gänzlich zu fassen, zu determinieren und vor allem zu definieren. Stellt man sich die Frage, weshalb vornehmlich dieses Genre immer wieder Diskussionsbedarf hervorruft, könnte eine mögliche Antwort wie folgt lauten: Ein Dokumentarfilmer behauptet von sich, mit seiner Kamera die Wirklichkeit einzufangen. Diese Behauptung ist deswegen so spektakulär und zieht die Aufmerksamkeiten auf die Suche nach dem Wahrheitsgehalt dieser Aussage, da es seit der Entstehung des Bewegtbildes der ureigenste Wunsch eines Zuschauers ist, neben Unterhaltung durch fiktionale Formate auch die Leinwand als ‹Fenster zur Welt› zu entdecken. In Zeiten, als das Reisen noch mit viel Aufwand verbunden war, vermochte es der Film als erstes Medium neben der Fotografie, ferne Länder und andere Kulturen auf ihren mit technischem Aufnahmegerät hergestellten beweglichen oder unbeweglichen Abbildern zu bestaunen. Eine Filmgattung, die sich ausschließlich diesen Bildern der Wirklichkeit verpflichtet und mit ihnen wirbt, muss besonders in der Entstehungsphase des Dokumentarfilms eine Welle der Begeisterung hervorgebracht haben.
Es gilt sich in Erinnerung zu rufen, dass der Begriff des Mediums in seiner Wortbedeutung unter anderem besagt, ein ‹Mittler› zu sein. Ein Medium ist also stets ein zwischengeschaltetes Element und dient zum Transport von Informationen, Bildern, Schrift und vielem mehr. Somit wird deutlich, dass Medien – und somit auch der Film – uns keinen unmittelbaren Zugang zur Realität verschaffen können. Das Auge der Kamera steht nur symbolisch für unser eigenes Auge, ohne tatsächlich wie ein Fernglas zu funktionieren. Trotz alledem ist das Genre des Dokumentarfilms nicht aus der Motivation einer expliziten Täuschung der Zuschauerschaft heraus entstanden. Es spiegelt in seinen Grundgedanken die Ambitionen derer wider, die den Menschen die Wirklichkeit außerhalb der eigenen vier Wände zugänglich zu machen versuchen. Wie schon in Kapitel 3 erwähnt, entsteht eine Wahrnehmungslenkung - schon allein durch die Festlegung auf einen bestimmten Bildausschnitt oder auch durch die Aneinanderreihung der Szenen und die Auswahl des Filmmaterials. Dadurch wird determiniert, was der Zuschauer von der ‹Wirklichkeit› zu sehen bekommt.
Untersucht man die Problematiken des Dokumentarfilms, stößt man darüber hinaus unweigerlich auf die Frage, wodurch sich die Begriffe ‹Wirklichkeit› und ‹Realität› definieren und auch, wo die Grenze gezogen wird zwischen einem ‹rein› dokumentarischen Format und einem Hybrid. Und worin liegt eigentlich der Nutzen dieses spezielle Genre so tiefgehend zu untersuchen? Existiert neben der normativen, reflexiven und dekonstruktiven Theorie möglicherweise noch eine weitere, die sich gerade entwickelt?
Forschungsinteressierte Studienanfänger können sich an der Diskussion um dieses besondere Filmgenre beteiligen: Dies stellt auch für schriftliche Arbeiten während des Studiums ein Thema dar, welches für neue Erkenntnisse und eine genauere Betrachtung der Materie bestens geeignet ist. Im Verlauf des Bachelorstudiums bieten sich einige Seminare an, die sich mit dem Genre des Dokumentarfilms befassen und die hier aufgeführten Ansätze und Problematiken vertiefend aufgreifen.

Literaturverzeichnis

Decker, Christof: Grenzgebiete filmischer Referenzialität: Zur Konzeption des Dokumentarfilms bei Bill Nichols. In: *Montage AV* 3,1, 1994, S. 61-82.
Eitzen, Dirk: Wann ist ein Dokumentarfilm? In: *Montage AV* 7,2, 1998, S. 13-44.
Ertel, Dieter, Zimmermann, Peter (Hrsg.): *Strategie der Blicke. Zur Modellierung von Wirklichkeit und Reportage*. Konstanz 1996, S. 9-17.
Grierson, John: The First Principle of Documentary. In: Forsyth Hardy (Hrsg.): *Grierson on Documentary*. London 1966.
Heller, Heinz-B: Vergangenheit im filmischen Präsens. Anmerkungen zum Verhältnis von Dokumentarfilm und Geschichte. In: Knut Hickethier, Eggo Müller, Rainer Rother (Hrsg.): *Der Film in der Geschichte*. Berlin 1997, S. 220-227.
Hißnauer, Christian (Hrsg.): *Fernsehdokumentarismus: Theoretische Näherungen, pragmatische Abgrenzungen, begriffliche Klärungen.* Konstanz 2011.
Hohenberger, Eva: Dokumentarfilmtheorie. Ein historischer Überblick über Ansätze und Probleme. In: Dies (Hrsg.): *Bilder des Wirklichen: Texte zur Theorie des Dokumentarfilms*. Berlin 2006, S. 8-34.
Hohenberger, Eva, Keilbach, Judith: Die Gegenwart der Vergangenheit. Zum Verhältnis von Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte. In: Dies. (Hrsg.): *Die Gegenwart der Vergangenheit. Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte*. Berlin 2003, S. 8-23.
Williams, Linda: Spiegel ohne Gedächtnisse. Wahrheit, Geschichte und der neue Dokumentarfilm. In: Eva Hohenberger, Judith Keilbach (Hrsg.): *Die Gegenwart der Vergangenheit. Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte.* Berlin 2003, S. 24-44.
Wolf, Fritz: Fiktionalisierung des Dokumentarischen. Der Trend zu Docutainment und Serialisierung. In: Peter Zimmermann, Kay Hoffmann (Hrsg.): *Dokumentarfilm im Umbruch: Kino - Fernsehen - Neue Medien*. Konstanz 2006, S. 125-137.

Mediografie:

GOODBYE DEUTSCHLAND! DIE AUSWANDERER (D 2006, VOX)

Sophie Bömer, Alexander Henß, Lara Thiele

Medienrezeption – Der Fan als produktiver Faktor

Der Mensch als Medienrezipient ist Zuschauer, Zuhörer oder User. Doch was unterscheidet Rezipienten konkret von Fans eines Medienprodukts? Dieser Frage wird im folgenden Text nachgegangen, um Fankulturen besser verstehen zu können und diesen Begriff – zumindest ansatzweise – zu definieren.
Die Rezeption – ein anderer Begriff für ‹in sich aufnehmen› oder ‹anschauen› – und auch die Rezeptionsforschung spielen im medienwissenschaftlichen Studium eine große Rolle. Es werden alle für eine Analyse eines Mediums wichtigen Aspekte über die Wahrnehmung aufgenommen und verarbeitet. Jedoch liegt der Fokus in der Medienwissenschaft bei der Erforschung der Rezeption anders: Das Medium steht im Zentrum der Betrachtung. Es werden also nicht direkt die Wirkungen von Medien auf einen Zuschauer betrachtet (z.B. Gehirnaktivität, Verhalten, Reaktionen), sondern man versucht durch die Analyse des Mediums Rückschlüsse auf den Rezipienten und umgekehrt ziehen zu können, um dann eine Definition von ihm zu erstellen.
Im folgenden Text soll deshalb zu Beginn ein theoretischer Überblick über den Fan als eine Unterkategorie des Zuschauers gegeben werden, die dann anhand von zwei Beispielen – SEX AND THE CITY (1998–2004) und MINECRAFT (2009) – noch einmal genauer veranschaulicht werden soll.

Was ist ein Fan?

Grundsätzlich ist davon auszugehen, dass jeder Fan ein Zuschauer des medialen Gegenstandes ist, für das er das Interesse zeigt. Deswegen gelten für den Fan zumindest ansatzweise die gleichen Merkmale, die auch auf einen durchschnittlichen Zuschauer zutreffen. Jedoch reicht dies als Definition nicht aus, denn die Merkmale eines Fans reichen sehr viel weiter.
Der erste Schritt zu der Entstehung einer Fankultur oder einer Fangemeinde besteht darin, zunächst einzelne Genres, Filme, Serien oder andere Darstellungsformen aus dem sonstigen Unterhaltungsangebot herauszulösen und zu einer Populärkultur (oder auch Alltagskultur genannt) zu konstruieren.
Dieses, nennen wir es «Objekt [der] Begierde»[91], wird zu einem wichtigen Bestandteil des alltäglichen Lebens eines Fans (ob er nun in einer Fangemeinde integriert ist oder nicht) und nimmt ebenfalls einen wichtigen Stellenwert in der weiteren Identitätsbildung dieser Person ein. So rückt eine Serie, ein Film oder auch ein Computerspiel in das Zentrum des Lebens eines Fans.
Damit es allerdings soweit kommen kann, muss zunächst das Interesse am Objekt geweckt werden. Dies kann auf vielerlei Wegen geschehen, ob nun durch die Familie oder Freunde, aber auch durch andere Medien wie dem Fernsehen oder dem Internet. Darauf folgt das erstmalige Rezipieren des Objekts, das Entdecken seiner Besonderheiten. Erst dann erfolgt die zuvor beschriebene Integration des Objekts in den Alltag des Fans. Das wiederholte Rezipieren, aber auch das Recherchieren von Hintergrundinformationen und /oder der Kauf von Merchandise-Artikeln (ob dies nun ein Poster, T-Shirt o.ä. ist) werden integraler Bestandteil des Alltags und das Wissen, das dadurch angehäuft wird, ein wichtiger Teil der Persönlichkeit eines Fans. Dieses Wissen teilt der Fan entweder mit seinen Freunden, mit denen er sich über das Objekt austauscht, oder nutzt es dazu, um andere darauf aufmerksam zu machen. Dies muss aber nicht nur im privaten und ‹realem›

[91] Vgl. Lothar Mikos: *Fernsehen im Erleben der Zuschauer: vom lustvollen Umgang mit einem populären Medium*. Berlin 1994. S. 120.

Rahmen ablaufen, sondern kann auch online geschehen. So ist der Aufenthalt in Internet-Foren für viele Fans ein ebenso großer Bestandteil ihrer Fankultur wie die Serie selbst. Theorien über das Objekt werden dort entwickelt, ausgetauscht, erweitert oder verworfen und neue Kontakte werden geknüpft.
Das zuvor beschriebene Verhalten fasst Stefan Rein in seiner Arbeit *Fankultur – Untersuchung von Wechselwirkungen zwischen Fan und Popkultur und der Versuch einer Begriffsdefinition* in drei Merkmalen zusammen:
Das erste ist die sogenannte Produktivität und Partizipation[92], oder einfacher ausgedrückt: eine produktive Aneignung eines ‹Textes›[93] mit dem sich vor allem der dritte Teil dieses Aufsatzes eingehender beschäftigen wird. Dennoch sollen bereits an dieser Stelle ein paar Beispiele zur Veranschaulichung genannt werden. Zu einer produktiven Aneignung eines Textes gehört zum Beispiel folgendes: Es wird gezeigt, wie ein Mensch am Fuße einer Treppe steht. In der nächsten Einstellung sieht man dann, wie er die letzte Stufe dieser Treppe erklimmt. Die produktive Aneignung des Textes wäre nun, dass man als Zuschauer erkennt, dass diese Person die gesamte Treppe erklommen haben muss, ohne dass uns dies wirklich gezeigt wird. (wobei dies auch schon ein ‹normaler› produktiver Zuschauer tut).
Ein anderes Beispiel für eine produktive Aneignung sind sogenannte *fanfictions*: geschriebene Geschichten von Fans, die eine Handlung außerhalb der Serie (oder Films, etc.), über die sie schreiben, erzählt. Ob dies nun mit der Handlung der eigentlichen Serie übereinstimmt oder dieser völlig entgegensteht, ist dabei nicht relevant. Auch das Miteinbeziehen des Fans in den Produktionsprozess des Objekts ist eine Möglichkeit für den Fan, sich auf produktive Art zu entfalten. Ein populäres Beispiel dafür ist Star Trek (1966–1969): einige der Drehbücher, die verwendet wurden, stammen unter anderem auch von Fans der Serie. Der Fan wird zum produktiven Faktor.
Das zweite Merkmal ist die Abgrenzung und Unterscheidung[94], die Fans vornehmen, um sich von anderen Fangemeinden oder Populärkulturen abzugrenzen. Dies geschieht meistens dadurch, dass die Fans innerhalb einer Fangemeinde den Besonderheiten des Objekts unterschiedliche Werte zuweisen. Ein gutes Beispiel dafür ist Star Wars (1977-1983 und 1999-2005): Während die älteren Fans dieser Filmreihe vor allem die ersten drei Filme von 1977, 1980 und 1983 als Objekt ihrer Begierde ansehen und die neuen Filme weitestgehend aus ihrer Fankultur ausklammern, gibt es andererseits auch Fans, die die gesamte Filmreihe in ihren Fankult mit einbeziehen.
Eine weitere Abgrenzung, die von Fans vorgenommen wird, ist die zum ‹normalen› Zuschauer. Fans rezipieren ihr «Kultobjekt»[95] mehrmals, unterhalten sich darüber und ‹outen› sich durch Merchandise o.ä. als Fans, während ein Zuschauer das Objekt zwar rezipiert, aber keine Zuneigung oder größeres Interesse dafür entwickelt.
Das dritte und letzte Merkmal benennt Rein als Kapitalakkumulation, die er als «genaue [...] Kenntnis und große [...] Wertschätzung [für das] Kultobjekt»[96] beschreibt. Einfacher ausgedrückt: Je größer das Wissen und die Begeisterung für ein Objekt, desto größer ist das kulturelle Kapital, auch Bildungswissen genannt, eines Fans. Dies wird aber meistens nur innerhalb der Fangemeinde als solches anerkannt.
Beispiele für kulturelles Kapital sind u.a. das Wissen darüber, welche Drehorte bei einem Film benutzt wurden, welche Schauspieler mitgespielt haben oder auch auf welche anderen Filme oder anderen medialen Objekte verwiesen werden.
Solche Anspielungen, die sowohl innerhalb der Welt eines Films (oder eines anderen medialen Objektes) gemacht werden, aber auch Anspielungen, die sich auf andere Filme,

[92] Vgl. Stefan Rein: *Fankulturen – Untersuchung von Wechselwirkungen zwischen Fan und Popkultur und der Versuch einer Begriffsdefinition*. München 2002, S. 5.
[93] Unter *Text* wird in der Medienwissenschaft alles gefasst aus dem sich etwas schließen lässt oder aus dem man etwas interpretieren kann, mag dies nun ein Film, eine Serie, Literatur oder ein anderes mediales Objekt sein.
[94] Vgl. Rein, S. 4f.
[95] Rein, S. 5.
[96] Rein, S. 6.

Serien oder Spiele beziehen, werden *Easter Eggs* genannt. Diese können beabsichtigt oder auch unbeabsichtigt in der Produktion eingebaut worden sein. Die Besonderheit an *Easter Eggs* ist allerdings nicht, dass sie existieren, sondern dass sie erst durch die Fankultur existent werden. Ohne Menschen, die das Kultobjekt sehr gut kennen, würden solche Anspielungen unbemerkt und somit wirkungslos bleiben.
Aber auch seltene Merchandise-Artikel können ebenso viel Anerkennung in einer Fangemeinde hervorrufen, wie ein ausgiebiges Wissen über das Kultobjekt. Dazu gehören zum Beispiel seltene Actionfiguren oder Requisiten, die bei einem Dreh verwendet wurden.
Wie sich vor allem bei dem letzten Punkt herauskristallisiert, ist es nicht die alleinige Entscheidung einer Person zum Fan zu werden. Zumindest wird sie in einigen Punkten bei der Entscheidung unterstützt: Durch diejenigen, die das Kultobjekt entstehen ließen, hier der Einfachheit halber ‹Produzenten› genannt. Sie, die Produzenten, ermöglichen dem Fan auf viele Arten und Weisen, das Kultobjekt nicht nur durch das Rezipieren zu konsumieren, sondern vor allem auch durch die vorherig genannten Punkte. Das absichtliche Einbauen von Verweisen und der Verkauf von Merchandise-Artikeln sollen Fans enger an ihr Kultobjekt binden und sie dazu bringen, eine noch engere Beziehung zu ihm aufzubauen.

Fankultur in Sex and the City

Die bisher beschriebene Theorie zum Fan äußert sich konkret in der Gesellschaft, was nun anhand der Serie Sex and the City erklärt werden soll. Die Serie, welche sechs Staffeln und 94 Episoden umfasst, basiert auf einem Buch von Candace Bushnell und wurde am 6. Juni 1998 auf HBO zum ersten Mal ausgestrahlt. Die deutsche Erstausstrahlung fand am 18. September 2001 auf ProSieben statt. Sex and the City handelt von vier New Yorker Frauen, wobei Carrie Bradshaw (Sarah Jessica Parker) die Hauptfigur ist. Sie verbindet eine enge Freundschaft, in der zwischenmenschliche Beziehungen, insbesondere sexuelle wie auch romantische Verbindungen, besprochen und analysiert werden. Ihre Erfahrungen werden dem Zuschauer entweder direkt oder durch Berichte der Frauen vermittelt.
Die Serie erlangte große Erfolge und war bzw. ist vor allem bei Frauen sehr beliebt. Doch wie genau kommen fankulturelle Handlungen der Serie zum Ausdruck? Dieser Abschnitt wird bei Weitem nicht alle Praktiken und Teilbereiche der Sex and the City-Fans umfassen können, aber es sollen beispielhaft einige Fanfaktoren zum Ausdruck gebracht werden, um die theoretischen Erkenntnisse des vorangegangen Kapitels im spezifischen gesellschaftlichen Handeln zu konkretisieren.
Obwohl Sex and the City beendet wurde und es keine neuen Folgen mehr gibt, bleibt die Beliebtheit der Serie bestehen. Diese Tatsache wird anhand des Erscheinens der Filme verdeutlicht: Sex and the City – The Movie (USA 2008) und Sex and the City 2 (USA 2010) erschienen vier bzw. sechs Jahre nach der letzten Folge der Serie und waren mit Gesamteinspielergebnissen von 415 Millionen Dollar und ca. 290 Millionen Dollar erfolgreiche Filme. Inhaltlich knüpfen sie an die Serie an, zu Beginn des ersten Films wird jedoch auch eine kurze Einführung in das Leben der vier Frauen gegeben. Somit konnten die zwei Filme sowohl von Zuschauern, die die Serie nicht kennen, rezipiert werden, als auch von lang bestehenden Serienfans.
HBO vertreibt auf der sendereigenen Homepage immer noch Sex and the City-Artikel: Im Shop erhält man T-Shirts und Tassen der Serie[97]. Man kann Bildschirmschoner herunterladen, der Serie auf Facebook folgen und die DVDs kaufen. Der Erwerb von Fanprodukten dient dazu, sich als Fan kenntlich zu machen, wie bereits oben beschrieben.

[97] Vgl. www.hbo.com/sex-and-the-city#/ (26.05.2015)

Neben einem Quiz zur Serie wird auch die ‹Sex and the City Hotspots Tour› angepriesen: «Follow in the footsteps of Carrie & Co to experience how the girls see the city»[98]. Diese Tour wird in Manhattan durchgeführt und leitet Fans an die Orte, die man in der Serie sieht. Die Website *onlocationtours.com* wirbt mit konkreten Beispielen[99], welche Plätze bei der Stadtrundfahrt angesteuert werden, und richtet sich somit direkt an Fans, die mit den Inhalten vertraut sind. Anhand der verwendeten Beispiele wird deutlich, dass die Vermarktung der Serie eine große Rolle spielt und von Fans auch wahrgenommen wird. Der Fan kann sich außermedial der Serie nähern und sein Wissensspektrum erweitern. Dies wurde im vorangegangenen Teil als Kapitalakkumulation beschrieben und drückt sich hier konkret aus.
Die Literatur gewann ebenfalls Interesse an der Serie um die New Yorker Frauen. So erschien 2004 ein Buch von Amy Sohn mit dem Titel *Sex and the City: kiss and tell*, das sich an Sex and the City-Interessierte richtet. Die Einführung erfolgt durch Sarah Jessica Parker, die Schauspielerin der zentralen Figur der Serie. Das Thema wird über eine grobe Einleitung in die Serie und der Vorstellung der ersten Episode der ersten Staffel eröffnet.[100] Jede Figur wird einzeln präsentiert und ein Interview mit der jeweiligen Schauspielerin schließt daran an. Zudem erfolgt eine Zusammenfassung jeder Staffel mit Unterstützung vieler Bilder und einer Beschreibung jeder einzelnen Episode. Daneben werden die Räumlichkeiten, das Set, die Mode in Sex and the City, die Männer sowie die Schauplätze in New York vorgestellt und beschrieben, wodurch der Fan einen Einblick in die Serie über den Inhalt hinaus erhält und Hintergrundwissen sammeln kann. Am Ende des Buchs befinden sich ein Quiz und ein Glossar von in der Serie verwendeten Wörtern, zum Teil Neologismen (Wortneuschöpfungen der Figuren).
Das gesamte Werk richtet sich eindeutig an Fans der Serie und will sie vertiefend über die Serie informieren, aber auch neues Wissen liefern und den Zuschauer hinter die Kulissen schauen lassen. Die zahlreichen Bilder helfen, sich im Kontext der Serie zu orientieren und die Kenntnisse über Sex and the City aufzufrischen und zu erweitern.
Peter Praschl geht in seinem Buch weitaus kritischer an die Serie heran. Er geht auf den «Feminismus»[101] ein, der anderen Frauen als Vorbild dienen kann: Carrie und ihre Freundinnen sind unabhängige Frauen, die im Leben eigene Wege gehen. Trotz dieser Gemeinsamkeit unterscheiden sie sich und jede Frau, auch wenn sie nicht in New York lebt, kann sich in gewisser Weise mit einer der vier Figuren identifizieren und erkennt eigene Merkmale in dem Charakter der Serie wieder. Die Serie kann so einen Beitrag zur Identitätsbildung der Person leisten.
Des Weiteren behandelte die Serie das «Tabuthema» Sex – für viele Frauen interessant und wichtig – das vor der Serie noch nicht in dem Maße öffentlich verarbeitet wurde.[102] «Mädelfernsehabende»[103] oder auch das so genannte «Sex and the City weekend»[104], bei denen Frauen sich treffen, um Sex and the City gemeinsam zu rezipieren, bilden eine Plattform für den direkten Austausch über die Serie. Anschlussdiskussionen können erfolgen, die den Zuschauerinnen die Möglichkeit bieten, ihre Sichtweise auf Themen und Aufbau der Serie denjenigen mitzuteilen, die ein ähnliches Interesse haben. Der Fan findet eine Gemeinschaft, in der er sein Wissen teilen und vergrößern kann.
Deborah Jermyn geht in ihrem Text ebenfalls auf die hauptsächlich weiblichen Rezipienten von Sex and the City ein und nähert sich dem Thema unter anderem empirisch: Sie organisierte eine Gesprächsrunde mit verschiedenen Frauen, um ihre Sichtweise auf die Serie in Erfahrung bringen zu können. Interessant ist auch die Tatsache, dass Jermyn sich selbst als Sex and the City-Fan beschreibt. Sie erklärt, wie die Serie zu einem Teil des

[98] Übers.: «Folge den Spuren von Carrie & Co, um zu erfahren, wie die Mädchen die Stadt sehen». Ebd.
[99] Vgl. www.onlocationtours.com/other/sightseeing-touren-durch-new-york/ (26.05.2015)
[100] Vgl. Amy Sohn: *Sex and the City: kiss and tell.* New York 2004, S. 7ff.
[101] Peter Praschl: *Sex and the City.* Zürich 2013, S. 26.
[102] Vgl. Praschl, S. 31 f.
[103] Praschl, S. 65.
[104] Vgl. Deborah Jermyn: In love with Sarah Jessica Parker. Celebrating female fandom and friendship in Sex and the City. In: Kim Akass, Janet McCabe (Hrsg.): *Reading Sex and the City.* London 2004, S. 201–218.

alltäglichen kulturellen Lebens geworden ist, indem beliebte weibliche Themen wie Mode, Magazine und Drinks thematisiert werden. Soziale Interaktion spielt nicht nur innerhalb der Serie zwischen den vier New Yorkerinnen eine bedeutende Rolle, sondern auch in den an die Serie anschließenden Gesprächen zwischen Rezipientinnen. Die Autorin beschreibt SEX AND THE CITY als «cultural marker of our times», da es sowohl von jüngeren Frauen Mitte zwanzig als auch von älteren in den Dreißigern gesehen wird. Die Feminität der Serie wird sowohl in der Narration als auch in der seriellen Struktur deutlich. Sie sehen SEX AND THE CITY als ‹ihre› Serie an, in dem sie ihre Probleme widergespiegelt betrachten können.
Jermyn gewinnt durch ihre empirischen Untersuchungen in Form einer Gesprächsrunde die Erkenntnis, dass Fans die Essenz der Serie herausarbeiten und die grundlegenden Themenkomplexe für sich bestimmen: In SEX AND THE CITY gehe es um Freundschaft als allzeit konstanter Faktor und die Suche nach Liebe und Sicherheit, die von der Gemeinschaft mit den anderen Frauen begleitet wird.
Indem man sich mit Fans einer Serie beschäftigt, wird die Erkenntnislage über Rezeption allgemein ausführlicher. Selbstverständlich kann man das hier beschriebene Fan-Verhalten nicht pauschalisieren und gilt nicht generell für alle Zuschauer. Dennoch wird deutlich, wie der Fan die Serie rezipiert, ihr durch Interpretation eine Bedeutung zuschreibt und sie außermedial in anderen Kontexten nachfragt bzw. sogar selbst etabliert, wie man beispielhaft an der ‹Sex and the City Hotspots Tour› erkennt. Der Fan wird somit zum produktiven Faktor.

Der produktive Fan im Computerspiel MINECRAFT

Populärkulturen, die wie im vorangegangenen Beispiel SEX AND THE CITY fokussiert um ein Medienprodukt entstehen, sind natürlich auch in anderen Medien zu finden. Um auf den Fan als produktiven Faktor näher einzugehen, behandelt dieser Abschnitt das Computerspiel MINECRAFT und soll hervorbringen, welche Formen der produktiven Auseinandersetzung mit dem Spiel möglich sind.
Bereits 2009 entwickelte Markus Persson (auch *Notch* genannt) MINECRAFT und stellte es über einen kostenfreien Download online zur Verfügung. Ein Jahr später folgte die Gründung des Studios Mojang, das Spiel wurde verfeinert und schließlich auch verkauft. 2014 betrugen die Verkaufszahlen der offiziellen Version 13,7 Millionen Exemplare, die tatsächliche Anzahl an Spielern wird jedoch auf 41,9 Millionen geschätzt.[105] Dass sich über die Jahre eine große Populärkultur um MINECRAFT gebildet hat, zeigt nicht nur die jährlich stattfindende *MineCon*, ein Zusammentreffen von Fans und Entwicklern zum Austausch über das Spiel – wie sich in diesem Abschnitt zeigen wird.
In MINECRAFT werden Spieler in eine offene Spielwelt gesetzt, in der das Abbauen von Rohstoffen, die Verarbeitung dieser zu Werkzeugen, Baumaterialien oder Nahrung (Crafting) und das Überleben von Hunger und Feinden zentrales Spielprinzip sind. Alle genannten Aspekte generieren sich dabei aus der Spielwelt selbst, sind also in ihrer Verarbeitung auf die in der Spielwelt vorgefundenen Materialien zurückzuführen (Baum – Holz – Holzbretter – Holzleiter). Ein weiterer Spielmodus des Grundspiels ist zudem der Kreativmodus, in dem ohne Einschränkungen die Spielwelt umgeformt und Materialien zum Bau genutzt werden können. Damit endet das Spektrum an Inhalten jedoch nicht.
Schon in der frühen Entwicklung des Spiels stand Entwickler *Notch* in engem Kontakt zu Fans seiner Spielidee. Es dauerte nicht lange bis Fans direkt in den Entstehungsprozess des Spiels eingebunden wurden und neben Rückmeldungen, die das Spiel verbessern sollten, auch erste nutzergenerierte Inhalte entstanden. Mit der folgenden Entscheidung des Entwicklers, dass MINECRAFT bewusst Inhalte von Nutzern in die Spielerfahrung

[105] Vgl. Dennis Redmond: The Videogame Commons Remakes the Transnational Studio. In: Nate Garrelts (Hrsg.): *Understanding Minecraft.* Jefferson 2014, S. 7–22.

integrieren soll, entstand eine wechselseitige Beziehung zwischen Fans und dem «Objekt [ihrer] Begierde»[106], die auch heute noch den Kern der Spielerfahrung von MINECRAFT und seiner Fans ausmacht.[107] Vorzufinden ist hier eine direkte Partizipation an dem Objekt, Fans nehmen also an der Gestaltung des Spiels teil.
Sogenannte *Mods* (Modifications) sind der direkten Partizipation zuzuschreiben. Spieler generieren hierbei über den Spielcode bzw. über eigens entwickelte Programme neue Inhalte für MINECRAFT, die beispielsweise auf der Internetseite *PlanetMinecraft* veröffentlicht und frei zum Download zur Verfügung gestellt werden können.[108] Allein die Vielzahl an verschiedenen Inhalten aufzulisten würde den Umfang dieses Beitrags sprengen. Deshalb sollen hier nur ein paar wenige genannt werden. Beispielsweise Texturenpakete, die das Aussehen der Spielwelt verändern, weitere Objekte oder gänzlich neue Spielmodi, die oftmals auf populären Vorlagen basieren. Ein treffendes Beispiel ist hier die sogenannte *Hunger Games Mod*. Auf einem Server treten hier diverse Spieler gegeneinander in einem Überlebenskampf an, der sich in Aufbau und Spielregeln an der Buch- bzw. Filmvorlage DIE TRIBUTE VON PANEM (2012) orientiert.[109]
Zwei weitere Kategorien der produktiven Auseinandersetzung mit MINECRAFT sieht Peter Christiansen abseits von *Mods* in «[n]ormal game content [and] derivative content»[110]. Normale Spielinhalte beziehen sich primär auf die Kreationen von Spielern innerhalb der vorgegebenen Spielwelt. So werden in Fangemeinschaften des Spiels besonders eindrucksvolle Bauwerke, Fantasiewelten oder Nachbauten verschiedener Objekte ausgetauscht.

Dem vorangestellt ist das Zusammenbauen dieser spielinternen Objekte, welches den produktiven Faktor darstellt. Abgeleitete Inhalte (‹derivative content›) bezeichnen z.B. Screenshots oder YouTube-Videos, die auf der Basis von MINECRAFT entstanden sind, dem Medium Computerspiel sowie dem Spiel selbst jedoch nicht mehr angehören, sondern nur darauf verweisen.
Wie bereits angedeutet erscheint es für MINECRAFT auffällig, dass ein Großteil der produktiven und partizipativen Auseinandersetzung bereits durch das Spiel selbst nahegelegt wird. So regt die Platzierung in einer beliebig umformbaren Spielwelt dazu an, kreativ zu werden. Selbst das Erstellen von *Mods* wird über diverse Anleitungen und

[106] Mikos, S. 120.
[107] Vgl. Redmond, S. 9.
[108] Vgl. www.planetminecraft.com/ (28.05.15)
[109] Vgl. Peter Christiansen: Players, Modders and Hackers. In: Nate Garrelts (Hrsg.): *Understanding Minecraft.* Jefferson 2014, S. 23–37.
[110] Übers.: «normale Spielinhalte und derivative Inhalte». Christiansen, S. 34.

Forenbeiträge der Fangemeinschaft vereinfacht und seitens der Entwickler sogar motiviert. Daher lässt sich festhalten, dass das Computerspiel MINECRAFT bereits in seiner Struktur eine produktive Aneignung des (medialen) Textes begünstigt.
Produktive Formen, die nicht direkte Auswirkungen auf das Spiel haben oder innerhalb des Spiels stattfinden, finden sich hingegen auch in Populärkulturen fast aller Medienprodukte. Ein Monster aus MINECRAFT, der sog. *Creeper*, hat inzwischen Kultstatus erreicht und taucht in diversen YouTube-Videos oder *fan art* (Übers.: Fan-Kunst, z.B. gezeichnete Bilder von Fans) auf. Ähnlich wie im Theorieteil beschrieben, können sich einzelne Elemente teilweise auch aus dem Kontext des Spiels lösen und eigene Geschichten erzählen.[111]
MINECRAFT ist ein Spiel, das strukturell bereits auf die Motivation produktiven Handelns ausgerichtet ist. Durch spielerische Freiheiten und ein Baukastenprinzip, das stark an das Kinderspielzeug LEGO erinnert, ist die Produktivität Teil des Spielerlebnisses. Gleichzeitig umfasst die Modifikation des Spiels eine partizipatorische Ebene, die den Umfang und die Gestaltung des Spiels selbst verändert. Hierbei muss angemerkt werden, dass der Einfluss von Fans auf ein Medienprodukt auch über z.B. rege Aktivität, Abstimmungen oder andere Formen der Einbindung von Fans erfolgen kann. Die in MINECRAFT vorzufindenden Formen sind jedoch ein sehr deutliches Beispiel zur Veranschaulichung.
Hinzu ist interessant, dass MINECRAFT nicht nur selbst ‹Objekt [der] Begierde› ist, sondern auch eine Plattform zum produktiven Ausleben anderer Fankulturen. Ein bereits genanntes Beispiel ist die *Hunger Games Mod*, die ihre Inspiration einer literarischen / filmischen Quelle entnimmt. Genauso gibt es unzählige *Mods* und Nachbauten von Welten oder Objekten aus Filmen, Serien sowie auch anderen Spielen. Dadurch wird deutlich, dass sich Fangemeinschaften untereinander austauschen können bzw. in einer Beziehung zueinander stehen und im Fall von MINECRAFT und DIE TRIBUTE VON PANEM sogar konvergieren, d.h. miteinander verschmelzen.

Ausblick

Zuletzt soll noch einmal verdeutlicht werden, dass das zuvor Ausgeführte vielleicht schlüssig und vollständig erscheint, aber dennoch keine Allgemeingültigkeit beanspruchen kann. Die Rezeptions- und auch die Fanforschung ist, wie schon zu Anfang erwähnt, ein weites Feld innerhalb der Medienwissenschaft. Folglich gibt es viele Medienwissenschaftler, die sich mit diesem Feld beschäftigen, neue Erkenntnisse sammeln und Bücher darüber schreiben. Diese gesamte Masse an Theorien über die Rezeption in einer kleinen komprimierten Definition wie dieser zusammenfassen zu wollen, ist deshalb nicht so einfach umsetzbar. Es lässt sich niemals ganz ausschließen, dass manche Theorien übersehen wurden oder sich untereinander widersprechen.
Dies gilt nicht nur für diesen, sondern für die meisten Artikel, die versuchen, eine Definition von etwas vorzunehmen. Man sollte sich deshalb immer wieder ins Gedächtnis rufen, dass es ein weit umfangreicheres Unterfangen ist eine Definition eines so weit gesteckten Feldes vorzunehmen, als es in einem Sammelband wie diesem möglich wäre.

[111] Vgl. Ilona Andrea Cwielong: *Das japanische popkulturelle Fantum*. In: merz 4, 2012.

Literaturverzeichnis

Christiansen, Peter: Players, Modders and Hackers. In: Nate Garrelts (Hrsg.): *Understanding Minecraft*. Jefferson 2014, S. 23-37.
Cwielong, Ilona Andrea: *Das japanische popkulturelle Fantum.* In: merz 4, 2012.
Jermyn, Deborah: In love with Sarah Jessica Parker. Celebrating female fandom and friendship in Sex and the City. In: Kim Akass, Janet McCabe (Hrsg.): *Reading Sex and the City*. London 2004, S. 201-218.
Mikos, Lothar: *Fernsehen im Erleben der Zuschauer. Vom lustvollen Umgang mit einem populären Medium*. Berlin 1994.
Praschl, Peter: *Sex and the City*. Zürich 2013.
Redmond, Dennis: The Videogame Commons Remakes the Transnational Studio. In: Nate Garrelts (Hrsg.): *Understanding Minecraft*. Jefferson 2014, S. 7-22.
Rein, Stefan: *Fankulturen – Untersuchung von Wechselwirkungen zwischen Fan und Popkultur und der Versuch einer Begriffsdefinition*. München 2002.
Sohn, Amy: *Sex and the City: kiss and tell*. New York 2004.

www.hbo.com/sex-and-the-city#/ (26.05.2015)
www.onlocationtours.com/other/sightseeing-touren-durch-new-york/?gclid=CPvXtuqemcUCFQEFwwodX3AA-A (26.05.2015)
www.planetminecraft.com/ (28.05.15)

Mediographie

Die Tribute von Panem (USA 2012, engl.: The Hunger Games, Gary Ross)
Game of Thrones (USA seit 2011, David Benioff / D. B. Weiss)
Minecraft (Schweden 2009, Entwickler: Markus Persson / Mojang, Publisher: Mojang / Microsoft Studios)
Sex and the City (USA 1998-2004, Darren Star)
Sex and the City – The Movie (USA 2008, Michael Patrick King)
Sex and the City 2 (USA 2010, Michael Patrick King)
Star Trek (USA 1966-1969, Gene Roddenberry)
Star Wars (USA, 1977-1983 und 1999-2005, George Lucas)

Bildquellen

„Abb. 1, WesterosCraft_King's Landing“
Quelle: http://imgur.com/a/XfCkQ (15.06.2015)

Lennart Schinke, Judith Krekel, Pascal Ertl

Der Studiengang Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg – Ein Erfahrungsbericht

Autorenbiographie

Da es sich im Folgenden um einen Erfahrungsbericht handelt, ist es wichtig eine kurze Autorenbiographie vorweg zu geben, damit die Aussagen entsprechend eingeordnet werden können.
Mein Name ist Pascal Ertl und ich studiere Medienwissenschaft im vierten Semester an der Philipps-Universität in Marburg. Bereits zur Schulzeit interessierte ich mich für Medien und Theater, weshalb mich der Studiengang Medienwissenschaft ansprach. Direkt nach dem Abitur war es naheliegend für mich, ein Studium in Angriff zu nehmen und mich so konkreter weiterzubilden. Auch Vorstellungen zum Fach Medienwissenschaft hatte ich bereits, weshalb dem Studium dann nur das Zulassungsverfahren im Weg stand. Aufgrund des relativ hohen Numerus Clausus des Studiengangs (nicht nur in Marburg, sondern auch in anderen Städten) ist es zu empfehlen, sich auch an anderen Standorten zu bewerben. Eine Vorstellung, auf welche Art von Medien das Studium fokussiert, war mir zum Zeitpunkt der Bewerbung nicht ersichtlich, weil ich die Prioritäten mehr auf die vielzählige Bewerbung bei verschiedenen Universitäten legte, als auf die Beschaffung von detaillierten Informationen zum Studiengang Medienwissenschaft. Wichtig war für mich zu diesem Zeitpunkt nur der Fakt, dass es sich um Medien handelt. Mit dem genaueren Inhalt des Studiengangs wollte ich mich erst beschäftigen, wenn ich eine Zulassung hatte.
Heute studiere ich Medienwissenschaft in Marburg und bin mehr als glücklich mit der Entscheidung. Der Studiengang fordert mein Medieninteresse heraus und ich lerne viel dazu. Genaueres dazu folgt in einem kommenden Abschnitt des Erfahrungsberichts.

Medienwissenschaft: Das Studium

Das Studium Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg im Fachbereich 09 Germanistik und Kunstwissenschaft dauert nach Regelstudienzeit drei Jahre, also sechs Semester. Pro Semester wird ein Semesterbeitrag von rund 300 Euro gefordert. Der Einstieg ist nur einmal jährlich zum Wintersemester möglich und wie an allen Universitäten beginnt dieses Mitte Oktober. Bewerben muss man sich einige Zeit früher. Ein Semester dauert jeweils 3–4 Monate, die Semesterferien 2–3 Monate. Der erstrebte Abschluss des Studiengangs ist der Bachelor of Arts.
Doch für den Erhalt des Titels wird natürlich auch Leistung erwartet. In den verschiedenen Veranstaltungen kann diese Leistung unterschiedlich erfolgen. Es gibt insgesamt 13 Module und zusätzlich zwei Wahlbereiche, die jeweils Lehrveranstaltungen beinhalten. Genauer besteht ein Modul üblicherweise aus zwei Lehrveranstaltungen, die über einen Zeitraum von ein oder zwei Semestern belegt werden müssen. Manche Module sind Voraussetzung für andere, so stellen zum Beispiel die Einführungsmodule Propädeutik I und II Basiswissen für das Studium dar, weshalb man sie in den ersten zwei Semestern absolviert. In der Studien- und Prüfungsordnung, die man im Internet herunterladen kann, findet man genauere Informationen dazu.[112] Die Gestaltung des Studiums ist also sehr frei. Man kann die Module innerhalb der Regelstudienzeit verschieben und so legen, wie sie dem Lernerfolg am besten nutzen. Die meisten Studierenden richten sich aber nach dem Studienverlaufsplan, der eine bestimmte Reihenfolge vorgibt, die für die Mehrheit am sinnvollsten sein soll.[113]

[112] http://bit.ly/1NfDo5d (14.06.15).
[113] http://bit.ly/1DScwm0 (14.06.15).

Für die Leistungsverbuchung ist es wichtig zu wissen, dass man eine Veranstaltung nicht nur einfach absitzen, sondern schriftliche, mündliche oder andere nachvollziehbare Leistungen erbringen muss, damit man das Modul besteht. In der Großzahl der Module ist es so, dass in beiden Veranstaltungen jeweils eine Studien- und eine Prüfungsleistung erfolgen müssen. Eine Studienleistung ist eher klein gehalten und kann bestanden oder nicht bestanden werden. Beispielsweise sind das Referate, kleinere Thesenpapiere von 1–4 Seiten (das hängt teilweise von der Entscheidung des Dozenten ab) oder Projekte, die eine Leistung dokumentieren. Bei Prüfungsleistungen handelt es sich hauptsächlich um Hausarbeiten, also längere wissenschaftliche Arbeiten, die viel Zeit in Anspruch nehmen. Bei einer Bearbeitungszeit von etwa vier Wochen muss der Studierende mit Hilfe von verschiedenen Quellen eine wissenschaftliche Arbeit im Umfang von 10–16 Seiten erstellen, die thematisch der Veranstaltung entspricht. Dabei ist es wichtig bestimmte Formalia zu beachten und den Abgabetermin einzuhalten. Auch Klausuren, das sind Prüfungsleistungen der Vorlesungen, erfordern Leistung. Hausarbeiten und Klausuren werden mit 1–15 Punkten benotet.
Die Lehrveranstaltungen in den Modulen können einen unterschiedlichen Aufbau haben, die jeweils verschieden bezeichnet werden. In der Regel sind diese 90 Minuten lang. Vorlesungen sind Veranstaltungen, die, wie der Name schon verrät, einer Lesung ähneln. Die Gesamtheit aller Studierenden des Studiengangs versammelt sich dazu in einem Hörsaal und hört der Vorlesung zu. Diskussionen und Wortmeldungen gibt es aufgrund der Größe der Veranstaltung nur selten. In Seminaren wird dafür umso mehr debattiert. Referate regen dort die Kommunikation und das Lernen voneinander an. Zudem fördern die regelmäßigen Referate die Fähigkeit, vor Menschen zu sprechen und Dinge auf den Punkt zu bringen, denn auch sie sind zeitlich begrenzt. Eine andere Art der Veranstaltung ist die Übung: Hier wird dem Studierenden eine bestimmte Praxis nahegelegt. Die Übung ähnelt dem Seminar, jedoch ist sie etwas praktischer. Die Praxis besteht meistens im Verfassen von Texten und der anschließenden Präsentation.
Ein Beispiel für eine Studienleistung war bei mir eine Filmkritik zu einem Film am Ende der Übung oder das wöchentliche Zusammenfassen eines Textes.
Die Räumlichkeiten der Veranstaltungen sind hauptsächlich Seminarräume oder der Hörsaal für Vorlesungen in der Philosophischen Fakultät am Rand der Innenstadt Marburgs. Diese ist nur unweit von der Mensa und dem Studentenhaus entfernt, in dem alles Wichtige, was das Studium betrifft, stattfindet. Die Philosophische Fakultät hat verschiedene ‹Türme›, die mit Buchstaben bezeichnet werden, wo Seminare der unterschiedlichsten Studiengänge stattfinden. Dort findet man auch die Bibliotheken. Man kann sich auch problemlos von anderen Fachbereichen Bücher ausleihen, um den Recherchehorizont zu erweitern.
Manchmal finden auch im Hörsaalgebäude medienwissenschaftliche Veranstaltungen statt. Dieses Gebäude ist zehn Gehminuten von der Philosophischen Fakultät entfernt und keinem Fachbereich zugeordnet. Es finden dort die verschiedensten Veranstaltungen statt. Beim Exportmodul, also ein Modul, das man in einem anderen Studiengang absolvieren muss, ist man auch mal in Seminarräumen anderer Fachbereiche unterwegs. In der ersten Woche des Studiums wird das Basiswissen über das Studieren vermittelt, ohne schon in die medienwissenschaftliche Thematik einzusteigen. Die Veranstaltungen erreicht man schon zu Anfang mit dem Bus kostenlos, denn das Semesterticket ist gleichzeitig ein Fahrausweis. Man erhält Informationen, wie zum Beispiel einen Studienverlaufsplan oder Infomaterialien zu bestimmten Dingen, die man beantragen muss. Unverzichtbar ist die sogenannte Ucard, die alle Studierenden in Marburg haben.

Auf sie kann man Geld einzahlen, das dann virtuell vorhanden ist und bei bestimmten Aktionen abgebucht wird. Das Essen in der Mensa wird so bezahlt und man kann auch damit das Drucken von Dokumenten finanzieren. Die Ucard ist zugleich auch der Leseausweis, der zum Ausleihen von Literatur aus der Bibliothek dient. Gekennzeichnet ist die Ucard mit einer individuellen Nummer und auch der Leseausweis hat eine Nummer.

Trotzdem funktioniert die Karte über ein Chipsystem, wodurch man sie nur an den Vermittler halten muss und sich dann eine Verbindung herstellt. Führungen in der Universität und in der Philosophischen Fakultät helfen dem Studenten im ersten Semester, sich in den Räumlichkeiten zurecht zu finden. Es gibt auch Kurse zur Lernplattform ILIAS, das Onlineportal der Universität, das alle Fachbereiche nutzen.

Dort werden Informationen ausgetauscht, indem man sie hochlädt. Bei einem Besuch auf der Seite ist man immer auf dem neuesten Stand, was Lernmaterialien betrifft. Man muss sich dort auch für die Veranstaltungen anmelden Das Vorlesungsverzeichnis gibt an, welche Veranstaltungen es gibt. Man kann sich über deren Inhalt, Größe, Zeitpunkt und ähnliches informieren und so schnell einen umfassenden Überblick über das studieninterne organisatorische Geschehen bekommen.
Der erste Kontakt zu den Kommilitonen und den universitären Einrichtungen beginnt mit der sogenannten Einführungs- oder Orientierungswoche. Hier bekommt man Empfehlungen, wie man sich das Studium abseits der Veranstaltungen gestalten kann: Durch Nachtwanderungen zum Schloss oder auch durch Kneipentouren lernt man die Stadt kennen. Neben dem Studium kann man sich freiwillig in unterschiedlichen Einrichtungen einbringen: Man kann Mitglied bei Campus TV Marburg werden, welches Fernsehen von und für Studierende bietet.

campus tv marburg

Eine andere Möglichkeit ist Radio Unerhört in Marburg: ein freier Radiosender, der Workshops jeglicher Art anbietet. Die freie Mitarbeit bei einer Marburger Lokalzeitung bietet zusätzlich einen Einblick in die Welt der Medien. Das Pflichtpraktikum im Modul 6 zwischen dem dritten und vierten oder vierten und fünften Semester gibt zusätzlich wichtige Einblicke in die Medienbranche und praktische Erfahrungen in einem medienspezifischen Berufsfeld. Das Praktikum ist auf mindestens sechs Wochen festgelegt und muss in den Semesterferien absolviert werden. Hierbei ist zu beachten, dass viele Unternehmen keine Praktika für einen Zeitraum von sechs Wochen anbieten. Viele wünschen sich einen Zeitraum von bis zu drei Monaten oder mehr. Zusätzliche Praktika können dem Studierenden hilfreich zur Berufsorientierung sein.
Um das Studium erfolgreich zu beenden, ist die Belegung von Exportmodulen notwendig: Diese geben weitere Einblicke in Thematiken abseits des medienwissenschaftlichen Instituts. Diese Module können zum Beispiel im Bereich der Sozialwissenschaften, Ethnologie oder Informatik belegt werden.

Da der Studiengang der Medienwissenschaft an der Philipps-Universität in Marburg viel Freiraum bietet, ist es dem Studierenden überlassen, wie er seine Studienzeit gestaltet. Wichtig ist zu wissen, dass im Studiengang ein Fokus auf die Film- und Fernsehanalyse gelegt wird und dabei auf wissenschaftlicher Basis herangegangen wird. Der praktische Teil erfolgt hierbei zum Beispiel durch Übungen und das Verfassen von Film- und Fernsehkritiken. Dem Studierenden sollte bewusst sein, dass der Studiengang eine Grundlage für medientheoretische Arbeitsweisen bietet und nicht praktisch auf die Arbeit – wie hinter der Kamera an einem Film- und Fernsehset – vorbereitet.
Wem die eben beschriebenen Studieninhalte ansprechen, ist in Marburg an richtiger Stelle: Eine Stadt, die nicht nur zum Studieren einlädt, sondern die sich auch als Stadt für Studenten eignet.

Literaturverzeichnis

Studieninformation, Medienwissenschaft, Bachelor of Arts: http://bit.ly/1DScwm0 (14.06.15).
Studien- und Prüfungsordnung für den Studiengang Medienwissenschaft: http://bit.ly/1NfDo5d (14.06.15).

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Ucard front. Schinke, Lennart. (02.06.15).
Abbildung 2: Ucard back. Schinke, Lennart. (02.06.15).
Abbildung 3: Campus TV: http://bit.ly/1BHSxf4 (02.06.15).

Kurzbiografien

Carlos Alvarado, 1992 in Ecuador (Guayaquil) geboren. Student der Sozialwissenschaften und Medienwissenschaft an der Philipps Universität Marburg.

Cathrin Bamberger ist am 26.01.1991 in Wehrda geboren. Nach dem Abschluss der Allgemeinen Hochschulreife an der Martin-Luther Schule in Marburg im Jahr 2010 und einem Auslandsaufenthalt begann sie im Herbst 2013 ihr medienwissenschaftliches Studium an der Philipps-Universität Marburg.

Sophie Bömer, Studierende der Medienwissenschaft und der Betriebswirtschaftslehre an der Philipps-Universität Marburg. Mitglied des studentischen Game Studies-Kolloquium Pixeldiskurs.

Pascal Ertl, geboren 1994, erlangte 2013 seine Allgemeine Hochschulreife an der Geschwister-Scholl-Schule in Bensheim und studiert im 4. Fachsemester Medienwissenschaft (B.A.) an der Philipps-Universität Marburg.

Mirjam Feibusch, geboren 1992, Studentin der Medienwissenschaft an der Philipps Universität Marburg und Praktikantin bei der Zeitschrift MEDIEN*wissenschaft* Rezensionen | Reviews.

Christoph Finger ist am 24.1.1990 in Frankenberg (Eder) geboren worden. Nach dem Abschluss seines Fachabiturs 2013 an der Hans-Viessmann-Schule ebenda, studiert er seit Herbst 2013 Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg.

Bettina Fischer, geboren 1993 in Witzenhausen, lebt und studiert in Marburg. Nach ihrem Abitur begann sie 2013 das Studium der Medienwissenschaft an der Philipps-Universität und befindet sich zurzeit im 4. Semester.

Marie Friedewald, geboren am 16.01.1994 in Frankenberg (Eder), schloss im Jahr 2013 ihr Abitur an der Alten Landesschule in Korbach ab und studiert seit dem Wintersemester 2013 Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg.

Lara Gaebelein, geboren am 25.06.1993 in Kassel, schloss im Jahr 2012 ihr Abitur am Grotefend-Gymnasium Münden ab. Seit 2013 ist sie Studierende der Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg.

Alina Growe, geboren am 11.02.1994 in Hameln, schloss im Jahr 2012 ihr Abitur am Schiller-Gymnasium in Hameln ab und studiert, nach Absolvierung eines Freiwilligen Sozialen Jahres, seit 2013 Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg.

Alexander Henß, Studierender der Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg und ehemaliger Praktikant bei der Redaktion MEDIEN*wissenschaft*. Er ist außerdem Autor für das studentische Game Studies-Kolloquium Pixeldiskurs.

Sascha Hinz, geboren 1981, von 2003 bis 2012 als Automobilkaufmann tätig, seit 2013 Student der Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg, darunter sieben Wochen Praktikant beim Deutschen Filminstitut (Redaktion filmportal.de) in Frankfurt.

Judith Krekel, geboren 1995 in Limburg an der Lahn, studiert im 4. Fachsemester Medienwissenschaft (B.A.) an der Philipps-Universität Marburg. Sie ist seit Herbst 2014 Mitglied bei Campus TV Marburg.

Vanessa Lehmann, geboren 1995, erlangte 2013 ihre Allgemeine Hochschulreife und studiert im 4. Fachsemester Medienwissenschaft (B.A.) an der Philipps-Universität Marburg.

Berenike Preuße, geboren 1989, erlangte 2009 ihre Allgemeine Hochschulreife am Gymnasium Philippinum in Marburg und studiert aktuell im 4. Fachsemester Medienwissenschaft (B.A.).

Annika Ruppert wurde 1991 in Frankfurt am Main geboren. Nach dem abgeschlossenen Abitur im Jahr 2010 absolvierte sie ihre kaufmännische Ausbildung zur Medienkauffrau Digital und Print bei einem Fachzeitschriftenverlag in Wiesbaden. Seit Ende 2013 studiert sie den Bachelorstudiengang Medienwissenschaft an der Philipps-Universität in Marburg.

Lennart Schinke, geboren 1992, studiert im 4. Fachsemester Medienwissenschaft (B.A.) an der Philipps-Universität Marburg.

Beatrice Schmidt ist am 29.12.1993 in Gießen geboren worden. Nach dem Abschluss ihres Abiturs 2013 am Wolfgang-Ernst-Gymnasium in Büdingen, studiert sie seit 2013 Medienwissenschaft und seit 2014 Germanistik an der Philipps-Universität Marburg.

Janine Schmidt wurde am 21.04.1993 in Bad Soden (Taunus) geboren. Nach dem abgeschlossenen Abitur an der Clemens-Brentano-Europaschule in Lollar im Jahr 2012, studiert sie seit 2013 Medienwissenschaft an der Philipps-Universität in Marburg.

Lara Thiele, Studierende der Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg und studentische Hilfskraft im Fachbereich 09 am Institut für Medienwissenschaft.

Marie Wallmann, geboren 1994 in Kassel, absolvierte 2013 ihr Abitur mit dem Schwerpunkt Wirtschaft an den Beruflichen Schulen Witzenhausen. Zurzeit studiert sie den Bachelorstudiengang Medienwissenschaft im 4. Fachsemester an der Philipps-Universität in Marburg und beendet diesen voraussichtlich im Juli 2016.

Marina Grosse Wiesmann wurde am 06.11.1991 in Dülmen geboren und absolvierte nach ihrer Fachhochschulreife eine Ausbildung zur Industriekauffrau. Neben dem Studium der Medienwissenschaft ist sie freie Mitarbeiterin in der Redaktion der Oberhessischen Presse.

Michael Winkler, geboren 1995, erlangte 2013 seine Allgemeine Hochschulreife in Rheine und studiert im 4. Fachsemester Medienwissenschaft (B.A.) an der Philipps-Universität Marburg.