

Sebastian Stoppe

Wiebke Ohlendorf, André Reichart, Gunnar Schmidtchen (Hg.): Wissenschaft meets Pop: Eine interdisziplinäre Annäherung an die Populärkultur
2016

<https://doi.org/10.17192/ep2016.2.4971>

Veröffentlichungsversion / published version
Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Stoppe, Sebastian: Wiebke Ohlendorf, André Reichart, Gunnar Schmidtchen (Hg.): Wissenschaft meets Pop: Eine interdisziplinäre Annäherung an die Populärkultur. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 33 (2016), Nr. 2. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2016.2.4971>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

**Wiebke Ohlendorf, André Reichart, Gunnar Schmidtchen (Hg.):
Wissenschaft meets Pop: Eine interdisziplinäre Annäherung an
die Populärkultur**

Bielefeld: transcript 2015 (Edition Kulturwissenschaft, Bd.71),
214 S., ISBN 9783837631005, EUR 29,99

Der Sammelband *Wissenschaft meets Pop* stellt die wissenschaftliche Beschäftigung mit der Populärkultur in den Fokus. Die Herausgeber_innen konstatieren im Vorwort, „die Wissenschaften öffnen sich für Themen und Bereiche, die noch vor 20 Jahren als

trivial und populär verschrien waren“ (S.7) und streben an, dass die von ihnen zusammengestellten Beiträge „sich aufgeschlossen einer qualitativen (Ab-)Wertung ihres Untersuchungsgegenstandes entgegenstellen“ (S.8). Sowohl der Buchtitel als auch das Vorwort las-

sen vermuten, dass der Band nun eine metakommunikative Diskussion über die wissenschaftliche Beschäftigung mit populärkulturellen Artefakten verfolgt. Dies ist jedoch nicht der Fall. *Wissenschaft meets Pop* vereint stattdessen acht thematisch höchst unterschiedliche Beiträge.

Sonja Brandes spürt zum Auftakt dem Vampirmythos in Literatur und Film nach. Dazu leitet sie den Aberglauben an Vampire aus einer ethnologischen Sicht her, um anschließend die Rezeption durch Bram Stoker in seinem genreprägenden Roman *Dracula* (1897) als auch die filmische Umsetzung etwa in den *Nosferatu*-Filmen (1922, 1979), aber auch in der Vampirserie *True Blood* (2008-2014) und der *Twilight*-Reihe (2008-2012) zu diskutieren. Brandes stellt dabei anschaulich heraus, weshalb der Vampirmythos eine derart breite Rezeptionsgeschichte aufweist, wengleich ihr Beitrag eher cursorisch bleibt und noch ausführlicher hätte werden können. Wiebke Ohlendorf verfolgt mit ihrem Text über König Artus einen ähnlichen Ansatz. Sie führt den Lesenden durch den Mythos über den legendären König von seinem Beginn bis hin zur bekannten Parodie *Monty Python and the Holy Grail* (1975) und zeigt die unterschiedlichen Akzente in der Verarbeitung der Artus-Sage auf. Das fiktive Buch des *Necronomicon* von H.P. Lovecraft steht im Mittelpunkt des Beitrages von André Reichart. Lovecraft schuf das *Necronomicon* ursprünglich als Requisit für seine eigenen Erzählungen und umgab es mit einer fiktiven Geschichte. Seither wurde es – wie Reichart aufzeigt –

auch in Erzählungen anderer Autoren übernommen und wird in anderen populärkulturellen Werken referenziert. Mit Referenzierungen beschäftigt sich auch der Beitrag von Gunnar Schmidtchen. Ausgehend von der Kriminalparodie *Murder By Death* (1976) weist Schmidtchen genreeigene Stereotypen des Krimis nach, die zwar nicht streng normiert sind, aber mit kleineren Variationen in den meisten Werken wiederkehrend Verwendung finden. Genau diese Stereotypen werden in der Parodie als Klischee übertrieben referenziert (was sich im Übrigen allein schon durch den Titel ‚Mord durch Tod‘ widerspiegelt). Schmidtchen zeigt auf, wie sich einerseits das Kriminalgenre auf standardisierte Plotelemente verlässt, andererseits Kriminalautor_innen genau diese Stereotypen gekonnt durchbrechen (vgl. S.113).

Am Beispiel der TV-Serie *24* (2001-2010) diskutiert Christian Stein die narrativen Spezifika von Echtzeitdarstellungen in Literatur und audiovisuellen Medien. Stein macht deutlich, dass die Schilderung von Echtzeit in der Literatur schwierig ist (da jeder Lesende eine andere Lesegeschwindigkeit hat). Hingegen können audiovisuelle Medien Erzählzeit (und damit zugleich Rezeptionszeit) und erzählte Zeit synchronisieren, wobei die Problematik der gleichzeitigen Narration parallel stattfindender Handlungen fortbesteht und nur über ästhetische Hilfsmittel, etwa durch Split Screens, zu lösen ist. Steins Verdienst ist es zudem, in seinem Artikel eine zweite Erzählebene in Bezug auf Echtzeit herauszustellen, wenn er auf die durch

moderne Kommunikationsmittel wie Smartphones und Computer gestützte Interaktion der Protagonisten in *24* abhebt (vgl. S.132). Insgesamt enttäuschend ist der Beitrag von Alexander Strahl über das Ende der Welt. Strahl stellt verschiedene Endzeitszenarien nebeneinander (so etwa den Tod der Sonne, den atomaren Overkill und die Invasion durch Außerirdische). Der Autor belässt es aber dabei, einzelne Beispiele für diese Szenarien zu geben, ohne diese Beispiele jedoch genauer einzuordnen oder Gemeinsamkeiten und Unterschiede in der Verwendung dieser Szenarien zu untersuchen. So bleibt der eigentliche Aussagewillen des Autors im Unklaren. Katja Werbmbter zeigt in ihrem Beitrag über Klingonisch, dass diese fiktive Sprache und Kultur auch außerhalb des *Star-Trek*-Universums breit rezipiert wird. Sie belegt mit ihrer linguistischen Analyse, dass das Klingonische weit komplexer ist, als es für die Erfordernisse von *Star Trek* nötig wäre, wenngleich das Sprachsystem in weiten Teilen lückenhaft bleibt (vgl. S.183). Den Abschluss des Bandes bildet Timo Zappis Beitrag über die angebliche Inszenierung des Apollo-Programms durch Stanley Kubrick. Im Zentrum von Zappis Text steht Kubricks Spielfilm *The Shining* (1980), der Anhängern der populären Verschwörungstheorie, die Mondlandung wäre durch Kubrick im Auftrag der NASA im Studio inszeniert worden, als angebliches Beweisstück dient. Zappi untersucht hierfür das Internet-

video *The Shining Code 2.0*, das die Behauptung postuliert, Kubrick habe in *The Shining* zahlreiche Beweise für diese Theorie versteckt. Dabei gelingt es Zappi anschaulich darzulegen, wie vorhandene Subtexte in Kubricks Werk konsequent als Codes misinterpretiert werden.

In der Gesamtbetrachtung gibt der Band ein indifferentes Bild ab. Dass populärkulturelle Themen mittlerweile zu den regulären Forschungsgegenständen in der Medienwissenschaft gehören, blenden die Herausgeber_innen mehr oder weniger aus. Zudem muss die Frage gestellt werden, ob gerade die explizite Herausstellung von Populärkultur als Untersuchungsgegenstand die beklagte Trennung zwischen U- und E-Kultur (vgl. S.7) überhaupt nicht erst manifestiert. Somit erscheint die thematische Klammer, die diesen Sammelband zusammenhalten soll, vergleichsweise dünn, zumal bis zuletzt nicht klar wird, welche thematische Ausrichtung die „interdisziplinäre [...] Vorlesungsreihe für den akademischen Nachwuchs der TU Braunschweig, die sich mit Themen befasst, die außerhalb curricularer Vorgaben stehen“ (S.9) überhaupt hatte, aus der die Beiträge stammen. Auf der anderen Seite tragen die einzelnen Beiträge aber durchaus zu medienwissenschaftlichen Fragestellungen bei, fraglich bleibt jedoch die thematische Zielsetzung des Sammelbandes.

Sebastian Stoppe (Leipzig)