

MEDIEN*wissenschaft*

Rezensionen | Reviews

herausgegeben von

Malte Hagener · Angela Krewani
Karl Riha · Burkhard Röwekamp
Jens Ruchatz · Yvonne Zimmermann

in Verbindung mit

Andreas Dörner · Thomas Elsaesser · Jürgen Felix
Andrzej Gwóźdź · Knut Hickethier
Jan-Christopher Horak · Anton Kaes · Friedrich Knilli
Gertrud Koch · Hans-Dieter Kübler
Helmut Schanze · Gottfried Schlemmer · Matthias Steinle
Margrit Tröhler · William Uricchio
Hans J. Wulff · Siegfried Zielinski

MEDIEN*wissenschaft*

Rezensionen | Reviews

Begründet von Thomas Koebner und Karl Riha
Herausgeber_innen: Malte Hagener (Marburg), Angela Krewani (Marburg),
Karl Riha (Siegen), Burkhard Röwekamp (Marburg),
Jens Ruchatz (Marburg), Yvonne Zimmermann (Marburg)
Redaktion: Vera Cuntz-Leng (verantwortlich) und Lydia Korte
Mitarbeit: Elisabeth Faulstich
Beirat: Andreas Dörner (Marburg), Thomas Elsaesser (Amsterdam),
Jürgen Felix (Blieskastel), Andrzej Gwóźdź (Katowice),
Knut Hieckethier (Hamburg), Jan-Christopher Horak
(Pasadena), Anton Kaes (Berkeley), Friedrich Knilli
(Berlin), Gertrud Koch (Berlin), Hans-Dieter Kübler
(Werther), Helmut Schanze (Siegen), Gottfried Schlemmer
(Wien), Matthias Steinle (Paris), Margrit Tröhler (Zürich),
William Uricchio (Cambridge/Mass.), Hans J. Wulff
(Westerkappeln), Siegfried Zielinski (Berlin)
Kontakt: Redaktion MEDIEN*wissenschaft*
Philipps-Universität Marburg
Wilhelm-Röpke-Straße 6A
35039 Marburg
Telefon: (0 64 21) 282 5587
Telefax: (0 64 21) 282 6993
E-Mail: medrez@staff.uni-marburg.de
Website: <http://www.medienwissenschaft-rezensionen.de>

Eine Veröffentlichung der Philipps-Universität Marburg.
MEDIEN*wissenschaft* erscheint vierteljährlich im Schüren Verlag GmbH,
Universitätsstr. 55, 35037 Marburg, Telefon (0 64 21) 6 30 84, Telefax (0 64 21) 68 11 90.
WWW: <http://www.schueren-verlag.de>, E-Mail: info@schueren-verlag.de
Das Einzelheft kostet € 18,00, das Jahresabonnement € 60,00.
Anzeigenverwaltung: Katrin Ahnemann.

ISSN 1431-5262

© Schüren Verlag GmbH, Marburg 2022

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen.

Gemäß § 10 des hessischen Pressegesetzes sind wir zum Abdruck
von Gegendarstellungen – unabhängig von ihrem Wahrheitsgehalt – verpflichtet.
Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt
die Meinung der Redaktion wieder.

Printed in Germany.

Editorial

Liebe Leser_innen,

die Digitalisierung und mit ihr einhergehende Veränderungen in der Welt der Wissenschaftsverlage haben auch vor der Rezensionlandschaft nicht Halt gemacht. Open Access ermöglicht eine niedrighschwellige Verfügbarkeit von Wissen, hat aber zu einer generellen Zunahme rein digital verfügbarer Inhalte geführt. Gleichzeitig sind mittlerweile viele Verlage dazu übergegangen, nicht nur von ihren Open-Access-Publikationen, sondern von all ihren Veröffentlichungen nur noch digitale Kopien zur Rezension zur Verfügung zu stellen. Dies gilt insbesondere für die großen Player, während kleinere Verlage noch freigiebiger in der Bereitstellung von Printexemplaren sind, obgleich für sie dadurch höhere Kosten entstehen. Wir beobachten eine deutliche Vorliebe der Rezensent_innen, Bücher zu besprechen, die unsere Redaktion als gedrucktes Exemplar zur Verfügung stellen kann. So genau wir mit akademischem Interesse diese Entwicklungen beobachten, so sehr gibt uns auch eine Verschiebung in der Aufmerksamkeit zu denken, die bestimmten Publikationen in der Konsequenz zukommt oder eben verwehrt bleibt.

Wir möchten unsere Rezensent_innen an dieser Stelle ausdrücklich ermutigen, gerade die in der Buchliste als Open Access gekennzeichneten Werke zu besprechen, auch wenn dies bedeutet, dass nur in ganz seltenen Ausnahmen ein Printexemplar zur Verfügung gestellt werden kann. Gleichzeitig ist unsere Redaktion stets bemüht, weiterhin für all ihre Buchwünsche bei den Verlagen gedruckte Bücher zu beschaffen.

Wir wünschen viel Vergnügen mit dem aktuellen Heft, das einen heimlichen Comicschwerpunkt setzt - in Perspektive, Sammelrezension und mit einer kleinen Überraschung zum Schluss.

Ihre Herausgeber_innen

Inhalt

Perspektiven

- Comicforschung und Filmwissenschaft: Wechselwirkungen, ausgelassene
Pfade und mögliche Wege in eine gemeinsame Interdisziplinarität
Christian Alexius.....7

Neuerscheinungen: Besprechungen und Hinweise

Im Blickpunkt

- Hans-Jürgen Bucher (Hg.): Medienkritik: Zwischen ideologischer
Instrumentalisierung und kritischer Aufklärung
Monika Weiß.....25

Medien / Kultur

- Mike Sandbothe: Perspektiven pragmatischer Medienphilosophie:
Grundlagen – Anwendungen – Praktiken
Sebastian Reinhard Richter.....28
- Claudio Baraldi, Giancarlo Corsi, Elena Esposito: Unlocking Luhmann:
A Keyword Introduction to Systems Theory
Arantzazu Saratzaga Arregi.....30
- Sebastian Althoff, Elisa Linseisen, Maja-Lisa Müller, Franziska Winter (Hg.):
Re/Dissolving Mimesis
Lydia Korte.....32
- Alessandra Violi, Barbara Grespi, Andrea Pinotti, Pietro Conte (Hg.):
Bodies of Stone in the Media, Visual Culture and the Arts
Iris Haist.....35
- Anastasia Salter, Mel Stanfill: A Portrait of the Auteur as Fanboy:
The Construction of Authorship in Transmedia Franchises
Axel Roderich Werner.....37
- Rebecca Williams: Theme Park Fandom: Spatial Transmedia, Materiality
and Participatory Cultures
Vera Cuntz-Leng.....39

Buch, Presse, Druckmedien

- Christian A. Bachmann: Little Orphan Annies Transformationen:
Medienformatwechsel und mediale Eigenzeit zwischen Zeitung,
Buch und Heft
Iris Haist.....41

Qiana Whitted: EC Comics: Race, Shock and Social Protest <i>Gerrit Lungershausen</i>	43
---	----

Sammelrezension: Grundlagen der Comieforschung

Charles Hatfield, Bart Beaty (Hg.): Comics Studies: A Guidebook	
Sebastian Domsch, Dan Hassler-Forest, Dirk Vanderbeke (Hg.): Handbook of Comics and Graphic Narratives <i>Barbara Margarethe Eggert</i>	45

Szenische Medien

Dylan Robinson: Hungry Listening: Resonant Theory for Indigenous Sound Studies <i>Robert Stock</i>	49
Konrad Bach: Das Lachen in der Aufführung: Eine Theorie des Zuschauerlachens zwischen Komik und Interaktion <i>Hans-Jürgen Wulff</i>	51

Fotografie und Film

Stefan Volk: Skandalfilme: Cineastische Aufreger gestern und heute <i>Christian Schicha</i>	54
Adam Ganz, Steven Price: Robert De Niro at Work: From Screenplay to Screen Performance <i>Alexander Kroll</i>	56
Kayo Adachi-Rabe: Der japanische Film <i>Wolfgang Fuhrmann</i>	58
Daisuke Yanagibashi: Metaphorologie des Kinos: Sprachbilder und Intermedialität im literarischen Kinodiskurs der Moderne <i>Alina Valjent</i>	60
Peter Podrez: Urbane Visionen: Filmische Entwürfe der Zukunftsstadt <i>Rolf Löchel</i>	62
Felix Sattelberger: Dynamik und Wirkung von Nutzerkommunikation über Kinofilme <i>Hans-Dieter Kübler</i>	64
Norbert Aping: Es darf gelacht werden – Von Männern ohne Nerven und Vätern der Klamotte: Lexikon der deutschen TV-Slapstickserien Ost und West <i>Detlef Pieper</i>	66

Digitale Medien

Wanda Strauven: Touchscreen Archaeology: Tracing Histories of Hands-On Media Practices <i>Lars C. Grabbe</i>	69
Carolin Lano, Lars Nowak, Peter Podrez, Nicole Wiedenmann (Hg.): Parahumane Bilder <i>Sven Stollfuß</i>	71
Cornelia Brantner, Gerit Götzenbrucker, Katharina Lobinger, Maria Schreiber (Hg.): Vernetzte Bilder: Visuelle Kommunikation in Sozialen Medien <i>Sophie G. Einwächter</i>	73
Jessa Lingel: The Gentrification of the Internet: How to Reclaim our Digital Freedom <i>Eda Sahinkaya</i>	76
Braxton Soderman: Against Flow: Video Games and the Flowing Subject <i>Markus Spöhrer</i>	77

Mediengeschichten

<i>Panorama</i>	
Josef Schnelle: Die Welt ist nicht genug: Ein Reiseführer in das Werk von Werner Herzog <i>Marcus Stiglegger</i>	80
<i>Fundstück</i>	
Claudia Nothelle: Zwischen Pop und Politik: Zum Weltbild der Jugendzeitschriften Bravo, 'ran und Junge Zeit <i>Detlef Pieper</i>	82

Autorinnen und Autoren	85
------------------------------	----

Perspektiven

Christian Alexius

Comicforschung und Filmwissenschaft: Wechselwirkungen, ausgelassene Pfade und mögliche Wege in eine gemeinsame Interdisziplinarität

Wenn man sich, so wie ich als Filmwissenschaftler in seinem Dissertationsprojekt¹, erstmals intensiv mit Comics beschäftigt, mag dies je nach Sichtweise mutig oder fahrlässig anmuten. In jedem Falle bedarf es einer eingehenden Grundlagenrecherche und Einarbeitung in die Welt der Comics und der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit ihr. Dabei fallen zunächst einmal eine Reihe viel beschworener historischer und formaler Gemeinsamkeiten zwischen Comic und Film in den Blick: „They became popular at about the same time; both have faced censorship pressures (leading, respectively, to the Comics Code Authority and the Hays Code) as well as a low-brow reputation and a prevailing sentiment that they are not art. Both are considered mass media, technologically reproducible at a great scale and

designed for popular audiences“ (Pratt 2012, S.149). Zudem würden beide ihre Geschichten unter anderem durch eine Aneinanderreihung von Einzelbildern erzählen, wie Scott McCloud betont. Dieser zieht ganz konkret eine Parallele zwischen der Sukzession der Panels und dem analogen Filmstreifen, um festzustellen: „You might say that before it’s projected, film is just a very very very very slow comic!“ (1994, S.8).²

Fest steht, dass Comic und Film etwa zur gleichen Zeit Ende des 19. Jahrhunderts entstanden, es bisher aber auch im 21. Jahrhundert keine institutionalisierte Comicforschung gibt, obwohl sich die Filmwissenschaft seit den 1970er Jahren zunehmend an den Universitäten etabliert hat. Eine Ursache dafür mag in der noch stärkeren Verortung des Comics in der Alltags- und Populärkultur liegen, etwa in

1 Im Rahmen meiner Promotion widme ich mich cinephilen Fancomics, die cinephiles Interesse am Film mit Darstellungsmöglichkeiten und Konventionen verbinden, welche vornehmlich mit der Fankultur assoziiert werden, etwa in den Arbeiten von Blutch und SeSar.

2 Zu diesen und anderen Unterschieden und Gemeinsamkeiten von Comic und Film vgl. die Beiträge in Canosa/Fornaroli 1996 sowie Quaresima/Sangalli/Zecca 2009; Ihme 2010; Gardner 2012; Sina 2014; Fischer 2017; Barros/Crucifix 2019.

Form des Zeitungsstrips oder Superheldencomics. Thomas Becker macht daneben auf die im Entstehen befindliche Anthropologie im 19. Jahrhundert aufmerksam, die bildliches Denken mit dem „Bewusstseinszustand archaischer Stämme“ (2011a, S.10) in Verbindung brachte. Zum Tragen kommt für ihn eine „rassistisch motivierte Abwertung des Bildes gegenüber der Schrift“, die auch die öffentliche Wahrnehmung des Comics in Mitleidenschaft zog, „der sich nicht an die durch legitimes Kulturverständnis vorgegebene eindeutige Trennung von Bild- und Schriftraum hielt“ (ebd.). Gerade in Deutschland gilt der Comic teils immer noch als ein trivialer und infantiler Gegenstand, der keiner ernsthaften Auseinandersetzung würdig sei. Nichtsdestoweniger ist auch im deutschsprachigen Raum seit Beginn der 2000er Jahre eine intensivierte Auseinandersetzung mit dem Forschungsgegenstand Comic auszumachen, die ihren Teil zu einer „immens produktiven Comicforschung“ beiträgt, „die sich immer wieder neu zwischen den Polen einer sehr heterogenen Forschungsvielfalt und den Ansprüchen einer stärker konsolidierten, institutionalisierten und interdisziplinär aufgestellten Comicwissenschaft verortet“ (Etter/Stein 2016, S.107).

Als Vorbild einer angestrebten Institutionalisierung wird häufig die Filmwissenschaft herangezogen, was den Eindruck verstärkt, dass Comic und Film, zugespitzt ausgedrückt, nicht

nur „so etwas wie Zwillinge“ (Moscato 1988, S.15) sind, sondern der Film auch der Erstgeborene von beiden ist, dem der Comic nacheifert und aus dessen Schatten er hervortreten versucht. So wie die frühe Filmtheorie darum bemüht war, die Kinematografie vom Theater zu unterscheiden und deren ästhetische Möglichkeiten zu betonen, so ist die Comicforschung bis heute daran interessiert, die ontologischen Besonderheiten ihres Gegenstandes gegenüber dem Film in Stellung zu bringen, um den Comic gleichberechtigt auf eigenen Beinen stehen lassen zu können. So sieht Robert C. Harvey die Comicforschung mit der Vorstellung konfrontiert, dass „comics are but ‚frozen film‘, that panels are merely frames rescued from the footage on the cutting-room floor“ (1996, S.173) und betont: „No, comics aren’t film.“ (ebd., S.190) Ganz ohne den Film scheint es allerdings dennoch nicht zu gehen, zu nah liegen beide beieinander, wie Harvey im Weiteren ausführt: „Both are visual media; but the one isn’t quite the same as the other. [...] The difference may be slim, but the effect is somewhat greater.“ (ebd.) Und so lässt sich zumindest festhalten, dass in der Comicforschung der Film das „only proximate medium“ (Chute/DeKoven 2006, S.770) gegenüber dem Comic darstellt beziehungsweise sich als „enger verwandt“ (Schüwer 2008, S.16) mit dem Film erweist als beispielsweise die Literatur.

Aufgrund der im wissenschaftli-

chen Diskurs als übergeordnet wahrgenommenen Position des Films gegenüber dem Comic kann es kaum verwundern, dass Comicforschende sich im Laufe der vergangenen Jahrzehnte intensiv und kontrovers mit dem Film beschäftigt haben. Mit dieser Ausgangsposition im Hinterkopf erscheint es wiederum wenig überraschend, dass seitens der Filmwissenschaft ein vergleichsweises Desinteresse am Comic zu verzeichnen ist. Im Folgenden suche ich sowohl essentialistische Vorstellungen von Comic und Film, Abgrenzungsbemühungen der Comicforschung gegenüber dem letzteren sowie der Filmwissenschaft als auch die nur partiell stattfindende Auseinandersetzung der Filmwissenschaft mit dem Comic beziehungsweise der Comicforschung zu hinterfragen. Dabei sollen die beiden geschilderten Positionen letztlich hin zu einer gemeinsamen Interdisziplinarität aufgelöst werden.

Filmische Comics und die Frage nach der kinematografischen Qualität

Betrachtet man die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Comics genauer, fällt auf, dass nur wenige Texte ohne einen Verweis auf den Film auskommen. Dies geschieht auf zwei Ebenen: in der Verwendung von Termini aus der Filmanalyse und -theorie zur Beschreibung von Comics sowie im Ausmachen von Inszenierungsstrategien, die der Comic vom Film über-

nommen hätte. Dabei wird allerdings nicht immer klar, was genau mit diesen filmischen Methoden im Einzelnen gemeint ist, scheint es sich um eine weit gefasste Kategorie zu handeln, die ganz unterschiedliche Stilmittel umfasst. Zur Annäherung an dieses Phänomen bietet sich der japanische Manga an, der häufig mit langen, auf Sprache verzichtenden Bildsequenzen arbeitet, die mit großer Detailsorgfalt quasi ‚pantomimisch‘ verfahren und daher besonders häufig mit dem Film verglichen werden. So macht Stephan Köhn eine „exponentielle Zunahme an filmischen Techniken“ (2016, S.254) im Manga ab Mitte der 1950er Jahre aus, was er anhand einer sechsseitigen Abfolge nahezu stummer Panels aus *Kuroi fubuki* (1956) illustriert. Mit Frederik L. Schodt lässt sich in diesem Zusammenhang explizit auf den Einfluss des japanischen Comicpioniers Osamu Tezuka verweisen. Beeinflusst vom US-amerikanischen Animationsfilm entwarf er romanähnliche Manga, die nicht mehr wie bisher aus zehn bis zwanzig Seiten bestanden, sondern hunderte, wenn nicht sogar tausende Seiten umfassten. Diese Länge führt zu einer Form des Comics, die mit weitaus weniger Worten auskommt als Comics aus Europa und den USA und deutlich mehr Panels und Seiten darauf verwendet, einzelne Szenen und Situationen darzustellen. Dabei arbeitet Tezuka mit unterschiedlichen Perspektiven und visuellen Effekten, die zusammen mit der beschriebenen Entzerrung der Handlung und dem

sparsamen Einsatz von Textsprache als „cinematic techniques“ (Schodt 2011, S.25) bekannt wurden. Beispielhaft für einen solchen visuellen oder kinematografischen Effekt kann eine aus sechs Panels bestehende Sequenz in Tezukas *Metoroporisu* (1949) stehen, in der eine Figur zunächst kaum sichtbar aus dem Hintergrund kommend auf die Leser_innen zuläuft. Dabei umfasst ihr Gesicht am Ende ein komplettes Panel und scheint dieses sogleich zu verschlucken, wenn in der letzten ‚Einstellung‘ nur noch der geöffnete Mund der Figur zu sehen ist (vgl. ebd., S.24f.). Eine Nähe zum Film wird in diesem Falle zudem dadurch deutlich, dass die beschriebene Sequenz an den frühen Stummfilm *The Big Swallow* (1901) erinnert, in dem ein Mann sich solange der Kamera annähert, bis er sie mit seinem in einer Detailaufnahme zu sehenden, weit geöffneten Mund zu verschlucken scheint.

Ein vergleichbarer Einfluss des Films wird auch dem westlichen Comic attestiert. So schreibt Thomas Becker, dass in den US-amerikanischen Abenteuercomics der 1930er Jahre ein „Realismus des Films“ (2011b, S.69) zum Ausdruck komme, der sich nicht mehr am früheren Zeichenstil der Cartoons orientiert. Kennzeichnend für Werke wie Chester Goulds *Dick Tracy* (1931-) seien stattdessen „mimetisch virtuos umgesetzte Zeichnungen“, mit „Schnitttechniken, Schattenw[ürfen], Kameraeinstellung[en] und [einer] Fokussierung“ (ebd.) wie man sie aus Genreproduktionen (z.B. Western,

Kriminal-, oder Abenteuerfilm) kenne. Und Will Eisner, dessen Comics ebenfalls häufig als ‚filmisch‘ beschrieben werden, gesteht unumwunden ein: „When people talked about the cinematic quality of *The Spirit*, that was because I realized when I was doing *The Spirit* that movies were creating a visual language and I had to use the same language, because when you are writing to an audience that is speaking Swahili, you'd better write in Swahili“ (Eisner/Miller 2005, S.88). Mit den vermeintlich kinematografischen als auch comicsspezifischen Qualitäten in Eisners *The Spirit* (1940-1952) setzt sich Harvey anhand der Geschichte *Beagle's Second Chance* (1946) auseinander. Dabei geht er auf ungewöhnliche Blickwinkel wie die Vogelperspektive im ersten Panel sowie die komplett ohne Worte auskommende erste Seite des Comics ein und resümiert: „We could be watching a silent movie, so completely visual is the narrative“ (1996, S.186). Harveys Emphase des letzten Punkts unterstreicht, dass als ‚filmisch‘ zumeist *picture specific combinations* gelten, sprich Panels, die den Fokus auf die Bildebene legen und größtenteils ohne Text auskommen (vgl. Rippl/Etter 2015, S.210ff.).

Der häufig gezogene Vergleich zwischen einem hauptsächlich über die Bildebene erzählenden Comic und dem Film unterliegt somit einer ganz bestimmten Vorstellung vom Bewegtbild. Der Verzicht auf Textsprache in den Panels lässt sich nämlich in Analogie zu einem Verzicht auf die gespro-

chene Sprache im Film setzen, so dass sich die kinematografischen Qualitäten des Comics zuallererst auf diejenigen des Stummfilms beziehen, wie es Harvey zum Ausdruck bringt. Und selbst dies kann noch weiter spezifiziert werden: Die im Stummfilm verwendeten Zwischentitel zur Wiedergabe von Figurendialog oder erläuterndem Kommentar finden klassischerweise keinerlei Entsprechung in den Panels eines Comics. Der Stummfilm, auf den die beschriebenen Comictypen oder zumindest einzelne Comicsequenzen anzuspielden scheinen, ist somit einer, der idealerweise gänzlich ohne Zwischentitel auskommt. Zu denken ist hier an Beispiele wie *Der letzte Mann* (1924) oder den ebenfalls auf einem Drehbuch von Carl Mayer basierende *Scherben* (1921), die beide lediglich am Ende mit einem einzigen Zwischentitel arbeiten.

Deutlich wird hieran ein grundsätzliches Problem der Comicforschung: die Arbeit mit einem essentialistischen Verständnis davon, was Film ist oder zu sein hat. Anstatt generalisierend von dem ‚Film‘ (oder dem ‚Comic‘) zu sprechen, bedarf es einer genauen Einordnung des jeweils als Vergleichsfolie herangezogenen Gegenstands, die anerkennt, dass Filme, wie alle anderen Medien auch, einem anhaltenden Prozess der Transformation unterworfen sind. So macht es einen Unterschied, ob wir beim ‚Film‘ von einem analogen Film, Stummfilm oder Animationsfilm ausgehen. Anhand der Arbeiten von Guido Crepax kann dieser Sach-

verhalt weiter veranschaulicht und zugleich aufgezeigt werden, inwiefern die Entwicklung des Comics auch für die Filmwissenschaft von Interesse ist. Dem Werk des italienischen Comiczeichners eilt ebenfalls der Ruf voraus, ‚kinematografisch‘ zu sein. Corrado Farina weist in seiner Kurzdokumentation *Freud a fumetti* (1970) diesbezüglich darauf hin, dass Crepax in den 1960er Jahren damit beginnt, die Größe seiner Panels angepasst an die in ihnen dargestellten Geschehnisse zu variieren und somit auf unterschiedliche ‚Einstellungsgrößen‘ zurückzugreifen. Daneben verweist er auf dessen Verwendung unterschiedlicher Perspektiven in den einzelnen Panels, die für Farina die Bewegungen einer frei beweglichen Kamera evozieren, während Paolo Caneppele und Günter Krenn in den Comics von Crepax darüber hinaus Techniken ausmachen, die sie an Kamerafahrten oder Zooms erinnern (vgl. 1999, S.140ff.).

Farina veranschaulicht seine Überlegungen unter anderem anhand einer so gut wie ohne Worte auskommenen Panelsequenz aus *Ciao Valentina* (1966), in der eine junge Frau ermordet wird. Dabei beschreibt er nachvollziehbar, wie sich der Rhythmus der Geschichte durch die Variation der Panelgrößen verändert, sich Spannung aufbaut und wieder verebbt. Um zu verdeutlichen, dass die beschriebene Sequenz wie ein Film funktioniert, schneidet Farina am Ende seiner Ausführungen die jeweiligen Einzelbilder wie Frames eines Filmstreifens anein-

ander.³ Was dabei zum Vorschein tritt, erinnert allerdings weniger an klassisches Filmemachen à la Hollywood oder an den europäischen Stummfilm, dem Crepax in seinen Comics wiederholt Tribut zollt. Stattdessen illustriert der von Farina erstellte Zusammchnitt die von Umberto Eco aufgeworfene, aber nicht weiter erörterte These, wonach die innovativen Arbeiten des italienischen Comiczeichners es ermöglicht hätten, „Entwicklungen im Kino vorherzusehen“ (2015, S.15). Konkret verweist Eco darauf, dass sich einige von Crepax‘ Techniken in den Filmen der französischen *Nouvelle Vague* der 1960er Jahre wiedergefunden hätten. Und in der Tat lässt sich die Abfolge der Panels deutlich eher als ‚filmisch‘ beschreiben, wenn man sie etwa mit dem Aufeinandertreffen des von Jean-Paul Belmondo gespielten Protagonisten und einem Polizisten zu Beginn von *À bout de souffle* (1960) vergleicht. Besagte Szene zieht auch Becker heran, um einen Einfluss des Comics auf die *Nouvelle Vague* zu verdeutlichen, wenn er unter anderem auf die in ihr zu beobachtende „extreme Kameraführung und Fokussierung“ (2011b, S.71) hinweist. So betone die Montage durch den Schnitt vom abgefeuerten Revolver der Hauptfigur auf den zu Boden gehenden Ordnungshüter die Leerstelle zwischen den beiden Bildern und erinnere dadurch an die

Lücke zwischen zwei Comicpanels. Eben dieser Zwischenraum kommt auch im Zusammchnitt Farinas zum Ausdruck, insbesondere da in der beschriebenen Panelsequenz ebenfalls ein gerade betätigter Revolver zu sehen ist, auf den im darauffolgenden Panel eine herabhängende Hand folgt. Becker selbst verweist allerdings nicht auf Crepax, sondern adressiert die in US-amerikanischen Abenteuercomics der 1930er Jahre stattfindende Übersteigerung des Genrekinos. Eben diese hätte den mit einer besonderen Vorliebe für Genreproduktionen ausgestatten Regisseuren wie Jean-Luc Godard oder François Truffaut neue Impulse für ihr eigenes filmisches Schaffen gegeben.

Da Crepax‘ erster Comic *La curva di lesmo* 1965 erschien, bedarf Ecos Aussage, dass der italienische Comiczeichner der *Nouvelle Vague* mit seinem Stil und vor allem seiner ‚losgelöste[n] Montage‘ (2015, S.15) zumindest wenige Monate zuvorkam, einer eingehenderen Überprüfung. Unabhängig davon, ob Crepax in seinem Schaffen möglicherweise von Beginn an selbst von Filmen der französischen Neuen Welle beeinflusst war, lässt sich aus Ecos Beobachtung allerdings eine faszinierende Entwicklung herleiten: Maßgeblich an Filmen des Weimarer Kinos oder Sergej Eisensteins interessiert, die Crepax in seinen Arbeiten wiederholt aufgreift, macht er sich die Filme so zu eigen, dass die ‚kinematografische‘ Qualität der Comics in letzter Konsequenz über diejenige der

3 *Freud a Fumetti* lässt sich als Bonusmaterial auf der 2020 von Shameless veröffentlichten Blu-ray zu Farinas Crepax-Verfilmung *Baba Yaga* (1973) finden.

referenzierten Beispiele hinausgeht und auf ein neues, modernes Filmemachen verweist, wie es dann in den 1960er Jahren zum Tragen kommt.⁴ Mit Blick auf die Arbeiten des sowjetischen Montagekünstlers Eisenstein ließe sich die These insoweit spezifizieren, als dass Crepax' Comics eine mögliche Brücke zwischen den filmischen Avantgardebewegungen der 1920er Jahre und dem modernen Film der 1960er Jahre schlagen. In jedem Falle lassen sich mithilfe von Eco und Becker in bestimmten Ausformungen des Comics wesentliche Impulse für eine Modernisierung des Films in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts finden – oder anders ausgedrückt: Es lässt sich ein avantgardistisch erscheinendes „Re-entry von durch Comics übertriebenen Filmtechniken in den Film“ (Becker 2011b, S.68) beobachten.

Wissenschaftliches Freibeutertum

Das Werk von Crepax eröffnet exemplarisch Schnittstellen und Interaktionsmöglichkeiten für Comicforschung und Filmwissenschaft und bedarf des

Wissens beider Disziplinen, um möglichst umfassend erschlossen zu werden. Polemisch ließe sich argumentieren, dass diese Zweiteilung längst überholt ist. Schließlich hat die Comicforschung die Filmwissenschaft bereits insoweit für sich vereinnahmt, als dass sie deren Theorien und Methoden der Analyse in Teilen übernommen und zu ihren eigenen gemacht hat. Aufgrund der vergleichsweise verspätet einsetzenden wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit ihrem Gegenstand sieht sich die Comicforschung nämlich dazu in der Lage, auf Erkenntnisse anderer Disziplinen wie der Filmwissenschaft zurückzugreifen. So arbeitet Martin Schüwer in seiner Erzähltheorie des Comics explizit mit der Filmnarratologie von Kristin Thompson und David Bordwell, Gilles Deleuzes Bildtaxonomie sowie den Montagetheorien Eisensteins (vgl. 2008, S.16f. und 278ff.).⁵

Der bisher skizzierte Einfluss sowohl des Films auf den Comic als auch der Filmwissenschaft auf die Comicforschung wird von letzterer wiederholt kritisch hinterfragt. Der Comiczeichner Ben Towle etwa moniert die Verwendung von Begriffen wie ‚Einstellungsgrößen‘ oder ‚Kamerawinkeln‘ mit Blick auf die Bilder eines Comics, weil bei der Produktion von Comicpanels schlicht keinerlei Kamera involviert ist. Das dahinterstehende Problem stellt sich für ihn wie

4 Als potentielle Untersuchungsgegenstände bieten sich hierzu Crepax' verschiedene Adaptionen von *Die Büchse der Pandora* (1929) beziehungsweise der letzten Szene des Films zwischen Lulu und Jack the Ripper etwa in *Lanterna Magica* (1976) an. Dabei fällt auf, dass der Comic im Vergleich zur Vorlage die Körper in den einzelnen Panels stärker fragmentiert und mit ‚Detailaufnahmen‘ der Augen oder Lippen der Protagonistin arbeitet.

5 Zur Übernahme von Theorien aus der Filmwissenschaft in die Comicforschung vgl. auch Miller 2022.

folgt dar: „[W]hen we talk about and think about comics using film terminology, we're not only confining ourselves to only engaging with certain aspects of the medium, but (for those of us who *make* comics) we're confining ourselves to only telling stories in certain ways“ (2014). Zum Ausdruck kommt hierin zugleich eine Kritik daran, dass sich die formalen Möglichkeiten des Comics unaufhaltsam mit denjenigen des Films vermischt hätten. So beginnt er mit Blick auf die Arbeiten von Winsor McKay zu Beginn des 20. Jahrhunderts oder aktuelle Beispiele von Chris Ware darüber zu sinnieren, was für den Comic im Laufe seiner Geschichte ohne ‚Einmischung‘ vonseiten des Films alles möglich gewesen wäre. Dabei sitzt er jedoch einem Verständnis von Film auf, das diesen auf eine bestimmte Form des Erzählens reduziert. Stattdessen ist es auch hier wichtig zwischen dem dominanten Erzählkino Hollywood'scher Prägung, auf das er sich zu beziehen scheint, und anderen kinematografischen Formen und Stilen zu unterscheiden, die von Comicschaffenden ebenso aufgenommen wie bewusst verworfen werden können.

Differenzierter argumentiert Roy T. Cook. Er beschreibt, dass die historischen Parallelen in der Entwicklung von Comic und Film sowie deren formale Ähnlichkeiten den Eindruck entstehen lassen, dass Comics nur eine „subspecies“ (2012, S.165) des Films darstellen. Und eben dies führe wiederum zu der Annahme, dass es keiner

eigenen Theorie oder Philosophie des Comics bedürfe, da die Filmtheorie bereits alle nötigen Werkzeuge zur Untersuchung von Comics bereithalte. In seiner Analyse dessen, was Cook als *Filmstrip Argument* beschreibt, geht es ihm nicht darum, die Bedeutung und Nützlichkeit filmwissenschaftlicher Konzepte sowie Untersuchungsmethoden für die Comicforschung zu negieren. Stattdessen steht für ihn das Herausarbeiten eines „genuine need for a separate account of the structure and aesthetics of comics“ (ebd., S.184) im Zentrum. Um dies zu erreichen und das *Filmstrip Argument* außer Kraft zu setzen, wendet sich Cook der Analyse von Meta-Comics wie *Bomb Queen* (2006-) zu, die selbstreflexiv mit comictypischen Elementen wie der Sprechblase arbeiten (vgl. ebd., S.174ff.). Gegen sein Vorhaben ließe sich allerdings einwenden, dass Elemente wie dieses zwar nicht zum Standardrepertoire des Spielfilms gehören, sich mithilfe der Methoden des Animationsfilms allerdings durchaus imitieren lassen. Beispiele hierfür finden sich in Zeichentrickadaptionen früher Comicstripserien wie *Krazy Kat* (1913-1944) oder *Mutt and Jeff* (1907-1983), die Sprechblasen verwenden, um das Fehlen hörbaren Dialogs auszugleichen.

In beiden Ausführungen kommt die Sehnsucht nach einer genuine Comicwissenschaft zum Ausdruck, die sich einen eigenen Kern bewahrt hat, welcher sich unberührt von den Einflüssen anderer Disziplinen, in diesem

Falle der Filmwissenschaft, zeigt. Dabei scheinen die Autoren immer noch von der Sorge erfasst zu sein, dass das Sprechen über Comics mit einem der Filmwissenschaft entlehnten Vokabular den eigenen Forschungsgegenstand herabwürdigt. Ebendieser Gedanke kommt bei Douglas Wolk zum Ausdruck, der auf eine wertbehaftete Konnotation von Begriffen wie ‚filmisch‘ in der Diskussion von Comics hinweist: „[T]he most thoroughly ingrained error in the language used to discuss comics is treating them as if they were particularly weird, or failed, examples of another medium altogether. Good comics are sometimes described as being ‚cinematic‘ [...] [...] It’s almost an insult, though, to treat them [such claims] as compliments. Using them as praise implies that comics *as a form* aspire (more or less unsuccessfully) to being movies“ (2007, S.13). Wolk ist dahingehend zuzustimmen, dass solche wertende Urteile und die durch sie eröffneten Hierarchien der Auseinandersetzung mit Comics sowohl im populären als auch akademischen Kontext nicht förderlich sind und beiden Ausdrucksformen in ihren formalen Möglichkeiten nicht gerecht werden. Tendenziell fügt aber auch seine Argumentation sich als Baustein in eine Diskussion ein, die weiterhin für eine Comicforschung plädiert, welche sich durchaus offen für äußere Einflüsse zeigt, grundsätzlich aber nicht auf die Hilfe anderer Disziplinen angewiesen ist.

Demgegenüber erscheint mir Char-

les Hatfields Feststellung zentral, dass es so etwas wie eine eigenständige und in sich geschlossene Comicforschung gar nicht geben kann: „[O]ur field defies or at least seriously questions the compartmentalizing of knowledge that occurs within academia“ (2017, S.xix). Der Wunsch nach ‚der‘ Comicforschung mit eigens für den Forschungsgegenstand entwickelten Theorien und Methoden muss sich vor dem Hintergrund zumindest ein Stück weit als Illusion erweisen, dass die Mehrheit der Comicforscher_innen nicht in dieser Disziplin ausgebildet wurde. Stattdessen kommen sie unter anderem aus den Literatur-, Film- und Medienwissenschaften – und tragen die Methoden ihrer jeweiligen Forschungsdisziplinen mit in das Feld und ihre Auseinandersetzungen mit Comics hinein. Die zentrale Frage ist somit nicht, wie sich eine genuine Comicforschung herausbilden kann, sondern, und hier folge ich Dale Jacobs, wie sich die Comicforschung erfolgreich als eine Interdisziplin positionieren und auf produktive Weise von den unterschiedlichen Forschungsfeldern, aus denen sie sich speist, Gebrauch machen kann. Für Jacobs bedarf es dazu eines „sustained, reflective, and collective effort“ (2020, S.657), der die Comicforschung über die vorwiegend literaturwissenschaftlich geprägte Auseinandersetzung mit Comics als literarischen Texten sowie herausragenden Comiczeichner_innen und der damit einhergehenden Etablierung eines Kanons hinausführt. Anstatt

auf diese Weise weiterhin zu versuchen, Comics und Comicforschung zu legitimieren, wäre es ihm zufolge beispielsweise sinnvoll, sich stärker auf Fragestellungen und Methoden der Medienwissenschaft zu beziehen und sich mit den Produktions- und Rezeptionskontexten von Comics sowie ihrer Serialität und Zirkulation zu beschäftigen. Als theoretisches Gerüst für eine interdisziplinäre Comicforschung schlägt Jacobs eine Beschäftigung mit Comics als 1.) Texten, die es zu interpretieren gilt, 2.) materiellen Objekten, die wir in unseren Händen halten, und 3.) Orten kultureller Transaktionen vor (vgl. 2020, S.662). In den Fokus rückt der Comic dadurch nicht mehr allein als Kunstwerk, sondern unter anderem als Produkt einer Industrie, die zumeist nicht am künstlerischen Gehalt ihrer Erzeugnisse interessiert ist.

In seiner Argumentation greift Jacobs somit indirekt auf Bart Beaty zurück, der die Comicforschung ebenfalls vor die Herausforderung gestellt sieht, sich über das Abarbeiten an einem Kanon hinaus neue Felder zu erschließen und es somit wiederum der Filmwissenschaft gleichzutun. In der Einleitung zu dem von ihm herausgegebenen Schwerpunkt *Comics Studies: Fifty Years after Film Studies* schreibt er: „For Comics Studies to reach parity with Film Studies, it would have to move beyond the narrowly thematic readings of key works and begin to offer critical insights into comics as a social and aesthetic system that has broader transmedia and intermedia implicati-

ons“ (2011, S.108). Der Prozess, den Jacobs und Beaty im Sinn haben, folgt letztlich dem Weg der Filmwissenschaft, die sich auf vergleichbare Weise zunächst ebenfalls über eine literaturwissenschaftlich geprägte Auseinandersetzung mit bedeutenden *auteurs* zu legitimieren gesucht hat und sich in den letzten Jahren verstärkt in Richtung der Medienwissenschaft öffnet. Aus dieser Perspektive lässt sich auch die Filmwissenschaft als eine Interdisziplin fassen. Auf nichts anderes zielt Thomas Koebner ab, wenn er von ihrem Freibeutertum spricht: „Filmwissenschaftler sind, wenn man so will, zum Teil Freibeuter, die sich der unterschiedlichsten Methoden oder Fragekategorien bedienen, um diesem vielgestaltigen Phänomen [dem Film] gerecht zu werden“ (1999, S.221). Eben diese Interdisziplinarität macht auch Bernd Kiefer in den Worten Koebners aus und ergänzt: „Der ideale Filmwissenschaftler wäre ohne Zweifel Universalist, aber da er das nur selten sein kann, bescheidet er sich mit der abenteuerlichen Wechselperspektivik, dem Freibeutertum, und kreuzt in räuberischer Absicht auf den Ozeanen des Wissens anderer Fächer“ (2016, S.9). Eben darin könnte die zukünftige Mission der Comicforschung liegen: kein Einigeln im Wunsch nach einem akademischen Elfenbeinturm, sondern die Rolle als Freibeuter_innen wahrnehmen und die Meere der Wissenschaften nach alldem absuchen und plündern, was dem eigenen Forschungsgegenstand gerecht wird und

den Horizont der Disziplin erweitert.

Die vernachlässigten Pfade der Filmwissenschaft

Abschließend bleibt zu klären, was die Filmwissenschaft wiederum von der Comicforschung lernen kann. Auf den ersten Blick mag dies irritierend erscheinen, wenn es meinen bisherigen Ausführungen folgend so etwas wie eine eigenständige Comicforschung mit genuinen Forschungsmethoden doch gar nicht zu geben scheint, sondern diese sich im Gegenteil sogar aus Theorien der Filmwissenschaft speist. Als Beispiel hierfür wurde zuvor die Erzähltheorie von Martin Schüwer herangezogen, der diesbezüglich auf einen wichtigen Umstand aufmerksam macht: Sofern Erkenntnisse aus anderen Disziplinen wie der Filmwissenschaft herangezogen werden, die anhand anderer Medien erzielt wurden, können diese nicht vorschnell auf den Comic übertragen werden. Stattdessen gilt es, die Potentiale des jeweiligen Mediums, in diesem Falle des Comics, im Blick zu behalten, so dass bereits vorliegende Konzepte nur von einer instruierenden Natur sein können und angepasst werden müssen (vgl. 2008, S.35ff.). Die Übernahme von Erkenntnissen aus der Filmwissenschaft beispielsweise erfolgt somit nicht passiv, sondern erfordert einen aktiven Transformationsprozess, um diese fruchtbar machen zu können.

Methoden, Theorien und insbesondere die mit ihrer Hilfe erzielten

Erkenntnisse zirkulieren somit zwischen unterschiedlichen Disziplinen. Zur Veranschaulichung eignet sich ein Beispiel aus der Erzähltheorie, mit dem die Filmwissenschaft sich aktuell konfrontiert sieht: Die seit Jahren populären Comicverfilmungen des *Marvel Cinematic* und *DC Extended Universe* haben mittlerweile den Punkt erreicht, an dem sie das aus den Comicheften bekannte Prinzip des Multiversums übernehmen, so wie es *The Flash* (2014-) und andere Serien bereits im Fernsehen vorgemacht haben. Bestimmte Superheldenfiguren existieren somit auch auf der großen Leinwand nicht mehr nur einmal, sondern treten in unterschiedlichen Ausformungen in parallel zueinander bestehenden Welten auf. So verbündet sich im Animationsfilm *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) Miles Morales' Version des Spinnenmannes mit Varianten aus anderen Universen; der von Tom Holland in den Realverfilmungen seit 2016 verkörperte Superheld trifft in *Spider-Man: No Way Home* (2021) auf seine beiden Vorgänger Tobey Maguire und Andrew Garfield; und in dem für 2022 angekündigten *The Flash* kehren sowohl Michael Keaton als auch Ben Affleck in ihre Rollen als Batman zurück, während im selben Jahr mit Robert Pattinson in *The Batman* zugleich eine neue Interpretation der Rolle hinzukommt. All diese Produktionen eröffnen Fragen hinsichtlich ihrer Narration, der Zirkulation ihrer Stoffe zwischen Comics, Filmen, aber auch Fernseh-

serien, sowie ihrer Rezeption seitens der Zuschauer_innen. Dabei drängt sich für die Filmwissenschaft der Blick hinüber zur Comicforschung auf, die seit Jahrzehnten mit diesem Phänomen vertraut ist (vgl. Kukkonen 2010).

Mit Superheldenverfilmungen beziehungsweise allgemeiner Adaptionen vom Comic zum Film ist zugleich der Bereich benannt, auf den sich das Interesse der Filmwissenschaft am Comic im Wesentlichen zu beschränken scheint. Dies steht im Kontrast zur anhaltenden, intensiven und vielstimmigen Auseinandersetzung mit Film und Filmwissenschaft in der Comicforschung. Verweisen ließe sich am ehesten noch auf die Beschäftigung mit den Anfängen des Kinos, in deren Zuge der Comicstrip als „eine sehr bedeutsame Wurzel der kinematischen Kunst“ (Panofsky 1993, S.21) Erwähnung findet oder dessen „idea of resolving narrative action into a series of static panels“ (Gunning 1982, S.221) mit dem nicht-kontinuierlichen Stil des frühen Films in Verbindung gebracht wird. In der Regel bleibt es aber bei solchen randständigen Verweisen. Das eigentliche Herausarbeiten wechselseitiger Beeinflussungen und Interaktionen bleibt der Comicforschung überlassen. Letzterem Vorhaben gehen beispielsweise Francis Lacassin (1972) und Jared Gardner (vgl. 2012, S.1-28) nach, wobei im Falle des ersteren die dahinterstehende Intention deutlich zum Vorschein kommt. Schließlich richtet sich seine Argumentation, dass einige wesentliche Bestandteile der

kinematografischen Sprache bereits in Vorläufern des Comics entwickelt wurden, zugleich gegen die Tendenz, Comics mit den Mitteln des Films zu beschreiben und nicht etwa umgekehrt (vgl. 1972, S.11).

Die Anfänge des 20. und 21. Jahrhunderts stellen diejenigen Phasen dar, in denen Comic und Film so eng beieinanderstehen und interagieren wie zu keinen anderen Zeitpunkten in der gemeinsamen Geschichte der beiden Ausdrucksformen. Jared Gardner spricht diesbezüglich davon, dass wir aktuell einen „return to [the] origins for both film and comics“ erleben, „or perhaps better put, a twenty-first-century recovery of a road-not-taken at the beginning of the twentieth century“ (2012, S.181). Diese „road-not-taken“ macht aus filmwissenschaftlicher Sicht auf zweierlei aufmerksam: Sie lenkt den Blick zurück auf Pfade, die verpasst wurden einzuschlagen und auf eine (Neu-)Entdeckung warten sowie nach vorne auf aktuelle Herausforderungen. Besondere Beachtung verdienen meiner Ansicht nach dabei Konfigurationen des Films, die klassischerweise nicht Forschungsgegenstand der Disziplin sind und traditionelle Grenzziehungen zwischen Comic und Film in Frage stellen. Ich denke beispielsweise an die Adaption von Filmen durch Comics, wie im – 1939 erstmals erschienenen und im gleichen Jahr nach sechs Ausgaben wieder eingestellten – Magazin *Movie Comics*, das unter anderem Adaptionen zu *Son of Frankenstein* (1939)

und *Stagecoach* (1939) enthielt. Dabei wurden Pressefotos zu den jeweiligen Filmen unter anderem mit den comic-typischen Sprechblasen versehen, während etwa *Fawcett Movie Comics* (1949-1952) gezeichnete Bilder verwendete (vgl. Davis 2017, S.72ff. und S.218ff.). Magazine wie diese ließen sich sowohl vor einem möglicherweise noch anstehenden Kinobesuch rezipieren, wodurch sie die jeweiligen Filme zugleich bewerben, als auch im Anschluss daran. Daneben gab es insbesondere im Italien und Frankreich der 1950er und 1960er Jahre die *film photonovels*. Diese arbeiteten mit abgedruckten Stills aus den jeweiligen Filmen und erschienen daher erst nach dem Ende ihrer kommerziellen Auswertung. Sie dienten all denjenigen als Souvenir und Erinnerungstütsche, die den entsprechenden Film bereits im Kino gesehen hatten sowie all denjenigen als Chance, die ihn auf der großen Leinwand verpasst hatten (vgl. Baetens 2019).⁶

Von solchen Beispielen im Einzelnen abgesehen, gibt es bis heute eine Vielzahl an Comic- als auch Filmschaffenden, die sich nicht auf ein Metier beschränken, sondern ebenso die stilistischen und erzählerischen Möglichkeiten der jeweils anderen Ausdrucksform nutzen. So adaptierte Osamu Tezuka mit der von ihm

gegründeten Produktionsfirma beispielsweise seinen Manga *Tetsuwan Atomu* (1952-1968) als gleichnamige Animeserie für das Fernsehen (1963-1966). Alejandro Jodorowsky arbeitet seit den 1980er Jahren ebenfalls als Filmemacher und Comiczeichner. Der Comiczeichner Jean ‚Mœbius‘ Giraud war unter anderem an der Entstehung von *Alien* (1979) und *The Fifth Element* (1997) beteiligt. Frank Miller agierte nicht nur als Co-Regisseur an den beiden Verfilmungen seiner *Sin City*-Reihe (1991-2000) und adaptierte mit *The Spirit* (2008) die gleichnamige Comicserie von Will Eisner, sondern schrieb auch an den Drehbüchern zu den ersten beiden Fortsetzungen von *RoboCop* (1987) mit. Der US-amerikanische Regisseur Walter Hill legte die Szenarien zu den beiden Graphic Novels *Balles perdues* (2015) und *Corps et âme* (2016) der französischen Comicschaffenden Matz und Jef vor. Darüber hinaus erhalten in der vom Verlag Liquid Comics seit 2006 herausgegebenen Reihe *Director's Cut* Filmschaffende wie Guy Ritchie, John Woo, Shekhar Kapur und Nicolas Cage die Möglichkeit, ihre eigene Comicserie umzusetzen, während Quentin Tarantino und Matt Wagner mit *Django/Zorro* (2014-2015) ein Comicsequel zu Tarantinos Film *Django Unchained* (2012) vorgelegt haben.

In Zeiten der Digitalisierung finden zudem nicht nur Filme verstärkt außerhalb klassischer Kinovorführungen statt, sondern auch Comics tauschen das bedruckte Papier gegen

6 Zu wechselseitigen Adaptionen von Comics und Filmen vgl. auch Fuchs 1985; Caneppele/Krenn 1999; die Beiträge in Gordon/Jancovich/McAllister 2007; Pratt 2012; Burke 2015; Morton 2016; Dixon/Graham 2017; Jeffries 2017.

den Bildschirm des Computers oder Tablets ein. Auf diese Weise grenzen sich Webcomics von herkömmlichen Comics ab und problematisieren so zugleich klassischerweise angenommene Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Comic und Film. Denn jenseits konventionell aufgemachter Webcomics, die weiterhin Seite für Seite gelesen werden und sich hauptsächlich durch die Digitalisierung, ihre „Immaterialität oder Virtualität“ (Hammel 2016, S.173) von gedruckten Comics unterscheiden, gibt es auch solche, die ausgiebiger von den neuen technischen Möglichkeiten Gebrauch machen. Als hybride Formen lassen sie mitunter die Grenzen zwischen Comicheft, Zeichentrickfilm und auch Computerspiel verschwimmen, widersetzen sich bestehenden Definitionen von Comics oder Webcomics und erschweren so ihre Zuordnung. Der *Watchmen: Motion Comic* (2008-2009) beispielsweise nimmt die Panels der Vorlage zum Ausgangspunkt, um die Figuren darin in Bewegung zu versetzen, Schwenks und Zooms hinzuzufügen, Textblöcke sowie Sprech- und Gedankenblasen akustisch auszuformulieren und das Ganze somit um eine Tonspur samt Filmmusik zu ergänzen. Damit fungiert er als eine Art Bindeglied zwischen der 1987 erstmals komplett erschienenen Comicvorlage und der 22 Jahre später in die Kinos gekommenen Realverfilmung *Watchmen* (2009).

Fazit

All diese Beispiele verdeutlichen, dass eine strikte Trennung von Comic und Film in vielen Fällen nur bedingt Sinn macht und längst überholt erscheint. Wenn die eigenen Forschungsgegenstände sich zusehends anderen medialen Formen zuwenden, sich auf diese beziehen und Einzug in sie halten, erfordert dies eine wissenschaftliche Auseinandersetzung, die bekannte Pfade hinter sich lässt, um Schritt mit den vor ihren Augen stattfindenden Entwicklungen halten zu können. Die Comicforschung ist der Filmwissenschaft hier insoweit voraus, als dass sie Comic und Film seit jeher produktiv aufeinander bezieht und zusammendenkt. Gleichwohl muss sie sich von der Befürchtung frei machen, in ihrer Interdisziplinarität nur als unterkomplexe Form anderer Medienwissenschaften, insbesondere der Filmwissenschaft, wahrgenommen zu werden. Wie von Jacobs beschrieben, bedarf es hierzu einer kollektiven und reflexiven Anstrengung, mit der sich allerdings auch die filmwissenschaftliche Forschung konfrontiert sieht. Zwar erscheint sie bei Beaty nicht ohne Grund als Vorreiter für die Comicforschung, weist aber gerade hinsichtlich jener einen blinden Fleck auf, den es zu erhellen gilt. Nur so wird es beiden Disziplinen möglich sein, sich mit den formalen Möglichkeiten ihrer jeweiligen Forschungsgegenstände als auch mit der Kontingenz ihrer historischen Entwicklung jenseits jedweder Medienspezifik auseinanderzusetzen.

Die herangezogenen Beispiele unterstreichen dabei, dass eine wesentliche Aufgabe von Comicforschung und Filmwissenschaft aktuell darin liegt, sich verstärkt in ihre gemeinsamen Grenzbereiche zu begeben.

Literatur

- Baetens, Jan: *The Film Photonovel: A Cultural History of Forgotten Adaptations*. Austin: University of Texas Press, 2019.
- Barros, David Pinho/Crucifix, Benoît: „Bande dessinée et cinema: arts parallèles ou entrecroisés?“ In: Finzo/Deloignon, Olivier (Hg.): *Bande annonce: cinéma et bande dessinée*. Paris: Zeug, 2019, S.48-57.
- Beaty, Bart: „Introduction.“ In: *Cinema Journal* 50 (3), 2011, S.106-110.
- Becker, Thomas: „Einführung: Legitimität des Comics zwischen interkulturellen und intermedialen Transfers.“ In: ders. (Hg.): *Comic: Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Essen/Bochum: Ch. A. Bachmann, 2011a, S.7-19.
- Becker, Thomas: „Comiclibido der Nouvelle Vague und die Folgen: Zur Ästhetik der oszillierenden Übertreibung im Autorenfilm (Godard) und Autorencomic (Moëbius).“ In: ders. (Hg.): *Comic: Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Essen/Bochum: Ch. A. Bachmann, 2011b, S.63-76.
- Burke, Liam: *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*. Jackson: UP of Mississippi, 2015.
- Caneppele, Paolo/Krenn, Günter: *Film ist Comics. Wahlverwandschaften zweier Medien: Die Projektionen des Filmstars Louise Brooks in den Comics von John Striebel bis Guido Crepax*. Wien: Filmarchiv Austria, 1999.
- Canosa, Michele/Fornaroli, Enrico (Hg.): *Desideri in forma di nuvole: cinema e fumetto*. Udine: Campanotto, 1996.
- Chute, Hillary L./DeKoven, Marianne: „Introduction: Graphic Narrative.“ In: *MfS Modern Fiction Studies* 52 (4), 2006, S.767-782.
- Cook, Roy T.: „Why Comics Are Not Films: Metacomics and Medium-Specific Conventions.“ In: Meskin, Aaron/ders. (Hg.): *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Malden: Wiley-Blackwell, 2012, S.165-187.
- Davis, Blair: *Movie Comics: Page to Screen/Screen to Page*. New Brunswick/New Jersey/London: Rutgers UP, 2017.

- Dixon, Wheeler Winston/Graham, Richard: *A Brief History of Comic Book Movies*. Cham: Palgrave Macmillan, 2017.
- Eco, Umberto: „Crepax, Syntax, Zeit.“ In: Krenn, Günter/Caneppele, Paolo/ Ulrich, Johann (Hg.): *Guido Crepax: Valentina*. Berlin: Avant, 2015, S.11-15.
- Eisner, Will/Miller, Frank: *Eisner/Miller: Interview Conducted by Charles Brownstein*. Milwaukee: Dark Horse, 2005.
- Etter, Lukas/Stein, Daniel: „Comictheorie(n) und Forschungspositionen.“ In: Abel, Julia/Klein, Christian (Hg.): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016, S.107-126.
- Fischer, Craig: „Comics and Film.“ In: Bramlett, Frank/Cook, Roy T /Meskin, Aaron (Hg.): *The Routledge Companion to Comics*. New York/London: Routledge, 2017, S.339-347.
- Fuchs, Wolfgang J.: *Batman, Beatles, Barbarella: Der Kosmos in der Sprechblase*. Ebersberg: Edition 8 1/2 Lothar Just, 1985.
- Gardner, Jared: *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*. Stanford: Stanford UP, 2012.
- Gordon, Ian/Jancovich, Mark/McAllister, Matthew P. (Hg.): *Film and Comic Books*. Jackson: UP of Mississippi, 2007.
- Gunning, Tom: „The Non-Continuous Style of Early Film (1900-1906).“ In: Holman, Roger (Hg.): *Cinema 1900/1906: An Analytical Study by the National Film Archive (London) and the International Federation of Film Archives*. Brüssel: Fédération Internationale des Archives du Film, 1982, S.219-229.
- Hammel, Björn: „Webcomics.“ In: Abel, Julia/Klein, Christian (Hg.): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016, S.169-180.
- Harvey, Robert C.: *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History*. Jackson: UP of Mississippi, 1996.
- Hatfield, Charles: „Foreword: Comics Studies, the Anti-Discipline.“ In: Smith, Matthew J./Duncan, Randy (Hg.): *The Secret Origins of Comics Studies*. New York/London: Routledge, 2017, S.xi-xxii.
- Ilme, Burkhard: „Montage im Comic: Spezifische Nutzung eines Erzählmittels.“ In: Grünewald, Dietrich (Hg.): *Struktur und Geschichte der Comics: Beiträge zur Comicforschung*. Bochum/Essen: Ch. A. Bachmann, 2010, S.67-83.
- Jacobs, Dale: „Comics Studies as Interdiscipline.“ In: Aldama, Frederick Luis (Hg.): *The Oxford Handbook of Comic Book Studies*. New York: Oxford UP, 2020, S.656-670.
- Jeffries, Dru: *Comic Book Film Style: Cinema at 24 Panels per Second*. Austin: University of Texas Press, 2017.

Kiefer, Bernd: „Hart die Brüche, schwach die Verkettungen: Zur Einleitung.“ In: Grob, Norbert/ders.: *Bruch der Weltenlinie. Zum Kino der Moderne: Essays – Porträts – Hommagen*. Berlin: Bertz + Fischer, 2016, S.9-15.

Koebner, Thomas: „Die Komplexität der Filmbilder.“ In: ders.: *Halbnah: Schriften zum Film. Zweite Folge*. St. Augustin: Gardez!, 1999, S.216-230.

Köhn, Stephan: „Manga.“ In: Abel, Julia/Klein, Christian (Hg.): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016, S.248-262.

Kukkonen, Karin: „Navigating Infinite Earths: Readers, Mental Models, and the Multiverse of Superhero Comics.“ In: *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 2 (1), 2010, S.39-58.

Lacassin, Francis: „The Comic Strip and Film Language.“ In: *Film Quarterly* 26 (1), 1972, S.11-23.

McCloud, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper-Perennial, 1994.

Miller, Ann: „Film.“ In: La Cour, Erin/Grennan, Simon/Spanjers, Rik (Hg.): *Key Terms in Comics Studies*. Cham: Palgrave Macmillan, 2022, S.111-112.

Morton, Drew: *Panel to the Screen: Style, American Film, and Comic Books During the Blockbuster Era*. Jackson: UP of Mississippi, 2017.

Moscato, Massimo: *Comics und Film*. Frankfurt/Berlin: Ullstein, 1988.

Panofsky, Erwin: „Stil und Medium im Film.“ In: ders.: *Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium im Film*. Frankfurt/New York: Campus, 1993, S.17-51.

Pratt, Henry John: „Making Comics into Film.“ In: Meskin, Aaron/Cook, Roy T. (Hg.): *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Malden: Wiley-Blackwell, 2012, S.147-164.

Quaresima, Leonardo/Sangalli, Laura Ester/Zecca, Federico (Hg.): *Cinema e fumetto: Cinema and Comics*. Udine: Forum, 2009.

Rippl, Gabrielle/Etter, Lukas: „Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative.“ In: Stein, Daniel/Thon, Jan-Noël (Hg.): *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. 2nd edition. Berlin/Boston: De Gruyter, 2015, S.191-217.

Schodt, Frederik L.: *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2011.

Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen: Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: WVT, 2008.

Sina, Véronique: „Die Korrelation von Comic und Film: Ein Einblick in die reziproke Entwicklungsgeschichte zweier Medien.“ In: *Closure: Kieler e-Journal*

für Comicforschung 1 (1), 2014, S. 99-121. <https://www.closure.uni-kiel.de/closure1/sina> (03.01.2022).

Towle, Ben: „Let’s Stop Using Film Terminology to Talk About Comics“ (2014). <http://www.benzilla.com/?p=5117> (17.12.2021).

Wolk, Douglas: *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. Philadelphia: Da Capo Press, 2007.

Neuerscheinungen: Besprechungen und Hinweise

Im Blickpunkt

Hans-Jürgen Bucher (Hg.): Medienkritik: Zwischen ideologischer Instrumentalisierung und kritischer Aufklärung

Köln: Herbert von Halem 2020, 418 S., ISBN 9783869624457, EUR 36,-

Was ist Medienkritik? Wo findet sie aktuell statt? Wer kritisiert und welche Erscheinungsformen finden sich gegenwärtig? Welche Auswirkungen hat sie auf die Gesellschaft? Diesen Fragen geht der vorliegende Band des Medienwissenschaftlers Hans-Jürgen Bucher nach. Ausgegangen wird von der Annahme, durch die Digitalisierung sei Medienkritik „zu einer Art Breitensport geworden, an dem sich alle mit Internetzugang auf einer Vielzahl von Kanälen beteiligen können“ (S.9). Somit ist Medienkritik nicht Kernkompetenz des Journalismus und der Medieneliten, sondern aktuelles Massenphänomen, das nicht (nur) auf Qualität und aufklärerische Funktion hin zu untersuchen ist. Der Sammelband setzt sich also zum Ziel, „die neuen Konstellationen und Praktiken der Medienkritik“ (S.15), die sich vor allem im Internet finden, zu thematisieren und diskutieren. In den Beiträgen geraten daher neben der ‚klassischen‘ kritischen

Medienanalyse mit emanzipatorischer Zielsetzung auch solche in den Blick, die vor allem der ideologischen Instrumentalisierung dienen.

Auf die Einführung des Herausgebers folgen fünf Kapitel, die die Beiträge sowie den gesamten Band sinnvoll gliedern. Klassischerweise umfasst das erste Kapitel Beiträge zur Theorie, die von Christan Pentzold („Mediendiskursanalyse“), Margarete Jäger („Medienkritik als Gesellschaftskritik“) und Bucher („Medienkritik und Konstruktivismus“) stammen. Das Feld der „Journalismus-Kritik“ bedient das zweite Kapitel. Hektor Haarkötter übt sich an einer Typologie und Systematik (aufgeteilt in „Perspektivierung der Journalismuskritik“ als „journalistische Selbstkritik“ und „Fremdkritik am Journalismus“ sowie „Formale Kritik oder Diskurskritik“, wiederum unterteilt in „formale Journalismuskritik“ und „Journalismuskritik als diskursive Praxis“), was letztlich auf die weiteren

Beiträge im Kapitel verweist. So befasst sich etwa Daniel Perrin mit dem Feld der journalistischen Selbstkritik und Anna-Lena Wagner mit dem der Fremdkritik. Besonders interessant sind die Ausführungen von Eva Gredel zur Frage der „Wikipedisierung des Journalismus?“. Sie betrachtet, inwieweit Wikipedia als Quelle im öffentlichen Diskurs in Erscheinung tritt und damit eine journalistische Recherche ersetzt. Das vierte Kapitel „Medienkritik von Seiten der Wissenschaft“ schließt zwar nicht chronologisch, aber inhaltlich hier an: über Fallstudien zur aktuellen Wissenschaftskommunikation (Niels G. Mede und Mike S. Schäfer), zur Berichterstattung des deutschen Fernsehens über den Ukraine-Konflikt 2013/14 (Uwe Krüger und Anna Mundt) sowie zum deutschen Einwanderungsdiskurs 2015/16, in der Luisa und Christian Humm die Argumentationsmuster von *Junger Freiheit*, dem Publikationsorgan der Neuen Rechten, und der linksliberalen *ZEIT* untersuchen. Betrachtung finden dabei nicht nur die Leitartikel beider Blätter, sondern ebenso die dazu von den Leser_innen abgegebenen Kommentare, um das „Vorkommen von Medienkritik im Diskurs in Form des Demagogie-Topos“ (S.335) aufzuspüren.

Das dritte Kapitel ist überschrieben mit „Das kritische Publikum“ und bildet gemeinsam mit dem fünften Kapitel zu „Medienkritik und Ideologie“ eine weitere interessante Ebene abseits etablierter journalistisch-feuilletonistischer Strukturen. Grundlage sind die Dyna-

misierungs-, Entgrenzungs- und Entprofessionalisierungsmechanismen vor allem in den sozialen Medien, die neue Felder und Akteur_innen der Medienkritik ermöglichen. Dem darf sich auch die wissenschaftliche Forschung nicht verschließen. Letztlich entfaltet neben den institutionalisierten Massenmedien – gerade in Krisenzeiten und bei gesellschaftspolitischen Themenspektren – das kommentierende und produzierende Publikum Breitenwirkung: über Foren, Online-Kommentare, auf Facebook oder in Watchblogs. Vornehmlich die rechtspopulistische Agitation findet hier ihren Raum. Dennis Kaltwasser und Daniel Pfurtscheller nehmen in ihren Beiträgen explizit die Kommentarebene als medienkritische Praxis des Publikums in den Blick, Franziska Rauchut schaut auf die „Journalistische Gender-Gegnerschaft“ und Christof Barth, Katharina Christ und Marius Diederich untersuchen die diskursiven Auswirkungen populistischer Medienkritik. Letztere zeigen auf, wie über plakative Visualisierungen, gepaart mit Vereinfachungen, die etablierten Medien pauschal diffamiert werden sollen.

Der Sammelband umfasst 20 Beiträge, die allesamt lesenswert sind. Deutlich wird, dass Medienkritik heute auf vielen Ebenen und von allen Seiten erfolgt. Überwiegend sind es jedoch die rechtspopulistischen Akteur_innen, die deutlich zugenommen und starken Einfluss auf die öffentliche Kommunikation haben. In der Einleitung schreibt der Herausgeber: „Der

Band trägt der aktuellen Entgrenzung und Dynamisierung der Medienkritik, die durch die Digitalisierung der Medienkommunikation ausgelöst wurde, in verschiedener Hinsicht Rechnung: durch Fallanalysen der neuen Handlungsfelder und Arenen [...], durch Analysen der medienkritischen Partizipation des Publikums, durch eine Erweiterung der Journalismus-Kritik unter den Gegebenheiten einer veränderten Medienlandschaft, durch eine Überprüfung des medialen Leistungssystems für die Meinungs-

bildung im Fall umstrittener Themen [...] oder politischer Krisen“ (S.14). Nach der Lektüre ist zu konstatieren: Ja, das ist gelungen. Noch dazu positiv anzumerken bleibt die diskurstheoretische Basis, die im ersten Kapitel gelegt wird. Der Band ist eine spannende und empfehlenswerte Lektüre für jede und jeden, die beziehungsweise der sich beruflich oder auch nur aus reinem Interesse mit Medienkritik beschäftigt.

Monika Weiß (Marburg)

Medien/Kultur

Mike Sandbothe: Perspektiven pragmatischer Medienphilosophie: Grundlagen – Anwendungen – Praktiken

Bielefeld: transcript 2020, 230 S., ISBN 9783837652055, EUR 34,-

Der Sammelband *Perspektiven pragmatischer Medienphilosophie: Grundlagen – Anwendungen – Praktiken* fasst mehrere Artikel von Mike Sandbothe zum titelgebenden Thema zusammen. Als Fortschreibung seiner Monografie *Pragmatische Medienphilosophie: Grundlegung einer neuen Disziplin im Zeitalter des Internet* (Weilerswist: Velbrück, 2001) bietet dieser Band nur Einsteiger_innen Neues. Dabei ist er aufgliedert in drei Einheiten: Grundlagen und Narrative, Anwendungen und Fallbeispiele sowie Praktiken und Prototypen. Einiges wiederholt sich auch innerhalb des Bandes, wobei jeder Artikel neue Gedanken enthält. So wird zum Beispiel auf die Einteilung der Mediensorten in „sinnliche Wahrnehmungsmedien“, „semiotische Kommunikationsmedien“ und „technische Verbreitungs-, Verarbeitungs- und Speichermedien“ immer wieder von unterschiedlicher Perspektive her eingegangen (vgl. S.10, S.35, S.56, S.81, S.150 und S.175). Diese Kategorisierung sei vor allem eine Grundlage, die im Sinne der Wittgenstein'schen ‚Familienähnlichkeiten‘ durchaus variabel ist und sich im Sprachgebrauch verändern kann.

Zunächst wird der Begriff ‚Medien-

philosophie‘ diskutiert, wobei Sandbothe auch die Perspektiven der anderen sich mit dem Thema beschäftigenden Denker_innen mit einbezieht. Dabei hebt der Autor hervor, dass eine pragmatische Medienphilosophie mit einem Medienbegriff arbeite, der als Werkzeug verstanden und mehr ernst genommen werden solle (vgl. S.39f.). Medien zeigten in diesem Sinne Veränderung von Wirklichkeit an, wobei sie zudem diese intersubjektiv koordinieren. Aufgrund dieses sozialen und kommunikativen Charakters sei ein pragmatischer Ansatz substanziell. Dem liegt, wie Sandbothe im Artikel „Medien und Erkenntnis“ darstellt, ein Verweisungscharakter zugrunde, der Sprache und Wahrnehmung kombiniere. So sei nach Martin Seel das Bildmedium ähnlich strukturiert wie das Sprachmedium (vgl. S.52).

Im Beispielteil vollzieht Sandbothe den theoretischen Ansatz in der Verknüpfung von theoretischer Filmphilosophie (die sich eher an Gilles Deleuze orientiert) und an einer praktischen Filmphilosophie, die sich moralischen und gesellschaftlichen Fragen in der Narration der Filme stellt. Als Beispiele dienen die Filme *The Matrix* (1999) der Wachowski-Geschwister und *Minority*

Report (2002). Hier steht allerdings die narrative Lesart eher im Vordergrund vor einer Bildsprachlichen, was auch der Kürze des Artikels geschuldet sein mag.

Wie vollzieht sich also mit dem Medium als Werkzeug ein wirklichkeitsveränderndes Handeln? Im den zweiten Teil einleitenden Artikel umkreist Sandbothe noch eine mögliche Antwort. Zunächst stellt er die Orientierung an einem Leitmedium als kritisch heraus und befürwortet eine multidimensionale und medienübergreifende Lesart, die in den Begriff der Medienkonvergenz mündet.

Anschließend folgt ein Artikel über Computerspielsucht. Dieses Thema geht Sandbothe auch mit der Methode der pragmatischen Medienphilosophie an, was bedeutet, dass keine Klassifikation dieser Sucht aufgezeigt wird, sondern sie als kulturelle Ausdrucksform infolge diverser Süchte begriffen wird. Er schlägt hier als Lösung mediale Kulturtherapien vor. Jene werden im letzten Teil deutlicher präsentiert. So stellt Sandbothe eingangs ein Gedankenexperiment vor, dass Marshall McLuhans Medientheorie vor dem Hintergrund seines christlichen Glaubens untersucht. Hier entdeckt Sandbothe einen Zusammenhang mit einer die Körperlichkeit in den Vordergrund rückenden Medienphilosophie. Diese setzt mit Feldenkrais und Alexander-Technik

auf Körpervermittlung und bewusste Körpersteuerung und versucht sie für das kreative, körperliche Lernen fruchtbar zu machen. In einem den Band ergänzenden Interview zwischen Sandbothe und dem Journalisten und Fernsehproduzenten Friedrich Küppersbusch wird diese Körperarbeit als Möglichkeit in der universitären und schulischen Praxis thematisiert. Diese könne zur kreativen Nutzung und Veränderung von Wissen beitragen, weil sie eine eher zurückentwickelte Praxis vermittelt (vgl. S.179). Notwendige empirische Untersuchungen, die über seminarkonzeptionelle Prototypen hinausgehen, stünden allerdings noch aus (vgl. S.193). Als Konsequenz würde eine erziehungswissenschaftliche Herangehensweise den Begriff des Mediums ergänzen und umdeuten.

Der Sammelband bildet den wissenschaftlichen Weg Sandbothes von der Reflexion einer pragmatischen Medienphilosophie zur Anwendung von Körpertechniken in der Lehr- und Lernpraxis als Gegenbewegung zur ‚unbewegten‘ Denkkultur ab. Damit findet er selbst die Antwort auf die Frage nach einer Methode, die Medien anders begreift als dies im wissenschaftlichen Kontext üblich ist. Das macht die Lektüre, trotz der Wiederholungen, spannend.

Sebastian Reinhard Richter (Bochum)

Claudio Baraldi, Giancarlo Corsi, Elena Esposito: Unlocking Luhmann: A Keyword Introduction to Systems Theory

Bielefeld: Bielefeld UP 2021, 276 S., ISBN 9783837656749, EUR 34,-

Unlocking Luhmann: A Keyword Introduction to Systems Theory ist die englische Übersetzung des Glossars von Niklas Luhmann und wurde von Claudio Baraldi, Giancarlo Corsi und Elena Esposito nun als Open-Access-Publikation herausgegeben. Das italienische Original stammt von 1989, für das Luhmann ein Vorwort schrieb, welches in der deutschen Ausgabe der gleichen Herausgeber_innen *GLU Glossar zu Niklas Luhmanns Theorie sozialer Systeme* (Berlin: Suhrkamp, 1997) nicht enthalten war.

Vor dem Hintergrund des postmodernen Lehrsatzes vom Ende der 1980er Jahre, den Jean-François Lyotard in seinem Buch *Le Postmoderne expliqué aux enfants: Correspondance 1982-1985* (Paris: Galilée, 1986) publik machte: Ein Ende der ‚großen Erzählungen‘ gab Luhmann in seiner Vorrede die Herausforderung des Verlusts der Autorität vergangener Narrative bekannt. Neue Möglichkeiten und neue Beschreibungsmethoden eröffnen sich angesichts einer ungewissen und unvorhersehbaren Zukunft. Nun hat er bei seiner minutiösen Beschreibung der Semantik im Übergang von der traditionellen zur modernen Gesellschaft das Modell einer stratifizierten Gesellschaft durch eines der funktionalen Differenzierung ersetzt; damit entwickeln sich soziale Systeme in die

Richtung einer irreversiblen Zunahme singularer Funktionalität. Diese Operation liegt der Kommunikation zugrunde, die sich durch symbolisch generalisierte Medien wie Sprache, Schrift, Liebe, Geld, Moral vollzieht.

1989 erkannte Luhmann, dass die Zunahme singularisierter Personifizierung und funktionaler Differenzierung von sozialen Systemen eine schwer zu bewältigende Komplexität mit sich bringt. Dies führt zu einer immer stärkeren Segmentierung und Fragmentierung der Organisation der Gesellschaft, die auch unmittelbar eine Mikropolitisierung von Machtwirkungen herbeigeführt hat. Diese Tendenz geht einher mit einer beachtlichen Ungewissheit und einer immer stärkeren Unbestimmtheit des genauen Ablaufs der Systementwicklung. Heute ist die Komplexität weniger eine Prognose als eine Realität, die die Forscher_innen und Wissenschaftler_innen nicht ableugnen können. Luhmann ruft dazu auf, diese Komplexität zu sehen: „to see the world correctly“ (S.13) – anstatt Probleme in die Empirie beziehungsweise die Erhebung neuer Daten zu verlagern. In Wahrheit kann man dadurch eine neue Chance und neue Erkenntnisse entdecken („one might also discover new opportunities“ [ebd.]).

Dazu brauchen wir eine neue Organisation des Wissens; wir brauchen

Methoden, welche die Transparenz und Heterarchie interdisziplinärer Theoriebildung erfordern. Es kann keine Erkenntnis von Komplexität gelingen bis der Hermetismus institutioneller Strukturen ihre Schleier zerreißt, die Hierarchisierung der Wissensproduktion endet und in eine netzförmige Struktur der Wissensteilung übergeht. Luhmanns Appell zur Reorganisation des Wissens ist in einem Glossar als gelungene Technik der Darlegung einer Theorie ausformuliert, die der Linearität einer Monografie nicht geglückt wäre.

Luhmanns hoffnungsvolles Vorwort ist der beste Dank für den gewagten und erfolgreichen Versuch, ein orientierendes Handbuch zu seinen Theorien zu schaffen. Dieser vielversprechende Text wurde nun auch der englischen Ausgabe beigelegt, denn er ist nach wie vor aktuell. Die Bedeutung der englischen Übersetzung von Luhmanns Glossar ist eine doppelte: Einerseits ist sie ein Instrument, das die immer stärker merkbare Rezeption soziokybernetischer Systemtheorien im anglo-amerikanischen Raum unterstützt, andererseits wird so Rezipierenden aus sämtlichen Disziplinen die Systemtheorie Luhmanns im Großen und im Kleinen zugänglich gemacht. Die Abstraktion seiner Theorie wird hier so verständlich gemacht, dass ein Zugang zur Komplexität seiner Ideen gelingen kann. Damit ist die Spezifität einzelner Teilsysteme der Gesellschaft wie Wirtschaft, Politik, Kunst oder Religion mit einem Blick auf den ganzen

Korpus von Luhmanns Systemtheorie berücksichtigt. Die holistische und die partikuläre Sicht entwickeln sich in einer quasi universellen Lehre zur Operabilität der Kommunikationssysteme. Durch den Gang der labyrinthischen Welt der Systemtheorie Luhmanns leiten sieben Lesewege: einer der phänomenologischen Begriffe des Sinns, der zweite für die Darstellung der Grundbegriffe von Luhmanns Systemtheorie, der dritte zur Beschreibung der Grundlagen der Theorie von ihrer technologischen Seite her, der vierte für eine Gruppe von Begriffen, die sich auf im engeren Sinn soziologische Fragen der Theorien sozialer Systeme beziehen, der fünfte zur funktionalen Differenzierung, der sechste zur Unwahrscheinlichkeit der Kommunikation und der siebte zur Zeitdimension. Dass man im Glossar auf sieben Wegen nachschlagen kann, vervielfältigt ebenso die Hermeneutik seiner Theorie. So findet man neue Perspektiven, die sonst mit einem linearen Blick auf sein Werk – oft chronologisch nach seinen bibliografischen und biografischen Angaben sowie nach thematischen Schwerpunkten seiner Schreibtätigkeit geordnet (Semantik und Gesellschaftsstruktur, Funktionssysteme, Organisationssoziologie) – ausgeblendet bleiben. Insbesondere werden neue Bezüge hergestellt, die durch die modulare Sequenzstruktur des Glossars die Deutung in die Richtung neuer Verständnismöglichkeiten spezifischer Themen lenken. Nichtsdestotrotz haben die Herausgeber_innen die Eigenkomplexität klar gemacht,

geschuldet einer Vielzahl von Relationen und wechselseitigen Abhängigkeiten der Begriffe, vor allem akzentuiert durch die Zirkularität der Theorie und gekennzeichnet durch eine interne Verweisungsstruktur, da sie der Darstellung von Luhmanns Theorie eine Form zur Reduktion der Redundanz gegeben haben. Die schriftliche Linearisierung eines zirkulären Denkens muss eine Steigerung von Redundanzen in Kauf nehmen. Um sie zu vermeiden oder mindestens zugunsten des Leseflusses zu verringern, wurden die relevanten

Kategorien einzelner Stichworte auf drei begrenzt. Das Glossar ist heute im deutschen Sprachraum ein übliches Arbeitsinstrument für alle, die sich in die Welt der Systemtheorie Luhmanns einlesen möchten. Dies ist ein gelungenes Projekt, das unzweifelhaft die erste Kontaktaufnahme erleichtert und den Zugang zur Theorie um vielfältige Sichtweisen erweitert. Man kann sich nur über die englische Übersetzung freuen.

Arantzazu Saratzaga Arregi (Wien)

Sebastian Althoff, Elisa Linseisen, Maja-Lisa Müller, Franziska Winter (Hg.): *Re/Dissolving Mimesis*

Paderborn: Wilhelm Fink 2020 (Medien und Mimesis, Bd.6), 294 S., ISBN 9783770564958, EUR 39,90

Der Sammelband *Re/Dissolving Mimesis* ist Teil einer Reihe und Ergebnis von Kolloquien und Diskussionen der DFG Forschungsgruppe „Media and Mimesis“. Der Titel des Bandes kann auf drei Arten gelesen werden: einmal als Klärung der Nachahmungsfrage digitaler Bilder (*resolving*), als Auflösung klassischer Mimesis-Konzepte (*dissolving*) und als Wieder-Auflösung von beidem (*re-dissolving*). Das Buch hält, was der Titel verspricht, denn alle drei Aspekte werden thematisiert: Die

Herausgeber_innen heben hervor, dass digitale Bilder die Platon'sche Logik der Mimesis ablösen, als ein „normative ‚rating system‘, an imitation ratio to differentiate what can be described as the ‚original‘, ‚ideal‘, ‚good‘ or ‚right‘ image in contrast to the copy or false pretender“ (S.15). Stattdessen brächten digitale Bilder dynamische Konzepte hervor – so dynamisch wie der Begriff der Mimesis selbst. Die Herausgeber_innen argumentieren, dass dieser Begriff keineswegs überholt sei.

Im Gegenteil sei Mimesis selbst ein „unsteady concept“, das „fluid relations“ kennzeichne, die digitale Infrastrukturen wiederum in ihrer eigenen Logik hervorbringen: „Understood dynamically, mimesis reflects a digital situation in which every image can be a model, transformations can be reciprocal and hierarchies confused“ (S.18).

Diese Dynamik findet sich in den einzelnen Beiträgen wieder: Die Herausgeber_innen verbinden Praktiken, die an die Montage- und Collagetechniken der bildenden Kunst und Literatur der 1920er Jahre erinnern, mit postdigitalen Bildpraktiken und argumentieren, dass durch diese Techniken Fragen nach Indexikalität, Realitätsbezug, Wirklichkeitsanspruch und die Spur der Realität im Bild unweigerlich ein Ende finden. Zwar taucht die klassische Mimesis als Bezugsgröße auf, das Konzept wird aber ebenso zerlegt und vergrößert wie das Bild von Doan Thi Huong, das im gesamten Buch in violett hinterlegten Kacheln wiederholt wird. Aufhänger für die Binnenstruktur des Sammelbandes ist der Artikel von Shumon Basar „LOL History“ (S.31-42), der zuvor im *e-flux journal* (2017) erschienen ist. Basar nutzt seine Faszination mit dem etwas morbiden CCTV-Bild von Doan Thi Huong, die im Februar 2017 den Gift-Anschlag auf Kim Jong-nam, den Bruder Kim Jong-uns, am Flughafen von Kuala Lumpur ausgeführt hatte. Morbide wie das Bild selbst – sie trägt einen Pullover mit dem Aufdruck ‚LOL‘ – ist auch die Geschichte hinter dem Bild. Basar befragt nicht das Bild nach der Schuldigen oder dem Tathergang, sondern geht

in das Bild selbst hinein: Seine Faszination bringt Basar dazu, das CCTV-Bild der Attentäterin in seine Pixel zu zerlegen, zusammenzuführen, hineinzuzoomen, ein neues Ganzes entstehen zu lassen – im Prinzip all das, was *re-dissolving* kennzeichnet. Daraus entstanden ist ein kurzer Essay mit sehr subjektiven Gedanken des Autors – etwa: „Doan Thi Huong’s face is certainly not ‚LOL‘. It is more nonchalant, closer to carefree. [...] There’s beauty, of course, but more strongly, tender isolation. The thing is: something always exceeds the images of faces. Escapes complete capture. Maybe it is why we take so many selfies every day?“ (S.40f.). Basar zoomt zum Einstieg herein in das Bild – das Gesicht von Huong zerfällt in einzelne Pixel und setzt sich zu einem Pixelmosaik wieder zusammen.

Die einzelnen Beiträge sind nach Vorbild des Artikels von Basar in „Acts“ und „Scenes“ unterteilt und erzeugen so einen Spannungsbogen. Die eingeschobenen Bildsequenzen imitieren zudem Pausen zwischen den einzelnen Texten. Einige Autor_innen gehen näher auf Basars (Bild-)Werk ein – wie Sebastian Althoff in „A CCTV Image that Dissolves like Smeared Data: Distinguishability versus Similarity“ (S.211-234), Niklas Kammermeier in „The Making of a Screen Image“ (S.72-102) und Rebecca Puchta in ihrem Beitrag „Soft Dissection“ (S.127-156); andere umkreisen dieses eher im weitesten Sinne konzeptuell, wie Elisa Linseisen („Epistemological Zoomings into Post-Digital Reality, or How to Deal with Digital Images? Mimesis as a Methodological Approach“ [S.157-186])

und Franziska Winter („Context and Perspective: On Challenges of (New) Media Criticism“ [S.187-210]).

Ein paar Aufsätze verlassen den mimetischen Raum, den Basar mit seinem Artikel vorgibt, und analysieren Anwendungsbereiche und konkrete Forschungsprojekte auf Mikroebene: So betrachtet Felix Hasebrink Bilder Sterbender, wie etwa das Bild des Schwebenden (*The Falling Man*) am Nordturm des World Trade Centers in seinem Aufsatz „Dying, Behind the Scenes: Picturing Impending Death“ (S.43-71). Maja-Lisa Müller untersucht zersplitterte Bilder von Intarsien, Triptychons und Negativräume in Kunstwerken von René Magritte („Splitting Images: Cultural Techniques of Separation and Combination“ [S.103-126]). David Ashley Kerr reflektiert (autobiografische) affektive Bilder des Selbst („OMG FML RN [LOL]: Feels, Images, and Memory in the Digital Ether“ [S.235-260]). Mit „Re/Dis-Solved Selves: (Re)Searching

Selfies, (Inter)Facing the Face“ (S.261-290) schließt Julia Eckel den Sammelband durch Herauszoomen ab, indem sie Selfie-Serien betrachtet – die große Anzahl der Bilder des Selfiecity-Projekts ergibt einen Pixelteppich.

Besonders hervorzuheben sind sowohl Format (Taschenbuch) als auch Aufmachung (Akte und Szenen mit Abbildungen) und Zusammenstellung des Bandes (Herein- und Herauszoomen): Nicht nur auf Metaebene wird den Leser_innen die Loslösung, Auflösung und Lösung von Mimesis-Konzepten (von Platon über Baudrillard, Nietzsche und Deleuze, zu Shane Denison und Hito Steyerl) nähergebracht. Sowohl der subjektive Einstieg, als auch Analysen auf Mikro- und Makroebene liefern einen wertvollen Beitrag für den medienwissenschaftlichen Blick auf Fragen der Mimesis, insbesondere in Bezug auf digitale Bildwelten und Infrastrukturen.

Lydia Korte (Marburg)

**Alessandra Violi, Barbara Grespi, Andrea Pinotti, Pietro Conte
(Hg.): Bodies of Stone in the Media, Visual Culture and the Arts**

Amsterdam: Amsterdam UP 2020, 368 S., ISBN 9789089648525,
EUR 126,24

Spätestens seit Ovids Mythos von Pygmalion in seinen *Metamorphosen*, der zu jeder Zeit auf ihre Weise neu interpretiert wurde, fasziniert der animierte Körper aus Stein in der Kunst – unabhängig vom wiedergebenden Medium – bis in unsere unmittelbare Gegenwart. Unbelebte Materie wandelt sich in ihr Gegenteil und wird dem Menschen ähnlicher als es die Natur vorsieht – eine Vorstellung, die die Fantasie von Kunst- und Kulturschaffenden seit jeher bewegt. Diese Bandbreite, sowohl im Trägermedium als auch in der historischen Ausdehnung dieses Motivs, findet sich auch in den insgesamt einundzwanzig versammelten Essays dieses Bandes wieder. Dass die Texte weder strikt chronologisch nach dem in ihnen verhandelten Gegenstand noch nach ihrem Trägermedium, sondern nach inhaltlich-thematischem Schwerpunkt angeordnet sind, irritiert bei der ersten Lektüre des Inhaltsverzeichnisses etwas. Während des Lesens ergibt diese themenbezogene Struktur aber durch die aufkommenden Verknüpfungen und Verweise durchaus Sinn und lockert das teilweise relativ abstrakte Themenfeld auf. Insgesamt ist die Publikation in drei größere, klar definierte und in der Auslegung doch recht offen gehaltene Kapitel gegliedert. Vom „Imaginären der unsicheren Versteinerung“ (S.25-132) führen uns die Autor_innen über die „Materie:

Maße, Härte, Dauer“ (S.133-210) und den „Leichnam: Fossilien, Auto-Ikonen, Wiedergänger“ (S.211-294) hin zum „Monument: Verkörperung und Veredelung“ (S.295-360). Das Vorwort der Herausgeber_innen Alessandra Violi, Barbara Grespi, Andrea Pinotti und Pietro Conte mit dem programmatischen Titel „Von Stein lernen“ (S.9-18) kündigt diese Vorgehensweise an und geht zudem schon konkret auf Verschiedenheiten innerhalb der später besprochenen Medien ein. So ist vor allem das Filmgeschäft im Vorteil, da dieses genuin mithilfe von Maschinen ein Weiterleben und somit eine permanente Existenz außerhalb des sterblichen Körpers generiert. Während etwa Gemälde oder plastische Werke statisch verharren und so die Lebendigkeit in einem oder in einigen wenigen Bildern beziehungsweise Ansichten darstellen müssen, hat der Film direktere Möglichkeiten zur Visualisierung von Animierung. Ausgangspunkt für diese Textkollektion waren nicht die antiken Ansätze, sondern die Fortschritte innerhalb der Technologien der Moderne seit dem 19. Jahrhundert und besonders die wachsenden technischen Möglichkeiten der vergangenen Jahrzehnte. Von dieser zeitgenössischen Perspektive aus erlauben es sich die Herausgeber_innen nun, zurück zu den Anfängen der Thematik der Darstel-

lung von Stein in vitalisierter Form zu schauen, ihre Entwicklung bis in das 21. Jahrhundert nachzuzeichnen und näher zu beleuchten. Sepulkralkultur und -kunst, Theaterstücke, Mythen und Erzählungen aus der Toskana des Settecento, Erinnerungskultur und westlich geprägte Bildende Kunst des 20. und 21. Jahrhunderts – von Constantin Brancusi und Urs Fischer – werden bemüht, um das titelgebende Grundthema aus vielfältigen historischen, materiellen und medialen Standpunkten zu analysieren und so eine möglichst vielschichtige Untersuchung vorzulegen. Selten sind ikonografische Publikationen derart dicht und facettenreich – und dennoch bleibt der rote Faden dieses Buches ständig deutlich sichtbar und die kapitelübergreifende Argumentation nachvollziehbar. Letzteres ist auch wichtig, da die interdisziplinäre Herangehensweise zwar abwechslungsreich und äußerst erhellend ist, von den Lesenden aber immer wieder ein methodisches Umdenken erfordert.

Durch die jedem Kapitel folgende, zum Stand 2020 aktuelle Literatúraus-

wahl und den äußerst umfangreichen Namensindex ist diese Publikation durchaus für einen Einstieg in die verschiedenen behandelten Themen und gegebenenfalls für eine Intensivierung von eigenen, darauf aufbauenden Forschungen geeignet. Die Kapitel sind alle fundiert recherchiert und sprachlich klar formuliert, so dass es neben dem Erkenntnisgewinn auch eine Freude ist, die Texte zu lesen. Schon die thematische Einleitung der Herausgeber_innen enthält spannende Informationen sowie philosophische und ästhetik-theoretische Ansätze, die später in einer größeren Tiefe wieder aufgenommen werden, ohne eine zu komplizierte Sprache zu bemühen. Sicher ist es nicht zu viel gesagt, wenn man in dieser umfassenden, interdisziplinären Publikation ein neues Standardwerk zur intermediären Erforschung visueller Darstellungsformen von ‚Körpern aus Stein‘ erkennt. Somit sei dieses Buch allen, die das Thema interessiert, wärmstens ans Herz gelegt.

Iris Haist (Köln/Plauen)

Anastasia Salter, Mel Stanfill: A Portrait of the Auteur as Fanboy: The Construction of Authorship in Transmedia Franchises

Jackson: UP Mississippi 2020, 209 S., ISBN 9781496830470, USD 28,43

Was ein Autor sei (oder nicht sei), ist zwar bereits umfassend und polykontextual ausgehandelt worden (vgl. hierzu Jannidis, Fotis/Lauer, Gerhard/Martinez, Matias/Winko, Simone [Hg.]: *Texte zur Theorie der Autorschaft*. Stuttgart: Reclam, 2000; dies. [Hg.]: *Rückkehr des Autors: Zur Erneuerung eines umstrittenen Begriffs*. Tübingen: Niemeyer, 1999), und wie oft der Autor mit und nach Roland Barthes inzwischen auch gestorben oder wiederauferstanden ist: In einer wie immer überkommenen Form scheint der Begriff des Autors einfach notwendig zu sein und zu bleiben, um zumindest eine Absetzung von ihm zu gestatten: „What we have traditionally believed about the author“ – so Anastasia Salter und Mel Stanfill zur romantischen Verklärung des Künstlerindividuums als „the singular origin of artistic production from nothing more than his genius“ – „is borderline mystical“ (S.XIV). Demystifizierend und mit der James-Joyce-Referenz im Titel zeichnen Salter und Stanfill in der Tat ein anderes Bild des Autors – dasjenige des neuen Autoren-Typus, des transmedial und öffentlichkeitswirksam arbeitenden *fan auteur* nämlich, dem gewissermaßen von Seiten der jeweiligen Lizenzgeber die kreative Leitung (und damit auch: die Rolle des Markenbotschafters) eines zumeist in Literatur, Film und/oder Fernsehen bereits vorfindlichen Franchise-Produktes übertragen wird.

Ebenso wie diese *transmedia franchises* nicht hinsichtlich ihrer medialen Eigenschaften interessieren oder problematisiert werden, sondern eher als die mit dem Autor vermarkteten *media properties* im Raum stehen (und somit auch die Stelle des korrelierenden Begriffes ‚Werk‘ besetzen), wird der konzeptuell nur kursorisch eingeführte Begriff des *auteur* nicht im Sinne einer ‚Autorentheorie‘ verwendet, sondern dient vielmehr als paratextuell konstituierte *brand* (S.XV). Beschrieben wird er als „persona“ (S.125), der vor allem die Rolle eines „keeper of the canon“ (S.149) zugefallen ist und die sich weniger mit angemäßer gottgleicher Schöpfungsmacht, sondern mit den weitaus profaneren Phänomenen wie „marketing teams, licensees, fans, and other clusters of authorship“ (S.XIV) befasst sieht. Der *fan auteur* ist dabei naheliegenderweise zunächst einfach „an auteur who is also a fan“ (S.IX). Er wird nach ökonomischer Logik andererseits auch als „the inevitable outcome of the convergence of normalizing fandom with the geek turn in industry“ (S.XIII) apostrophiert – der *fan auteur* inkorporiert gewissermaßen das double bind der gleichzeitigen Produzent_innen- und Konsument_innenrolle innerhalb eines in seiner Bedeutung relativ neu entdeckten Marktsegmentes. Er ist „simultaneously one of ‚us‘ and one of ‚them‘“ (S.IX), „both the author [...] and his own ideal

audience“ (S.4). Hierzu bieten Salter und Stanfill nun „a series of interrelated case studies about fan auteur figures“ (S.XVIII), die ihrerseits in einer Matrix nach den Unterscheidungen von „transformative/affirmative“ und „defined by media fandom/not defined by media fandom“ (S.XVII) verortet werden.

Ausdrücklich einem diskursanalytischen Ansatz folgend (vgl. S.XIII und S.XVIII) stellen Salter und Stanfill ihre Untersuchung auf die bekannte Foucault'sche ‚Autorfunktion‘ der Definition der Existenz-, Verbreitungs- und Funktionsweise bestimmter Diskurse in einer Gesellschaft ab und vermessen diese vor allem anhand der intersektionalen Kategorien *race*, *gender* und *sexuality*. Ihre Fallstudien, deren Textcorpus sich aus der Auswahl einer Online-Datenbank-Abfrage speist, generieren allerdings eher ein Figurenrepertoire samt Basisnarrativen, wie sie in der Untertitelung der jeweiligen Kapitelüberschriften griffig zusammengefasst werden: Steven Moffat figuriert als „Fandom's Favourite Troll“, E.L. James als „The Terrible, Horrible, No Good, Very Bad Fangirl“, J.K. Rowling als „The Auteur Who Lived“, Kevin Smith als „The ‚Independent‘ Fanboy“, Joss Whedon als „The Allegedly Feminist Fanboy Auteur“, Zack Snyder als „The Professional Toxic Fanboy“

sowie Patty Jenkins, Ryan Coogler und Taika Waititi als „The Fan Auteur as L'autre“ – in der Tat spitzen Salter und Stanfill ihre Erzählungen (wie man wohl sagen muss) sehr stark auf diese Figuren und ihre jeweils prominentesten Eigenschaften zu, streifen dabei mitunter durchaus auch den Bereich des Gerüchtes, des Gossip und der Spekulation. Merkwürdig scheinen sie zudem nicht völlig frei von dezidiertem Sympathie und Antipathie diesen Figuren gegenüber; möglicherweise ist aber genau dies eben auch beabsichtigt (vgl. S.XVIIIff.).

Ob man aber Salters und Stanfills Vorlieben in *framing* und Vorgehen im Einzelnen teilt oder nicht und auch, wenn der konzeptuell doch etwas unterbelichtete Autoren-Begriff auf seinen *God mode* reduziert eigentlich nur den Abschattungshintergrund für die Figur des *fan auteur* bietet – ganz sicher ist diese Untersuchung ein hervorragendes Beispiel dafür, dass die (kritische) Arbeit gerade an alten (und vielleicht selbst auch kritisch überholt geglaubten) Begriffen fortgesetzt werden muss und unerlässlich ist, um in neuen Kontexten neue Phänomene überhaupt erkennen, in den Blick nehmen und benennen zu können.

Axel Roderich Werner (Bochum)

Rebecca Williams: Theme Park Fandom: Spatial Transmedia, Materiality and Participatory Cultures

Amsterdam: Amsterdam UP 2020 (Transmedia), 260 S.,
ISBN 9789462982574, EUR 125,29

Williams' *Theme Park Fandom* ist eine weitere Publikation aus der ausgesprochen vielseitigen und empfehlenswerten Reihe „Transmedia“ der Amsterdam University Press. *Theme Park Fandom* positioniert sich als Standardwerk für all jene, die zukünftig zu Freizeit- und Vergnügungsparks, Fantourismus (z.B. Drehorte als Pilgerstätten), Konsumkultur, Merchandising sowie zum Eventcharakter von Fankulturen forschen werden. Die Erkenntnisse der Studie sind darüber hinaus zur Beforschung von Conventions und Cosplay sowie zu Arcades, Malls und Jahrmärkten als Räumen fankultureller Aktivität anschlussfähig. Williams' Buch lädt geradezu dazu ein und macht Lust darauf, von ihm ausgehend bestimmte Orte neu zu entdecken, die bisher im wissenschaftlichen Diskurs eher herabgewürdigt oder überhaupt nicht beachtet wurden. Genau aus dieser Beobachtung heraus motiviert Williams ihre Studie: Themenparks wie Disneyland, Disney World, Magic Kingdom, EPCOT oder das Universal Resort Orlando seien bislang lediglich als kapitalistische Konsumhöhlen (vgl. S.13f.) abgewertet und ihre Besucher_innen als „naïve, controlled and duped“ (S.11) herabgewürdigt worden. Williams zieht hier Parallelen zur wissenschaftlichen Haltung gegenüber Fankulturen an sich, die vor Arbeiten wie Henry Jenkins' *Textual Poachers: Television Fans*

& *Participatory Culture* (New York: Routledge, 1992) oder Camille Bacon-Smiths *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth* (Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1992) ebenfalls grundsätzlich ablehnend gewesen sei.

Gerahmt von Einleitung und Konklusion hat Williams ihr Buch in sechs Themenkapitel aufgeteilt, die jeweils auch gut für sich allein stehen können, gemeinsam aber der Logik eines Themenparkbesuchs von Vorbereitung und Ankunft über den Aufenthalt vor Ort bis zur nachfolgenden Reflexion nachempfunden sind (vgl. S.23). Auf die Einleitung folgt das Kapitel „Understanding the Contemporary Theme Park: Theming, Immersion and Fandom“, in dem es um eine historische Aufarbeitung der Entwicklung und Definition von Themenparks mit besonderem Fokus auf Orlando als ‚Freizeitparkwelthauptstadt‘ geht (vgl. S.43). Hier werden auch die wesentlichen wissenschaftlichen Konzepte eingeführt, auf denen die Studie fußt: „work on themed space and place, transmediality and convergence, fan spaces and pilgrimage, distinction and cultural value, and self-identity and narrative“ (S.41).

Vorbereitung und Planung stehen im Zentrum des dritten Kapitels. Während Fans einerseits diverse soziale Netzwerke zum Austausch und zur

Vorbereitung ihres Themenparkbesuchs nutzen können, dienen andererseits die offizielle App MyMagic+ von Disney oder elektronische Armbänder wie MagicBand nicht nur der Erleichterung des Besuchs, sondern sie operieren auch als Kontroll- und Steuerungswerkzeuge. In diesem Kapitel führt Williams auch den Begriff ‚*baptic fandom*‘ ein, unter dem sie die „physical and bodily sensations of touch and sensory experience“ (S.80) fasst, die fankulturellen Erfahrungen häufig eingeschrieben sind.

Das vierte Kapitel „Extending the Haunted Mansion: Spatial Poaching, Participatory Narratives and Retrospective Transmedia“ fokussiert anhand des 1969 eröffneten Disneyland-Rides *The Haunted Mansion* das Fahrgeschäft als Teil einer inkohärenten transmedialen Erzählwelt, die über einen langen Zeitraum hinweg in der wechselseitigen Interaktion von Disney und den Fans mit Bedeutungen versehen und konstruiert wird. Dem Treffen mit fiktionalen Figures innerhalb des Themenparks, deren plötzliche Leibhaftigkeit sie zu Celebrities macht, ist das nächste Kapitel gewidmet. Auf anschauliche und unterhaltsame Art werden hier die komplexen Verflechtungen von Immersion, Partizipation und ihre affektive Signifikanz für den Fan adressiert, die diese Begegnungen kennzeichnen.

Das immersive Potential von „culinary paratexts“ (S.151) wie – nehmen wir *Harry Potter* als Beispiel – Butterbier und Schokofröschen, die im The-

menpark erworben und konsumiert werden können, und von Themenrestaurants wie dem Tropfenden Kessel stehen im Mittelpunkt des nächsten Kapitels. Je authentischer solche Objekte von den Fans rezipiert werden, umso überzeugender wird die hyperdiegetische Erfahrung der konstruierten Welt des Themenparks (vgl. S.159ff.).

Im siebten Kapitel geht es dann einerseits um den Erwerb von Merchandising-Artikeln im Park, aber andererseits auch um das Sichtbarmachen von Fandom über Kleidung und Cosplay. „Replacing and Remembering Rides: Ontological Security, Authenticity and Online Memorialization“ führt die Leser_innen als letztes Themenkapitel aus dem Freizeitpark zurück in die eigenen vier Wände und beschreibt am Beispiel von geschlossenen oder veränderten Rides die sorgfältigen archivierenden Praktiken von Themenparkfans.

Mit *Theme Park Fandom* bereichert Williams die gegenwärtige Fanforschungslandschaft um ein lebendig und zugänglich geschriebenes Werk, dem es gelingt, die Leser_innen in seiner Anschaulichkeit in die Welt des Themenparks eintauchen zu lassen und dabei eigene Erfahrungen zu reflektieren. Die neu eingeführten Begrifflichkeiten werden sich sicherlich als produktiv für weitere Forschungsarbeiten erweisen, da fallen ein paar Redundanzen im Verlauf des Buchs nicht negativ ins Gewicht.

Vera Cuntz-Leng (Marburg)

Buch, Presse, Druckmedien

Christian A. Bachmann: Little Orphan Annies Transformationen: Medienformatwechsel und mediale Eigenzeit zwischen Zeitung, Buch und Heft

Hannover: Wehrhahn 2020 (Graphische Narration im Journal: Bild – Text – Rahmen, Bd.4), 160 S., ISBN 9783865259226, EUR 18,-

Intermedialität und/oder Transmedialität von Comics sind genuin wichtige Punkte innerhalb der Medienwissenschaft. Eine solide Einführung gibt etwa der Sammelband *Comics inter-medial: Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld* (Berlin: Ch. A. Bachmann, 2012), herausgegeben von Christian A. Bachmann, Lars Banhold und Véronique Sina. Deshalb ist es schon fast verpflichtend, diesen Aspekt in die Studien in diesem Feld einfließen zu lassen. Auf Anhieb drängt sich dabei die Untersuchung von großen ästhetischen medialen Sprüngen etwa zwischen Film, Fernsehen, Fotografie und Comics auf. Doch es gibt eben auch sehr frappierende Unterschiede in der Wirkung und Bedeutung von Comicstrips, wenn lediglich das Printmedium variiert und damit einhergehend meist auch das Format, die Panelreihung und die Bild-Text-Relationen. Wird ein Strip für eine Tageszeitung plötzlich in einem Sammelband herausgegeben, so verschwindet auch der zeitliche Kontext.

Das vorliegende Buch greift für eine solche Untersuchung, die den Medienformatwechsel zwischen Zeitung, Buch und Heft in den Mittelpunkt setzt, als

Beispiel die verschiedenen Versionen der *Little Orphan Annie* Comicstrips von Harold Gray heraus. Kaum ein Comic wurde über eine solch lange Zeit entwickelt und veröffentlicht, transformiert und adaptiert. Dabei kann Material von den 1920er Jahren bis in die neueste Zeit herangezogen und verglichen werden – und genau diesen Überblick liefert Bachmann in diesem Band, mit besonderem Fokus auf den historischen Ausgaben.

Erstmals erschien diese Serie 1924 in der New Yorker *Daily News* und nach dieser Feuerprobe täglich im *Chicago Tribune*. Ein kleines Waisenmädchen schlägt sich allein in der Großstadt durch, nimmt Jobs an, wird teils von einer Ersatzfamilie aufgenommen, um dann wieder auf sich gestellt zu sein, immer an ihrer Seite ein Hund. Und das Konzept hatte Erfolg. Bedingt durch die Beliebtheit der Serie erschienen schon bald darauf die ersten Sammelbände, die es fortan in verschiedenen Formaten und Formen von unterschiedlichen Verlagen geben sollte. Die Inhalte dieses Comicstrips, seine besondere Ästhetik und das ursprüngliche Format werden ausführlich in der Einleitung von Bachmanns

Buch erläutert, die auch gleichzeitig das erste Kapitel darstellt (vgl. S.7-26), während das zweite Kapitel die Besonderheiten eines solchen Strips in einer Tageszeitung inklusive seiner ‚Eigenzeit‘ in den Blick nimmt (vgl. S.27-82). Dabei interessiert Bachmann besonders die bis dato noch zu wenig aufgearbeitete Dimension von Zeitlichkeit, und in diesem Zusammenhang vor allem die Eigenzeitlichkeit des ursprünglich täglich erscheinenden Comics und die damit verbundene Möglichkeit, tagesaktuelle Themen und saisonale Aspekte zu verarbeiten. Der weiteren Genese und den verschiedenen Transformationen von *Little Orphan Annie* – von der Zeitung ins Buch, dann ins Heft und schließlich in den 3D-Strip – ist das darauffolgende, dritte Kapitel dieses Buches gewidmet (vgl. S.83-136). Abschließend resümiert Bachmann die empirisch gewonnenen Forschungsergebnisse und die aufgestellten Thesen in aller gebotenen Klarheit (vgl. S.137-141). Die daran anschließenden Konkordanzen helfen nicht nur bei der Lektüre des vorliegenden Buches, sondern sind zudem für ein weiterführendes Studium des herangezogenen Materials für zukünftige Forschungen äußerst nützlich.

Die Forschungen zu diesem Band wurden von der Teilgruppe 6 der DFG-Forschungsgruppe 2288 „Journal-

literatur“ begleitet, in deren Rahmen auch der vorliegende Band entstand. So fügen sich die getroffenen Aussagen und Ergebnisse in einen durchaus fruchtbaren Kontext ein. Diesem Buch gingen in der Schriftenreihe „Graphische Narration im Journal: Bild – Text – Rahmen“, herausgegeben von Bachmann selbst und Monika Schmitz-Emans bisher drei assoziierte Bände der beiden Herausgeber_innen voraus: Schmitz-Emans‘ *Die Eroberung des Bildraums: Lyonel Feininger als Karikaturist und Comiczeichner* (Hannover: Wehrhahn, 2018) und *Zeitungstheater: Über Bühnen und Akteure von Humorblättern und Comicbeilagen um 1900* (Hannover: Wehrhahn, 2020) sowie Bachmanns *Bilder/Rahmen: Rahmungen in visueller Satire, Bildergeschichte und Comic um 1900* (Hannover: Wehrhahn, 2018).

Der Text ist verständlich geschrieben und Nachweise werden klar präsentiert. Dadurch empfiehlt sich dieses Buch nicht ausschließlich für Forschende auf dem durchaus speziellen Gebiet der Journalliteratur-Forschung, sondern auch interdisziplinär für Interessierte. Sehr positiv fällt bei der Lektüre zudem das gelungene Layout mit einer inhaltlich orientierten Verteilung der Abbildungen auf.

Iris Haist (Köln/Plauen)

Qiana Whitted: EC Comics: Race, Shock and Social Protest

New Brunswick: Rutgers UP 2019, 181 S., ISBN 9780813566313, USD 29,95

Bei dem amerikanischen Comic-Verlag EC Comics treffen sich das E und U nicht nur im Konzept, sondern auch im Verlagsnamen: Max C. Gaines gründete den Verlag 1945 zunächst als Educational Comics, bevor sein Sohn und Nachfolger William Gaines das ‚E‘ in ein ‚Entertaining‘ umwidmete und mit der Konzentration auf Kriegs-, Horror- und Kriminalcomics ein erfolgreiches Geschäftsmodell etablierte, bis schließlich die Zensurmaßnahmen des ‚Comics Code‘ 1954 das Verlagsprogramm quasi einstellten.

Die Monografie von Qiana Whitted ist ein schmales Leichtgewicht mit Abbildungen im Miniaturformat. Im Gegensatz etwa zu dem eher biografisch orientierten Buch Grant Geissmans *The History of EC Comics* (Köln: TASCHEN, 2020), das durch Zitate, Anekdoten und großformatige Abbildungen besticht, Diskussionen oder Interpretationen aber außer Acht lässt, bietet Whitted konzentrierte *close readings* einzelner Comics, um darzustellen, wie eine Reihe von Stories, die Verleger William Gaines besonders am Herzen lagen (die sogenannten ‚Preachies‘), soziale Probleme ins Bild setzten.

Dabei gerät etwa die Science-Fiction-Story *Judgment Day!* (1953) von Al Feldstein und Joe Orlando in den Blick. In der fernen Zukunft besucht ein menschlicher Astronaut einen fernen, von Androiden

bevölkerten Himmelskörper, um die gesellschaftliche Reife der Bewohner zu prüfen. Sie genügen den ethischen Anforderungen des Inspektors nicht, weil die Androiden eine Zwei-Klassen-Gesellschaft etabliert haben, in der blaue und rote Androiden genauso getrennt nebeneinander her leben wie die Menschen verschiedener Hautfarben in den USA der 1950er Jahre. Das letzte Panel schließlich, das von einem Gutachter des Comics Code damals zunächst beanstandet worden sei, zeigt erstmals den heimreisenden Raumfahrer ohne seinen Helm. Und wir Leser_innen erkennen nun an der dunklen Haut des Inspektors, dass die Erdbevölkerung ihre rassistischen Ressentiments bereits überwunden hat.

Whitted argumentiert nachvollziehbar und kontextorientiert, und dennoch ist sie nicht blind für die Schwächen der Comics, wo sich die antirassistische Haltung als nicht konsequent genug erweist. Dies gilt etwa für *The Guilty!* (1952), in dem es um einen dunkelhäutigen Mann geht, den die Gesellschaft zum Opfer erniedrigt, weil sie ihn fälschlicherweise als Täter stigmatisiert. Indem der Autor Feldstein allen handelnden Figuren eine Stimme verleiht, ausgerechnet die zentrale Figur hingegen stumm verbleiben lässt, verwehrt der Comic den Leser_innen, sich in die Psyche der Figur einzufühlen.

Whitted hat mit ihren Beispielen aus *Shock SuspenStories* (1952-1955), aber auch *Frontline Combat* (1951-1954) und *Weird Fantasy* (1950-1953) prominente Geschichten ausgewählt, die schon vielerorts analysiert und diskutiert worden sind. Indem sie aber mit dieser Auswahl einer stringenten Argumentation folgt und untersucht, wie Feldstein und die anderen EC-Autoren amerikanischen Alltagsrassismus – die Segregation wurde erst 1964 gesetzlich aufgehoben – in Science-Fiction-, Horror- oder Kriminal Szenarien problematisieren, zeigt sie, wie die Comics sich direkt an die Leser_innen wenden. Die Scham der den Rassismus bemerkenden Figuren bietet somit den Leser_innen einen Reflexionsrahmen für die eigenen Vorurteile.

Whitted liefert eine Analyse, die vorbildlich die Texte zur Kenntnis nimmt, die Zeichnungen, Perspektiven und die Tuscharbeiten interpretiert, ohne die Kolorierung außer Acht zu lassen, und letztlich auch kulturelle wie Publikationskontexte und ökonomische Bedingungen berücksichtigt. Das Ergebnis ist eine umsichtige, differenzierende und dennoch klare Lektüre

der Comics, die selten so ernst genommen wurden wie hier.

Es ist übrigens sympathisch, dass die Autorin am Ende in ihrem hermeneutischen Bemühen über das Ziel hinausschießt, wenn sie die schweißperlenbesetzte Haut des dunkelhäutigen Astronauten als sternenübersäten Nachthimmel und den Raumfahrer als Verkörperung des menschlichen Potentials interpretiert. Halb folgt sie damit dem Text, halb legt sie etwas viel hinein – verzeihlich, weil es der grandiosen Argumentation etwas menschliche Schwäche verleiht.

Whitted forscht und lehrt am Department of English Language and Literature an der University of South Carolina und ist auf African American Studies spezialisiert. 2012 hatte sie die Aufsatzsammlung *Comics and the U.S. South* (Jackson: University Press of Mississippi, 2012) mitherausgegeben. Mit diesem Buch über EC Comics hat sie sich einen Namen in der Comic-Szene gemacht: 2020 gewann *EC Comics* den Eisner Award 2020 als Best Academic/Scholarly Work.

Gerrit Lungershausen
(Hamburg-Harburg)

Sammelrezension Grundlagen der Comicforschung

Charles Hatfield, Bart Beaty (Hg.): Comics Studies: A Guidebook

New Brunswick: Rutgers UP 2020, 326 S., ISBN 9780813591414, USD 34,95

Sebastian Domsch, Dan Hassler-Forest, Dirk Vanderbeke (Hg.): Handbook of Comics and Graphic Narratives

Berlin: De Gruyter 2021, 636 S., ISBN 9783110446616, EUR 199,95

„Any field busy and productive enough to merit a guidebook will by definition be too busy and productive for a single book to cover. Comics studies is one such field“ (S.1) – so leiten Charles Hatfield und Bart Beaty das gemeinschaftlich von ihnen herausgegebene Buch *Comics Studies: A Guidebook* ein. Und in der Tat mehrte sich in diesem transdisziplinären Feld die Handbuch- und Leitfadensliteratur. Das gilt auch für den deutschsprachigen Raum. Da in deutscher Sprache verfasste Comicforschung jedoch außerhalb der D-A-CH-Region kaum rezipiert wird, geht der Trend seit einigen Jahren dahin, Forschungsbeiträge gleich in englischer Sprache zu publizieren, um ihre akademische Visibilität international zu gewährleisten.

Hiervon zeugt nicht zuletzt die neu gegründete Reihe „Studies in Comics“ bei De Gruyter. Eine im Gegenstand des Fachs verwurzelte Tradition in Bezug auf englischsprachige Publikationen hat die in der Anglistik und Amerikanistik angesiedelte Comicforschung ohnehin seit jeher. Für diese hat das Herausgeberteam Sebastian Domsch, Dan Hassler-Forest und Dirk

Vanderbeke nun das *Handbook of Comics and Graphic Narratives* als Bestandteil der De Gruyter-Reihe „Handbook of English and American Studies“ vorgelegt, welches im Folgenden vergleichend mit der Publikation von Hatfield und Beaty rezensiert wird.

Eine wesentliche Zielgruppe der Handbuch- und Leitfadensliteratur sind nicht zuletzt Studierende, die sich ab dem ersten Semester, spätestens aber im Hauptstudium, einen Überblick über die für sie neue Disziplin, deren Gegenstände, Quellen, Diskurse und Methoden verschaffen wollen. Die Eignung für diese Zielgruppe ist daher ein wichtiger Faktor, wenn es darum geht, die Qualität einer Publikation auf diesem Sektor zu beurteilen.

Hatfield und Beaty möchten für Studierende einen „dependable text“ zur Verfügung stellen, der bezüglich „core issues and debates“ als „first stop, critical sourcebook, and studies guide“ (S.1) fungieren soll. Die 17 als Essays gelabelten Kapitel von 14 Autoren und sechs Autorinnen bieten Grundlagen in Bezug auf „Histories“, „Cultures“, „Forms“ und „Genres“. Bis auf Jan Baetens lehren und forschen alle Bei-

tragenden entweder in den USA, UK oder Kanada, was sich auch in den von ihnen gewählten Comicbeispielen widerspiegelt.

Der Abschnitt „Histories“ nimmt unter anderem die Genese und Ausdifferenzierung der Trägermedien Zeitungsstrip, Comicheft und Graphic Novel in den Blick, wobei überwiegend Beispiele aus den USA thematisiert werden. Den geografischen Fokus weiten drei Beiträge: So erwähnt Roger Sabin in seinem Essay „Underground and Alternative Comics“ auch Beispiele für europäische Anthologien wie *Nosotros somos los muertos* (1995-2007, Spanien), *Mano* (1996-2003 Italien), *Napa* (seit 1997, Finnland) und *Strapazin* (seit 1984, Schweiz) (vgl. S.52). Anders als der Titel von Beatys Beitrag „European Traditions“ suggeriert, beschränkt sich der Autor im Wesentlichen auf franko-belgische Comics, obgleich er die Diversität des europäischen Comicmarktes hervorhebt (vgl. S.61) und die gegenseitige Beeinflussung unterschiedlicher Comic-kulturen herausstreicht (vgl. S.62-64). Frenchy Lunnings Überblick über die Geschichte des Manga und die Manga-Rezeption außerhalb Japans beschließt diesen Abschnitt der Publikation (vgl. S.66-81). Man kann geteilter Meinung sein, ob dessen Betitelung mit „Histories“ geglückt ist oder ob nicht angesichts der Fokussierung der Trägermedien „Formats and cultures“ die adäquatere Überschrift gewesen wäre. Diese findet jedoch für den zweiten Teil der Publikation Verwendung. Hier werden laut der Herausgeber „four of the most consistently engaging debates

in current comics studies“ (S.5) vorgestellt, nämlich Comics als Bestandteil der Kulturindustrie, Fandom, Kindercomics und schließlich *diversity*, hier als „Difference“ bezeichnet. Diese heterogenen Themen hätte man auch mit ‚Diskurse‘ oder ‚Fokusthemen‘ betiteln können – „Cultures“ ist eine eher irreführende Wahl.

Der dritte Teil „Forms“ widmet sich mit insgesamt drei Aufsätzen formalen Aspekten wie Stil, Layout und schließlich den Text-Bild-Relationen. Der „Genres“ betitelte vierte Teil beschließt den Textteil des Guidebooks. Hier wirkt die Zusammenstellung von „Superheroes“, „Autographics“, „Girls, Women, and Comics“ und schließlich „Digital Comics“ etwas beliebig. Eine 16-seitige selektive Übersicht über comicrelevante Ereignisse und Eckdaten sowie eine 19 Seiten starke Bibliografie ergänzen die Texte. Ein zusätzliches Methodenkapitel mit Ausführungen zur comicspezifischen Terminologie und ein Abbildungsverzeichnis hätten die Publikation abgerundet und für die explizit benannte Zielgruppe Studierende noch attraktiver und lernhaltiger gemacht. Zielgruppengerecht ist hingegen der für ein Fachbuch erschwingliche Preis von unter 35 Dollar für die broschiierte Publikation.

Dies gilt nicht für die Hardcoverausgabe des von Domsch, Hassler-Forest und Vanderbeke herausgegebenen *Handbook of Comics and Graphic Narratives*, das annähernd 200 Euro kostet – und damit eher auf das Budget von (Universitäts-) Bibliotheken zugeschnitten ist als auf den studentischen Geldbeutel. Aller-

dings ist das 636 Seiten starke Handbuch fast doppelt so umfangreich wie *Comics Studies: A Guidebook*. Vom Aufbau orientiert es sich an der Handbuch-Reihe des Verlages, die eine Dreiteilung in „Systematic Aspects“, „Contexts and Themes“ und „Close Readings“ vorgibt.

Der erste Teil „Systematic Aspects“ vereint Beiträge zu „Comics Terminology and Definitions“, „History, Formats, Genres“, „Text-Image-Relations“, „Comics Narratology“, „Seriality“ und „Adaptation“. Gerade dieser Teil schafft ein solides Fundament für die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Comics, das insbesondere Studierenden wie transdisziplinär Forschenden aus anderen Fachrichtungen zugutekommen dürfte.

Der zweite Teil „Context and Themes“ umfasst einerseits Beiträge zu „Politics“, „World-Building“, „Gender“, „Queerness“ sowie „Postcolonial Perspectives“ und wird andererseits durch unterschiedlich ausführliche Abhandlungen zu einzelnen Genres bestritten: Während „Life Writing“, „Science Comics“, und „DocuComics in the Classroom“ jeweils auf etwa 20 Seiten abgehandelt werden, dominiert das Genre ‚Superheroes‘ quantitativ mit insgesamt vier Unterkapiteln und kommt hierdurch auf gut 50 Seiten. Selbstverständlich erhebt kein Handbuch den Anspruch auf Vollständigkeit: Es wäre aber interessant gewesen, hier etwas über die Auswahlkriterien für die Themen und Schwerpunkte dieses Kapitels zu erfahren. So irritiert zum Beispiel das unkommentierte Fehlen von Kapiteln zu „Dis/Ability“ und „Race“, während bei den Genres weder

Kindercomics noch Horror und Religion anzutreffen sind.

Im abschließenden dritten Teil sind insgesamt 16 „Close Readings“ vereint und laut Vorwort in chronologischer Reihenfolge gelistet (vgl. S.6). Christina Meyer führt den Reigen mit einem Beitrag zu Richard F. Outcaults Comicstrip *The Yellow Kid* (1895) an, das jüngste Beispiel ist jedoch nicht die letztgelistete Analyse von Grant Morrisons Miniserie *Flex Mentallo* (1996), denn die „Close Readings“ beinhalten auch zwei Beispiele aus dem Jahr 2000, nämlich Marjane Satrapis *Persepolis* (2000-2003) und Chris Wares *Jimmy Corrigan* (1995-2000). Generell geht es im dritten Teil nicht konsequent chronologisch zu: An die falsche Stelle gerutscht ist zum Beispiel Nicola Glaubitz' Beitrag, in dem sie Robert Crumbs Schaffen von den 1960er Jahren bis heute punktuell beleuchtet, da er zwischen die Beispiele aus den 1980er Jahren geraten ist. Insgesamt sind unter den „Close Readings“ wieder einmal hauptsächlich die ‚üblichen Verdächtigen‘ zu finden. Und es ist ebenfalls nicht untypisch, dass sich nur zwei Analysen mit den Arbeiten von weiblichen Comicschaffenden befassen. Neben den inzwischen zum inoffiziellen Comickanon zählenden Arbeiten von Alison Bechdel und Satrapi hätte man durchaus auch Beispiele von Lynda Barry, Nell Brinkley, Aline Kominsky-Crumb, Julie Doucet, Phoebe Gloeckner, Tove Jansson, Posy Simmonds, Gillian Tamaki oder Carol Tyler (um nur einige zu nennen) in diese „non-representative journey through the wealth of this incredible

art form“ (S.6) integrieren können, von denen einige im gesamten Buch keine Erwähnung finden. Auch wird der Bedeutung von Trina Robbins nicht annähernd Rechnung getragen. Gerade ein Handbuch signalisiert durch die Auswahl seiner Themen und Beispiele, was als relevant wahrgenommen wird. Dass das Herausgeberteam sich entschlossen hat, mit „Science Comics“ und „DocuComics in the Classroom“ in ihrer Publikation zwei Bereichen jenseits des Forschungsmainstreams Visibilität zu verleihen, ist hingegen ein positives Beispiel für die Wahrnehmung dieser Verantwortung. Auch in Sachen Nachwuchsförderung kann die Publikation punkten: So ist der Liste der Beitragenden zu entnehmen, dass es sich bei vier von 33 Personen um Promovierende handelt – keine Selbstverständlichkeit bei Handbuchliteratur dieses Kalibers. Zwei von ihnen wurden mit den Kapiteln zu „Gender“

(Anna Oleszczuk) und „Queerness“ (Kay Sohini) im zweiten Teil der Publikation betraut, die anderen beiden mit Beiträgen in der Sektion „Close Readings“ (Luisa Menzel und Oliver Moisch). Abgesehen von der studierendenfreundlichen Einführung in die Grundlagen der Comicforschung und dem bibliografischen Service in Bezug auf weiterführende Literatur in jedem Teilkapitel erweist sich die Publikation auch hierdurch als an Studierende adressiert, wenn auch auf andere Art: Sie macht den Wandel sichtbar, der sich in der Entkopplung von institutioneller Verortung auf (mindestens) Post-Doc-Niveau und Publikationsmöglichkeiten bei renommierten Fachverlagen abzeichnet und kommuniziert die Anerkennung von Forschungsleistungen und akademischem Schreibniveau jenseits der Professur.

Barbara Margarethe Eggert (Linz)

Szenische Medien

Dylan Robinson: *Hungry Listening: Resonant Theory for Indigenous Sound Studies*

Minneapolis: University of Minnesota Press 2020, 328 S.,
ISBN 9781517907693, USD 28,-

Die Dekolonisierung der Musikwissenschaft – #AMSSOWHITE (vgl. brownamsavenger 2016, <https://brownamsavenger.livejournal.com/612.html>) – sowie auch die ‚Whiteness‘ der Sound Studies (vgl. Gus Stadlers „On Whiteness and Sound Studies“ auf *Sounding Out!* 2015, <https://soundstudiesblog.com/2015/07/06/on-whiteness-and-sound-studies/>) wird intensiv debattiert. Dylan Robinsons Buch stellt in dieser Hinsicht eine wichtige Intervention dar, indem es verschiedene Hörpositionalitäten und epistemische Gewalt problematisiert. Als First-Nations-Forscher der Stó:lō entwickelt Robinson das Konzept ‚hungriges Hören‘ aus der indigenen Sprache Halq’eməylem: Das Adjektiv ‚shxwelítemelh‘ bezieht sich auf Methoden oder Dinge eines weißen Siedlers – hungrig nach Gold und Land. Das Verb ‚xwlala:m‘ bedeutet Zuhören, womit eine verkörperte Sinnesorientierung gemeint ist – in Kontrast zu einem westlichen „single-sense engagement“ (S.40), das das Ohr zentral setzt. Die Begriffsbildung setzt indigene sowie nicht-indigene Wahrnehmungsorientierungen in ein Spannungsverhältnis und verweist auf ein „civilizing“ sensory paradigm“ (S.3). Zugleich beschreibt

hungriges Hören eine Position des „perceptual inbetween“ (ebd.), in der sich auch Robinson selbst verortet.

Das erste Kapitel thematisiert Positionen indigenen Hörens anhand des Prozesses *Delgamuukw vs. the Queen* (1985), bei dem indigene Gruppen, die Gitksan und die Wet’suwet’en, ihre Landansprüche in British Columbia durchsetzen wollten. Bei der Anhörung bat Chief Mary Johnson darum, ein Lied als Beweismittel vorzutragen. Der Richter wies dies ab, denn er hätte ein „tin ear“ (S.37). Robinson sieht darin ein exemplarisches Beispiel für Unterschiede zwischen indigener und westlicher Hörpositionalität. Letztere charakterisiere sich durch „an intersection of perceptual habit, ability, and bias“ (ebd.) und verhinderte in diesem Fall, dass Musik als Ausdruck indigener Souveränität anerkannt wird.

Im zweiten Kapitel entwickelt Robinson ein Konzept musikalischer Intersubjektivität, um Hörende und Gehörtes als Subjekt-Subjekt-Interaktion zu beschreiben und zwar abseits des Objekt-Subjekt-Schemas, das Musik oft als passives ‚Objekt‘ (vgl. S.79) betrachtet. Die Performances des Künstlers Peter Morin, in denen er Museumsräume durch Singen für nicht-mensch-

liche Ahnen rekonfiguriert, sowie auch Julie Cruikshanks *Do Glaciers Listen? Local Knowledge, Colonial Encounters, and Social Imagination* (Vancouver: UBC Press, 2005), das unter anderem das Wissen der Tlingit über die Empfindsamkeit der Gletscher hervorhebt, fungieren dabei als wichtige Referenzpunkte.

Im dritten Kapitel schlägt Robinson vier Modelle von „inclusionary“ und „Indigenous+art music“ (S.122) vor. Das integrative Modell liegt Christo Hatzis' *Viderunt Omnes* (1998) zu Grunde, das Aufnahmen von Inuit-Kehlkopf-Gesang verwendet. Es verkenne jedoch durch seine postmoderne Ästhetik indigene „ontologies of songs as law, healing, rights, and history“ (S.131). Das Modell „Nation-to-Nation“ betont den gleichberechtigten Austausch und zeigt sich an der Zusammenarbeit des Pacific Baroque Orchestra (PBO) mit Spakwus Slolem, einer Tanzgruppe der Skwxwú7mesh-Nation, als „visiting nations“ (S.134). Drittens verbinden sich Integration und Präsentation, zum Beispiel in Mychael Dannas Adaptation von Antonio Vivaldis „Der Winter“ (1725) als Teil der Komposition „The Four Seasons: A Cycle of the Sun“ (S.137). Viertens geht es um die Artikulation einer ‚Koexistenz der Unterschiede‘ (vgl. S.123): „Sara-bande“ (2007) von Dawn Avery kombiniert Johann Sebastian Bachs „Suite Nr. 5“ für Cello, GesangsImprovisation und eine Buffalo-Trommellinie, verweigere sich aber einer „seamless amalgamation“ (S.143) kultureller Ästhetiken.

Das vierte Kapitel kartiert die Entstehung des ethnografischen Liedarchivs in der Zeit des Indian Act (1880-1951).

Mit Verweis auf R. Murray Schafers Schriften zur Kreation einer „uniquely Canadian music“ kritisiert Robinson kulturellen Extraktivismus, das heißt die Verwendung indigenen Liedguts als „aesthetic resources“ (S.154) durch kanadische Komponist_innen.

Das fünfte Kapitel fokussiert vor dem Hintergrund der 2008 eingerichteten Wahrheits- und Versöhnungskommission Publikumsreaktionen bei drei Performances der Kulturolympiade in Vancouver 2010. Besonders beim Rock-Musical *Beyond Eden* (2010) betont Robinson den Unterschied zwischen „felt forms of reconciliation“ (S.203) des weinenden Publikums und seinem eigenen emotionalen Überdruß gegenüber diesen ambivalenten Formen kultureller Inklusion (vgl. Ahmed, Sara: *On Being Included: Racism and Diversity in Institutional Life*. Durham: Duke UP, 2012), die zentrale Fragen zur indigenen Geschichte ausblendet (vgl. S.233).

Hungry Listening wird sich für Forschende der Sound Studies, Musikwissenschaft, Kulturanthropologie und postkolonialer Geschichte als wichtig erweisen. Die Monografie überzeugt durch Interdisziplinarität und eine innovative Struktur, die situierte Analyse, *event scores* und Gesprächstranskriptionen gekonnt verbindet. Robinson tritt für eine Dekolonisierung des Hörens (vgl. S.258), für die Entwicklung indigener Perspektiven und eine kritische Reflexion der oft unhinterfragten sensorischen Positionalität von Wissenschaftler_innen – auch in den Sound Studies – ein.

Robert Stock (Berlin)

Konrad Bach: Das Lachen in der Aufführung: Eine Theorie des Zuschauerlachens zwischen Komik und Interaktion

Berlin: Neofelis 2020, 365 S., ISBN 9783958082496, EUR 38,-

(Zugl. Dissertation an der Freien Universität Berlin, 2018)

Animal ridens – der Mensch, das lachende Tier: So sehr manches Ausdrucksgebaren von Tieren an menschliche Ausdrucksgesten erinnern, so zeigen ethnologische Untersuchungen schnell, dass sich zwar Funktionshorizonte auffinden lassen, die aber die Spezifik des menschlichen Lachens keinesfalls erfüllen (zumal manche Gefühlszuschreibungen auf anthropomorpher Interpretation beruhen). Das Lachen ist offenbar ein Anthropolon, eine spezifisch menschliche Reaktion auf Umweltreize, eine kollektivierende Tätigkeit zudem. Konrad Bach gibt in seiner Studie *Das Lachen in der Aufführung* einen Überblick über die Versuche, das Lachen zu bestimmen, greift dazu auf philosophische, dramaturgische und sogar physiologische Überlegungen zurück, die bis in die Antike zurückreichen. Oft wird das Lachen auf die Spezifik der Lachanlässe zurückgeführt, als sei das Gelächter durch die Strukturen der Reize dominiert. Aber Bach geht weiter, stellt das Lachen in einer ersten Annäherung als einen „Ausnahmestand des Körpers“ (S.56), als episodischen „Verlust der Selbstbeherrschung“ (S.57), als Phase ekstatischer Erregung dar. Eine solche Phänomenologie des Lachens ist wiederum in Theorien funktional gefasst worden – sei es als Technik, psychische Anspan-

nungen auszugleichen, sich zumindest kurzfristig von Ängsten, Repressionen und Hemmungen zu befreien (in den sogenannten *relief theories*); sei es als Reaktion auf wahrgenommene Überlegenheit über das Verlassene (im Sinne der Schadenfreude, auch als *superiority theories* bezeichnet); sei es als Antwort auf wahrgenommene Mehr- und Doppeldeutigkeit, auf Inkompatibilität der Elemente des Reizes (in den *incongruity theories*). Je weiter Bachs Analyse voranschreitet, desto mehr rückt nicht nur die Zeitgestalt des Lachens ins Zentrum, seine Prozesshaftigkeit, die Abfolge von ‚Vorlachen‘ und eigentlicher Durchführung, sondern auch seine soziale Einbettung – Lachen ist ein soziales Tun, der Alleinlacher selten (das ist wichtig, weil es Bach am Ende um ein Verständnis des Lachens im Theaterraum geht).

Es sind Theoretiker wie Henri Bergson, der das Lachen ganz auf das Mechanische des Anlasses bezog, wie auf die Techniken der Repetition, der Inversion und der Steigerung; Sigmund Freud, der das Lachen als Ausdruck ersparten Gefühlsaufwandes und letztlich als Intellektualisierung des Wahrgenommenen ansah; Hellmuth Plessner, für den die Ambivalenz beziehungsweise der „zwischen mehreren Sinn- und Unsinnsebenen oszillierende Charakter des Komischen“

(S.94) dessen zentrales Bestimmungselement war; Reinhart Lempp, der ähnlich die Spannung zwischen Banalem und Bedeutungsvollem als Ursprung des Lachens ansah.

Erst im nächsten Schritt nimmt Bach neuere Theorien in den Blick, die die Tatsache, dass das Lachen in sich selbst einen Lustgewinn bedeutet, unterstreichen. Er referiert Hermann Schmitz' Annahme, dass das Lachen mehr zur personalen Selbstbehauptung und Erneuerung diene als im Dienst der Subjekt- und Identitätsbildung stehe; zentral wird Plessners Unterscheidung zwischen ‚Körper‘ und ‚Leib‘ und zwischen ‚Körper-haben‘ und ‚Leib-sein‘ – ersteres als materielle Grundbedingung des Lebens, zweites als Gegebenheit der Identität. Er zentriert sodann die Qualität des Lachens als Erlebensqualität der Präsenz, etwa in den Überlegungen Hans Ulrich Gumbrechts zu einer Unterscheidung von „Sinn- und Präsenzkulturen“ (S.188ff.), für die das Geistige und das Körperliche einander gegenüberstehen: Im Lachen werden Momente distanzloser (oder zumindest distanzminimierter) Intensität erlebt, in denen das Körperliche ganz das Geistige überlagere, ablesbar etwa am Rhythmisch-Konvulsivischen der Körperreaktionen.

Alle diese Überlegungen sind Rahmenreflexionen für die Phasen des Publikumsgelächters im Theater (und im Kino, in Kabarett- und Kleinkunstveranstaltungen), die in einem eigenen Kommunikationsraum stattfinden und die Bach als Lachsituation auch terminologisch bestimmt. Die Insti-

tutionalität des Lachraums bedingt konsequenterweise die Frage nach der Konventionalität des Publikumsverhaltens, nach Ritualisierungen des Lachens, nach der korrespondierenden Konventionalität der Inszenierung von Lachanlässen. Für die Dramaturg_innen galt immer schon die Regel, dass man nach einem Gag eine Pause in den Gang der Geschehnisse einbauen müsse, weil der lachende Zuschauer ganz bei sich sei und keine neuen Informationen aufnehme. Komische Inszenierung, die auf Gags oder komische Wendungen anderer Art gestützt ist, korrespondiert rhythmisch mit den Lachepisoden des Publikums.

Eine Reihe weiterer Fragen drängt sich auf: Etwa danach, welchen Einfluss die Lachbereitschaft des Publikums auf sein tatsächliches Verhalten hat; oder danach, ob und wie die Person (oder Figur) des Komödianten beziehungsweise der Komödiantin eigene Lachbereitschaften aktiviert; oder ob die generische Kennzeichnung eines Stücks Einfluss auf die lachenden Zuschauer_innen ausübt (oder ob das zum Lachenmachen verwendete Register der Gags und Witze Zuschauer_innen auch am Lachen hindert). Und wenn das Lachen im Zuschauerraum auch ein Akt der Selbstverständigung des Publikums (über seine Lachfähigkeit, die Sensibilität für das Lächerliche usw.) ist, eine eigene Produktion von Kollektivität mitbedeutet, dann stellt sich auch die Frage nach der alten Theatertradition der *claque*, die ganz andere Dynamiken anstößt als das ‚ansteckende Lachen‘,

das manchmal anlasslos in das Alltagsleben einbrechen kann.

Gerade diese Besonderheiten des lachenden Publikums bleiben in Bachs Darstellung merkwürdig blass, auch wenn er mit Bezug auf Lenz Prüttings und Julian Hanichs Lachtypologien (vgl. S.290ff.) darauf hinweist, wie vielgestaltig sich das auf den ersten Blick so homogene Phänomen des Lachens auch mit Blick auf das Publikumsgelächter ausdifferen-

zieren lässt. Gleichwohl ist ihm eine höchst interessante Darstellung einer Allgemeinen Gelotologie gelungen – die dreißigseitige Bibliografie sowie sich manchmal zu Literaturberichten auswachsende Fußnoten belegen die Breite der Recherche. Allerdings hätte man der Dissertationsschrift unbedingt einen Personen- und Sachindex gewünscht.

Hans-Jürgen Wulff (Westerkappeln)

Fotografie und Film

Stefan Volk: Skandalfilme: Cineastische Aufreger gestern und heute

Marburg: Schüren 2021 (2. durchgesehene und erweiterte Auflage), 367 S., ISBN 9782741003653, EUR 34,-

Zehn Jahre nach dem ersten Band ist eine zweite Auflage der Monografie des Filmjournalisten und -kritikers Stefan Volk erschienen, der dort weitere Skandalfilme aus den 2010er Jahren analysiert hat. Weitere Informationen über die ausgewählten Filme und Reaktionen finden sich auf der Website zum Buch unter www.skandalfilm.net.

Der Band reiht sich in eine Reihe weiterer Publikationen zum Thema Skandalfilme ein. So lieferte Clemens Ottawa im Jahr 2011 bereits 55 Filmportraits großer Aufreger der Kinogeschichte (vgl. *Die großen Skandalfilme der Kinogeschichte: 55 Filmporträts – große Aufreger – von den Anfängen bis zur Gegenwart*. Halle: Projekte-Verlag Cornelius, 2011), während sich der von Hannes König und Theo Piegler herausgegebene Sammelband *Skandalfilm? – Filmskandal! Verstörend, anstößig, pervers: Den filmischen Tabubrüchen auf der Spur* (Wiesbaden: Springer, 2019) mit filmischen Tabubrüchen auseinandersetzt.

Volk greift nach seiner Rezeption von mehr als 100 Filmen jeweils drei bis sechs Werke pro Jahrzehnt von 1950-2020 für insgesamt 41 Einzelanalysen heraus und nimmt dabei

Bezug auf zahlreiche weitere Filmwerke mit Skandalpotential. Auf eine Einführung in die politischen und juristischen Entwicklungen Deutschlands von 1900-1949 folgen eben jene Einzelanalysen ausgewählter Filmwerke seit 1950. Hierzu liefert der Autor jeweils einen Überblick über den Inhalt, den vermeintlichen oder tatsächlichen Skandalgehalt sowie die daran anknüpfenden juristischen Bewertungen öffentlicher Anschlussdiskurse in Form von Zeitungskritiken.

Der Autor geht der Frage nach, aus welchen Gründen die ausgewählten Filmwerke öffentliche Empörung ausgelöst haben. Es wird analysiert, welche Tabubrüche sich aufzeigen lassen und wie die Filme heute bewertet werden. Der bebilderte Band wird durch grau unterlegte Infokästen angereichert, in denen weitergehende Informationen zu den Rahmendaten der Filme sowie den Regisseur_innen und Schauspieler_innen vermittelt werden. Zudem werden die Reaktionen ausgewählter Filmkritiker_innen und der Medien-selbstkontrolle sowie weitergehende Literaturhinweise angeboten. Es geht hierbei primär um Filmwerke, die im deutschsprachigen Raum als Skandal

identifiziert und kontrovers diskutiert wurden.

Neben den Inhaltsangaben sowie politischen und juristischen Anschlussdiskursen nimmt Volk auch eigene Einschätzungen der Werke vor. So wird der Film *Das Gespenst* aus dem Jahr 1982 von Herbert Achternbusch wie folgt charakterisiert. Er arbeitet „mit provokanten, obszönen Anspielungen, blasphemischer Symbolik und langen absurden Dialogen [als] Frontalangriff auf bürgerlich-christliche Moralvorstellungen“ (S.216). Dem Film wurden vom damaligen CSU-Innenminister Friedrich Zimmermann bereits zugesagte Fördergelder nicht ausgezahlt. Es gab sogar Forderungen, den Film zu verbieten. Derartige Postulate haben aber auch dazu geführt, dass die kritisierten Filme eine besonders hohe Resonanz beim Filmpublikum erreichen. Ein Beispiel hierfür ist das Werk *Die Sündlerin* von 1951, in dem die nackte Brust der Hauptdarstellerin Hildegard Knef kurz im Bild war. Da hier auch die Themenfelder Prostitution, Sterbehilfe und Selbstmord aufgegriffen wurden, gab es Proteste aus dem Kreis der evangelischen und katholischen Kirche. Deren Vertreter konnten die Freigabe des Films durch die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) nicht verhindern und nahmen dies zum Anlass, ihren Austritt aus dem Gremium zu erklären.

Der erste Filmskandal wird 1896 in dem Werk *Kiss* verortet. Es wurde ein 18-sekündiger harmloser Kuss gezeigt, der für moralische Empörung sorgte. Inzwischen haben sich die Maßstände

für die Entrüstung im Verlauf der Filmentwicklung verändert und liberalisiert. Gleichwohl löst die Darstellung von Sexualität bis heute Empörung aus. Die aus heutiger Sicht harmlosen Aufklärungsfilm seit dem Ende der 1960er Jahre von Oswald Kolle wurden erst nach intensiver juristischer Prüfung als Information klassifiziert und auch für Minderjährige freigegeben. Die Freizügigkeit der Schauspielerin Sharon Stone im amerikanischen Erotiktriller *Basic Instinct* (1992) wurde ebenso kritisiert wie ihre Rolle einer bisexuellen Frau. Der Film von Rosa von Praunheim mit dem sperrigen Titel *Nicht der Homosexuelle ist pervers, sondern die Situation, in der er lebt* (1971), wurde zunächst nur im WDR und ein Jahr später in der ARD gezeigt. Der Bayrische Rundfunk nahm den Film jedoch aus dem Programm. Faktisch – so der Autor – haben sich die Tabus „beim geschlechtlichen Rollenverhalten oder im Umgang mit Sexualität“ (S.347) in den letzten Jahrzehnten zwar gelockert, sie sind aber nicht verschwunden. Ein grundlegendes Problem „bleibt bis heute der filmische Umgang mit Pädophilie und der Sexualität Minderjähriger“ (ebd.), konstatiert Volk zu Recht. Die Darstellung von Gewalt im Film ist unter anderem aus Gründen des Jugendschutzes nach wie vor umstritten.

Als Kernthemen für Skandalbewertungen lassen sich weiterhin Botschaften identifizieren, die Kritik an politischen Herrschaftssystemen üben. So hat der Film *Spur der Steine* (1966) die Kritik der damaligen DDR-Funktionäre nach sich gezogen, weil sich in der Spielhandlung renitente Bauar-

beiter gegen die Autorität des Staates aufgelehnt haben. Der Film wurde in Ostdeutschland verboten und erst nach dem Mauerfall von 1989 wieder gezeigt. Der amerikanische Spielfilm *The Interview* (2014) wurde als respektlose Verunglimpfung des nordkoreanischen Diktators Kim Jong-un wahrgenommen und führte zu diplomatischen Verwicklungen. Der damalige bayrische CSU-Ministerpräsident Edmund Stoiber forderte zu einem Boykott des Films *Tal der Wölfe* (2006) auf, da er angeblich antiwestliche und rassistische Inhalte propagiert.

Volk hat in seiner lesenswerten Monografie einen gut recherchierten Überblick über Skandalfilme im Wandel der Zeit geliefert. Es wird deutlich,

dass kontroverse Filmwerke im Spannungsfeld zwischen der verfassungsrechtlich geschützten Meinungs- und Kunstfreiheit sowie dem Zensurverbot einerseits und der Verletzung sittlicher und juristischer Normen andererseits in Erscheinung treten. Weiterhin ist herausgearbeitet worden, dass die Lockerung geltender Moralvorstellungen im Verlauf der Zeit auch zu einer Verringerung von skandalisierenden Bewertungen führt. Insofern zeigt das Buch, wie sich Beurteilungsprozesse verändern. Es greift darüber hinaus Argumente und Kriterien im Rahmen kontroverser Skandaldiskurse in Bezug auf den Film auf.

Christian Schicha (Erlangen)

Adam Ganz, Steven Price: Robert De Niro at Work: From Screenplay to Screen Performance

London: Palgrave Macmillan 2020, 246 S., ISBN 9783030479602, EUR 25,99

Mit ihrer Auswertung zahlreicher Notizen aus dem Drehbucharchiv, das Robert De Niro 2006 an das Harry Ransom Center der University of Texas spendete, liefern die britischen Filmwissenschaftler Adam Ganz und Steven Price einen lohnenden Einblick in den Schaffensprozess einer oft unnahbaren Schauspielikone. Im Zuge der jüngeren Forschungstendenz, den kreativen

Anteil der oft passiv verorteten Schauspielersfigur herauszustellen, zielt das Buch in einer ungekannt detaillierten Weise darauf, die Rolle des Schauspielers als die eines maßgeblichen Co-Autors des Films herauszuarbeiten.

In einer erfreulich praxisorientierten Studie nutzen die Verfasser De Niros umfassendes Archiv von Drehbuchversionen und verknüpften

Zusatzmaterialien zu über 70 Filmen in über 40 Berufsjahren, um vorzuführen, wie sehr sich das Wirken des Schauspielers – auf dem Weg zur Filmperformance – in der schöpferischen Auseinandersetzung mit dem Drehbuch niederschlägt: „For De Niro, white space provides the arena in which he can work out his approach to embodying and performing the character in ways on which the writer’s script itself may be silent“ (S.11).

In acht Kapiteln verfolgen die Autoren das Ziel, den Schauspieler als hochanspruchsvollen Arbeiter sichtbar zu machen, der das Drehbuch nicht bloß als fixes Konzept übersetzt, sondern im Sinne eines formbaren Arbeitsmaterials kritisch interpretiert, durch Recherche und Kollaboration weiterentwickelt und über vielfältige Entscheidungen körperlich in das Filmmedium transformiert. Bemerkenswert erweitert die intermedial materielle Suche nach schauspielerischen Spuren eine allein auf Filmsichtung basierende Analyse zugunsten der Enthüllung komplexer Schauspielstrategien.

Anknüpfend an eine kurze Einleitung platziert das zweite Kapitel solide Grundlagen. Über die anschauliche Vorführung der Verwendungsweisen von De Niros Skript-Sets entlang mehrerer Karrierestufen – vom schlichten Plastikordner bis zum vielteiligen, ledergebundenen Paratext-Container – unternehmen die Forscher ein überzeugendes Werben für die Situierung des Drehbuchs als Kollaborationsprojekt, das *boundary object*, bei dem der Schauspieler im Austausch mit Regisseur_innen, Drehbuchautor_innen

und weiteren Beteiligten eine zentrale Rolle einnimmt. De Niros Qualitäten als Textinterpret, Kritiker, Rechtespezialist und insbesondere Co-Autor werden ertragreich gewürdigt, wenngleich sich gelegentlich ein Hang zu Ausschweifung und Überhöhung bemerkbar macht.

Spannend umkreisen die Autoren entwicklungsprägende Kontexte wie den familiär beförderten Bezug zu Bildender Kunst, Theater und Popkultur und die intermediale Konstruktion eines naturalistischen Schauspiels zwischen frühem Kino, Method Acting und visueller Liveness. Bei der Auswertung der Notizen zu De Niros frühen Filmen (*Mean Streets* [1973], *The Godfather, Part II* [1974]) zeigen die Forscher, wie Filmrollen, die emotional konnotiert und schwer analysierbar scheinen, auf Systematiken und Materialitäten schauspielerischer Beobachtung und Berechnung basieren.

Argumentativ pointiert beleuchten zwei Kapitel De Niros markante Rolle als Autor aus den entgegengesetzten Blickwinkeln von Erfolg und Misserfolg. An akzentuierten Annotationen, Produktionsinfos und Analysen demonstriert das Kapitel zu *Taxi Driver* (1976), wie sehr der Film davon profitiert, dass De Niro schöpferischen Einfluss auf Drehbuch und Regiearbeit nehmen konnte. Demgegenüber illustriert das Kapitel zu *The Last Tycoon* (1976), wie stark Unzulänglichkeiten des Films damit zusammenhängen, dass der Hauptdarsteller trotz umfassender, intensiver Notizen kaum Möglichkeiten hatte, das Drehbuch mitzugestalten.

Treffend verorten die Wissenschaftler De Niros weitere Entwicklung entlang der von Martin Scorsese inszenierten „performance trilogy“ (S.147) von *New York, New York* (1977), *Raging Bull* (1980) und *The King of Comedy* (1982). An Notationsverfahren, die das Rhythmische, Visuelle und Körperliche hervorkehren, zeigt sich eindrucksvoll die Hinwendung zur Improvisation.

Wenngleich im Kapitel zu De Niros Nebenrollen bereits vorgestellte

Grundlagen lediglich in Abwandlung wiederholt werden, illustrieren Beispielanalysen (*The Untouchables* [1987], *Goodfellas* [1990]) beachtliche Aspekte zu Schauspiel-Regie-Abstimmung und Vermittlungsreflexion. Die bei der Schlussbetrachtung aufblitzenden Bezüge zu anderen Schauspielern_innen, aktuellen Filmen und Themen wären auch in größerem Umfang willkommen gewesen.

Alexander Kroll (Darmstadt)

Kayo Adachi-Rabe: Der japanische Film

München: edition text+kritik 2021 (Filmgeschichte kompakt, Bd.1), 120 S., ISBN 3967074781, EUR 19,-

Der japanische Film ist die erste Publikation der neuen Filmbuchreihe „Filmgeschichte kompakt“, die laut Verlag den Blick auf den internationalen Film lenkt, indem jeder Band der Filmgeschichte eines einzelnen Landes oder eines transnationalen Phänomens gewidmet ist.

Für eine Filmgeschichte des japanischen Kinos ist Autorin Kayo Adachi-Rabe zweifellos die berufenste Filmwissenschaftlerin im deutschsprachigen Raum. Mit ihrer Auftaktpublikation gelingt ihr der Spagat, in den fünfzehn chronologisch angeordneten

Kapiteln das japanische Kino sowohl aus einer nationalen wie transnationalen beziehungsweise internationalen Perspektive vorzustellen.

Kennzeichnend für den japanischen Film der Frühzeit ist dessen kulturelle Verwurzelung im traditionellen Kabuki-Theater, „ein spektakuläres Theater mit Actionelementen“ (S.9), das über die verschiedenen Dekaden japanische Filmemacher_innen beeinflusste. Ebenso einflussreich war das *benshi*, das System des Kinoerzählers, in der Stummfilmzeit (vgl. S.10), die im Vergleich zu westlichen Kine-

matografien weit länger, nämlich bis Mitte der 1930er Jahre andauerte und dadurch eine filmsprachliche Ausgereiftheit entwickelte. In die Zeit fällt Kenji Mizoguchis Film *Taki no Shiraito* (1933), von dem man mit Erstaunen liest, dass es sich zu diesem Zeitpunkt bereits um Mizoguchis 55. Film handelt, dessen Licht-Schatten-Ästhetik an den deutschen Expressionismus beziehungsweise Friedrich Wilhelm Murnaus Arbeiten erinnert (vgl. S.15).

Mit Verweisen wie diesem versteht es Adachi-Rabe immer wieder, in ihren Analysen, Bezüge zum deutschen und zum internationalen Kino herzustellen und damit das japanische Kino zu entexotisieren: Akira Kurosawas *Rashōmon* (1950) als Inspiration für Alain Robbe-Grillet's *L'année dernière à Marienbad* (1961) (vgl. S.26) oder Jean-Luc Godards Schlusszene in *Pierrot le fou* (1965) in Anlehnung an Mizoguchis *Sanshō Dayū* (vgl. S.32). Eine Parallele zu Leni Riefenstahl findet Adachi-Rabe in den dokumentarischen Aufnahmen von Kajirō Yamamotos *Hawaii Mare oki kaisen*, einem Propagandafilm aus dem Jahr 1942 (vgl. S.21).

Nach den Kriegsjahren gelang dem japanischen Kino in den 1950er Jahren der internationale Durchbruch mit Filmen wie Kurosawas *Rashōmon* und *Shichinin no Samurai* (1958), Mizoguchis *Saikaku Ichidai Onna* (1952) und *Ugetso Monogatari* (1953) sowie Yasujirō Ozus *Banshun* (1949) und *Tōkyō Monogatari* (1953). Adachi-Rabe zeigt auf, wie sich hierzu parallel das japanische Genrekino mit seinen Gespenster-, Monster- und Science-Fiction-Filmen entwickelte, dessen Regisseur_innen

die japanische *Nouvelle Vague* vorbereiteten, die mit Nagisa Ōshimas *Seishun Zankoku Monogatari* (1960) unter der Bezeichnung ‚Shōchiku-Nouvelle-Vague‘ bekannt wurde (vgl. S.45).

Feierten Regisseure wie Kurosawa bis in die 1990er Jahre Erfolge mit ihren Spätwerken, setzte sich eine neue Generation von Regisseur_innen wie Juzo Itami oder Takeshi Kitano mit den gesellschaftlichen Veränderungen Japans auseinander, die sich auch in japanischen Horrorfilmen widerspiegeln. Kapitel zur Cineastischen Schule, dem Dokumentarfilm sowie einem längeren Abschnitt zur neuen Generation im japanischen Film, der das Filmschaffen bis Anfang der 2020er Jahre berücksichtigt, beschließen Adachi-Rabes Einführung in die japanische Filmgeschichte.

Das Buch enthält einen kleinen Kanon des japanischen Films, eine kurze weiterführende Literaturliste und ein Personenregister. Bedauerlicherweise wurde auf einen Filmindex verzichtet, der das gezielte Suchen nach Filmen erleichtert hätte. Da viele der älteren Filmtitel online verfügbar sind (zumeist in Originalton), lässt sich rasch ein Eindruck des jeweiligen Films bekommen.

Adachi-Rabe versteht es, das Nebeneinander von Avantgarde-, Autoren-, Kunstfilm und dem populären Kino, das den japanischen Film bis heute kennzeichnet, in seinen wirtschaftlichen, politischen und kulturellen Kontexten sowie die Verbindungen zwischen den Kinokulturen auf etwas mehr als hundert Seiten darzustellen. Wenn überhaupt, dann leidet das Buch

darunter, dass es zu kompakt ist. Zu gerne hätte man mehr über die im Buch erwähnten Filmschulen Japans oder das Studiosystem erfahren, die Adachi-Rabe an verschiedenen Stellen erwähnt. Das schmälert nicht den Gewinn der Lektüre, die für Filminteressierte einen gelungenen Einstieg in ein wichtiges, aber im Allgemeinen nur punktuell bekanntes Kino bietet ebenso wie es für Dozierende eine große Hilfe

in der Seminargestaltung sein dürfte. *Der japanische Film* erfüllt das, was die Reihe „Filmgeschichte kompakt“ zum Ziel hat: Es bietet eine konzise Übersicht und Einführung in ein nationales Kino und ist eine willkommene Bereicherung im eher dürftigen Feld der deutschsprachigen Filmforschung des *World Cinema*.

Wolfgang Fuhrmann (Medellín)

Daisuke Yanagibashi: Metaphorologie des Kinos: Sprachbilder und Intermedialität im literarischen Kinodiskurs der Moderne

Bielefeld: transcript 2020, 386 S., ISBN 9783837652079, EUR 50,-

(Zugl. Dissertation am Fachbereich Philosophie und Geisteswissenschaften der Freien Universität Berlin, Wintersemester 2018/2019)

Das Kino als Gift, Krankheit, Seuche oder Pest – die Metaphorik, mit der das Kino zu Beginn des 20. Jahrhunderts beschrieben wird, ist nicht gerade schmeichelhaft (vgl. S.243ff.). Die Dialektik dieses Wertungsdiskurses führt uns Daisuke Yanagibashis Dissertation an der Schnittstelle von Literatur- und Medienwissenschaften bildreich vor. Im Sinne von Hans Blumenbergs anthropologischer Perspektive auf Metaphern geht der Autor davon aus, dass die Neuartigkeit des Kinoerlebnisses bei seinen ersten Zuschauer_innen einen

„kognitiven Überschuss“ (S.22) produziert, der seinen sprachlichen Ausdruck in der Metapher findet. Die Metapher wird zunächst als „Figur mit einer doppelten und widersprüchlichen Botschaft“ (S.21) eingeführt, was im Rückgriff auf Wilhelm Stählin plausibilisiert wird (vgl. S.47).

Als ein solches „semantisches Kippspiel“ (ebd.) identifiziert Yanagibashi etwa die Rede vom Kino als ‚lebendigem Bild‘ beziehungsweise ‚lebenden Schatten‘, die er im ersten Teil „Das Kino und seine Metapher“ durch den

(literarischen) Kinodiskurs von Maxim Gorkij bis Joseph Roth verfolgt (vgl. S.43ff.). Im zweiten Teil zur „subjektbezogenen Metaphorik des Kinos“ (vgl. S.93ff.) werden Momente des Diskurses zwischen Regression und Reflexion beleuchtet; mit der „objektbezogenen Metaphorik“ (vgl. S.193ff.) geraten im dritten Teil schließlich pathologische Metaphern in den Blick. Walter Hasenclevers *Die Pest: Ein Film* (Berlin: Paul Cassirer, 1920) steht dabei als prägnantes Beispiel der „intermedialen Wechselbeziehung“ (S.15) zwischen Literatur und Film (vgl. ebd.).

Positiv fällt auf, dass die filmhistorischen und filmtheoretischen Kontexte stets mitgeführt werden. So wird etwa die Metapher des Regressiven im Kontext von Jean-Louis Baudrys Apparatustheorie verhandelt (vgl. S.97ff.), Gottfried Benn an den ‚Symboldiskurs‘ Friedrich Theodor Vischers gekoppelt (vgl. S.143) oder Kurt Tucholskys Involviertheit in eine Debatte der Filmkritik während der Weimarer Republik nachgezeichnet (vgl. S.177). Die klassische Struktur, die viele Dissertationen trägt, in der Theorie und Fallbeispiel voneinander isoliert stehen, wird so angenehm aufgebrochen.

Eine gewisse Schwierigkeit in der Lektüre ergibt sich allerdings daraus, dass das Korpus der Arbeit nicht gleich zu erfassen ist: So sollen „in erster Linie die essayistischen bzw. feuilletonistischen Artikel“ herangezogen „[a]ber auch fiktionale, insbesondere epische Gattungen wie Roman, Novelle oder Erzählung“ (S.67) betrachtet werden. Die Wahl des recht breiten Zeitraums, 1895 bis 1939, wird zwar überzeugend

begründet (vgl. S.65), dennoch mag die Frage nach dem Selektionskriterium aufkommen. Vergeblich sucht man etwa das ‚Kunstseidene Mädchen‘ aus Irmgard Keuns gleichnamigem Roman (1932), das vielleicht als Paradebeispiel intermedialer Referenz gelten mag, will sie doch „schreiben wie Film. [...] Und wenn ich später lese, ist alles wie Kino – ich sehe mich in Bildern“ (zit. nach Keun, S.233). Zu diskutieren wäre freilich, ob das ‚wie‘ eindeutig den Vergleich markiert oder ob nicht die besagte „ambivalente Prädikation“ (S.247) auch in dieser Figur gegeben ist.

Auch mag das medientheoretische Potenzial der Arbeit nicht in Gänze ausgeschöpft worden sein. Der beiläufig formulierte Gedanke einer „Wahlverwandtschaft zwischen dem Medium und der Metapher“ (S.26) etwa wird leider nicht weiterverfolgt. Wo der Autor selbst die Basaldefinition des Metaphorischen als ‚semantisches Kippspiel‘ um den „Vorgang der Übertragung“ (S.249) erweitert, könnte ebenjene medientheoretische Debatte ansetzen.

Insgesamt überzeugt die Monografie durch ihre undogmatische Vorgehensweise und den klaren Begriffsapparat. Lässt die erste Lektüre ein starkes medienontologisches Argument vermuten, wenn der Verfasser etwa postuliert, die „Ambivalenz in der semantischen Struktur einer Metapher“ (S.47) entspreche dem ‚Erlebten‘ der ersten Kinozuschauer_innen, wird der Behauptung dieser „strukturelle[n] Wahlverwandtschaft“ (ebd.) bald die Schärfe genommen, wenn im Folgenden keine „systematische, sondern

vielmehr eine diskursgeschichtliche Relevanz“ (S.61) dieser Wahlverwandtschaft beansprucht wird. Nicht nur an dieser Stelle zeigt sich, dass der Autor nicht dem Versuch erliegt, das Material nach der These zu wählen und dieser so unterzuordnen. Ganz im Gegenteil: In seinem Resümee stellt Yanagibashi – in Referenz auf Christian Metz – die Möglichkeit der filmischen Metapher insgesamt in Frage (vgl. S.344f.). Im Sinne einer

literaturwissenschaftlichen Klärung des Diskurses werden stattdessen die „Bildallegorie“ (ebd.) und der „symbolische Sprung“ (S.346) durch die Montage als mögliche rhetorische Figuren des Kinos stark gemacht. Diese literaturwissenschaftlich präzise Begriffswarbeit ermöglicht ein Vokabular, das auch medienwissenschaftliche Analysen erhellen kann.

Alina Valjent (Bonn)

Peter Podrez: Urbane Visionen: Filmische Entwürfe der Zukunftsstadt

Würzburg: Königshausen & Neumann 2020, 692 S., ISBN 9783826066993, EUR 74,-

(Zugl. Dissertation an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen, 2018)

Peter Podrez' voluminöse Untersuchung *Urbane Visionen* will „dazu beitragen“ (S.16), die „auffällige[n] Lücken“ zu schließen, welche die „bisherige[n] Publikationen zur kinematographischen Zukunftsstadt“ (S.14) offen lassen, denn diese konzentrieren sich zumeist auf die Filme *Metropolis* (1927) von Fritz Lang und Ridley Scotts *Blade Runner* (1982) und vermitteln den Eindruck, als seien einschlägige Filme „davor, danach und dazwischen [...] Variationen“ der beiden Werke oder „Hommagen an sie“ (S.15). Zudem bie-

ten sie in Einzelanalysen zwar „wichtige Beobachtungen zu spezifischen Filmen“ (ebd.), ohne jedoch „das gesamte Spektrum der Stadtvisionen“ (ebd.) in den Blick zu nehmen; oder aber sie nennen „zwar eine Vielzahl von Filmen, handeln diese jedoch nur kurz ab und lassen dabei pointierte Fragestellungen vermissen“ (ebd.). Insgesamt, und das ist der wichtigste Punkt, „untersucht die bisherige Forschung die Zukunftsstadt [...] nicht unter den Prämissen der Räumlichkeit, sondern beschäftigt sich vorrangig mit den Abbildungen archi-

tektonischer Formen“ (S.16). Genau dies aber leistet der Autor nun in großer Ausführlichkeit. Die Grundlage hierfür bilden nicht weniger als 160 im Anhang aufgeführte Filme.

Die „Beobachtungshorizonte“ seiner Analyse bilden zum einen die „urbanen Formen“ und zum anderen „die urbanen Funktionen“ (S.17). Wie der Autor weiter betont, existiert nicht „der filmische Raum“, „sondern nur *verschiedene Ebenen filmischer Räumlichkeit*“ (S.165). Daher schlägt er vor, den „filmischen Raum“ in drei Ebenen auszudifferenzieren: den *dispositiven Raum*, den *repräsentierten Raum* und den *rezipierten Raum*“ (S.199). Podrez' Interesse gilt vor allem der zweiten Raumebene, die er in etliche weitere Ebenen auffächert (vgl. S.206-262).

Erst nach diesen mit ihren 250 Seiten sehr umfangreichen und auch etwas ausufernden propädeutischen Vorbemerkungen nimmt Podrez die cineastischen Stadtvisionen selbst in den Blick, die er in terrestrische, postapokalyptische und extraterrestrische Stadtvisionen untergliedert.

Als „wesentliche Merkmale der filmischen Zukunftsstadt“ macht der Autor insbesondere deren „extremes Wachstum, eine damit verbundene Zunahme des Verkehrs und auf der sozialen Ebene eine Steigerung der sozialen Ungleichheit im urbanen Raum“ (S.265) aus. Postapokalyptische Stadtvisionen wiederum zeigen sowohl zerstörte und verlassene Städte wie auch ihren Wiederaufbau (vgl. S.395-476). Im den extraterrestrischen Zukunftsstädten gewidmeten Abschnitt wendet sich der Autor cineastischen Darstel-

lungen „menschliche[r] Habitat[e]“ (S.485) im All zu (vgl. S.485-579), seien es Raumstationen oder fremde Planeten, hinzu kommen „Alien-Städte“ (S.496). Diese zeichnen sich Podrez zufolge durch eine „Geometrisierung“ aus, „in die zugleich die Konnotation von Leblosigkeit eingeschrieben wird“ (S.502).

Als Ergebnisse seiner überaus detailreichen Untersuchung hält Podrez fest, dass terrestrische Stadtvisionen „die größte Homogenität“ (S.586) aufweisen und postapokalyptische Stadtvisionen „seit ihren Ursprüngen von spatialen Mustern geprägt“ (ebd.) sind, wohingegen Entwürfe extraterrestrischer Städte „seit ihrer Entstehung eine Entwicklung [durchlaufen], die bis heute andauert“ (ebd.).

Kritisch angemerkt werden muss die völlige Absenz feministischer Stadtvisionen. So werden zwar die metaphorisch aufzufassenden Städte Babylon und das Neue Jerusalem aus der biblischen Johannesoffenbarung (ca. 60-90 n. Chr.) behandelt (vgl. S.97-100), nicht aber Christine de Pizans *Le Livre de la Cité des Dames* (um 1405); Ernest Callenbachs *Ecotopia* (1975) wird genannt (vgl. S.108), nicht aber Marge Piercys *Woman on the Edge of Time* (1976). Auch geht der Autor auf faschistische Stadtplanungen (vgl. S.137-140) sowie auf cineastische ‚westliche‘ und sozialistische Stadtvisionen (vgl. S.557-579) ein, nicht aber auf feministische Stadtplanungen und -visionen. Ebenso wenig werden Visionen gendergerechter Städte erwähnt. Überhaupt spielen Geschlechterfragen in den Filmanalysen nur selten eine

Rolle. So wird gerade einmal beiläufig erwähnt, dass „im posturbanen Raum eine strenge Geschlechterordnung“ herrsche, in der „[p]atriarchale Macht und Kolonialdenken [...] ihre Verschränkung“ (S.448) fänden. Oder es wird vage darauf hingewiesen, dass „die Funktion der Regierung in den Visionen der Alien-City mit dem Topos der Geschlechterverhältnisse

im sozialen Raum verbunden“ (S.505) sind.

Ungeachtet dessen hat Podrez ein beachtliches Werk vorgelegt, von dem er zu Recht erklärt, dass seine Erträge „neue Perspektiven“ eröffnen, die sich in künftigen Forschungen „präzisieren und weiter ausführen“ (S.622) lassen.

Rolf Löchel (Marburg)

Felix Sattelberger: Dynamik und Wirkung von Nutzerkommunikation über Kinofilme

Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft 2020 (Reihe Medienökonomie, Bd.14), 377 S., ISBN 9783848766208, EUR 79,-

(Zugl. Dissertation an der Friedrich-Schiller-Universität Jena, 2019)

Haben die ‚institutionalisierte‘ (öffentliche) und die ‚interpersonal-öffentliche‘ (online) Kommunikation im Vorfeld der Premiere Einfluss auf den Erfolg eines Kinofilms? Dieser Frage geht die im Rahmen eines Forschungsprojektes angefertigte Fallstudie von Felix Sattelberger nach, die als Dissertation zwischen Medienökonomie, Marketing und Kommunikationswissenschaft angesiedelt ist. Im Endeffekt will Sattelberger ein messbares Prognose- und Erfolgsmodell für die Markteinfüh-

rung, die Publikumsresonanz und damit für die ökonomische Bilanz eines Kinofilms entwickeln und präsentieren.

Zwölf Wochen vor der Markteinführung untersuchte Sattelberger dazu in der zweiten Hälfte von 2012 die filmbezogene Kommunikation für 231 auf den deutschen Markt kommende Kinofilme mit einem in diesem Projekt automatisierten Erhebungsinstrument – und zwar die interpersonal-öffentliche Kommunikation auf Facebook, Twitter und YouTube sowie die spe-

zifischen Seiten auf drei Filmportalen (www.filmstarts.de, <https://www.kino.de/> und <https://www.moviepilot.de/>) und als institutionalisierte Kommunikation jeweils die Bild- als auch die Textdateien. Außerdem wurden die einschlägigen Suchanfragen auf Google registriert und noch etliche Rahmendaten, beispielweise die Produktionskosten der Filme, erhoben. Dass potenzielle Kinobesucher_innen noch ungleich mehr Möglichkeiten haben, sich über neue Filme zu informieren und auszutauschen, von der unmittelbaren mündlichen Kommunikation bis zu den traditionellen Medien (Presse, Hörfunk, Fernsehen oder auch Kinowerbung), erwähnt der Autor zwar, lässt sie aber analytisch außer Acht, da ihr Einbezug einen erheblichen Mehraufwand bedeutet hätte (vgl. S.84ff). Immerhin stellt er in einer Clusteranalyse seiner Filmstichprobe fest, dass der hiesige Filmmarkt massiv differenziert ist, nicht nur eine beharrliche Dominanz von US-Filmen von weit über 60 Prozent hat, die entsprechende Anteile am Publikums- und Umsatzaufkommen haben, sondern auch diverse Genres, Vorlieben und wohl auch Informationsverhalten zeitigt. Doch sein marktorientiertes Erkenntnisinteresse erlaubt wohl nur eine binäre Unterteilung in ‚Blockbuster‘ und ‚Kunst- und Autorenfilm‘, die noch in die drei groben Genreklassen ‚serious‘ (Drama, Dokumentation, Geschichte, Biografie, Thriller, Episodenfilm, Roadmovie), ‚feel-good‘ (Animation, Komödie, Romantik, Musicals, Familie) sowie ‚kinetic‘ (Action, Adventure, Science-Fiction, Horror, Fantasy)

untergliedert werden (vgl. S.244f.). Nach der Lektüre der theoretischen Einführungskapitel zum Kinofilm als Forschungsgegenstand, zu Charakteristiken des Kinofilms als ökonomischem Gut, zu Grundbegriffen des intentionalen Handelns, zu Motiven für den Kinobesuch im Kontext des Nutzen- und Belohnungsansatzes sowie zur nutzerseitigen Kommunikation als Nachfragedeterminante stellt man irritiert fest, dass das Publikum als empirische Größe für den Autor überhaupt kein Thema ist – obwohl sie gewiss zur Heterogenität des Filmmarktes und des Rezeptionsgeschehens erheblich beitragen (könnten). Stattdessen befasst Sattelberger sich mittels der „betriebswirtschaftlich orientierten Erfolgsfaktorenforschung“ (S.158ff.) mit dem potenziellen Einfluss konativer Wirkungseffekte und macht sich an deren Operationalisierung. In den folgenden Kapiteln stellt Sattelberger eine Vielzahl von statistischen Berechnungen für „latente Wachstumskurvenmodellierungen“ (S.416) an, die er mit etlichen Tabellen und Kurvenabbildungen untermauert. Sie gelten ihm als Grundlagen für deren Integration in etablierte Erfolgsfaktorenmodelle und für die Beurteilung des konativen Einflusses, die letztlich in ein finales Pfadmodell integriert werden.

Mit ihm – so der Autor in seinem Resümee – lassen sich „77 Prozent der Varianz der Kinobesucherzahl“ erklären, die interpersonal-öffentliche Kommunikation sowie die Anzahl der bereitgestellten Leinwände haben den stärksten Effekt (S.335ff.). Die institutionalisierte Kommunikation (wie sie

hier gemessen wird) habe keinen signifikanten Effekt, sie wird hingegen durch die Bekanntheit von Schauspieler_innen und Regisseur_innen sowie von Film- auszeichnungen geprägt. Rechnet man die Anzahl der bereitgestellten Leinwände aus dem Gesamtmodell heraus, sinkt dessen Erklärungskraft um elf Prozent (vgl. S.336). Doch auch die Filmtypen und ihre Genres evozieren divergente Informations- und Kommunikationsverhalten, wie Sattelberger einräumt (vgl. S.338). Über ‚Blockbuster‘ wird deutlich häufiger über die Social-Media-Kanäle kommuniziert als über ‚Kunst- und Autorenfilme‘. Vermutlich stecken auch unterschiedliche Publikumsgruppen dahinter (was der Autor allerdings nicht weiß bzw. nicht herausarbeitet). Sein Fazit zur praktischen Relevanz der Studie fällt

daher primär für die interpersonal- öffentliche Kommunikation erfolgversprechend aus: Ihr Volumen könne 27 Prozent der Kinobesucher_innenzahl zum Kinostart prognostizieren, worauf sich die Allokation von Marketing- und Werbebudgets sowie die Bereitstellung von Leinwänden einstellen können (vgl. S.340). Vermutlich dürften sich die Publikumsgruppen noch weiter spreizen: Fans von Streamingdiensten und Serien-Plattformen holen sich ihre Blockbuster vorzugsweise aus dem Netz, das gute alte (Programm) Kino mit erlesenen Filmen frequentieren die Älteren. Aber solche sozialen Typisierungen des Filmpublikums lagen außerhalb des Gesichts- und Analysefokus des Autors.

Hans-Dieter Kübler (Werther)

Norbert Aping: Es darf gelacht werden – Von Männern ohne Nerven und Vätern der Klamotte: Lexikon der deutschen TV-Slapstickserien Ost und West

Marburg: Schüren 2021, 432 S., ISBN 9783741003394, EUR 28,-

Spätestens seit seinen Veröffentlichungen über Stan Laurel und Oliver Hardy (*Das Dick und Doof Buch: Die Geschichte von Laurel und Hardy*. Marburg: Schüren, 2004) oder Charlie Chaplin (*Liberty Shtunk! Die Frei-*

heit wird abgeschafft: Charlie Chaplin und die Nationalsozialisten. Marburg: Schüren, 2011) gilt Norbert Aping als ausgewiesener Cineast und profunder Kenner von Slapstickfilmen aus der Stummfilmära. Auch sein jüngstes

Werk widmet sich diesem Genre und besticht erneut durch die faszinierende Faktenfülle.

Das Vorwort zum Stellenwert der Filmmusik im Stummfilm von Stephan Graf von Bothmer, der als exzellenter Filmmusiker zahlreiche Stummfilme (nach-)vertont oder live selbst als Kinopianist begleitet hat, sowie der editorische Aufwand, auf den Innenseiten der Buchdeckel die Noten des Komponisten Conny Schumann der Titelmelodie „Es darf gelacht werden“ der gleichnamigen TV-Serie abzudrucken, ist als explizite Würdigung dieses Subgenres zu verstehen. Dem folgt eine eher kursorische, rund 70-seitige filmhistorische Einleitung zu Stumm- und Slapstickfilmen; im Hauptteil (vgl. S.74-406) ist das Buch angelegt als umfassende (Titel-) Dokumentation in alphabetischer Reihung mit lexikalischem Anspruch aller in deutschen Fernsehprogrammen ausgestrahlten „um die 1000 Serienfolgen“ (S.26) – eingeschränkt jedoch auf deren Entwicklung, Entstehung und Verbreitung im Recherche-Zeitraum zwischen 1959 und 2016, ergänzt durch mehrere Anhänge (vgl. S.407-432).

Dass aus heutiger, eher gender-sensitiver Sicht dennoch nur von „Vätern der Klamotte“ die Rede ist, mag filmhistorisch begründbar sein: wie auch Joachim Kalka in seinem überaus fundierten Radio-Essay „Slapstick-Kino – eine Meditation über das Clowneske“ ausschließlich von ‚Clownsfürsten‘ spricht und nicht eine Darstellerin erwähnt. Die Thematik „Frauen im Slapstick“ (S.35) klammert Aping nicht gänzlich aus, das Kapitel umfasst jedoch nur

ganze 32 Zeilen – wie auch im Anhang fast nur namhafte „Komiker“ (sic!) gelistet oder unter den rund 60 namentlich genannten „Fernsehschaffenden“ gerade drei weibliche aufgeführt sind. Eine differenziertere Berücksichtigung von Maggie Hennefelds Publikation *Specters of Slapstick and Silent Film Comediennes* (New York: Columbia UP, 2018) hätte da beispielsweise den Blickwinkel erweitern können.

Dabei ist Apings Darstellung ansonsten sowohl unter filmhistorischen wie Rezeptionsaspekten durchaus facettenreich und zudem fokussiert auf den „überragenden Einfluss“ (S.16), den vor allem das Firmenimperium (wie Beta Film und Taurus Film) des ‚Medienmoguls‘ Leo Kirch auf die Vermarktung solcher Filme hatte.

Das „System Kirch“ (S.109) wurde allerdings von Aping selbst bereits in seinem *Dick und Doof Buch* thematisiert. Und auch Strategien, etwa aus „sendetechnischen Bedürfnissen nach Füllern“ (S.177) einen Film in Episoden zu vervielfältigen, Ursprungsfassungen in Wiederaufführungskopien mit willkürlich neuen Titeln zu verwenden (vgl. S.130) und ähnliches wurden bereits vorher andernorts bündig als „Schritt von der Verwertung zur Verwurstung“ beschrieben [vgl. Alexander, Georg: „Das Kino im Zeitalter seiner elektronischen Reproduzierbarkeit: Kinofilme im Fernsehen.“ In: Kreuzer, Helmut/Prümm, Karl: *Fernsehsendungen und ihre Formen: Typologie, Geschichte und Kritik des Programms in der Bundesrepublik Deutschland* [Stuttgart: Reclam, 1979, S.140ff.]]. Insofern erscheinen

Apings Ansatz und Anspruch insgesamt, hier nun „eine Lücke in der Geschichte des deutschen Fernsehens (gar noch) in beiden deutschen Staaten“ (S.22) zu schließen, doch etwas hoch gegriffen – wenngleich er akribischer gearbeitet hat als andere ‚Chronist_innen‘: so weisen etwa Michael Reufsteck und Stefan Niggemeier in ihrem *Fernsehlexikon* (München: Goldmann, 2005) für die ZDF-Serie *Männer ohne Nerven* (1975-1979) 73 Folgen aus, Aping dokumentiert 81 (vgl. S.266ff.). Apings Einzeldarstellungen sind zudem meist versehen mit detaillierten filmografischen Angaben, illustriert mit anekdotischen Einschüben und kleinformatigen S/W-Abbildungen, etwa Szenen-Fotos. Aping arbeitet mit der Auswertung unterschiedlichster Quellen: von ‚grauer Literatur‘ wie internen Akten (u.a. der Hauspost Beta Technik [vgl. S.176]), Programmankündigungen und -zeitschriften, von Ergebnissen der Zuschauer_innenforschung (wie Infratest [vgl. S.417]) bis hin zu „eigenen Interviews, Gesprächen“ (etwa mit dem Autor und Synchronregisseur Heinz Caloué oder dem ZDF-Redakteur G. Mechhoff

[vgl. S.411ff.]), wobei deren Informationsgehalt meist nicht weiter belegt und damit auch im Einzelnen nicht nachprüfbar ist. Ausführlich gewürdigt wird indes das Wirken von Hanns Dieter Hüsch, über Jahre „bekannteste und beliebteste Stimme des Slapsticks im bundesdeutschen Fernsehen“ (S.298), als Off-Moderator und Synchronsprecher von allein 395 Folgen von im ZDF ausgestrahlten Slapstickserien, was jedoch auch schon anderweitig dargestellt worden ist (vgl. bspw. Welke, Michael: *Der Kabarettist als literarischer Orator: Produktions- und rezeptionsästhetische Strategien im Werk des literarischen Kabarettisten Hanns Dieter Hüsch*. Essen: Klartext 2010, S.72), und vor allem authentischer nicht zuletzt von Hüsch selbst (vgl. *Du kommst auch drin vor: Gedankengänge eines fahrenden Poeten*. München: Kindler, 1990, S.297f.) – Quellen, die Aping nicht kannte oder nachweist. Dennoch ist sein Buch für Cineast_innen wie Filmhistoriker_innen eine wahre Fundgrube und sollte auch als Nachschlagewerk in keiner Bibliothek fehlen.

Detlef Pieper (Berlin)

Digitale Medien

Wanda Strauven: Touchscreen Archaeology: Tracing Histories of Hands-On Media Practices

Lüneburg: meson press 2021, 260 S., 9783957961860, EUR 24,90

Die Geschichte der medialen Oberflächen – oder besser: von Bildschirmen – wird durch Wanda Strauven im Kontext eines okularzentristischen Fehlschlusses gedeutet, dessen Effekt die immer schon stattfindende taktile Medienaneignung analytisch überlagert. In diesem Sinn geht es der Autorin um ein medienarchäologisches Entbergen der strukturellen Technizität von Berührung, Medium und Bildschirm: „I propose to think of the touchscreen as a low-tech, touchable media object, as a surface and interface that existed long before computers and smartphones. Today’s touchscreen, potentially contagious, is only one of the occurrences of what constitutes the object of knowledge for my media-archaeological quest“ (S.9f.). Die medienarchäologische Vorgehensweise orientiert sich einerseits an Marshall McLuhans Überlegung, dass in einem neuen Medium zeitlich vorgelagerte ältere Variationen zu lokalisieren sind, und andererseits an Siegfried Zielinskis Ansatz, um das sogenannte Neue in einem zeitlich vorgelagerten Alten produktiv zu erfassen. Die Gegenläufigkeit der Analysehorizonte „focuses on a wide variety of objects that function as ‚nonhuman actors‘ in the act of touching“ (S.17) und rekurriert hier-

durch zusätzlich auf Bruno Latours Akteur-Netzwerk-Theorie.

Der Begriff der Berührung (*to touch*), den die Autorin vorschlägt, bezieht sich bewusst nicht auf eine sensorische Einordnung innerhalb der organischen Sinneshierarchie, die sich an biologischen Wahrnehmungstheorien orientiert, sondern auf eine kulturphilosophische Perspektivierung im Sinne Giorgio Agambens, als „belonging to the ‚sphere of action‘“ (S.20). Hierdurch fokussiert sie die spielerische und körperliche Aneignung einer medialen Oberfläche als „hands-on media practice“ (S.18), wobei „hands-on gestures become in this study the guiding principles for shifting from (a history of) *visual* media to (a history of) *tactile* media“ (S.19). Zu diesen *hands-on*-Praktiken zählt Strauven dann gestische Dynamiken, Prozesse und Handlungen, wie beispielhaft das Zeigen, Halten, Bewegen, Drücken, Blättern, Durchziehen, Wischen, Zoomen, Zappen, *scratching*, *thumbing* oder Klicken: „all actions to be added to a lexicon of screen touching gestures“ (S.20).

Mit dem Kapitel „A Little History of Hands-On Film Spectatorship“ (S.53-81) zeigt die Autorin, dass bereits im frühen kinematografischen Kontext Berührungen der Leinwand

als spezifisch medialer *hands-on*-Praxis stattgefunden haben und selbst der Kurbelbetrieb für die Bildwiedergabe in dieses Feld einzuordnen wäre. Zusätzlich generieren ebenfalls der szenische Affekt und mimetisch-körperliche Aneignungen taktile Impulse, die den Film nicht nur als *talkie*, sondern vielmehr als *feelie* verstehbar werden lassen.

In „Early Museum’s Hands-On Ethos“ (S.83-115) wird anschließend gezeigt, dass auch das frühe Museum das *hands-on* im Kontext der ‚Wunderkammer‘ (vgl. S.92ff.) kannte, dieses dann allerdings historisch in ein *hands-off* gewandelt wurde, um die Legitimität der Kunst als „sacred“ (S.92) zu erhöhen, sich allerdings zahlreiche künstlerische Reintegrationen des Taktilen in Kunst und Museum auffinden lassen.

Nachdem in „Sketching, Zapping, Pinching, Clicking, Thumbing“ (S.117-147) konkrete gestische Praktiken untersucht werden, widmet sich die Autorin in „Hands-on Screenology“ (S.151-185) einer taktil-orientierten Bildschirmtheorie, die sich im historischen und technischen Spannungsfeld von *surface* und *interface* bewegt. In „Manually Operated Optical Toys“ (S.187-221) wird schließlich die Systematik optischer Apparaturen nicht primär (pre-)kinematografisch gedeutet, sondern auf die manuellen Handlungen und taktilen Effekte sowie auf die pädagogischen Einsätze bezogen.

Abschließend wird mit „The Image as Screenic Surface and Interface“

(S.223-245) gezeigt, dass sich der bildtheoretische Status von *screen*-Bildern dahingehend verändert, dass sie ebenso taktil erschlossen werden können wie der Bildschirm selbst. Der Status dieser taktilen Bilder wird als „image+“ (S.229) gekennzeichnet, „a screenic image that goes beyond its visual appeal by adding an extra dimension“ (ebd.).

Der Autorin gelingt ein produktiver und dezidiert medienarchäologischer Zugriff auf die funktionalen Eigenschaften von Medien im historischen Kontext ihrer taktilen Aneignung einer „hands-on media practice“ (S.18). Lohend an der analytischen Vorgehensweise ist die sinnvolle Verbindung von medientechnologischen Überlegungen und rezeptiven „object-user encounters as meaningful events“ (ebd.). Zwar wird für den Lesenden keine direkte Verbindung zu wahrnehmungstheoretischen Ansätzen hergestellt, die ebenfalls eine sinnvolle sensorische und perzeptuelle Rahmung der zahlreichen Hypothesen ermöglichen würden, was jedoch nicht defizitär bewertet werden sollte. Strauven bietet hierzu zahlreiche Anknüpfungspunkte, die dem bewusst Rezipierenden als produktive Impulse dienen sollten. Demgemäß bietet diese Studie gleichermaßen einen gehaltvollen medienarchäologischen Rahmen wie auch einen Startpunkt für einen erweiterten wissenschaftlichen Zugriff.

Lars C. Grabbe (Münster)

Carolín Lano, Lars Nowak, Peter Podrez, Nicole Wiedenmann (Hg.): Parahumane Bilder

Würzburg: Königshausen & Neumann 2021, 384 S., ISBN 9783826069277, EUR 49,80

Der von Carolín Lano, Lars Nowak, Peter Podrez und Nicole Wiedenmann herausgegebene Sammelband *Parahumane Bilder* nimmt sich eine recht unmenschliche Aufgabe vor: Ausgehend von theoretisch-philosophischen Reflexionen zur Überschreibung oder besser Überwindung des Anthropozentrismus, wie es etwa der Posthumanismus, Transhumanismus, *Para-* oder *Non-Humanism* zeigt, adressiert der Band medientheoretische Bestimmungen eines ‚parahumanen Bildbegriffs‘ (vgl. S.10f.), der auf eine Bildpraxeologie abzielt, die neben der Produktion und Rezeption umfassender auch die „Reproduktion, Transformation, Speicherung, Übertragung und Präsentation“ (S.11) einschließt. Auf diese Weise soll der Band einen Beitrag zu einem Bildverständnis leisten, das die mehrfach verflochtenen Wechselbeziehungen zwischen menschlichen Instanzen und nichtmenschlichen Entitäten hinterfragt und medientheoretisch einkreist. Der Anspruch des Buches kommt dabei einer Mammutaufgabe gleich, insofern die vorgenannten Wechselbeziehungen mit Blick auf die Reflexion nichtmenschlicher Entitäten in einem weiten Verständnis von Natur über Technik bis hin zu vermeintlich übernatürlichen Wesen (etwa Götter) vorgenommen werden.

Entsprechend des umfänglichen Theorierahmens führt der recht aus-

föhrliche erste Beitrag der Herausgebenden, der im Schlussteil zugleich als Einleitung die den nachfolgenden Texten zugrunde liegende Betrachtungsperspektive um parahumane Bilder kontextualisierend einbindet, in den konzeptuellen Überbau ein (vgl. S.7-58). Fundiert und pointiert positioniert sich der Text dabei in der Diskussion um anthropozentrische Bildbegriffe und deren ‚Überschreitungen‘ (vgl. S.7-10) sowie die Herangehensweise an nonhumane Bildoperatoren und parahumane Bilder (vgl. S.10-12) und der sich daran anschließenden Reflexionen um bildbezogenes Handeln (vgl. S.12f.), humanes und nonhumanes (Bild-)Handeln (vgl. S.13-20), naturgesetzliche, natürliche und übernatürliche Bildakteure (vgl. S.20-38), die virulenten Verbindungen zwischen den unterschiedlichen nonhumanen Bildakteuren (vgl. S.39-46) und schließlich die ‚Konsequenzen für etablierte Bildbegriffe‘ (vgl. S.46-48).

Die weiteren 12 Beiträge verhandeln sowohl historische wie aktuelle Themen und bieten ihrerseits eine kritische Reflexion von und Sichtweise auf ein Verständnis um parahumane Bildphänomene aus vornehmlich medienwissenschaftlicher, aber auch philosophischer, kunsthistorischer wie technikgeschichtlicher Fachperspektive an. Dabei geht es nicht allen Texten gleichermaßen um die Nobili-

tierung der Reziprozität zwischen dem Humanen und dem Nichthumanen. Bisweilen schlagen die Betrachtungsweisen eindeutig zugunsten einer der beiden Instanzen aus. So eröffnet der Künstler und Historiker Jens Kabisch in seinem Text „Ist der Mensch ein parahumanes Bild?“ (S.59-88) eine Sichtweise auf die alttestamentarische Schöpfungsgeschichte, in der das Dogma des *Imago Dei* (‘der Mensch als Ebenbild Gottes’) ethisch gewendet in Hinblick auf die normativen Setzungen von Recht, Vergeltung und Versöhnung gar nicht ohne das Humane als Subjekt und Primärreferenz verhandelbar sei. Der Text „An der Grenze des Humanen“ (S.89-113) des Philosophen Christoph Poetsch wendet sich dem antiken Diskurs um die Daidalos-Bilder zu und hinterfragt die Grenzen des Humanen, Lebendigen, Beseelten anhand dieser ‚Automatenbilder‘. Die Medienwissenschaftlerin Julia Zons wiederum leitet mit ihrem Text „Das Bildtelegramm als parahumanes Bild oder: Speichern als Störung?“ (S.115-131) von der übernatürlichen zur naturgesetzlichen Bildbetrachtung über und reflektiert das Beseitigen von Störungen in der Bildübertragung im Diskurs zwischen technischer Entwicklung, menschlichen Eingriffen und magischen Effekten.

Die Kunstwissenschaftlerin Jessica Ullrich wiederum befasst sich in ihrem Text „Machen Tiere Bilder?“ (S.133-169) mit dem Verhältnis von Mensch und Tier anhand von Affenzeichnungen und -malereien im kunst- und bildwissenschaftlichen Diskurs. Ebenfalls aus kunstwissenschaftlicher Perspek-

tive setzt sich Martin Schulz mit dem Abdruck in der bildenden Kunst als Paradigma für parahumane Bilder auseinander (vgl. S.171-190). Die Kunst- und Medienwissenschaftlerin Birgit Schneider präsentiert einen bild- und medientheoretisch herausfordernden Text über die Sichtbarmachung des Windes, die als parahumane Kräfte im Sinne von ‚Atmo-Medien‘ und einer ‚Atmo-Ästhetik‘ diskutiert werden. Die Medien- und Filmwissenschaftler Dennis Göttel und Florian Krautkrämer wiederum widmen sich der Glasscheibe in unterschiedlichen filmtheoretischen Fundierungen und wenden sich ihr anhand einzelner filmischer Beispiele als kino-epistemischem Objekt zu (vgl. S.217-240).

Die verbleibenden fünf Aufsätze setzen sich mit unterschiedlichen Ausprägungen technologischer, insbesondere digitaler Bildphänomene auseinander. Den Anfang macht der medienarchäologische Beitrag von Jens Schröter (vgl. S.241-260), der sich mit *Card Stunts* befasst. Diese werden auch heute noch beispielsweise in Sportarenen performiert, wenn eine Vielzahl von Menschen Karten in die Höhe halten, die aus der Entfernung betrachtet ein orchestriertes Bild aus sozusagen lebendigen *Human Pixels* ergeben. Schröter diskutiert anhand historischer Beispiele eine nichtelektronische Vorform und Ästhetik digitaler Bilder. Daran anschließend liefert der Medienwissenschaftler Andreas Sudmann einen Text zu Computer-Vision und aktuellen Entwicklungen von KI-Innovationen als „parahumane Konfigurationen maschinellen Sehens“

(S.261-281). Der Medienwissenschaftler Thorsten Singer diskutiert das „Sein und Nichtsein digitaler Bilder im Weltraum“ (S.283-321) anhand non-humaner Bildgenerierung der Sonde Mars Express und des Weltraumroboters Astrobe. Die Medienwissenschaftlerin Olga Moskatova präsentiert einen theoretisch dichten Text über die in der Onlinekommunikation verwendeten Kompressionscodecs und die auf Kompatibilität und Interoperabilität ausgelegten standardisierten Bildformate, die von Moskatova als vermittelnde Hybridakteure zwischen dem ‚oberflächlich‘ Sichtbaren und dem Nicht-Sichtbaren der Vernetzungs- und Sendungsprozesse aufgearbeitet werden. Abgeschlossen wird der Band von einem Text des Medienwissenschaftlers Wolfgang Hagen, der aus technikde-

terministischer Perspektive die „Parahumanität der Digitalphotographie“ (S.349-377) akzentuiert – und, wenn man so will, im Betrachtungshorizont des Sammelbandthemas sozusagen die konzeptuelle Gegenthese zum ersten Beitrag von Kabisch darstellt.

Der Band *Parahumane Bilder* präsentiert eine beeindruckende Zusammenstellung von Texten, die sowohl medienhistorische wie aktuelle Phänomene theoretisch anregend und überzeugend reflektieren. Die Texte folgen einem mehrheitlich gut strukturierten Aufbau und bewegen sich auf einem bisweilen zwar voraussetzungsreichen, aber medientheoretisch inspirierenden Reflexionsniveau. Der Band ist hiermit nachdrücklich zur Lektüre empfohlen.

Sven Stollfuß (Leipzig)

Cornelia Brantner, Gerit Götzenbrucker, Katharina Lobinger, Maria Schreiber (Hg.): Vernetzte Bilder: Visuelle Kommunikation in Sozialen Medien

Köln: Herbert von Halem 2020, 318 S., ISBN 9783869624846, EUR 32,-

Basierend auf Beiträgen zur Jahrestagung der DGPUK-Fachgruppe Visuelle Kommunikation 2018 stellen die vier Herausgeberinnen eine spannende und theoretisch wie methodisch viel-

fältige Sammlung von Fallstudien und übergeordneten Überlegungen „an der Schnittstelle von Visueller Kommunikationsforschung und Online-Forschung“ (S.12) zusammen, welche dem

eigenen Postulat, „die jeweiligen theoretischen und empirischen Grundlagen für die Forschung wechselseitig nutzbar [zu] machen“ (ebd.), gerecht wird.

Die dreizehn Beiträge des Bands sind in drei Schwerpunkte gegliedert: „I. Visuelle Lebensentwürfe in sozialen Medien“, „II. Professionelle Bilder in sozialen Medien“, und „III. Viralität, Mobilisierung, Skandalisierung, Überwachung“. Sie warten mit zahlreichen Beispielen auf, welche die Ubiquität vernetzter Bilder in unterschiedlichen gesellschaftlichen Bereichen verdeutlichen: etwa in der Kommunikation von Lebensgeschichte(n), in der katholischen Glaubensgemeinschaft von Frauen, der Darstellung und dem Austausch von Erfahrungen der Mutterschaft, im politischen Aktivismus, im *Visual Storytelling* des Wahlkampfes (österreichischer, aber auch US-amerikanischer Politiker_innen) sowie in der journalistischen Bildberichterstattung. Zwei dieser Perspektiven seien im Folgenden exemplarisch vorgestellt.

Dagmar Hoffmann und Laura Velten liefern mit ihrer vergleichenden Fallanalyse der Bildveröffentlichungen von „Celebrity-Müttern“ bei *Instagram*“ (S.264-287) eine überzeugende Abbildung der Dynamiken, mit denen (insbesondere berühmte) Mütter in sozialen Medien täglich umgehen müssen. Generell sei festzuhalten, dass jegliche „Thematisierung von Mütterlichkeit [...] für Celebrities nicht risikolos“ (S.282) ist, da ihnen oftmals als be- und abwertende Reaktionen auf das sichtbar gewordene Verhalten „Dogmatismus und verbale[...] Vehemenz“ (ebd.) entgegenschlagen. Jedoch

sei die Lage keinesfalls so schlimm, wie manche Zeitungsmeldung vermuten lasse: Viele Empörungswellen würden durch „Empörer*innen der Empörung“ (S.270) dahingehend reguliert, dass diese ihrerseits Kritiken anprangerten, welche sie als zu harsch empfänden; „sich negativ entwickelnde Kommunikationsdynamiken“ (S.282) würden so durchbrochen. Entsprechend kommen die Autorinnen in ihrem Beitrag zur Skandal- und Shitstormforschung zu dem Schluss, dass im Umfeld der untersuchten Celebrity-Mütter zwar vielfach ungefragt Kritik geübt werde, jedoch keine tatsächlichen Shitstorms vorlägen. Vielmehr sei es wahrscheinlicher, dass Journalist_innen Kommentarspalten selektiv instrumentalisierten, um „aus marginalen Ereignissen einen Aufreger zu machen“ (S.283). Der Beitrag weist Anschlussfähigkeit sowohl zu den *Gender Media Studies* als auch den *Fan and Celebrity Studies* auf.

Dass hinter den so alltäglich gewordenen Massen von Bildern nicht nur Celebrity- oder Amateurkulturen, sondern auch zunehmend prekäre Arbeitswelten stehen, wird in Evelyn Runge's Beitrag „Zwischen ‚Bildproduktionsmaschine‘ und dem ‚geilsten Job der Welt‘ [...]“ (S.196-215) deutlich, der Interviews mit Fotoredakteur_innen und Fotojournalist_innen auswertet und hierbei wertvolle Einblicke in ein wenig erforschtes Berufsfeld sowie Bedingungen des globalen Bildermarkts aus einer Praxis- und Akteur_innen-zentrierten Perspektive ermöglicht.

Runge's Gespräche mit Personen, die in Fotojournalismus, Fotoredaktion und Fotoproduktion tätig sind,

widmeten sich deren konkreten organisatorischen Arbeitsbedingungen und adressierten übliche Kooperationen ebenso wie Fragen der Finanzierung. Die befragten Fotoredakteur_innen, die generell über eine hohe intrinsische Motivation und Freude an ihrer Arbeit verfügten, beklagten eine mittlerweile „in die Tausenden gehende[] Masse an Bildern“ (S.202), die täglich von viel zu wenigen Personen gesichtet werden müsse. Die Fotojournalist_innen, welche ihr teures Arbeitsgerät stets selbst finanzierten, sahen sich wiederum zu einer Diversifizierung der jeweiligen Arbeitsfelder in Bereiche der Lehre sowie der kommerziellen Fotografie gezwungen: „Ohne Mischkalkulation wäre fotojournalistische Arbeit als einzige finanzielle Lebensgrundlage für die meisten Befragten nicht möglich“ (S.208). Zunehmend gäbe es Erwartungen an die Befragten, als „Bildproduktionsmaschine“ (so der Interview-Wortlaut, ebd.) immer mehr Material zu liefern oder etwa auch Videos für durch Redaktionen später angefertigte Stills zu liefern.

Der Beitrag ist eine Momentaufnahme sich schnell verändernder Arbeits- und Produktionsbedingungen in Fotojournalismus, Fotoredaktion und -produktion und bietet wertvolle Anschlüsse zu den *Workplace Studies*, den *Cultural and Creative Industries Studies* sowie zur Medienwandel- und Prekaritätsforschung. Die Herausgeberinnen folgern zu Recht, dass das Feld der Visuellen Kommunikationsforschung von einer Stärkung solcher Forschung zu Berufsfeldern profitieren würde (vgl. S.19).

Eines der großen Verdienste des Bandes ist, auch plattformübergreifend mediale Praktiken in den Blick zu nehmen. Er eignet sich aufgrund seiner Methodenvielfalt bei anschaulichen und vielfältigen Beispielen sowie einem abschließenden forschungsethischen Fazit von Rebecca Venema, Daniel Pfurtscheller und Katharina Lobinger auch und besonders für die Vermittlung in der medien- und kommunikationswissenschaftlichen Lehre.

Sophie G. Einwächter (Marburg)

Jessa Lingel: The Gentrification of the Internet: How to Reclaim our Digital Freedom

Oakland: University of California Press 2021, 168 S.,
ISBN 9780520344907, USD 19,95

Der Begriff ‚Gentrifizierung‘ wird allgemein im Bereich des Wandels von Städten und Vierteln verwendet, um eine Aufwertung zu beschreiben. Dieser Prozess bringt eine negative Konnotation mit sich. Der sozioökonomische Strukturwandel lässt nicht zu, dass die ursprünglichen Bewohner_innen weiterhin in den aufgewerteten Vierteln leben können. Jessa Lingel geht in *The Gentrification of the Internet* eine andere Richtung, wenn sie den Begriff der Gentrifizierung verwendet: Der Wandel des Internets und die Bedeutung der BIG5 (Facebook, Google, Amazon, Microsoft und Apple) werden näher erläutert und aufgeschlüsselt (vgl. S.2).

Die ersten drei Kapitel von Lingels Buch dienen der Erklärung und Definition von Begriffen wie Gentrifizierung, sind außerdem dem Umgang von Nutzer_innen mit Plattformen sowie den großen Tech-Unternehmen gewidmet. Die letzten beiden Kapitel thematisieren, in welcher Form Widerstand geleistet werden kann. Das Buch richtet sich an alltägliche Nutzer_innen des Internets (vgl. S.19). Die Intention besteht darin aufzuzeigen, wer die Macht im Internet besitzt und wie sich diese Konstellationen gewandelt haben beziehungsweise sich weiterhin im Wandel befinden.

Mit Gentrifizierung wird ein Begriff aus der Städteplanung als Metapher gewählt, um den Wandel des Internets

zu beschreiben, was sich als sinnvoll erweist. Denn Gentrifizierung spiegelt wider, wer die Macht und Ressourcen besitzt, Veränderungen durchzusetzen – im Internet sieht das ganz genauso aus. Kleinere Plattformen aus den sozialen Medien mit einer geringeren Nische werden von den großen Konzernen, wie den BIG5, aufgekauft. Darüber hinaus werden Funktionen beziehungsweise die Besonderheiten der Plattformen optimiert und kopiert. Zum Beispiel bietet Instagram die *story*-Funktion an, die erstmals von Snapchat verwendet wurde. Snapchat an sich ist keine kleine Plattform und hat eine große Reichweite. Trotzdem hat Instagram es geschafft, die Snapchat-App als überflüssig einzustufen, da die gleichen Funktionen auf Instagram gegeben sind und dazu noch weitere Möglichkeiten der App-Nutzung vorhanden sind.

Der Markt wird von den großen Unternehmen geführt, und sie bestimmen die Richtung, in die das Internet sich bewegt. Der Untertitel des Buches *How to Reclaim our Digital Freedom* verspricht Hinweise darauf, wie Nutzer_innen der Macht der Konzerne zum Trotz ihre digitale Freiheit wiedererlangen können. Zentral ist es, sich zunächst im Klaren darüber zu sein, was mit den persönlichen Daten passiert: Wie sind die Richtlinien der Plattformen aufgebaut, und wie kann ich die Inhalte, die ich zu sehen bekomme

und teile, individuell an mich anpassen? Die Maßnahmen, die hier vorgeschlagen werden, sind inspiriert von Degentrifizierungsaktivist_innen (vgl. S.97). Es wird empfohlen den eigenen *feed* zu personalisieren, wodurch mehr Diversität in die Liste der gefolgten Nutzer_innen eingebracht werden soll. Somit solle ein breiteres und neutraleres Spektrum an Informationen bereitgestellt und dem Standard des Algorithmus entgegengewirkt werden (vgl. S.105). Es ist wichtig, sich im Klaren über die Regularien der Plattformen zu sein, um diese durch aktivistische Handlungen zu verändern (vgl. S.109).

Lingels Buch hängt außerdem eine Liste mit Organisationen an, die sich für digitale Nutzer_innenrechte engagieren, und es wird empfohlen, von ihnen zu lernen und sie zu unterstützen (vgl. S.104). Denn ohne Internetnutzung ist das Leben

kaum noch denkbar, da fast alle alltäglichen Interaktionen heute auch auf digitaler Basis ablaufen: Arbeit, Bildung, Einkauf, Unterhaltung, Pflege von sozialen Kontakten. Die Pandemie hat diese Entwicklung noch verschärft und die Macht der großen Konzerne weiter gesteigert. Im medienwissenschaftlichen Rahmen bietet die Veröffentlichung eine überschaubare Einführung in die Thematik und fordert alltägliche Internetnutzer_innen eine hinterfragende Perspektive einzunehmen und bewusst in ihrem Umgang mit persönlichen Daten zu sein. Auch wenn die Forschung über dieses Thema recht fortgeschritten ist, ist es eine interessante Herangehensweise die Gentrifizierung in die Problematik einzubeziehen und somit eine Stellung zu nehmen.

Eda Sabinkaya (Marburg)

Braxton Soderman: Against Flow: Video Games and the Flowing Subject

Cambridge: MIT Press 2021, 329 S., ISBN 9780262045506, USD 40,-

„Flow“, so stellt Braxton Soderman in seiner Monografie heraus, ist eines der meist-zitierten und applizierten Konzepte in den Game Studies. Es wird seit Mihaly Csikszentmihalyis Einfüh-

rung des Begriffs in den 1970er Jahren auch mittlerweile in zahlreichen anderen wissenschaftlichen Disziplinen und Industrien sowie Marketingkontexten inflationär gebraucht (vgl.

Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play. San Francisco: Jossey-Bass, 1975). Wenngleich Flow-Erzeugung beziehungsweise das Flow-Gefühl uneindeutig als eine der charakteristischsten Eigenschaften und Bedingungen von digitalen Spielen gilt und mittlerweile eine Konstante in Designprozessen ist, so ist das Konzept doch, überraschenderweise, nur selten kritisch hinsichtlich seiner historischen, theoretischen und vor allem ideologischen Implikationen hinterfragt worden.

Letzteres ist konsequenterweise das zentrale Anliegen von *Against Flow*: Das Buch untersucht Flow als Ideologie. Braxton Soderman zufolge ist hierbei die Ausgangslage, dass „while Csikszentmihalyi envisioned flow as a politics of enjoyment that would challenge a rampant consumerist culture and teach people that a different, unalienated future was possible, flow is often used in the video game industry today to intensify playful consumption“ (S.14). Aus dieser kapitalismus- beziehungsweise konsumkritischen Perspektive heraus erläutert der Autor, dass die *flowing subjects*, die in der Game-Forschung oftmals ausschließlich als Spieler_innen konstruiert werden, die lediglich einen psychologischen Flow-Zustand erfahren können, vielmehr von der Videospielindustrie als Medienkonsumierende positioniert und hergestellt werden. Über diese Zurichtung der Spieler_innen durch die formalen oder diskursiven Strukturen digitaler Spieldispositive könne eben jene hochgradig vermarktbare Ideologie der aktiven Konsumtion vorangetrieben

werden. In dieser Hinsicht habe Flow in der Videospielindustrie geradezu ein Monopol herausgebildet. Für Soderman ist Flow im digitalen Spielprozess allerdings kein unausweichlicher oder forcierter Zustand. Vielmehr kann Flow auch Gegenstand gegenwärtiger subversiver Praktiken – so zum Beispiel im Designbereich – sein und durch Sodermans Kritik gilt dies auch im wissenschaftlich-theoretischen Bereich. Basierend auf dieser Prämisse folgt jedes seiner Kapitel einer kritischen, theoretischen Reflexion, die als eine dem ‚unkritischen‘ (vgl. S.22) Forschungsmainstream entgegengesetzte Lesweise des Flow-Konzepts verstanden werden soll: Neben den genannten Punkten konzipiert der Autor Flow im zweiten Kapitel beispielsweise als Form des „coping with the adverse effects of alienation“ (S.21), anstatt lediglich als angenehmen, lustfördernden Zustand. Das vierte Kapitel widmet sich der Frage, wie gegenwärtige Konzepte von Flow, die zum Beispiel tiefe Immersion und Gedankenlosigkeit als charakteristische Merkmale anführen, dazu führen, die kritische Distanz zu verschleiern beziehungsweise zu verhindern. Letztendlich beschäftigt sich der Autor im letzten Kapitel mit dem Konzept der *playfulness* in Relation zum Flow und analysiert diese als problematische Haltung innerhalb des ‚ludischen‘ Kapitalismus.

Abschließend bietet Soderman Möglichkeiten an, wie sich eine kritische Flow-Theorie im Design- und Vermarktungsprozess applizieren lässt und einen reflexiven und kritischen Umgang mit Tendenzen ubiquitärer

Medien erlaubt. Sodermans kritische Theorie des Flows lässt sich somit hervorragend an die gegenwärtigen Diskussionen und Diskurse um Serious Games oder Serious Gaming anschließen. Soderman beschreibt die komplexen Beziehungen zwischen Spiel und Arbeit, Produktivität und Spaß sowie der Kapitalisierung,

Workification und Ökonomisierung von Spielprozessen und deren kapitalistisch-ideologischen Implikationen und Subjektivierungen, die gegenwärtig zunehmend einer kritischen Reflexion in den Medienwissenschaften unterzogen werden.

Markus Spöhrer (Konstanz)

Mediengeschichten: *Panorama*

Josef Schnelle: *Die Welt ist nicht genug: Ein Reiseführer in das Werk von Werner Herzog*

Marburg: Schüren 2021, 176 S., ISBN 9783741003721, EUR 19,80

Es ist wieder Zeit für Filmbücher, als wäre es 1987: Die blaue Hanser-Reihe war damals *state of the art* der Filmliteratur, und die Autorentheorie war noch sorgsam eingebettet zwischen Strukturalismus und Idealismus. Hin und wieder bringt ein Verlag ein solches Buch heraus, über das die akademische Community dann möglicherweise milde lächelnd hinweg geht – einen Band über das Werk eines Filmschöpfers, nicht erstarrt im Geniekult, aber in Ehrfurcht verfasst vor der siebenten Kunst, dem Film. Der Filmkritiker Josef Schnelle hat im Schüren-Verlag ein solches Buch über Werner Herzog publiziert, und selbstredend ist es eine pure Freude.

Eine Welt ist nicht genug, so heißt es auf dem Cover, sei ein *Reiseführer in das Werk von Werner Herzog*. Und genau das trifft zu, denn nichts anderes ist es, wenn wir das Œuvre eines prägnanten Regisseurs wie Herzog retrospektiv neu entdecken: eine Reise in andere Länder und Kulturen, in andere Zeiten und Bewusstseinszustände. Herzog – so können wir uns hier vergewissern – ist der Abenteurer des Kinos, und selbst wenn er es selbst bestreiten mag, er ist bis heute getrieben von einer romantischen Idee vom existenziellen Wert der Mühe

des Lebens. *Eroberung des Nutzlosen* (München: Carl Hanser, 2004) hieß sein eigenes Buch über die Dreharbeiten seines Klassikers *Fitzcarraldo* (1982), und das heroische Scheitern, der Pathos der zyklischen Niederlage, ist oft Herzogs Leitmotiv. Dabei bleiben seine mythischen Heroen keine Verlierer, sondern werden Voranschreitende im Sinne eines vielleicht nicht ‚glücklichen‘ (im Sinne von Albert Camus), aber doch daseinserfüllten Sisyphos, der immer wieder die Mühen der Existenz auf sich nimmt. Das Schiff muss über den Berg, auch wenn die Oper im Dschungel danach kaum jemand hören wird.

Schnelle beginnt mit einer Ehrung, mit dem jüngsten von vielen Filmen und mit einem Gespräch. Herzog bleibt wie zu erwarten ein Erzähler, der Verkünder des eigenen Mythos, der ihn so einzigartig erscheinen lässt im Nachklang des Neuen deutschen Films der 1970er Jahre. Die Leitbegriffe bei Schnelle sind mythisch affirmativ: „eine Heimkehr“ (S.7), „in die Unterwelt“ (S.41), „die Falten der Hybris“ (S.66), „Spiritualität und Wunder“ (S.129) oder „die sieben Leben“ (S.138). Selbst in seinen (essayistischen) Dokumentarfilmen finden wir die „Wahrheit des Ekstatischen“

(S.106ff.). Schnelle argumentiert auf überzeugende Weise noch einmal die Idee des auteur mit eigener Handschrift und klarer Weltsicht, der mit der Kamera schreibt wie ein Schriftsteller (vgl. Astruc, Alexandre: „Die Geburt einer neuen Avantgarde: die Kamera als Federhalter.“ In: Kotulla, Theodor [Hg.]: *Der Film: Manifeste, Gespräche, Dokumente, Bd.2: 1945 bis heute*. München: Piper, 1964, S.111-115, S.112). Dass Herzog dazu sein Ensemble mit „verwandten Seelenzuständen“ (S.119ff.) braucht – keine Frage.

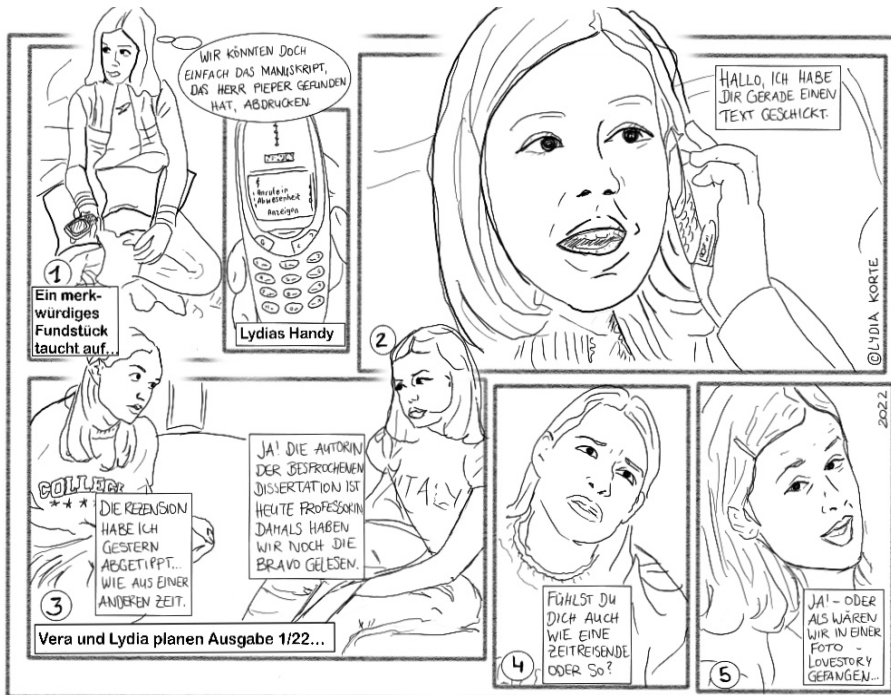
Zudem ist *Eine Welt ist nicht genug* ein schönes Buch: Voller aussagekräftiger – leider schwarzweißer – Illustrationen, reich an Informationskästchen, die Schlüsselbegriffe und Namen erklären, in deutlicher Kenntnis des Werkes geschrieben. Alle Filme kommen hier zur Sprache, mit einem besonderen Augenmerk auf der doku-

mentarischen Form. Die thematische Orientierung der Kapitel kommt dem Lesefluss entgegen, denn so lassen sich immer wieder intertextuelle Verweise entdecken, die sich im Laufe der Kapitel zu einem facettenreichen Bild addieren.

Wir brauchen diese Bücher aus dem verödenen Niemandsland zwischen Filmkritik und Filmwissenschaft, die uns zeigen, warum der narrative Film als die komplexeste aller Künste nicht vergessen werden darf. Schnelle schreibt darüber pointiert, klug, meist elegant und kenntnisreich: alles Qualitäten, die man aktuell an vielen überambitionierten theoretischen Metafiktionen über die ‚Postkinematografie‘ vermisst. Das ist sicher nicht das Ende des Nachdenkens über Herzog, aber zweifellos ein neuer Anfang. Und das wäre schon einiges.

Marcus Stiglegger (Mainz)

Mediengeschichten: *Fundstück*



Claudia Nothelle: Zwischen Pop und Politik: Zum Weltbild der Jugendzeitschriften Bravo, 'ran und Junge Zeit

Münster, Hamburg: LIT 1994, 324 S. + Anhang, ISBN 389473812X, DM 68,80

(Zugl. Dissertation an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, 1993)

Die inhaltsanalytische Betrachtung dreier Jugendzeitschriften geht zwar von einer Verortung dieser Printmedien im Brennpunkt zwischen Journalismus und Jugendarbeit aus, bezeichnet sie jedoch im selben Atemzug als „viel belächelte Randerscheinungen“ (S.3), die nicht maßgeblich an der Sozia-

lisation Jugendlicher beteiligt seien. Gleichwohl koinzidiert die Autorin, daß Jugendzeitschriften ohne einen gewissen Wertehintergrund nur schwerlich existieren könnten. Diesen zu erhellen ist das wesentliche Anliegen der vorliegenden Untersuchung, die Erkenntnisse der (Medien-)Wirkungs-

forschung allerdings nur am Rande berücksichtigt.

Als methodische Grundlage ist vielmehr (in Anlehnung an Ulrich Oevermann) ein Ansatz der Strukturhermeneutik gewählt worden, um mittels qualitativer (Text-)Analysen Aussagen über die Vorstellungen von Welt zu treffen, die die Zeitschriften offerieren. Dieses Verfahren entpuppt sich letztlich als subjektiv interpretierendes Lesen, also keineswegs als eine auch nur annähernd standardisierbare Methode.

Vor der Beschäftigung mit dem konkreten Text steht jedoch dessen strukturelle Einbettung: Aus dem Umfeld heraus werden Strukturthesen entwickelt, denn erst der Vergleich mit diesen läßt Schlüsse auf die tatsächliche Struktur eines Textes und seiner Bedeutung zu. Auf eine kritische Auseinandersetzung mit dieser Methode verzichtet die Autorin allerdings.

Breiten Raum nimmt zunächst die Darstellung der einzelnen Strukturbedingungen ein. Beschrieben wird beispielsweise die Zielgruppe Jugend, insbesondere die gesellschaftspolitischen Einstellungen Jugendlicher und deren Mediennutzungsgewohnheiten unter Rekurs etwa auf den Shell-Jugendreport '85 und anderer Ergebnisagglomerate der Jugendforschung, aber auch durch Zitation von Autoren ausgemacht konservativer Provenienz. Ob Gertrud Höhler oder Hermann Boverter ein adäquates Jugendbild vermitteln, darf füglich bezweifelt werden. Ohnehin ist die Untersuchung auf den Zeitraum vor

der deutsch-deutschen Vereinigung beschränkt, so daß die Aussagen in vielerlei Hinsicht nurmehr historischen Wert besitzen.

Dargelegt werden ferner journalistische Standards der Jugendpresse sowie die ökonomischen Bedingungen des bundesrepublikanischen Medienmarktes Ende der 1980er Jahre. Auch hier gilt mein historischer Vorbehalt; ebensowenig kann ich der Autorin folgen, wenn sie in Bezug auf die Inhalte der von ihr untersuchten Publikationen feststellt, daß über die Jahre „weitgehend ähnliche Grundmuster“ (S.162) zu erkennen seien, die bis zu einem gewissen Grad gar auf das Jahr 1993 zu übertragen seien – den Beweis für diese Behauptung bleibt sie jedenfalls schuldig.

Jugendzeitschriften aus drei gesellschaftlichen Feldern werden analysiert: *Bravo*, die dem Kommerz verschriebene auflagenstärkste, die gewerkschaftliche orientierte *'ran* und die der katholischen Kirche nahestehende *Junge Zeit*. Mit Hilfe einer Themenstatistik wird zunächst ein grober quantitativer Überblick ermittelt, aus dem sich das Profil der jeweiligen Zeitschrift ableiten läßt. In einem zweiten Zwischenschritt legt Claudia Nothelle dar, wie einzelne Themen behandelt werden: Während *Bravo* Inhalte via Geschichten über Stars der Musik- und Filmszenen transportiere (vgl. S.170), präsentiere die *Junge Zeit* in der Regel Heile-Welt-stories, „die haarscharf am Problem vorbeigehen“ (S.177); *'ran* hingegen zeichne sich dadurch aus, daß in allen Beiträgen „immer die Politik mitschwingt“ (S.182).

In einem dritten Analyseschritt schließlich werden einzelne Artikel mittels der Oevermann'schen Sequenzanalyse unter die Lupe genommen – die Artikel kann der interessierte Leser selbst nachlesen, sie sind im Anhang des Buches faksimiliert wiedergegeben.

Grob- wie Feinanalyse kommen, wen wundert's, zu den übereinstimmenden Ergebnissen, daß sich in allen drei Zeitschriften „gesellschaftliche Entwicklungen widerspiegeln, die besonders Jugendliche betreffen“ (S.279); die Erfahrungswelt von Jugendlichen bewege sich nämlich, so die Autorin weiter, zwischen Perspektiv- und Standpunktlosigkeit wie in *'ran* vermittelt, einem moralischen Absolutheitsanspruch der *Jungen Zeit* und kleinbürgerlichen Glücksrezepten à la *Bravo* – entsprechend goutiert von jugendlichen Rezipienten, massenhaft

im letzteren Fall und fast gar nicht die beiden anderen betreffend.

Fazit (vgl. S.285): In den Strukturen der untersuchten Zeitschriften lassen sich verdichtete Phänomene beobachten, die von gesamtgesellschaftlicher Relevanz sind, nämlich zunehmende Kommerzialisierung vieler Lebensbereiche einerseits und die abnehmende Bedeutung vormals sinnstiftenden Großinstitutionen wie Gewerkschaften und Kirchen andererseits. Diese keineswegs neue Erkenntnis wäre möglicherweise durch einen Blick in die Auflagenstatistik von Jugendpresseorganen auch schon zu schöpfen gewesen – so ist die Untersuchung, 1993 an der Universität Mainz als Dissertation eingereicht, eine Fleißarbeit von nur beschränktem Aussagewert.

Detlef Pieper (Berlin)

Autorinnen und Autoren

Christian Alexius, M.A., wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg und Promovend im Graduiertenkolleg „Konfigurationen des Films“ der Goethe-Universität Frankfurt über Repräsentationen von Film und Filmgeschichte in zeitenössischen Comics; aktuelle Publikationen: *Den Glauben an die Welt mit dem Wahnsinn bezahlen: Reflexionen zum postklassischen Kino* (Baden-Baden: Nomos, 2020) und *Paolo Sorrentino: Das Werk eines Ästheten* (zus. mit Lucas Curstädt u. Björn Hayer, Marburg: Büchner, 2020); Forschungsschwerpunkte: Geschichte, Theorie und Ästhetik des Films, Film und die anderen Künste, Cinephilie und Filmkultur.

Vera Cuntz-Leng, Dr., wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg und leitende Redakteurin der Zeitschrift *MEDIENwissenschaft*: Rezensionen | Reviews; Studium der Film- und Theaterwissenschaft in Mainz, Wien und Marburg und Forschungsaufenthalt am Berkeley Center for New Media der UC Berkeley; Promotion in Tübingen zum Thema *Harry Potter que(e)r: Eine Filmsaga im Spannungsfeld von Queer Reading, Slash-Fandom und Fantasyfilmgenre* (Bielefeld: transcript, 2015).

Barbara Margarethe Eggert, Dr., Studium der Kunstgeschichte, der Deutschen Sprache und Literatur an der Universität Hamburg; Promotion in Kunstgeschichte zu den Funktionen bildlicher Darstellung auf Paramenten des 13. bis 16. Jahrhunderts; bildungswissenschaftliches MA-Studium mit dem Schwerpunkt Museumspädagogik an der Humboldt-Universität zu Berlin; ab 1996 Kunsthistorikerin für diverse Hochschulen, Stiftungen und Verlage; seit

2019 Universitätsassistentin an der Kunstuniversität Linz; Habilitationsprojekt zu *Victory for the Comic Muse? The Past, Present and Future of Comics and Webcomics in Exhibitions and Museums* (AT); Forschungsschwerpunkte: Museums- und sammlungswissenschaftliche Themen, (digitale) Formate grafischen Erzählens.

Sophie G. Einwächter, Dr., wiss. Mitarbeiterin und Verantwortliche des DFG-Projekts „Medienwissenschaftliche Formate und Praktiken im Kontext sozialer und digitaler Vernetzung“ (2021-2024) am Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg; Initiatorin des Arbeitskreises „Gewaltprävention online“ innerhalb des Forum Antirassismus (FAM); letzte Publikationen: *Handreichung zur Gewaltprävention in Lehr- und Lernkontexten Online* (mit Eickelmann/Gregor/Hanstein/Kero/Linseisen. Online via media/rep// 2021) und *Serienfragmente* (Hg. mit Fröhlich/Scheurer/Cuntz-Leng. Wiesbaden: Springer VS, 2021).

Wolfgang Fuhrmann, Dr., Filmwissenschaftler; Studium der Film- und Fernsehwissenschaft in Bochum und Amsterdam; Publikationen (Auswahl): *Imperial Projections: Screening the German Colonies* (New York: Berghahn, 2015); Forschungsschwerpunkte: Transnationale Filmgeschichte, Dokumentarfilm, Lateinamerikanisches Kino, deutsche koloniale/postkoloniale Filmgeschichte, Geschichte der Ufa in Lateinamerika, Ästhetik des Postkonflikts im kolumbianischen Film.

Lars C. Grabbe, Prof. Dr. phil., Professor für Theorie der Wahrnehmung, Kommunikation und Medien an der MSD – Münster School of Design an der Fachhochschule in Münster; Gründungsmitglied der Forschungsgruppe Bewegungsbildwissenschaft Kiel und Mitherausgeber der Buchreihe

Bewegtbilder und des Yearbook of Moving Image Studies (YoMIS).

Iris Haist, Dr., freie Kuratorin und Autorin; Studium der Europäischen Kunstgeschichte, Klassischen Archäologie und Religionswissenschaft in Heidelberg und Cassino; Dissertation zum Thema *Opere fatte di scultura da Pietro Bracci – Skulptur im Kontext des römischen Settecento* (Bern: Onlinepublikation, 2017); Forschungsschwerpunkte: Bildhauerei des 18. bis 20. Jahrhunderts in Italien, Frankreich und Deutschland, Comicforschung; Superheldinnen.

Lydia Isabella Korte, M.A., Redakteurin der Zeitschrift *MEDIENwissenschaft*: Rezensionen | Reviews; zuvor wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Medienästhetik der Universität Siegen; lehrt und forscht zu Bildästhetiken in Social Media; promoviert zum Thema *Selfie-Kulturen* (AT).

Alexander Kroll, Dr., Medien- und Literaturwissenschaftler und Medienschaffender; bisher u.a. wissenschaftlicher Mitarbeiter am Fachbereich Literatur-, Kunst- und Medienwissenschaften an der Universität Konstanz sowie Mitarbeiter bei Print-/Online-Redaktionen und TV-/Film-Produktionen; Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft und Germanistik in Frankfurt am Main und London; Promotion an der TU Darmstadt zum Thema *TV-Serienästhetik der Grenzüberschreitung* (Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019).

Hans-Dieter Kübler, Dr. rer. soc., Professor für Publikations-, Medien- und Sozialwissenschaften an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Hamburg, Fakultät für Design, Medien, Information, Department Information; Veröffentlichungen zur Medienwissenschaft, -kultur, -geschichte und -pädagogik.

Rolf Löchel, seit 1999 Mitarbeiter des an der Philipps-Universität Marburg erscheinenden Rezensionforums literaturkri-

tik.de; Publikationen (Auswahl): *Utopias Geschlechter: Gender in deutschsprachiger Science Fiction von Frauen* (Sulzbach: Ulrike Helmer Verlag, 2012); Forschungsschwerpunkte: Geschlecht in Literatur, Film und Philosophie, Literatur deutschsprachiger Autorinnen um 1900 sowie feministische Science Fiction.

Gerrit Lungershausen, Dr. phil., Lehrbeauftragter am Department of Humanities der TU Hamburg-Harburg und Fachbereichsleiter für Kultur an der vhs Main-Taunus-Kreis; Mitherausgeber des Kieler eJournals *Closure*; Publikationen (Auswahl): *Actionkino: Moderne Klassiker des populären Films* (Berlin: Bertz + Fischer, 2014, Hg. zus. mit Ingo Irsigler und Willem Strank), *Spiel, Satz und Sieg: 10 Jahre Deutscher Buchpreis* (Berlin: Berlin UP, 2014, Hg. zus. mit Ingo Irsigler), *Walter Moers' Zamonien-Romane: Vermessungen eines fiktionalen Kontinents* (Göttingen: v&v unipress, 2011, Hg.), *Weltkrieg mit Worten: Kriegsprosa im Dritten Reich 1933 bis 1940* (Wiesbaden: J.B. Metzler, 2016, zugl. Dissertation).

Detlef Pieper, M.A., freier Autor, ehem. wissenschaftlicher Mitarbeiter und Lehrbeauftragter u.a. für Medienpädagogik und Soziologie am Institut für Publizistik der Freien Universität Berlin sowie an der Fachhochschule für Verwaltung und Rechtspflege Berlin, Mitarbeiter im brandenburgischen Landesjugendamt (Jugendhilfeplanung) sowie bis 2017 Referent im Ministerium für Bildung, Jugend und Sport Potsdam; Studium der Soziologie, Politikwissenschaft sowie Erziehungswissenschaft an der Universität Konstanz.

Sebastian Reinhard Richter, M.A., freier Regisseur und Dramaturg; Studium der Medienphilosophie, Musikwissenschaft und Komparatistik in Mainz und Musiktheaterregie in Hamburg; Magisterarbeit über Deleuzes Zeitphilosophie; Forschungsschwerpunkte: Medienästhetik,

- theorie und -philosophie, Raum und Zeit, Installationen, Transmediales Erzählen und Erleben.
- Eda Sahinkaya**, Studierende der Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg und ehemalige Praktikantin bei MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews.
- Arantzazu Saratzaga Arregi**, Dr. phil., promovierte 2018 an der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe bei Peter Sloterdijk zum Thema *Matrixiale Philosophie: Mutter – Welt – Gebärmutter: Zu einer dreiwertigen Ontologie* (Bielefeld: transcript, 2019); 2019-2020 Post-Doc-Forscherin an der Akademie der Bildenden Künste Wien beim Projekt „Contemporary Prehistories. The Dissident Goddesses’ Network“; seit 2021 Arbeit am Habilitationsprojekt *Über die Ordnung der Komplexität: Entropie als Prinzip einer operativen Gnoseologie* (AT).
- Christian Schicha**, Prof. Dr. phil. habil., Professor für Medienethik an der Friedrich-Alexander Universität Erlangen-Nürnberg; Studium der Kommunikationswissenschaft, Germanistik und Philosophie an der Universität Essen; Forschungsschwerpunkte: Medienethik und Politische Kommunikation.
- Markus Spöhrer**, Dr., Postdoktorand in der DFG-Forscherguppe „Mediale Teilhabe. Zwischen Anspruch und Inanspruchnahme“ (Medienwissenschaft, Konstanz); Studium der Amerikanistik, Anglistik und Germanistik an der Universität Tübingen; Dissertation zum Thema *Film als epistemisches Ding* (Marburg: Schüren, 2016); Lehr- und Forschungsschwerpunkte: Medientheorie, digitale Spiele, Science & Technology Studies, stereoskopische Medien.
- Marcus Stiglegger**, Dr. phil. habil., Privatdozent an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz; Studium der Ethnologie, Film- und Theaterwissenschaft in Mainz; Dissertation zum Thema *Geschichte, Film und Mythos (SadicoNazista*. Hagen: Eisenhut, 3. Auflage 2014); Habilitation zur Seduktionstheorie des Films (*Ritual & Verführung*. Berlin: Bertz+Fischer, 2006); Forschungsschwerpunkte: Seduktionstheorie und Körpertheorie der Medien, Medienmythologie, mediale Erinnerungskultur, Medienkulturanthropologie.
- Robert Stock**, M.A., Koordinator der DFG-Forscherguppe „Mediale Teilhabe. Zwischen Anspruch und Inanspruchnahme“ an der Universität Konstanz; studierte Europäische Ethnologie, Portugiesische Philologie und Osteuropastudien an der Humboldt-Universität zu Berlin und der Freien Universität Berlin; Promotionsprojekt an der Justus-Liebig-Universität Gießen zum Thema *Zeugenschaft, Erinnerung an koloniale Gewalt und dokumentarische Filme aus Mosambik und Portugal* (AT); Forschungsinteressen: Medialität von Teilhabeprozessen, Kulturtechniken und mediale Praktiken des Hörens und Sehens, filmische Produktion von Behinderung sowie postkoloniale Erinnerungspolitik.
- Sven Stollfuß**, Dr. phil., seit Oktober 2016 Juniorprofessor für Digitale Medienkultur am Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft der Universität Leipzig, dort zudem Leiter des DFG-Projekts „Social TV in der digital-vernetzten Medienkultur“; Promotion 2012 mit einer Arbeit über *Digitale Körperinnenwelten: Endoskopische 3D-Animationen zwischen Medizin und Populärkultur* (Marburg: Schüren, 2014); Magisterstudium der Medienwissenschaft, Europäischen Ethnologie und Neuen deutschen Literatur.
- Alina Valjent**, M.A., Doktorandin im DFG-Graduiertenkolleg 2291 „Gegenwart/Literatur. Geschichte, Theorie und Praxeologie eines Verhältnisses“ an der Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn; Studium der Kulturreflexion, Philosophie und Medienkulturwissenschaft in Witten/Herdecke, Tokyo, Köln und Basel.

Monika Weiß, Dr., wissenschaftliche Mitarbeiterin (LfbA) am Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg; Studium der Medienwissenschaft, Neueren Geschichte und Politikwissenschaft in Marburg; Dissertation zu *Living History: Zeitreisen(de) im Reality TV* (Marburg: Schüren, 2019); aktuelle Forschungsschwerpunkte: Medienkonvergenz (insb. Fernsehen, Videoplattformen und Streamingdienste), (Klein-)Kinder und Medien – Kindermedien sowie Medien und Bildung.

Axel Roderich Werner, Dr. phil., Berater in der Werbewirtschaft, Lehrbeauftrag-

ter an mehreren deutschen Universitäten; Publikationen (Auswahl): *System und Mythos: Peter Greenaways Filme und die Selbstbeobachtung der Medienkultur* (Bielefeld: transcript, 2010); „Qu'est-ce que l'écriture filmique? Zur Medienkultur(wissenschaft) der Postmedialität.“ In: Nachreiner, Thomas/Podrez, Peter (Hg.): *Fest | Stellungen* (Marburg: Schüren, 2014, S.301-310).

Hans-Jürgen Wulff, Dr. phil. em., Professor für Medienwissenschaft an der Christian-Albrechts-Universität Kiel; Veröffentlichungen zur Filmgeschichte, Filmtheorie, Bibliografien.