

tiefenschärfe

Zentrum für Medien und Medienkultur / Medienzentrum FB 07 Universität Hamburg

ISSN 1619-5450

Sommer 2005



Medien und Kultur

Unsere schöne Medienwelt

Reflexionen zur Bedeutung der ‚Medienkultur‘

Von Joan Kristin Bleicher

Die Bezeichnung ‚Medienkultur‘, die unserem Hamburger Studiengang seinen Namen gab, wirkt gelegentlich provokativ. Medien und Kultur seien doch ein Widerspruch in sich, warf mir ein Hamburger Feuilletonredakteur noch im letzten Jahr vor. Doch ungeachtet solcher Polemik von konservativen Liebhabern der ‚E-Kultur‘ erfasst der Begriff Medienkultur einschneidende Veränderungen. Wissenschaftler aus dem zentralen Land der Populärkultur – wie etwa Douglas Kellner – konstatieren: „A media culture has emerged in which images, sounds, and spectacles help produce the fabric of everyday life, dominating leisure time, shaping political views and social behaviour, and providing the materials out of which people forge their very identities“ (Kellner 1995, S. 1).

Medienkultur als Provokation?

Kellners Zitat verdeutlicht: Der Begriff Medienkultur provoziert, weil er auf das gerne übersehene Phänomen unterschiedlicher Wechselwir-

kungen von Medien, Gesellschaft und Kultur verweist. Medien haben sich längst aus ihrer klassischen Position als Vermittler vorgegebener Inhalte gelöst und sind selbst zu zentralen Akteuren in Kultur und Gesellschaft geworden. Die wachsende Verbreitung des Begriffs Medienkultur in wissenschaftlichen und journalistischen Publikationen signalisiert grundlegende Veränderungen der Sichtweise auf Medien. Bereits aus der Perspektive des historischen Rückblicks wird Medien die Rolle als Aktanten in Prozessen kultureller Veränderungen zugesprochen. So konstatiert Peter Sloterdijk einen Zusammenhang zwischen dem Entstehen der Massenkultur und dem Wechsel von gesellschaftlich relevanten Medien (vgl. Sloterdijk 1999, S. 18).

Die Medien haben sich auch von der Funktion als Vermittler von Wirklichkeit gelöst, mittlerweile konstruieren sie auch die Wirklichkeit, über die sie berichten. Dieser Funktion passen sich nicht nur Politiker, sondern auch Terroristen an. Peter Sloterdijk sieht im Terrorismus eine böse Form der Unterhaltungs-

industrie, eine Form des schwarzen Entertainments („Das Philosophische Quartett“, ZDF, Sendung vom 21.2.2005).

Nicht länger nur Literatur, bildende Kunst oder Theater, sondern auch die elektronischen Medien konstruieren die symbolischen Zeichensysteme kultureller Verständigung. Ben Bachmaier stellt sogar fest: „Gerade die Bildschirmmedien bieten das dominante symbolische Material unserer Kultur, die durch Massenkommunikation ihr System bekommen hat“ (Bachmaier 1996, S. 38).

Medien vermitteln nicht nur kollektiv bedeutsame Symbole, sie tragen auch zur Erhaltung des gesellschaftlichen Status quo bei, konstruieren eigene Kommunikations- und Erlebnisräume und stellen ihren NutzerInnen Sinnstiftungs-, Lebens- und Identitätsmodelle bereit. Eine Grundlage dieser Funktionsvielfalt liegt in der Verschränkung kultureller und medialer Angebotsarten, Vermittlungsformen und Funktionen.

Die Bedeutung medialer Wahrnehmungssteuerung

Mit dem wachsenden Bewusstsein für Wechselwirkungen von Medien, Gesellschaft und Kultur veränderte sich die theoretische Reflexion. Immer deutlicher gerät die Bedeutung medialer Wahrnehmungssteuerung in den Blick der Theoretiker. So erscheint Kultur nun „als Denk-, Wahrnehmungs-, und Handlungsstruktur, als kognitive Standards, anders gewendet als die Gesamtheit der Wahrnehmungen und Vorstellungen einzelner von der realen Welt aufgrund ihrer eigenen und stellvertretenden Erfahrungen anderer mit dieser“ (Schmidt 1994, S. 204). Direkte Erfahrungen von Welt erscheinen angesichts ihrer zunehmenden Medialisierung nicht mehr möglich.

Medienbilder fungieren als Filter unserer direkten Wirklichkeitserfahrung. Mediennarrationen wirklicher oder fiktiver Ereignisse vermitteln Vorbilder für subjektive Emotionen; Reaktionen auf Trauer und Glück vollziehen sich nach medialen Vorbildern. Die Philosophen Peter Slot-

erdijk und Rüdiger Safranski sehen in der ‚Globalisierung des Gefühls‘ ein Charakteristikum der Medienkultur („Das Philosophische Quartett“, ZDF, 21.2.2005), beide beschreiben Medien in Anlehnung an McLuhan als Wahrnehmungsprothesen, die den menschlichen Horizont entgrenzen. Dies führe zu Veränderungen der emotionalen Wahrnehmung: Entfernte Ereignisse wie etwa die Tsunami-Katastrophe vom Dezember 2004, so Studiogast Josef Haslinger, werden als nahes Geschehen wahrgenommen, während die Menschen auf ihnen nahe Ereignisse emotional distanziert reagieren.

Diese zentrale Rolle der Medien in den Bereichen Denken, Wahrnehmen und Fühlen basiert auf der Einbindung ihrer Nutzung in die individuelle Alltagswelt. Empfangsapparate in Wohnzimmern und Büros fungieren als Verbindungsinstanz zwischen Individuen und dem gesellschaftlichen Kollektiv. Bildschirmoberflächen stellen in einer Vielzahl unterschiedlicher fiktionaler oder nonfiktionaler Erzählungen kollektiv gültige Wirklichkeitsvorstellungen, Werte, Identitäts- und Lebensmodelle bereit. Medieninhalte (beispielsweise von Fernsehserien) werden zur Grundlage der Identitätskonstruktion u. a. in den sogenannten Fankulturen.

Der Begriff Medienkultur erfasst neben Veränderungen der Lebenswelt auch Veränderungen der etablierten Kulturbereiche. Teil der kulturellen Medialisierung ist der Einfluss etablierter Inhalte und Motive auf Medienangebote. Medienerzählungen basieren auf traditionellen kulturellen Vermittlungsformen wie etwa den Theaterdramaturgien, kein Drehbuchratgeber für populäre Filme verzichtet auf die poetischen Vorgaben des antiken Dramas. Seit den neunziger Jahren intensivieren sich diese Wechselwirkungen zwischen Literatur, Theater und Medien (vgl. Bleicher 2000). So übernahmen Romane wie etwa Josef Haslingers „Opernball“ mediale Erzählweisen und Dramaturgien, Theaterregisseure wie René Pollesch inszenieren auf der Bühne die im Fernsehen erfolgreichen Daily Soaps, deren Inhalt etwa in Polleschs „World-Wide-Web-Slums“ wiederum das Internet ist.

Medien als Steuerungsinstanzen gesellschaftlicher Entwicklungen

Neben dieser Medialisierung des subjektiven Wahrnehmens zeigt sich die weite Verbreitung der Auffassung von Medienkultur als Steuerungsinstanz gesellschaftlicher Entwicklungen. Begriffe wie Medienpolitik oder Mediendemokratie weisen den Medien eine zentrale Rolle im Prozess politischer Entscheidungen zu. Positive Bildschirmpräsenz erscheint für den Ausgang von Wahlen mittlerweile wichtiger zu sein als die jeweils von einem Politiker vertretenen Inhalte.

Auch Beschreibungen aktueller Veränderungen von Gesellschaftsstrukturen orientieren sich am Einfluss der Medien. Medienprominente steigen allein durch ihren Prominentenstatus in die gesellschaftliche Oberschicht auf. Auch die innerhalb der Gesellschaft etablierten Grenzen von Privatheit und Öffentlichkeit verändern sich durch den Einfluss medialer Grenzgänge zwischen Fakten und Fiktion: Immer mehr Medienangebote (wie etwa Reality Shows) machen das Private öffentlich und verwischen auf diese Weise die Grenzen zwischen dem privaten und dem öffentlichen Bereich. In der Mediengesellschaft ist das Privatleben Teil der öffentlichen Kommunikation.

Literatur, Kunst und Theater als kritische Beobachter von Medienentwicklungen

Die etablierten Kulturbereiche reagieren auf ihren eigenen Funktionsverlust, indem sie die Position des kritischen Beobachters der Entwicklungen ihrer medialen Konkurrenten einnehmen. Seit den neunziger Jahren bilden Medien immer stärker die Inhalte kultureller Produkte, in der Literatur, in der bildenden Kunst oder im Theater. Das Stück „norway.today“ von Igor Bauersima beispielsweise setzt sich mit den Auswirkungen der Chats auseinander; selbst Kinofilme kritisieren Erfolgsstrategien des Konkurrenten Fernsehen, etwa Constantin Costa-Gavras' Film „Mad City“ (1997), in dem Dustin Hoffmann als Sensationsreporter Max Brackett den naiven Geiselnehmer Sam Bailey (John Travol-

ta) in den Tod treibt, um die Quoten eines Fernsehsenders zu erhöhen.

Diese kritische Beobachterperspektive resultiert jedoch nicht aus der Unabhängigkeit der Kultur von den Medien, vielmehr bleiben die Kulturbereiche bei ihren Versuchen der Fixierung kultureller Bedeutungen weiterhin auf die Medien angewiesen. „Was Kultur ist, entscheiden letztendlich auch die Medien“, konstatiert der Medienjournalist Andreas Schümchen („Grimme“, H. 1/2001, S. 3). In der Entwicklung neuer kreativer Ausdrucksformen liegen die Chancen etablierter Kulturbereiche, sich gegenüber ihren medialen Konkurrenten zu behaupten. Gerade im Bereich der bildenden Kunst entstanden in den letzten Jahren viele Konzepte, die etwa das Mediendesign beeinflussten. Und auch die Grundmuster medialer Wirklichkeitskonstruktion sind Gegenstand von Romanen wie z. B. Georg M. Oswalds „Party Boy. Eine Karriere“ (1997). Allein die von Oswald vorgenommene Montage diverser Meldungen, Nachrichten und Internetberichte zeigt ein eindruckliches Bild des Zusammenspiels von Mediensystem und Wirklichkeit. ■

Literatur

Assmann, Aleida und Jan Assmann: Das Gestern im Heute. Medien und soziales Gedächtnis. In: Klaus Merten u. a. (Hrsg.): Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Opladen 1994. S. 114–140.

Bachmair, Ben: Fernsehkultur. Subjektivität in einer Welt bewegter Bilder. Opladen 1996.

Bleicher, Joan Kristin: The stage strikes back. Theater in der Medienkonkurrenz. In: Ästhetik und Kommunikation (September 2000). H 110. S. 21–28.

Kellner, Douglas: Media Culture. Cultural Studies, identity and politics between the modern and the postmodern. London 1995.

Schmidt, Siegfried J.: Kognitive Autonomie und soziale Orientierung. Konstruktivistische Bemerkungen zum Zusammenhang von Kognition, Kommunikation, Medien und Kultur. Frankfurt/Main 1994.

Sloterdijk, Peter (1999): Regeln für den Menschenpark. Ein Antwortschreiben zum Brief über den Humanismus – die Elmauer Rede. In: Die Zeit (16.9.1999), Nr. 38, S. 18.

Entertainisierung

Reizüberflutung, Zeichenentleerung, Medienoverkill, Entertainisierung aller Lebensbereiche – die Schlagworte stehen für ein Unbehagen an den Medien, an dem, was sie zeigen, und wie sie in den Alltag eingreifen.

Von Knut Hackett

Leben in Bilderwelten

Es ist vor allem ein Unbehagen an den technischen Bildern der audiovisuellen Medien – besonders an den Bildern des Fernsehens. Es ist die **Unübersichtlichkeit**, die Verwirrung, die Vielheit. Ein Schalten durch dreißig Kanäle bringt immer neue Ausschnitte, die Bilder wirken beim Zappen **fragmentarisch** – man versteht nicht, worum es geht und was die Bilder, zu denen man zappt, bedeuten. Die Bilder erscheinen deshalb **sinnleer, bedeutungslos**. Bedeutungsleere Zeichen, könnte man vermuten, so wie es der französische Medienphilosoph Jean Baudrillard es für die Graffiti der siebziger Jahre angenommen hatte: „Koolhaas“ wurde zum Synonym für die gesamte Medienwelt.

Aber die Zeichen sind nicht bedeutungslos, nur weil wir sie nicht gleich im ersten Augenblick verstehen. Zeichen sind keine mehr, wenn das, was als Zeichen dient, ohne Bedeutung ist. Auch die Graffiti lassen sich als Bedeutungen erkennen, es sind **Signets** der Spray-

er, mit denen sie ihre Existenz in das Stadtbild einschreiben. Und die Fragmentarisierung der Fernsehbilder entsteht, weil wir als Zuschauer mit dem Switchen durch die Programme selbst die Dramaturgien der Bilderzählungen auflösen. Das Fragmentarische ist das Ergebnis unseres eigenen Umgangs mit der Bildermaschine Fernsehen. Wir zappen uns immer wieder in die laufenden Geschichten und Darstellungen des Mediums hinein und erheben gleichzeitig den Anspruch, wir müssten sofort beim ersten Bild Bescheid wissen. Unser **Unbehagen** hat also seine Ursache in unserem eigenen Medienverhalten und nicht im Medium. Doch wir lasten es dem Medium, dem Apparat, der ‚Glötze‘ an, weil diese Schuldzuweisung uns entlastet und wir uns selbst nicht Rechenschaft geben müssen über unseren Bildmediengebrauch.

Die gezappten Bilder, auf die wir stoßen, erscheinen uns aber auch vertraut, weil wir sie so oder ähnlich schon oft gesehen haben. Es sind letztlich **standardisierte Bilder**: Immer wieder redende Köpfe,

inszenierte Waren, Hausansichten, Autofahrten, Liebesküsse, Polizeiauftritte. Und weil wir dieses Händeschütteln und jene Umarmung im Fernsehformat schon wiederholt gesehen zu haben glauben, schalten wir weiter und weiter. Als Bildbetrachter und Zuschauer suchen wir ständig nach Neuem und sind irritiert, weil wir am Ende doch nur wieder auf das Bekannte stoßen und dieses auch nur in der Form von Bruchstücken, Scherben, Splintern erhalten. Das Unbehagen an den Bildern ist also ein **Unbehagen an uns selbst**, am eigenen Ich und dessen Handeln.

Im Grunde sind wir als Zuschauer in den Medien ständig auf der Suche nach **Übersicht**, nach **Ordnungen**. Wir wollen die Welt in ihren unübersichtlichen Strukturen erklärt bekommen, und nicht, dass auch die Bilder, die wir sehen, uns zusätzlich verwirren und unklar bleiben. Letztlich wollen wir die verloren gegangene Harmonie zurückerhalten, wollen in das uns verschlossene Paradies zurück. Und diese **Suche nach dem verlorenen Glück** erfüllt sich im Mediengebrauch in der ultimativen Sendung, der wir im Programm-Hopping und Bilder-Switchen nachjagen und nie erreichen werden. Weil wir damit aber erfolglos bleiben, gehen wir immer wieder erneut auf die Suche und erhalten nur Fragmente, bruchstückhafte Bildeindrücke.

Diese Suche, die oft auch frustrierend ist, bleibt uns nicht erspart. Es ist die **Freiheit der Wahl**, die Unbehagen erzeugt. Dabei reduziert sich das Gefühl von Unübersichtlichkeit, wenn wir länger bei einem Kanal bleiben, weil dann die visuellen Erzählungen, die durch das Switchen zerbrochen werden, für uns wieder entstehen. Notwendig ist also Geduld, ist die Bereitschaft, sich einzulassen, sich zuzuwenden. Was beim Hineinschalten in die Programme fragmentarisch erschien, schließt sich dann zu überschaubaren Bildabfolgen, erscheint oft schon fast wieder zu vertraut und damit langweilig.

Dann werden wir wieder ungeduldig, geraten insgeheim in **Angst**, wir könnten doch etwas ungemein Spannendes und Aufregendes, was gerade

auf einem anderen Kanal zu sehen ist, verpassen und beginnen wieder, uns durchzuschalten und durch die Programme zu switchen. Der Kreis öffnet sich und schließt sich, das Spiel von Unübersichtlichkeit und Verwirrung der Bilderwelten beginnt von neuem.

Auch der **Eindruck medialer Bilderfülle** macht uns zu schaffen. An das Übermaß an Angeboten von Zeitungen und Zeitschriften an den Bahnhofskiosken haben wir uns gewöhnt, wir können auch damit leben, dass in den öffentlichen Bibliotheken zehntausende Bücher stehen und darauf warten, gelesen zu werden, und unser Leben nicht ausreicht, auch nur einen größeren Teil davon gelesen zu haben. Dass jedes Jahr in Deutschland mehr als 50.000 Bücher neu erscheinen, beunruhigt uns nicht in dem Maße wie die Vielzahl der technischen Bilder und Töne. Dabei kommen jedes Jahr nur ca. 500 Filme neu in die deutschen Kinos, und die Zahl der jährlich neuen Fernsehfilme steht in keinem Verhältnis zur Zahl der jährlich neu erscheinenden Romane.

Die **Angst vor dem Zuviel der technischen Bilder** hat tiefere Ursachen, ist mit der Furcht vor einem manipulativen Druck der Bilder verbunden, mit dem immer noch in Resten vorhandenen alten Glauben, die Bilder stünden in einem besonderen Verhältnis zur Realität, zur Wirklichkeit, zur Welt, ja auch zu einem Überirdischen, zu Gott. Die magische Kraft, die dem Abbild generell zugesprochen wird, wird vor allem auch bei den technischen Bildern, die scheinbar ohne menschliches Zutun entstehen, angenommen und insgeheim glauben viele, sie hätten eine unmittelbare Macht über uns und können uns irgendwie direkt gefährlich werden – mehr jedenfalls als das Wort. Von dieser Magie lebt ja auch das künstlerische Bild, das uns irritieren und herausfordern soll, das mehr ist als das, was wir direkt zu sehen bekommen. Von dieser Magie leben auch die künstlerischen Installationen und Bildgefüge, die sich mit den scheinbar selbstverständlichen Bildern der technisch-apparativen Massenmedien auseinandersetzen.

Dabei ist der Eindruck vom überwältigenden Zuviel der Bilder im Fernsehen schon überraschend, denn in der Regel kann ich als Fernsehzuschauer nur ein Bild (aus einem jeweils gerade eingeschalteten Programm) betrachten – oder ich muss umschalten. Ich sehe ja nicht alle ausgestrahlten Programme gleichzeitig, ich sehe in der Regel nur eine Sendung in diesem oder jenem Programm, ich kann zwar schnell zwischen den Angeboten wechseln – aber ein noch so rasches Wechseln zwischen den Bildern hebt die Beschränkung der Bilderpräsentation auf den Bildschirm nicht auf: Ich sehe immer *einen* Ausschnitt aus *einem* Programm und dies in dem unveränderten Rahmen der Fernsehbildschirmfläche. Die Bilderflut reduziert sich auf das, was zu einem beliebigen Zeitpunkt in den Rahmen der Bildschirmfläche passt. Es ist also mehr das Wissen darum, dass gleichzeitig mehr als dreißig Programme laufen – und wenn ich die Satellitenprogramme mitdenke, mehr als 200, die ich empfangen kann –, die alle als Bilderwelten um mich herum ‚im Äther‘ existieren, ohne dass ich sie direkt wahrnehme.

Der Eindruck vom Ausbreiten der technischen Bilder verstärkt sich noch dadurch, dass auch **in den öffentlichen Räumen** technische Bilder immer mehr präsent werden. In den U-Bahnen werden uns Miniprogramme aufgedrängt, die uns in einer Schleife Werbung und Kurznachrichten zeigen, auf den öffentlichen Werbeflächen wechseln ständig die Produktbilder, Gebäude werden in Fototapeten gehüllt. In Restaurants liegen Flyer aus, Werbezeitschriften verstopfen die Briefkästen usw. usw. In die Alltagswelt der Großstädte, in die Landschaften und Naturräume dringt – so haben wir den Eindruck – mehr und mehr die Realität der Medien vor und überlagert und überformt sie.

Oft wird deshalb auch von einer **Mediatisierung der gesellschaftlichen Kommunikation** gesprochen, obwohl jede Kommunikation eines Mediums bedarf (und sei es nur die Luft zwischen zwei Sprechenden). Sicherlich finden wir weiterhin fast unberührte Naturräume, können

alle Bildermedien beiseite schieben. Entscheidender ist jedoch, dass der Eindruck weit verbreitet ist, dass sich die Medien in das Zentrum der Gesellschaft geschoben haben und unser Leben immer mehr – auch gegen unseren Willen – bestimmen. Der bekannte Soziologe Niklas Luhmann stellte vor knapp zehn Jahren fest: „Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir durch die Massenmedien.“ Zwar stimmt dieser Satz nicht, doch wir glauben ihn gern, weil dieser Glaube uns erlaubt, viele von uns nicht gelöste Probleme auf die Medien zu schieben und sie für unser Unbehagen an der Welt verantwortlich zu machen.

Leben in Unterhaltungswelten

Nun ist es nicht nur die Bildhaftigkeit der Gegenwartskultur, die Unbehagen erzeugt, sondern es ist der Eindruck, dass es ganz bestimmte Bilderwelten sind, die als stellvertretend für die Gesellschaft genommen werden: Es sind Bilder, die unernst und auf Unterhaltung angelegt sind, Bilder, die uns zerstreuen wollen, ablenken, uns mit Nichtigkeiten behelligen, gelegentlich mit Obszönitäten, Enthüllungen, Peinlichkeiten bedrängen, dann auch mit Aggressionen und Gewalt daherkommen.

Das Fernsehen erscheint als die große **Unterhaltungsmaschine**, die uns auf den Weg in die Spaßgesellschaft zwingt. Thomas Gottschalk mit „Wetten, dass?“ wird zum Symbol, ähnlich wächst auch An- und Aufsagen des Fernsehens wie Günther Jauch, Anke Engelke, Harald Schmidt und zahlreichen anderen auf den Bildschirmen Prominenz zu, weil sie für eine Welt der Leichtigkeit und des Frohsinns stehen. „Big Brother“, „Deutschland sucht den Superstar“, das Dschungelkamp mit „Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!“ binden große Zuschauermergen, Daniel Küblböck wurde 2004 von vielen Deutschen zu den hundert wichtigsten Deutschen gezählt.

Verkehrte Welt? Nur dann, wenn wir in den Medien Reproduktionsapparate sehen, die die Welt, wie sie ist, nur abbilden, nur noch einmal

medial wiedergeben. Solche Reproduktionsapparate sind die Medien jedoch am allerwenigsten. Sie reagieren auf die Bedürfnisse der Zuschauer, sie bieten Gegenwelten an, mögliche Welten, die wir uns wünschen, sie fordern uns durch Provokationen heraus – und zeigen uns, was andere Menschen denken, sich wünschen, womit sie umgehen und was sie sich gegenseitig antun. Merkwürdigerweise interessiert uns dies am allermeisten: **Was sich Menschen gegenseitig antun.** Und gerade dies finden große Teile der Zuschauer unterhaltsam – weil es ja nicht real ist, nur medial, immer inszeniert und häufig fiktional und fiktiv.

Die Bilder von den Showinszenierungen, die Heile-Welt-Bilder, aber auch die Wettkampfsituationen, die fiktionalen Formen der Aggressionsgestaltung, die Beschimpfungen und Entblößungen prägen die televisuellen Leitformen und immer geht es dabei um **Emotionen**: Erregung und Abregung, Spannung und Entspannung – mit ihren darauf ausgerichteten Dramaturgien zielen die Medienangebote auf die Aufmerksamkeit des Publikums und wollen es für sich gewinnen.

Die **Bilder von der Schlechtigkeit der Welt** dienen dazu, uns zu trösten und zu versichern, dass es uns als Individuen gegenüber dem Gezeigten noch vergleichsweise gut geht. Sie mahnen uns, dass wir uns nicht so verhalten sollen wie in den gezeigten Bildern, weil es uns dann genauso gehen könnte, sie warnen uns vor den Folgen eines eigenen schlechten Verhaltens. Die Medien – und hier besonders das Fernsehen mit seiner Anschaulichkeit – sind große sozialpädagogische Institutionen, die besonders deshalb so wirksam sind, weil sich als bloße Unterhaltungsapparate ausgeben und ihre Wirkmächtigkeit kleinreden. Das Fernsehen ist ein großes Pandämonium und hält uns den Spiegel vor, was wir sind, indem es uns in seinen Übertreibungen auch zeigt, was wir sein könnten. Das Bestiarium, darin ist das Fernsehen mit dem alten *Theatrum mundi* verwandt, zielt in seinen strukturellen Botschaften auf unsere Besserung.

Die Unterhaltungsorientierung ist jedoch nicht nur Täuschung und sie ist auch nicht negativ. Für das gesellschaftliche Leben ist es von zentraler Bedeutung, unterhaltsam zu sein. Unterhalten ist der **erfolgreichste Modus der Vermittlung**: Unterhaltsamkeit erleichtert das Verständnis – und auch wenn das Bildungsbürgertum in die Schaubühne geht, will es letztlich nur unterhalten werden.

Keiner der Theaterbesucher geht zu einer Aufführung, weil er eine Art von kulturellem Masochismus betreibt, auch wenn dies manche Nicht-Theatergänger meinen. Und weil die Gesellschaft nicht homogen ist, sondern sich aus **unterschiedlichen Milieus mit unterschiedlichen Unterhaltungsbedürfnissen** und -formen zusammensetzt und die Individuen gegensätzliche Interessen und Neigungen entwickelt haben, finden die gesellschaftlichen Gruppen jeweils andere Bilderwelten unterhaltsam – und man ist sich nur einig darin, dass man die Unterhaltungsangebote der jeweils anderen für entsetzlich, langweilig, oft auch sittenwidrig hält. Bilder sind deshalb nicht per se schlecht und unerträglich, entscheidend ist der Gebrauch, den ihre Betrachter von ihnen machen.

Die Rede vom Tainment

So wie die Mediatisierung von den zentralen institutionalisierten Öffentlichkeiten ausgeht und sich immer weiter in den Alltag hinein ausbreitet, so breitet sich auch die Unterhaltungsorientierung der Kommunikation in alle Lebensbereiche aus. Zumindest ist dies ein weit verbreiteter Eindruck. Dieser Prozess wird als **Entertainisierung** bezeichnet. Nun werden sich bei nüchterner Betrachtung von Lebenssituationen auch gegenteilige Eindrücke finden lassen – und das ständige Reden vom Pessimismus der deutschen Gesellschaft spricht ja nicht gerade dafür, dass diese neue Unterhaltungsorientierung der Gesellschaft bislang sehr nachhaltig gewesen sei und die Mentalität der Deutschen wirksam beeinflusst habe.

Bleiben wir noch bei der Behauptung einer neuen Dominanz des Entertainments in der Gesellschaft. Bei der Durchdringung auch konträrer Gesellschaftsfelder mit Unterhaltungsstrategien stehen vor allem die großen gesellschaftlichen Diskurs- und Machtinstitutionen im Mittelpunkt. Hier wird die behauptete Entertainisierung als durchweg problematisch empfunden. Durchgängiger Tenor ist, sie trage zum Niedergang der Gesellschaft bei. Man kann inzwischen von einem eigenen Tainment-Diskurs sprechen.

Politainment, Infotainment, Edutainment sind die gängigen Tainment-Felder, **Social-, Confront-, Psycho- und Militainment** sind ebenfalls etabliert. Die Rede von der Entertainisierung hat zu einer Schwemme neuer Begriffe geführt. Mit dem Entertainment-Begriff lässt sich fast alles verbinden, und es ist auch schon fast alles vorhanden: vom **Parteientertainment** (Westerwelle) über ein **Gerichtsentertainment** (law entertainment) zum **Wissenschafts- und Hochschulentertainment**. **Garten- und Schiffsentertainment** darf ebenso wenig vergessen werden wie der gesamte Bereich des **Medical und Pharmaceutical Entertainments**. Hinzu kommen eher spezielle Tainment-Bereiche wie das **Future Entertainment, Sport Entertainment** und dann öffnet sich eine ganze Flut von Tainment-Kulturen: vom **Fly Entertainment** über das **Karaoke-, DJ-Entertainment** bis hin zum **Schlapphut- und Schund-Entertainment**. Hier sind spezielle Segmente der Unterhaltungskultur gemeint, die den Begriff des Entertainments zu einem Label für eine viel- und kleinteilige Unterhaltungsbranche gemacht haben. Hinter **Industry Entertainment** verbirgt sich ebenfalls eine Entertainment-Industrie, also die Hersteller von Computerspielen, die Filmproduzenten etc. – und keinesfalls die These, dass Industriearbeit zur Unterhaltung mutieren würde.

Und natürlich gibt es – durchaus nicht negativ besetzt, sondern als Ausdruck einer avancierten Kultur und Kunstbewegung – längst auch ein **Art Entertainment**, das sich in

vielen Varianten von der interaktiven Netzkunst über Performances, Zaubererei bis hin zur Musik und klassischen Bildenden Kunst erstreckt. „PainStation“ von Gabriela Golder von „////fur////art entertainment interfaces“ z. B. bestraft die Nutzer einer alten Spielkonsole mit Peitschenhieben und Stromschlägen. Das „art entertainment network“ ruft zu interaktiven Spielen auf und Mark Amerika, der Gründer von „Alt-X“, einer der ältesten Netzkunst-Sites, will seine Praxis zu Online-/Offline-Interaktionen „hybridisieren“ und ein „neues Konzept von Surf-Sample-Manipulanten“ entwickeln. Die Beispiele stehen für die Suche nach neuen Ausdrucksformen im Zwischenfeld von Kunst und Unterhaltung.

Was verbirgt sich hinter all diesen Etiketten? Was wird damit gemeint? Ganz unterschiedlich sind die Bedeutungen, die zu finden sind, ganz divergent auch die Wertungen, die damit verbunden werden.

Vom Politainment zum Militainment

Wenn von **Politainment** die Rede ist, wird ein problematisches Verhältnis von Politik und Medien angesprochen. Die Politiker gierten, so Volkes Meinung, einerseits nach den Medien, jeder Auftritt sei nur noch eine Inszenierung, alles sei Schau und Bluff, die Medien befriedigten nur die Eitelkeiten der Politiker. Fundierter die These der Politologen, die Politiker reagierten oft vorschnell auf die Anforderungen der Medien nach griffigen Formulierungen, nach spektakulären Statements. Die Medien andererseits forderten eine Anpassung der politischen Sachverhalte an die medialen Vermittlungsnormen; alles müsse kurz, prägnant, anschaulich, mit Personen verbunden, als Konflikt darstellbar sein, sonst habe Politik in den Medien keine Chance. Die Medialität der Vermittlungsinstitutionen setzt Normen, die einzuhalten sind: Im Fernsehen kann man nicht, wenn eine Aussage bei den Zuschauern ‚ankommen‘ soll, reden wie in einem philosophischen Traktat oder in einer Behördenverordnung.

Daraus entstehen häufig Diskursverkürzungen. Politiker, war kürzlich zu lesen, brauchten „Sexappeal“, Politiker seien „medial formatiert“. Die Demokratie werde mehr und mehr zu einer ‚Mediokratie‘. Bundestagspräsident Thierse beklagte, dass die Politik der Unterhaltung untergeordnet werde und hielt dagegen: „Politik hat ihren eigenen Ernst“, doch dieser werde von den Medien immer weniger vermittelt. Das Politainment führe dazu, dass sich bei den Menschen ein falsches Bild von der Politik festsetze.

Man könnte die Diskussion damit abtun, dass in dem Verhältnis von Politik und Medien unterschiedliche Auffassungen über Aufgaben der Medien, Formen der Vermittlung und die Praxis der Politik selbst vorhanden sind. Doch natürlich reagiert aufgrund der Dominanz der aktuellen Medien, die oft auch sofort eine Äußerung in Millionen Haushalte transportieren können, die Politik oft zu schnell, wird ‚kurzatmig‘ und stellt sich vorschnell auf eine vermeintlich vorhandene Meinung der Bevölkerung ein. Aber deshalb gibt es noch keinen völligen Politikwechsel, die politischen Entscheidungen werden immer noch mehrheitlich außerhalb der Medien getroffen, folgen anderen, zumeist ökonomischen Bedingungen.

Gravierender ist der Vorwurf, dass die Informationen in den Medien zum **Infotainment** verkommen wären. Damit werden vor allem die Vermittlungspraktiken der Medien selbst zum Thema. Die Medien, so der Vorwurf, bereiteten Information immer häufiger unterhaltsam auf, um ein Publikum an sich zu ziehen. Die Information über die Gesellschaft – Basis aller demokratischen Willensbildung – stehe längst unter dem Diktat der Unterhaltung, weil nur diese in den Medien Quoten bringe und diese wiederum die Werbegelder, aus denen sich der Medienbetrieb finanziere und Gewinne erwirtschaftete.

Ähnlich wird auch vom **Socialtainment** gesprochen und damit gemeint, dass sich die Darstellung von Beziehungen in den Medien allein auf Amüsement und Ablenkung ausgerichtet hätten. Der

Fernsehsender Sat.1 und die Produktionsfirma filmpool wollen das „Socialtainment-Format ‚Kampf um deine Frau‘“ produzieren, bei dem „zwölf Männer zehn Wochen lang getrennt von ihren Frauen in einem Camp (mehrere Gebäude und ein Freigelände) zusammenleben. Dabei handelt es sich um Männer, die es ernst damit meinen, ihre Beziehung zu retten.“ Solche Medienangebote wirken auf die realen Beziehungen zurück. „Fun“ zu haben sei vielen der einzige Lebenszweck.

Ebenso wurde in den 1990er Jahren aus der Konfrontation zwischen Personen im Fernsehen Unterhaltsamkeit bezogen („**Confrontainment**“), und diese Strategie ging soweit, eingeladene Personen mit privaten Details öffentlich bloßzustellen (etwa bei RTL). **Psychotainment** stellt eine weitere Variante der Ausrichtung aller Lebensbereiche auf die Unterhaltung dar – etwa wenn Personen im Fernsehen Ekel-Situationen ausgesetzt werden, mit Kakerlaken oder Schlangen überschüttet werden. Es geht hier vor allem darum, wie das Fernsehen die Grenzen des ‚guten Geschmacks‘ unterläuft, um Aufmerksamkeit zu wecken und damit – so wird befürchtet – die gesellschaftlichen Normen und sittlichen Werte destruiert. Doch diese Sendungen stoßen häufig auch bei vielen Zuschauern auf Abwehr, mobilisieren damit gerade die Grenzziehung zwischen dem Zulässigen und dem als nicht-zulässig Tolerierten.

Häufig gibt es aber auch ambivalente Haltungen: Zuschauer sehen sich solche Sendungen immer mal wieder an, um sich darüber zu entrichten. Sie dienen so – vielleicht ungewollt – als Stimulantien dafür, die eigene Resistenz gegenüber dem Fernsehen zu verstärken.

Als Verbindung von Militär und Unterhaltung, von Kriegsberichterstattung und Unterhaltung, ist mit dem Irakkrieg der Begriff **Militainment** aufgekommen. „War sells“ war die Botschaft der amerikanischen Medien, und Militainment meint nicht nur die unterhaltsam aufbereitete Nachricht von der Front, sondern auch die fiktionale Aufbereitung der politischen Ereignisse im Spielfilm – oft mit materieller

Unterstützung der jeweiligen Verteidigungsministerien. Schlachten geraten, wie im letzten Irak-Krieg, zum Videoclip, Wüstenkriege werden als „Live-Spektakel“ präsentiert. ‚Militainment‘ steht für die „mediale Bewirtschaft der Heimatfront“. Die cineastische Aufbereitung des Krieges dient der psychologischen Stärkung der Daheimgebliebenen, aber auch der gezielten Informationsvergabe im Kriegsgeschehen, bei dem es keine wirklich neutralen Beobachter gibt und der Zuschauer so oder auch anders auf eine Seite der Kriegskombattanten gezwungen wird.

Doch die aktuelle Empörung über solche unterhaltsame Aufbereitung des Krieges erscheint als unhistorisch gedacht. Solche medialen Präsentationen gab es schon immer, sie haben sich unter dem Begriff der ‚**Propaganda**‘ im Zweiten Weltkrieg und in der Zeit danach auch der audiovisuellen Massenmedien bedient. Militainment stellt im Spielfilm ein tradiertes Modell der Kinounterhaltung dar und schließt eine lange Reihe von Kriegsfilmern der deutschen Kinogeschichte mit ein.

Anpassung und Abwehr

All diese Strategien der Entertainisierung stoßen oft auf Widerstand, werden nicht hingenommen. Die Strategien des Infotainments, die von den privatrechtlichen Sendern vor allem in den neunziger Jahren betrieben wurden, hatten wenig Erfolg und wurden zumeist bald aufgegeben. Die Nachrichtensendungen der Kommerzsender haben sich weitgehend den Präsentationsformen der öffentlich-rechtlichen Sender wieder angeglichen. Sie unterscheiden sich hauptsächlich dadurch, dass die Themenauswahl noch mehr Human-Interest-Stories enthält. Ebenso verhält es sich auch bei anderen Tainment-Bewegungen. Gerade weil sie häufig Aufsehen erregen, weil sie sich zum Skandalon ausweiten, produzieren sie auch andere als die von den Machern intendierten Effekte, erzeugen das Gegenteil von dem, was gewollt war.

Positiv besetzt ist dagegen die Verbindung von Erziehung und Unterhaltung: **Edutainment**. Alles Pädagogische müsse lustig verpackt sein, Spiel und Spaß hätten längst Vorrang vor Anstrengung und Arbeit im Lernen. Schulbuchverlage setzten darauf, Wissen unterhaltsam aufzubereiten, es mit Spielen und Rätseln zu verbinden. Software-Firmen versuchen, Computerspiele didaktisch aufzuladen. Realität wird spielerisch simuliert, Schüler könnten interaktiv sich Wissen aneignen. „Spielerisches Lernen“ wird als Parole ausgegeben. In die gleiche Richtung gehen auch „Science-Center“, „Erlebnisparks“, Technikmuseen und andere Bildungseinrichtungen. Man könnte darin einen weiteren Schritt der Mediatisierung der Gesellschaft sehen – doch zeigt sich darin einmal mehr die Ambivalenz der Veränderungen der gesellschaftlichen Realität: Denn auch hier gibt es gegenteilige Einschätzungen. Der Effekt der lustvollen Verpackung von Pädagogik wird nicht immer als wirksam im positiven Sinne gesehen.

Ganz offensichtlich lassen sich zwei gegensätzliche Tendenzen ausmachen: Zum einen ist es die kulturkritische Klage über **den Niedergang der Gesellschaft in der Unterhaltung**. Einer der Urväter ist Neil Postman mit seinem Buch „Wir amüsieren uns zu Tode“, doch ist die Klage letztlich noch älter und gründet im christlichen Vorbehalt gegen allen Frohsinn auf der Erde. Das Leben ist ernst zu halten, es ist nach altem christlichem Glauben eine einzige Plage und das Glück wird uns erst für das Paradies versprochen. Wer auf Erden lacht, ist letztlich für den Himmel verloren. Alle Klage über die Entertainisierung der Lebensbereiche fordert letztlich ein, dass deren „eigener Ernst“, um mit Thierse zu sprechen, gewahrt werden müsse.

Zum anderen wird mit der Unterhaltung etwas **Modernes** verbunden. Da neue Unterhaltsangebote oft mit einer Geschäftsidee verbunden sind, bedient man sich des neudeutschen Begriffs des Entertainments, weil damit etwas Zukunftsorientiertes, Internationales assoziiert werden soll. Häufig verbergen sich hinter

solchen Begriffszusammensetzungen ganze Branchen, die für die Ausstattung ganzer Bereiche (Hotels, Schiffe etc.) mit Unterhaltungs-Hardware und -Software sorgen.

Die Tainment-Welle ist also, so könnte man vermuten, nur ein offenkundiges Diskursproblem, ein Problem der Rede über Gesellschaft, die weiterhin ernsthaft, miesepetrig, nachdenklich, lustig, fröhlich usw. ist – wie sie es schon immer war –, nur dass jetzt ein neues modisches Etikett gefunden wurde. Es ist für den Gebrauch durch Medieneuphoriker wie für Medienapokalyptiker freigegeben, um mit Umberto Eco zu sprechen.

Leben in der Medienkultur

Wenn es sich um ein Problem des Sprechens über gesellschaftliche Vorgänge handelt, ist dem Phänomen, das sich hinter diesen Sprachverwendungen verbirgt, nachzugehen.

Die kulturkritische Klage über die Entertainisierung der Gesellschaft hat als zentralen Bezugspunkt die Medien im Visier. Wenn von Politainment die Rede ist, ist immer das Verhältnis von Politik und Medien angesprochen. Die Medien, so wird beklagt, bilden in der Unterhaltung die Welt nicht richtig ab, sie erzeugen als Orte und Institutionen der **Öffentlichkeit** nicht die richtige Darstellung von der Gesellschaft als einer ernststen Angelegenheit. Über diese habe man – nach dem Modell von Jürgen Habermas – in einen immer argumentativen Streit einzutreten und im Konsens zu einem gemeinsamen Weg für die optimale Gestaltung der öffentlichen Angelegenheiten, der res publica, zu finden.

Nun sind in der Tat die Medien, und hier vor allem das Fernsehen, zum zentralen Ort geworden, an dem heute die gesellschaftliche Diskussion stattfindet – und dies eben nicht im rein rational geführten Austausch der Argumente, sondern auch unter **Einbeziehung von Emotionen**. Warum auch nicht, könnte man zurückfragen, richtet sich doch das Fernsehen an die gesamte Bevölkerung, an die 98 Prozent aller deut-

schen Haushalte, die einen Fernsehapparat besitzen. Und nicht nur an ein intellektuelles oder künstlerisch interessiertes Publikum bzw. ein auf Bildung ausgerichtetes Milieu.

Viele Zuschauer sind im Fernsehen nicht über eine rein argumentativ operierende Darstellung komplexer politischer Sachverhalte zu erreichen. Wenn sie aber auch angesprochen und erreicht werden sollen, und dies ist letztlich eine **demokratische Selbstverpflichtung** der Medien und der Gesellschaft, müssen sie dort ‚abgeholt‘ werden, wo sie sich mit ihren Informations- und Unterhaltungsbedürfnissen befinden. Für sie muss Politik anders angeboten werden, als sie üblicherweise für den FAZ- und FR-Leser präsentiert wird.

Andererseits ist es auch nicht so, dass Gesellschaft ganz in der medialen politischen Berichterstattung aufgeht. Dies ist nur der Eindruck des Publikums, das Gesellschaft vor allem über die Medien – und hier besonders über das Fernsehen – wahrnimmt, oder anders: sie nur über die mediale Berichterstattung zur Kenntnis nehmen kann. Politiker müssen heute bekanntlich auf drei Ebenen qualifiziert sein: Sie müssen sich innerhalb ihrer Partei durchsetzen, gleichzeitig Bündnisse eingehen und Netzwerke aufbauen können, also eine sozialinstitutionelle Kompetenz besitzen, sie müssen zweitens zum Regierungshandeln fähig sein, das trotz allem medialen Schein immer noch in erster Linie außerhalb der Medien stattfindet, und sie müssen drittens ihre politischen Auffassungen und sich selbst in unterschiedlichen Öffentlichkeiten (von denen das Fernsehen nur eine darstellt) präsentieren und dabei das Wählervolk überzeugen können. Politik nur auf Politainment verkürzt zu sehen, stellt also selbst eine Verkennung der Wirklichkeit dar, geht letztlich den Medien selbst auf den Leim, die sich gern in einer zentralen und einflussreichen Rolle wähnen.

Unterhaltung als mediale Vermittlungsform

Kommen wir noch einmal auf den Begriff des Infotainments zurück, an ihm entzündeten sich immer wieder die Diskussionen, weil er die zentrale Frage nach den Medienbildern und ihrer Gestaltung stellt.

Besonders heftig erhebt sich wiederholt der Streit über die rechte Form der Nachrichtenvermittlung und inwieweit eine unterhaltende Präsentation politischer Inhalte „mündige Entscheidungen über sie“ verhindere, wie der Politikwissenschaftlicher Thomas Meyer meint. **Infotainment** als Verschmelzung von Unterhaltung und Information verhindere ein Informiertwerden der Zuschauer. Schon dass der „Tagesthemen“-Moderator Ulrich Wickert einen Scherz macht, gilt als Unterhaltung, oder auch das Zeigen von Emotionen – etwa als er beim Einsturz der Twintower in New York in der Live-Berichterstattung außer Tritt eines nur glatten Kommentierens geriet. Nun ist der Informationsgehalt einer Meldung abhängig davon, wie viel Teilmeldungen sie über den zu berichtenden Sachverhalt enthält. Diese sind aber nicht von der Präsentationsform, sondern von der Relation von Bericht und Berichtetem abhängig. Ein trocken verlesener Bericht über ein Ereignis ist nicht informativer als der gleiche Bericht locker vorgetragen und mit Filmbildern versehen. Was an einem Filmbeitrag in der „Tagesschau“ mit Live-Aufnahmen einer Geiselnbefreiung schon Infotainment sein soll, wie die Publizistikwissenschaftler Werner Früh und Werner Wirth meinen, ist nicht erkennbar. Denn die Aktualität der Bilder besitzt immer noch einen hohen Nachrichtenwert – oder sollte die Tagesschau solche Bilder nicht zeigen?

Die Präsentationsform ist verantwortlich für die **Verstehbarkeit und Verständlichkeit** einer Meldung. Da wissen wir nun aber seit langem, dass sich der Zuschauer in der Regel von einer „Tagesschau“-Sendung nach Ende der Sendung allenfalls zwei oder drei Meldungen gemerkt hat. Alles andere hat er schon wieder vergessen. Die angeblich

informativere Form der nüchternen, wenig emotionalisierten Präsentation verhindert offenbar eher, dass wir als Zuschauer informiert werden, als dass sie den Informationsfluss fördert.

Die Präsentationsform ist aber auch verantwortlich für die **Glaubwürdigkeit** des Mediums und der Mediennachricht. Ob und in welchem Umfang wir dem im Medium Gezeigten Glauben schenken, wird durch den Anteil unterhaltender Formen beeinflusst. Dass wir schon den Hauch von Unterhaltung in den Nachrichtensendungen als der Glaubwürdigkeit abträglich halten, ist aber nichts anderes als eine Konvention, die vor allem durch die Rede vom Infotainment selbst erzeugt worden ist.

Unterhaltung ist also eine **Form der Vermittlung** – und sie ist eine Form, die dem Unterhaltungsmedium Fernsehen angemessen ist. Unterhaltung ist ein Modus der Vermittlung von Welt, von Gesellschaft; ein Modus, der auf den pädagogischen Zeigefinger verzichtet, der den Anspruch an eine hohe Verstehensleistung auf der Seite der Zuschauer absenkt und damit Zugangsbarrieren niedrig hält. Und dass das Fernsehen so überwiegend auf den Modus der Unterhaltung setzt, ist wiederum auf ein Grundprinzip der Televisionsangebote zurückzuführen: auf das Prinzip der Freiwilligkeit. Die Teilhabe am Fernsehen ist immer freiwillig – und als Zuschauer kann ich mich jederzeit auf und davon machen, das Gerät abschalten oder mich anderem zuwenden. Also muss das Fernsehen dem Zuschauer etwas bieten.

Nun geht es aber in den zahlreichen Medienangeboten nicht um Pro oder Kontra. Bestimmend für die Mischung von Politik und Unterhaltung ist immer, was und in welchem Umfang miteinander vermischt wird. Die Kritik am Infotainment ist dort berechtigt, wo es aufgrund einer Unterhaltungsorientierung zu anderen Themen, zu Human-Interest-Stories, zu Klatschnachrichten, Skandalmeldungen etc. kommt und darüber die zentralen Fragen der Gesellschaft vergessen oder verdrängt werden. Doch hier handelt es sich eben nicht um Unterhaltung als Präsentations-

form, sondern um eine entpolitisierte Sicht auf die Welt, also ein verändertes Referenzverhältnis von Bericht und zu Berichtendem.

Politainment als Stabilisierung der Verhältnisse?

Im Fernsehen lassen sich jedoch auch andere Mischungen von politischer Information und Unterhaltung als die bisher genannten beschreiben. Denn das Infotainment lässt sich auch als ein Eindringen der Politik in die Unterhaltung feststellen. Vor allem die fiktionalen Formen – also die Sendungen, die Geschichten erzählen wie z. B. die Fernsehserien – reflektieren oft gesellschaftliche Probleme und übersetzen sie in zwischenmenschliche Beziehungen. Serien werden mit Problemen des Alltags aufgeladen, und die Darstellung dieser Probleme ist in der Regel politisch korrekt. Sie stellen sich gerade in der Darstellung von Minderheiten dem allgemeinen Mainstream entgegen und grenzen sich auch deutlich nach rechts und links ab. Der Publizist Gunter Hofmann sprach deshalb auch von einer „**feel good-Unterhaltungswelt**“, von der es aus seiner Sicht „besser mehr als weniger geben sollte“. Und der Medienwissenschaftler Andreas Dörner schloss daraus, dass Politainment „als Stabilisator von politischem Selbstvertrauen“ wirken könne, weil die „Gefühlsqualität unterhaltender Politik und politischer Unterhaltung als Integrationsfaktor einer modernen Massendemokratie keineswegs von geringem Wert“ sei.

Ja, aber, wird dagegen eingewandt, das mag ja schön und gut sein, aber die Unterhaltung habe sich doch gerade im Fernsehen besonders ausgebreitet, und es sei doch von erschreckend geringem Niveau, wenn in den Daily Talks am Nachmittag die eingeladenen Alltagspersonen sich gegenseitig ihre Beziehungskrisen vor aller Augen um die Ohren hauen, wenn in den Gerichtsshows Trivialkonflikte scheinbar dem Leben nachgestellt und Trash bzw. viel Banales großspurig ins Bild gesetzt werden. Der Umfang der Unterhaltung innerhalb der

Programme hat sich in den letzten Jahren nicht wesentlich erweitert, nur besetzt die Unterhaltung jetzt vor allem die Prime Time und ist damit für viele Zuschauer deutlicher sichtbar als die Kultursendungen, die es auch noch in einem beträchtlichen Umfang gibt, die jedoch jetzt vor allem in den Randzonen und extremen Nachtzonen der Programme präsentiert werden.

Die Medien sind also nicht sinnlose Anhäufungen von fragmentierten Bildern, bedeutungsentleerten Zeichen, sittenwidrigen Darstellungen, sondern erfüllen **Stabilisierungsfunktionen innerhalb einer fragilen Welt**. Sie geben Identität und stiften Sinn, auch wenn dieser von den Zuschauern oft individuell unterschiedlich aus den Medieninhalten gewonnen wird. Medien stiften Sinn gerade auch, indem sie Angebote bieten, mit deren Hilfe sich Teilgruppen der Gesellschaft gegeneinander abgrenzen können. Sie dienen aber auch – gerade weil sie unterhaltsam und wenig bedrohlich daherkommen (wir können ja immer abschalten) – der Aufrechterhaltung der Ordnungen, der Stabilisierung der Verhältnisse, der Sicherung von Macht. Aber auch wiederum nicht ausschließlich, sie stellen ebenso das Potential für deren Destruktion bereit, auch die Veränderung braucht die Medien, nur über sie ist sie durchsetzbar. Eine unkontrollierte Erklärung auf einer Pressekonferenz und deren Vermittlung über alle Fernsehsender hat schließlich die DDR 1989 endgültig zum Einsturz gebracht.

Was bleibt am Ende? Reizüberflutung, Zeichenentleerung, Medienoverkill, Entertainisierung aller Lebensbereiche – die am Anfang genannten Stichworte stehen für die Aufgeregtheiten der Diskurse über die Medien, die selbst wiederum in den Medien ihren Ort haben. **Mehr Nüchternheit, mehr Distanz** wird gebraucht auf der Seite der Mediennutzer – und dort sind diese in der Regel längst vorhanden. Die Zuschauer und Hörer, die Leser und Bildbetrachter lassen sich nicht so schnell ein X für ein U vormachen, sie durchschauen von den Medienpraktiken mehr als manche Medien-

macher glauben. Kein Grund also zum Pessimismus, zur Klage über den Niedergang der Kultur; wir haben die Medienbilder, die wir verdienen – und die wir brauchen. ■

Ein filmisches Feld

Kann man, mit den theoretischen Entwürfen des Kultursoziologen Pierre Bourdieu, von einem ‚filmischen Feld‘ sprechen? Was erbringen Analysen im Sinne solcher kultursoziologischen Betrachtungsweisen an ‚wissenschaftlichen Mehrwert‘?

Von Ludwig Fischer

Im Sommersemester 2003 fand im Studiengang ‚Medienkultur‘ ein Seminar unter dem Titel ‚Literatur und Film als kulturelle Praxis‘ statt. Die Absicht war, erste Überlegungen dazu anzustellen, wie ein ‚filmisches Feld‘ zu verstehen und zu beschreiben wäre, das in Entsprechung wie in Differenz zu dem ‚literarischen (künstlerischen) Feld‘ strukturiert ist, wie es Pierre Bourdieu sehr eingehend – zusammengefasst in seinem Buch ‚Die Regeln der Kunst‘ – analysiert hat.

Die Studierenden haben zusammen mit mir beschlossen, aus den Seminararbeiten dieser Lehrveranstaltung eine Publikation zu machen, um eine Debatte über das ‚filmische Feld‘ mit einigen grundsätzlichen Erwägungen und Fallstudien anzuregen.

Demnächst werden die Aufsätze in einem Band der ‚Hamburger Hefte zur Medienkultur‘ erscheinen. Nachstehend sind einige Passagen aus der Einleitung vorab gedruckt.

Bourdieu hat, ausgehend von seinen ethnologischen Untersuchungen der kabyliischen Gesellschaft in Algerien

und dann fortschreitend zu z. T. enorm aufwendigen, empirisch fundierten Studien über die ‚sozialen Logiken‘ in modernen Gesellschaftssystemen, die soziale und kulturelle Praxis insgesamt in verschiedene, mehr oder weniger verselbständigte ‚Räume‘ gegliedert gesehen. Diese sozialen Räume nennt er ‚Felder‘ (die kaum etwas mit den gesellschaftlichen ‚Teilsystemen‘ der Systemtheorie gemein haben). In ihnen entziffert er historisch entwickelte Strukturen, die aus den stets machtdurchwirkten Beziehungen der Akteure zueinander hervorgegangen sind und deren objektivierte ‚Logik‘ der eigentliche Gegenstand der sozialen Auseinandersetzungen, des ‚Kampfes um die Macht der Definition‘ ist.

Die Felder versteht Bourdieu als ‚relativ autonom‘, d. h. je stärker in ihnen je eigene Regeln der Beziehungen bzw. der Positionsfindung gelten, in Unterscheidung von den strukturierenden Möglichkeiten der Positionsmarkierung in anderen Feldern, desto mehr ‚Autonomie‘ – also Beanspruchung und faktische Gültigkeit einer distinktiven Logik – besitzen sie. Das bedeutet auch:

Die Felder untereinander mit den sie prägenden Strukturierungen sind ebenso relational definiert, wie es die Möglichkeiten und Positionen der Akteure in ihnen sind. Die basalen Strukturen der Felder entsprechen einander – immer geht es um innere Spannungsverhältnisse, die sich an der Verteilung und Gültigkeit unterschiedlicher ‚Kapitalsorten‘ erkennen lassen, und stets dominiert eine bipolare Spannung. Bourdieu spricht daher von den ‚Polen‘ der Felder, an denen entgegengesetzte ‚Wertigkeiten‘ gelten.

Weil solche grundlegenden Strukturierungen für alle gesellschaftlichen Felder anzusetzen sind – freilich eben mit unterschiedlichen Gültigkeiten der ‚Einsätze und Gewinne‘ (Bourdieu vergleicht die strukturierte Praxis in den Feldern oft mit einem Spiel) –, kann von einer Homologie der Felder gesprochen werden. Deshalb muss es prinzipiell möglich sein, ein Feld nach Ähnlichkeit und Differenz zu einem anderen zu beschreiben. Das liegt dort besonders nahe, wo ein Feld eine starke ‚Verwandtschaft‘ zu einem anderen aufweist, wie es etwa die Felder der künstlerischen Praktiken (Literatur, Theater, bildende Kunst, Musik) ganz offensichtlich tun. Bourdieu selbst wechselt nicht selten in seinen Darlegungen gerade zum literarischen Feld umstandslos auf Beispiele aus Theater und bildender Kunst, gelegentlich auch Musik, weil er die Strukturierungen dieser Felder als nahezu identisch ansieht. In ihnen gilt die gleiche ‚Logik‘, deren Genese Bourdieu aus einer ‚Umkehrung‘ der Logik des Marktes im Feld der Macht nachzeichnet.

Es muss nun auffallen, dass Bourdieu nur an ganz wenigen Stellen nebenher den Film erwähnt – aber dabei nie vom einem Feld spricht, in dem die filmische Praxis nach den ihr eigenen Regeln in relativer Autonomie sich vollzieht.[1] Bei solchen gelegentlichen Nebenbemerkungen scheint Bourdieu auch die filmischen Praktiken denen in den strukturgleichen Feldern der klassischen Künste zu parallelisieren. Er geht aber nirgends anhand von historischen Materialien auf unterstellte Homologien ein. Es mag sein, dass ihn der Film

als technikbasierte, ‚massenmediale‘ Kulturobjektivierung einfach nicht interessiert hat – immerhin hat er aber dem Fernsehen einlässlichere Überlegungen gewidmet. Ich vermute eher, dass er Film als kulturelle Praxis deswegen so wenig berücksichtigt, weil sie weniger eindeutig und entschieden den Regeln gehorcht, die in den klassischen Kunst-Feldern gelten. Und ihm ging es bei der Analyse vor allem des literarischen Feldes primär darum, die für die Kunst der ‚bürgerlichen Gesellschaft‘ entscheidenden und lange dominanten Regeln aufzuzeigen, deren Kern die Proklamation und Legitimation einer ‚Autonomie der Kunst‘ war (und ist).

Eine Ausgangshypothese für unsere Reflexionen über ein filmisches Feld war daher, dass zwar seine Strukturierungen mit dem literarischen (auch dem bildkünstlerischen) Feld ‚nahe verwandt‘ sind, dass aber charakteristische Verschiebungen in der Gültigkeit der Kapitalsorten, mithin in den Strategien der Akteure und den Möglichkeiten zu ‚akkumulierten Gewinnen‘ zu beobachten sein müssten. Dass überhaupt sinnvoll von einem filmischen Feld gesprochen werden könne, durften wir schlicht unterstellen: Allzu deutlich hat sich ein sozialer Raum der filmischen Praktiken – Produktion wie Rezeption – im Verlauf von einhundert Jahren als ein gesellschaftlich abgegrenzter Praxisbereich herausgebildet (für Bourdieu gehört die ‚Grenzziehung‘ zu den Gegenständen des Kampfes um Definitionsmacht im Feld), nicht nur mit eigenen Institutionen, Laufbahnen und ‚Titeln‘, mit juristischen Festschreibungen und politischen Regulierungen (man denke nur an Filmförderung, Export- und Importpolitik, Zensur bzw. Kontrolle), sondern auch mit spezifischen Auseinandersetzungen um Legitimität von Praktiken und Produkten wie um die Anerkennung von ‚Erfolg‘ und ‚Wert‘.

Von Betrachtungen zum literarischen Feld (am Institut hatte es mehrere Lehrveranstaltungen zu Bourdieus Theorien gegeben, an denen auch einige Seminarmitglieder teilgenommen hatten) zu Erkundungen über ein filmisches Feld hinüberzugehen, lag nicht nur deswegen

nahe, weil Bourdieu die ‚Regeln der Kunst‘ am ausführlichsten und subtilsten an der Literatur untersucht hat. Sondern zumindest für den deutschsprachigen Raum gilt, dass die Genese eines filmischen Feldes in der entscheidenden Phase zentral über einen heftigen Streit um die Abgrenzung von und die Verbindung zu ‚Literatur als Kunst‘ vorangetrieben wurde, und es ist keineswegs ein kulturhistorischer Zufall, dass eine der wichtigsten Erneuerungsbewegungen in der Filmgeschichte – mit dem Konzept des Autorenfilms – sich wiederum über den Bezug auf die Logik des literarischen Feldes definiert.

Unser Band in der Reihe ‚Hamburger Hefte zur Medienkultur‘ kann weder eine bereits ausgearbeitete, theoriegeleitete Beschreibung des filmischen Feldes, seiner Entstehung, gar seiner nationalkulturellen Ausdifferenzierungen und geschichtlichen Veränderungen vorlegen, noch können wir mit der Skizzierung dieses Feldes die wichtigen Theorieprobleme als geklärt betrachten. So ist offensichtlich das Verhältnis des filmischen Feldes zum Feld der Macht (Ökonomie, Politik) – und damit die Wertigkeit wie ‚Qualität‘ der Kapitalsorten in der aktuellen Verfassung des Feldes – weitaus schwieriger genau zu bestimmen als beim literarischen Feld, weil die von Bourdieu herausgestellte ‚Verkehrung‘ der ökonomischen Logik in den Kräfteverhältnissen des literarischen Feldes für das filmische Feld so rigoros nicht einmal von den Akteuren behauptet, geschweige denn selbst am autonomen Pol ‚mit Erfolg‘ praktiziert werden kann. Und es gibt eine lange Reihe schwieriger Fragen zu erörtern, die wir gar nicht aufgegriffen haben – etwa die nach der Bedeutung kollektiver Rezeption im Verhältnis zu individueller Kompetenz oder die nach der ‚Verfügung über das Werk‘ oder die nach der nicht nur materiellen und organisatorischen, sondern auch symbolischen Bedeutung der apparativen Technik für den ‚Raum der Möglichkeiten‘[2] im Feld.

Wir wollen vorerst nicht mehr, als zum Nachdenken über eine



Pierre Bourdieu Bild: AFP/MSN Encarta

Bestimmung des filmischen Feldes anzuregen. Eine Betrachtung vom Theoriekonzept des filmischen Feldes aus verlangt nicht zuletzt, über die Bestimmung der sich verfestigenden und sich verändernden Kräfteverhältnisse im Feld selbst hinaus auch, die jeweils geltenden Relationen zu anderen, wirkmächtigen Feldern im sozialen Raum zu ermitteln. Dass es dabei weder darum geht, bloß den ‚Einfluss‘ bedeutsamer Akteure, Institutionen oder Korporationen auf die filmischen Praktiken zu identifizieren, noch andererseits darum, etwa eine anonyme ‚Logik‘ ökonomischer Prozesse oder sozialer Systementwicklungen zu veranschlagen, wird hoffentlich auch aus unseren noch sehr vorläufigen Studien ersichtlich.

Eine feldanalytische Sicht zwingt auch zu einem veränderten Blick auf die Bezüge zwischen den neueren sog. Massenmedien. Denn weder reicht für Deutungen im Sinne der Kulturosoziologie Bourdieus eine technikzentrierte Modernisierungstheorie hin, um die gesellschaftliche, lebenspraktische Etablierung ‚neuer‘ Medien zu erklären, noch liefert eine kulturgeschichtliche ‚Reihung‘ der Innovationen bzw. der ausdifferenzierten ‚Steigerungen‘ von technologischen Substitutionen menschlicher Fähigkeiten ein plausibles Modell, noch ergibt eine fortgeschriebene Linie des ‚Prozesses der Zivilisation‘ ein hinreichendes Verständnis

für den sog. Fortschritt der medialen Entwicklungen. Mit Bourdieu wäre jeweils genau nach den (eben keineswegs immer ökonomischen oder politikförmigen) Gewinnen an Definitionsmacht und Distinktionsenergie zu fragen, wenn mit der Proklamation und Lancierung des ‚Neuen‘ die Kräfteverhältnisse in den Feldern und zwischen den Feldern verschoben werden. Immer stehen Medienentwicklungen – bis hin zur Formung der Medienerzeugnisse und den medienästhetischen *trends* – als Momente sozialer Praxis zur Debatte, und das meint eben mehr als die (unerlässliche) Untersuchung von Rezeptionsverhalten, Alltagsroutinen, Sozialisationsmustern oder Lagerbildungen.[3]

Nun dürfen wir unterstellen, dass manche die Frage aufwerfen: Was erbringt es denn wirklich an ‚Mehrwert der Erkenntnis‘, ein filmisches Feld zu identifizieren, seine Strukturen und inneren Logiken nachzuzeichnen und von dort aus filmgeschichtliche Konstellationen und filmische Praktiken zu re-interpretieren? Geht es um mehr als die kleinen symbolischen Gewinne, die sich in den Spielen des akademischen Feldes erzielen lassen, wenn ein andernorts leidlich erfolgreiches ‚Paradigma‘ auf ein weiteres Untersuchungsareal sozusagen übertragen wird?

Bourdieu hat sein – keineswegs systematisch durchkonstruiertes – theoretisches Konzept mit einem beträchtlichen Anspruch ausformuliert, der über die ohnehin diffusen Grenzen der Sozialwissenschaft hinausreicht. Er sieht in dem empirisch-analytisch immer neu erprobten Ensemble seiner Theoreme tatsächlich einen Königsweg aus der aporetischen Alternative zwischen tendenziell ‚objektivistischen‘ Strukturalismus und tendenziell ‚subjektivistischem‘ Interaktionismus bzw. einer phänomenologisch inspirierten Ethnomethodologie, und dies in offener Konkurrenz zu poststrukturalistischen, dekonstruktivistischen oder diskursanalytischen Verfahrensweisen. Von dieser Positionierung im Kräftemessen zwischen ‚Schulen‘ oder ‚Richtungen‘ ist hier nicht zu handeln.[4] Aber wir können und wollen

uns nicht von Bourdieus Anspruch suspendieren, soziale Strukturen und Prozesse ‚besser‘ zu verstehen als eben mit klassischen strukturalistischen, mit systemtheoretischen, mit interaktionistischen oder mit ‚voluntaristischen‘ Ansätzen: Zum einen ist es erklärte Absicht, sowohl den ‚realistischen Fehlschluss‘ zu vermeiden (bei dem die Absichten und Handlungen der Akteure direkt aus dem Gehalt ihrer geäußerten oder erschließbaren Intentionen gedeutet werden) als auch eine mehr oder weniger mechanistische ‚Ableitung‘ von Absichten und Handlungen aus objektivierten Strukturen der gesellschaftlichen Verhältnisse. Zum anderen wird eine Fokussierung auf die Akteure zurückgewonnen, ohne dass gesellschaftliches Handeln ‚subjektivistisch‘ auf die bloßen Vorstellungen, Bedürfnisse und Intentionen der Individuen zurückgeführt wird (wie etwa im *uses and gratifications approach*).[5]

Was aus diesen pauschalen Bemerkungen zu Bourdieus Proklamation einer ‚Revolutionierung‘ sozialwissenschaftlichen Verstehens[6] hier nur herausgehoben werden soll und muss, ist die Chance, eine ‚Gesamtdedeutung‘ sozialer Praktiken – zu denen eben die künstlerisch-werkzentrierten nicht weniger gehören als die alltagsweltlich-ephemeren – zurückzugewinnen. Nachdem allenthalben das ‚Ende der großen Theorien‘ verkündet worden ist, stellt Bourdieu theoretisch expliziertes Verstehen der sozialen Räume und Praktiken nichts weniger dar als einen wissenschafts- wie gesellschaftspolitisch verantworteten Einspruch gegen solche Abdankungen. Nicht von ungefähr nimmt Bourdieu in kritischer, manchmal eigenwilliger Aneignung die Begriffe und Theoreme markanter ‚Großmeister‘ der Sozialanalyse auf, allen voran Marx und Max Weber.[7]

Für Bourdieu hat solche Absicht, vor der Komplexität der sozialen Prozesse nicht mit der Abstraktion vom konkreten sozialen Handeln und nicht mit der Explikation der ‚sozialen Gewissheiten‘ sozusagen zu kapitulieren, immer auch die methodische Konsequenz bedeutet, seine Theorien als begrifflich ausformulierte

Instrumentarien zu behandeln, die nur so weit Gültigkeit beanspruchen können, wie sie sich in der empirischen Analyse bewähren.[8] Deshalb ist Bourdieus wissenschaftliche Arbeit auch durch einen gigantischen Aufwand an Erhebungen und Materialerschließungen wie an hochkomplexen analytischen Verfahren, etwa in der sog. Korrespondenzanalyse, gekennzeichnet.

Diese unlösbare Bindung der Theoriebildung an die ‚Datenerhebung‘ und ihre Aufschlüsselung macht es so schwierig, in Untersuchungsarealen, die Bourdieu und seine vielen Kombattanten noch nicht erkundet haben, Analysen vergleichbarer Stringenz vorzulegen.[9]

Allzu leicht fällt dann eine Untersuchung, die mit den Theoriekonzepten Bourdieus operieren möchte, gerade auf Feldern, in denen traditionell die Aufmerksamkeit den ‚Werken‘ und ihrer Kommentierung – nun verstanden als Stellungnahmen im strukturierten Raum der möglichen Positionierungen – vorrangig gilt, mangels hinreichender, aufgeschlossener Datensätze auf eine ‚Rückübersetzung‘ der Kräfteverhältnisse im Feld aus den bloßen Äußerungen zurück.[10]

Diesem elementaren Problem von Studien, die mit sehr begrenztem forschungspraktischem Aufwand sich doch Bourdieus Ansatz verpflichten wollen, konnten auch wir mit unseren Beiträgen nicht entgehen. Dass es sich nur um kleinere Vorstudien, Etüden sozusagen, handeln kann, ist also auch nur zu deutlich dieser grundsätzlichen methodologischen Herausforderung geschuldet.

Dennoch meinen wir, dass sich möglicher Erkenntnisgewinn für verschiedene filmwissenschaftliche Areale andeutet: Für die Filmgeschichte eröffnet sich die Möglichkeit, über herkömmliche Beschreibungsmodelle hinauszugelangen – etwa das Modell einer ‚Reihung großer Namen‘ (nach dem Vorbild traditioneller Literatur- und Kunstgeschichte) mit allen wirkungsgeschichtlichen oder ‚intertextuellen‘ Varianten oder das technikgeschichtliche Modell oder ökonomie- bzw. institutionsgeschichtliche Modelle oder systemtheoretisch inspirierte Modelle (etwa mit der

rätselhaften evolutionären Dynamik einer fortschreitenden Ausdifferenzierung gesellschaftlicher Systeme), aber auch die produktionsästhetisch orientierten Modelle (z. B. der Genre-geschichte oder der ‚formalistischen‘ Logik des ‚künstlerischen Fortschritts‘, inklusive ‚Schulbildung‘ usw.). Bourdieus feldanalytische Sichtweise erlaubt es, über die strukturell definierende Geltung verschiedener Kapitalien im Feld und über die Wirksamkeit der historisch entwickelten Ausdrucksmöglichkeiten allererst die Strategien der Akteure als konkrete Positionierungsversuche in einen Raum zu verstehen, der in den objektivierten Strukturen ‚Optionen‘ enthält, deren Realisierung wiederum strukturierend wirkt.[11]

Gerade der Prozess, in dem sich das filmische Feld bildet, macht diese relationalen Bestimmungen im Kampf um die eigene Logik dieses Feldes (etwa in Relation zum literarischen und zum ökonomischen Feld) sichtbar. So können filmhistorisch z. B. ‚ästhetische Innovationen‘ ganz anders als etwa mit Verweisen auf kulturgeschichtliche oder sozialpsychologische bzw. psychohistorische ‚Wechselwirkungen‘ ins Verhältnis zu ökonomischen Faktoren oder zu Institutionenbildungen gesetzt werden.

Produktionsästhetisch (und in einem weiteren Schritt auch rezeptionsästhetisch) können die konkreten ‚Gehalte‘ filmischer Konzepte (z. B. des expressionistischen Stummfilms oder des Hollywoodfilms oder der Nouvelle vague) auf bestimmte soziologische bzw. politische Konstellationen bezogen und zugleich mit dem jeweils erreichten Stand der Ausdrucksmöglichkeiten vermittelt werden. Bourdieu hat das sehr eingehend für die von ihm für die Mitte des 19. Jahrhunderts angesetzte Etablierung des genuinen literarischen Feldes erörtert.[12] Man entgeht mit dem feldanalytischen Ansatz – der nicht etwa auf eine abstrakte Strukturierung der Kapitalverteilungen hinaus läuft, sondern, untrennbar mit der Habitustheorie verbunden, auf die Logiken des lebendigen Handelns der Akteure zielt – sowohl der subjektivistischen Falle (Erklärung z. B. aus dem Willen und der ‚Genia-

lität‘ einzelner) als auch der Hypostasierung formaler Logiken (z. B. dem Wirken eines objektiven Zwangs zur ästhetischen Innovation) als auch der bloßen Parallelisierung zu gesellschaftlichen Bewegungen (z. B. von Großstadtleben und moderner Ästhetik).

Im Hinblick auf die Stellungen der Akteure (Theorien, Kommentare, Manifeste usw.) ergibt sich die Chance, aber auch die Notwendigkeit, die vorfindlichen Äußerungen immer ‚doppelt‘ zu lesen: als Ausdruck der konkreten Auseinandersetzung mit den je aktuellen Kräfteverhältnissen im Feld (z. B. der vorfindlichen oder konstruierten Lage der dominanten Fraktionen) und als Markierung des Verhältnisses zu den historisch akkumulierten Ausdrucksmöglichkeiten.[13] Ein solches Verständnis verändert u. a. den Entwurf von Gattungs- und Genretheorien bzw. daran ausgerichteten Interpretationen wie auch die verstehende Lektüre von ‚Kommentaren‘ verschiedenster Art zum ‚Werk‘.

Es ist ja keineswegs ein Effekt der kultursoziologischen Perspektive Bourdieus, dass – wie es der traditionellen Literatur- und Kunstsoziologie immer wieder vorgeworfen wurde und wird – die genaue Deutung des ‚Werks‘ zugunsten einer Untersuchung seiner gesellschaftlichen ‚Handhabungen‘ verschwindet. Am ausführlichsten hat Bourdieu mit seiner Flaubert-Interpretation vorgeführt, wie seine Entzifferungen der sozialen Praktiken bis in die Machart des Textes, gelegentlich bis zum Detail der sprachlichen Fassung, hineinreichen. Allerdings versteht er seine Betrachtungsweise, auch die der Gestalt der Werke, als eine Provokation üblicher Textauslegungen, weil deren implizite *doxa*, der methodisch scharf gemachte Glaube an die ‚Unvergleichbarkeit des Kunstwerks‘, gebrochen werden müsse.[14]

Diese Hinweise sind nicht so zu verstehen, dass wir denn doch die Homologie zwischen einem filmischen und dem literarischen Feld bis zur näherungsweise Gleichsetzung der Strukturen treiben wollen. Es geht uns nicht darum, eine bloße Analogie des filmischen Feldes zu

anderen kulturellen Feldern zu erläutern. Nicht eine ‚Übertragung‘ der Analyse vor allem des literarischen Feldes soll vorgenommen werden. Vielmehr ist die entscheidende Herausforderung, an den ‚Befunden‘ herauszuarbeiten, wann und wie überhaupt von einem filmischen Feld gesprochen werden kann: Es muss einen bestimmten Grad an relativer Autonomie erreicht haben, der sich nicht nur und nicht primär an Institutionalisierungen ablesen lässt (eigenständige ökonomische Einheiten, spezifische politische und rechtliche Regelungen, besondere Konsekrationsinstanzen usw.). Es muss plausibel gemacht werden, wann und wie ein spezifischer sozialer Raum der ‚filmischen Kultur‘ eine eigene Struktur vor allem der Geltung und Verteilung von Kapitalarten gewinnt, so dass sich die Akteure entsprechend dieser strukturellen Logik verhalten – in (betonter) Differenz zur oder auch in strategischer Anlehnung an die Logik benachbarter kultureller Felder und zur Logik des Machtfeldes. ■

Anmerkungen

[1] Eine solche ganz nebenher eingeschobene Bemerkung findet sich etwa in Pierre Bourdieu: *Die Regeln der Kunst. Genese und Struktur des literarischen Feldes*. Frankfurt/M. 1999, S. 261, zur Entsprechung zwischen „Filmindustrie“ und „Variététheater“ oder ebd., S. 398, zum „Avantgardefilm“.

[2] In einer Vielzahl von Texten verdeutlicht Bourdieu die ‚Spielräume‘, die den individuellen Akteuren in der Dialektik von einverlebten Strukturen (Habitus) und dem aktuellen Zustand der Kräfteverhältnisse im Feld bleiben. Er wehrt sowohl die ‚naive und ignorante‘ Vorstellung einer ‚absoluten Freiheit des schöpferischen Individuums‘ als auch die eines eindimensionalen ‚Zwangs der Verhältnisse‘ ab. Vgl. dazu besonders Bourdieu: *Regeln*, S. 371 ff.

[3] Weiter ausgreifende, aus einer ‚großräumigen‘ Gesellschaftsanalytik aufbauende Studien zur Filmsoziologie liegen seit längerem nicht mehr vor. Etwa Dieter Prokops *Soziologie des Films* (Darmstadt und Neuwied 1974) hat keine Nachfolger gefunden.

[4] Ein guten Überblick über Bourdieus

Stellung im symbolischen Kampf der ‚Schulen und Richtungen‘ vor allem der französischen Soziologie und Kulturphilosophie gibt Markus Schwingel: *Bourdieu zur Einführung*. Hamburg 1995, S. 17 ff.

[5] Bourdieus eigene, ausführliche Darlegungen zu seiner wissenschaftstheoretischen Standortbestimmung – die er schon früh in seinem Werk vornimmt – fasst wiederum Schwingel: *Bourdieu*, S. 35 ff., instruktiv zusammen. Einer der wichtigsten Texte ist Pierre Bourdieu: *Entwurf einer Theorie der Praxis*. Frankfurt/M. 1976, bes. S. 146 ff., 173 ff; vgl. auch ausführlich Pierre Bourdieu: *Sozialer Sinn. Kritik der theoretischen Vernunft*. Frankfurt/M. 1987, S. 47 ff.

[6] Bourdieu vergleicht den „Bruch mit der realistischen Vorstellung“, den sein soziologisches Denken bedeute, immerhin mit der Umwälzung des „Cartesianischen Realismus“ durch die „Newtonsche Gravitationstheorie.“ Pierre Bourdieu: *Sozialer Raum und ‚Klassen‘. Leçon sur la leçon*. Frankfurt/M. 1985, S. 71.

[7] Besonders deutlich wird die kritische Aufnahme der ‚Großen Theorien‘ etwa bei der Anknüpfung an den Kapital-Begriff und die Klassentheorie von Marx (vgl. etwa Pierre Bourdieu: *Ökonomisches Kapital – Kulturelles Kapital – Soziales Kapital*. In: ders.: *Die verborgenen Mechanismen der Macht*. Hamburg 1982, S. 49 ff, und ders.: *Sozialer Raum*, S. 9 ff.) oder an die Analyse sozialer Funktionen in Webers Religionssoziologie (vgl. z. B. Pierre Bourdieu: *Zur Genese der Begriffe Habitus und Feld*. In: ders.: *Der Tote packt den Lebenden*. Hamburg 1997, S. 59–78, S. 68 ff.).

[8] Auch zu dieser wichtigen Verdeutlichung des Status und der Reichweite von ‚Theorie‘ für Bourdieu sind die konzisen Anmerkungen von Schwingel, *Bourdieu*, S. 11 ff., als einführende Hinweise nützlich.

[9] Diese forschungsstrategischen und -praktischen Schwierigkeiten hat eine Hamburger Forschergruppe, der ich angehörte, eindrücklich bei dem Projekt ‚Literarische Kultur in Hamburg 1945–1950‘ erfahren (s. Fischer u. a.: *Dann waren die Sieger da. Studien zur literarischen Kultur in Hamburg*. Hamburg 1999).

[10] Dazu die Bemerkungen bei Fischer: *Normalisierung und kultureller Auftrag. Zu Argumentationsmustern der literarischen Intelligenz in der ‚Buchkrise‘ von 1948/49*. In: ders. u. a.: *Dann waren die Sieger da*. S. 237–272, hier S. 243 ff.

[11] In der deutschen Soziologie ist gegen Bourdieus Theorien früh ein Determinismus-Vorwurf erhoben worden. Er hat sich mehrfach vehement gegen die



„Missverständnisse“ gewandt (vgl. nur Max Miller: *Systematisch verzerrte Legitimationsdiskurse. Einige kritische Überlegungen zu Bourdieus Habitusstheorie*. In: Klaus Eder (Hg.): *Klassenlage, Lebensstil und kulturelle Praxis*. Frankfurt/M. 1989, S. 191–220, und Pierre Bourdieu: *Antworten auf einige Einwände*. Ebd. S. 395–410, bes. S. 406 ff).

[12] Der gesamte erste Teil von ‚Die Regeln der Kunst‘ ist einer streckenweise fast mikrologischen Rekonstruktion der Genese des literarischen Feldes in Frankreich gewidmet (Bourdieu: *Regeln*. S. 83–279).

[13] Um die ‚Wahl‘ gerade eines künstlerischen Akteurs für bestimmte Darstellungs- und Ausdrucksweisen, also auch für die ästhetische Form eines Werks, zu verstehen, ist für Bourdieu zum einen der unhintergehbare ‚Zwang‘ zur Auseinandersetzung mit den historisch erarbeiteten Ausdrucksmöglichkeiten (und damit eine ständig steigende Reflexivität der künstlerischen Arbeit) entscheidend, zum anderen die Erzeugung ‚struktureller Lücken‘ durch die Positionsmarkierungen im Feld. Siehe dazu bes. Bourdieu: *Regeln*. S. 171 ff., 371 ff., 413 ff.

[14] Bourdieu hat sich sehr eingehend auch mit literaturwissenschaftlichen Methodologien auseinandergesetzt (siehe Bourdieu: *Regeln*, S. 295–332).

Geschöpfe vom anderen Stern

Medien und Popkultur 1956–1979

Zwischen dem Rock 'n' Roll Elvis Presleys und dem Punk der Sex Pistols liegen aufregende 20 Jahre. Mehrere Kapitel Popmusikgeschichte, aber auch mehrere Kapitel Mediengeschichte.

Von Wolfgang Rumpf

In diesen Jahren vollzog sich ein dramatischer kultureller Wandel, der sich in den Medien widerspiegelt: Im Dezember 1956 begann mit der ersten Presley-Titelgeschichte im Nachrichtenmagazin DER SPIEGEL eine Kultur-Revolution, deren Echos die Journalistik direkt und nachhaltig erschütterten. STERN-Reporter reisten nach London und Liverpool, um Beat und Beatles kennen zu lernen, 1966 schließlich wurde als publizistische Alternative das (progressive) Musikmagazin SOUNDS gegründet. Vor allem in den siebziger Jahren bildete sich, parallel zum internationalen Massenerfolg der Popmusik (auch im Radio) und ihrer stilistischen Polyphonie, ein neues kulturjournalistisches Genre heraus: Die ernst zu nehmende wie ernsthafte Pop-Kritik. Was beschäftigte die Pop-Kritiker der ersten Stunde, wie erlebten STERN-Autoren die Beatles, wie wurde Mick Jagger vom SPIEGEL befragt, wie alternativ war SOUNDS wirklich?

Das Dilemma der Pop-Kritiker

Journalisten, die sich mit Popkultur befassen, haben es schwer: Sie befin-

den sich in einem redaktionellen Zusammenhang mit Regeln und Vorgaben und müssen, um bis Redaktionsschluss ihren Text abliefern zu können, oft unter hohem Zeitdruck schreiben und sich auf angelesene, konventionelle Texthüllen und Stereotypen (Archivartikel, Info der Plattenfirma) verlassen. Außerdem sind sie selbst Kinder ihrer Zeit mit musikalischen Vorlieben und Abneigungen. Zudem entscheidet ein journalistischer „Mainstream“ als geheimes Logbuch darüber, was oder wer gerade „in“ oder „out“ ist. Durch diese Zwänge produzieren sie oft keine neuen Erkenntnisse oder gar eigene Meinungen, sondern feuilletonistische Kolportagen, die wiederum langlebige Medien-Legenden schaffen: So bleibt Presley auch 25 Jahre nach seinem Tod „Elvis the Pelvis“ – nicht nur, weil es sich so gut reimt. Von Presley, dem Sänger und Entertainer, bleibt nur sein rotierendes ‚Becken‘ übrig. Auch Yoko Ono bleibt Jahrzehnte lang die böse Hexe im Beatles-Märchen, und Punks sind die hässlichen Kids aus den Slums, die nur drei Akkorde beherrschen.

Jahrelang geistern diese Bilder durch den medialen Kreislauf und beeinflussen den öffentlichen Diskurs sowie Blick und Stil nachfolgender Kritiker-Generationen. Ohrenbetäubender Lärm, schrille Moden, lange Haare, Nazi-Embleme, zerrissene Kleidung, Ohnmachten im Saal und Krawall auf den Straßen, aggressive oder hysterische Massen-Begeisterung wurde sowohl zu Presleys als auch zu Sex Pistols-Zeiten als bedrohlich (teilweise politisch gefährlich, weil systemsprengend) erlebt und glich einer journalistischen Achterbahnfahrt.

Die in der Tat atemberaubende Erfolgsgeschichte und plötzliche Macht des Pop vor allem in den sechziger und siebziger Jahren, das internationale Massenpublikum und die enormen Geldströme, die in die Taschen der Stars und der Plattenfirmen flossen, machten die Einschätzung für die (anfangs noch völlig unerfahrenen bis blauäugigen) Kritiker noch schwieriger. Presley war zwischen 1954 und 1956 urplötzlich Millionär geworden, die Beatles und die Rolling Stones schafften es zehn Jahre später in ebenso rasantem Tempo. Erschwerend kam für die Autoren hinzu, dass sie bis weit in die Sechziger hinein noch über kein Kategoriensystem und kein Grundwissen verfügten. Außerdem vollzogen die Künstler in rascher Folge abrupte Imagewechsel und nahmen von Langspielplatte zu Langspielplatte, von Tournee zu Tournee komplette musikalische Umzüge vor: Presley war nicht nur eine Doppelfigur aus „Crooner“ („Love me tender“) und Rock 'n' Roller („Jailhouse Rock“), aus Kino-Schauspieler und Live-Performer, sondern änderte mehrfach Outfit und Image. Als 1968 mit „In the Ghetto“ sein Comeback inszeniert wurde, tauchte er als Mann in schwarzem Leder auf, wenige Jahre später war er ein Glitter-Star im weißen Paillettenanzug mit Fledermausärmeln, der im Hilton International Hotel/Las Vegas Evergreens zum Besten gab. Ein Wimperschlag zuvor war er der unbedarfte junge Mann aus der amerikanischen Provinz, der in Jeans und mit Entenschwanzfrisur vor dem Spiegel seine Tanzschritte einstudierte.

Imagewechsel am laufenden Band

Während Presley den US-Entertainer gab, brachten Beatles und Rolling Stones den Zeitgeist der sechziger Jahre in moderner und jüngerer Spielart auf den Punkt und verarbeiteten, karikierten, übertrieben Accessoires und Modeelemente aus Hippiekultur und politisierter Flower-Power-Szene. Die Drogenkultur sowie die Trips und Erweckungsphantasien, die die zweite Hälfte des Jahrzehnts prägten, tauchten in psychedelischen Songs („She’s a Rainbow“, „I am the Walrus“, „Lucy in the Sky with Diamonds“) auf. Das Management der Beatles (Brian Epstein und die Beatles selbst) drehte das Image der Band mehrmals um: Die Rock ‘n’ Roller aus dem Liverpooler Cavern und dem Hamburger Starclub wurden durch die Beatles (für die ganze Familie) in Schlips und Kragen ersetzt. 1967/68 gab es bereits vergrübelt wirkende, bärtige Beatles in bunten Hippie-Kostümen mit schulterlangen Haaren, die wie Jesus-People wirkten; auch die Rolling Stones veränderten ihr Image, reagierten auf die aktuelle Mode und präsentierten sich wie bei „We love you“ psychedelisch-experimentell. Nach der schwarzen und coolen Blues- und Rollkragenpulloverphase trugen sie zweireihige Anzüge, bevor sie neben langen Haaren durch weiße und auffällig gestreifte Cuts, bunte Hemden, Federboas und Hippiekleidung Aufsehen erregten.

Und die Pop-Kritiker schauten ratlos zu! Während heute kluge Texte über Madonna und ihre permanenten Stil-Wechsel (vom schlimmen „Material Girl“ über die brave „Evita“ bis zur geschundenen, aber unbesiegbaren Action-Heldin in „Music“) zu lesen sind, herrschte damals pure Ratlosigkeit. Erst mit der ersten Generation, die selbst mit Popmusik aufgewachsen war, änderten sich Stil und Sichtweise: Popmusik wurde synonym für Jugend, Dynamik, Modernität und kulturellen Fortschritt, war an ein besonderes, zentral bestimmendes Lebensgefühl gebunden und übte auf die, die über Popkonzerte berichteten, einen entsprechend emotionalisierenden Reiz aus: Denn Presley, die Beatles,

die Stones, Doors und Kinks hatten den Soundtrack für ihre Adoleszenz geliefert, die Tonspur für Einsamkeiten und Euphorien inklusive aller subkutanen Geheimbotschaften. Aus Popmusik speiste sich fortan das Grundgefühl dieser Generation (Jahrgänge 1940–1950), Popmusik wurde gleich gesetzt mit Freiheitsdrang und Abenteuerlust, mit antiautoritärem politischen Protest und Selbstverwirklichung – aber auch in diesem romantischen Blick schlummerten journalistische Gefahren, wie wir gleich sehen werden.

Irritiert und ängstlich: Die Pop-Kritiker der fünfziger Jahre

Der SPIEGEL lag vorn: Das Nachrichtenmagazin widmete Presley, dem neu aufgetauchten Star des US-Rock ‘n’ Roll, eine Titelgeschichte und brachte sein Konterfei (mit geöffnetem Mund und leicht somnambule Blick) aufs Titelblatt (DER SPIEGEL, Nr. 50/1956). Der Artikel berichtete von Presleys Herkunft („aus dem Hinterwälderstaat Tennessee“, „Elektrikerlehrling“, „Lastwagenfahrer“), seiner Ausbildung (einer, „der weder fehlerfrei Gitarre spielen noch lesen kann und nach eigenem Eingeständnis halber Analphabet ist“), seiner Bühnenshow („er verwandelt jedes Auditorium in einen Hochdruck-Dampfkessel“), seinem Reichtum („sechs Cadillacs, einen Mercedes 300, einen Jaguar und das schnellste Motorrad, was für Geld zu kaufen ist“) und von der Begeisterung der Teenager („Backfischaufstand“, „schier orgiastische Hysterie“).

Allerdings ist die Haltung des Nachrichtenmagazins bis in die Formulierungen hinein ironisch-skeptisch bis abwertend, so dass es für die Hamburger SPIEGEL-Autoren auch kein Problem darstellte, ganze Passagen (sowie Fotos) aus den US-Magazinen TIME und LIFE zu verarbeiten und abzudrucken. Das war nicht schwer, denn die Welt des Rock ‘n’ Roll war fremd und sonderbar, man betrachtete sie ohne rechte Lust und genaue Kenntnis, hielt Abstand. Presley blieb der Mann aus einfachen Verhältnissen, der

aufgrund seiner sexuellen Anspielungen in den prüden fünfziger Jahren heftig provozierte. Seine Posen sendeten eindeutige Botschaften an die weiblichen „Backfische“ und führten zu hysterischen Begeisterungsriten. Halbstarke junge Männer schienen dadurch aggressiv und fanatisch zu werden, entluden ihre Energien beim Konzert oder spätestens danach bei Schlägereien und Randalen auf der Straße. Im Handumdrehen war Presley für die Öffentlichkeit ein Rebell, ohne etwas davon zu ahnen.

Dieser Komplex aus Gewalt, Verführung und Sexualisierung wurde so negativ bewertet, dass der SPIEGEL ein Ende des Presley-Spuks herbeisehnte: Der King of Rock ‘n’ Roll solle bald von der Bühne verschwinden. Spätestens dann, wenn er im Ausland seinen Militärdienst abzuleisten habe, sei es mit seiner Karriere vorbei. Vom Militärdienst erwarteten die Journalisten (das formulierten sie zwischen den Zeilen) Gehorsam und Zähmung, Drill und Unterwerfung.

Ähnlich vorurteilsgeladen begegnete der STERN dem Star. Für das Magazin wurde Presley interessant, nachdem er als GI in Deutschland gelandet war. Betrachtet wurde er sofort, dem gängigen (vom SPIEGEL vorgezeichneten) Bild entsprechend, als Verführer, als gewissenloser Frauenheld, der auch in Uniform, aller Privilegien abhold, weibliche Fans begeisterte, die an der Columbuskaje in Bremerhaven auf ihn warteten, seine Villa in Bad Nauheim belagerten, am Wochenende Autogramme verlangten.

Die erhoffte Zähmung des Widerpenstigen misslingt, denn Soldat Presley genießt Privilegien, er wohnt samt Familie und Leibwächtern nicht in der Kaserne, sondern in einer gemieteten Villa. Doch der böse Wolf („The Pelvis“) – da bestätigen sich die Befürchtungen der STERN-Reporter – schlägt wieder zu, er geht mit einem jungen Mädchen aus Frankfurt aus, küsst und „verführt“ (STERN, Nr. 46/1958) die 17-jährige Margrit Bürgin. Über die Bürgin-Story, die der STERN mehrfach aufgreift, wird Presley zum Freier, der berechnend mit Gefühlen spielt. Ein Verführer, der das minderjährige Mädchen, das

sich für den STERN in Pin-Up-Pose fotografieren ließ, kurz vor seiner Rückkehr in die USA prompt rücksichtslos verlässt. Sein Argument: „Ich kann die amerikanischen Teenager nicht enttäuschen [...], es war alles nur Reklamekram.“ (STERN, Nr. 9/1959). Im letzten Akt der Geschichte geht der STERN noch einen Schritt weiter und erweckt den Eindruck, als habe nicht das Mädchen Presley nachgestellt, sondern umgekehrt.

Das Dilemma der ersten Popjournalisten war nicht, dass sie mit ihrer Rock 'n' Roll-Begeisterung allein blieben und redaktionell gemäßregelt wurden, sondern sie waren ratlose Figuren am Rand der Ereignisse. Der Grund: Die ersten Pop-Kritiker waren entweder vollkommen ahnungslos oder sie kamen aus der Jazzkritik und lehnten aufgrund ihres Musikgeschmacks Rock 'n' Roll als minderwertige, billige Unterhaltungsmusik ab. Die Jazzfreunde (-redakteure, -autoren) der Fünfziger liebten Cool Jazz und Bebop, schwärmten für Miles Davis und Thelonious Monk. Allenfalls Schwarze Musik (Blues, Folk, Spiritual) mit rebellischem Impetus war positiv besetzt. Für Kritiker aus dem Bereich Unterhaltung/Schlager auf der anderen Seite war Rock 'n' Roll zu jazzig und zu laut, zu schwarz und zu obszön, deren Welt wiederum bestand aus Catarina Valente und Peter Alexander, Edith Piaf oder Charles Aznavour.

Gewalt und Masse

Die irritierten Popjournalisten begegneten nicht nur dem Unbekannten, sondern sahen mit Schrecken gewaltbereite Jugendliche, eine bedrohliche Masse aus aggressiven Halbstarren. Junge Mädchen machte die Musik offenbar auch krank, sie wurden ohnmächtig, hysterisch und besessen, waren von Sinnen, reisten meilenweit, nur um sich vor Elvis' Villa in Memphis in der Nähe des geliebten Stars aufzuhalten. Da die Autoren der fünfziger Jahre der „Väter“-Generation (Jahrgänge 1920–1930) angehörten, machten sie sich Sorgen. Sie fühlten sich an ihre eigene Jugend erinnert, in der

sie Erfahrungen mit propagandistisch inszenierter NS-Massenhysterie und Führerkult gemacht hatten. Besonders auf die suggestiven, verführerischen Momente und den Starkult reagierten sie mit Widerstand. Der Blick der (akademisch gebildeten) Journalisten von SPIEGEL und STERN wurde dabei von der aufklärerisch-massenkritischen Frankfurter Schule von Max Horkheimer/Theodor W. Adorno, Elias Canettis Bestseller „Masse und Macht“ und Hannah Arendts 1955 erschienener Totalitarismusanalyse geleitet. Dies zeigt der Blick in Arendts „Elemente und Ursprung totalitärer Herrschaft“ (München 1955), in Horkheimers/Adornos „Dialektik der Aufklärung“ (Frankfurt a. M. 1972/1947) und in Elias Canettis „Masse und Macht“ (Frankfurt a. M. 1960). Verführung der Jugend und Verführbarkeit der Masse waren zehn Jahre nach Kriegsende Generalthemen, die in der liberalen Publizistik heftig diskutiert wurden und sich im Denken und Schreiben niederschlugen. Populäre Massen-Kultur galt als minderwertig, als geschmackliche Entgleisung, „Masse und Massenkultur“, das bestätigt Kaspar Maase, waren „Schlüsselbegriffe im Weltbild westdeutscher Akademiker zwischen 1945 und 1960“ (K. Maase in: Udo Göttlich/Rainer Winter (Hrsg.): „Politik des Vergnügens“, Köln 2000, S. 77). Zur Negativ-Kultur der fünfziger Jahre zählten „populäre Filme und Unterhaltungsmusik, Funk und Fernsehen, Romanhefte, Illustrierte und Boulevardpresse [...]“; Kulturerzeugnisse, die „ohne Kontrolle durch Volkserzieher“ (Maase a. a. O., ebd.) Publikum in großen Mengen begeisterte. Gustav Schenks heutzutage extrem polemisch wirkendes Werk über die „zügellose Masse gestern und heute“ (Schenk: „Panik – Wahn – Besessenheit“. Stuttgart 1958) und sein Eröffnungskapitel über „Troubadour Elvis Presley und die Tanzwut“ illustrieren (und überzeichnen) diese Angst. Schenk repräsentiert einen konservativen Denkhorizont, der heute zwar überzogen wirkt, in der Adenauer-Zeit aber sehr präsent gewesen sein dürfte. Nur so erklärt sich, dass selbst liberale Medien bis weit in die sechziger Jahre hinein

um Pop einen weiten Bogen machten und die immer gleichen Formulierungen wählten. Schenk nennt Presley einen „Vortänzer ungehemmter Massenpreisgabe“, der eine „Tanzwut-Epidemie“ ausgelöst habe und erklärt Massenrausch und -ekstase zu den „gefährlichsten Merkmalen“ der Zeit. Im Rock 'n' Roll treten sie in „einer nackten, entleerten, böartigen Form“ (Schenk: „Panik“, 1958, S. 7) zutage, in Presley findet er die Inkarnation des Bösen: „Vollkommen entleert und entmenschlicht, nähert er (Presley, d. V.) sich so sehr den Geräuschen einer in Gang gebrachten Maschine, daß sie vorzüglich den Zustand der so aufgeregten Massen reproduziert; eine öde Automaton von Muskeln und körperlicher Triebkraft, die sich fern von allen harmonischen und naturbedingten Notwendigkeiten heißläuft und überdreht wird“ (Schenk: „Panik“, 1958, S. 9 f.).

Beat als Avantgarde: Pop-Kritiker der 1960er und die Kunst

Im Verlauf der sechziger Jahre verliert sich Presley aus den Medien, dafür geraten die jungen Beat-Idole (Beatles, Rolling Stones, Kinks, The Who, Doors) ins Rampenlicht. Dass sie mit „Satisfaction“, „She loves you“ und „Yesterday“ bei Jugendlichen den Nerv trafen und schon wieder Massenhysterie („Beatlemania“) und auch mal Krawall (Stones-Konzert in der Berliner Waldbühne 1965) erzeugten, ließ die Pop-Kritiker, die schon an das Ende dieser Eintagsfliege geglaubt hatten, wieder hellhörig und vorsichtig werden.

Beatles und Stones wurden jetzt, der Zeit gemäß, politisch eingeordnet. So war es für SPIEGEL-Autoren klar, aus den „Arbeiterkindern“ anti-bürgerliche Rebellen zu formen, die in ihrer Musik jene Auflehnung ausdrückten, die sie zuvor in Blues und Folk ausgemacht hatten. Musikalische Kriterien und Maßeinheiten für Pop gab es 1964, als der Welterfolg einsetzte, nur rudimentär. Erst 1967/68 – Beatles und Stones waren längst millionenschwere Weltstars – vollzog der SPIEGEL eine Wende um 180 Grad und löste sich kurz vom

Klischee Beat = Musik von unten: Anhand der artifiziellen Alben „Sergeant Pepper“ (Beatles) und „Majesties Request“ (Stones) wurde aus ungehobeltem Beat mit hysterischen Teenagern gepflegte Studio-Kunst für den Plattenspieler. Als Studiomusiker könnten die Aufwiegler von gestern, so die Hoffnung des Nachrichtenmagazins, weder Hysterie noch Tumult auslösen. Bezeichnenderweise orientierte sich das Blatt an einer Aussage des Stardirigenten Leonard Bernstein, der der Beatles-LP „Revolver“ (1966) Talent und Kunstanspruch attestierte. Diese lobende Äußerung einer unangefochtenen Kultur-Koryphäe, der Beethoven Sinfonien dirigierte und die „West-Side-Story“ komponiert hatte, bildete die mediale Schleuse für den Eintritt der Beatles in die lange versperrten Räume der U-Avantgarde – und des Feuilletons.

Die Autoren des SPIEGEL waren erleichtert, dass sich die Rebellen aus der Öffentlichkeit zurückzogen, bürgerlich und privat zu werden versprochen, fortan weltabgewandte Kunst produzierten. John Lennon veröffentlichte absurde Lyrik-Bändchen, die Beatles drehten überspannte Filme und fuhren nach Indien zur transzendentalen Meditation. Und wie erging es der Konkurrenz? Die Hoffnung des SPIEGEL, auch aus den Rolling Stones würden ungefährliche Studio-Stones werden, die sich ins großbürgerliche Jet-Set-Leben zurückzögen, bestätigte sich allerdings nicht. Im Gegenteil: Ende 1969 geriet der Stones-Auftritt beim Festival im amerikanischen Altamont zum Desaster: Das organisatorische Chaos und der zweifelhafte Einsatz der Hells Angels als Ordnertruppe führte zu Mord und Totschlag. Obwohl sich die Stones, das zeigt das SPIEGEL-Interview mit Mick Jagger 1970, selbst als unpolitisch beschrieben („Ich singe nicht von Revolution“, in: DER SPIEGEL, Nr. 39/1970, Interview: Siegfried Schmidt-Joos, Hermann Gremliza), aus bürgerlichen bis kleinbürgerlichen Häusern stammten, Abitur ablegten und sich für Ökonomie oder Kunst an der Hochschule einschrieben, mussten sie im SPIEGEL Proletarienkinder bleiben. Das macht Sinn, denn sonst wäre

der (medial zusammenfantasierte) rebellische Born der Rockmusik weggefallen. Dass Stones-Gitarrist Brian Jones Sohn eines Ingenieurs und einer Pianistin war und ein Dutzend Instrumente beherrschte, ignorierte der SPIEGEL. Denn die Grundformel der Experten lautete ja: Randständige Lebensverhältnisse erzeugen Protest, gesellschaftliche Unruhe, Gewalt, Lärm und manchmal so etwas wie Blues, Rock oder Beat. Um die Stones (trotz Abitur, Hochschule und Klavierstunde) zu „musikalischen Vorkämpfern einer politischen und sozialen Reform“ (DER SPIEGEL, Nr. 39/1970) stilisieren zu können, bedurfte es (journalistisch unkorrekter) proletarischer Grundierung.

Kulturschock im Beat-Hades Cavern-Club

Anders, heterogener, texteten die Journalisten des STERN. Reporter Herbert Achterfeld schrieb 1964 neutral-positiv über die Beatles in Anzug und Krawatte, die Prinzessin Margret die Hand schüttelten und sich sogar in aristokratischem Rahmen zu bewegen wussten. Nach Achterfeld wurde Reporter Max Scheler losgeschickt, um für eine zweiteilige Titelstory mit der Hamburger Beatles-Bekanntesten und Fotografin Astrid Kirchherr in London und Liverpool zu recherchieren. Während er zuerst in der vornehmen Londoner Wohnung auf die überdrehten, blödelnden, aber kultivierten Beatles traf, ereilte ihn in Liverpool der Kulturschock. Durch direkten Kontakt mit der tristen Stadt und Fans im Kindesalter wurde er darin bestätigt, dass Beatmusik aus proletarischem Milieu stammen musste und Kinder und Jugendliche verführte. Dieses Klischee (Beat = Musik aus den Slums) entstand im STERN aber nicht aus politischer Motivation (wie im SPIEGEL), sondern aus persönlicher Irritation und sorgenvoller Abwehr. Als Scheler bei seiner Home-Story „verrußte“ Beatles-Elternhäuser (bei Starr und Harrison) „voller schmutziger Wäsche“ (bei Vater McCartney) zu Gesicht bekam und schließlich in einer Nachmittags-Veranstaltung im überhitzten, stinkenden Cavern-Club

landete, drehte sich sein Bild radikal um: Der Besuch in der dunklen, lauten Wiege des Beat voller rauchender und knutschender Minderjähriger schockte und verwandelte ihn in einen Warner und Skeptiker. Aus dem „Beatles-Wunder“ (STERN, Nr. 9/1964) mit Swimming Pool und fröhlichem Luxusleben wurde ein Alptraum voller (Autoren-)Tristesse und Gefahr.

Die Diskussion über die Verführbarkeit der Masse der fünfziger Jahre setzte sich fort. Die aufklärerische Konsum- und Kulturkritik der Kritischen Theorie (Stichwort: Kulturindustrie) war en vogue und kulminierte schließlich in den gesamtgesellschaftlichen Verwerfungen der Jahre 1967/68. Pop wurde dabei als rein kommerzielle Geschäftemacherei betrachtet, Musik sei ein Produkt der Unterhaltungsindustrie und diene der Manipulation der Masse, Rebellentum sei nur noch Masche oder Attitüde. Diese Melange aus Kulturkritik und Massenangst zog sich durch das Jahrzehnt und sollte durch die Studentenbewegung, deren anti-autoritäres Denken und Handeln mit der Rockmusik verwurzelt war, zusätzlich neue Nahrung erhalten.

SOUNDS (gegründet 1966 als modernes „Jazzmagazin“) tastete sich mühsam sowohl an die progressive Rockszene als auch an eine eigene Popsprache heran und versuchte, ein Gerüst zur Beurteilung von Musik und neuen Trends zu entwickeln. Wichtig ist, dass sich die jüngeren und engagiert wirkenden Autoren (Jahrgänge 1940–1950) von Anfang an auf die Seite der Popkultur stellten und mutig und subjektiv, oft geschmäckerlich und polemisch darüber berichteten. Aber immerhin wurden neue Formulierungen und ein frischer Blick ausprobiert. So hieß es über die Stones-LP „Beggar’s Banquet“: „Mit starken und dynamischen Linien von Baß und Schlagzeug, mit Mundharmonika, ländlicher Geige, mit der akustischen Gitarre von Keith Richards, der Steel-Gitarre von Brian Jones und dem treibenden Piano von Nicky Hopkins, dessen Spielweise an Floyd Cramer erinnert.“ (SOUNDS, Nr. 8/1968). SOUNDS traute sich näher heran, wagte ab 1968 auch Blicke hinter

die Kulissen, interessierte sich (im Gegensatz zu SPIEGEL und STERN) für Texte und Arrangements, für Studios und Covers, Playbacks, Techniker und Abmischungen.

Subjektiv, unkritisch, diffus, manchmal genial: Die Pop-Kritik der 1970er

Journalisten, die mit Rock 'n' Roll und Beat aufgewachsen waren, hatten Pop mit dem besonderen, eigenen Lebensstil und anti-autoritärem Lebensgefühl verbunden. Sie ließen sich lange Haare wachsen, trugen verwaschene Jeans und beherrschten wenigstens ein paar Griffe auf der Gitarre. SOUNDS-Texte fielen subjektiv, sogar subjektivistisch aus, die Autoren versuchten, sich über das Schreiben mit den Stars zu verbinden. Diese übergroße Nähe zum Gegenstand zeigte sich vor allem um das Jahr 1977, als Punk kulturelle Unruhe erzeugte. In SOUNDS vollzog sich eine redaktionelle Neupositionierung und ein Wandel des Autorenstammes. Da anfangs kaum jemand etwas über Punk wusste, stammten die Autoren aus der Kölner und Düsseldorfer Punk-Szene selbst, was Vor- und Nachteile mit sich brachte.

Im SPIEGEL blieb alles beim alten. In den siebziger Jahren wurde Popmusik nicht als globales Phänomen (Internationalität, ARD-Pop-Radios, Pop als Mode- und Kunstrichtung usw.) wahrgenommen, sondern segmentiert als bunte Welt voller Stile und Blüten. Die Stars der Fünfziger und Sechziger wurde in die Rubrik „szene“ verabschiedet, landeten bei Klatsch und Tratsch aus dem Showbiz. Einzig der Tod Presleys war dem Magazin eine umfassende und kritisch-liebevolle Hommage mit analytischem Essay wert: „Mit einem tränenseligen und gewinnträchtigen Fan- und Medien-Rummel nahm Amerika Abschied vom Pop-Idol Elvis Presley“ (SPIEGEL, Nr. 35/1977). Auf Presley folgte Punk, es ging Schlag auf Schlag: „Punk – Kultur aus den Slums, brutal und häßlich.“ (SPIEGEL, Nr. 4/1978) wurde die erste Titelgeschichte zu Popmusik in den siebziger Jahren. Ähnlich wie SOUNDS versprach sich auch das

Nachrichtenmagazin durch Punk eine Erneuerung des verkrusteten Popbusiness und eine Verdrängung der schwerfälligen Rock-Konzepte von Led Zeppelin, Queen, Deep Purple, Genesis oder Yes. Natürlich hatte man in der SPIEGEL-Redaktion das Musikmagazin SOUNDS abonniert, las die internationale Presse und puzzelte sich am Schreibtisch den Artikel zusammen. Benutzt wurde die bewährte (Pop = Rebellion = proletarische Kultur) Matrix. Punk wurde im SPIEGEL prompt mit Presley, The Who, den Rolling Stones, Iggy Pop und Patti Smith in Beziehung gebracht. Auch bei der Punk-Titelgeschichte bezog der SPIEGEL seine Informationen wie üblich aus Telefon- und Medienrecherchen und einem Punk-Roman: Hitze, Lautstärke und Schweiß im Londoner „Roxy“ kannte der Autor (Siegfried Schmidt-Joos) nur aus zweiter oder dritter Hand.

Im STERN hielten sich die Beatles als Underdogs und Proletarierkinder bis 1976, obwohl 1969 schon eine umfangreiche Beatles-Biographie (Hunter Davies: All you need is Love. London 1969) erschienen war, die von Lennons und McCartneys Klavierstunden und ihrer Mittelstands-Erziehung erzählte. Ein Gast-Autor wie Rolf-Ulrich Kaiser veröffentlichte eine Kurzfassung seines „Neuen Buchs der Popmusik“ (Kaiser: Popmusik. Düsseldorf 1969), zu Presleys Tod 1977 schrieb Elvis-Fan Udo Lindenberg einen originellen Beitrag. Lindenberg schließt seine schwärmerische Hommage mit der Bemerkung: „Elvis, Du warst Spitze für deine Zeit. Du warst der King. Von mir aus hättest du gerne noch dicker werden und weiterleben können. Schade, daß du tot bist“ (STERN, Nr. 36/1977). Einmal in den siebziger Jahren kommt STERN-Journalist Andreas Odenwald den Rolling Stones im Münchner Sheraton Hotel ganz nah: Odenwald sieht das Konzert, sitzt mit Konzertveranstalter Fritz Rau zusammen, geht zur After-Show-Party, aber in persönlichen Kontakt mit Jagger & Co kommt er nicht. Er bleibt die Figur am Rand der Ereignisse, die sich alles irgendwie zusammenreimen muss und beim Schreiben gängige Stereotypen verwendet.

Die Ferne des STERN zur Popkultur zeigt sich auch in der Aufweichung des Popbegriffs, den das Magazin in den Siebzigern weiter vorantreibt. Nicht die Stilexplosion (von Abba bis Zappa) wird Thema, sondern der Begriff Pop wird zur wachsweißen Umschreibung für Unterhaltungsmusik schlechthin. Unter Pop sortiert der STERN Tom Jones und Franz-Josef Degenhardt, die Rolling Stones und Roy Black ein. Ebenso schwach und verschwommen geriet auch der (späte) Artikel über Punk (STERN, Nr. 2/1980: „Wir haben alles so satt“). Obwohl der Bericht in Hamburg recherchiert und redaktionell betreut wurde, betrachtete Autorin Evelyn Holst das Phänomen aus der Vogelperspektive und aus dem Archiv. 1979 gab es in Hamburg bereits eine aktive Punk-Szene, den Veranstaltungsort Markthalle und sogar politisch-gesellschaftlich spannende Querverbindungen zur Hausbesetzerszene in der Hafensstraße. Nichts davon im STERN.

Die SOUNDS-Redaktion versuchte den riesigen Abstand, in dem die liberalen Medien (und Meinungsführer) über der Popszene kreisten, tapfer zu überwinden. Näher heran an den Star, unkonventioneller Blick. Neugier, Pressekonferenz, Konzertbericht, After-Show-Party. Das erste Popmusik-Magazin wollte direkt beteiligt sein, Meinung artikulieren und machen. Allerdings stammten die ersten SOUNDS-Reportagen, die einen alternativen Blick glaubhaft vermitteln, aus der Feder der britischen Autoren Nik Cohn und Mike Flood Page. Cohn z. B. schaffte es bei seiner Beschreibung der Rolling Stones, Subjektivität und Analyse zu verbinden: „Sie hatten Haare bis weit über die Schultern, und sie trugen Sachen in allen vorstellbaren Farben, und sie sahen so gemein aus, sie sahen einfach unwahrscheinlich böse aus [...], Geschöpfe von einem anderen Stern, unglaublich exotisch, ungeheuer schön in ihrer Häßlichkeit“ (SOUNDS, Nr. 2/1975).

SOUNDS – eine Alternative?

Die einheimischen SOUNDS-Redakteure blieben in Urteil und Sprache

bis 1977/78 (da existierte das Blatt schon zehn Jahre) lange unentschieden und distanziert. Einzig Ingeborg Schober (über Queen) und Helmut Salzinger (über die Stones, über Lennon) brachten einen modernen Journalismus und typischen SOUNDS-Stil zustande. Schober (Jahrgang 1952) blieb neutral und wurde persönlich, kritisierte und lobte, trennte Schauplätze und Szenen. Ihr älterer Kollege Salzinger (1935–1993), Dichter mit Pop-Ambitionen, äußerte originelle und poetisch formulierte Mutmaßungen über Lennons Dilemma zwischen Öffentlichkeit und Privatem, zwischen Plastic-Ono-Band und der New Yorker Kultur-Schickeria, zwischen Politik und Kunst.

Alfred Hilsberg war der Autor des Übergangs, er bewegte sich als Punk-Konzertveranstalter und SOUNDS-Autor zwischen den Szenen und Zeiten. Hilsberg verdeutlicht in seinen Texten wie „Rodenkirchen is burning“ (SOUNDS, Nr. 3/1978) exemplarisch die Anpassungsmechanik eines Autors, der zwischen den Erfordernissen und Lebensgefühlen mehrerer Ebenen hin- und herpendelt. Hilsberg ist Essayist (Autor), aber gleichzeitig Lobbyist (kommerzieller Veranstalter), ein Journalist, dem das kritische Potenzial abhanden kam: Wie laut Punk gespielt wurde, auf welche Stufe von Aggression sich die Konzertbesucher einzustellen hatten, ob es überhaupt nennenswerte Songs und Kompositionen gab, verschwieg der Autor. Die Erklärung: Die SOUNDS-Autoren der späten Siebziger (Diederichsen, Goetz, Xao Seffcheque, Jahrgänge 1950–1960, Hilsberg war darunter einer der älteren) stammten selbst aus der Punk-Szene und schrieben in eigener Sache. Durch ihre kritiklose (geschönte) Innensicht veränderten sie das offizielle Bild von Punk sowie das Profil des Blattes. Die Differenziertheit und Poesie der mittleren Autoren (Salzinger, Schober) wurde durch eine unkritische, fast propagandistische Haltung ersetzt, der sich aber politisch fortschrittlich (auf der Seite des revolutionär Neuen) gab. Da konnte es auch passieren, dass ein Interview mit Sex-Pistols-Chef Johnny Rotten schlichtweg erfunden wurde, wie

Jürgen Teipel in „Verschwende Deine Jugend“ (Teipel: „Jugend“, Frankfurt a. M. 2001, S. 141 ff.) erfuhr.

Hatte die Pop-Matrix des SPIEGEL in den sechziger Jahren gelautet, Beat sei proletarische Musik mit politischem Underdog-Impetus, lautete sie bei SOUNDS jetzt: Punk ist moderner, anti-kommerzieller Aufbruch, Revolte und Avantgarde. Dass SOUNDS diese mangelnde Professionalität und die personellen Verwerfungen letztlich mehr schaden als nützten, zeigte der Niedergang des Blattes ab 1982. 1984/85 wurde SOUNDS dem Konkurrenzmagazin MUSIK-EXPRESS einverleibt, 2002 strandete das Blatt unter dem Dach des „Young Media House“ und gehörte fortan dem Springer-Konzern.

Und wo bleibt die Pop-Kritik?

Sie lebt inzwischen (sehr differenziert, klug und liebevoll verwaltet) im Feuilleton der überregionalen Tageszeitungen (SZ, FAZ, Die WELT, FR) und natürlich im SPIEGEL oder (unter der Rubrik „Entertainment“) im FOCUS. Im öffentlich-rechtlichen Rundfunk kann man (abseits der Popformate der Tagesbegleitwellen) in Spezialsendungen am Abend musikjournalistischen Sendungen über Elvis Presley, Eric Clapton, B. B. King, Ray Charles oder Frank Zappa hören. Darüber hinaus existieren neben SPEX (mit Avantgarde-Kunst- und Kulturblick) mehrere Dutzend Spezialmagazine, die einmal pro Monat Insiderinformationen bereithalten: Für den Heavy-Metal-, Blues-, Dark Wave-, Gothic-, Folk-, Hip Hop- oder Technointeressierten gibt es eigene Blätter im Überfluss. Meist ohne Kritik, aber immerhin für jeden ein postmodernes Etwas. Selbstverständlichkeiten des heutigen Medienmarkts, die luxuriös erscheinen, wenn man einen Moment lang in die fünfziger und sechziger Jahre zurückgeschaut hat, als sich die Pop-Kritik erst selber finden musste. ■

Das Videospiele als Entwicklungsroman des 21. Jahrhunderts?

Videospiele können narrative Medien sein und als solche Geschichten vermitteln. Sie orientieren sich dabei häufig an narrativen Mustern aus Film und (Trivial-)Literatur, wobei in den letzten Jahren eine verstärkte Hinwendung zu Strukturen des Entwicklungsromans zu beobachten ist.

Von Jan-Noël Thon

Videospiele, Narratologie und Medienkulturwissenschaft

Weniger als ein halbes Jahrhundert nach ihrem ersten Erscheinen sind Videospiele^[1] nicht mehr aus der Unterhaltungskultur wegzudenken. Evelyne Keitel prophezeit sogar, dass „[d]as 21. Jahrhundert [...] wohl das Jahrhundert der Computerspiele werden [wird], in ähnlicher Weise, wie im 20. Jahrhundert der Film und im 19. Jahrhundert der Roman die Populärkultur der westlichen Welt prägten“ (Keitel 2003, S. 7). So rasant wie der Untersuchungsgegenstand entwickelt sich zur Zeit auch die wissenschaftliche Beschäftigung mit Videospiele selbst, bei der es sich um ein seit einigen Jahren enorm im Wachstum befindliches, multi- wie interdisziplinäres Gebiet handelt (vgl. etwa Wolf/Perron 2003, S. 1 f.). Bei der Vielfalt der Zugänge zum Videospiele als Gegenstand wissenschaftlicher Untersuchungen bilden literatur-, kultur- bzw. medienkulturwissenschaftliche Zugänge (vgl. Schönert 1996) nur einen Teilbereich. Zwar werden laut Evelyne Keitel „[d]ie kulturwissenschaftli-

chen Diskussionen der Computerspiele [...] insbesondere vor dem Referenzrahmen der Narratologie geführt“ (Keitel 2003, S. 22), allerdings haben die Forderungen einflussreicher Forscher wie Espen Aarseth nach einer „independent academic structure“ (Aarseth 2001) für die Beschäftigung mit Videospiele dazu geführt, dass die einstmals vorherrschende Haltung, Videospiele als interaktive Fiktion zu betrachten, sich auch für die Medienkulturwissenschaft als unhaltbar erwiesen hat. Der zur Zeit einflussreichste Referenzrahmen zur Betrachtung von Videospiele ist damit möglicherweise nicht mehr die Narratologie sondern vielmehr die sogenannte Ludologie, die sich in erster Linie für das Ludische, Spielhafte an Videospiele interessiert. Da jedoch in den letzten Jahren immer aufwendigere Geschichten in Videospiele implementiert wurden, greift eine ausschließliche Konzentration auf die ludischen Strukturen, das *Gameplay* von Videospiele ebenso zu kurz wie ihre Reduktion auf interaktive Fiktion (vgl. etwa Hartmann 2004, S. 59 ff.).

Videospiele sind zweifelsohne „eine neue mediale Form mit eigenständigen Genres“ (Krotz 2001, S. 27), wobei allerdings eine ganze Reihe widersprüchlicher Vorschläge zur Typologisierung koexistieren (vgl. etwa Neitzel 2000, S. 202 ff.; Wolf 2001), was hauptsächlich mit der rasanten Entwicklung der Videospiele und einer damit verbundenen Tendenz zur Bildung von Hybridformen zu tun hat. Auffällig ist, dass zumindest traditionelle Genrebezeichnungen wie *Adventure*, Rollenspiel, Aufbaustrategiespiel und *Ego-Shooter* weitestgehend auf Unterscheidungen zur Art der ludischen Struktur zurückgreifen, so dass die Art der vermittelten Geschichte nicht unbedingt entscheidend für eine Zuordnung zu einem Videospielegenre ist. Zwar ist die Vermittlung von Geschichten keineswegs für alle Videospielegenres gleichermaßen zentral, aber was die Art der ihnen inhärenten Geschichten angeht, bedienen sich Videospiele nahezu unterschiedslos häufig der Konventionen (trivial-)literarischer Genres. Insbesondere die Übernahme von Elementen aus *Science-Fiction* und *Fantasy* ist in einer Vielzahl von Spielen zu beobachten, und so meint Karin Wenz durchaus das Richtige, wenn sie schreibt, dass wir es bei der Beschäftigung mit Videospiele „nicht in erster Linie mit neuen Formen des Erzählens zu tun“ haben, „aber traditionelle Erzählformen aus Literatur und Film zitiert und in eine neue Spielumgebung integriert“ (Wenz 2001, S. 90) finden. Zwar lassen sich in Videospiele durch diese Integration in eine Spielumgebung fraglos neue Formen des Erzählens im Sinne der Vermittlung von Geschichten beobachten, aber zum Einen bestehen diese neuen Formen häufig aus einer Rekombination bereits bestehender Vermittlungsmodi und zum Anderen lassen sich die erwähnten Zitate sehr deutlich in den Formen der in Videospiele vermittelten Geschichten finden.

Ein im letzten Jahr auch aufgrund seiner narrativen Aspekte viel beachtetes Videospiele ist das Rollenspiel *Fable*, über das Ariane Heimbach noch vor seiner Veröffentlichung

schreibt, es sei „der erste interaktive Entwicklungsroman der Geschichte“ (Heimbach 2001, S. 34). Dies ist zwar problematisch, da *Fable* wie alle Videospiele mehr als bloße Fiktion und im Übrigen keineswegs so neuartig ist, wie die *Chrismon*-Autorin uns glauben machen möchte, aber es handelt sich dabei um eine interessante Beobachtung im Hinblick auf die Übernahme literarischer Formen des Erzählens im oben skizzierten Sinne. Bevor jedoch der Frage nach der Verwendung von Strukturen des Entwicklungsromans in Videospiele des 21. Jahrhunderts weiter nachgegangen werden kann, sind einige theoretische Vorüberlegungen zu räumlichen, ludischen und narrativen Strukturen in Videospiele notwendig.

Räumliche, ludische und narrative Strukturen

Will man die Struktur eines Videospiele beschreiben, genügt es nicht, wie Evelyn Keitel zutreffend feststellt, dieses Videospiele unreflektiert „mit den Methoden zu analysieren, die von Narratologie und Filmanalyse [...] bereitgestellt werden“ (Keitel 2003, S. 26). Es ist aber durchaus legitim, etwa von narratologischen Theoriebeständen auszugehen, um die narrativen Strukturen von Videospiele zu beschreiben, sofern man diese Theoriebestände derart modifiziert, dass sie den Spezifika des Untersuchungsgegenstandes gerecht werden. Allerdings darf während der Beschäftigung mit Videospiele vor dem theoretischen Hintergrund der Narratologie nicht das Bewusstsein dafür abhanden kommen, dass mit der Analyse von narrativen Strukturen in Videospiele immer nur ein Teilbereich des Videospiele untersucht wird. Angesichts der enormen Vielfalt an höchst unterschiedlichen Videospiele (unter denen längst nicht bei allen die narrative Struktur eine zentrale Rolle spielt) scheint daher in theoretischer Hinsicht ein Beschreibungsmodell mit verschiedenen Ebenen (vgl. Konsack 2002) sinnvoll, in welchem die Ebene der narrativen Strukturen nur eine von mehreren möglichen Analyseebenen

darstellt. Die ansonsten wichtigsten Ebenen eines solchen modalen Beschreibungsmodells wären die Ebene der ludischen Strukturen – d. h. des *Gameplays*, der Beschäftigung mit der insbesondere im Referenzrahmen der Ludologie gestellten Frage, inwiefern Videospiele „remediated games“ (Eskelinen 2001) darstellen – sowie die Ebene der räumlichen Strukturen. Letztere ist sowohl für die Ebene der ludischen als auch für die der narrativen Strukturen von einiger Bedeutung, da Videospiele mit Figuren bevölkerte, immersive, virtuelle Räume erschaffen (vgl. Ryan 2001, S. 307 ff.) und das Erkunden dieser Räume als auch die in ihnen befindlichen Figuren sowohl für das *Gameplay* als auch für die Vermittlung von Geschichten eine zentrale Rolle spielen kann (vgl. etwa Jenkins 2002).

Was ist nun mit der narrativen Struktur von Videospiele gemeint? Mit dem Begriff der narrativen Struktur wird bereits in der klassischen Narratologie der sechziger und siebziger Jahre sowohl eine abstrakte, zugrunde liegende Handlungsstruktur als auch deren Vermittlung bezeichnet (vgl. Gülich/Raible 1977, S. 193 f.). Hier soll allerdings nicht versucht werden, die Vermittlungsbzw. Darstellungsebene von Videospiele mit Hilfe narratologischer Theoriebestände zu beschreiben (vgl. aber Neitzel 2000, S. 110 ff.). Vielmehr werden narrative Strukturen als zum Zeitpunkt ihrer (wie auch immer gearteten) Darstellung bzw. Rezeption bereits determinierte Strukturen, die prinzipiell in einer Vielzahl verschiedener Medien dargestellt werden können, verstanden: „Wer narrative Texte liest, tut etwas scheinbar Paradoxes, denn er nimmt das dargestellte Geschehen zugleich als offen und gegenwärtig und als abgeschlossen und vergangen auf“ (Martinez/Scheffel 1999, S. 119). Anhand dieser Prädeterminiertheit lassen sich narrative Strukturen auch recht deutlich von ludischen Strukturen abgrenzen. So weist etwa ein im Rahmen eines Videospiele simuliertes Fußballspiel keine narrative Struktur auf, da (und nur insofern) der Spielverlauf nicht von vornherein



Abb. 1: Der Avatar in *Fable* als Kind, ...



Abb. 2: als „guter“ Held ...



Abb. 3: und als „böser“ Schurke.

feststeht. Gleiches gilt für ein reales Fußballspiel: Für die meisten Fußballfans verliert eine Aufzeichnung eines solchen im Vergleich zu einer Live-Übertragung ganz erheblich an Reiz. Allein das Vorhandensein einer Reihe von Ereignissen ist also nicht genug, damit daraus eine Geschichte wird. Ein Fußballspiel kann (nach-)erzählt werden, wenn es vorüber ist und der während des Spiels offene Verlauf determiniert wurde. Die Elemente eines Fußballspiels (wie einer Fußballsimulation) haben aber selbst zunächst keine narrative Funktion. Diese spielhaften, nicht prädeterminierten und regelgeleiteten, meist actionhaltigen Elemente des Videospiele können als ludische Strukturen bezeichnet werden.

Innerhalb der (transmedialen) Narratologie hat sich schon seit einiger

Zeit die Auffassung durchgesetzt, dass Narrativität keineswegs nur in sprachlichen Erzähltexten zu finden ist (vgl. Ryan 2004), und so findet sich denn häufig gerade bei Videospiele mit stark ausgeprägter narrativer Struktur wie Rollenspielen oder *Adventures* ebenso wie in vielen Erzähltexten eine Hauptfigur, welche eine Reihe von (zeitlich) aufeinander wie (kausal) auseinander folgende Ereignisse durchläuft (vgl. Martinez/Scheffel 1999, S. 109). Die Position der Hauptfigur nimmt hier aber keineswegs der Spieler[2], sondern vielmehr dessen Avatar (vgl. etwa Bartels 2001) ein, bei dem es sich um eine Figur handelt, die der Spieler (über die *Hardware*) steuern kann. Der Avatar als Stellvertreter des Spielers in der virtuellen Spielwelt erfüllt eine zentrale Funktion sowohl für die räumliche als auch für die ludische und die narrative Struktur von Videospiele. Der Spieler bzw. sein Avatar erkundet die räumlichen Strukturen des virtuellen Raums eines Videospiele, er interagiert innerhalb der ludischen Struktur mit der Spielwelt, und er durchläuft eine Reihe von prädestinierten, narrativen Ereignissen. Diesbezüglich ist für Videospiele eine häufig nonlineare Ereignissequenz, welche eine virtuelle und durch den Spieler zu aktualisierende Geschichte bildet, anzunehmen. Das narratologische Konzept der Geschichte behält also auch für die Analyse der narrativen Struktur von Videospiele seine Bedeutung, insofern es entsprechend modifiziert wird. Es bezeichnet dann die virtuelle Geschichte, die nonlineare Anordnung von Ereignissen, welche im Programmcode festgelegt ist und erst im jeweiligen Vorgang des Spielens zu „einer gespielten Geschichte“ (Neitzel 2000, S. 108) als Realisierung des Plots aktualisiert wird. „[D]ie Geschichte hat nur eine Form“ (Neitzel 2000, S. 101) – bei den jeweiligen Spieldurchgängen, die eine Vielzahl sich unterscheidender, aktueller Geschichten hervorbringen, handelt es sich um Teilrealisierungen dieser einen, vorgängigen Form.

Der Entwicklungsroman und narrative Strukturen des Videospiele im 21. Jahrhundert

Inwiefern lassen sich nun narrative Strukturen des Entwicklungsromans in dem 2004 erschienenen Videospiele *Fable* beobachten? Auch wenn laut Heinz Hillmann der Literaturwissenschaft „die Liste der Merkmalsstrukturen genauso wie eine Liste der Werke“ (Hillmann 2001, S. 206) des Entwicklungsromans fehlt, hat sich in den letzten Jahrzehnten ein Verständnis von ‚Entwicklungsroman‘ als „quasi-überhistorischen Aufbautypus“ (Köhn 1969, S. 304), als Bezeichnung für eine spezielle narrative (Roman-)Struktur durchgesetzt, welche die Entwicklung eines zentralen Protagonisten, der auch das Zentrum der dargestellten Welt bildet, in den Mittelpunkt der Geschichte stellt. Der Avatar als Held bildet in *Fable* nicht nur den Mittelpunkt der Geschichte, sondern auch nahezu ohne Ausnahme den Mittelpunkt der dargestellten Welt. Da der Spieler durch den Avatar mit der virtuellen Welt des Spielens interagiert, befindet sich dieser, außer in einigen *Cutscenes* und während der Interaktion des Spielers mit Menüs, immer im Bild. Die Geschichte des Spielens selbst ist nicht besonders einfallsreich und soll hier nicht detailliert wiedergegeben werden. Erwähnenswert ist aber zum einen, dass – im Gegensatz zu früheren Rollenspielen – der Spieler die Entwicklung des Avatars hier bereits von Kindesbeinen an begleitet, zum anderen, dass die für Rollenspiele typischen *Quests* (Aufträge, die der Spieler bzw. sein Avatar zu erfüllen haben) gleichzeitig kleinere Etappen einer Heldenreise (vgl. Vogler 1998) bilden. Die Reisetematik ist nun im Entwicklungsroman weit verbreitet, häufig gibt erst die Herauslösung aus bisherigen Lebenszusammenhängen dem Protagonisten die Möglichkeit zu Entwicklung. Die Heldenreise in *Fable* endet mit einem Kampf zwischen dem Avatar und seinem Gegenspieler, einem gefallenen Helden namens Jack, der die Eltern des Avatars getötet und seine Schwester entführt hat, um ein magisches Schwert zu erlangen. Nach dem gewonnenen Endkampf hat



Abb. 4: Eine „gute“ Jedi-Ritterin ...



Abb. 5: und ihr „böses“ Gegenstück.

unser Held das Schwert, und seine befreite Schwester kommt zu ihm und stellt ihn vor die Wahl, entweder das Schwert zu zerstören oder sie zu töten, das Schwert zu behalten und der mächtigste Held auf der ganzen weiten Welt zu werden. Diese Entscheidung bildet den Endpunkt einer sich durch das gesamte Spiel ziehenden zweifachen Entwicklung, welche sich zum einen auf die ludische, zum anderen auf die narrative Struktur des Spielens bezieht. Bezogen auf die ludische Struktur ist die Entwicklung der Fähigkeiten des Avatars im Spielverlauf nichts anderes als die für den Entwicklungsroman typische „irreversible Folge von zunehmend komplexen Entwicklungsphasen, wobei jede höhere ‚Stufe‘ die vorhergehende voraussetzt“ (Mayer 1992, S. 13). Je mehr Erfahrung der Avatar etwa im Kämpfen oder Zaubern sammelt, desto besser werden seine entsprechenden, durch Stufen bezeichneten Fähigkeiten. Bezogen auf die narrative Struktur von *Fable* geht es in erster Linie um die moralische Entwicklung des Avatars. Je nach den Handlungen, die der Spieler den Avatar vollziehen lässt, entwickelt dieser eine „gute“ bzw. eine „böse“ Identität, was sich sowohl auf sein Erscheinungsbild als auch auf die Reaktionen der

Bewohner Albions auswirkt. Zwar ist diese Entwicklung nicht unbedingt irreversibel – so ist es genauso möglich, seinen bisher „guten“ Avatar am Ende der Geschichte dessen Schwester ermorden zu lassen, wie ein „böser“ Avatar sie verschonen kann –, aber als Identitätsbildung eines zentralen Helden dennoch typisch für den Entwicklungsroman. Die meisten Spieler werden sich mit dem Avatar identifizieren und diesen „als unverwechselbaren, konsistenten Charakter“ sehen, „der sich für einen individuellen Lebensentwurf verbindlich zu entscheiden vermag“ (Mayer 1992, S. 19).

Es lässt sich also sagen, dass *Fable* narrative Strukturen des Entwicklungsromans übernimmt. Aber handelt es sich deswegen bei *Fable* um den „ersten interaktiven Entwicklungsroman der Geschichte“ (Heimbach 2001, S. 34)? Zunächst ist noch einmal zu betonen, dass die Formulierung „interaktive[r] Entwicklungsroman“ problematisch ist. In erster Linie handelt es sich bei *Fable* um ein Videospiel. Die Tatsache, dass die narrative Struktur dieses Videospiels eine auffällige Strukturhomologie mit der narrativen Struktur, der Erzählform Entwicklungsroman aufweist, macht es nicht zu einem (interaktiven oder sonst wie gearteten) Roman. Eine treffendere Bezeichnung wäre vielleicht ‚Entwicklungsvideospiel‘ im Sinne eines Videospiels, dessen narrative Struktur sich an der narrativen Struktur Entwicklungsroman orientiert. Es bleibt allerdings festzustellen, dass es sich bei *Fable* genauso wenig um das erste Entwicklungsvideospiel wie um den „ersten interaktiven Entwicklungsroman der Geschichte“ handelt. Im Gegenteil ist seit dem Beginn des 21. Jahrhunderts ein vermehrtes Auftreten von Entwicklungsvideospielen zu beobachten. Während die Heldenreise als Organisationsprinzip, die Entwicklung der Fähigkeiten des Avatars und einfache Moralsysteme[3] schon länger zu den typischen Merkmalen von Rollenspielen gehören, wird insbesondere die moralische Entwicklung eines heldenhaften Protagonisten erst seit einigen Jahren vermehrt als zentral thematisiert. So ist der

Avatar in den 1999 und 2000 veröffentlichten Spielen *Baldurs Gate* und *Baldurs Gate 2* ein Kind des Kriegsgottes Bhaal, und der Spieler muss sich im Verlauf des zweiten Teils entscheiden, ob sein Avatar dem Vorbild seines Vaters folgt, was eine schlechende Verwandlung zum Dämon zur Folge hat, oder die dämonischen Kräfte in seinem Inneren unterdrückt und ein Mensch bleibt. Auch die mit der schrittweisen Entwicklung des Avatars auf einer Skala von „gut“ und „böse“ einhergehende Veränderung des Erscheinungsbildes findet sich etwa in dem 2003 erschienenen *Knights of the Old Republic* bereits vor *Fable*.

Abschließend bleibt festzustellen, dass zwar keineswegs in allen Spielen Strukturen des Entwicklungsromans zu finden sind, sich aber unter der von den virtuellen Geschichten der Videospiele zitierten Literatur eben auch der Entwicklungsroman befindet – neben dem Organisationsprinzip der (mythischen) Heldenreise, den Genres der *Science-Fiction* und der *Fantasy* und so mancherlei mehr. Besonders interessant ist hierbei, dass sich im 21. Jahrhundert nicht nur die narrativen Strukturen in einem traditionell narrativen Genre wie dem Rollenspiel ausdifferenzieren, indem etwa vermehrt die moralische Entwicklung einer zentralen Heldenfigur thematisiert wird, sondern zunehmend narrative wie ludische Strukturen (etwa aus dem Rollenspiel) auch auf andere Genres übertragen werden. Diese sich wohl noch in der Anfangsphase befindliche Entwicklung führt dann etwa bei den 2000 und 2003 erschienenen *Deus Ex*-Teilen zu *Ego-Shootern* mit einem Avatar, dessen Fähigkeiten sich entwickelt und einer recht ansprechenden, nonlinearen Geschichte, die freilich nach wie vor nur die Rahmenhandlung für die *Action* der ludischen Strukturen bildet. Auch in dem 2002 veröffentlichten Aufbaustrategiespiel *WarCraft III* finden sich sowohl Heldenfiguren, deren Fähigkeiten sich im Laufe des Spiels entwickeln, als auch die Thematisierung von moralischer Entwicklung in Form des vom Spieler gesteuerten Prinz Arthas, der, von Machthunger



Abb. 6: Der Herrscher der Dämonen aus *Warcraft III* ...



Abb. 7: und sein Diener, der seelenlose Prinz Arthas.

getrieben, seine Seele verliert und sich mit Dämonen und Untoten verbündet. Diese doppelte Entwicklung der Ausdifferenzierung narrativer Strukturen in traditionell narrativen Genres des Videospiels und der Erweiterung der Narrativität traditionell wenig narrativer Genres scheint zu bestätigen, was Janet Murray schon 1997 festgestellt hat: Bei Videospielen handelt es sich wie bei den frühen Buchdrucken um „a technology still in its infancy“ (Murray 1997, S. 28). Zwar mögen sich die von heutigen Videospielen vermittelten Geschichten nicht mit den narrativen Strukturen des Romans des 19. Jahrhunderts oder denen des Films des 20. Jahrhunderts messen können, aber seit dem Erscheinen des ersten kommerziell erfolgreichen Videospiels *Pong* im Jahre 1972 sind gerade 33 Jahre vergangen, während das Medium des Buches über 50 Jahre (von 1455 bis 1501) gebraucht hat, um seine heutige Form zu finden (vgl. Murray 1997, S. 28). Das 21. Jahrhundert hat gerade erst begonnen und wenn sich Videospiele so rasant wie zur Zeit weiterentwickeln, dann spricht nichts dagegen, dass es tatsächlich das Jahrhundert des Videospiels wird. Möglicherweise sogar das des Entwicklungsvideospiels. ■

Anmerkungen

[1] Im vorliegenden Text wird der Begriff ‚Videospiel‘ in Britta Neitzels Sinn verwendet: „Die Begriffe ‚Computerspiel‘ und ‚Videospiel‘ werden zumeist unspezifisch gebraucht. Wenn sie spezifisch verwendet werden, dann um Arcade- und Konsolenspiele (Videospiele) von Spielen, die auf einem Computer gespielt werden (Computerspiele), zu trennen. [...] Diese Arbeit betrachtet Video- und Computerspiele nicht im Hinblick auf ihre technologischen Voraussetzungen. Vielmehr steht das Wahrnehmungs-, Darstellungs- und Handlungsdispositiv der Videospiele im Vordergrund. Und dies besteht – verkürzt dargestellt – darin, dass der Spieler handelt, indem er Knöpfe drückt und die Auswirkungen und Ergebnisse seiner Handlungen, die auf dem Monitor dargestellt werden, in eben diesem Monitor sieht. Der Ausdruck Videospiel beschreibt damit am genauesten die Spiele mit einer visuellen Darstellungsebene. Computerspiele im oben beschriebenen Sinn sind dabei immer mitgemeint“ (Neitzel 2000, S. 163 ff.).

[2] Auch wenn nach wie vor der Großteil der Videospieler männlich ist – im vorliegenden Text wird die männliche Form allein aus Mangel an praktikablen Alternativen benutzt. Es sei in diesem Zusammenhang noch angemerkt, dass *Fable* mit seinem exklusiv männlichen Avatar beinahe ein Einzelfall ist. In den meisten Rollenspielen kann der Spieler heute zwischen männlichen und weiblichen Avataren auswählen.

[3] So findet sich etwa im 1985 erschienenen vierten Teil der *Ultima*-Reihe bereits ein Moralsystem, welches dazu führt, dass die Bewohner des Königreichs Britannia auf den Avatar seinen Handlungen entsprechend reagieren. Nebenbei sei erwähnt, dass in dieser sehr erfolgreichen Rollenspielreihe der Held bezeichnenderweise Avatar genannt wurde – ein Titel, den auch der Avatar in *Fable* führen kann.

Videospiele

- Baldurs Gate*. Bioware/Interplay (1999).
Baldurs Gate 2: Schatten von Amn. Bioware/Interplay (2000).
Fable. Lionhead/Microsoft (2004).
Deus Ex. Eidos/Ion Storm (2000).
Deus Ex 2: Invisible War. Eidos/Ion Storm (2003).
Star Wars: Knights of the Old Republic. Bioware/LucasArts (2003).
Pong. Atari (1972).
Ultima IV: Quest of the Avatar. Origin (1985).
WarCraft III: Reign of Chaos. Blizzard/Sierra (2002).

Literatur

- Aarseth, Espen (2001): *Computer Game Studies, Year One*. In: *Game Studies* 1(1). Online: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (Stand: 1.3.2005).
- Bartels, Klaus (2001): *Körper ohne Gewicht. Über Götter, Spieler und Avatare*. In: *Ästhetik & Kommunikation* 115 (2001). S. 69–74.
- Eskelinen, Markku (2001): *The Gaming Situation*. In: *Game Studies* 1(1). Online: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen> (Stand: 1.3.2005).
- Gülich, Elisabeth/Wolfgang Raible (1977): *Linguistische Textmodelle. Grundlagen und Möglichkeiten*. München.
- Hartmann, Bernd (2004): *Literatur, Film und das Computerspiel*. Münster (= Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte 22).
- Heimbach, Ariane (2001): *Herr der Emotionen*. In: *Chrismon plus*. Das evangelische Magazin. H. 10. S. 26–34.
- Hillmann, Heinz (2001): *Die Verabschiedung des Entwicklungsromans und seine Ersetzung in Deutschland*. In: Heinz Hillmann/Peter Hühn (2001): *Der europäische Entwicklungsroman in Europa und Übersee. Literarische Lebensentwürfe der Neuzeit*. Darmstadt. S. 203–222.
- Jenkins, Henry (2002): *Game Design as Narrative Architecture*. Online: <http://web.mit.edu/21fms/www/faculty/henry3/games&narrative.html> (Stand: 1.3.2005).
- Keitel, Evelyne (2003): *Einleitung: Zum Genre Computerspiel*. In: Evelyne Keitel/Gunter Süß/Randi Gunzenhäuser/Angela Hahn [Hrsg.] (2003): *Computerspiele* – Eine Provokation für die Kulturwissenschaften? Lengerich [u. a.] (= DFG-Forschergruppe „Neue Medien im Alltag“ Bd. 4). S. 7–32.
- Konzack, Lars (2002): *Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis*. Online: <http://www.vrmedialab.dk/~konzack/tampere2002.pdf> (Stand: 1.3.2005).
- Krotz, Friedrich (2001): *Die Welt im Computer. Überlegungen zu dem unterschätzten Medium ‚Computerspiel‘*. In: *Ästhetik & Kommunikation* 115 (2001). S. 25–34.
- Köhn, Lothar (1969): *Entwicklungs- und Bildungsroman. Ein Forschungsbericht*. In: Rolf Selbmann [Hrsg.] (1988): *Zur Geschichte des deutschen Bildungsromans*. Darmstadt. S. 291–373.
- Martinez, Matias/Michael Scheffel (1999): *Einführung in die Erzähltheorie*. München.
- Mayer, Gerhart (1992): *Der deutsche Bildungsroman. Von der Aufklärung bis zur Gegenwart*. Stuttgart.
- Murray, Janet H. (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York [u. a.].
- Neitzel, Britta (2000): *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität in Videospielen*. Dissertation. Weimar. Online: <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/> (Stand: 25.2.2005).
- Ryan, Marie-Laure (2001): *Narrative as Virtual Reality*. Baltimore [u. a.].
- Ryan, Marie-Laure (2004) [Hrsg.]: *Narrative Across Media. Languages of Storytelling*. Lincoln [u. a.].
- Schönert, Jörg (1996): *Literaturwissenschaft – Kulturwissenschaft – Medienkulturwissenschaft: Probleme der Wissenschaftsentwicklung*. In: Renate Glaser/Matthias Luserke [Hrsg.] (1996): *Literaturwissenschaft – Kulturwissenschaft. Positionen, Themen, Perspektiven*. Opladen. S. 192–208.
- Vogler, Christopher (1998): *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*. 2., akt. U. erw. Aufl. Frankfurt a. M.
- Wenz, Karin (2001): *Transfer. Computerspiele als hybride Formen*. In: *Ästhetik & Kommunikation* 115 (2001). S. 85–90.
- Wolf, Mark J. P. (2001): *Genre and the Video Game*. In: Wolf, Mark J. P. [Hrsg.] (2001): *The Medium of the Video Game*. Austin. S. 113–134.
- Wolf, Mark J. P./Bernard Perron (2003): *Introduction*. In: Wolf, Mark/Perron, Bernard [Hrsg.] (2003): *The Video Game Theory Reader*. New York [u. a.]. S. 1–24.

„Die Kunst des Hörens“

Freies Radio in Hamburg

Kommunikatives Handeln und ‚politische Hörkunst‘ –
ein Experimentierfeld für Freie Radios

Von *Andreas Bade*

Freie Radios sind im Verhältnis zu den zahlreichen institutionalisierten sogenannten ‚Offenen Kanälen‘, die im Rahmen gesetzlicher und technischer Möglichkeiten Angebote zum Senden und Verbreiten von Medieninhalten bereitstellen, idealtypisch basisdemokratisch organisiert und – wie offene Kanäle auch – nicht gewinnorientiert. Freies Radio definiert sich durch das demokratische Selbstverständnis, das heißt, Bürger nutzen und gestalten *ihre* Rundfunkmedien, die im Idealfall „eine Art ‚Gleichgewicht der Macht‘ auf dem Gebiet der Massenkommunikation erzeugen könnten – ein Gleichgewicht zwischen Bürgern und Behörden zum Beispiel? Also Medien zum gemeinen Nutzen, die nicht der allgegenwärtigen Verbands- und Parteien-Kontrolle unterliegen, sondern den Bürgern zum Gebrauch offen stehen, zum Zwecke der Kommunikation.“ (Ruoff 1977, S. 97).

Anfang der achtziger Jahre bauten Hamburger Radiomacher von ‚Radio Rebelle‘ ihr Sendestudio noch im Volkspark auf, das dort während der laufenden Sendung von den Spürtrupps der Deutschen Bundes-

post beschlagnahmt wurde (vgl. Hadamczik 1983, S. 136). Seit einigen Jahren können sich Freie Radios in Deutschland legal lizenzieren lassen. Wurde das Potenzial der Freien Radios in den siebziger Jahren als Motor und Relais einer ‚Gegenöffentlichkeit‘ verstanden, so stellt Freies Radio heute „eine Schwundstufe dieser Vision dar“ (Stuhlmann 2001, S. 69).

Im Herbst 1987 begann das sogenannte Bewegungsradio „Radio Hafensstraße“ anlässlich einer Großdemonstration, die sich gegen die drohende Räumung der besetzten Häuser richtete, mit dem Sendebetrieb. Knapp drei Wochen sendet der Sender auf 96,8 MHz und ist „ein wichtiger kollektiver Organisator, er informiert laufend über an- und abrückende Polizeitruppen und die aktuelle politische Entwicklung“ (Nadir 2005).

Inzwischen ist die Illegalität von Sender und Studio von Radio Hafensstraße Radiogeschichte und einem regulären Lizenzierungsverfahren gewichen, das die Rahmenbedingungen für den Betrieb eines anderen Freien Radios in Hamburg ermög-

licht. Aus einem Hinterhof-Studio im Schanzenviertel auf 93,0 MHz sendet seit mehr als zehn Jahren das *Freie Sender Kombinat* (FSK). Die politische Intention blieb erhalten. Die Stimme des Freien Radios verortet sich nach wie vor im urbanen Raum. Sie wird politisch präsent, wie das Beispiel ganz unterschiedlicher – zum Teil preisgekrönter^[1] – Sendebiträge des Hamburger Senders immer wieder zeigt; auf Demonstrationen, im Hamburger Hauptbahnhof oder auf der Mönckebergstraße.

Kommunikatives Handeln als Radioexperiment

Bei diesen Projekten handelt es sich um praktische Radioexperimente kommunikativen Handelns. Die Stimme des Radios findet ihren Ausdruck z. B. in den stummen, zum Teil pantomimischen Handlungen hunderter Protagonisten, die zu TeilnehmerInnen des „Radioballetts“ werden. Mit ihrer Hilfe erobert die Radiostimme kontrollierte Räume der Stadt, etwa den Hamburger Hauptbahnhof, ein öffentlicher Ort, aus dem bestimmte menschliche Gesten und Verhaltensweisen per Hausordnung verbannt worden sind. „Es ging darum, mit den Möglichkeiten des Radios auf symbolischer Ebene dafür zu sorgen, [...] bestimmte Gesten, die durch Privatisierungen aus diesem Raum ausgegrenzt wurden, für einen bestimmten Zeitraum wieder hineinzubringen.“ (Michaelsen, zit. n. Dimar 2003). Mit dem Radio am Ohr kamen Gesten wie Hand ausstrecken (erlaubt) und Hand aufhalten (verboten) mit Hilfe der ProtagonistInnen des „Radioballetts“ in den Hauptbahnhof zurück, „in dem an übliche Protestformen, wie Demonstrationen nicht zu Denken ist“ (Dimar 2003). Mit diesen Aktionen realisiert sich Freies Radio in der ‚Kunst des (politischen) Handelns‘. Das „Radioballett“ wird zu einer „Kunstaktion mit symbolischem Wert“ (ebd.). „Die Grundidee ist, dass das Radio die Choreografie für Gesten zur Verfügung stellt, die in dem jeweiligen Raum eigentlich Tabus sind“ (Frahm, zit. n. Sprügel 2004).

Grundvoraussetzung für die ‚Kunst des (politischen) Handelns‘ ist hier die ‚Kunst des Hörens‘. Ein Aspekt „freier Radiopraxis“, der gefährdet zu sein scheint, wenn im Zuge von Legalisierung und Institutionalisierung Freier Radios, diese der Versuchung unterliegen, kommerziellen oder öffentlich-rechtlichen Rundfunk formal zu imitieren (vgl. Stuhlmann 2001, S. 74). Die ‚Kunst des Hörens‘ realisiert sich, wenn es gelingt, dass Zuhörende die Monologe des Sendens sprengen; das heißt, hörende Menschen werden zu Sendenden und sendende Menschen beginnen zu hören (zuzuhören).

Kunst des Hörens: Vom passiven Hören zum aktiven Handeln

Im Dialog über das Verhältnis von Produktion und Rezeption des Radios liegt der Schlüssel, der die Sendungen des Freien Radios zur (politischen) ‚Hörkunst‘ werden lässt. Diese erst ist es, die den HörerInnen innovative Handlungsmöglichkeiten eröffnet (vgl. Stuhlmann 2001, S. 75). Freie Radios haben verschiedene Möglichkeiten den Dialog zu eröffnen. Dabei kann unterschieden werden zwischen extern angelegten Aktionsformen eines Radiodialogs, wie er sich beispielsweise im Handeln der Protagonisten des „Radioballetts“ realisiert. Der handlungsorientierte Radiodialog ist dabei nach außen gerichtet, auf öffentliche Lebensräume und Lebenszusammenhänge. Demgegenüber stehen die internen Radioerlebensräume bzw. Radioerlebenszusammenhänge Freier Radios selbst, die keine freien Radioräume sind, solange der Antagonismus zwischen den Sendenden und Hörenden nicht durchbrochen wird. Das Hörende zu Sendenden werden und umgekehrt Sendende zu Zuhörenden, ist eine idealtypisch besetzte Vision des Freien Radios. Doch die Gestaltungsmöglichkeiten der Hörerinnen und Hörer, sind in der Praxis Freier Radios sehr formalisiert und somit eher bescheiden. Selbst der Rückgriff auf das Telefon bietet den Hörenden keine echte Gestaltungsmöglichkeit, da Modemration und Technik die Anruferin-

KULT DER ZERSTREUUNG
Einladung zu Übungen in abweichendem Verhalten

LIGNA
Radioballett
in der
Hamburger
Innenstadt
Samstag, 4. 12.
16-30
FSK 93,0 MHz



<http://www.fsk-hh.org>

Massenhafte anomale Gesten können die Normalität des
Alltagslebens nachhaltig erschüttern.
Kauft keinen Scheiß! Hört Radio! Die Stadt an alle!
Dissémination partout!
Radiogeräteausgabe ab 16:00 im Hamburger Schauspielhaus

nen und Anrufer jederzeit zu- und wegschalten können. Andrew Crisell bemerkt recht zutreffend, dass das Telefon lediglich die Illusion entstehen lässt, es handle sich beim Radio um ein Zweiwegemedium. Schnell entstehe der Eindruck, dass die Botschaften, die das Radio überträgt nicht nur gehört, sondern auch verstanden und beantwortet werden (vgl. Crisell 1994, S. 189). Doch der Eindruck täuscht. Freies Radio wird häufig zur Einbahnstraße, die ins Leere läuft.

Zu wünschen wäre, dass Freie Radios neue Sendeformen mit HörerInnenbeteiligung per Telefon entwickeln, die zum selbstverständlichen Bestandteil ihrer Programme

werden. Es gilt HörerInnenbeteiligung mit und ohne Telefon zu kultivieren, um die fest gefügte Ordnung von Programm und Rezeption aufzulösen. Freie Radios sollten sich als kommunikatives Radio-Dispositiv verstehen, dass die Entwicklung von Spontaneität und schöpferischen Fähigkeiten aller Beteiligten voranbringt (vgl. Ruoff 1977, S. 60).

Ob sich die spezifischen Formen ‚politischer Hörkunst‘ Freier Radios unter den aktuellen medienrechtlichen und -politischen Bedingungen realisieren lassen, bleibt eine spannende Frage. Immerhin sind Kunstformen in den Medien „in besonderer Weise in politische und wirtschaftliche Zusammenhänge eingebunden.



Diese Zusammenhänge bestimmen über die grundsätzlichen Möglichkeiten des künstlerischen Ausdrucks im Programmzusammenhang.“ (Bleicher 2001, S. 76).

Wird sich das Freie Radio dahingehend entwickeln, dass es die scheinbare Autonomie seiner Redaktionen lediglich als Beitrag versteht, die bürgerliche Öffentlichkeit um unterdrückte Nachrichten zu bereichern, so ist dies das Herangehen an eine Organisationsfrage, die „zwar Herrschaftsprobleme, nicht aber Herrschaftsverhältnisse“ löst (vgl. ISF 1997, S. 28). Die subversive Kraft der Gegeninformation steht in einem dialektischen Verhältnis zur (politischen) Aktion, die im Freien Radio zur (politischen) ‚Hörkunst‘ wird, was wiederum vielleicht auch für traditionelle Massenmedien einen Informationswert haben könnte. ■

Anmerkung

[1] Für das am 5. Mai 2002 vom FSK gesendete „Radioballett“ erhielten Ole Frahm, Michael Hüners und Torsten Michaelsen am 9. Mai 2003 den ersten Preis des von Radio Z und der Nürnberger Medienakademie vergebenen alternativen Medienpreises in der Kategorie Hörfunk.

Literatur

Bleicher, Joan Kristin (2001): *Vom Verschwinden der Klangkunst im Musikteppich des Formatradios*. In: Radio-Kultur und Hör-Kunst. Zwischen Avantgarde und Popularkultur 1923–2001. Hg. von Andreas Stuhlmann. Würzburg 2001, S. 76–82.

Crisell, Andrew (1994): *Understanding Radio*. 2. Ed. London 1994.

Dimar, Maïke 2003: *Der alternative Medienpreis geht ans „Radioballett“*. In: Raumzeit. Monatszeitung aus Nürnberg – Fürth – Erlangen (15.3.2003), Nr. 23. URL: <http://www.raumzeit-online.de/raumzeit/artikel.php?id=116> (Zugriff am 3.2.2005).

Hadamczik, Michael (1983): *Bestandsaufnahme: Die neue Deutsche Welle*. In: Frequenzbesetzer. Arbeitsbuch für ein anderes Radio. Hg. von der Network Medien-Cooperative. Reinbek 1983, S. 132–164.

ISF (1997): *Initiative Sozialistisches Forum: Für eine kritische Theorie der Medien. In memoriam Guy E. Debord (1931–1994)*. In: Transmitter Freies Sender Kombinat (02/2003). Hamburg 2003, S. 25–30.

Nadir (2005): *Chronologie der Hafenstrasse*. URL: <http://www.nadir.org/nadir/archiv/Haeuserkampf/Hafenstrasse/doku.html> (Zugriff am 3.2.2005).

Ruoff, Robert (1977): *Privat ist nicht gleich Privat. Alternative Radios in Italien*. Berlin 1977.

Sprügel, Guido: *„Für was macht ihr Werbung?“ Radioballett – Ungewöhnlicher Protest gegen die weihnachtliche Konsumwelt in Hamburg*. In: ND (6.12.2004). URL: <http://www.nd-online.de/artikel>.

asp?AID=64024&IDC=2&DB=Archiv (Zugriff am 3.2.2005).

Stuhlmann, Andreas (2001): *Die Kunst des Hörens – Vom Mythos des Radios als „Kommunikationsapparat“*. In: Radio-Kultur und Hör-Kunst. Zwischen Avantgarde und Popularkultur 1923–2001. Hg. von Andreas Stuhlmann. Würzburg 2001, S. 62–75.



Unter Verdacht

Ein Projektseminar zum TV-Schnitt

„Fix it in the post“ – wie ein Medienkultur-Praxisseminar zum digitalen Schnitt sich unfreiwillig auf die Spuren der Medientheorie begab.

Von Joan Kristin Bleicher

Alles ist potenziell möglich. Da sind sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Seminars „Fix it in the post“ von Joan Kristin Bleicher, des freiberuflichen Regisseur, Kameramanns und Cutters Rainer Ahlschwedt und des selbst ‚schnittverfahrenen‘ Tutors Hanno Willkomm mittlerweile sicher. Schließlich haben die Studenten bei ihren zahlreichen Übungen in der Uni oder beim Besuch der professionellen Schnittplätze von *Skyline* selbst erfahren, wie leicht sich die Bilder von den Opfern eines vermeintlichen Flugzeugabsturzes in einen Bericht über die gerade geretteten Kinder umschneiden lassen. Dank elektronischer Bildbearbeitung mit *Avid* (Medienzentrum) oder *Final Cut* (Lehrredaktion) ließ sich in einer anderen Übung aus drei verschiedenen Nachrichtenbeiträgen potenziell auch ein Beitrag über einen Staatsbesuch mit drei Etappen montieren, der nirgends Authentizität vermissen ließ.

Rainer Ahlschwedt stellte an eigenen Arbeitsproben aus Dokumentarfilmen und Magazinsendungen grundlegen-

de Schnittprinzipien vor. Wie sich diese Prinzipien praktisch umsetzen lassen, davon zeugten seine ebenso eindrucksvollen wie rasanten Arbeitsdemonstrationen am *Avid* des Medienzentrums und an den Schnittplätzen von *Skyline*.

An 15 Rechnern der Lehrredaktion montierten die Studierenden bereits digitalisiertes Bildmaterial mit dem Programm *Final Cut* zu eigenen Bildbeiträgen, Themen der Beiträge waren etwa ein Staatsbesuch des spanischen Ministerpräsidenten, Friedensdemonstrationen in den USA, ein Flugzeugabsturz vor Australien, ein Studentenstreik in Hamburg und ein Magazinbeitrag über die Wirkung von Farben. Zwei Exkursionen zu den professionellen Schnittplätzen des Postproduktionsunternehmens *Skyline* dienten der Einführung in die unterschiedlichen Arbeitsweisen des linearen und nichtlinearen Schnitts.

Bei den verschiedenen Übungen schlichen sich immer wieder Fehler in die häufig erstaunlich kreativen Arbeitsproben ein. So zeigte sich schnell, dass Schwenks in unterschiedliche Richtungen nicht unmit-

telbar aneinander montiert werden sollten, auch Bildsprünge bei Äußerungen von Politikern wirken für die Betrachter störend. Doch ebenso schnell war klar, welchen wichtigen Einfluss Erzählkonventionen auch auf die Gestaltung von Informationssendungen haben. Personen waren nicht nur als Akteure in den Wortmeldungen präsent, sie waren auch unverzichtbares Verbindungselement zur Verknüpfung unterschiedlicher Bildquellen. Schnell lernten die Teilnehmer, wie sich Schnitte möglichst unsichtbar tarnen lassen und mit welchen Zwischenschnittbildern – etwa von einem interessiert lauschenden Publikum – sich die Zeitraffung von Politikerreden besonders leicht kaschieren lässt. Bei der Analyse von Sendungsbeispielen schien es, als ob der Kommentar immer wieder als Garant für die Echtheit digitaler Bilder herhalten muss.

Das Seminar zeigte auch den Grad der Medialisierung unserer Wahrnehmung. Das unbearbeitete Nachrichtenmaterial wirkte weit weniger authentisch als seine in der Postproduktion bearbeiteten Versionen. Die avancierte Technik der Postproduktion ermöglicht „die Verbesserung des Originals durch die Kopie“ (Gerd Hortleder: Die Faszination des Fußballspiels. Soziologische Anmerkungen zum Sport als Freizeit und Beruf. Frankfurt am Main 1974, S. 77).

Rainer Ahlschwedt informierte die Studierenden über aktuelle Entwicklungen im Bereich der Informationssendungen. So beschleunigten sich in den letzten Jahren die senderspezifischen Schnittrhythmen. Mit dieser Beschleunigung stieg das Orientierungsbedürfnis der Zuschauer, dem die Redakteure mit einer Auswahl von Schlüsselbildern und Sequenzen begegnen, die immer im gleichen thematischen Zusammenhang eingespielt werden. Bestimmte Worte wie z. B. „Staatsbesuch“ oder Namen werden von den gleichen Bildern begleitet: Bei dem Wort „Kanzler“ ist entweder der laufende Gerhard Schröder oder eine Aufnahme vom Kanzleramt zu sehen. In Beiträgen über Ereignisse im Ausland schaffen

„Landmarks“ wie etwa das Weiße Haus visuelle Orientierungspunkte.

Die Übungen und die Praxisberichte von Rainer Ahlschwedt schufen bei den Teilnehmerinnen und Teilnehmern der Projektseminars ein Bewusstsein für die visuellen und sprachlichen Darstellungselemente medialer Wirklichkeitskonstruktion. Es wäre wünschenswert, die Richtlinien für Lehraufträge dahingehend zu verändern, dass auch (Medien-)Praktiker ohne Hochschulabschluss solche interessanten praxisorientierten Seminarprojekte durchführen können. ■

Studierende bauen Kritik ins Web

Bericht aus dem Projektseminar „Medienjournalismus Online“ im Studiengang Medienkultur

Von Heike Siemer

Ziel des Projektseminars „Medienjournalismus Online“, das im Wintersemester 2004/05 im Studiengang Medienkultur stattfand, war die Erstellung einer Website, die sich in Form diverser Berichte, Porträts, Kritiken und Kommentare kritisch mit aktuellen Medienentwicklungen auseinandersetzt. Geleitet wurde das Seminar von Frau Prof. Dr. Joan Bleicher, die sowohl im Studiengang Medienkultur der Universität Hamburg als auch im Hans-Bredow-Institut für Medienforschung tätig ist. Dort arbeitete sie unter anderem an dem Forschungsprojekt „Zur Kritik der Medienkritik“ mit, dessen Untersuchungsergebnisse mittlerweile in Buchform vorliegen.[1] So hatten die Seminarteilnehmerinnen und -teilnehmer auch die Möglichkeit, einen Einblick in aktuelle Forschungsarbeit zu gewinnen, da die Inhalte des Projekts und des Seminars „Medienjournalismus Online“ zum Teil stark verwandt waren.

Während Frau Bleicher die theoretischen und journalistischen Inhalte vermittelte, unterstützte Christian Braasch die praktische Gestaltung der Webseiten. Er studierte von 1996

bis 2000 Grafik-Design mit dem Schwerpunkt Web-Design und arbeitete nach Abschluss des Studiums als festangestellter und freiberuflicher Web-Designer, 2002 begann er in Hamburg mit dem Studium der Medienkultur. Christian Braasch begleitete das Projektseminar als Tutor, wobei er den Teilnehmern Grundlagen des Web-Designs und der Positionierung vermittelte und ihnen bei Fragen zur Gestaltung und HTML-Programmierung der Websites hilfreich zur Seite stand.

Erwartungen der Teilnehmer

Die erste Sitzung des Seminars beschäftigte sich unter anderem mit den Erwartungen der Teilnehmer an das Projektseminar. Diese klafften stark auseinander: Während viele Studierende bereits praktische Arbeitserfahrungen im Journalismus hatten, konnten andere noch gar keine Erfahrungen auf dem Gebiet des journalistischen Schreibens vorweisen. Sie wollten die Möglichkeit nutzen, sich an verschiedenen Textorten zu versuchen. Viele wollten

dabei besonders ein Bewusstsein für die Unterschiede zwischen ‚klassischem‘ und Online-Journalismus sowie grundlegende technische Kenntnisse zum Erstellen einer Website erwerben – Erwartungen, die im Verlauf des Seminars erfüllt wurden.

Annäherung an das Thema

Nach dem Zusammentragen der Erwartungen der Seminarteilnehmer und ihren Vorstellungen von Medienkritik gab Frau Bleicher eine Einführung zu allgemeinen Formen und Funktionen des Medienjournalismus. Dabei kristallisierte sich bereits heraus, dass es sich bei diesem Bereich um ein breites Themenspektrum handelt. Es wurden grundlegende Fragen aufgeworfen und diskutiert: Was muss Medienjournalismus leisten und kann Medienkritik überhaupt etwas bewirken?

Bei einem kurzen Blick auf die geschichtliche Entwicklung der medienübergreifenden Kritik wurde deutlich, dass sich mit den vorherrschenden Paradigmen auch ihre Zielsetzungen ändern. Die kritische Beobachtung von Medien richtet sich sowohl an Produzenten und als auch an die Rezipienten. Sie kann sich die Verbesserung des Urteilsvermögens der Zuschauer als Ziel setzen, medienpädagogische Absichten verfolgen (das heißt, Erziehung zu Kompetenz im Umgang mit Medien fördern und fördern) oder die Intention haben, zu einer Programmverbesserung beizutragen. Auf einer unmittelbaren Ebene gehören außerdem die Sammlung und Vermittlung medienbezogener Themen als Service- und Orientierungsangebot dazu, wie sie beispielsweise in Programmzeitschriften umgesetzt wird.[2]

Wie Medienjournalismus als Kontrollinstanz ‚funktionieren‘ kann, verdeutlichen im Seminar einige Fallbeispiele. Ein Idealbild der kritischen Funktion des Medienjournalismus bot sich im Falle eines im „Big-Brother“-Haus geäußerten Witzes mit rechtsradikalem Inhalt. Die Journalisten kritisierten in ihren Artikeln die Ausstrahlungspraxis. Auf dieser Basis leitete die LMA ein Verfahren gegen

den Fernsehsender Premiere ein, da dieser das Material ungefiltert gesendet hatte.

Ein weiterer Punkt, der angesprochen wurde und im oben erwähnten Forschungsprojekt ebenfalls eine wichtige Zielsetzung darstellt, war die Analyse von Strukturen der Medienkritik. Zum Verständnis von (Struktur-)Darstellungen von Medienkonzernen wie Bertelsmann oder der Gruner & Jahr-Verlagsgruppe ist es wichtig, sich vor Augen zu führen, dass Medienjournalisten oft stark in die Politik der Verlagshäuser eingebunden sind. Positive Berichterstattung über diese findet deshalb oft in den konzerneigenen Medienorganen statt. Selbstkritik dagegen fehlt häufig: Über das Wochenende auf den Kanaren, das den Journalisten gegenüber dem „Girl’s Camp“ milde stimmen soll, wird eher selten berichtet.

Ein anderes Phänomen, das zur Forderung nach mehr Kontrolle geführt hat, sind Fälschungsskandale. So führten die gestellten Dokumentarfilme, die Michael Born für Stern-TV, ARD und ZDF produzierte, ebenso zu harscher Kritik wie die erfundenen Interviews Tom Kummings. Das Verwischen des Übergangs zwischen Realität und Fiktion, das hier betrieben wurde, wirft die grundlegende Frage nach der Glaubwürdigkeit von Medien auf.

In den USA haben sich Grenzgänge zwischen Fakten und Fiktion als eigene journalistische Darstellungsform etabliert, die als *New Journalism* bezeichnet wird. Bekanntester Vertreter des *New Journalism* in Deutschland ist Helge Timmerberg, ihm werden aber auch Journalisten und Autoren wie Benjamin von Stuckrad-Barre und Christian Kracht zugerechnet. Medienthemen haben sich mittlerweile als ein Themenschwerpunkt des deutschen *New Journalism* etabliert.[3]

Ablauf und Ergebnis des Seminars

Nach der gemeinsamen Erarbeitung der Grundlagen des Medienjournalismus stellte Prof. Bleicher allgemeine



journalistische Schreibweisen und Strukturen dar. Christian Braasch ergänzte diese Ausführungen durch verschiedene Grundprinzipien des Online-Journalismus. Er verwies auf Gabriele Hooffackers Buch *Online-Journalismus* und die dazugehörige Website www.online-journalismus.org. Mit ihrem Buch richtet sich die Leiterin der Münchner Journalistenschule an Anfänger und Praktiker. In dieser fundierten Anleitung findet sich unter anderem ein umfassendes Kapitel zu den Themen ‚Hypertext‘ und ‚Storyboard‘, das beispielsweise bei der sinnvollen Verlinkung von Texten hilfreich sein kann.

Es folgten Übungen in Kleingruppen. So wurden zum Beispiel verschiedene medienjournalistische Artikel analysiert und ihre Hauptmerkmale einander gegenübergestellt. Dabei zeichneten sich bereits persönliche Interessenschwerpunkte der Teilnehmer ab; auf ihrer Grundlage fand eine Aufteilung in Arbeitsgruppen statt: Trends der aktuellen Programmentwicklung, Reality-Formate, das Verhältnis von Medien und Politik und ethische Probleme aktueller Medienentwicklungen. Die Mitglieder der vier Arbeitsgruppen begannen dann in Eigenregie mit der themenbezogenen Textplanung. Christian Braasch half durch Analysen und Diskussionen bisheriger Webangebote und stellte die Grundprinzipien des Webdesigns vor. Frau Bleicher

unterstützte die Teilnehmer in der Phase der Materialsammlung durch viele hilfreiche Hinweise und stellte außerdem Hintergrundinformationen wie selbst gesammelte Artikel zur Verfügung.

Die restlichen Sitzungen nutzten die Teilnehmer für die Gestaltung ihrer Seite, Recherchen zu ihren Textbeiträgen und zum Verfassen ihrer Artikel. Sie diskutierten ihre Konzeptionen fortlaufend im Rahmen der Arbeitsgruppen und überarbeiteten sie nach den gemeinsamen Besprechungen. Und auch die gesamte Seminargruppe diskutierte die Arbeitsergebnisse der einzelnen Teilnehmer.

Zur HTML- Programmierung ihrer Texte verwendeten die Studenten das ‚Creator-Tool‘ des Browsers ‚Mozilla‘, die Farbgebung und bildliche Gestaltung konnte mit Hilfe des Grafikprogramms ‚Photoshop‘ umgesetzt werden.

Die endgültigen gestalterischen Entwürfe wurden in der letzten Sitzung zusammen mit zwei Textbeiträgen jedes Seminarteilnehmers ins Internet gestellt. Bis zum Beginn des Sommersemesters 2005 wird die Website des Medienprojekts unter der Adresse www.free-web-space.biz/medienseminar/ vollständig sein und so ihre Aufgabe erfüllen, durch ihre vielfältigen Beiträge ‚Streiflichter aktueller Medienentwicklungen‘ zu zeigen. ■

Anmerkungen

[1] Vgl. Ralph Weiß (Hrsg.): *Zur Kritik der Medienkritik. Wie Zeitungen das Fernsehen beobachten*. Berlin 2005.

[2] Vgl. Joan Kristin Bleicher: *Fernsehkritik und Parodie*. In: *tiefenschärfe* (Winter 2003/04– Sommer 2004), S. 3.

[3] Vgl. Joan Kristin Bleicher und Bernhard Pörksen (Hrsg.): *Grenzgänger. Formen des New Journalism*. Wiesbaden 2004.

trendzapper
aktuelle bildschirmmode

Übersicht
Auf Sendung
Im Hintergrund
Zur Person
Ohne Gewähr
Zurück

Come on Maxi Beaver, kick it!
Für die Einen ist es Berufung, für die Anderen der stumpfsinnigste Job der Welt: Die Wetterfee. Der Archetyp dieser ungewöhnlichen Profession ist wohl Maxi Biewer. Doch wie kommt man dazu, sein Berufsleben vor einer Blauen Leinwand zu fristen und einem diffusen Publikum imaginäre Hoch- und Tiefdruckgebiete mit einladendem Lächeln und ausladenden Gesten zu versüßen? [mehr...](#)

Julia singt
Sie wurde gefeiert als der neue Star am deutschen Kinohimmel. Sie brillierte in „Crazy“ und „Die innere Sicherheit“. Jetzt aber scheint sie allen einen Strich durch die Rechnung zu machen: Julia Hummer zieht sich von der Schauspielerei vorerst zurück und macht lieber Musik. [mehr...](#)

Beckmann, mein Beckmann!
Die Zahnbürste in der Hand, den Mund voller Zahnpasta und mit einem Bein schon im Land der Träume, pflege ich mich des Abends noch einmal durch die deutsche TV-Landschaft zu zappen. Das verkürzt das monotone Bürsten ungemein und schafft das gute Gefühl im Grunde nichts verpasst zu haben. In der Regel geht die Rechnung auf – die Ausnahme von der Regel bildet jedoch der Montagabend. [mehr...](#)

MedienMachtPolitikMachtMe

MedienMachtPolitik
Portraits
Medienentwicklung
- historisch
- aktuell
Kommunikation

MedienMachtPolitik
Herrlich Wilkommelt

Die heutige politische Landschaft ist mehr als je zuvor auf die Medien im Land angewiesen. Sowohl die Macht der Medien als auch die Macht der Politik befinden sich in einem direkten und gegenseitig abhängigen Spannungsfeld.

Die Politiker egal welcher Partei versuchen ihre Botschaften so gut wie möglich über die Massenmedien an die potenzielle Wählerschaft glaubhaft und einseitig zu vermitteln. So wollen sie ihre Macht erhalten, ausbauen bzw. zurück erobern.

Die Medien hingegen transportieren zwar diese Botschaften, nehmen aber als sog. „Staatsorgane“ auch selbst Einfluss und üben aktive Macht aus.

Problematisch wird es dann, wenn die Macht der Medien sich direkt mit der Politik, wie z.B. bei *„The Daily Show“* oder anderen, verbindet und so eine Machtkonstellation mit rechtlich Konfliktpotenzial entsteht.

Auf dieser Seite sind unter dem Titel „MedienMachtPolitik“ zunächst die wichtigsten Medienmodelle und -institutionen porträtiert. Die Entwicklung der Medien im historischen und aktuellen Kontext sowie Aspekte der politischen Kommunikation veranschaulichen zusätzlich das komplexe Zusammenspiel von Medien, Macht und Politik.

reality formate

reality tv jackass mtv oo-tv big-brother doku-soaps reality-ethik Medienjournalismus

reality-ethik
„Fernsehen ohne Grenzen?“

Die 4. Augsburger Mediengespräche brachten die Fachspezialisten und ein breites interessiertes Medienpublikum in einem Dialog zu dem Thema zusammen.

Ein Bericht
[zum Artikel](#)

Allgemeine Studienberatung im Fach Medienkultur (Sommersemester 2005)

Joan Kristin Bleicher (ZMM/Hans-Bredow-Institut)

E-Mail: Joan.Bleicher@uni-hamburg.de, Telefon: -2304;
Sprechzeiten: Mi, ab 15 Uhr, mit Eintragsliste an der Tür, Phil 713

Jens Eder (IfG II)

E-Mail: jens.eder@uni-hamburg.de, Telefon: -4817;
Sprechzeiten: Do, 15-17 Uhr, mit Eintragsliste an der Tür, Phil 413

Knut Hickethier (IfG II)

E-Mail: hickethier@uni-hamburg.de, Telefon: -2735;
Sprechzeiten: Mi, 18-20 Uhr, 14-tägl. ab 13.4.05, mit Eintragsliste an der Tür, Phil 415
Mi, 20-21, 14-tägl. ab 6.4.2005, mit Eintragsliste an der Tür, Phil 415

Frank Schätzlein (IfG II)

E-Mail: frank.schaetzlein@uni-hamburg.de, Telefon: -2455;
Sprechzeiten: Di, 12-13 Uhr, 14-tägl., mit Eintragsliste an der Tür, Phil 414

Johann N. Schmidt (IAA)

E-Mail: jnschmidt@rrz.uni-hamburg.de, Telefon: -4851;
Sprechzeiten: Anmelde- und Eintragsliste bei der Bibliotheksaufsicht des IAA, Phil 105

Wolfgang Settekorn (IRom)

E-Mail: settekorn@uni-hamburg.de, Telefon: -2744;
Sprechzeiten: nach Voranmeldung unter 42838-2743, Phil 609

Impressum

ISSN 1619-5450

Die *tiefenschärfe* ist die
Zeitschrift des Zentrums für Medien
und Medienkultur (ZMM)
im Fachbereich 07 Sprach-,
Literatur- und Medienwissenschaft
der Universität Hamburg

Zusätzlich erscheint die
tiefenschärfe online im Internet:
<http://www.sign-lang.uni-hamburg.de/Medienprojekt/tiefenschaerfe/>

Redaktion

Frank Schätzlein (verantw.)
Joan Kristin Bleicher
Knut Hickethier

Layout

Frank Schätzlein

Online-Ausgabe

Timo Großpietsch
Frank Schätzlein

Druck

Print und Mail
der Universität Hamburg
Allende-Platz 1
20146 Hamburg

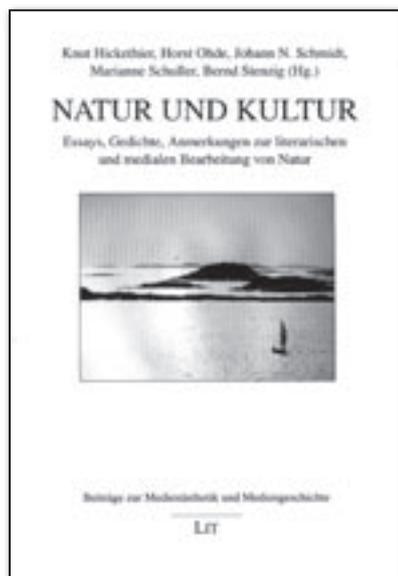
Redaktionsanschrift

Frank Schätzlein
Universität Hamburg
IfG II: Medienkultur
Redaktion tiefenschärfe
Von-Melle-Park 6
20146 Hamburg
Tel: 040/42838-2455
Fax: 040/42838-3553

Herausgeber

Universität Hamburg
Fachbereich 07
Medienzentrum (ZMM)
Von-Melle-Park 5
20146 Hamburg

Veröffentlichungen



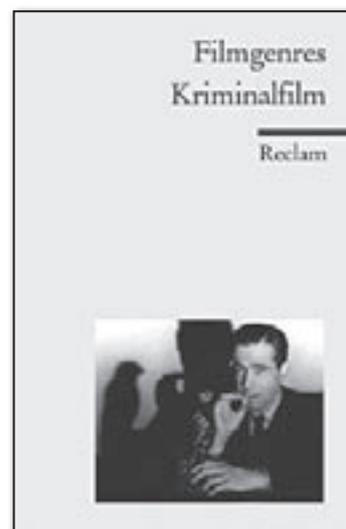
Knut Hickethier, Horst Ohde, Johann N. Schmidt, Marianne Schuller, Bernd Stenzig (Hrsg.): **Natur und Kultur. Essays, Gedichte, Anmerkungen zur literarischen und medialen Bearbeitung von Natur.** Münster: LIT 2004 (= Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte. Bd. 23). 208 S., ISBN 3-8258-7933-x

In der Auseinandersetzung mit dem, was wir landläufig als ‚Natur‘ bezeichnen, formuliert sich Kultur, formuliert sich das menschliche Selbstverständnis. Dabei ist ‚Natur‘ selbst auch eine menschliche Konstruktion. Indem die Medien zu diesem Spannungsverhältnis in Beziehung treten, ergeben sich daraus neue Fragestellungen, die der Band zu beantworten sucht.

Inhalt:

- Einleitung
- Walter Jens: Das Motiv des Gartens in der Literatur. Gedanken über eine imaginäre Bibliothek
- Thomas Bogner: Natur: Sie wirke malerisch und poetisch
- Horst Ohde: Ein Stück weit ..., später
- Bernd Stenzig: „Die Landschaft ist ein Fremdes für uns“. Rilkes Monographie ‚Worpswede‘

- Marianne Schuller: Tierisches Piepsen. Fragen an die Institution Literaturwissenschaft aus Anlass von Kafkas Erzählung „Josefine die Sängerin oder Das Volk der Mäuse“
- Florian Faßen: Das Gras, der Wald, die Ebene, der Himmel – Heiner Müllers katastrophische Natur- und Landschaftsbilder
- Johannes Poethen: Arkadischer Januar
- Johann N. Schmidt: Auf der grünen Wiese und im Bambuswald: Urbanistische Innen- und Außenwelten
- Hartmut Böhme: Von der Himmelsmaschine zum Cyberspace
- Joan Kristin Bleicher: Natur und Tiere im Fernsehen der neunziger Jahre. Mediales Refugium der Wirklichkeit und Garanten der Emotion
- Wilhelm-Heinrich Pott: Gedanken zur Zeit. „Die schönen und Reichen im Medienjungle“. Über den Verkauf der Persönlichkeitsrechte unserer Prominenten
- Knut Hickethier: Caliman Papaya, Zeuxis und die Tauben vom Marcusplatz. Zur Theorie der Obstmarke
- Klaas Jarchow: Schon erstaunlich
- Nis R. Nissen: Milch-Dickmilch-Supermilch
- Burkhart Lauterbach: Grün, gesund und demokratisch? Eine kulturwissenschaftliche Annäherung an Münchens Olympiapark als Teil des öffentlichen Raums
- Jürgen Hasse: Wenn der Wind nicht mehr frei ist – Die Nutzung der Windenergie zwischen Schonung und Ausbeutung der Natur
- Gernot Feldhusen: Natur und Kultur als Architektur
- Werdegang und Bibliografie von Ludwig Fischer



Knut Hickethier (Hrsg.): **Kriminalfilm.** Unter Mitarbeit von Katja Schumann. Stuttgart: Reclam 2005 (= Filmgenres; Reclams Universal-Bibliothek. Bd. 18408). 370 S., ISBN 3-15-018408-8

Die in diesem Band vorgestellte Auswahl von Filmen versucht die Spannweite des Genres mit seinen klar ausgeprägten Subgenres und Stilrichtungen sichtbar zu machen. Dabei werden zum einen die im Diskurs über den Krimi kanonisierten genreprägenden Prototypen und Schlüsselfilme noch einmal neu gesehen, zum anderen werden Filme einbezogen, die für interessante Randpositionen im Übergang zu anderen Genres oder zum Autorenfilm stehen und damit die Wirkungsmacht des Genres veranschaulichen.

Jede Auswahl von Filmen ist anfechtbar, viele als unverzichtbar geltenden Filme konnten nicht berücksichtigt werden. Die Beiträge stammen vor allem von jungen Autoren und Autorinnen, die sich mit Kompetenz und ihrem Interesse am Genre mit den Filmen auseinandersetzen und dabei unterschiedliche Näherungsweisen wählen. Der Band will Neugier wecken und den Wunsch erzeugen, sich mit den teilweise älteren Beispielen des Genres erneut zu beschäftigen und in ihnen

etwas von kinematografischer Fabulierlust selbst zu erleben.

Mit einer Einleitung „Das Genre des Kriminalfilms“ von Knut Hickethier.

Inhalt:

Dr. Mabuse, der Spieler (Teil 1: Ein Bild unserer Zeit/Teil 2: Inferno, ein Spiel um Menschen unserer Zeit), Der Schuß im Tonfilmatelier, M – Eine Stadt sucht einen Mörder/Mörder unter uns, Emil und die Detektive, Der kleine Cäsar, Scarface – Narbengesicht, Der dünne Mann/Mordsache „Dünner Mann“/Der Unauffindbare, Die neununddreißig Stufen, Die Spur des Falken, Frau ohne Gewissen, Tote schlafen fest, Rächer der Unterwelt, Der dritte Mann, Der Asphalttschungel, Der Fremde im Zug/Verschwörung im Nordexpress, Bei Anruf Mord, Das Fenster zum Hof, An einem Tag wie jeder andere, Die zwölf Geschworenen, Zeugin der Anklage, Fahrstuhl zum Schafott, Vertigo – aus dem Reich der Toten, Im Zeichen des Bösen, Anatomie eines Mordes, Peeping Tom – Augen der Angst, Psycho, Der Teufel mit der weißen Weste, Der rosarote Panther, Liebesgrüße aus Moskau, Stahlnetz: In der Nacht zum Dienstag, Topkapi, Blow up, Die Gentlemen bitten zu Kasse, In der Hitze der Nacht, Die Braut trug schwarz, Bonnie und Clyde, Der eiskalte Engel, Bullitt, Der Anderson Clan, Dirty Harry, French Connection/Brennpunkt Brooklyn, Klute, Jagdrevier, Der Tod kennt keine Wiederkehr, Der amerikanische Freund, Shining, Der Tod löscht alle Spuren, Beverly Hills Cop – Ich lös' den Fall auf jeden Fall, Der einzige Zeuge, Zahn um Zahn, Der Name der Rose, Hitcher – Der Highway Killer, Zwei stahlharte Profis, Die Anwältin, Der Bruch, Die Katze, Dick Tracy, Vertrag mit meinem Killer, Das Schweigen der Lämmer, Basic Instinct, Natural Born Killers, Pulp Fiction, Fargo, Sieben, Fallen Angels, Der Totmacher, Lost Highway, Jackie Brown, Cop Land, Traffic, Lantana, Minority Report, 8 Frauen



Ralph Weiß (Hrsg.): **Zur Kritik der Medienkritik. Wie Zeitungen das Fernsehen beobachten.** Mit Beitr. von Joan Kristin Bleicher, Christiane Eilders, Kerstin Engels, Anja Herzog, Knut Hickethier, Claudia Hillebrand, Otfried Jarren, Ralph Weiß und Sarah Zielmann. Berlin: Vistas 2005 (= Schriftenreihe Medienforschung der LfM – Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Bd. 48). 592 S., ISBN 3-89158-397-4

Medien prägen Weltanschauungen und Erlebnisweisen. Medienkritik kann dazu dienen, dass eine Gesellschaft sich darüber verständigt, wie Medien das politische, soziale und kulturelle Leben beeinflussen. Aber was leistet Medienkritik tatsächlich? Die Studie untersucht diese Frage auf mehreren Wegen.

Im Zentrum steht die Thematisierung des Fernsehens in Zeitungen - vom Boulevardblatt bis zur meinungsführenden Wochenzeitung. Eine Argumentationsanalyse ermittelt typische Muster öffentlicher Fernsehkritik. Sie beschreibt, was am Fernsehen thematisiert wird (ästhetische Fragen, wirtschaftliche Verflechtungen, politische Dimensionen) und welche Maßstäbe der Medienjournalismus anlegt. Fallstudien zur Berichterstattung über die Kirch-Pleite, die „TV-Duelle“ im letzten Bundestagswahlkampf und die Rolle der Medien im Irak-Krieg analysieren Leistungen und Schranken der Selbstreflexivität im Mediensystem.

Auf Basis einer Kommunikatorstudie werden die institutionellen Strukturen und die Akteurszusammenhänge transparent gemacht, in die das Netzwerk der Medienkritik eingebettet ist. Die Studie beleuchtet die Ziele, Handlungsoptionen und Funktionen bei der Thematisierung des Fernsehens in den Printmedien.

Auf der Grundlage der empirischen Befunde werden abschließend konzeptionelle Vorschläge entwickelt, wie aufklärende „Medienkritik“ innerhalb einer „Mediengesellschaft“ gefördert werden kann.

Inhalt:

- Vorwort von Norbert Schneider und Wolfgang Hahn-Cremer
- Ralph Weiß: Wozu eine Kritik der Medienkritik?

Leistungen der Medienkritik – Themen, Formen, Topoi

- Claudia Hillebrand: Das Fernsehen im Spiegel der Printmedien – Konturen der Berichterstattung
- Joan Kristin Bleicher: Kritik der Programmangebote: Unterhaltung und Information
- Knut Hickethier: Die Kritik am Medium Fernsehen als einer wahrgenommenen gesellschaftlichen Gesamtinstitution
- Ralph Weiß: TV-Duelle – im Spiegel des öffentlichen Rasonnements
- Anja Herzog: Die Kirch-Pleite und ihre Folgen – Nachforschungen über medienökonomische Verflechtungen
- Christiane Eilders: Medien im Irakkrieg: Leistungen und Grenzen der Selbstreflexion
- Knut Hickethier: ‚Bild erklärt den Daniel‘ oder ‚Wo ist Küblböcks Brille?‘ – Medienkritik zur Fernsehshow ‚Deutschland sucht den Superstar‘ (2003)

Medienkritik aus Akteursperspektive – Strukturen und Netzwerke der Medienberichterstattung in Printmedien

- Kerstin Engels: Aspekte der Medienkritik aus Akteursperspektive – Theoretische Überlegungen, Forschungsstand und Methode
- Kerstin Engels: Merkmale der Arbeitsorganisation

- Kerstin Engels: Berufszusammenhang
- Kerstin Engels: Kritik der Praxis: Chancen und Zwänge der Medienkritik

Schlussfolgerungen

- Kerstin Engels, Knut Hicketier und Ralph Weiß: Diskurse über das Fernsehen – Raum für Kritik?
- Otfried Jarren und Sarah Zielmann: Ausblick: Institutionalisierungsmöglichkeiten für Medienkritik
- Literatur/Liste der befragten Expertinnen und Experten

Für vertiefende Informationen, Anhänge und Downloads zur Publikation „Zur Kritik der Medienkritik“ siehe: www.hans-bredow-institut.de/forschung/angebote/24medienkritik-Inhaltsverzeichnis.htm und www.lfm-nrw.de/forschung/projekte/abgeschlossen/lfm-band41-50.php3#48.



Peter von Rügen und Hans-Ulrich Wagner (Hrsg.): **Vom NWDR zum WDR. Gespräche zur Programmgeschichte.** Hamburg: Verlag Hans-Bredow-Institut 2005 (= Nordwestdeutsche Hefte zur Rundfunkgeschichte, Heft 3). 92 S., ISSN 1612-5304

Länder- und parteipolitische Motive bescherten dem Nordwestdeutschen Rundfunk (NWDR) 1955/56 die Trennung und den Mitarbeitern einen neuen Arbeitsgeber. Dieser Wandel von einer zentralistischen Rundfunkeinrichtung der nordwestdeutschen Länder zu den beiden Anstalten des Norddeutschen und Westdeutschen

Rundfunks (NDR und WDR) veränderte das bundesdeutsche Rundfunksystem maßgeblich – nicht nur institutionell. Für die Hörer blieb nur auf den ersten Blick vieles, wie es war, denn spurlos konnte und sollte der organisatorische Einschnitt am Programm nicht vorbeigehen.

Vorwiegend diesem programmgeschichtlichen Aspekt widmet sich die dritte Ausgabe der „Nordwestdeutschen Hefte zur Rundfunkgeschichte“ „Vom NWDR zum WDR. Gespräche zur Programmgeschichte“ Peter von Rügen, Leiter der Forschungsstelle zur Geschichte des Rundfunks in Norddeutschland, führte dafür Gespräche mit ehemaligen Mitarbeitern des Kölner Senders, die einen Einblick in die frühe Rundfunkarbeit geben. Die Interviewpartner beschreiben die Hoffnungen, Erwartungen und Ängste ihrer Generation, die den Rundfunk als Instrument freier Meinungsäußerung in der jungen deutschen Demokratie festigte, und sie bewerten das, was ihrer Meinung nach davon geblieben ist. Faktenreich, unterhaltsam und kritisch schildern fünf Pioniere und führende WDR-Programmmacher der ersten WDR-Stunden ihre Arbeit. So beschreibt Claus-Hinrich Casdorff die Kunst, mit den richtigen Fragen auch hinter die Floskeln der Politiker zu kommen. Chris Howland berichtet von den ersten Schlagern im NWDR-Hörfunk und Musiksendungen im Fernsehen. Heinz Werner Hübner spricht über Aufgaben und Herausforderungen eines Programmleiters. Den Weg von der NWDR-Rundfunkschule bis zu den ersten Zielgruppensendungen zeichnet Hilde Stallmach-Schwarzkopf nach und Dieter Thoma erzählt über die Verträglichkeit von seriösem Nachrichtenjournalismus und Kabarett sowie über die Anfänge der Auslandsberichterstattung.

Die „Nordwestdeutschen Hefte zur Rundfunkgeschichte“ sind als kostenloser PDF-Download über die Website der Forschungsstelle (www.nwdr-geschichte.de) erhältlich.



Thomas Barth, Christian Betzer, Jens Eder und Katinka Narjes (Hrsg.): **Mediale Spielräume. Dokumentation des 17. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums, Universität Hamburg 2004.** Marburg: Schüren 2005. 190 S., ISBN 3-89472-398-X

Von Klassikern der Filmgeschichte über postmoderne Blockbuster bis zur Werbung in Computerspielen – der Sammelband „Mediale Spielräume“ erkundet in zwanzig kurzen Beiträgen die Vielfalt audiovisueller Medien. Fast alle Beiträge sind prägnante Verdichtungen umfangreicher Forschungsprojekte, die im März 2004 auf dem 17. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquium in Hamburg vorgestellt wurden.

Inhalt:

- Editorial
- 1. Filmkunst und Filmklassiker**
- Simon Frisch: Die Nouvelle Vague als filmhistorische Zäsur
- Kayo Adachi-Rabe: Intermedialität: Kazuo Miyagawas Kameraarbeit und Junichirô Tanizakis Essay *Lob des Schattens*
- Jörn Etzold: Guy Debords allegorisches Kino
- Daniela Casanova: Perlen der Paranoia – *The Manchurian Candidate*
- Nicole Kallwies: Chancen polyvalenter Filmkomödien: Eine kontrastive Analyse von *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* und *Tanguy*
- Mariella Schütz: *Moderato Cantabile* - Der „leise“ Film als feinsinniger Erfahrungsraum

2. Postklassischer und postmoderner Film

- Axel Roderich Werner: *Violent Unknown Events*. Peter Greenaways Technik der *manufacture of cinema* zwischen Spiel, Macht und Medialität
- Martin Nies: ‚Strawberry Fields‘ - ‚Cranberry Sauce‘: Das Spiel mit Zeichen aus der Popkunstwelt der Beatles in Hendrik Handloegens Film *Paul is dead*
- Dominik Orth: Auf dem *Lost Highway* zum *Mulholland Drive* – Unzuverlässiges Erzählen in Filmen von David Lynch

3. Computer, Film, virtuelle Welten

- Sven Jöckel: *The Eye of Sauron* – Das postmoderne Event-Movie
- Nils von der Kall und Bjoern Sjut: Werbung in Computer- und Videospielen. Perspektiven für eine empirische Annäherung
- Christian Riedel: Werbung und Computerspiel – *The Sims Online* zwischen Persuasion und Aneignung

4. Mediale Räume und Netze

- Kerstin Volland: Die Ästhetik der ‚RaumZeit‘. Zeitoptik in der *Matrix*-Trilogie
- Thomas Barth und Roland Alton-Scheidl: *Moral Matrix Cyberspace*: Vom quartären Medium zu einer neuen Medienethik
- Laura Frahm: Raumkonfigurationen in Videoclips. Eine Analyse von Fallbeispielen der 90er Jahre
- Björn Bohnenkamp: Telefone, mobile Telefone, Handys. Beobachtungen eines Medienumbruchs in Filmen

5. Medien, Kultur und Gesellschaft

- Martin Doll: Die Adresse des Fake. Über das Wahre im Falschen
- Matthias Steinle: Das Archivbild als Palimpsest: Zur Geschichte und Pragmatik von Archivbildern in Film und Fernsehen
- Lisa Gotto: Traum und Trauma in Schwarz-Weiß. Zur strukturellen Ambivalenz ethnischer Repräsentation bei Oscar Micheaux
- Andreas Becker: Von der zweiten zur anderen Natur. Ein Motiv in Walter Benjamins Kunstwerk-Aufsatz



Harro Segeberg und Simone Winko (Hrsg.): **DigiLit - Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur im Netzzeitalter**. Online: <http://www.rrz.uni-hamburg.de/DigiLit/> (Stand: 1.5.2005).

Die HerausgeberInnen des Sammelbands *Digitalität und Literalität* sind der Auffassung, dass die aktuelle mediengeschichtliche Situation „gerade dort, wo sie als besonders vielfältig, lebendig und entwicklungsfähig eingeschätzt wird, ganz neue Möglichkeiten der Produktion, Rezeption und Verbreitung von Literatur eröffnet“. Dazu gehört, dass die Beiträge des Sammelbands den interessierten Leserinnen und Lesern nicht nur in Buchform, sondern auch in Netzform zugänglich gemacht werden.

Inhalt:

- Harro Segeberg und Simone Winko: Vorbemerkung
- Harro Segeberg: „Parallelpoesien“. Buch- und/oder Netzliteratur? Einführung und Überblick

Digitalisierte Literatur/Literatur im Internet

- Ernst Rohmer: Links zum Kanon. Die literarische Tradition und ihre Präsenz im Netz
- Christine Böhler: Das Netz beschreiben
- Diemut Roether: Digitale Spaltung? Wie das elektronische Publizieren die Verlagsbranche verändert

Literatur und Hypertext

- Heinz Hiebler: Von der Medienkulturgeschichte digitaler Codierungen zu einem Analysemodell ‚digitaler Literatur‘
- Britta Neitzel: Computerspiele - ein literarisches Genre?

- Simone Winko: Hyper - Text - Literatur. Digitale Literatur als Herausforderung an die Literaturwissenschaft

Netzliteratur

- Roberto Simanowski: Lesen, Sehen, Klicken: Die Kinetisierung Konkreter Poesie
- Stefan Maskiewicz: Schreiben an der Web|kante ... oder was bleibt vom Lesen, wenn das Blättern fehlt ... oder das Hänsel-und-Gretel-Prinzip
- Beat Suter: *Literatur@Internet* - oder warum die Zukunft des Schreibens längst da ist
- Margrit Schreier: Von Serienmörderinnen, Verschwörungen und Schwarzer Magie: Pseudo-Dokumentationen im Internet - ein neues Genre?
- Christiane Heibach: Sprachkunst als Vernetzungsphänomen: Eine Reformation der Literaturwissenschaft?

Kollaboration der Medien?

- Stephan Porombka: *Online-Journalismus*. Lineare und nicht-lineare Schreibweisen im Online-Journalismus
- Tanja Lange: *Vernetzte Wissenschaft? Zu Perspektiven computerunterstützter Kollaboration für Forschung und Lehre in den Geisteswissenschaften*
- Stefan Gradmann: *Gibt es ‚Digitale Bibliotheken‘? Wird es sie jemals geben? Zu den Grenzen einer allzu populären Metapher*
- Jan Christoph Meister: *Projekt Computerphilologie. Über Geschichte, Verfahren und Theorie rechnergestützter Literaturwissenschaft*

Die Buchfassung wird im Wilhelm Fink-Verlag erscheinen (ISBN 3-7705-4179-0).

Tagung

Mediale Ordnungen Erzählen, Archivieren, Beschreiben

**Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM)
Hamburg, 6. bis 8. Oktober 2005**

Das Erzählen prägt in zentraler Weise die Medien. Im Changieren zwischen Beschreiben und Darstellen, Präsentieren und Berichten bestimmt es in vielfältiger Weise die Angebotsstrukturen der Medien – und dies nicht nur in den fiktionalen Formen, sondern auch in den faktualen (dokumentarischen) und in anderen Modi der kommunikativen Vermittlung von Inhalten. Erzählen schafft Ordnungen im Erzählten, es grenzt aus und schließt ein, es bildet Abfolgen, stellt Kausalitäten her, Konsekutionen, und dies nicht nur mit Hilfe der Worte, sondern auch mit Bildern, mit Tönen und Geräuschen, häufig auch in einer komplexen Kombination aller medialen Elemente.

Erzählt wird nicht nur in den zeitbasierten Medien, sondern auch in den ‚stehenden Bildern‘, in Texten, mit Hilfe grafischer Konstruktionen. Ordnungsprinzipien des Narrativen finden sich daher in allen Medien, so dass sich die Frage stellt: Lassen sich unterschiedliche mediale Formen im Erzählen bestimmen, Typologien entwickeln, Strategien aufzeigen? Dabei geht es auch immer darum, wozu und zu welchem Ende erzählt wird, so dass sich die Frage aufwirft: Gibt es eine Theorie der medialen Narratologie, die sich abgrenzt von der auf die Sprache und dem Sprachhandeln ausgerichteten Narratologie?

Am Erzählen in den Medien sind, soviel ist zweifellos zu konstatieren, unterschiedliche Faktoren beteiligt, neben den medienpezifischen Eigenschaften, den zeitlichen Rahmen, den ökonomischen und institutionellen Bedingungen auch die Darsteller und ihre Besonderheiten und vieles andere mehr. Wer erzählt, was wird erzählt, wie wird erzählt?

Indem die verschiedenen Aspekte des Themas hier nur angedeutet werden, soll sichtbar werden, dass die Jahrestagung von einem breit gefächerten narratologischen Verständnis ausgeht und nicht nur den durchaus im Zentrum stehenden Spielfilm und die fiktionalen Fernsehformen in den Blick nimmt, sondern auch die Fragen nach dem Erzählen bei den Shows, bei Computerspielen und Webpages bis hin zu klangbildnerischen oder assoziativen Erzählverfahren in audiophonen Produktionen.

Erzählen in den Medien schließt auch den Aspekt ein, sich nicht nur mit dessen Formen und Strategien zu befassen, sondern ebenso mit den vielfältigen Formen des Erzählens in den ‚niedergelegten‘, gespeicherten Formen, Formen also, die vom Gespeicherten und Bearbeiteten in den medialen Produktionen den Weg schlagen zu dem Problem der Archivierung insgesamt. Archivierung also als eine Form, eine Dimension, ein Rahmen der Kultur, das Erzählen der Welt in ein ‚Erzähltes‘ zu überführen, damit ein kulturelles Wissen zu schaffen, ein kulturelles Gedächtnis zu erzeugen, das wiederum das weitere Erzählen beeinflusst.

Tagungsanmeldungen richten Sie bitte spätestens bis zum 15. September 2005 an die unten angegebenen Adresse; der Anmeldebogen steht im Internet zum Download zur Verfügung:
www.rrz.uni-hamburg.de/GfM/GfM_Anmeldung_Tagung2005.doc

PD Dr. Corinna Müller
Universität Hamburg
Institut für Germanistik II
Von-Melle-Park 6
20146 Hamburg

Weitere Informationen im Internet: www.rrz.uni-hamburg.de/GfM/

Lehrveranstaltungen im Studiengang Medienkultur Sommersemester 2005

Vorlesungen

07.395 *Fernsehtheorien*
2st. Dienstag 18-20 Phil A, Knut Hieckethier

Seminare Ib

(im Anschluss an den Besuch eines Seminars Ia oder zur Einführung/Vertiefung in einem Schwerpunktstudium):

07.396 *Filmanalyse: Jenseits des Popcorn Kinos – der Independent Film* (in Verb. mit Sichttermin 07.414)
2st. Montag 12-14 Medienzentrums, Christian Maintz

07.397 *Popmusik im Hörfunk*
2st. Dienstag 16-18 Medienzentrums, Wolfgang Rumpf

07.398 *Fernsehanalyse: Glücksversprechen, Kaufanreiz, Information: Ausgewählte Aspekte zu Fernsehspots*
2st. Freitag 14-16 Medienzentrums, Manfred Schneider

07.399 *Das Berufsbild „Producer“*
2st. Freitag 14-16 Phil 256/258, Tilman Kellersmann

07.400 *Grundlagen Multimedia: Technik, Ergonomie, Design und Didaktik*
2st. Dienstag 9-11 CIP-Pool Phil 159, Rolf Schulmeister

07.290 *Paratexte (Buchumschläge, Waschzettel, Trailer etc.)* [Hauptankündigung im IfG II]
2st. Donnerstag 16-18 Phil 708, Jan Hans

07.294 *Zwischen Literatur, Musik, Bühne und Film – Hoffmannsthal's Opernstoffe* [Hauptankündigung im IfG II]
2st. Dienstag 17-19 Phil 256/258, Heinz Hiebler

Seminare Ib

(im Übergang zum Hauptstudium)

07.401 *Narrativik des populären Films*
(in Verb. mit Sichttermin 07.415)
2st. Mittwoch 14-16 Medienzentrums, Jan Hans

07.469 *Ausgewählte britische Filme der 50er und 60er Jahre* [Hauptankündigung im IAA]
2st. Dienstag 10-12 Medienzentrums, Johann N. Schmidt

07.402 *Zwischen Hamburg und Haiti. Radioreisen in der Adenauer-Ära* (in Verb. mit Hörtermin 07.416)
2st. Donnerstag 10-12 Medienzentrums, Hans-Ulrich Wagner

07.403 *Subjekt, Körper und Medienethik der Netzkultur*
2st. Freitag 16-18 Phil 256, Thomas Barth, Sören Ingwersen

07.404 *Vor- und Nachbereitung von Praktika*
1st. Freitag 16-18 (14tgl.) Medienzentrums, Manfred Schneider

07.306 *Intermedialität und Synkretismus. Film und Religion in der globalisierten Medienkultur* [Hauptankündigung im IfG II] (in Verb. mit Sichttermin 07.346)
2st. Montag 14-18 (14tgl.) Medienzentrums, Jörg Metelmann

07.307 *Tadellose Flanellanzüge und schlichte Damenkostüme: Maskerade und Geschlechterverhältnisse im Kino von Alfred Hitchcock* [Hauptankündigung im IfG II] (in Verb. mit Sichttermin 07.347)
2st. Donnerstag 14-16 Medienzentrums, Marisa Buovolo

Seminare II

07.405 *Crossdresser-Filme*
(in Verb. mit Sichttermin 07.417)
2st. Mittwoch 16-18 Medienzentrums, Jan Hans

07.422 *Filmgenres: Der Gangsterfilm*
(in Verb. mit Sichttermin 07.423)
2st. Mittwoch 11-13 Medienzentrums, Joachim Schöberl

07.406 *American Filmgenres: The Great American Film Comedy* (in Verb. mit Sichttermin 07.418)
2st. Donnerstag 16-18 Medienzentrums, Hans-Peter Rodenberg

01.625 *Die Darstellung von Tod und Sterben in Film und Fernsehen* [Hauptankündigung FB Theologie]
2st. (14tgl.) Mittwoch 18-22 Sedanstraße 19, R. 115, Joan K. Bleicher, Hans Martin Gutmann

07.475 *Shakespeares King Lear und die filmischen Adaptionen von Kosinzew, Brook und Kurosawa* [Hauptankündigung im IAA]
2st. Dienstag 15-17 Phil 1269, Johann N. Schmidt

07.407 *Sprache der Berichterstattung zur Europapolitik (2)*
3st. Mittwoch 14-17 Phil 761, Wolfgang Settekorn

07.408 *Anfänge des westdeutschen Fernsehens*
(in Verb. mit Sichttermin 07.419)
2st. Dienstag 12-14 Medienzentrums, Peter von Rügen

07.409 *Fernsehbilder – Kinobilder. Zum Bildlichkeitsproblem*
2st. Dienstag 14-16 Medienzentrums, Knut Hieckethier

07.325 *Tragödien, Epen, Ego-Shooter. Narrative Muster in Computerspielen (Teil II)* [Hauptankündigung im IfG II]
2st. Donnerstag 18-20 Phil 256, Klaus Bartels, Stephan Selle

07.326 *Die digitale Signatur der „Ästhetik des Alltags“ im Erzählwerk Uwe Timms. Eine (computer)philologische Annäherung* [Hauptankündigung im IfG II]
2st. Dienstag 14-16 Phil 1373, Rolf D. Krause, Jan C. Meister

Projektseminar

07.401 *Postproduktion: Formen der Untertitelung für Film und Fernsehen*
4st. Freitag 10-14 Medienzentrums, Nicole Neumann

Oberseminar

07.411 *Fiktive Welten: Literatur, Film, Computerspiel*
(in Verb. mit Sichttermin 07.420)
2st. Donnerstag 12-14 Medienzentrums, Jens Eder

Ergänzungsseminare

07.412 *Hollywood-Classics*
2st. Montag 18-20 Medienzentrums Kino, Christian Maintz

07.413 *Konzeption und Anfertigung von wissenschaftlichen Arbeiten*
2st. Mi 10-14 (14tgl.) Phil 1203 (Blocksem.), Nicole Zöllner

Examenskolloquium

07.421 *Examenskolloquium*
1st. (14tgl.) Mittwoch 18-20 Phil 1331, Knut Hicketier

Sicht- und Hörtermine

07.414 *Filmanalyse: Jenseits des Popcorn Kinos – der Independent Film* (in Verb. mit Seminar 07.396)
2st. Montag 10-12 Medienzentrums Kino, Christian Maintz

07.415 *Narrativik des populären Films*
(in Verb. mit Seminar 07.401)
2st. Mittwoch 12-14 Medienzentrums Kino, Jan Hans

07.416 *Zwischen Hamburg und Haiti. Radioreisen in der Adenauer-Ära* (in Verb. mit Seminar 07.402)
2st. Dienstag 14-16 Medienzentrums Kino, Hans-Ulrich Wagner

07.346 *Intermedialität und Synkretismus. Film und Religion in der globalisierten Medienkultur* [Hauptankündigung im IFG II]
(in Verb. mit Seminar 07.306)
2st. Donnerstag 10-12 Medienzentrums Kino, Jörg Metelmann

07.347 *Tadellose Flanellanzüge und schlichte Damenkostüme: Maskerade und Geschlechterverhältnisse im Kino von Alfred Hitchcock* [Hauptankündigung im IFG II]
(in Verb. mit Seminar 07.307)
2st. Mittwoch 14-16 Medienzentrums, Marisa Buovolo

07.417 *Crossdresser-Filme*
(in Verb. mit Seminar 07.405)
2st. Dienstag 12-14 Medienzentrums Kino, Jan Hans

07.423 *Filmgenres: Der Gangsterfilm*
(in Verb. mit Seminar 07.422)
2st. Dienstag 10-12 Medienzentrums Kino, Joachim Schöberl

07.418 *American Filmgenres: The Great American Film Comedy*
(in Verb. mit Seminar 07.406)
2st. Medienzentrums Kino, Hans-Peter Rodenberg

07.419 *Anfänge des westdeutschen Fernsehens*
(in Verb. mit Seminar 07.408)
2st. Donnerstag 14-16 Medienzentrums Kino, Peter von Räden

07.420 *Fiktive Welten: Literatur, Film, Computerspiel*
(in Verb. mit Seminar 07.411)
2st. Mittwoch 16-18 Medienzentrums Kino, Jens Eder

Lehrveranstaltungen des Fachs „Journalistik und Kommunikationswissenschaft“, die im SoSe 2005 für Medienkultur-Studierende geöffnet werden

00.530 Vorlesung: *Einführung in die Journalistik und Kommunikationswissenschaft II*
2st. Mittwoch 10-12 ESA 1 Hörsaal C, Irene Neverla

00.543 Seminar I: *Medienethik*
2st. Dienstag 14-16, AP 1, Rm. 145, Siegfried Weischenberg

00.544 Seminar I: *Internationale Medien- und Kommunikationsstrukturen*
2st. Dienstag 9-11, AP 1, Rm. 1304, Uwe Hasebrink