



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Remixed, Reloaded, Recycled –
Das YouTube-Fanvideo im Kontext von
Remediatisierung, Demediatisierung und Intermedialität“

Verfasserin

Sonja Maria Waldschütz

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

Inhaltsverzeichnis

1. Der Forschungsgegenstand: Das YouTube-Fanvideo	4
a. Kategorisierung: Die Spielarten des Fanvideos	4
b. Das Fanvideo: Gegenstand der Analyse	10
c. Vidding: Eine Praxis im Wandel der Zeit	13
d. Rechtliche Grundlagen der Fanarbeit: Vidding im Spannungsfeld von Urheberrecht, DMCA, ACTA und <i>Fair Use</i>	17
i. Urheberrecht und <i>Fair Use</i> in den USA	17
ii. Der <i>Digital Millennium Copyright Act</i> (DMCA)	21
iii. Das <i>Anti-Counterfeiting Trade Agreement</i> (ACTA) und die Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte (GEMA) in Deutschland	24
iv. Die Internetplattform YouTube und das Urheberrecht	27
e. Thesen und Fragestellungen	29
2. Interaktive Mediennutzung: Fans, UserInnen und ProdUserInnen	33
2.1 Fans – von KonsumentInnen zu ProdUserInnen	37
2.1. Fans im Internet	43
2.1.1. „Wikis“, Foren und Blogs: Fans als „ <i>knowledge communities</i> “	46
2.1.1.1. „Wikis“, Blogs und Foren als Diskussionsplattformen	51
2.1.1.2. „Wikis“, Blogs und Foren als Distributionsinstrumente	56
2.1.2. <i>Fan fiction</i> und <i>slash fiction</i> : <i>queer reading</i> /quer lesen	60
2.1.2.1. <i>Fan fiction</i> : Eine Definition	60
2.1.2.2. Anordnung, Genres und Subgenres von <i>fan fiction</i>	62
2.1.2.3. <i>Fan</i> und <i>slash fiction</i> : <i>empowerment</i> des Unterdrückten oder Verfestigung der dominanten Gesellschaftsstruktur?	65
2.1.2.4. <i>Fan fiction</i> : Intermedialität und Intertextualität?	74
3. Vidding: Die Macht über die Erzählung	78
3.1. Genres und Anordnung des Fanvideos	78
3.2. Vidding zwischen Hegemonie und Widerständigkeit	89
3.3. Vidding und der <i>male gaze</i> : Weibliche Fan-Praxen und deren Umdeutung hegemonialer Bild- und Textkonstellationen	95
3.4. Videoanalysen	122
3.4.1. Neuinterpretationen	125
3.4.2. <i>Constructed Reality Videos</i>	132

3.4.3. Potterverse-Fanvideos: Das Harry-Potter-Universum	140
3.5. Die Widerständigkeit der Fan-Praxis Vidding: Ein Fazit	149
4. Das Online-Portal YouTube	155
4.1. Die unterschiedlichen Konzeptionen des Phänomens YouTube	157
4.1.1. YouTube als Fernsehen	157
4.1.2. YouTube als <i>video sharing</i> -Plattform	159
4.1.3. YouTube als Archiv	160
4.1.4. YouTube als Datenbank	161
4.1.5. YouTube als Labor	162
4.2. Konklusion: YouTube – Medienhybrid und Hypermedium	163
5. Remediatisierung	166
5.1. Die Grundannahmen der Remediatisierung	166
5.1.1. Unmittelbarkeit und Hypermedialität – Strategien der Remediatisierung	167
5.2. Formen der Remediatisierung	183
5.2.1. Remediatisierung als die Mediatisierung von Mediatisierung	183
5.2.2. Remediatisierung als die Untrennbarkeit von Mediatisierung und Realität	184
5.2.3. Remediatisierung als Reform	184
5.3. Was ist ein Medium im Kontext der Remediatisierung?	185
6. Demediatisierung: Ein Gegenentwurf	189
7. Intermedialität	195
8. Das Fanvideo im Spannungsfeld von Remediatisierung, Demediatisierung und Intermedialität	203
8.1. Film, Fernsehserie und Fanvideo: Ein Abgrenzungsversuch	204
8.1.1. Der Film: Ein Medium mit sich verschiebenden Grenzen	204
8.1.2. Die Fernsehserie	211
8.1.3. Das YouTube-Fanvideo: Ein eigenes Medium?	211
8.1.4. Film, TV-Serie und Fanvideo: ein Medienvergleich	215
8.2. Das Fanvideo im Kontext der Remediatisierungstheorie	229
8.2.1. Das <i>repurposing</i> von <i>footage</i> im Fanvideo	231
8.2.2. Die Remediatisierung von Ideen, Inhalten und Figuren im Fanvideo	235

8.2.3. Die Remedialisierung von filmischen Erzählkonventionen im Fanvideo	237
8.2.4. Die Remedialisierung als Zitat anderer medialer Formen	241
8.3. Das Fanvideo im Kontext der Demedialisierungstheorie	246
8.4. Das Fanvideo im Kontext der Intermedialitätstheorie	255
8.4.1. Das Fanvideo als Intermedialer Bezug	256
8.4.2. Das Fanvideo in Jens Schröters Auffassung von Intermedialität	264
8.5. Das Fanvideo im Kontext der Medientheorien: Eine kurze Kritik	265
9. Fazit	267
Danksagung	269
Glossar	270
Literatur	278
Anhang	
Unterschiede zwischen Film, Fernsehen und Fanvideo	297
Szenenprotokolle der analysierten Fanvideos:	
„Jim Gordon/Bruce Wayne: Surrender“	299
„Blue Veins (Loki)“	302
„Jessica/Eric/Lorena-Family Portrait“	306
„Sookie Stackhouse vs. Edward Cullen“	307
„Loki + Sif // Stay [Thor AU]“	309
„Hogwarts Founders“	314
„Empty Chairs at Empty Tables – Marauders“	318
„Always Pure? Sirius and Regulus Black“	320
„Battle for the Sun (Thor / Loki)“	323
„Bonnie / Damon / Eric – Witches' Blood“	326
„The Love You Deserve [Tony Stark/Loki Laufeyson]“	329
Einstellungsprotokoll	
„Damon & Jessica - Bad Romance“	332
Zusammenfassung	343
Abstract	344
Lebenslauf	345

Der Diplomarbeit ist eine Multimedia-DVD beigelegt, welche sowohl die behandelten YouTube-Fanvideos, als auch die verwendeten *screenshots* enthält.

1. Der Forschungsgegenstand: Das YouTube-Fanvideo

Die Fan-Praxis des Online-Fanvideos bietet ein methodologisch, formal-inhaltlich und theoretisch sehr breit gefächertes Forschungsfeld – welches bisher jedoch nur zu einem relativ kleinen Teil medientheoretische Beachtung gefunden hat. Allein die große Bandbreite an formalen, inhaltlichen und thematischen Unterschieden, die eine einheitliche Genrebezeichnung des Fanvideos an und für sich verunmöglichen, machen den Versuch notwendig, eine beschreibende und kategorisierende Eingrenzung des Forschungsgegenstandes des Online-Fanvideos vorzunehmen. Aus diesem Grund wird es die Aufgabe dieses der vorliegenden Arbeit voranstehenden Kapitels sein, den Forschungsgegenstand zu klären, um ihn für die anschließende Untersuchung nutzbar zu machen. In einem ersten Schritt soll eine rudimentäre Kategorisierung der mannigfaltigen Arten des Fanvideos geleistet werden. Dafür werden die Unterscheidungsmöglichkeiten Form, vorherrschendes Thema und Inhalt des Fanvideos als Stützpfeiler fungieren. Diese Vorarbeit ist zu leisten, um die im zweiten Teil dieses Kapitels erläuterte Kategorie des Fanvideos, welche für die vorliegende Arbeit bedeutsam sein wird, herauszukristallisieren. Der dritte Teil wird sich damit befassen, wie dieser spezifische Typ der Fan-Praxis entstanden ist, wie er sich seit ihrer Entstehung entwickelt hat und auf der relativ jungen Internet-Plattform YouTube einen neuen „Hafen“ finden konnte. Im vierten Teil werden rechtliche Einzelheiten und Problematiken, die mit dem Online-Fanvideo in Zusammenhang stehen, angesprochen und in aller Kürze erläutert. Zuletzt sollen die Thesen, die mit Hilfe der vorliegenden Arbeit aufzuzeigen und zu klären sind, vorgestellt werden.

a. Kategorisierung: Die Spielarten des Fanvideos

Allein auf der Internetplattform YouTube finden sich unzählige Arten des Fanvideos, die sich einerseits durch ihre Produktionstechnik und andererseits durch das verwendete Material unterscheiden. So vermischen die ProdUserInnen auf vielfältige Weise *found footage*-Material, selbst gedrehte oder animierte Elemente und unterlegen diese mit der Original-Tonspur (das heißt jener, die auf dem *found footage*-Material zu hören ist) oder anderer Musik- und Sounduntermalung. In einem ersten Akt der Abgrenzung muss daher das Fanvideo von dem so genannten „*Fan Film*“¹ unterschieden werden:

¹ Fanlore, *Fan Film*, http://fanlore.org/wiki/Fan_film (zuletzt aufgerufen am 03.05.2012);

„Fan Films are films made by fans set in a fandom's universe but with fan-made footage, rather than remixes of existing footage as in vidding.“²

Im Unterschied zum Fanvideo handelt es sich bei *fan films* also um selbst gedrehte (oder animierte) (Kurz-)Filme, die sich inhaltlich und formal an dem jeweilig behandelten fiktiven Universum (sei es in der Form einer Hommage, einer Parodie oder einer Nachahmung) orientieren. In gewisser Weise sind Fan-Filme freier in der Bearbeitung ihrer Stoffe als Fanvideos, da die ProduzentInnen dieser Filme einen direkte(re)n Einfluss auf ihr selbst hergestelltes Material haben als jene der Fanvideos, welche auf die inhaltliche und formale Beschaffenheit des vorgefundenen Materials zurückgreifen müssen:

„A vid or fanvid is a fannish form of music video. [Die ProduzentInnen von Fanvideos, Anm.] take short clips of footage, generally from live-action source such as tv [sic!] or movies, and arrange these clips over a song to make an argument or tell a story.“³

„Vidding is the act or process of creating a fan-oriented vid or fanvid using live action TV or movie footage [und vermehrt auch im Internet vorgefundenen audiovisuelles Material, Anm.] set to music or other audio. The people who make these vids are called vidders. Vids often tell some sort of story, and often highlight one reading, sometimes subversive, of the canon.“⁴

Diese Art der Fanpraxis, auch genannt „*Vidding*“⁵ ist also auf gewisse Weise durch ihr verwendetes Material begrenzt. Anstatt einzelne Szenen in Bezug auf Setting, Mise-en-scène *et cetera* auf der Basis eigener Möglichkeiten und Entscheidungen selbst zu drehen und anschließend nach eigenen Vorstellungen zu schneiden, sind Vidders auf das *found footage* angewiesen, welches der jeweilige Ursprungsfilm beziehungsweise die Serie oder ein anderes audiovisuelles Format zur Verfügung stellen. Das bedeutet auf der einen Seite, dass sich die Möglichkeiten einer absolut freien (Neu-)Bearbeitung des Stoffes in Bezug auf das Fanvideo minimieren, auf der anderen Seite jedoch durch den Einsatz von Originalszenen aus dem gewählten Film- oder Serienkanon ein dem jeweiligen Kanon eigener Authentizitätseffekt entstehen kann; indem zum Beispiel die ursprünglichen fiktionalen Figuren aus dem Kanon (dargestellt von den „Original“-SchauspielerInnen) an Original-Schauplätzen des (oder eines) Kanons interagieren, lässt sich der Eindruck von größerer Authentizität generieren als es im Fan-

² Ebd., Auf die Funktion der kollaborativen *website* Fanlore (<http://fanlore.org>) als Austausch- und Informations-*website* für Fan-PraktikerInnen, die nach dem Vorbild von Wikipedia (<http://wikipedia.org>) gestaltet ist, wird in einem späteren Kapitel näher eingegangen.

³ Fanlore, *Vid*, <http://fanlore.org/wiki/Vid> (zuletzt aufgerufen am 03.05.2012)

⁴ Fanlore, *Vidding*, <http://fanlore.org/wiki/Vidding> (zuletzt aufgerufen am 03.05.2012)

⁵ Ebd.

Film mit (oft Laien-)DarstellerInnen und an von Original-Schauplätzen divergierenden Drehorten möglich ist.

An dieser Stelle soll der Versuch gestartet werden, die einzelnen Kategorien und Subkategorien des Fanvideos voneinander zu unterscheiden und diese anschließend mit Hilfe von stichprobenhaft ausgewählten Videos zu veranschaulichen. Dies soll anhand der Unterscheidungsmerkmale Form, Inhalt und Thema geschehen. Im Vorfeld ist jedoch zu sagen, dass eine Kategorisierung des Fanvideos niemals lückenlos und undurchlässig sein kann, da das Fanvideo selbst durch all seine Facetten hindurch wandel- und veränderbar ist und sich verschiedene Darstellungsmodi und Topoi in einem Video vereinen lassen. Aus diesem Grund ist folgende Unterscheidung nicht als in sich geschlossen und vollständig zu betrachten; vielmehr handelt es sich um den Versuch, das Forschungsfeld für die vorliegende Arbeit gewinnbringend einzugrenzen und zu organisieren, um eine spätere Analyse ausgewählter Beispiele zu erleichtern:

Form

Unter dieser Merkmalsbezeichnung vereinen sich das verwendete Material (*found footage*) einerseits und die Art der Montage beziehungsweise des Arrangements des *footage* andererseits. Das *found footage* umfasst eine große Bandbreite an akustischem und visuellem Material; so können zum Beispiel entweder Einzelbilder – unter anderem *screenshots* oder im Internet aufgefundenes Bildmaterial – oder bewegte Bilder (ganze Filmeinstellungen, -szenen oder -sequenzen, Interviewausschnitte *et cetera*) zu einem Fanvideo verarbeitet werden. Hin und wieder begegnen sich diese relativ heterogenen „Baustoffe“ innerhalb einer einzelnen Fan-Arbeit. Auch die auditive Ebene des Fanvideos weist eine hohe Variabilität auf: Original-Tonspuren werden ebenso verwendet wie die Untermalung mit einem oder mehreren Musikstücken. Eine eigene Gattung des Fanvideos ist auch darauf spezialisiert, einzelne Szenen mit neuer Synchronisation zu versehen, um die ursprüngliche Filmhandlung zu persiflieren oder ihr einen völlig neuen Sinn zu geben. Die Art und Weise, wie das vorgefundene Material manipuliert wird, bietet eine gewisse Grundlage, um die verschiedenen Gattungen des Fanvideos zu unterscheiden. In so genannten Slideshows werden Einzelbilder aneinander montiert und häufig mit akustischem Material (Musikstücken oder Originalton) unterlegt. Andere Fanvideos bieten eine Auswahl an verschiedenen („Lieblings“-)Szenen der ProduzentInnen an, während die elaborierteren

Fanvideos einzelne visuelle Bildmaterialien zu einer relativ kohärenten Geschichte montieren, die wiederum durch akustisches Material unterstützt werden kann.

Inhalt

Unter dem „Inhalt“ eines Fanvideos ist in dem für diese Arbeit vorherrschenden Kontext der Sinn beziehungsweise die Absicht, welche die ProdUserInnen mit ihrer Fan-Arbeit verfolgen, zu verstehen. Die reine Darstellung von Einzelpersonen oder einer Filmhandlung (oft über die Filmtrailer-artige Illustration der Schlüsselszenen) auf der einen Seite und aufwendig neu konstruierte Einzelszenen oder ganze Geschichten auf der anderen Seite bilden die inhaltlichen Grenzpfiler, zwischen denen sich Fanvideos zum größten Teil bewegen.

Thema

Das Unterscheidungsmerkmal „Thema“ soll klären, welches vorherrschende Motiv das jeweilig zu untersuchende Fanvideo hauptsächlich verfolgt. Das können zum Beispiel einzelne KünstlerInnen- oder KünstlerInnengruppen sein (deren Werdegang vom Fanvideo nachgezeichnet wird oder die in einer reinen Darstellung ihrer Arbeit Huldigung finden) oder fiktionale Figuren, die auf mannigfaltige Art und Weise Eingang und Bearbeitung im Fanvideo finden. Auch der Inhalt von bestimmten Filmen oder TV-Serien kann als Motiv für die Fan-Arbeit genutzt werden.

Anhand mehrerer Beispiele sollen nun die drei Unterscheidungskategorien des Fanvideos kurz näher erläutert werden.

Beispiel: Video-Hommage an einzelne Künstler

„Justin Bieber Slideshow.“⁶

Dieses Fanvideo lässt sich – wie im Titel bereits vermerkt – in die formale Kategorie der Slideshows einordnen. Eine Reihe von Einzelaufnahmen die teilweise aus Presse- und Werbefotos, zum Teil aus vom Künstler selbst aufgenommenen und im Internet freigegebenen Bildern bestehen, wechseln einander in dem Video ab. Der Übergang der Fotos wurde von der Userin JanaeBelieber mit verschiedenen Effekten gestaltet: Überblendungen, Zoom-ins, Zoom-outs, spiralenförmige Übergänge oder das „Einkanten“, „Entfalten“ oder „Auflösen“ der

⁶ JanaeBelieber, *Justin Bieber Slideshow*, hochgeladen am 20.05.2012, <http://www.youtube.com/watch?v=ra0eMBTekUU> (zuletzt aufgerufen am 21.05.2012)

Einzelbilder im Vorgang des Wechsels von Aufnahme zu Aufnahme erzielen eine relativ dynamische Wirkung. Das Video ist mit Justin Biebers Song „One Time“ unterlegt und endet so abrupt wie es begonnen hat – im Video selbst sind weder der Name des Künstlers noch der Produzentin vermerkt. Ziel des Videos ist es nicht, eine bestimmte Geschichte zu erzählen oder den Werdegang des Sängers Justin Bieber zu skizzieren. Vielmehr wird eine Ansammlung von Schaumaterial angeboten, welches in Form einer Art von Hommage den Künstler bewerben soll. Auch der Username der Produzentin erfüllt diese Funktion zum Teil: JanaBelieber versteht sich selbst mit der Überbezeichnung der Justin-Bieber-Fangemeinschaft, den so genannten „Beliebers“ und fungiert auf diese Art als weitere Etikettierung: das Video ist somit eindeutig als Produkt von Fanarbeit zu verstehen, die Thema und Inhalt klar ausweist. Eine tiefere Interpretation des Videos ist nicht zwingend erforderlich.

Beispiel: Video-Hommage an eine fiktive Figur

„Pam De Beaufort fan video (revamp)“⁷

Im Unterschied zum Justin-Bieber-Fanvideo im ersten Beispiel dreht sich goddessmeow81's Video um eine fiktive Figur, den Vampir Pamela de Beaufort aus der HBO-Serie *True Blood*⁸. Mit Hilfe von übergangslos aneinander geschnittenen Einzelszenen wird die Figur Pam de Beaufort charakterisiert – eine große Rolle spielt dabei die Auswahl der Musikuntermalung. Ke\$has „Cannibal“ identifiziert Pam, wenn auch inakkurat, als übermenschliches Wesen, welches sich von Menschen ernährt. goddessmeow81's Fanvideo bietet nicht unbedingt eine abgeschlossene Geschichte und bindet die Protagonistin in keinen größeren Handlungsspielraum ein. Ähnlich wie im ersten Beispiel handelt es sich bei „Pam De Beaufort fan video (revamp)“ um eine Hommage, hier an eine Serienfigur – die im Unterschied zum Justin-Bieber-Video mit Hilfe von bewegten Bildern bewerkstelligt wird.

⁷ goddessmeow81, *Pam De Beaufort fan video (revamp)*, hochgeladen am 19.11.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=U-BaXar07Ec> (zuletzt aufgerufen am 21.05.2012)

⁸ *True Blood*, Alan Ball, USA 2009 –

Beispiel: *fan-made* Trailer für einen bereits angelaufenen Film

„Alice in Wonderland FAN-MADE Trailer featuring Avril Lavigne song – Ali“⁹

anneke06 imitiert in ihrem Video „Alice in Wonderland“ bereits zu Beginn die Ästhetik des Filmtrailers, indem sie es mit dem Logo des Walt Disney Pictures-Filmstudios einleitet. Auch hier ist bereits mit dem Titel klar, was das Publikum dieses Videos zu erwarten hat: keinen offiziellen Trailer, sondern eine Fanarbeit, die jedoch einerseits ästhetisch, andererseits auf der Ebene des verwendeten Materials auf die Kategorie des Filmtrailers abzielt: in der Beschreibung unterhalb des Videos gibt aneke06 an, dass sie ihr *footage* von drei zu der Zeit gängigen offiziellen Filmtrailern bezogen hat. In ihrem *Disclaimer* gibt sie zudem an, keine Rechte am Film- und Liedmaterial oder den Figuren in ihrem Video zu besitzen. Erwähnenswert ist die Art der Montage: Das Material ist nicht, wie in vielen Trailern üblich, a-chronologisch, sondern hauptsächlich chronologisch, das heißt parallel zum und in der Reihenfolge des Filmgeschehens, angeordnet, sodass eine Art Kurzversion des Filmes entsteht. Erst im letzten Drittel des *Fan-Made Trailers* wird diese Chronologie aufgebrochen, um einzelne prominente Figuren näher zu charakterisieren. Am Ende des Videos werden wieder – ähnlich Originaltrailern – das Logo des Filmstudios sowie der Name des Regisseurs und die Erscheinungsdaten des Films *Alice in Wonderland*¹⁰ eingeblendet. Im Gegensatz zum ersten Beispiel wird hier eine Art visuelle Nacherzählung einer Filmhandlung angeboten, inklusive des Original-Soundtracks der Sängerin Avril Lavigne. Im Gegensatz zu anderen Fanvideos besteht hier keine subversive oder alternative Interpretation des Filmgeschehens, was bei einem als Trailer kategorisierten Video nicht überrascht.

Beispiel: *fan-made* Trailer für einen noch unveröffentlichten Film

„The Dark Knight Rises Fan Trailer“¹¹

Mit dem Vermerk „I attempted to really bring things full circle with this.“¹² fasst FMoradipour, ähnlich wie im vorigen Beispiel aneke06 das *footage* mehrerer Trailer des *Batman*-Franchise

⁹ aneke06, *Alice in Wonderland FAN-MADE Trailer featuring Avril Lavigne song – Ali*, hochgeladen am 06.02.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=3FV9PNvAmSY> (zuletzt aufgerufen am 21.05.2012)

¹⁰ *Alice in Wonderland*, Regie: Tim Burton, USA 2010

¹¹ FMoradipour, *The Dark Knight Rises Fan Trailer*, hochgeladen am 04.02.2012, <http://www.youtube.com/watch?v=GpoR1LkLb9k> (zuletzt aufgerufen am 21.05.2012)

¹² FMoradipour, *The Dark Knight Rises Fan Trailer*, hochgeladen am 04.02.2012, <http://www.youtube.com/watch?v=GpoR1LkLb9k> (zuletzt aufgerufen am 21.05.2012)

zusammen, um einerseits einen Überblick über die ersten beiden Teile der *Batman*-Trilogie¹³ von Christopher Nolan zu schaffen und andererseits eine Vorschau auf den letzten Teil zu bieten, der zum Erscheinungszeitpunkt des Videos noch nicht angelaufen war. Wieder nutzt der User (beziehungsweise die Userin, der Username lässt keine weiteren Rückschlüsse zu) die Ästhetik des Filmtrailers inklusive Logos der Filmfirma, das Intro der Filmrating-Agentur sowie Credits und Besetzungsliste. Anders als das vorhergegangene Beispiel jedoch offeriert dieser Fan-Trailer keine Zusammenfassung des im Jahr 2012 erschienenen Films *The Dark Knight Rises*¹⁴, sondern bietet das visuelle und akustische (die Tonspur bilden teilweise akusmatische Stimmen, teilweise stammen Bild und Ton aus demselben Filmausschnitt) Material, welches bisher von Warner Brothers Entertainment Inc. zur Verfügung gestellt und von FMoradipour neu zusammengestellt wurde. Vor Anlaufen des Filmes ist daher über die Chronologie des Filmes und über den Status des Fan-Trailers als Nacherzählung noch nichts zu sagen. Vielmehr erfüllt „The Dark Knight Rises Fan Trailer“, wie in der Beschreibung des Users bereits festgestellt, die Funktion, die *Batman*-Trilogie thematisch eindringlich wiederzubeleben und damit Interesse am letzten Teil der Trilogie zu wecken. Indem vorausgesetzt wird, dass die Filmfiguren aus den vorangegangenen Teilen bereits bekannt sind, findet keine Charakterisierung statt. Vielmehr wird darauf abgezielt, den weiteren Verlauf ihres Daseins innerhalb des filmischen Universums durchschimmern zu lassen. Die Interpretation des angebotenen Materials bleibt dem Publikum überlassen.

Im nächsten Teil dieses Kapitels soll genauer geklärt werden, welche Art des Fanvideos Gegenstand der Analyse sein soll.

b. Das Fanvideo: Gegenstand der Analyse

Das folgende Beispiel soll eingangs stellvertretend für eine Reihe verschiedener Fanvideos stehen, welche für die vorliegende Arbeit von Bedeutung sein werden. Anschließend soll geklärt werden, welche Ausprägung des Fanvideos – im Bereich Form, Thema und Inhalt – den Gegenstand der Analyse bilden wird.

¹³ *Batman Begins*, Regie: Christopher Nolan, USA 2005 und *The Dark Knight*. Regie: Christopher Nolan, USA 2008

¹⁴ *The Dark Knight Rises*, Regie: Christopher Nolan, USA 2012

Beispiel: Fanvideo

„Sookie Stackhouse vs. Edward Cullen“¹⁵

Hier handelt es sich um ein parodisierendes Fanvideo, in welchem zwei fiktive Figuren aus verschiedenen Film- beziehungsweise TV-Serien-Universen in einem *crossover* vereint werden. Sookie Stackhouse, Protagonistin der TV-Serie *True Blood*, begegnet Edward Cullen aus der *Twilight*¹⁶-Saga. Die einzelnen Einstellungen sind in einer Art Dialog-Schnitt (*shot/reverse shot*) montiert, um den Effekt eines Gesprächs beziehungsweise einer Verfolgungsjagd zwischen den beiden Charakteren zu erzielen. Um atmosphärische beziehungsweise Unterschiede in der Beleuchtung und Farbgebung von Film und TV-Serie auszugleichen, wurden die verwendeten Szenen in schwarz-weiß umgewandelt, was auch einen Ähnlichkeits-Effekt zum Horror-Genre erzeugt. Im Gegensatz zu den übrigen Beispielen wird hier mit Hilfe der Montage eine völlig neue Geschichte aus dem vorgefundenen Material konstruiert. Einerseits parodiert „Sookie Stackhouse vs. Edward Cullen“ die Figur des Edward, indem sein (im *Twilight*-Franchise romantisch gedeutetes) Liebeswerben um seine Film-Angebetete Bella, welche im Fanvideo von der Figur Sookie ersetzt wird, als Bedrohung und Verfolgung umgedeutet wird. Andererseits wird das Genre des Vampirfilms (beziehungsweise der Vampirserie) selbst parodistisch ins Lächerliche gezogen: Sookie als die typische *damsel in distress* wird von einem liebestollen/blutrünstigen Vampir in die Enge getrieben, bis sie selbstbestimmt zum Spaten greift um dem Spuk ein Ende zu bereiten. Ein weiteres parodierendes Element ist die Auswahl der Musik: nachdem die Situation durch Originaldialog(teil)e ausreichend eingeführt wurde, begleitet Millencolins „Every Breath You Take“ die Verfolgungsszene. Dieser Song erfährt in seiner Funktion als unterstützendes Element der Handlung selbst eine Umdeutung: vom romantischen Liebeslied zu einem verstörenden Geständnis; wie Edward selbst zugibt: „I like watching you sleep.“¹⁷

Allgemein gesagt handelt es sich um den hier vorgestellten Forschungsgegenstand des (Online-)Fanvideos um eine Fanpraxis, die wie folgt beschrieben werden kann:

¹⁵ SanskuRas, *Sookie Stackhouse vs. Edward Cullen*, hochgeladen am 22.09.2009, http://www.youtube.com/watch?v=Ts_AWGt82Wc (zuletzt aufgerufen am 21.05.2012)

¹⁶ *Twilight*, Regie: Catherine Hardwicke [u.a.], USA 2008 – 2012

¹⁷ 00:00:13

„Vidding is a sort of grassroots filmmaking in which found footage, most frequently from television shows or movies [sic!], is edited to music. The resulting videos, known as ‘vids’ or ‘songvids’, comment on, critique or otherwise interpret the filmic source.“¹⁸

Eine genauere Differenzierung des Forschungsgegenstandes bietet sich auf der formalen Ebene der Tonspur an: Die Art des Fanvideos, die in der vorliegenden Arbeit untersucht werden soll, bedient sich entweder einzelner (oder mehrerer) Musikstücke (häufig aber nicht ausschließlich aus dem Bereich der Populärmusik) oder der (oder mehrerer) Originaltonspur(en) des *found footage*. Dezidiert nicht in die Analyse einbezogen werden sollen jene Videos, welche von den ProduzentInnen mit einer eigenen Synchronisation versehen wurden, da mithilfe sprachlicher Aussagen eine grundlegende Veränderung des ursprünglichen „Sinns“ des vorgefundenen Materials einfacher zu bewerkstelligen ist, als es allein mit Hilfe von Montage oder der Verstärkung mit Liedtexten und atmosphärischer Musik möglich ist. Francesca Coppa bezeichnet das Fanvideo in ihrer Rede zum Plenum *Vidding* in dem 2008 stattgefundenen *24/7, a DIY Video Summit* als

„a critical form, an interpretative form, a visual essay“¹⁹

und betont gerade mit ihrer letzten Formulierung die Wichtigkeit der visuellen Ebene für das Fanvideo. Ein erster Entwurf für die Betitelung der vorliegenden Arbeit lautete „Eine Narration der Blicke“, was ebenfalls auf die vorrangig visuelle Qualität des Fanvideos abhebt. Thematisch und inhaltlich fokussieren sich die für die vorliegende Arbeit wichtigen Ausprägungen des Fanvideos auf eine alternative Lesart des vorgefundenen Materials. Diese reicht von einer Neu-Interpretation von Handlungssträngen und den Beziehungen zwischen einzelnen Charakteren bis zur Neu-Konstellation von freundschaftlichen und/oder sexuellen Beziehungen zwischen Charakteren. Fanvideos können sich innerhalb einzelner Kanons bewegen, das heißt innerhalb der Grenzen einzelner Film- oder TV-Serien-Inhalte bleiben oder diese Grenzen zugunsten neuer Zusammenschlüsse von fiktionalen Welten aufbrechen. Einzelne Genres können von Fanvideos bedient werden, indem auf vielfältige Weise vom vorgefundenen Material Gebrauch gemacht

¹⁸ Video 24/7, *Vidding*, <http://www.video24-7.org/video/vidding.html> (zuletzt aufgerufen am 07.05.2012)

¹⁹ Francesca Coppa, *24/7 A DIY Video Summit. Genealogy of Vidding*, curated by Laura Shapiro and Francesca Coppa, presented by Francesca Coppa, MOV-Video, 2008, <http://www.video24-7.org/video/vidding.html>, 00:06:47ff

wird: *constructed reality vids, fictional trailers, garbage can videos, lord king bad videos, metavids, story vids, comedy videos, relationship videos, character videos*²⁰, und viele andere.

„All of them are trying to make use of patterns in the source material to construct metaphors, using music to make you kind of receive visuals metaphorically.“²¹

Diese Fanvideos sind also mit Hilfe visuellen und akustischen Materials in bestimmtem Ausmaß fähig, eine neue alternative oder subversive Lesart des Ursprungsmaterials anzubieten und es dem Publikum zu ermöglichen, bestimmte Handlungsstränge, Figurenkonstellationen oder Handlungsbedingungen „quer beziehungsweise gegen den Strich zu lesen“ und eine eigene Interpretation der filmischen Diegese aktiv zu etablieren. Unter den vielfältigen Fanvideos finden sich auch stark experimentell behandelte Beispiele, die teilweise stark auf den Prozess der Herstellung von Fanvideos und die Rolle der ProduzentInnen dieser Videos reflektieren.²² Dazu wird häufig grafisches, selbst-produziertes Material in das Fanvideo eingearbeitet, um den Vidder selbst eine Rolle in ihrem Video zu geben. Im Kapitel zur Fanpraxis soll genauer auf das kreative und reflexive Potential des Fanvideos eingegangen werden.

c. Vidding: Eine Fan-Praxis im Wandel der Zeit

Die Fan-Praxis des Vidding beschränkt sich nicht auf die Internet-Plattform YouTube, die im Jahr 2005 in Betrieb genommen wurde. Henry Jenkins erwähnt dies in seiner Vorrede zu einer Podiumsdiskussion des *24/7, a DIY Video Summit* im Jahr 2008

„We really need to understand that, what YouTube does, is mobilize communities who have a much larger history of grassroots production and given them a sharing platform, a way of distributing content, a way of learning from each other, but it doesn't create do it yourself-video [...].“²³

²⁰ Vgl. Francesca Coppa, *Genealogy of Vidding*, 2008 <http://www.video24-7.org/video/vidding.html>, 00:25:30ff

²¹ Dies., 00:25:36ff

²² Vgl. dies., 01:02:19

²³ Henry Jenkins, *Genealogy of Vidding*, 2008 <http://www.video24-7.org/video/vidding.html>, 00:01:09ff; Im weiteren Verlauf seiner Vorrede kommt Jenkins darauf zu sprechen, dass die Fan-Praxis des Vidding vor allem von Frauen vorangetrieben wurde – eine Tatsache, die meist nicht Eingang in die Geschichtsschreibung findet: „[...] it's important here to mention [...] that it's often the work of women that is written out of the standard accounts of do it yourself-video.“ Auf die hauptsächlich weibliche Beteiligung an aktiv-kreativen Fan-Praktiken soll in einem späteren Kapitel der vorliegenden Arbeit genauer eingegangen werden.

Auch Francesca Coppa, zusammen mit Laura Shapiro, eine der Vorreiterinnen der Vidding-Gemeinschaft, nimmt dazu Stellung, dass seit der Gründung von YouTube die Sichtbarkeit ihrer Fan-Praxis und ihrer VertreterInnen gesteigert wurde, jedoch ein falsches Bild von der Geschichte dieser Praxis gezeichnet wird:

„Last week the Associated Press released an article that was picked up and distributed and entitled ‘Fans make own music videos on YouTube’. The first line of that article reads: ‘Since the dawn of YouTube, fans have been melting their own image and video with the music of their favourite bands.’ This article went around my community like wildfire, often with tags like ‘Hey great, more misinformation!’“²⁴

Vielmehr umfasst eine Genealogie des Vidding, deren Anfänge bis in die 1970er Jahre zurückreicht, nicht nur Online-Fanvideos (die sich ebenfalls nicht ausschließlich auf YouTube, sondern auf unterschiedlichen *websites*, teilweise mit Registrierungspflicht, wieder finden), sondern andere mediale Formen des Umgangs mit dem *found footage*; Zum Beispiel lässt sich auch das Projizieren der einzelnen Szenen auf eine Filmleinwand oder die Aneinanderreihung von *screencaps* in Form von Panels im Stil eines Comicstrips unter der Gattung des Fanvideos fassen. Laura Shapiro und Francesca Coppa bieten in „Genealogy of Vidding“ eine Übersicht über die einzelnen Entwicklungsstadien des Fanvideos, welche auf der Fan-*website* Fanlore aufgegriffen werden. Folgende „Epochen“-Einteilung wird von der Vidding-Gemeinschaft selbst angeboten: *The Slideshow Era*, *The VCR Era* und *Digital Vidding*²⁵; deren Namensgebung referiert dabei auf das jeweilige Träger- und Präsentationsmedium des Fanvideos. Nach allgemeinen Annahmen beginnt die *Slideshow Era* mit Kandy Fongs ersten „Gehversuchen“ mit Hilfe von Diaprojektoren und Kassettenaufnahmen:

„Vidders date the art of vidding back to Kandy Fong, who in 1975 constructed a slideshow that set Star Trek-images to music. She had gotten her footage off the cutting room floor and, inspired by the Beatles’ song ‘Yellow Submarine’, which ended with a kind of famous slideshow, constructed a narrative about Spock that was edited to a song that she and her friends had written and recorded on audio cassette.“²⁶

Fongs frühe Fanvideos wurden live vor Publikum abgespielt, das heißt ein großer Teil des „Schneide“- und Montage-Vorgangs war eine transitorische Live-Performance, die teilweise nur mittels Videoaufnahme des ganzen Vorgangs wiederholbar gemacht werden konnte. Später ging

²⁴ Francesca Coppa, ebd., 00:03:07ff

²⁵ Vgl. Fanlore, *Vidding*, <http://fanlore.org/wiki/Vidding> (zuletzt aufgerufen am 03.05.2012)

²⁶ Francesca Coppa, *Genealogy of Vidding*, 2008, 00:08:07ff

Fong dazu über, zwei Projektoren zu verwenden, um schneller zwischen einzelnen Szenen „schneiden“ zu können.²⁷

„The next developement [...] in the history of vidmaking is VCR vidding. By the late 1970s and early 80s, videocassette recorders had become available and vidders began to create songvids using two VCRs, one for playing footage and one for recording it.“²⁸

Etwa 20 Jahre lang war VCR Vidding die dominante Vidding-Technologie, bevor sie von digitaler Technik abgelöst wurde – wobei es wichtig ist zu erwähnen, dass viele Fanvideos, die heute auf YouTube und anderen Plattformen zu finden sind, zumindest teilweise der VCR-Bewegung zuzuschreiben sind: zum Teil wurde das *footage* mit Videokassettenrekordern aufgenommen und später digital bearbeitet.²⁹ Modernere Aufnahmegeräte speichern das Material auf digitalen Speichermedien (DVDs oder Festplatten) – das Prinzip jedoch bleibt ähnlich. Erst mit der *VCR Era* konnte die Vidding-Gesellschaft ein gewisses Wachstum verbuchen:

„Very few fans had access to film clips, slides and other materials from shows. Vidding didn't really open up until the invention and commercial availability of the VCR, which gave fans a way to copy their source material off of TV, and a way for them to linearly edit their source to create music videos. That said, the technology was expensive, and as a result it became common for groups of fans to share technology and access to source materials [...].“³⁰

Wie Francesca Coppa betont, war besonders das richtige Timen der Schnitte zur Audio-Spur riskant, da Video und Audio erst im letzten Arbeitsschritt miteinander verbunden wurden und Fehler im Rhythmus der Montage die Ästhetik – und zum Teil auch das Verständnis – des gesamten Videos gefährden konnten.³¹

Während die Anfänge des Vidding in der *Slideshow Era* vornehmlich in *Star Trek*³²-Fangruppierungen zu verorten ist, nehmen die Autoren des Fanlore-Artikels an, dass die ersten Fanvideos der *VCR Era* in der Fanbasis der TV-Serie *Starsky & Hutch*³³ entwickelt wurden.³⁴ Die Verfügbarkeit von VCR-Videos gestaltete sich einfacher als in der Slideshow-Ära, da die Fanvideos zu „tape collections“ zusammengefasst und so weitergegeben werden konnten – was

²⁷ Vgl. dies., ebd., 00:08:37ff; Auf <http://www.video24-7.org/video/vidding.html> ist eines von Fongs Videos, *Both Sides Now*, aufgenommen im Jahr 1980, zu finden.

²⁸ Dies., ebd., 00:13:35ff

²⁹ Vgl. dies., ebd., 00:14:35ff

³⁰ Fanlore, *Vidding*, <http://fanlore.org/wiki/Vidding> (zuletzt aufgerufen am 03.05.2012)

³¹ Vgl. Francesca Coppa, *Genealogy of Vidding*, 2008, 00:13:58ff

³² *Star Trek*, Gene Roddenberry, USA 1966 – 1969

³³ *Starsky & Hutch*, William Blinn/Ryan Blinn, USA 1975 – 1979

³⁴ Vgl. Fanlore, *Vidding*, <http://fanlore.org/wiki/Vidding> (zuletzt aufgerufen am 03.05.2012)

nach mehrmaligem Kopieren jedoch der Qualität des Videos schaden konnte.³⁵ Dennoch waren es vor allem Mitglieder der Vidding-Gemeinschaft, die sich zu „Conventions“ trafen, um Videos zu sehen und Kassettenaufnahmen davon zu erstellen – eine größere Sichtbarkeit der Vidding-Praxis wurde erst im „digitalen Zeitalter“ erreicht.

„Digital (or computer) vidding began in the late 1990s as early video-editing software became available on home computers. Originally it meant hooking up a VCR to a ‘pass-through’ device [...], which in turn was hooked to the computer’s ‘capture card’. [...] By the turn of the century, DVDs were fast taking over from VHS tapes, and digital vidding began working with source that actually started out as digital (such as DVDs or computer video files.) By the early ‘00s, digital video overtook VCR editing as the dominant technique in vidding circles.“³⁶

Mit dem *Digital Vidding* veränderten sich auch das Verhalten und die Sichtbarkeit der ProdUserInnen, sowie ihr Verständnis von der Vidding-Praxis:

„Since a fan no longer needed to be taught how to vid by other fans, new vidders were as likely to be influenced by movie trailers, MTV or indie films as they were by previous songvids. As web hosting space became cheap enough to make it possible to post vids to the web, media vidders [...] have had a chance to see and be influenced by each others’ work.“³⁷

Mit dem digitalen Zeitalter des Vidding konnte eine große Menge an NeueinsteigerInnen für die Fanpraxis des Vidding gewonnen werden; oftmals gehörten diese nicht ursprünglich einer spezifischen Fanbasis an, sondern gelangten über Umwege (zum Beispiel Zeitungsartikel, Foreneinträge oder verschiedene Fanvideos aus dem Internet) in die Vidding-Gemeinschaft. Diese Vidders, von älteren VertreterInnen dieser Fanpraxis *feral vidders*³⁸ genannt, teilen die lange Entstehungsgeschichte des Vidding nicht, sondern bringen ihre medialen Erfahrungen in die Praxis des Fanvideos ein und sorgen damit wiederum für eine größere Sichtbarkeit der Fan-Arbeit.

³⁵ Vgl. ebd.

³⁶ Fanlore, *Digital Vidding*, http://fanlore.org/wiki/Digital_Vidding (zuletzt aufgerufen am 03.05.2012)

³⁷ Fanlore, *Vidding*, <http://fanlore.org/wiki/Vidding> (zuletzt aufgerufen am 03.05.2012)

³⁸ Fanlore, *Feral*, <http://fanlore.org/wiki/Feral> (zuletzt aufgerufen am 03.05.2012)

d. Rechtliche Grundlagen der Fanarbeit: Vidding im Spannungsfeld von Urheberrecht, DMCA, ACTA und *Fair Use*

Fanvideos arbeiten zum größten Teil mit Materialien, die urheberrechtlich geschützt sind und deren Be- und Verarbeitung sich daher in einem rechtlichen Graubereich bewegt. Es kann nicht Aufgabe der vorliegenden Arbeit sein, die Grundlagen des Urheberrechts beziehungsweise die Frage seiner Grenzen in Bezug auf den Forschungsgegenstand erschöpfend zu erläutern, dennoch soll hier der Versuch gemacht werden, die Fanpraxis des Vidding in einen juristischen Kontext zu stellen. Da sich jedoch Fragen des Urheberrechts beziehungsweise mögliche Ausnahmen von der Verletzung des Urheberrechts in den einzelnen Staaten, EU-weit und in den Vereinigten Staaten von Amerika in einigen Punkten unterscheiden, soll hier vor allem auf das US-Recht eingegangen werden.³⁹ Zudem soll auch kurz auf die Frage abgehoben werden, inwieweit die Plattform YouTube in Fragen der Urheberrechtsverletzung und der daraus resultierenden Zugangsbeschränkungen (in Form von Löschen beanstandeter Videos) betroffen ist.

i. Urheberrecht und *Fair Use* in den USA

Das US-amerikanische Urheberrecht sieht unter anderem vor, dass die UrheberInnen das Recht haben, ihr(e) Werk(e) selbst zu reproduzieren – sei es in Kopien oder anderen Aufnahmen – oder andere dazu zu bemächtigen.⁴⁰ Allerdings weist dieses Recht bestimmte Ausnahmen auf, die es bestimmten Personen erleichtern sollen, Zugang zu urheberrechtlich geschütztem Material zu bekommen. Eine der wichtigsten Limitationen des Urheberrechts ist die Doktrin der „Angemessene Verwendung“, (*Fair Use*):

„Section 107 contains a list of the various purposes for which the reproduction of a particular work may be considered fair, such as criticism, comment, news reporting, teaching, scholarship, and research. Section 107 also sets out four factors to be considered in determining whether or not a particular use is fair:

1. The purpose and character of the use, including whether such use is of commercial nature or is for nonprofit educational purposes
2. The nature of the copyrighted work

³⁹ Der größte Teil der zu untersuchenden Fanvideos nutzt Material, welches nach dem US-Urheberrecht geschützt ist und daher auch unter ebenjenem Recht zu beurteilen ist. Aus diesem Grund bietet es sich an, Teile des US-Urheberrechtes, bezogen auf den Forschungsgegenstand, zu beleuchten.

⁴⁰ Vgl. United States Copyright Office, *Fair Use*, <http://www.copyright.gov/fls/fl102.html> (zuletzt aufgerufen am 15.05.2012)

3. The amount and substantiality of the portion used in relation to the copyrighted work as a whole
4. The effect of the use upon the potential market for, or value of, the copyrighted work⁴¹

Ob es sich bei einem Werk um Angemessene Verwendung oder eine Verletzung des Urheberrechts handelt, ist von diesen vier Faktoren abhängig – dennoch ist es oft schwierig zu entscheiden, wie einzelne Werke (zum Beispiel *fan fiction* oder Fanvideos) zu beurteilen sind – zudem nicht nur das Filmmaterial selbst, sondern auch Charaktere und die fiktionale Welt, um die sich das geschützte Werk dreht, urheberrechtlich geschützt sind.⁴² Die von Francesca Coppa gegründete *Organization for Transformative Works* (OTW) setzt sich unter anderem mit der Frage auseinander, wie Fanarbeiten vor dem Hintergrund des Urheberrechts und des *Fair Use* zu beurteilen sind und kommt dabei zu folgendem Schluss:

„Copyright is intended to protect the creator's right to profit from [his or, Anm.] her⁴³ work for a period of time to encourage creative endeavor and the widespread sharing of knowledge. But this does not prelude the right of others to respond to the original work, either with critical commentary, parody or, we believe, transformative works.“⁴⁴

Es wird argumentiert, dass Fanvideos (und andere Arten der Fanarbeit, wie zum Beispiel *fan fiction* oder *fan art*) vor allem den ersten Punkt der *Fair Use* Doktrin erfüllen: sie benutzen kleine Teile des vorgefundenen und urheberrechtlich geschützten Materials, um das Werk zu kritisieren, zu kommentieren oder zu parodieren⁴⁵.

„The 1961 *Report of the Register of Copyrights on the General Revision of the U.S. Copyright Law* cites examples of activities that courts have regarded as fair use: 'quotation of excerpts in a review or criticism for purposes of illustration or comment; quotation of short passages in a scholarly or technical work, for illustration or clarification of the author's observations; use in a parody of some of the content of the work parodied [...]'.“⁴⁶

⁴¹ Ebd.

⁴² Anupam Chander/Madhavi Sunder, „A Cultural Theory of 'Mary Sue' Fan Fiction as Fair Use.“ *California Law Review* 95/2, 2007, S. 597 – 626, hier S. 612

⁴³ Die OTW wurde von VertreterInnen des Vidding gegründet und vertritt die Ansicht, dass Fanarbeit hauptsächlich von Frauen geleistet wird.

⁴⁴ Organization for Transformative Works, FAQ. *Why does the OTW believe that transformative works are legal?*, <http://transformativeworks.org/fag> (zuletzt aufgerufen am 15.05.2012)

⁴⁵ Während Parodie eines Werkes unter die *Fair Use* Doktrin fällt, ist die Satire davon ausgenommen, wie Anupam Chander und Madhavi Sunder erklären, da die Satire auch ohne direkte Nutzung urheberrechtlich geschützten Materials auskommt. Vgl. Chander/Sunder 2007, S. 615

⁴⁶ United States Copyright Office, *Fair Use*, <http://www.copyright.gov/fls/fl102.html> (zuletzt aufgerufen am 15.05.2012)

Zudem ist es das Ziel der OTW, Fanarbeit – darunter vor allem Fanvideos – als Umwandlung des Originalwerkes zu etablieren:

„A transformative work takes something extant and turns it into something with a new purpose, sensibility, or mode of expression. Transformative works include but are not limited to fanfiction, real person fiction, fan vids, and fan art.“⁴⁷

Nach Standpunkt der OTW ist ein Fanvideo demnach als transformierendes Kunstwerk anzusehen, welches unter die Doktrin der Angemessenen Verwendung zu fallen hat. Dazu hat die OTW eine *Test Suite* zusammengestellt, um folgende Argumente zu verdeutlichen:

1. „Vidding is a Legitimate Artistic and Culturally Valuable Pursuit that Represents an Established and Growing Community.“
2. „Vidding Promotes Both Technical Ability and Creativity.“
3. „Vids Are Forms of Legitimate and Timely Cultural Criticism.“
4. „Vids Propose Alternate Readings and Realities.“⁴⁸

An dieser Stelle wäre es möglich zu fragen, ob es für Fanvideos wie für andere Fanpraktiken nicht andere Wege gäbe, bestehende und geschützte Werke zu kommentieren, ohne vom urheberrechtlich geschützten Material Gebrauch zu machen. Anupam Chander und Madhavi Sunder argumentieren, dass

„[...] if the point is to comment on a particular work, and to seek to resignify it for oneself, there is no substitute for the use of the original work. [...] Parodic social commentary gathers its unique power *because* of its use of cultural icons [wie zum Beispiel Batman oder andere Film- bzw. Serienfiguren, Anm.].“⁴⁹

Fanvideos, ebenso wie andere Fanpraktiken, bleiben jedoch nicht auf der Ebene des Kommentars oder der Parodie. In einem Artikel des New York Magazines wird Henry Jenkins zitiert:

„‘Much of contemporary remix culture falls back on parody,’ explains MIT professor Henry Jenkins, [...] ‘but these fan videos seek to convey the emotional intensity [that they feel]. They communicate more if you know the shows on which they are based but they can stand alone as mood poems or character sketches.’“⁵⁰

⁴⁷ Organization for Transformative Works, *FAQ. What do you mean by a transformative work?*, <http://transformativeworks.org/faq> (zuletzt aufgerufen am 15.05.2012)

⁴⁸ Organization for Transformative Works, *Test Suite of Fair Use Vids*. <http://transformativeworks.org/projects/vidtestsuite> (zuletzt aufgerufen am 18.04.2012)

⁴⁹ Chander/Sunder 2007, S. 618

⁵⁰ Logan Hill, „The Vidder.“ *New York Magazine*, <http://nymag.com/movies/features/videos/40622/index1.html> 12.11.2007 (zuletzt aufgerufen am 18.04.2012)

Rebecca Tushnet fügt dem hinzu, dass, obwohl es sich bei ihren Beispielen nicht um Parodie im ursprünglichen Sinne handelt, Fan-Arbeiten, die den Standpunkt von marginalen Charakteren oder den „Bösewichten“ beleuchten oder welche explizit sexuelle Inhalte vorstellen, von Gerichten dennoch tendenziell als transformierend betrachtet werden.⁵¹

„Courts are more likely to find a use fair when it comments on the underlying work – when it brings out in the open what was present in the subtext or context – and common fan understandings of good characterization are consistent with that idea.“⁵²

In dieser Hinsicht sind nicht die AutorInnen des Urtextes als ProduzentInnen von Sinn(-zusammenhängen) innerhalb ihres Werkes anzusehen; vielmehr wird Sinn durch das Zusammenspiel von AutorIn und dem Publikum, welches auf das Werk in verschiedenartiger Weise reagiert, generiert.⁵³ Auf diesen Aspekt soll im Kapitel zu Fan-Praxen noch näher eingegangen werden.

Fan-PraktikerInnen selbst haben verschiedene Konventionen entwickelt, welche sie als die aneignende Partei von Urtexten ausweist und somit den Verdacht der vorsätzlichen Urheberrechtsverletzung beziehungsweise des Plagiates von sich zu weisen. Unter anderem werden im Vorfeld oder am Ende von Fan-Arbeiten (schriftliche) *disclaimer*, also der Verzicht auf Urheberrechtsanspruch auf das angeeignete Werk, angeboten. Rebecca Tushnet merkt an, dass diese *disclaimer* mit der Zeit seltener werden, da sie zwar im Vor- und Frühzeitalter des Internets ein inhärenter Teil von Fan-Arbeiten waren, dies aber durch die Neu-Aneignung von Fan-Praxen durch Fans, welchen dieses Prinzip zuvor fremd war, nicht mehr in jede Arbeit einbezogen werden.⁵⁴

„[N]ew fans are not always initiated by more experienced ones. They may not learn the norms of the preexisting community.“⁵⁵

⁵¹ Vgl. Rebecca Tushnet, „Copyright Law, Fan Practices, and the Rights of the Author.“ In: Jonathan Gray/Cornel Sandvoss/C. Lee Harrington (Hg.), *Fandom. Identities and communities in a mediated world*, with an afterword by Henry Jenkins, New York/New York[u.a.]: New York University Press 2007, S. 60 – 71, hier S. 61

⁵² Ebd., S. 62

⁵³ Vgl. ebd., S. 62

⁵⁴ Vgl. ebd., S. 64

⁵⁵ Ebd., S. 64

Indem (die meisten) Fans die ursprünglichen UrheberInnen (oder Teile davon) explizit benennen, geben sie zu verstehen, dass sie die finanziellen und legitimen Rechte der UrheberInnen an ihrer Arbeit und an darin enthaltenen Charakteren und Situationen anerkennen und mit ihrer eigenen Arbeit die Loyalität gegenüber dem Fan-Objekt ausdrücken und (teilweise) zu verstärken bemüht sind.⁵⁶ Ihre Arbeiten sehen Fans in einem direkten Bezug zu den jeweiligen Ursprungstexten, aus denen sie im gleichen Maß Sinn und Inhalt extrahieren, in dem sie „neuen“ oder einen im Urtext als Subtext bereits vorhandenen Sinn einarbeiten.⁵⁷ Tushnet kommt zu dem Schluss, dass mit der *Fair Use*-Doktrin beziehungsweise der Regelung für transformierende (Fan-)Arbeiten den AutorInnen des Ursprungstextes die Kontrolle über alle dem Werk inhärenten möglichen Sinnauslegungen entzogen wird:

„What an author intends to produce and what others understand her [or him, Anm.] to have produced often diverge. Fan practices that emphasize the inedible connections between originals and unauthorized creative responses can thus help illuminate the meaning and implications of copyright, just as copyright's fair use doctrine gives fans reasons why their unauthorized creations are neither unlawful nor immoral.“⁵⁸

Schlussendlich muss laut dem aktuellen rechtlichen Stand der Dinge von Fall zu Fall entschieden werden, ob eine spezifische Fanarbeit unter die *Fair Use* Doktrin fällt oder eine Urheberrechtsverletzung vorliegt. Francesca Coppa hat, wie bereits erwähnt, gemeinsam mit der OTW und unterstützt von verschiedenen MedienwissenschaftlerInnen jedoch Argumente gefunden, um verschiedene Fan-Praxen vom Verdacht der Urheberrechtsverletzung zu befreien.

ii. Der *Digital Millennium Copyright Act* (DMCA)

„The increasing power and affordability of digital tools may make it possible to go beyond rewriting stories in words, to permit video and audio creations, often through mash-ups of existing copyrighted material.“⁵⁹

Neben dem Urheberrecht sehen sich Viddeers auch anderen rechtlichen Schwierigkeiten gegenüber, welche ihre Art der Fanarbeit zu kriminalisieren drohen. Um an das zu bearbeitende Bild- und Tonmaterial zu gelangen, müssen häufig Maßnahmen zum Schutz des Urheberrechts, wie zum Beispiel Kopierschutz-Software auf Datenträgern oder ähnliche Einrichtungen

⁵⁶ Vgl. ebd., S. 64

⁵⁷ Vgl. ebd., S. 68 - 69

⁵⁸ Ebd., S. 70

⁵⁹ Chander/Sunder 2007, S. 600

umgangen werden. Dabei verstoßen sie gegen den in den USA seit 1998 gültigen *Digital Millennium Copyright Act* (DCMA), welcher

„[...] criminalizes production and dissemination of technology, devices, or services intended to circumvent measures [...] that control access to copyrighted works. It also criminalizes the act of circumventing an access control, whether or not there is actual infringement of copyright itself.“⁶⁰

Allerdings trat im Jahr 2010 eine Ausnahmeregelung des DMCA in Kraft, welche eine Umgehung des Zugangsschutzes zu urheberrechtlich geschütztem Material unter bestimmten Umständen ermöglicht. Folgende Klassen von Werken, bei denen eine Umgehung möglich gemacht wurde, sind für FanpraktikerInnen von besonderer Bedeutung:

„(1) Motion pictures on DVDs that are lawfully made and acquired and that are protected by the Content Scrambling System when circumvention is accomplished solely in order to accomplish the incorporation of short portions of motion pictures into new works for the purpose of criticism or comment, and where the person engaging in circumvention believes and has reasonable grounds for believing that circumvention is necessary to fulfill the purpose of the use in the following instances [...] (iii) Noncommercial videos [...].“⁶¹

Von der OTW wird diese Neuregelung als Erfolg für die Vidding-Gemeinschaft gewertet. Während es zuvor nur Lehrenden der Filmwissenschaften erlaubt war, Zugangsschutzmaßnahmen zu umgehen, ist dies nun auch für die ProduzentInnen von Fanvideos erlaubt.⁶²

Yochai Benkler, Mitglied der *Electronic Frontier Foundation* (EFF), betont in seinem Vortrag zum Thema „DIY Media – The Intellectual Property Dilemma“ im Jahr 2008, wie sehr die Regelung des DMCA eine Demokratisierung von kreativem Output ankurbeln konnte.⁶³ Indem er die „alte Welt“, in der Mittelsleute zwischen die Produktion und Distribution von kreativen Produkten – wie zum Beispiel Literatur oder Filmproduktionen – geschaltet waren, mit der „neuen Welt“

⁶⁰ Wikipedia, *Digital Millennium Copyright Act*, <http://en.wikipedia.org/wiki/DMCA> (zuletzt aufgerufen am 15.05.2012)

⁶¹ James H. Billington, *Statement of the Librarian of Congress Relating to Section 1201 Rulemaking*, United States Copyright Office, <http://www.copyright.gov/1201/2010/Librarian-of-Congress-1201-Statement.html> 26.06.2010 (zuletzt aufgerufen am 18.04.2012)

⁶² Organization for Transformative Works, *Press Release: OTW Helps Secure DMCA Exemption For Remix Vidding*, <http://transformativeworks.org/projects/vidding-press-release-DMCA-EXEMPTION> 26.06.2010 (zuletzt aufgerufen am 15.05.2012)

⁶³ Yochai Benkler, *24/7 A DIY Video Summit. DIY Media – The Intellectual Property Dilemma*, curated by Laura Shapiro and Francesca Coppa, moderated by Jennifer Urban, MOV-Video, 2008 http://www.video24-7.org/video/diy_media.html

vergleicht, in der die ProduzentInnen von Kunstprodukten selbst für die Veröffentlichung ihrer Werke verantwortlich sind, macht er deutlich, welche Freiheiten und Verpflichtungen mit diesem *shift* in Verbindung stehen.⁶⁴ Mit der Regelung des *Strict Liability* konnten (in der „alten Welt“) die Mittelsleute – die Verantwortlichen für die Veröffentlichung von Inhalten und Materialien (zum Beispiel im Fernsehen, im Radio oder die Veröffentlichung von Literatur) – für Urheberrechtsverletzungen haftbar gemacht werden.⁶⁵ Aus diesem Grund konnten – und können – im Bereich des Urheberrechts prekäre Werke, wie zum Beispiel Fanvideos, im „traditionellen“ Medium des Fernsehens nicht ausgestrahlt werden, ohne rechtliche Probleme zu riskieren. Innerhalb der neuen Regelung, in der *Online Service Providers* (OSP) wie YouTube oder andere Video-Plattformen zu „sicheren Häfen“ des DMCA erklärt wurden, sind die UserInnen und ProduzentInnen von Fanvideos selbst für ihre Werke beziehungsweise die rechtlichen Konsequenzen im Falle einer Anklage verantwortlich – die OSP selbst werden nicht als Mittelsleute für die Inhalte der User-generierten Videos zur Verantwortung gezogen. Ihre Aufgabe ist es, bei Erkennen von Urheberrechtsverletzungen in Form von *notice and takedown* einzuschreiten.⁶⁶

„You don't have to protect the door and make sure everyone who comes in is cleared. Instead you let everybody in and throw out the people who garner complaints.“⁶⁷

Dies bietet einen entscheidenden Vorteil für die Produktion und Distribution neuer kreativer Werke:

„I think it's fair to say if you compare the amount and the sort of breadth and creativity of appropriation related material on YouTube, you'll admit it's way beyond what we're used to seeing on SNL [*Saturday Night Live*, Anm.]. So, the upshot of all this is for creators, if you're willing to be sued, you can reach an audience. [...] the point I want to emphasize is: this is a better deal than you have ever had in American Copyright Law history.“⁶⁸

Benklers Standpunkt betont, dass indem der *Digital Millennium Copyright Act* die Verantwortung für die Produktion und Distribution von kreativem Output von Mittelsleuten in Richtung der ProduzentInnen verschiebt (beziehungsweise die OSP zu „sicheren Häfen“ erklärt), auch die Sichtbarkeit und Aufmerksamkeit, welche die jeweiligen Fan-Praxis erhält, steigt. Obwohl immer

⁶⁴ Vgl. ders., 00:15:38ff

⁶⁵ Vgl. ders., 00:16:14ff

⁶⁶ Vgl. ders., 00:18:28ff

⁶⁷ Ders., 00:19:28ff

⁶⁸ Ders., 00:20:06ff

noch rechtliche Risiken mit der Veröffentlichung von Fan-Arbeiten im Internet verbunden sind, bedeutet der DMCA dennoch eine Verbesserung – nicht ausschließlich des kreativen Outputs an sich sondern vor allem der Aufmerksamkeit, welche Fanvideos und anderen Fan-Praxen gezollt wird. Wie Rebecca Tushnet feststellt, ist das Selbstverständnis von Fan-PraktikerInnen gegenüber großer Medienkonzerne eher randständig:

„[F]ans tend to see their legal status as similar to their social status: marginal, and, at best, tolerated rather than accepted as legitimate part of the universe of creators.“⁶⁹

Aus diesem Grund – und vor allem wegen den fehlenden ökonomischen Ressourcen dieser Gruppe von ProduzentInnen – tendieren Gerichte, so Tushnet, dazu, unautorisierte transformierende Werke im Falle einer Klage zu schützen.⁷⁰

iii. Das *Anti-Counterfeiting Trade Agreement* (ACTA) und die Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte (GEMA) in Deutschland

„Das Anti-Counterfeiting Trade Agreement, kurz ACTA, ist ein geplantes multilaterales Handelsabkommen auf völkerrechtlicher Ebene. Die teilnehmenden Nationen bzw. Staatenbünde wollen mit ACTA internationale Standards im Kampf gegen Produktpiraterie und Urheberrechtsverletzungen etablieren.“⁷¹

In Bezug auf den Forschungsgegenstand der vorliegenden Arbeit bildet ACTA eine noch relativ unbekannte Kraft: durch das *Agreement* sollen einerseits geistiges Eigentum auch im Internet besser geschützt werden, andererseits Urheberrechtsverletzungen besser und schneller geahndet werden können.

„Artikel 27 beschreibt die angestrebten Vorgehensweisen zum Schutz geistigen Eigentums im Internet und bei der Nutzung digitaler Medien. Grundsätzlich soll geistiges Eigentum im digitalen Umfeld genauso behandelt werden wie außerhalb. [...] Durchsetzungsverfahren für geistiges Eigentum dürfen aber nicht dazu führen, dass rechtmäßige Tätigkeiten im Internet [...] behindert werden. Zudem wird der Vorrang von

⁶⁹ Tushnet 2007, S. 60

⁷⁰ Vgl. ebd., S. 61

⁷¹ Wikipedia, *Anti-Counterfeiting Trade Agreement*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Anti-Counterfeiting-Trade-Agreement> (zuletzt aufgerufen am 10.05.2012)

Grundrechten wie Meinungsfreiheit, Datenschutz und Schutz der Privatsphäre betont [...] [...] Onlineanbieter sollen durch die zuständigen Behörden dazu gezwungen werden können, einem Rechteinhaber Informationen zu geben, anhand derer ein Rechtsverletzer identifiziert werden kann.“⁷²

All diese geplanten Bestimmungen können FanpraktikerInnen in der ein oder anderen Weise beeinflussen. Indessen verläuft die Ratifizierung des ACTA-Abkommens nicht ohne Probleme. Teilweise wurden multilaterale Foren bei der Durchsetzung des Abkommens übergangen beziehungsweise Änderungen ohne Zustimmung der beteiligten Staaten vorgenommen.⁷³ Daher kann noch nicht mit Sicherheit festgestellt werden, welchen Einfluss ACTA auf die Vidding-Gemeinschaft und andere Fanpraxen haben wird – zumal nicht sicher ist, ob davon Urheberrechtsbestimmungen und Regelungen wie der DMCA berührt werden und die Produktion von Fanvideos sowie andere Fanarbeiten unter die Bezeichnung der Produktpiraterie fallen könnten. Zumal Unklarheit über die Größenordnung strafbarer Handlungen besteht, wie Rechtsanwalt Christoph Golla betont:

„Hierzu wurde im Entwurf des ACTA-Abkommens die Schwelle der ‘kommerziellen Größenordnung’ aufgenommen. Diese Schwelle soll schon erreicht sein, ‘wenn eine signifikante, absichtliche Verletzung von Urheberrechten vorliegt, die auch ohne direkte oder indirekte Gewinnerzielungsabsicht erfolgte.’“⁷⁴

Dieser Entwurf würde die Ausnahmeregelung des Urheberrechts im Bereich des *Fair Use* beziehungsweise des DMCA attackieren, welche den Zugriff beziehungsweise die Nutzung urheberrechtlich geschützten Materials für nicht-kommerzielle Videos gestatten. Der unsichere Status des ACTA-Abkommens und sein Einfluss auf das bestehende Recht ist bis dato nicht geklärt, kann aber unter Umständen als Gefährdung für bestimmte Fanpraxen angesehen werden.

Ähnliches gilt für die Urheber- und Werknutzungsrechte an Musikstücken, welche in Deutschland von der Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte, kurz GEMA, vertreten werden.

⁷² Ebd.

⁷³ Vgl. European Digital Rights, *The impact of the ACTA on the EU's international relations*, www.edri.org/files/EDRI_acta_series_4_20120119.pdf (zuletzt aufgerufen am 15.05.2012)

⁷⁴ Christoph Golla, Das ACTA-Abkommen. Schärfere Regeln bei der Durchsetzung von Immaterialgüterrechten, *DFN Infobrief Recht*, Mai 2010, www.dfn.de/fileadmin/3Beratung/Recht/1infobriefearchiv/DFN_Infobrief_05_10.pdf (zuletzt aufgerufen am 15.05.2012)

„Für die öffentliche Aufführung von urheberrechtlich geschützten musikalischen Werken aus dem sogenannten 'Weltrepertoire' der GEMA müssen Lizenzvergütungen an die GEMA abgeführt werden, die diese nach einem komplexen Verteilerschlüssel an ihre Mitglieder ausschüttet.“⁷⁵

In Deutschland gibt es seit einigen Jahren Differenzen mit der Internetplattform YouTube, was dazu führte, dass bestimmte Videos im deutschen IP-Raum nicht mehr angezeigt beziehungsweise blockiert werden:

„Die [...] GEMA hatte laut einer Pressemitteilung vom 9. November 2007 mit YouTube LLC eine Vereinbarung geschlossen, die zur Nutzung des Weltrepertoires musikalischer Werke auf der YouTube-Plattform berechnete. Laut dieser Mitteilung ermöglichte diese Einigung die Musikknutzung sowohl in Musikvideos als auch in den von Nutzern erstellten Videos.“⁷⁶

Zum 31. März 2009 lief diese Vereinbarung ab – seitdem soll InternetnutzerInnen in Deutschland der Zugriff auf von der GEMA vertretene Werke verwehrt bleiben.⁷⁷ Seit dem 20. April 2012, nach einer Entscheidung des Hamburger Landesgerichts, darf YouTube keine Videos – ungeachtet ob diese offiziell oder User-generiert sind – zu Musiktiteln bereitstellen, bei denen die GEMA urheberrechtliche Nutzungsrechte geltend gemacht hat. YouTube ist dem Urteil nach jedoch nicht für das Hochladen solcher Videos haftbar, sondern die jeweiligen NutzerInnen, die das betreffende Video hochgeladen haben.⁷⁸ Dies unterscheidet die Regelung in Deutschland von der geltenden amerikanischen Rechtsprechung, laut derer YouTube urheberrechtlich geschützte Inhalte erst nach einer Abmahnung durch die RechteinhaberInnen löschen muss.⁷⁹ Im folgenden Unterkapitel soll näher auf den Zusammenhang von YouTube und den Urheberrechtsbestimmungen eingegangen werden.

⁷⁵ Wikipedia, *GEMA*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Gema> (zuletzt aufgerufen am 18.05.2012)

⁷⁶ Wikipedia, *YouTube*, <http://de.wikipedia.org/wiki/YouTube#Urheberrecht> (zuletzt aufgerufen am 18.05.2012)

⁷⁷ Vgl. ebd.

⁷⁸ Vgl. ebd.

⁷⁹ Vgl. ebd.

iv. Die Internetplattform YouTube und das Urheberrecht

Die Online Plattform YouTube gilt seit ihrem Erscheinen im Dezember 2005 als relativ ambivalentes Medium, was freien Zugang zu Inhalten beziehungsweise dessen (nachträgliche) Blockade anbelangt. Die Offenheit der *website* gegenüber den von ihren UserInnen hochgeladenen Inhalten wird durch von außen kommende Regulierungen wieder ausgeglichen:

„[E]ven though YouTube and sites like it have expanded access to a rich spectrum of such material and suggested the potential for democratization of media memories and flows, they also introduce new ways to regulate and deny access to content under the guise of enforcing copyright protection.“⁸⁰

Die BetreiberInnen der Internet Plattform selbst werden nicht müde zu betonen, dass sie die InhaberInnen von Urheber- und Werknutzungsrechten bei der Durchsetzung ihrer Rechte unterstützen:

„YouTube is committed to helping copyright holders find and remove allegedly infringing content from our site.“⁸¹

Die InhaberInnen von Urheberrechten können ihre Inhalte mit einer speziell für solche Zwecke ausgerichteten Software, der so genannten *Content ID*⁸², vor unbefugter Nutzung und Veröffentlichung auf YouTube schützen. Die Praxis hat gezeigt, dass sogar für die Öffentlichkeit bestimmte Inhalte, wie politische Vorträge, Nachrichtenbeiträge oder Ausschnitte aus Interviews mit dem Vorwand der Urheberrechtsverletzung aus dem YouTube-Verkehr gezogen werden können – besonders wenn es sich um peinliche oder für die RechteinhaberInnen kontraproduktive Videoaufzeichnungen oder *remixes* handelt.⁸³ Aus diesem Grund erhält auch die Frage, wann es sich um Angemessene Verwendung bestimmter Inhalte und Materialien handelt, neue Brisanz; um Videos hochzuladen, besteht eine Anmeldepflicht inklusive der Angabe einer funktionierenden E-Mail Adresse via welcher die einzelnen UserInnen identifiziert werden können:

⁸⁰ Lucas Hilderbrand, „YouTube: Where Cultural Memory and Copyright Converge“, *Film Quarterly* 61/1, 2007, S. 48 – 57, hier S. 48

⁸¹ YouTube, *Content Verification Program*, http://www.youtube.com/t/copyright_program (zuletzt aufgerufen am 18.05.2012)

⁸² „What is Content ID? YouTube’s state-of-the-art technologies let rights owners [1] Identify user-uploaded videos comprised entirely OR partially of their content and [2] Choose, in advance, what they want to happen when those videos are found. Make money from them. Get stats on them. Or block them from YouTube altogether.“, YouTube, *Content ID*, <http://www.youtube.com/t/contentid> (zuletzt aufgerufen am 18.05.2012)

⁸³ Vgl. Hilderbrand 2007, S. 49 – 50

„The identities of uploaders and comment posters are also inscribed on the interface, so that there is some record of where the footage came from and where it has gone.“⁸⁴

Im Falle von *ReUploads*, also erneut (und teilweise von mehreren UserInnen) hochgeladenen Videos, wird die Identifizierung der ProduzentInnen des Videos erschwert beziehungsweise fast verunmöglicht:

„In many cases, what appears to be the same clip has been uploaded by different users, thus blurring distinctions between authorship, ownership, and distribution rights.“⁸⁵

Die YouTube-BetreiberInnen geben indes jede Verantwortung für Urheberrechtsverletzungen an die jeweiligen UserInnen weiter. So werden die UserInnen in den *Terms of Use* wiederholt darauf hingewiesen, sich über die Urheberrechte der von ihnen verwendeten Inhalte zu vergewissern, die Erlaubnis der RechteinhaberInnen einzuholen oder gegebenenfalls urheberrechtlich geschütztes Material zu verzichten:

„The rights to any screen shots or footage of third party content on our site are not ours to grant.“⁸⁶

Dies gilt für alle YouTube-Videos gleichermaßen. Selbst durch die *Fair Use* Doktrin einigermaßen geschützte Fälle laufen auf YouTube Gefahr, von den InhaberInnen der Urheberrechte beanstandet zu werden. Wieder lehnt YouTube jegliche Verantwortung über die veröffentlichten Inhalte ab:

„[I]f you do plan to use even a small portion of copyrighted material in your video we'd strongly advise you to take legal advice first.“⁸⁷

„The phrase 'derivative works' refers to creations such as remixes, where you might take images or sound from a recording and edit it into something new. Although the new video is your own creation, the images and sound you've used still belong to someone else.“⁸⁸

„If you created a video made of short clips of copyrighted content – even though you edited it together, it may still be copyright infringement.“⁸⁹

⁸⁴ Ebd., S. 54

⁸⁵ Ebd., S. 56; Die Frage nach der AutorInnenschaft wird auch im zweiten Teil der vorliegenden Arbeit angesprochen werden.

⁸⁶ YouTube, *Using copyrighted material in your video*, http://www.youtube.com/t/copyright_permissions (zuletzt aufgerufen am 18.05.2012)

⁸⁷ Ebd.

⁸⁸ Ebd.

Um die einzelnen Kategorien, in welche YouTube-Clips fallen können, zu unterscheiden, bietet Lucas Hilderbrand folgende Bezeichnungen an: kopierte Videos, Videos, welche sich bestimmte Materialien beziehungsweise Teile davon aneignen (zum Beispiel Musikstücke und Ausschnitte aus Interviews, Filmen oder TV-Serien) – in diese Kategorie fallen auch Fanvideos – und originale, das heißt von den UserInnen ohne Einbezug von fremdem (urheberrechtlich geschütztem) Material produzierte Videos.⁹⁰ Vor allem die so genannten *appropriated clips*⁹¹, Fanvideos, *remixes* und ähnliche Phänomene, befinden sich im Graubereich der *Fair Use* Doktrin. Schlussendlich (und seit die YouTube-Verantwortlichen an die Gewissenhaftigkeit der einzelnen UserInnen appellieren) muss im Einzelfall entschieden werden, ob und in welchem Ausmaß ein Fanvideo sich innerhalb des Schutzes der Angemessenen Verwendung befindet oder nicht. Trotz der Bemühungen der Organization for Transformative Works bleibt die Produktion von Fanvideos eine riskante Gratwanderung durch die Bestimmungen von Urheberrecht und Angemessener Verwendung.

e. Thesen und Fragestellungen

Die vorliegende Arbeit hat es sich zur Aufgabe gemacht, einerseits den zuvor definierten Forschungsgegenstand in den Theoriebereich der Fan Studies einzubringen, andererseits auch medienwissenschaftliche Konzepte der Remedialisierung und der Intermedialität auf das Phänomen YouTube-Fanvideo anzuwenden. Die folgenden Thesen und Fragestellungen sind im Laufe dieser Arbeit zu verifizieren beziehungsweise zu beantworten:

1. Welchen Standpunkt nehmen Fanvideo innerhalb des weit gefächerten und facettenreichen Bereichs der unterschiedlichen Fan-Praxen ein?

Die vorliegende Arbeit vertritt die Ansicht, dass sich die Praxis des Vidding sowohl in ihrer historischen (und in diesem Sinne auch technischen) Bedingtheit als auch in ihrer strukturellen Form und Erscheinungsweise in das umfangreiche Feld der verschiedenen Fan-Praxen – von *fan art* über *fan* und *slash fiction* bis *fanzines* – einfügen lässt; in diesem Sinne ist festzustellen, ob und in

⁸⁹ YouTube, *What is copyright?*, http://www.youtube.com/t/copyright_what_is (zuletzt aufgerufen am 18.05.2012)

⁹⁰ Vgl. Hilderbrand 2007, S. 56

⁹¹ „[S]uch uses range from amateur music videos as users dance and lip-synch to popular songs in their bedrooms, to complex fan, slash or culturejamming re-edits of footage.“ Ebd., S. 56;

welcher Weise das YouTube-Fanvideo den Traditionen sowie den formalen und inhaltlichen Konventionen der anderen Fan-Praxen, speziell der Praxis der *fan* und *slash fiction*, folgt. Im Kapitel zu Fans und Fan-Praxen soll über die verschiedenen Ausformungen der Fan-Arbeit sowie über die wissenschaftliche Beschäftigung mit diesen Phänomenen berichtet werden, um danach in das Forschungsfeld des Vidding überleiten zu können. Es soll eine Verbindungslinie hergestellt werden, welche (vor allem) die im literarischen Medium angesiedelte Praxis der *fan fiction* mit jener des Vidding – als deren mögliche fremdmediale Weiterführung – verknüpft. Thesen und Erkenntnisse, die aus der Untersuchung von *fan* und *slash fiction* gewonnen werden konnten, sollen in der Folge für den Bereich der YouTube-Fanvideos nutzbar gemacht werden.

2. Ist es möglich, für das Fanvideo einen Umbruch des für die Medien Film und Fernsehen postulierten *male gaze* in einen, diesem entgegen gesetzten, *female gaze* anzunehmen?

In diesem Abschnitt soll die Frage geklärt werden, ob die in Film und Fernsehen tendenziell männlichen Blickregime in der Fan-Praxis des Vidding beziehungsweise in den daraus resultierenden Fanvideos neutralisiert oder in gegenläufige, weibliche Blickregime umgewandelt werden oder werden können. Zu diesem Zweck soll das Konzept des *male gaze* auf dessen aktuelle Gültigkeit hin überprüft werden, bevor auf die Frage nach dessen Anwendbarkeit auf den Bereich des Vidding eingegangen werden kann. Die These der vorliegenden Arbeit dazu lautet, dass – wenn die Fan-Praxis des Vidding als tendenziell weiblich anerkannt wird – es in Fanvideos möglich ist, den in den Urtexten vorwiegend männlichen Blick zugunsten eines neutralen oder weiblichen Blicks in den Hintergrund treten zu lassen.

3. Sind Fanvideos *per se* ideologiekritisch?

Wie im Kapitel zu Fans und deren Praxen ersichtlich, wird vor allem im Bereich der Fan Studies häufig auf die ideologieresistente Wesensart von Fan-Arbeiten und Fan-Aktivitäten rekurriert. Nun soll festgestellt werden, ob und in welchem Ausmaß Fanvideos ideologie- oder gesellschaftskritische Inhalte verbreiten oder ob sie im Gegenteil das Resultat einer Festsetzung offener oder latent vorhandener Ideologien darstellen. Unter dem Begriff „Ideologie“ sollen für die vorliegende Arbeit drei Konzepte zusammengefasst werden. Zum einen soll darunter die Art und Weise verstanden werden, wie Texte (unterschiedlicher medialer Ausprägung) bestimmte Ansichten über die Welt – gesellschaftliche Normen und Werte, Moral *et cetera* – verbreiten, ohne

diese offen und ausdrücklich anzusprechen. Zweitens fällt unter die für diese Arbeit gültige Definition von Ideologie das von Roland Barthes erstellte Konzept des „Mythos“, in welchem mittels Konnotation mehrerer zunächst voneinander unabhängiger Zeichen eine gemeinsame Idee und ein gemeinsamer Sinn produziert werden, welche diese entstandene Idee als natürlich und *a priori* (anstatt kulturell bedingt und damit *a posteriori*) erscheinen lassen.⁹² Drittens soll auch die von Louis Althusser gefasste Definition von Ideologie für diese Arbeit gelten:

„Principally, what Althusser has in mind is the way in which certain rituals and customs have the effect of binding us to the social order.“⁹³

Unter den hier umrissenen Begriff von Ideologie fallen in der vorliegenden Arbeit vor allem gesellschaftliche Normen und Werte von (romantischer) Liebe, Treue und Monogamie, das Tabu der „Rassen“-Mischung, das Gebot der Selbstaufopferung für ein höheres Ziel und andere, diesen verwandte Ideen. Ob und inwiefern Fanvideos sich diesen Ideologien gegenüber als widerständig erweisen, soll in einer Analyse mehrerer Videoexemplare geklärt werden.

4. Inwiefern lassen sich YouTube-Fanvideos in das theoretische Konzept von Remedialisierung und Demedialisierung sowie auch der Intermedialität einfügen?

Zu diesem Zweck sollen die Begriffe „Remedialisierung“ und „Intermedialität“ geklärt und ausformuliert werden, um das Phänomen des Internet-Fanvideos als eigene Ausformung des digitalen Mediums hinsichtlich dessen Standpunktes innerhalb dieser Theoriegefüge zu untersuchen. Dabei sollen zum einen die mediale Konstitution des Forschungsgegenstandes, zum anderen auch formale und inhaltliche Eigenschaften des Fanvideos – so zum Beispiel Fragen der Konventionen filmischen Erzählens in Film, Fernsehen und Fanvideo – berücksichtigt werden. In Bezug auf die Remedialisierungstheorie vertritt die vorliegende Arbeit zunächst die These, dass das YouTube-Fanvideo in mehrerer Hinsicht seine Quellen (im Verlauf der Arbeit auch unter dem Begriff „Urtexte“ zusammengefasst) auf formaler, inhaltlicher und auf der Ebene des Produktions-, Rezeptions- und Distributionsmediums remedialisiert.

⁹² Vgl. Roland Barthes, *Mythologies*, London: Paladin 1973, zitiert nach John Storey, *Cultural Theory and Popular Culture. An Introduction*, Edinburgh [u.a.]: Pearson Education Limited 2009⁵

⁹³ John Storey, *Cultural Theory and Popular Culture. An Introduction*, Edinburgh [u.a.]: Pearson Education Limited 2009⁵, S. 5; Storey bezieht sich hier auf Louis Althusser, *For Marx*, London: Allen Lane 1969

Gleichzeitig soll die These, dass das Fanvideo auch einige Bedingungen der Demediatisierung – ein Gegenentwurf zum Remediatisierungskonzept – erfüllt, auf ihre Gültigkeit hin untersucht werden.

Zuletzt soll das YouTube-Fanvideo als intermediales Phänomen näher beleuchtet werden: es wird die Frage gestellt, inwiefern der Forschungsgegenstand seinen Status als Intermedium erreicht, um danach mit Hilfe des theoretischen Entwurfs unterschiedlicher Arten der Intermedialität von Irina Rajewsky in einer tiefer greifenden Analyse mehrerer Beispiele einige intermediale Momente genauer zu kategorisieren.

Der Aufbau der vorliegenden Arbeit richtet sich nach der Reihenfolge der oben aufgelisteten Fragestellungen. Zunächst soll das Feld der Fan Studies inklusive der relativ jungen Entwicklung der Digitalisierung und des Web-Auftritts von Fan-Gemeinschaften aufgerollt werden, um danach die Praxis des Vidding vorzustellen. Diese soll im Anschluss daran anhand der hier vorgestellten Thesen und Fragestellungen untersucht werden, bevor kurz auf die Internet-Plattform YouTube.com eingegangen wird, die für den Internet-Auftritt beziehungsweise die Distribution von Fanvideos im immer größer werdendem Ausmaß genutzt wird. Anschließend sind die jeweiligen Konzepte der Remediatisierung und der Intermedialität in angemessenem Ausmaß zu erläutern, um die letzten Forschungsfragen klären zu können und das Phänomen YouTube-Fanvideo neben seiner Erwähnung im Bereich der Fan Studies auch in einen medientheoretischen Kontext einzubringen.

2. Interaktive Mediennutzung: Fans⁹⁴, UserInnen und ProdUserInnen

In diesem Kapitel sollen vorrangig jene Medienpraktiken besprochen werden, welche für den Themenbereich der Online-Fanvideos von Bedeutung sind. Dennoch ist es wichtig, in diesem Zusammenhang auch andere Fan-Praxen, die das Thema der vorliegenden Arbeit auf vielfältige Weise tangieren, zu erwähnen. Einen besonderen Stellenwert soll die Veränderung einnehmen, welche das Internet und die damit einhergehende Möglichkeit der breiten Kommunikation und Distribution von Fan-Arbeit bewirkt hat. In- und seitdem über virtuelle Kommunikationskanäle – seien es Internet-Foren, soziale Netzwerkplattformen, Fan-*websites* oder *video-sharing*-Plattformen – der Austausch und die Verbreitung von Fan-generiertem Material leichter zu bewerkstelligen ist, hat sich die Sichtbarkeit der Produktivität und Aktivität von Fangemeinschaften stark erhöht.

„Participatory culture is anything but fringe or underground today. Fan fiction [und andere Ausprägungen der Fan-Praxis, Anm.] can be accessed in astonishing quantities and diversities by anyone who knows how to Google.“⁹⁵

Mit dieser Erhöhung der Sichtbarkeit von Fan-Praxis und Fan-Kultur wird auch ein Teil der Geschichte von Fan-Kultur(en) offenbar, an deren Schreibung die Fans in höherem oder geringerem Ausmaß selbst teilhaben, wie auch Henry Jenkins in seinen Arbeiten zum Thema wahrnimmt:

„[...] I have watched fans move from the invisible margins of popular culture and into the center of current thinking about media production and consumption.“⁹⁶

Francesca Coppa hat es sich in ihrem Aufsatz „A Brief History of Media Fandom“ zur Aufgabe gemacht, einen kurzen Abriss der Entwicklung von „Fan-Tum“ im Bereich der (neuen) Medien

⁹⁴ Unter dem Begriff Fan/der Fan sollen in diesem Zusammenhang sowohl weibliche als auch männliche Anhänger beziehungsweise Produzenten von Fan-Arbeit verstanden werden. Durch die Verwendung des Plurals Fans/die Fans werden in der vorliegenden Arbeit ebenfalls beide Geschlechter angesprochen.

⁹⁵ Henry Jenkins, *Fans, bloggers, and gamers. Exploring participatory culture*, New York/New York [u.a.]: New York University Press 2006b, S. 2

⁹⁶ Henry Jenkins, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York/New York [u.a.]: New York University Press 2006a, S. 12

im 20. und beginnenden 21. Jahrhundert zu liefern.⁹⁷ Ihrer Zeitrechnung nach beginnt die neuere Fan-Geschichte mit der ersten Veröffentlichung von Fanmagazinen, den so genannten *fanzines* in den 1920er und 1930er Jahren. In diesen *fanzines* wurden sowohl Fan-Arbeiten wie *fan art* und *fan fiction* publiziert, als auch eine Plattform für Diskussionen eröffnet.⁹⁸ Dreißig Jahre später, in den späten 1960er Jahren, entstand mit der Ausstrahlung der Serien *Star Trek* und *The Man from U.N.C.L.E.*⁹⁹ die ersten von Coppa genannten *science fiction media fandoms*, welche vor allem weibliche Fans zu der Fertigung von *fan fiction* animierten. Jacqueline Sonda Marshak Lichtenberg und Joan Winston begründen den Erfolg von *Star Trek* bei einem weiblichen Publikum und deren Aufgriff des Materials in Form von *fan fiction* vor allem darin, dass *Star Trek*

„[...] did not keep its distance from emotion; did not deny close, warm human relationships even among males; did not call for a stiff upper lip; did not deny the existence and importance of sex; did not ban psychological action as a plot-moving force; did not deny the possibility of women who might be more than damsels.“¹⁰⁰

Die „Fernsehlandschaft“ der späten 1970er Jahre ist laut Coppa geprägt von *buddy shows*, in denen (vor allem) männliche Protagonisten als Abenteurer und Problemlöser auftreten und gleichzeitig in engen Freundschaften zu Gleichgesinnten eingespannt sind. Daran knüpfen, so Coppa, vor allem *relationship* und *slash fiction* AutorInnen an.¹⁰¹ Als in den 1980er Jahren Kinofilme Science-Fiction Serien in ihrer Popularität ablösen, kommt es zur Bildung von *fandom crossovers*, in denen sich eine strikte Trennung der einzelnen Fan-Gruppierungen langsam auflöst¹⁰² - eine Entwicklung, die mit Beginn des Internet-Zeitalters mehr und mehr zunimmt. Seit der Mitte der 1990er Jahre verändert sich die Infrastruktur der Online-Fan-Kommunikation in schnellerem Tempo: *online mailing lists* machen nach und nach den Weg frei für Foren, Newsgroups und Blogs. Auch der Zugang zu Fangruppierungen, die Offenheit einzelner *fandoms* gegenüber neuen Mitgliedern sowie die Akzeptanz ehemals marginaler Fan-Arbeiten in den *mainstream* steigt mit der Popularität des *world wide web*.

⁹⁷ Francesca Coppa, „A Brief History of Media Fandom“, In: Kristina Busse/Karen Hellekson (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: McFarland & Company 2006, S. 41 – 59

⁹⁸ Vgl. ebd., S. 42 – 43

⁹⁹ *The Man from U.N.C.L.E.*, Sam Rolfe, USA 1964 – 1968

¹⁰⁰ Vgl. Jacqueline Sonda Marshak Lichtenberg/Joan Winston, „*Star Trek*“ *lives!* New York/New York: Bantam 1975, S. 225, zitiert nach Coppa 2006

¹⁰¹ Vgl. Coppa 2006, S. 50 – 51

¹⁰² Vgl. ebd., S. 50 – 53

„[T]he late 1990s were distinguished by the crossover between traditional media fandoms and other kinds of fandoms, namely comics, celebrities, music, and anime.“¹⁰³

Die digitale Technologie erhöht und verändert in den frühen 2000er Jahren das kreative *output* von Fans, deren Sichtbarkeit und die Geschwindigkeit der Fan-Kommunikation sowie die genre-, gender- und praxisbezogene Durchmischung der einzelnen Fanggruppierungen.¹⁰⁴ Im folgenden Abschnitt soll die Fan-Arbeit im Zeitalter des Internets – zumindest zu einem kleinen Teil – nachgezeichnet werden, in dem die Zusammenarbeit (oft in Form von Hilfeleistungen über Foren und Blogs), die Kommunikation und Distribution von Fan-Arbeit vor allem über das digitale Medium abgewickelt wird. Zudem soll näher auf das kreative Potential von Fanggemeinschaften und die Mittel, mit welchen sie die Produktion ihrer Arbeit gestalten, eingegangen werden. Diese Vorarbeit ist zu leisten, um am Ende dieses Kapitels die Fan-Arbeit des Vidding in Zusammenhang mit anderen Fan-Praxen, wie zum Beispiel der *fan fiction*, zu bringen und in Hinblick auf die politische Tätigkeit des Quer-Lesens von kulturellen (und in der vorliegenden Arbeit hauptsächlich kommerziellen) „Texten“ analysieren. Unter dem Begriff „Text“ in Bezug auf seine Nutzung im Bereich des Forschungsgegenstandes lassen sich mehrere mediale Ausdrucksweisen, die über das klassische Phänomen eines literarischen Textes hinausgehen, fassen. Cornel Sandvoss versucht in seiner Abhandlung „The Death of the Reader?“ die verschiedenartigen Ausprägungen des Begriffs „Text“ in der Medienwissenschaft beziehungsweise im Studium von MediennutzerInnen und ihren Praktiken zu klären:

„[I]n studying media audiences we are confronted with a variety of different textual forms around which fandom evolves: alongside written texts, these include audio and sound, visual texts, audiovisual texts, and hypertexts.“¹⁰⁵

Sandvoss ergänzt diese Aussage durch die Perspektive der jeweiligen MediennutzerInnen. In deren Augen wird jedes Fan-Objekt – unabhängig von seiner Beschaffenheit, zum Beispiel eine bestimmte Person(engruppe), ein audiovisuelles Objekt oder anderes – als Text „gelesen“.¹⁰⁶

„They all constitute a set of signs and symbols that fans encounter in their frames of representation and mediation, and from which they create meaning in the process of

¹⁰³ Ebd., S. 55

¹⁰⁴ Vgl. ebd. S. 53 – 58

¹⁰⁵ Cornel Sandvoss, „The Death of the Reader? Literary Theory and the Study of Texts in Popular Culture“, In: Jonathan Gray/Cornel Sandvoss/C. Lee Harrington (Hg.), *Fandom. Identities and communities in a mediated world*, with an afterword by Henry Jenkins, New York/New York [u.a.]: New York University Press 2007, S. 19 – 32, hier S. 21 – 22

¹⁰⁶ Vgl. ebd., S. 22

reading. Consequently, what is needed is a broad definition of texts[:] [...] texts as frames of realizable meanings that span across single or multiple communicative acts, including visual, sound-based, and written communication.“¹⁰⁷

Waldemar Vogelgesang subsumiert die verschiedenen Ausprägungen der Fan-Objekte, welche hier als „Medientexte“ bezeichnet werden (darunter zum Beispiel Comics, Computerspiele, TV-Serien und Filme sowie Lifestyle-Formate im Fernsehen), auch unter dem Namen „Symboluniversen“. Um diese „Symboluniversen“ herum gruppieren sich die unterschiedlichen Fan-Aktivitäten.¹⁰⁸

Was als „Text“ zu lesen ist, bestimmt nicht mehr die Seite der ProduzentInnen, sondern jene der KonsumentInnen, welche in weiterer Folge selbst neue Texte jeglicher Form produzieren. Gemeinsam formen Fan-Objekte, so Sandvoss, ein Gravitationsfeld,

„[...] which may or may not have an *urtext* in its epicenter, but which in any case corresponds with the fundamental meaning structure through which all these texts are read. The fan text is thus constituted through a multiplicity of textual elements; it is by definition intertextual and formed between and across texts as defined at the point of production.“¹⁰⁹

Mit der Veränderung der Bedeutung des Begriffs „Text“ geht auch eine Veränderung des AutorInnenstatus und der Sinngebung beziehungsweise Sinnwahrnehmung einher. Einerseits gestalten sich Fan-Texte auf der Basis von multipler AutorInnenschaft, was das Konzept der EinzelauteurInnen als UrheberInnen destabilisiert und auflöst¹¹⁰; andererseits generiert sich der Sinn des Texts als Fan-Objekt beziehungsweise des Fan-Texts vor dem Hintergrund in einem Dialog zwischen dem Text und den LeserInnen.¹¹¹

„The process of reading [...] is [...] an interaction in which the structures and figures of the text collide with the reader's (subjective) knowledge, experiences, and expectations, all in turn formed [...] in an intertextual field. In this process of dialogue between text and reader, meaning is created as the reader 'concretizes' the text.“¹¹²

¹⁰⁷ Ebd., S. 22

¹⁰⁸ Vgl. Waldemar Vogelgesang (unter Mitarbeit von Heiderose Minas), „Digitale Medien – Jugendkulturen – Identität.“ In: Kai-Uwe Hugger (Hg.), *Digitale Jugendkulturen*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften 2010, S. 37 – 53, hier S. 42

¹⁰⁹ Sandvoss 2007, S. 23

¹¹⁰ Vgl. ebd., S. 25

¹¹¹ Vgl. ebd., S. 28

¹¹² Ebd., S. 28

Wird in den folgenden Ausführungen der Begriff Text im Zusammenhang mit verschiedenen medialen Ausprägungen verwendet, passiert dies vorrangig in dem Sinne, den Sandvoss für den Umgang mit variablen Textvarianten, welche über rein schriftlich- oder sprachlich-textuelle Phänomene hinausgehen, vorgestellt hat. Der folgende Teil dieser Arbeit widmet sich nun einigen verschiedenen Fan-Praktiken, nachdem das Erscheinungsbild des „Fans“ näher erläutert wurde.

2.1. Fans: Von KonsumentInnen zu ProdUserInnen

Am Anfang steht die Frage, unter welchen Bedingungen man von *fandom*, also von der Bildung einer AnhängerInnenschaft (sei es in Bezug auf einzelne Persönlichkeiten, faktuale oder fiktionale Milieus und Universen, sportliche Ereignisse, etc.) sprechen kann. Eine allumfassende und akkurate Definition dessen, was einen „Fan“ ausmacht, wodurch er sich auszeichnet und seine Unternehmungen von anderen konsumbezogenen Aktivitäten unterscheidet, ist mit vielen Schwierigkeiten verbunden. Im Vorwort zu seinem Buch *Fan Cultures* hat Matt Hills einige Eigenschaften des typischen „Fans“, die informell zur Beschreibung dieses Phänomens dienen, zusammengetragen:

„Everybody knows what a ‘fan’ is. It’s somebody who is obsessed with a particular star, celebrity, film, TV programme, band; somebody who can produce reams of information on their subject of fandom, and can quote their favoured lines or lyrics, chapter and verse. Fans are often highly articulate. Fans interpret media texts in a variety of interesting and perhaps unexpected ways. And fans participate in communal activities – they are not ‘socially atomised’ or isolated viewers/readers.“¹¹³

Hills’ Intention ist es aufzuzeigen, dass zwar ein relativ breiter Konsens darin besteht, welche Prämissen Fans zu dem machen, was sie sind, dass jedoch gleichzeitig in der Analyse und im Studium ihrer Aktivitäten verschiedene Ansätze (wie zum Beispiel jene der Psychoanalyse, der verschiedenen Medienwissenschaften, der Soziologie etc.) und Methoden bemüht werden, welche jeweils unterschiedliche Ergebnisse aufweisen. Während also das Studiengebiet *fandom* zunächst in sich geschlossen und ausdefiniert scheint, fasert es sich im Bereich der Wissenschaft wiederum auf und wird in ein heterogenes Netz aus Theorien eingebettet. Es liegt nicht im Ermessen dieses Kapitels, alle Theoriestränge anzuführen. Dennoch soll mit Hilfe einiger weniger Beispiele aus verschiedenen Studien versucht werden, den Begriff „Fan“ beziehungsweise jenen

¹¹³ Matt Hills, *Fan Cultures*. London [u.a.]: Routledge 2002, S. ix

des *fandom* (grob vereinfacht jenen des „Fan-Tums“) zu klären, bevor näher auf Aktivitäten der verschiedenen Fans beziehungsweise Fan-Gemeinschaften eingegangen wird.

Henry Jenkins bietet in einem Versuch der Definition von *fandom* folgendes an:

„[Fandom] is a community that people belong to and which articulates shared values and beliefs. [It] serve[s] that same social function of being a community that articulates values and shared affect. [ähnlich einer politischen Partei, eines Klubs oder einer Bruderschaft, Anm.] [...] fandom is simply one form of social affiliation alongside others.“¹¹⁴

Seiner Meinung nach sind also jene Bereiche in Kunst, Sport oder anderen kulturellen Ausprägungen und Performances, welche Werte und Grundhaltungen einzelner Individuen und Gruppen widerspiegeln, Grundlage für das Entstehen von Fangemeinschaften. Jenkins betont, dass *fandom per se* eine potentiell kollektive Komponente mit sich trägt. Wie Jonathan Gray, Cornel Sandvoss und C. Lee Harrington in ihrer Einleitung zum Buch *Fandom* anmerken, hat Henry Jenkins' Arbeit von Anfang an das Bild des Fans – oder *der* Fans als Gemeinschaft – geprägt:

„[F]andom [is] automatically more than the mere act of being a fan of something: it [is] a communal effort to form interpretive communities that in their subcultural cohesion evaded the preferred and intended meanings of the 'power bloc' represented by popular media.“¹¹⁵

Bereits zu diesem Zeitpunkt, in der frühesten Phase der Fan-Forschung, wird das Potential verschiedenster Fan-Praktiken zur gegensätzlichen oder Neu-Interpretation des Fan-Objekts gewürdigt.¹¹⁶ Matt Hills merkt in seinem Gespräch mit Henry Jenkins an, dass die Texte, welche bestimmten Fangemeinschaften zu Grunde liegen beziehungsweise diese erst entstehen ließen, nicht beliebig austauschbar sind.

¹¹⁴ Jenkins 2006b, S. 19

¹¹⁵ Jonathan Gray/Cornel Sandvoss/C. Lee Harrington, „Introduction. Why Study Fans?“ In: dies. (Hg.), *Fandom. Identities and communities in a mediated world*, with an afterword by Henry Jenkins, New York/New York [u.a.]: New York University Press 2007, S. 1 – 16, hier S. 2

¹¹⁶ Allerdings wird dieses Potential zur Emanzipation und Neu-Formierung von unter anderem Gender-bezogenen Konstellationen in Fan-Texten in den verschiedenen Studien und wissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit dem Thema Fan entweder bestärkt oder nachträglich verneint. Zweitere Position vertritt die Ansicht, dass Fans selbst innerhalb bestimmter sozialer Hierarchien arbeiten und diese in ihrer Arbeit vielmehr vertreten anstatt sie zu nivellieren. Auch sei mit der Reaktion von Seiten der ProduzentInnen von verschiedenen Fan-Objekten (zum Beispiel Filme, Serien oder andere mediale Formen) das Emanzipationspotential von Fan-Aktivitäten in die Produktionsebene eingegliedert worden und somit „unschädlich gemacht“ worden. Vgl. Gray/Sandvoss/Harrington 2007, S. 6

„What's important to fans, however, is that these values are found in a very specific set of texts.“¹¹⁷

Diese Texte können sowohl formal/materiell als auch inhaltlich höchst verschieden gestaltet sein. Was Matt Hills und Henry Jenkins unter dem Begriff „Text“ subsumieren, enthält, wie bereits erwähnt und mit Hilfe von Cornel Sandvoss erläutert, vielmehr eine Vielzahl an (medialen) Ausdrucks- und Darstellungsmöglichkeiten, vom traditionellen Text als solches über Kombinationen von Bild und Text beziehungsweise Sprache bis hin zu rein bildlichen oder rein performativen Ausdrucksweisen. Das entscheidende Element, welches den Ausgangspunkt für die Entstehung von *fandom* und in der Folge Fanggemeinschaften bildet, ist die Art und der Inhalt eines Sinnes beziehungsweise einer Bedeutung, die einerseits kognitiv-intellektuell, andererseits auf emotionaler Ebene ansprechend für das jeweilige Individuum und/oder die jeweilige Fan-Gruppierung ist. Die Beschaffenheit beziehungsweise der Inhalt von Fan-Objekten richten sich nicht ausschließlich nach rationalen Richtlinien oder Diskursen aus, sondern an ihrer Fähigkeit, eine emotionale Verbindung sowie den Moment des Wiedererkennens und der Identifikation zwischen dem Fan und dem Objekt seines beziehungsweise ihres Interesses herzustellen.¹¹⁸

„[M]eaning is always bound up with affect on multiple levels: meaning is not data, trivia, or information. Meaning is contextualized. It grows out of an affective set of experiences, and is the vehicle for creating social connections with other people.“¹¹⁹

Jenkins stellt klar, dass für ihn die kognitive und die emotionale Ebene nicht voneinander zu trennen sind. Matt Hills bringt an dieser Stelle den Begriff „affective semiotics“¹²⁰ ein, der dieses Verhältnis von kognitiver und emotionaler Bindung an beziehungsweise Sinngebung des präferierten Systems beschreiben soll. Hills merkt zudem an, dass sich Fans auf einer Suche nach Authentizität befinden, welche sie in spezifischen kulturellen Phänomenen (Sport, Kunst und alle darunter fallenden Bereiche) und auf spezifische Arten erfüllt sehen.

„I'm suggesting that there is a culturally contextualized individual search for some kind of authenticity, connection, and meaning beyond the purely semiotic.“¹²¹

¹¹⁷ Jenkins 2006b, S. 18

¹¹⁸ Vgl. Gray/Sandvoss/Harrington 2007, S. 10

¹¹⁸ Jenkins 2006b, S. 18

¹¹⁹ Ebd., S. 24

¹²⁰ Ebd., S. 27

¹²¹ Ebd., S. 20

Sowohl Jenkins als auch Hills lehnen die explizite Verbindung beziehungsweise die angenommene Analogie von *fandom* und Religion (im Sinne einer wörtlichen Abstammung des Wortes „Fan“ von „Fanatismus“) ausdrücklich ab.¹²² Für Jenkins ist die Verbindung zwischen Fans und ihren Idolen beziehungsweise den von ihnen favorisierten „Texten“ oder Systemen nicht mit religiöser Anhängerschaft gleichzusetzen:

„[Fandom] is not about belief, it's about ethics and about narrative that encapsulates shared values.“¹²³

„Fans would reject such a clear separation between feelings and thoughts: their favored texts are both tools for thought and spaces for emotional exploration.“¹²⁴

Seiner Meinung nach ist es vielmehr eine rein sprachliche Verbindungslinie, welche *fandom* auf verfängliche Weise mit Religion verbindet – eine Metapher, die auch Fans untereinander verwenden, um ihre transzendente Erfahrung mit ihren jeweiligen „Texten“ zu beschreiben.

„I think lots of time fans [...] use metaphors from religion, or sometimes from addiction, to refer to intense emotional experiences of texts that our culture doesn't give them an adequate vocabulary to talk about.“¹²⁵

Matt Hills gibt darauf zur Antwort, dass er vor allem zwei Kommunikationssysteme zum Austausch von Erfahrungswerten in Fanggemeinschaften erkennt: Religiosität (zu unterscheiden von Religion) und Ästhetik.¹²⁶ Dennoch, so Jenkins, ist eine Generalisierung von Fanggemeinschaften in Bezug auf das von ihnen gewählte Kommunikationssystem, nicht zulässig, da selbst in Bereichen des *fandom*, in denen sich Gleichgesinnte treffen, eine intersubjektive Kommunikationsebene unter Umständen nicht bestehen muss, wie auch Hills zugibt.¹²⁷

„[D]ifferent kinds of fandom create different notions about what is the right way to explain that moment of transcendence.“¹²⁸

Im Folgenden soll beschrieben werden, wie sich Fans von (in der wissenschaftlichen Betrachtung) passiven KonsumentInnen zu aktiven Beteiligten am Kulturschaffen gewandelt

¹²² Vgl. ebd., S. 17ff

¹²³ Ebd., S. 17

¹²⁴ Jenkins 2006b, S. 5

¹²⁵ Jenkins 2006b, S. 21

¹²⁶ Vgl. ebd., S. 22

¹²⁷ Vgl. ebd., S. 28

¹²⁸ Ebd., S. 24

haben. Allerdings ist an dieser Stelle nachdrücklich zu betonen, dass Fan-Kultur sich stets innerhalb einer Konsum-Kultur bildet, wie Matt Hills anmerkt.¹²⁹ Fans sind daher immer bereits KonsumentInnen und in die (kapitalistischen) Mechanismen ihrer Kultur eingebunden. Hills spricht sich dafür aus, die un-konventionellen oder gegenläufigen Tendenzen des *fandom* im Umgang mit seinen Fan-Objekten, welche im Widerspruch zum Konsumverhalten der Fans (welches sich zum Beispiel im Kauf von Fan-Artikeln oder im Besuch von Konzerten oder Filmvorstellungen äußert) stehen, nicht gegeneinander zu positionieren, sondern diesen Widerspruch zu akzeptieren.¹³⁰ Die Produktion von Fan-Arbeiten steht demnach nicht in Opposition zum Konsumverhalten der Fans. Es ist vielmehr die Art und Weise der Aneignung und Umwandlung von (zuvor erworbenen) Konsumgütern, welche den widerständigen Charakter von Fan-Praxen ausmacht. Henry Jenkins hat in seinem Buch *Convergence Culture* eine Brücke von der breiten Verwendung des Internets als Massen-(Kommunikations-)Medium zu (vereinzelten) Fan-Praxen geschlagen. Seine These lautet, dass mit Hilfe des Internets die Fan-Kultur aus dem Hintergrund in den Vordergrund der kulturellen Produktion getreten ist. Fans können, so Jenkins, in dieser Hinsicht nicht mehr als passive KonsumentInnen von Kulturgütern jeglicher Form betrachtet werden, sondern werden als aktive TeilnehmerInnen an der Produktion von Kulturgütern – und in der Folge von Kultur – wahrgenommen:

„The term, participatory culture, contrasts with older notions of passive media spectatorship. Rather than talking about media producers and consumers occupying separate roles, we might now see them as participants who interact with each other according to a new set of rules that none of us fully understands. Not all participants are created equal.“¹³¹

An anderer Stelle formuliert Jenkins etwas radikaler:

„If old consumers were assumed to be passive, the new consumers are active. If old consumers were predictable and stayed where you told them to stay, then new consumers are migratory, showing a declining loyalty to networks or media. If old

¹²⁹ Hills 2002, S. 27

¹³⁰ Vgl. ebd., S. 29

¹³¹ Jenkins 2006a, S. 3; Jenkins' letzte Bemerkung zielt darauf ab, dass trotz der zunehmenden Demokratisierung von Kulturproduktion immer noch eine Kluft zwischen den einzelnen TeilnehmerInnen klafft, sei es aufgrund fehlender Wirkmacht über führende (kommerzielle) KulturproduzentInnen, fehlender wirtschaftlicher oder bildungsbedingter Ressourcen oder der Unmöglichkeit, Zugang zu (überregionalen) Fangemeinschaften und deren Arbeit – zum Beispiel über das Internet – zu erhalten.

consumers were isolated individuals, the new consumers are more socially connected.“¹³²

Laut Jenkins haben drei miteinander in Verbindung stehende Trends Anteil an der Bildung von *participatory culture*:

- „1. New tools and technologies enable consumers to archive, annotate, appropriate, and recirculate media content;
2. a range of subcultures promote Do-It-Yourself (DIY) media production, a discourse that shapes how consumers have deployed those technologies; and
3. economic trends favoring the horizontally integrated media conglomerates encourage the flow of images, ideas, and narratives across multiple media channels and demand more active modes of spectatorship.“¹³³

Mit dieser Entwicklung lässt sich, so Jenkins, in der Medienwissenschaft ein rhetorischer Umstieg von der „Massenkultur“ als Produktionskategorie zur Populärkultur als Konsumkategorie feststellen; Populärkultur ist in diesem Zusammenhang der Moment, in dem KonsumentInnen das in der Kultur vorgefundene Material nach ihren eigenen Vorstellungen manipulieren.¹³⁴ Jenkins selbst verknüpft die zunehmende Nutzung des Internets in der Fan-Kultur mit seinem Konzept der *convergence culture*, in der sich die Fan- und die Produktionsseite von (populärer) Kultur gegenseitig beeinflussen.¹³⁵ Zu einem Zeitpunkt, an dem das Internet an Stelle von (regional und temporal sowie in Bezug auf die Anzahl an TeilnehmerInnen relativ begrenzter) *peer-to-peer* Kommunikation von Fans getreten ist, sieht Jenkins das Konzept des *fandom* sich von der reinen Konsum-Praxis in Richtung aktive Aneignung und Produktion verschieben:

„[F]ans are central to how culture operates. [...] New technologies are enabling average consumers to archive, annotate, appropriate, and recirculate media content.“¹³⁶

„[F]ans of a popular television series may sample dialogue, summarize episodes, debate subtexts, create original fan fiction, record their own soundtracks, make their own movies – and distribute all of this worldwide via the Internet.“¹³⁷

Um einen genaueren Einblick in die Fan-Tätigkeiten im Internet zu gewinnen, soll nun vereinzelt auf einige Fan-Praxen eingegangen werden, welche implizit oder explizit Einfluss auf das Thema

¹³² Ebd., S. 19; Die Formulierung „if“ beziehungsweise „wenn“ deutet hier an, dass es sich bei der Feststellung eines Unterschieds zwischen der Aktivität beziehungsweise Passivität von „alten“ und „neuen“ KonsumentInnen um einen eher nachträglich konstruierten als faktisch bestehenden handelt.

¹³³ Jenkins 2006b, S. 135 – 136

¹³⁴ Vgl. Jenkins 2006a, S. 137

¹³⁵ Vgl. Jenkins 2006a, S. 136

¹³⁶ Jenkins 2006b, S. 1

¹³⁷ Jenkins 2006a, S. 16

der vorliegenden Arbeit ausüben oder auf andere Weise mit dem Thema Vidding verbunden sind.

2.2. Fans im Internet

Wie bereits ausgeführt, hat das *world wide web* die Art und Weise sowie die Möglichkeiten der Kommunikation und des Austauschs von Fan-Arbeit maßgeblich beeinflusst. Unter anderem ist die Sichtbarkeit und Verfügbarkeit von Fan-Praxis stark angestiegen. Allerdings, so Henry Jenkins, haben auch Fans das Antlitz des zeitgenössischen Cyberspace mit beeinflusst:

„Over the past decade, fandom has both been reshaped by and helped to reshape cyberculture.“¹³⁸

Wichtig dabei ist zu erwähnen, dass dazu ein gewisses Maß an Aktivität und Partizipation der MediennutzerInnen – zum Beispiel in Form von Fan-Arbeit unter anderem – notwendig ist.¹³⁹

Henry Jenkins spricht sich in diesem Kontext dafür aus, dass Fans seit jeher ihre Anhängerschaft auf die eine oder andere Weise aktiv – und mit den jeweils modernen Mitteln – gestaltet haben:

„Fans have always been early adapters of new media technologies; their fascination with fictional universes often inspires new forms of cultural production, ranging from costumes to fanzines and, now, digital cinema. Fans are the most active segment of the media audience [...]. What has shifted is the visibility of fan culture. The Web provides a powerful new distribution channel for amateur cultural production.“¹⁴⁰

„[T]he Web has become a site of consumer participation that includes unauthorized and unanticipated ways of relating to media content. [...] [It] has pushed that hidden layer of cultural activity into the foreground [...]“¹⁴¹

Mark Deuze stellt in seinem Essay zu einer Digitalen Kultur fest, dass die zeitgenössischen UserInnen ihre Lebensrealität sowie ihre Lebens- und Identitätsentwürfe nunmehr in gegenseitiger Manipulation mit digitalen Medien wahrnehmen und gestalten.

„In the proliferation and saturation of screen-based, networked, and digital media that saturate our lives, our reconstitution is expressed as:

1. Active agents in the process of meaning-making (we become participants).
2. We adopt but at the same time modify, manipulate, and thus reform consensual ways of understanding reality (we engage in remediation).

¹³⁸ Jenkins, 2006b, S. 5

¹³⁹ Vgl. Jenkins 2006a, S. 3

¹⁴⁰ Jenkins 2006a, S. 131

¹⁴¹ Ebd., S. 133

3. We reflexively assemble our own particular versions of such reality (we are bricoleurs).“¹⁴²

Dies gilt jedoch nicht nur für die individuellen Lebensentwürfe der einzelnen UserInnen, sondern vielmehr und im Kontext der Fan-Arbeit auch für die unterschiedlichen medialen Fan-Praxen, die in unmittelbarem Zusammenhang mit den jeweiligen Identitätsentwürfen ihrer ProduzentInnen stehen. Im Kapitel zu *fan* und *slash fiction* wird auf diesen Aspekt der Fan-Arbeit näher eingegangen.

An dieser Stelle ist jedoch zu erwähnen, dass das Internet die Kommunikation zwischen einzelnen Fans und Fangruppierungen und dass digitale Medien deren Sichtbarkeit und technische Kunstfertigkeit zwar erhöht hat, dass jedoch Fans bereits vor diesem relativ jungen Phänomen existierten und die neuen technischen Entwicklungen in ihr Repertoire an Kommunikations-, Produktions- und Distributionsmaßnahmen aufgenommen hat. Vor der Erscheinung des Internets beziehungsweise dessen Zugangsmöglichkeit als weltweites und weithin erwerb- und leistbares Phänomen wurde *fandom* auf persönlichem Weg mittels *face-to-face*-Kommunikation praktiziert. Wie Kristina Busse und Karen Hellekson anführen, waren auch die Ergebnisse von Fan-Praxis gegenständliche Artefakte: *fanzines* wurden gedruckt und in kleinerer oder größerer Auflage verteilt, in denen sowohl literarische als auch bildnerische Fan-Arbeiten Platz fanden.¹⁴³ Das Internet hat nicht so sehr die Inhalte, sondern die äußeren Umstände des Fertigen von Fan-Arbeiten verändert.

„Analysis, interpretation, and speculation, building a community through shared texts and playfully appropriating them for their own ends – these are the defining features of fandom both online and off. Fans are fans because they engage in these practices.“¹⁴⁴

„Computer-mediated communication [...] began to broaden and diversify creative and interactive modes and opportunities for preexisting fan cultures, allowing meanings and mythologies to be recycled, contested, and/or re-created via such activities as the archival of fan art and fiction, Web site creation, and discussion board and chat participation.“¹⁴⁵

¹⁴² Mark Deuze, „Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture.“, *The Information Society* 22, 2006, S. 63 – 75, hier S. 66

¹⁴³ Vgl. Kristina Busse/Karen Hellekson, „Introduction. Work in Progress“, In: dies. (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: Mc Farland & Company 2006, S. 5 – 32, hier S. 13

¹⁴⁴ Susan Clerc, „DDEB, GATB, MPPB, and Ratboy. *The X-Files*’ media fandom, online and off“, In: David Lavery/Angela Hague/Maria Cartwright (Hg.), *‘Deny All Knowledge’: Reading the X-Files*. New York/New York: Syracuse University Press, 1996. S. 36 – 51, hier S. 51, zitiert nach Hills 2002

¹⁴⁵ Christine Scodari, „Yoko in Cyberspace with Beatles Fans. Gender and the Re-Creation of Popular Mythology“, In: Jonathan Gray/Cornel Sandvoss/C. Lee Harrington (Hg.), *Fandom. Identities and communities in a mediated world*, with an afterword by Henry Jenkins, New York/New York [u.a.]: New York University Press 2007, S. 48 – 59, hier S. 48 – 49

Die aktiven NutzerInnen des Internets, welche ihre Tätigkeiten auf die Produktion von Fan-Arbeiten richten, werden von MedienwissenschaftlerInnen auf vielfältige Weise benannt: die Bezeichnungen reichen von *loyals*, *media-actives* über *prosumers* (eine Mischung aus *producer* und *consumer*) und *producers* (zusammengesetzt aus *producer* und *user*) bis hin zu dem Namen *multiplier*.¹⁴⁶ Ihre Gemeinsamkeit besteht darin, dass sie alle als MedienproduzentInnen zu verstehen sind. Henry Jenkins führt eine Studie aus dem Jahr 2005 (Lenhardt & Madden 2005) an, welche die verschiedenen Aktivitäten von *media creators* anzeigt:

„For the purpose of the study, a media creator was defined as someone who ‘created a blog or webpage, posted original artwork, photography, stories or videos online or remixed online content into their own new creations.’“¹⁴⁷

Als Kernkonzepte des aktiven Fans führt Jenkins folgende Prämissen an: *appropriation*, *participation*, *emotional investment*, *collective intelligence* und *virtual community*.¹⁴⁸ Jenkins gibt allerdings auch an, dass ein Teil dieser *media creators* Fan-Plattformen vorrangig nutzt, um ein Publikum für ihre Werke zu finden, ohne ansonsten eine aktive Bindung an das jeweilige Fan-Objekt zu haben.¹⁴⁹ Louisa Stein und Kristina Busse haben in ihrem Essay zu den jeweiligen Grenzen und Restriktionen von Fan-Arbeit, die sich vermehrt im Internet realisiert, herausgefunden, dass die Elemente Kreativität, Quellentext oder Urtext, Fan-Text oder Fanon, Genre, und Technologie beziehungsweise *interface* die Herstellung sowie die Verbreitung von Fan-Arbeit limitieren.¹⁵⁰

¹⁴⁶ Henry Jenkins, „Afterword. The Future of Fandom“ In: Jonathan Gray/Cornel Sandvoss/C. Lee Harrington (Hg.), *Fandom. Identities and communities in a mediated world*, with an afterword by Henry Jenkins, New York/New York [u.a.]: New York University Press 2007, S. 357 – 364, hier S. 358 – 359

¹⁴⁷ Ebd., S. 360

¹⁴⁸ Vgl. ebd., S. 363

¹⁴⁹ Vgl. ebd., S. 360

¹⁵⁰ Vgl. Louisa Stein/Kristina Busse, „Limit Play: Fan Authorship between Source Text, Intertext, and Context.“ *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*. 7/4, 2009, S. 192 – 207, hier S. 195ff

2.2.1. „Wikis“, Foren und Blogs: Fans als *knowledge communities*¹⁵¹

In diesem Subkapitel sollen Fan-Gruppierungen im Internet als Spezialfall von *online communities* behandelt werden. Laut Wilfried Ferchhoff und Kai-Uwe Hugger zeichnen sich *online communities* dadurch aus, dass sie

„soziale Gefüge [sind], die die Suche nach Geselligkeit und Informationen sowie ein Gefühl der Zugehörigkeit und Identität neben der Offline- nun auch in der Online-Welt ermöglichen.“¹⁵²

Im Vergleich dazu stellen sich *knowledge communities* vor allem durch ihren Grad an Spezialisierung und *know-how* als ein bestimmtes Interessens- und/oder Betätigungsfeld dar, wie Henry Jenkins erläutert:

„Knowledge communities form around mutual intellectual interests; their members work together to forge new knowledge often in realms where no traditional expertise exists; the pursuit of and assessment of knowledge is at once communal and adversarial.“¹⁵³

Jenkins, hier in einer Interpretation der *cosmopedia*-Theorie von Pierre Levy, führt an, dass die neuen *knowledge communities* auf einer freiwilligen und zeitlich begrenzten Basis bestehen und die einzelnen Fans durchaus Mitglieder mehrerer Fan-Gruppen sein können beziehungsweise zwischen den einzelnen Gruppen fluktuieren. Der wichtigste Aspekt einer *fan*- beziehungsweise *knowledge community*, welcher die einzelnen Gruppen zusammenhält, ist der gegenseitige Austausch von Informationen, verschiedener Meinungen und Fantasien, Interpretationen und Debatten über das Objekt des Interesses.¹⁵⁴ Mit Wikis, Foren beziehungsweise Newsgroups und Blogs bilden sich jeweils formal verschiedene Arten von Wissens- und Informationsaustauschgruppen, welche, grob gesehen, jedoch ähnliche Funktionen erfüllen. Unter Internet-Foren oder *message boards* versteht man Internet-Seiten oder Plattformen, welche es UserInnen ermöglichen, über – oft vom Titel des Forums zumindest rudimentär vorgegebene – Themen zu diskutieren.¹⁵⁵ Diskussionen werden je nach den Richtlinien des jeweiligen Forums

¹⁵¹ Jenkins 2006a, S. 20

¹⁵² Wilfried Ferchhoff/Kai-Uwe Hugger, „Zur Genese und zum Bedeutungswandel von Gleichaltrigengruppen. Lokale, de-lokalisierende und virtuelle Tendenzen“, In: Kai-Uwe Hugger (Hg.), *Digitale Jugendkulturen*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften 2010, S.89 – 101, hier S. 97

¹⁵³ Jenkins 2006a, S. 20

¹⁵⁴ Jenkins 2006b, S. 137

¹⁵⁵ Nur am Rande soll erwähnt werden, dass es in Foren sowie in anderen Diskussions- und *sharing*-Plattformen in den meisten Fällen möglich ist, die eigene Identität hinter eigens zu diesem

für einige Zeit archiviert und können, ebenfalls abhängig von den Grundlagen des Forums, entweder nur von angemeldeten Mitgliedern oder auch von nicht-angemeldeten UserInnen eingesehen und genutzt werden. Foren weisen eine hierarchische Struktur auf, welche es ermöglicht, gezielt zu bestimmten Einträgen zu navigieren. Ein einzelnes Forum kann über verschiedene zu diskutierende Kategorien verfügen, welche wiederum in Sub-Foren geteilt sind. UserInnen, welche beispielsweise zu einem Sub-Forum beitragen wollen, eröffnen einen neuen *thread*, einen Themenbereich, in welchem sich anschließend die Diskussion (in Form von Einzelbeiträgen unter dem Thema, den so genannten *posts*) entfalten kann. Mit Hilfe von *attachments*, also Anhängen zu einzelnen *posts* können, abhängig wiederum von den Vorgaben der Forum-BetreiberInnen, verschiedene Dateien auf den Foren-Server hochgeladen und für andere UserInnen zugänglich gemacht werden.¹⁵⁶ Newsgroups ähneln Internet-Foren in ihrer Funktion, sind jedoch formal anders gestaltet und benötigen teilweise eigene Softwares, um genutzt zu werden.¹⁵⁷ Ein Internet-Blog (oder Blog, Kurzform für *web log*) ist eine Diskussions- oder Informationsplattform, welche von einzelnen oder mehreren BetreiberInnen gestaltet wird. Blogs können sich auf einzelne Themen konzentrieren oder eine Bandbreite von Bereichen behandeln. Die NutzerInnen von Blogs sind ebenso vielfältig wie die Themenbereiche, welche darin verhandelt werden. Journalistische Arbeit, oft auch auf nicht-professioneller Basis, wird in Blogs ebenso geleistet wie die Verbreitung von Informations- und Werbebeiträgen oder persönlichen Texten in Form von Online-Tagebüchern oder Ähnlichem. Auch die medialen Formate, die via Blogs geteilt werden, variieren: von Text- über Bild und Videodateien (*video blogs* oder Vlogs) bis hin zu reinen Audioblogs (*podcasts*) sind die verschiedensten Dateiformate – auch in amalgamierten Versionen – vertreten.¹⁵⁸ Paul Booth argumentiert, dass durch das Ermöglichen von Kommentaren zu Blogs beziehungsweise Blogbeiträgen zwangsläufig keine einzelnen AutorInnen zu UrheberInnen des Gesamttextes („as an amalgam of post and comments“¹⁵⁹) werden, sondern dass Blogs generell und in Bezug auf die Kommentarfunktion multiple AutorInnen aufweisen.¹⁶⁰ Das hat auch einen Effekt auf die Kontrolle, welche UrheberInnen oder

Zweck konstruierten Identitätsentwürfen zu verstecken um relativ anonym an Diskussionen teilzunehmen. Dies ist ein wichtiger Unterscheidungspunkt zu Offline-Fanggruppierungen, in denen eine anonyme Teilnahme nicht möglich ist. Vgl. Busse/Hellekson 2006, S. 14

¹⁵⁶ Vgl. Wikipedia, *Internet forum*, http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_forum (zuletzt aufgerufen am 11.07.2012)

¹⁵⁷ Vgl. Wikipedia, *Usenet newsgroup*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Usenet-newsgroup> (zuletzt aufgerufen am 11.07.2012)

¹⁵⁸ Vgl. Wikipedia, *Blog*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Blog> (zuletzt aufgerufen am 12.07.2012)

¹⁵⁹ Paul Booth, *Digital Fandom: new media studies*. New York/New York [u.a.]: Lang 2010, S. 44

¹⁶⁰ Vgl. ebd., S. 43

InhaberInnen eines Blogs über den Gesamttext und die darin verhandelten Themen sowie deren Auslegung ausüben können.¹⁶¹ Booth macht den wichtigsten Unterschied zwischen Foren und Blogs an der Erscheinungsweise des Gesamttextes fest. Während Kommentare in Foren separat vom *original post*, dem ersten *post* eines *threads*, erscheinen und mit diesem nur mittels Hyperlinks in Verbindung stehen, formen sie in Blogs zusammen mit dem zu kommentierenden Ursprungstext ein gemeinsames Dokument.¹⁶² In Foren wird der Ursprungstext, der *original post*, sinngemäß nicht durch Konnotation mit den Kommentaren beziehungsweise der Diskussion verändert; der Sinninhalt von Blogs verändert sich dynamisch durch die Konnotation mit Kommentaren. Dies gilt, so Booth, nicht nur für Diskussionsbeiträge, sondern auch für *fan fiction*.¹⁶³ Wikis sind Foren und Newsgroups in gewisser Weise verwandt, unterscheiden sich jedoch sowohl in Funktion als auch in ihrer Bedienungsweise in einigen Punkten von diesen. Es handelt sich bei Wikis um *per definitionem* kollaborative *websites*, welche zum Beispiel zum Wissens- oder Informationsmanagement herangezogen werden. Wikis ermöglichen es UserInnen, zu verschiedenen – oft selbst vorgegebenen – Themen faktische Artikel zu gestalten, welche wiederum miteinander verlinkbar sind, um innerhalb dieses „Wissensnetzwerks“ zu navigieren.¹⁶⁴ Einzelne NutzerInnen haben die Möglichkeit, diese Wiki-Artikel zu verändern, zu erweitern oder sogar Inhalte zu löschen. Dennoch werden Kopien jeder Version des jeweiligen Artikels gespeichert und können nachträglich gesichtet werden. Im Gegensatz zu Foren oder Blogs ist es bei Wikis generell nicht vorgesehen, Kommentare zu hinterlassen oder Diskussionen auf der Wiki-Plattform zu führen. Paul Booth analysiert den Spezialfall der Narrativen Datenbanken (*narrative wikis*), also Fan-generierten Plattformen, welche die Gesamtheit von Erzählungen einer Fernsehserie (oder ähnlicher serieller Formate), also die Hyperdiegese, in Einzelelemente¹⁶⁵ aufteilt, um jedes dieser Elemente einer beschreibenden und interpretierenden Verhandlung zu unterziehen.¹⁶⁶ Indem sie beispielsweise Handlungsorte oder einzelne Charaktere anhand ihrer Eckdaten beschreiben und deren Verbindungen zu anderen Handlungselementen, wie zum Beispiel Ereignissen, anderen Charakteren oder Orten, offen legen, schmieden sie eine Fan-interpretierte und a-chronische Variante der Hyperdiegese.¹⁶⁷ Diese

¹⁶¹ Vgl. ebd., S. 43

¹⁶² Vgl. ebd., S. 45

¹⁶³ Vgl. ebd., S. 46

¹⁶⁴ Vgl. Wikipedia, *Wiki*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Wiki> (zuletzt aufgerufen am 11.07.2012)

¹⁶⁵ Booth listet dabei folgende Handlungselemente auf: Charaktere, Orte, Ereignisse (Konflikte, Motive, Themen, Wendepunkte), Gegenstände. Vgl. Paul Booth 2010, S. 90

¹⁶⁶ Vgl. Booth 2010, S. 88ff

¹⁶⁷ Vgl. ebd., S. 89

Art der Neu-Interpretation und Neu-Anordnung von Fan-Objekten geschieht in Wikis kollektiv und ist einer ständigen Manipulation durch die verschiedenen UserInnen unterworfen. Die Geschichte des Urtextes – hier der TV-Serie – wird innerhalb des Wikis nicht durch Diskurs oder das sukzessive Erzählen via Bild und Ton, sondern durch die Beschreibung und Verlinkung einzelner Elemente verhandelt.¹⁶⁸

„Thus, a narrative database hinges on the interrelated relationship between the audience, the narrative, the story, and the narrator.“¹⁶⁹

„In this form of fan writing, fans do not participate in the creation of fiction by rewriting an extant media object, but rather re-create it through rereading the already-written.“¹⁷⁰

Das Besondere an (den meisten) Foren, Newsgroups und Wikis (und teilweise Blogs) ist ihre relative Offenheit gegenüber den UserInnen:

„Newsgroups in particular could be considered as a form of public space since by definition they are open to anonymous, unseen lurkers who need not post nor actively contribute to discussion in order to be able to follow the various ‘threads’ of information available at any one time.“¹⁷¹

Nancy Baym argumentiert im Umfeld von TV-Soaps, dass Fans Diskussionen (auch online) nutzen, um ihre sozio-emotionale Umgebung mit anderen zu vergleichen, zu definieren und neu zu verhandeln.¹⁷² Somit geht es, wie auch Henry Jenkins bekräftigt, in *knowledge communities* nicht ausschließlich um die Diskussion faktischer Details; vielmehr ist diese Diskussion *a priori* verwoben mit emotionalen Inhalten:

„When fans talk about meaningful encounters with texts, they are describing what they feel as much as what they think. ... Fan speculations may, on the surface, seem to be simply a deciphering of the aired material, but increasingly speculation involves fans in the production of new fantasies, broadening the field of meanings that circulate around the primary text.“¹⁷³

Erreichen Mitglieder von Fan-Gemeinschaften einander über das Internet beziehungsweise formieren sich *knowledge communities* im Internet – zum Beispiel in Fan-Foren oder Blogs – erhöht

¹⁶⁸ Vgl. ebd., S. 90

¹⁶⁹ Ebd., S. 94

¹⁷⁰ Ebd., S. 97

¹⁷¹ Hills 2002, S. 172

¹⁷² Vgl. Nancy Baym, „Talking about Soaps: Communication Practices in a Computer Mediated Culture“, In: Cheryl Harris/Alison Alexander (Hg.), *Theorizing Fandom: Fans, Subculture, and Identity*. Cresskill/New Jersey: Hampton Press 1998, S. 111 – 129, hier S. 115 – 116

¹⁷³ Jenkins 2006b, S. 140

sich die Geschwindigkeit der Kommunikation um ein Vielfaches. Was vor der Zeit des Internets in Form von Telefongesprächen, Briefkorrespondenzen und *fanzines* passierte, kann nun viel schneller – oft kurz nach oder sogar während der Rezeption von Interessensgebieten (zum Beispiel einer Episode einer spezifischen TV Soap Opera) – vonstatten gehen.¹⁷⁴ Matt Hills hat dafür den Ausdruck „just in time fandom“¹⁷⁵ geprägt. Aber nicht nur die Geschwindigkeit der Kommunikation hat sich drastisch erhöht, auch die Masse an Beteiligten beziehungsweise die inhaltliche und perspektivische Breite der Themen, die in Internet-Gemeinschaften behandelt werden, konnte durch das Aufkommen von Chatrooms, Foren, „Wikis“ und Blogs gesteigert werden.¹⁷⁶ Nicht zuletzt ermöglicht es das Internet geographisch getrennten Fan-Gruppen sowie Einzelpersonen, miteinander in Kontakt zu treten und sich über das Objekt ihres Interesses auszutauschen, Fan-Arbeiten zu teilen und neue Mitglieder beziehungsweise InteressentInnen an denselben Fan-Objekten anzuwerben. Kai-Uwe Hugger kommt in dem von ihm herausgegebenen Buch *Digitale Jugendkulturen* zu dem Schluss, dass (vor allem jugendliche) InternetnutzerInnen nach drei konkreten Erfahrungswerten suchen: Identitätserfahrungen, Ganzheitserfahrungen und Subjektivitätserfahrungen.¹⁷⁷ Indem es Foren wie spezialisierte soziale Netz-werkseiten ermöglichen, mit anderen Gleichgesinnten weltweit in Kontakt zu treten, sowie interagierend und aktiv an Diskussionen und Gestaltungen der Kommunikation teilnehmen zu können, wird auch das Selbstverständnis der NutzerInnen als Fans bestärkt beziehungsweise ihre Aktivitäten in Bezug auf das Fan-Objekt im Umgang mit Gleich- oder ähnlich Gesinnten bis zu einem gewissen Grad normalisiert. Das Internet senkt zudem die Kosten, die Fan-Kontakte beziehungsweise der Austausch von Fan-Arbeiten zuvor mit sich brachten.¹⁷⁸ Internet-Foren erfüllen im Umfeld von Fan-Gruppierungen und deren Arbeiten zwei wichtige Aufgaben: einerseits fungieren sie als Diskussions- und Austauschplattformen, andererseits können sie als Distributionsinstrumente für die verschiedensten Arten von Fan-Arbeiten genutzt werden. Diese beiden Funktionen sollen hier kurz skizziert beziehungsweise anschließend mit Beispielen illustriert werden.

¹⁷⁴ Vgl. ebd., S. 141

¹⁷⁵ Hills 2002, S. 178

¹⁷⁶ Vgl. Jenkins 2006b, S. 141

¹⁷⁷ Vgl. Kai-Uwe Hugger, „Digitale Jugendkulturen. Eine Einleitung“, In: ders. (Hg.), *Digitale Jugendkulturen*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften 2010, S. 7 – 20, hier S. 15

¹⁷⁸ Vgl. Jenkins 2006b, S. 143

2.2.1.1. „Wikis“, Blogs und Foren als Diskussionsplattformen

Lev Manovich betont, dass sich das Internet seit den 1990er Jahren von einem Distributions- und Publikationsmedium zu einem Kommunikationsmedium entwickelt hat.¹⁷⁹ Manovich fasst dabei folgende mediale Formen der Sinnübertragung (neben jener der E-Mail) unter dem Begriff der Internet-Kommunikation zusammen:

„[P]osts, comments, reviews, ratings, gestures and tokens, votes, links, badges, photos and video.“¹⁸⁰

Mit diesen Formen der Sinnübertragung, die über rein schriftliche oder rein bildliche Zeichen hinausgehen, werden die Grenzen zwischen faktischem Inhalt, Meinung und Konversation annähernd zum Verschwinden gebracht.¹⁸¹ Ein einzelnes Wort oder Bild oder eine Kombination beider Zeichen kann die Funktion mehrerer Sinninhalte übernehmen, einen Beitrag kommentieren, kritisieren oder eine neue Diskussion einleiten. Auch die Kommunikationssituation und die -möglichkeiten selbst variieren zwischen den einzelnen Plattformen. So ist es zum Beispiel möglich, via Kommentarfunktion sowohl auf ursprüngliche Medieninhalte (wie *fan fiction* oder anderes) zu reagieren oder aber eine Diskussion an einen bereits beigetragenen Kommentar anzuschließen. Auf der Internet-Plattform YouTube ist es außerdem möglich, mit einem Video auf ein zuvor hochgeladenes Video zu antworten. In Online-Gesprächssituationen sind auch „Gespräche“, die nur in Form von Bildern geführt werden, denkbar.¹⁸²

Internet-Foren, welche für die Diskussion von Fan-Gruppierungen über spezifische Fan-Objekte (zum Beispiel TV-Serien) oder in Form von Tutorien für die Hilfe bei der Realisierung verschiedener Fan-Arbeiten erstellt werden, begegnen unterschiedlichen Bedürfnissen ihrer UserInnen. Zum einen sind sie die Basis spekulativer Auseinandersetzung mit zukünftigen Werdegängen von KünstlerInnen oder möglichen Entwicklungen in seriellen Formaten wie der TV-Soap oder anderen Ausprägungen der TV-Serie, zum anderen findet sich hier die Möglichkeit für Fans, sich kreativ mit eigenen Entwürfen von Erzählsträngen – in Form von *fan art*, *fan fiction* und Fanvideos – einzubringen und die eigenen Arbeiten anschließend zur

¹⁷⁹ Vgl. Lev Manovich, „The Practice of Everyday (Media) Life: From Mass Consumption to Mass Cultural Production?“, *Critical Inquiry* 35/2, 2009, S. 319 – 331, hier S. 320

¹⁸⁰ Ebd., S. 320 unter Zitation von Adrian Chan, „Social Media: Paradigm Shift?“, www.gravity7.com/paradigm_shift_1.html (zuletzt aufgerufen am 14.08.2012)

¹⁸¹ Vgl. ebd., S. 326

¹⁸² Ebd., S. 326ff

Diskussion zu stellen. In Bezug auf die Spekulation von Fans über Sinn und Bedeutung sowie mögliche zukünftige Entwicklungen ihrer jeweiligen Fan-Objekte muss unterschieden werden zwischen Matt Hills' Konzept der „Hyperdiegese“, welche als „Unterbau“ eine Eigenschaft des Urtextes des Fan-Objektes ist (und dennoch eine sinnerfassende Leistung des Publikums bleibt, welche serielle Inhalte zu einem „großen Ganzen“ zusammenfasst)¹⁸³ und dem „Meta-Text“ von Henry Jenkins, welcher sich aus der Summe der spekulativen und projizierenden Sinnangebote von Fans generiert.¹⁸⁴ Während die Hyperdiegese stets die gleiche bleibt und sich nur sukzessive parallel zum seriellen Geschehen des Fan-Objekts weiterentwickelt, ist der Meta-Text so vielfältig wie seine ProduzentInnen. Die Sinnerfahrungen, welche Fans im Umgang mit verschiedenen Symboluniversen machen, sind, so Paul Booth, nicht allein Effekte der Symboluniversen beziehungs-weise ihrer momentanen Ausführungen selbst, sondern werden zwischen Fans und Symboluniversen verhandelt:

„The meaning of [a] show [hier *Dr. Who*, Anm.] for the audience exists between what is revealed and what is eternally hidden, and exists not in any one place, but rather in the ethereal location in-between answer and question, in-between desire and the fulfillment of desire. [...] Fans attempt to fill in this ethereal space through the fulfillment of what Hills calls a 'hyperdiegesis', an immense and immersive narrative structure. Fan fiction becomes a way to complete a narrative, through a rewriting of the boundaries of the cult text canon.“¹⁸⁵

Zwangsläufig kommt es dabei zu den verschiedensten Interpretationen, die miteinander konkurrieren. Oft formen sich Fangruppen rund um bestimmte Interpretationen des Urtextes, während andere Gruppierungen offener gegenüber einander widersprechenden Auslegungen sind:

„[S]imilar imaginative experiences form the basis of group identity. This common respect for imaginative material determines the particular narratives which remain constitutive of the group: narratives of anticipation and speculation, narratives of information, dissemination and status, narratives of detection, and narratives of conspiracy.“¹⁸⁶

¹⁸³ Vgl. Hills 2002, S. 138, zitiert nach Derek Johnson, „Fan-tagonism. Factions, Institutions, and Constitutive Hegemonies of Fandom“, In: Jonathan Gray/Cornel Sandvoss/C. Lee Harrington (Hg.), *Fandom. Identities and communities in a mediated world*, with an afterword by Henry Jenkins, New York/New York [u.a.]: New York University Press 2007, S. 285 – 300, hier S. 286

¹⁸⁴ Vgl. Henry Jenkins, *Textual Poachers: television fans and participatory culture*, New York/New York: Routledge 1992, S. 101, zitiert nach Johnson 2007; im Bereich der Fan-Kultur können die Begriffe „Hyperdiegese“ und „Meta-Text“ verkürzt auch durch „Kanon“ und „Fanon“ ersetzt werden.

¹⁸⁵ Booth 2010, S. 42

¹⁸⁶ Hills 2002, S. 180

Derek Johnson merkt an, dass es vor allem im Bereich des *shipping*¹⁸⁷ zu Auseinandersetzungen in Diskussionsforen kommt, die teilweise aggressive Züge annehmen können:

„Shippers often inhabit specialized online communities and discussion venues, but this multiplicity of romantic permutations regularly puts shipper interests in competition within larger [...] fan communities.“¹⁸⁸

Innerhalb einzelner *fandoms* und vielen der von ihnen genutzten Kommunikationskanäle kommt es häufig zur Bildung von Hierarchien, die von den verschiedenen Wissensständen der einzelnen Fans, aber auch vom Grad ihrer Involvierung in das Geschehen ihrer eigenen Fan-Gruppierung abhängig ist. Matt Hills bringt die Thematik des Spiels in Zusammenhang mit der Arbeit des Soziologen Pierre Bourdieu in die Fan-Theorie ein. Er merkt an, dass innerhalb von (Off- oder Online-)Fan-Gruppierungen Hierarchien entstehen, die in Hinblick auf das Fan-Objekt, den Zugang zu diesem Objekt oder zu Informationen bezüglich des Fan-Objekts, den Status des Fans innerhalb seiner Gruppe und die „Macht“, welche er aufgrund dieses Status in seiner Gruppe ausüben kann, verändern.

„[A]ny given fan-culture [is] not simply [...] a community but *also a social hierarchy* where fans share a common interest while also competing over fan knowledge, access to the object of fandom, and status.“¹⁸⁹

Paul Booth gibt für die Verteilung von (höheren) Positionen innerhalb eines Hierarchiegefüges zwei Gründe an:

„Often, those at the ‘top’ of the fan hierarchy are there because they either have ‘an active and knowledgeable’ comprehension of the extant media object, or because they have a radically different view of the extant media object, one so distinctive and individual it reveals itself as an equal companion to the original.“¹⁹⁰

Waldemar Vogelgesang spricht in seiner Untersuchung zum Thema Jugendkulturen und digitale Medien von „Medienspezialkulturen“:

¹⁸⁷ *Shipping* sind alternative Sinnauslegungen oder Fan-fiktionale Schöpfungen, in denen verschiedene Figuren des Urtexts beziehungsweise der Hyperdiegese in romantische und/oder sexuelle Beziehungen zueinander gestellt werden.

¹⁸⁸ Johnson 2007 S. 288

¹⁸⁹ Hills 2002, S. 46

¹⁹⁰ Booth 2010, S. 36 unter Zitation von Charles Soukup, „Hitching a Ride on a Star: Celebrity, Fandom, and Identification on The World Wide Web“, *Southern Communication Journal* 71/4, 2006, S. 319 – 337, hier S. 323ff

„Sie repräsentieren [...] ‘Kompetenzmärkte’, auf denen eine spezifische Sozialisierung und Formierung des Mediengebrauchs stattfindet. [...] Ihre Partizipation am kollektiv geteilten Wissensspektrum und Bedeutungskosmos vertieft und festigt dabei eine genrespezifische Medienkompetenz und einen Spezialisierungsgrad, der weit über das mediale Alltagswissen hinausgeht.“¹⁹¹

Hills zeigt eine weitere Problematik auf, vor welche die weltweite Online-Kommunikation ihre UserInnen stellt und die das Hierarchiegefüge der *online fandoms* massiv mit beeinflusst. In der konventionellen Distributions- und Sendepraxis von TV-Serien und Filmen werden bestimmte Länder bezüglich der Sendezeit bevorzugt. Dies führt dazu, dass Fans in den Ländern, in welchen ein Format zeitlich früher gesendet wird, einen Wissens- und Informationsvorsprung gegenüber anderen haben. Somit wird der Vorteil der schnellen Kommunikation durch die zeitlich versetzten Ausstrahlungszeiten zumindest für einen Teil der UserInnen bedeutungslos.

„Falling out of step with this spatio-temporal rhythm means falling out of the newsgroup’s mutually reinforcing spheres of anticipation and speculation, or indeed revealing a geographical difference which marks the poster as inevitably and informationally ‘alien’ to the group’s [...] composition.“¹⁹²

Derartige Offline-Zeitstrukturen ordnen die jeweiligen UserInnen in der Hierarchie ihrer *knowledge community* unter und haben einen Einfluss auf ihre Arbeiten: Hills nennt diesen Effekt die „Serialisierung des Fanpublikums“¹⁹³, in welchem das *outcome* der Fan-Arbeit (in Form von Spekulation, Appropriation oder Anderem) die raumzeitlichen Verhältnisse in Bezug auf Ausstrahlungszeiten des medialen Formats widerspiegelt. Hills’ Konzept des „*just-in-time-fandom*“¹⁹⁴ lässt sich vor diesem Hintergrund auf einer Basis von (global gesehen) versetzten Sendezeiten nicht aufrecht erhalten.

Beispiel 01: Das Severus Snape Fanfiction Board¹⁹⁵ als Forum

Wie der Titel bereits aussagekräftig formuliert, dreht sich das Severus Snape Forum um einen Charakter der siebenteiligen Buchserie „Harry Potter“ von Joanne K. Rowling, „Professor Severus Snape“. Dieses Forum steht in einer engen Verbindung zu der *fan fiction*-Plattform

¹⁹¹ Waldemar Vogelgesang (unter Mitarbeit von Heiderose Minas), „Digitale Medien – Jugendkulturen – Identität.“ In: Kai-Uwe Hugger (Hg.), *Digitale Jugendkulturen*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften 2010, S. 37 – 53, hier S. 41 – 42

¹⁹² Hills 2002, S. 176

¹⁹³ Ebd., S. 177

¹⁹⁴ Ebd., S. 178

¹⁹⁵ <http://www.severus-snape-forum.de> (zuletzt aufgerufen am 10.08.2012)

severussnape.eu¹⁹⁶, da es (mittels Hyperlink am Ende der dort zur Verfügung stehenden *fan fiction*-Exemplare) den UserInnen ermöglicht, Rezensionen beziehungsweise Feedback zu einzelnen Arbeiten zu geben. Dies stellt eine Besonderheit innerhalb des üblichen Foren-Gefüges dar, da Kritiken und Kommentare von LeserInnen auf einer anderen *website* stattfinden als die Fan-Arbeiten selbst. Dieser Umstand ist in der wechselhaften Geschichte von severussnape.eu begründet, da diese *website* aus Kosten- und Administrationsgründen häufig die *domain* wechseln musste¹⁹⁷ und zum größten Teil nur mehr ein Dasein als „Stumpf“, eine mehr oder weniger „tote“ Internet-Seite fristet.¹⁹⁸ Dies hängt eng mit der Konjunktur des Harry Potter- beziehungsweise Severus Snape-*fandom* zusammen, die seit der Veröffentlichung des letzten Bandes und der letzten Verfilmung der Buchserie merklich abgeflaut ist. So datieren die jüngsten Beiträge des Severus Snape Forums (mit Ausnahme einiger weniger „Ausreißer“ aus dem Jahr 2012) in den Jahren 2009 bis 2011. Die Startseite zeigt nicht-registrierten UserInnen zunächst Hilfestellungen zur Nutzung des Forums und macht darauf aufmerksam, dass es für die Nutzung einiger Funktionen sowie die Einsicht in manche *threads* notwendig ist, sich zu registrieren. Im oberen Drittel der Startseite sind Details zu den am häufigsten „postenden“ NutzerInnen sowie zu den Neuzugängen zu sehen, den Rest der Seite nehmen die einzelnen Navigationsleisten ein. Eine Besonderheit der Betitelung der einzelnen Sub-Foren ist deren Anlehnung an fiktionale Orte des Harry-Potter-Universums: Namen wie „Eingangshalle“, „Die Große Halle“, „Die Kerker“, „Der Gryffindorturm“, „Die Bibliothek“, „Hogsmeade“ und „Der Verbotene Wald“ werden von kurzen Beschreibungen zu den jeweilig vorgegebenen Themen begleitet; so sind in der „Großen Halle“ Reviews zu den einzelnen Fan-Arbeiten auf severussnape.eu erwünscht, während im „Kerker“ Theorien und Interpretationen des Charakters Severus Snape erläutert werden. Die jüngsten Einträge finden sich jedoch in der Sektion „Hogsmeade“ beziehungsweise in der „Bibliothek, wo über aktuelle Filme oder Bücher gesprochen wird.

Unter den einzelnen UserInnen herrscht eine gewisse Hierarchie, die sich unter anderem in den Bezeichnungen „Erst- oder Siebtklässler“ widerspiegelt, welche sie als erfahrene oder neue Mitglieder des Forums kennzeichnet und die sich auf die Dauer und die Aktivität der jeweiligen

¹⁹⁶ <http://www.severussnape.eu> (zuletzt aufgerufen am 10.08.2012) Diese Plattform wird am Ende dieses Unterkapitels ebenfalls kurz vorgestellt.

¹⁹⁷ So war die *website* zuvor unter anderem unter den Namen <http://www.severussnape.de.vu> oder <http://www.severussnape.ch> abrufbar

¹⁹⁸ Aus diesem Grund ist es seit 2008 auch möglich, im Severus Snape Forum selbst eigene Arbeiten zu posten und zur Diskussion zu stellen. Hierbei handelt es sich jedoch nicht um die ursprüngliche Funktion des Forums, daher soll an dieser Stelle nicht näher darauf eingegangen werden.

NutzerInnen im Forum bezieht. Es haben sich außerdem virtuelle Freundschaften gebildet, die im Forum in Form von relativ privaten Mitteilungen kommuniziert und praktiziert werden. Die Konversationen selbst verlaufen in den meisten Fällen freundlich-familiär, da das Fan-Objekt ein einigendes Element darstellt und die Gruppenbildung sich aus diesem gemeinsamen Interessensgebiet ergibt.

Das Severus Snape Forum ist seit der Möglichkeit, auch *fan fiction* zu posten, nicht mehr ausschließlich eine Diskussionsplattform – dennoch ist es vorrangig als solches generiert worden und der Hauptfokus liegt immer noch auf der Möglichkeit, über das jeweilige Fan-Objekt zu diskutieren. Im Folgenden soll näher auf Plattformen eingegangen werden, welche als Archiv und Distributionsinstrument dienen.

2.2.1.2. „Wikis“, Blogs und Foren als Distributionsinstrumente

Die zweite große Funktion, welche Internet-Plattformen in der Form von Foren oder Blogs einnehmen können, ist ihre Nutzung als Archive beziehungsweise Distributionsinstrumente von Fan-Arbeiten. Das Internet bietet die Möglichkeit, ohne großen Aufwand Fan-Arbeiten abzurufen und – wenn die jeweiligen Forenstatuten dies ermöglichen – Feedback dazu zu geben. Laut Camille Bacon-Smith ist die Möglichkeit der Abgabe von Kritik und Kommentaren sogar ausdrücklich erwünscht. In ihrer Studie zu *Star Trek*-Fans bemerkt sie, dass Fans nicht in einem sozialen Vakuum schreiben. Vielmehr schreiben sie, um (von einer Gemeinschaft) gelesen und interpretiert zu werden.¹⁹⁹

„As the community enlarges and reaction time shortens, fandom becomes much more effective as a platform for consumer activism. Fans can quickly mobilize grassroots efforts [...]“²⁰⁰

Beispiel 02: Severussnape.eu²⁰¹ als Archiv und Distributionselement von Fan-Arbeit

Die *fan fiction*-Webseite severussnape.eu ist relativ einfach gestaltet: Der Titelbereich wird dominiert von der Zeichnung eines schlafenden Drachen, der auf beiden Seiten von brennenden Fackeln, deren violettes Feuer animiert ist, flankiert wird. Wie aus einem schriftlichen Kommentar ersichtlich, war die Startseite ursprünglich mit Hintergrundmusik unterlegt, dieses *feature* scheint

¹⁹⁹ Vgl. Camille Bacon-Smith, *Enterprising Women: Television, Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press 1992, S. 57, zitiert nach Booth 2010

²⁰⁰ Jenkins 2006b, S. 141

²⁰¹ <http://www.severussnape.eu>

jedoch nicht länger intakt zu sein. Auf der Startseite wird außerdem darauf hingewiesen, dass die angezeigte Seite eine ältere Version des ursprünglichen *fan fiction*-Archivs ist, da die mit „Lilith“ benannte Betreuerin sich in der Vergangenheit nicht mehr aktiv um die Instandhaltung der Seite bemüht hatte. Unterhalb dieser Einführung in die *website* wird auch die Art der Finanzierung über deutsche Bestellservices offenbar. Wiederum unter den Hyperlink-Buttons finden sich Links zu den jüngsten Updates der hochgeladenen *fan fiction*-Exemplare. Auch an dieser Stelle wird das Nachlassen des „Harry-Potter-Hypes“ nach dem Erscheinen des letzten Buches beziehungsweise des letzten Filmes offenbar. Die letzten Updates sind daher mit dem 20. November 2007 datiert und reichen aus diesem Grund zum Zeitpunkt des Verfassens der vorliegenden Arbeit beinahe fünf Jahre zurück. Am unteren Ende der Startseite befinden sich die Navigations-Buttons zu den einzelnen Archiven beziehungsweise Unterseiten von severussnape.eu: „Snape-Fictions“, „Autorenecke“, „Update-Archiv“, „Forum“ (dieser Link führt direkt zu dem oben bereits beschriebenen „Severus Snape Fanfiction Board“), „Altes Rollenspiel“, „Angel’s Special“, „Altes Forum (Nur noch zu Archivzwecken)“, „Impressum“, „Digitale Postkarten“, „Awards“ und „Lucius Malfoy“ (ebenfalls ein Charakter aus den „Harry Potter“ Romanen, dem hier eine eigene *fan fiction*-Seite gewidmet wird).

Im Grunde lässt sich die gesamte *website*, seit diese relativ inaktiv ist, als Archiv definieren, deren Hauptfunktion die Bereitstellung und Abrufbarkeit von *fan fiction* sowie von alten Forenbeiträgen ist. In der „Autorenecke“ finden sich außerdem diverse Schreib- und Einsendetipps sowie ein nunmehr inaktiver Foren-Link. Besonders hervorzuheben ist hier „Der ultimative Mary Sue-Test“²⁰², der sich als Testbogen für „schlechte Fanfiction“ präsentiert und bestimmte Elemente von typischen „neuen“, von den AutorInnen (oft als deren Alter Ego) eingebrachten *fan fiction*-Charakteren als uninteressantes Massenphänomen darstellt, die es für „gute“ und „interessante“ *fan fiction* zu vermeiden gilt.

Im *fan fiction*-Archiv selbst sind die einzelnen Geschichten einerseits alphabetisch angeordnet, andererseits auch mit Hilfe einer Altersbeschränkung (unter und über 18) voneinander getrennt. Um in die Sektion der „Ab 18“ einzusteigen, ist eine E-Mail an die BetreiberInnen der *website* erforderlich, die den UserInnen einen Benutzernamen und ein Passwort zur Verfügung stellen,

²⁰² <http://www.severussnape.eu/Severus/organisatorisches/autorenecke/marysue.htm> (zuletzt aufgerufen am 10.08.2012); auf den Charakter einer „Mary Sue“ oder eines „Gary Stu“ wird im folgenden Unterkapitel näher eingegangen

um diese Geschichten einzusehen.²⁰³ Die meisten Geschichten sind mit einem Rating versehen, welche den Altersfreigaben beziehungsweise den Empfehlungen der *Motion Picture Association of America* (MPAA)²⁰⁴ entspricht; dazu beinhalten sie zur besseren Orientierung zu Beginn eine Genrezuordnung, eine kurze Beschreibung des Inhalts sowie eine Zuordnung zum Kanon. Folgt man dem Link zur eigentlichen *fan fiction*, leitet ein animierter *disclaimer* die Geschichte ein, in der die Rechte an den Figuren und den anderen Handlungselementen des Kanons der Autorin Joanne K. Rowling zuschreibt. Am Ende fast jeder Geschichte befindet sich ein „Review“-Link, der jedoch in einigen Fällen eine „tote“ URL enthält und nicht mehr aufrufbar ist.

Insgesamt stellt sich *severussnape.eu* sehr informell und familiär dar, was an den Formulierungen des *disclaimers*, den Kommentaren der *website*-BetreiberInnen und den Adressierungen der Seite an ihre NutzerInnen ersichtlich ist. Die informelle Anrede der NutzerInnen mit „Du“ oder „Ihr“ generiert eine gemeinsame Basis und Gruppenzugehörigkeit, die typisch für die einzelnen *fandoms* ist.

Beispiel 03: Fanlore²⁰⁵ – das kollaborative Wiki

Der Betreiber von Fanlore – der auf der *main page* klar als die bereits erwähnte *Organization for Transformative Works*²⁰⁶ ausgewiesen ist – nennt die Wiki-Plattform eine kollaborative *website* von, mit und für Fans. Der ausdrückliche Funktionszweck von Fanlore besteht darin, Fan-bezogene Praktiken, Vokabular und geschichtliche Hintergründe von Fan-Bewegungen zu benennen und aufzuzeichnen.²⁰⁷ Für einzelne UserInnen ist eine Registrierung erforderlich um selbst Beiträge zu erstellen oder bereits vorhandene Artikel zu editieren. Dies passiert im Unterschied zu der populärsten Wiki-Plattform Wikipedia, bei der keine zwingende Anmeldepflicht besteht. Hier wird jedoch bei Nicht-Anmeldung die aktuelle IP-Adresse in der Versionsgeschichte angegeben und somit öffentlich einsehbar. Bereits auf der Startseite finden sich Hinweise zur aktiven Nutzung der *site*, zudem wird ein schriftliches *tutorial* angeboten, um NeueinsteigerInnen einen

²⁰³ Allerdings wird in dem *thread* „Passwort ‘ab 18 Bereich‘ auf *severussnape.eu*“ deutlich, dass die BetreiberInnen „Arsinoe“ und „Angel“ seit längerem keine Anfragen diesbezüglich mehr beantworten. Vgl. <http://www.severus-snape-forum.de/forum/wbblite/thread.php?threadid=1389&sid=0a5f91fb7a3f025fbb8e91126038f49e> (zuletzt aufgerufen am 14.08.2012)

²⁰⁴ Vgl. Wikipedia, *Motion Picture Association of America*, http://de.wikipedia.org/wiki/Motion_Picture_Association_of_America (zuletzt aufgerufen am 14.08.2012)

²⁰⁵ <http://fanlore.org> (zuletzt aufgerufen am 08.08.2012)

²⁰⁶ Die OTW finanziert die Wiki-Plattform Fanlore; es ist möglich, über einen Button mittels Spende zur Finanzierung der Seite beizutragen.

²⁰⁷ Vgl. http://fanlore.org/wiki/Main_Page (zuletzt aufgerufen am 08.08.2012)

Einblick in die Funktionsweise der Plattform zu bieten. Es gibt mehrere Möglichkeiten, auf Fanlore zu navigieren. Die linke Spalte beinhaltet eine Navigationsleiste, auf der einerseits Informationen zur und Richtlinien der *site*²⁰⁸ aufzufinden sind, andererseits sind dort unter dem Stichwort „*Glossary*“²⁰⁹ auch eine Liste der bereits bestehenden Artikel und unter „*Tropes & Genres*“²¹⁰ die behandelten Themen und einzelnen Genres *et cetera* aufrufbar. Gleichzeitig ist es mittels einer Suchleiste möglich, die Plattform nach ausgewählten Suchbegriffen zu durchforsten. Eine Besonderheit von Fanlore sind die Artikel zu einzelnen Fan-Arbeiten wie zum Beispiel *fan fiction*, die oft mittels Hyperlinks auf die einzelnen behandelten Arbeiten verweisen und diese so zugänglich machen. Im Falle von Artikeln zu Genres oder einzelnen Themen finden sich ebenso Links zu beispielhaften Exemplaren des jeweiligen Genres.²¹¹ Eine weitere Besonderheit von Fanlore ist die Möglichkeit, die AutorInnen einzelner Artikel zu kontaktieren, da diese mit Kontaktdaten und anderen Informationen (wie zum Beispiel deren Zugehörigkeit zu einzelnen *fandoms*) sowie deren Aktivitäten innerhalb der Fanlore-Plattform auf einer eigenen Profilseite vertreten sind. Die Editions-Geschichte jedes Artikels kann über einen „*History*“-Button eingesehen werden (was auch ohne sich einzuloggen möglich ist); außerdem ist es möglich, (wenn eingeloggt) über die Artikel über einen „*Discussion*“-Button zu diskutieren, Anmerkungen einzubringen *et cetera*. Fanlore verfügt außerdem über einen permanent offenen *chatroom*, der allerdings ebenfalls nur für registrierte und eingeloggte BenutzerInnen zugänglich ist.

Bei Fanlore handelt es sich also in mehrfacher Hinsicht um eine kollaborative *website*: Einerseits wird sie inhaltlich mit und von den UserInnen gestaltet, andererseits ist es auch innerhalb des funktionellen Rahmens möglich, mit den einzelnen EditorInnen Kontakt aufzunehmen, zu diskutieren und sich auf diese Weise auf Definitionen und Themenabgrenzungen zu einigen. Des Weiteren dient Fanlore als Archiv, dessen Inhalte jedoch nicht fix, sondern vielmehr dynamisch und einer ständigen Veränderung unterworfen sind. In dieser Hinsicht erfüllt Fanlore auf mehreren Ebenen eine diskursive Funktion: Zum einen führt die Verhandlung der verschiedenen Themen seitens der UserInnen zu einer diskursiven Bildung und in der Folge

²⁰⁸ Vgl. Fanlore, *Fanlore Policies*, http://fanlore.org/wiki/Category:Fanlore_Policies (zuletzt aufgerufen am 08.08.2012)

²⁰⁹ Vgl. Fanlore, *Glossary*, <http://fanlore.org/wiki/Category:Glossary> (zuletzt aufgerufen am 08.08.2012)

²¹⁰ Vgl. Fanlore, *Tropes and Genres*, http://fanlore.org/wiki/Category:Tropes_%26_Genres (zuletzt aufgerufen am 08.08.2012)

²¹¹ Unter der Kategorie „*Fanworks*“ vgl. Fanlore, *Fanworks*, <http://fanlore.org/wiki/Category:Fanworks> (zuletzt aufgerufen am 08.08.2012); in der linken Navigationsleiste findet sich eine Liste der bereits bestehenden Artikel zu Fan-Arbeiten.

Verfestigung von „Wahrheiten“, zum anderen geschieht dies nicht nur auf der Ebene der Artikelgestaltung sondern auch auf jener der direkten (auf der Plattform stattfindenden) Diskussion zwischen den einzelnen UserInnen.

2.2.2. *Fan fiction* und *slash fiction*: *queer reading*/quer lesen

Die ersten Unterkapitel dieses umfassenden Themas der Fan-Arbeit beschäftigen sich theoretisch mit (relativ homogenen) Fan-Gruppierungen, welche sich zum großen Teil um ein einzelnes Fanobjekt gebildet haben. Die Praxis der *fan fiction* ist hingegen eine Art der Fan-Arbeit, die sich über einzelne Fangruppen hinweg etabliert hat beziehungsweise die gruppenübergreifend angewandt und anerkannt wird. An dieser Stelle lässt sich keine vollständige Behandlung der verschiedensten Theorien, die das Thema *fan fiction* betreffen, erreichen; daher sollen in der Folge eine prägnante Definition sowie eine kurze Übersicht der theoretischen Überlegungen in eine themenübergreifende Behandlung von *fan fiction* und Fanvideos übergehen. Mit Hilfe der einleitenden Betrachtungen ist die These zu stützen, dass ein Zusammenhang der beiden Fan-Praktiken *fan fiction* und Fanvideo besteht beziehungsweise dass das Fanvideo eine Art fremdmedialer Fort- und Weiterführung der literarischen Fan-Arbeit darstellt.

2.2.2.1. *Fan fiction*: Eine Definition

Eine einheitliche und dennoch allumfassende Definition des Phänomens der *fan* und *slash fiction* zu finden gestaltet sich schwierig, da eine Definition stets Gefahr läuft, wichtige Impulse und Elemente – die nicht zwingend jeder dieser literarischen Arbeiten inhärent sind und dennoch in manchen Fällen zumindest eine Verwandtschaftsbeziehung zu dieser Art von Fan-Arbeit einnehmen – auszuschließen. Abigail Derecho hat es sich daher in ihrem Essay „Archontic Literature“ zur Aufgabe gemacht, eine einerseits eng gefasste, andererseits erweiterbare Definition zu finden.²¹² Sie identifiziert in ihrer Arbeit drei verschiedene Definitions- und Geschichts- beziehungsweise Ursprungs-Entwürfe für *fan fiction*: die erste Auslegung ist sehr breit gefasst und umfasst prinzipiell alle Arten von Literatur, insofern sie sich implizit oder explizit auf bereits zuvor geleistete Literatur-Arbeit(en) bezieht – auch ohne direkten Bezug auf Fan-kulturelle Praktiken; die zweite ist im Gegensatz dazu relativ eng und reduziert *fan fiction*

²¹² Vgl. Abigail Derecho, „Archontic Literature. A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction“, In: Kristina Busse/Karen Hellekson (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: Mc Farland & Company 2006, S. 61 – 78

auf literarische Produkte, die ausdrücklich im Kontext von Fan-Kulturen seit den 1960er Jahren erschienen sind. Derecho selbst schlägt als dritte Art der Definition eine Bezeichnung vor, die *fan fiction* auf das größere Feld der Literatur überträgt, ohne den Bezug auf Fan-Kultur zu verlieren.²¹³ Dabei verwendet sie den von Jacques Derrida geprägten Begriff „archontisch“ (*archontic*)²¹⁴, um der abwertenden Konnotation von Bezeichnungen wie „aneignend“ (*appropriative*) oder „sekundär, abgeleitet“ (*derivative*) zu entgehen, welche die Prinzipien von Besitz und Hierarchie implizieren.²¹⁵ Das archontische Element von *fan fiction* ist die dem Fan-Objekt beziehungsweise dem Urtext innewohnende Möglichkeit, sich mittels literarischer (oder anderer) Fan-Arbeit stets und praktisch grenzenlos zu erweitern, ohne die einzelnen Erweiterungen anhand von Qualität oder Urheberrecht hierarchisch zu klassifizieren.²¹⁶

„A literature that is archontic is a literature composed of texts that are archival in nature and that are impelled by the same archontic principle: that tendency toward enlargement and accretion that all archives possess.“²¹⁷

Derecho grenzt die archontische Eigenschaft von *fan fiction* von dem ihr strukturell ähnlichen Prinzip der Intermedialität (in welchem sich jeder Text durch dessen Nutzung von symbolischen Zeichen implizit aufeinander bezieht) damit ab, dass sich *fan fiction*-Arbeiten explizit auf ihre Urtexte beziehen und diese bewusst (an-)zitieren.²¹⁸ Allerdings sind archontische Texte nicht auf fan-kulturelle Praktiken beschränkt. Auch theoretische Arbeiten zu verschiedensten Objekten oder Texten sind unter dem Attribut des Archontischen mit einbezogen.²¹⁹ Derecho zieht in ihrem Versuch, eine historische Verbindung von früher archontischer Literatur zu emanzipatorischen Aktivitäten im literarischen Genre, welche von unterdrückten Bevölkerungsgruppen (in diesem Fall Frauen und ethnische Minderheiten) ausgeübt wurden und bis heute werden. Vor allem von Frauen geschriebene Literatur hat ihren Ursprung, so Derecho, im archontischen Schreiben.²²⁰ Dies dient als Instrument, um Unzufriedenheit über die patriarchal-hierarchischen Strukturen auszudrücken (obwohl in manchen Fällen auch das Gegenteil, die Bestätigung von dominanten Kulturelementen, forciert wird), welche in

²¹³ Vgl. ebd., S. 62

²¹⁴ Vgl. ebd., S. 63 in Anlehnung an Jacques Derrida, *Archive Fever. A Freudian impression*, translated by Paul Patton, New York/New York: Columbia University Press 1995/1996

²¹⁵ Vgl. Derecho 2006., S. 63 – 64

²¹⁶ Vgl. ebd., S. 64

²¹⁷ Ebd., S. 64

²¹⁸ Vgl. ebd., S. 65

²¹⁹ Vgl. ebd., S. 66

²²⁰ Vgl. ebd., S. 67

kulturellen und kommerziellen Texten vertreten werden.²²¹ *Fan fiction* bietet den AutorInnen ebenso wie andere Arten des archontischen Schreibens die Möglichkeit, eine Geschichte beziehungsweise einen Urtext unendlich zu wiederholen, um ihn nach verschiedenen Interpretationsarten sowie unterschiedlichen Perspektiven abzuklopfen, neue Stimmen und Meinungen einzufügen und ihn in neue Kontexte zu überführen.

„[F]ic authors posit the question ‘what if’ to every possible facet of a source text [...] and explore situations that the makers of the source text simply cannot, because of the need for continuity and chronological coherence in the source text’s universe [...]. In fan fiction, there is a constant state of flux, of shifting and chaotic relation, between new versions of stories and the originary texts [...]“²²²

Fan fiction ist zusammengefasst eine literarische Art der Fan-Arbeit, welche die Bedeutungsmöglichkeiten von Ur- und Quellentexten ins Unendliche erweitert und in der Folge, nach dem Prinzip eines Archivs, auch rückwirkend Einfluss auf die Rezeption und Interpretation des jeweiligen Urtextes nimmt. Dabei entstehen jedoch in der Theorie keine hierarchischen Abstufungen von Urtexten und deren Erweiterungen; *fan fiction* ist nicht an die Konventionen von Urheberrechten und die inhaltlichen und formalen Restriktionen von offiziellen Veröffentlichungskanälen gebunden und kann (vielleicht sogar aus diesem Grund) antihierarchische und antidominante Tendenzen ausdrücken, welche in der dominanten Kultur auf diese Art relativ schwer darzustellen und zu veröffentlichen sind.

2.2.2.2. Anordnung, Genres und Subgenres von *fan fiction*

Busse und Hellekson geben Auskunft über die übliche Anordnung beziehungsweise das Erscheinungsbild eines Exemplars von *fan fiction*²²³: Über oder unter dem Titel findet sich üblicherweise ein *header*, der die Geschichte kategorisiert, kurze Informationen über den Inhalt und den Autor beziehungsweise die Autorin und im Einzelfall deren Kontaktdaten preisgibt. Dort finden sich im Fall von *slash* oder Romantik-Geschichten auch Informationen zu den so genannten *pairings*, sowie häufig eine UserInnen-bestimmte Bewertung. Unter anderem kann es vorkommen, dass im *header* auch *spoilers* oder Hinweise zu für die Geschichte relevanten

²²¹ Vgl. ebd., S. 69; Auch in zeitgenössischen Fan-Arbeiten ist die Frage zu stellen, ob und in welchem Maße tatsächlich progressive und alternative Interpretationen und emanzipatorische Grundsätze proklamiert werden oder ob unterschwellig eine Unterstützung der dominanten Kulturelemente (wie zum Beispiel die Hierarchie der Geschlechter oder der Ethnien) erreicht wird, die oberflächlich in Frage gestellt wurde.

²²² Ebd., S. 76 – 77

²²³ Vgl. Busse/Hellekson 2006, S. 10ff

Plotdetails des Kanons erwähnt werden. Im bereits erwähnten *disclaimer* oder Vorwort werden zudem Danksagungen an HilfestellerInnen, die so genannten Betas, sowie Hinweise zu UrheberrechtsinhaberInnen und Ähnliches angeführt.

Nun soll in aller Kürze auf die Vielfalt an Genres eingegangen werden, welche in den einzelnen Arten von *fan fiction* bedient werden.²²⁴ Eine übliche Einteilung je nach Inhalt der Geschichte bietet die Kategorisierung nach *pairings*: Während im Genre des *Gen(eral)* romantischen Beziehungen zwischen einzelnen Charakteren keine zentrale Rolle zugestanden wird, wird in den übrigen Kategorien zwischen *het(erosexual)* und *slash*²²⁵ (homosexuellen, in der Regel zwischen männlichen Partnern) beziehungsweise *femslash* oder *femmeslash* (als Bezeichnung für homosoziale und -sexuelle Beziehungen oder Begegnungen zwischen weiblichen Partnern) unterschieden. Romantische und sexuelle Elemente sind daher die Hauptunterscheidungseigenschaften von *fan fiction*.

„Gen is defined mainly by opposition. Horror, angst, darkfic, comedy, drabble, drama, and so on generally label the format or style of a narrative about romance and/or sex. [...] Gen, however, is fan fiction that falls predominantly into no other available genre [...].“²²⁶

Darunter gibt es zahlreiche Subgenres, die im Einzelnen im Rahmen der vorliegenden Arbeit nicht besprochen werden können. Dennoch sollen einige dieser Subgenres Erwähnung finden, da sie auch für die Fan-Praxis des Vidding von Bedeutung sein werden. *crossovers* kombinieren *setting*, Charaktere und Themen zweier oder mehrerer verschiedener Kanons miteinander. In *alternate universe fan fictions* werden bekannte Charaktere in andere Lebenswelten versetzt. Im Genre des *hurt/comfort* geht es hauptsächlich darum, dass eine Figur einer anderen Figur Trost spendet und/oder sie pflegt, nachdem dieser etwas Schmerzhaftes widerfahren ist. So genannte *Mary Sues* oder *Marty Stus* drehen sich um von den AutorInnen von *fan fictions* neu erfundene Charaktere, die mit bereits bekannten Figuren des Kanon interagieren. Häufig handelt es sich bei einer „Mary Sue“ beziehungsweise einem „Marty Stu“ (oder „Gary Stu“) um das Alter Ego der AutorInnen selbst – allerdings häufig eine idealisierte Version der AutorInnen, die als RetterInnen und *love interest* der ProtagonistInnen auftreten. Das Genre der Mary Sue stellt einen eigenen theoretischen Gegenstand dar, der im Zwiespalt von resistenten und dominanten

²²⁴ Vgl. ebd., S. 10ff

²²⁵ Die Bezeichnung *Slash* rührt von der Betitelung der einzelnen Geschichten her, die die Namen ihrer *parings* mit einem *slash*, englisch für „Schrägstrich“, verbinden.

²²⁶ Catherine Driscoll, „One True Pairing. The Romance of Pornography and the Pornography of Romance“, In: Kristina Busse/Karen Hellekson (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: Mc Farland & Company 2006, S. 79 – 96, hier S. 83

Lesarten steht. Eine ganze Reihe an Subgenres hat sich um die Bearbeitung einzelner Episoden eines seriellen Kanons oder alternativen Blickwinkeln eines seriellen oder einzelnen (filmischen) Kanons gebildet: *episode fixes* beheben „Fehler“ oder aus Sicht der AutorInnen fehlerhafte Einzelheiten einer Episode, *episode tags* oder *missing scenes* führen eine Begebenheit, die im Original nicht ausführlich (genug) gezeigt wurde, fort und *postscript scenes*²²⁷ fügen dem Ende einer Episode oder des Films noch eine Art Postskriptum an, das einen aus Sicht der AutorInnen befriedigenderen Abschluss bietet. Einige Genres werden nach den expliziten Sexualpraktiken der Hauptcharaktere benannt (wie zum Beispiel BDSM *bondage and discipline, dominance and submission, and sadomasochism* oder PWP, von Busse und Hellekson mit „porn without plot“ oder „plot? what plot?“²²⁸ übersetzt), andere nach stilistischen Entscheidungen der AutorInnen (zum Beispiel *badfic*, eine gewollt „schlechte“ Geschichte, die als Parodie gelesen werden kann oder *drabbles*, welche eine bestimmte Anzahl an Worten erreichen müssen). Nicht zuletzt erhalten Subgenres ihre Bezeichnungen durch das Hauptereignis, welches in der Geschichte verhandelt wird, wie der Tod eines der Charaktere oder andere Begebenheiten. Die verschiedenen Genres bestehen nicht isoliert voneinander. Vielmehr kann ein Exemplar einer Fan-Geschichte mehrere Genres gleichzeitig bedienen.

Als nächstes soll die fan-kulturelle Praktik der *fan fiction* unter dem Gesichtspunkt einer möglichen Ermächtigung der AutorInnen betrachtet werden. Es geht an dieser Stelle darum zu erörtern, ob und in welchem Maße das Schreiben von *fan fiction* eine antihegemoniale und antidominante Lesart der Fan-Objekte und Ur-Texte ermöglicht oder ob die Praxis der Fan-Geschichte nur selbst in der jeweiligen Gesellschaft dominante Hegemonien (darunter Geschlechter- und ethnische Hierarchien, Schönheitsideale, patriarchale Herrschaftsstrukturen *et cetera*) weiterführt und damit verfestigt.

²²⁷ Coppa 2006, S. 47

²²⁸ Busse/Hellekson 2006, S. 11

2.2.2.3. *Fan* und *slash fiction*: *empowerment* des Unterdrückten oder Verfestigung der dominanten Gesellschaftsstruktur?

Henry Jenkins' Arbeit rund um das Phänomen „Fan“ versucht den Standpunkt zu festigen, dass „media consumers [are] active, critically engaged, and creative.“²²⁹ Dies beinhaltet auch die aktive Auseinandersetzung mit dem Fan-Objekt und die kritische Hinterfragung der im Fan-Objekt oder dem Fan-Text latent aktiven Ideologien. Wie Christine Scodari bemerkt, entscheidet sich in dieser Auseinander-setzung die Frage, ob die dominanten Ideologien des Fan-Texts in weiterer Folge akzeptiert und weitergeführt oder abgelehnt und neu geformt werden:

„Fan practices entail the maintenance, adoption, negotiation and/or refusal of hegemonic methods and messages.“²³⁰

Allerdings beschränkt sich die Fan-Arbeit im Bereich der *fan fiction* nicht auf die antihegemoniale Aufdeckung von immanenten und auf den ersten Blick unsichtbaren Hegemonien: Henry Jenkins stellt fest, dass Fans mit der Anfertigung von Fan-Arbeiten unterschiedlichste Ziele verfolgen. So nehmen sie zum Beispiel im Bereich der *fan fiction* Potentiale, die der Ur-Text aus verschiedenen Gründen nicht erfüllt oder erfüllen kann, wahr und gestalten so den Fanon nach ihren eigenen Vorstellungen um.

„Fans [...] see unrealized potentials in popular culture and want to broaden audience participation. Fan culture is dialogic rather than disruptive, affective more than ideological, and collaborative rather than confrontational. [...] [P]oachers want to appropriate [dominant media] content, imagining a more democratic, responsive, and diverse style of popular culture.“²³¹

Virginia Keft-Kennedy merkt außerdem dazu an, dass (im Bereich der *slash fiction*) häufig Ur-Texte wie TV-Shows oder Filme für die Bearbeitung ausgewählt werden, welche bewusst die Möglichkeit von gleichgeschlechtlichen Partnerschaften negieren oder zumindest nicht offen zur Schau stellen.²³² Wie bereits zuvor festgestellt und mit Hilfe von Abigail Derecho erläutert, stellt *fan fiction* eine Praktik dar, die es vor allem von unterdrückten Gruppen innerhalb einer gegebenen Gesellschaft – in ihrer Abhandlung geht sie vor allem auf Frauen und ethnische

²²⁹ Jenkins 2006b, S. 1

²³⁰ Scodari, 2007, S. 49

²³¹ Jenkins 2006b, S. 150

²³² Vgl. Virginia Keft-Kennedy, „Fantasising Masculinity, in *Buffyverse Slash Fiction: Sexuality, Violence, and the Vampire.*“, *Nordic Journal of English Studies* 7/8, 2008, S. 49 – 80, hier S. 56, <http://www.ojs.ub.gu.se/ojs.index.php/njes/article/view/119/123> (zuletzt aufgerufen am 26.07.2012)

Minderheiten ein, in demselben Maße gilt dies jedoch auch für aus verschiedenen Gründen sanktionierte Gesellschaftsgruppen, wie homo- und transsexuelle Menschen – ermöglicht, auf kulturelle Texte zuzugreifen und diese nach ihren Vorstellungen zu verändern beziehungsweise die unterschwelligten Ideologien aufzudecken und anzuprangern.

„Fan Fiction is [...] generated first of all by a practice of reading which, rather than expressing its latent meanings, *reorients* a canonical text, opening its fictional world onto a set of demands determined by the individual reader and her knowledge of the (fictional and nonfictional) world(s). [...] It is through writing fan fiction that a fan can, firstly, make space for her own desires in a text which may or may not at first sight provide the resources to sustain them; and, secondly, recirculate the reoriented text among other fans without attempting to close the text on the ‘truth’ of her reading [...].“²³³

Henry Jenkins sieht die Ursache dafür, dass überwiegend Frauen *fan fiction* erstellen, in der bei Männern und Frauen unterschiedlichen Rezeptions- und Aneignungsweise von Texten, die sich in der unterschiedlichen Sozialisierung der beiden Geschlechter begründet. Er zieht dazu eine Studie von David Bleich zu Rate, in der festgestellt wurde, dass sich Männer mehr auf die narrative Organisation sowie die Absicht der AutorInnen des Urtexts konzentrieren, während Frauen mehr Energie auf die Rekonstruktion der textuellen Welt und das Verständnis für die fiktionalen Charaktere aufwenden.²³⁴ Ika Willis stellt in ihrer Untersuchung von „Harry Potter“-*fan fiction* klar, dass es weder prinzipiell resistente Texte (seien es Ur- oder Fan-Texte) noch prinzipiell resistente LeserInnen gibt.²³⁵ Allerdings hat jeder Text das Potential zur Wiederholung und zur (wiederholten) Verhandlung und Neuorientierung. Dies passiert auf vielfältige Weise:

Zum Beispiel fügen viele AutorInnen einen neuen Charakter in das fiktionale Universum des Fan-Texts ein, eine so genannte Mary Sue²³⁶:

²³³ Ika Willis, „Keeping Promises to Queer Children. Making Space (for Mary Sue) at Hogwarts“, In: Kristina Busse/Karen Hellekson (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: Mc Farland & Company 2006, S. 153 – 170, hier S. 155

²³⁴ Vgl. Jenkins 2006b, S. 43 unter Zitation von David Bleich, „Gender Interests in Reading and Language.“ In: Elizabeth A. Flynn/P. P. Schweikart (Hg.), *Gender and Reading: Essays on Readers, Texts and Contexts*. Baltimore/Maryland: Johns Hopkins University Press 1986, S. 234 – 266, hier S. 239; Henry Jenkins argumentiert außerdem, dass Frauen es sich speziell im *science fiction*-Genre zur Aufgabe machen und gemacht haben, das vorherrschende Frauenbild (beziehungsweise den Mangel an einem selbstbestimmten und erfolgreichen Frauenbild) zu korrigieren. Vgl. Jenkins 2006b, S. 46ff

²³⁵ Vgl. Willis 2006, S. 155

²³⁶ Unter einer Mary Sue (männliche Versionen: Marty Stu, Gary Stu, Larry Stu) versteht man einen (häufig weiblichen) fiktionalen Charakter, der hauptsächlich zur Wunschbefriedigung (in Form eines Alter Ego) der AutorInnen dient. Mary Sues haben in den meisten Fällen ausschließlich positive Eigenschaften, wie Schönheit, Charakterstärke und bestimmte nützliche Fähigkeiten und Talente. Der Name „Mary Sue“ ist angelehnt an einen gleichnamigen fiktionalen Charakter in der Parodie „A

„Fan fiction [...] brings a text to a legibility formed out of a set of associations ‘chosen’ on the basis of the demands made by a reader’s desiring subjectivity: one of those demands might be precisely that the fictional universe should have space for the reader herself, for her desires, her demands, her politics.“²³⁷

Das Genre der Mary Sue erntet viele Gegenstimmen, da die eingefügte Figur hauptsächlich dazu neigt, bereits bestehende Gender-Hierarchien und Romantik-Konventionen zu reproduzieren, indem sie für die männlichen Charaktere des ausgewählten Symboluniversums in betontem Bezug auf ihr Äußeres attraktiv ist.

„Mary Sue’s overwhelming perfection is a reproduction of the romance system that is already in place in our culture, namely that a woman deserves the love of a desirable partner for achieving a culturally predetermined ideal of beauty.“²³⁸

Andere TheoretikerInnen sehen Mary Sue als ein Instrument des *empowerment* an, welches dazu dienen kann, die Dominanz männlicher Charaktere in populären fiktionalen Texten zu unterlaufen und sich als Fan-AutorIn selbst in die favorisierte Geschichte einzubringen.²³⁹

Eine andere Art beziehungsweise ein anderes Genre der *fan fiction* stellt die so genannte *slash fiction* dar, die, so Anne Kustritz, der reproduzierten Gender-Hierarchie von Mary Sues entgegengestellt ist.²⁴⁰ Die folgende Definition soll stellvertretend für einige theoretische Abhandlungen stehen, welche die grundsätzlichen Merkmale von *slash fiction* wie folgt abgrenzen:

„Slash is homoerotic fiction that can be composed by gay, bisexual, or lesbian fans [diese Begrenzung bleibt diskutierbar, Anm.] about characters of their own sex, thereby challenging heteronormativity.“²⁴¹

Trekker’s Tale“ von Paula Smith aus dem Jahr 1973. Vgl. Wikipedia, *Mary Sue*, http://en.wikipedia.org/wiki/Mary_Sue (zuletzt aufgerufen am 23.08.2012); Da das Genre der Mary Sue für die vorliegende Arbeit nur eine untergeordnete Rolle spielt, wird sie hier nur sehr kurz behandelt.

²³⁷ Willis 2006, S. 163

²³⁸ Anne Kustritz, „Slashing the Romance Narrative“, *The Journal of American Culture* 26/3, 2003, S. 371 – 384, hier S. 380

²³⁹ Vgl. Chander/Sunder 2007, S. 597 – 626; Vgl. Beth E. Bonnstetter./Brian L. Ott, „(Re)Writing Mary Sue: Écriture Féminine and the Performance of Subjectivity.“ *Text and Performance Quarterly* 31/4, 2011, S. 342 – 367

²⁴⁰ Vgl. Kustritz 2003, S. 380

²⁴¹ Scodari 2007, S. 51

In anderen theoretischen Untersuchungen wird wiederum davon ausgegangen, dass es sich bei den AutorInnen von *slash fiction* hauptsächlich um heterosexuelle Frauen handelt:

„The term slash fiction refers to stories, written by amateur authors (who are almost solely heterosexual women), that involve placing two television or film characters of the same gender, usually male, into noncanonical romantic relationships with each other.“²⁴²

Eden Lackner, Barbara Lynn Lucas und Robin Anne Reid sprechen sich jedoch dafür aus, dass diese Begrenzung ahistorisch universalisiert wurde und dass die binäre Unterscheidung von hetero- und homosexuell in Frage gestellt werden muss.²⁴³ Nimmt man es als gegeben an, dass die AutorInnen von *fan* und *slash fiction* hauptsächlich heterosexuelle Frauen sind, ergeben sich Fragen nach den Gründen dieses Phänomens:

„[S]lash in particular raises particular issues of identity and sexualities: women writing fantasies with and for one another projected through and by same-sex desires suggests that fandom may be a queer female space.“²⁴⁴

Im Folgenden Teil der Arbeit sollen einige Theorien, die *fan* und *slash fiction* zu begründen suchen, genauer betrachtet werden. Laut Camille Bacon-Smith ist die Anfertigung von *slash*-Erzählungen eine Art Ersatzverhalten, welches es (heterosexuellen) Frauen ermöglicht, sexuelle Fantasien zu imaginieren, die sie in der Realität und in heterosexuellen Beziehungen nicht erfüllt sehen können.²⁴⁵ Virginia Keft-Kennedy spinnt dieses Argument in Hinblick auf Fan-fiktive Szenarien, welche Gewalt und/oder Tabus (wie BDSM oder Vergewaltigungsszenen) beinhalten, weiter: diese erlauben es den AutorInnen, ihre Fantasien auf homosexuelle, männliche Charaktere zu projizieren, ohne sich selbst einer solchen Situation aussetzen zu müssen.²⁴⁶

Ein weiteres Argument, das häufig und vor allem im Bereich der *slash fiction* aufgebracht wird, ist die egalisierende Tendenz von *slash*, also von Geschichten über Paare desselben Geschlechts. Christine Scodari erwähnt dazu einige Studien, die *slash fiction* als Weg, egalitäre intime

²⁴² Kustritz, 2003, S. 371

²⁴³ Eden Lackner/Barbara Lynn Lucas/Robin Anne Reid, „Cunning Linguistics. The Bisexual Erotics of Words/Silence/Flesh“, In: Kristina Busse/Karen Hellekson (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: Mc Farland & Company 2006, S. 189 – 206, hier S. 191ff

²⁴⁴ Kristina Busse, „My Life Is a WIP on My LJ. Slashing the Slasher and the Reality of Celebrity and Internet Performances“, In: Kristina Busse/Karen Hellekson (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: Mc Farland & Company 2006, S. 207 – 224, hier S. 208

²⁴⁵ Vgl. Bacon-Smith 1992, S.147

²⁴⁶ Vgl. Keft-Kennedy 2008, S. 63

Beziehungen zu visualisieren, beschreiben.²⁴⁷ Das Machtgefüge innerhalb einer romantischen (oder ausschließlich sexuellen) Beziehung verschiebt sich in *slash fiction*, so der Tenor, vom Mann als alleinigen Träger zu beiden Partnern als gleichberechtigte und gleich mächtige Gefährten.²⁴⁸ Allerdings stellt Scodari die berechtigte Frage, warum dies gerade in Form von *slash fiction* mit (idealisierten) männlichen Charakteren geschieht, wenn dasselbe Prinzip auch in konventionell heterosexuellen *pairings* ausgearbeitet werden könnte. Sie bietet mehrere Theorien an, welche besagen, dass der Grund für diesen Schritt die in den Medien mangelnden Angebote einer starken, autonomen Frauenfigur ist, welche eine egalitäre Beziehung mit einem gleichberechtigten (männlichen) Partner eingehen könnte.²⁴⁹ Elizabeth Woledge führt an dieser Stelle den Begriff „Intimatopia“ in die Diskussion um *slash fiction* ein, um eine Tendenz von *slash fiction* in fiktionalen (zum Beispiel TV-seriellen) Inhalten zu beschreiben, die sich in hauptsächlich homosozialen Umfeldern abspielen.²⁵⁰

„Intimatopia is a homosocial world in which the social closeness of the male characters engenders intimacy. Eve Kosofsky Sedgwick's work on male homosocial desire has highlighted how, 'for different groups in different political circumstances, homosexual activity can be either supportive of or oppositional to homosocial bonding' [...]. It is clear that in intimatopia, despite the diverse cultural and political backgrounds of individual writers, homosocial bonding is depicted as directly supportive of homosexual activity.“²⁵¹

Anne Kustritz fügt dem hinzu, dass so genannte *buddy shows*, TV-Serien, die sich um eine gemeinsame Arbeitswelt zweier (meist männlicher) Protagonisten drehen, den gleichberechtigten Partner stets als Angehöriger desselben Geschlechts wie die andere Hauptfigur darstellen, während Angehörige des anderen Geschlechts nur als austauschbare und handlungsvorantreibende Elemente eingeführt werden. Frauen sind in *buddy shows*, die

²⁴⁷ Christine Scodari, „Resistance Re-Examined: Gender, Fan Practices, and Science Fiction Television“ *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*. 1/2, 2003, S. 111 – 130, hier S. 113 – 114

²⁴⁸ Vgl. u.a. Mirna Cicioni, „Male pair-bonds and female desire in fan slash writing. In: Cheryl Harris/Alison Alexander (Hg.), *Theorizing Fandom: Fans, subculture and identity*. Cresskill/New Jersey: Hampton 1998, S. 153 – 178, hier S. 169

²⁴⁹ Vgl. Scodari 2003, S. 115; Scodari widerlegt diese Behauptung in ihrer folgenden Untersuchung von *Farscape*, David Kemper/Brian Henson, USA 1999 – 2003 und *Stargate SG-1*, Jonathan Glassner/Brad Wright, USA 1997 – 2007 Fan-Gemeinschaften, worin sich Fans für konventionelle Paarungen mit einem dominanten männlichen und einem devoten weiblichen Partner aussprechen, was auch Teile des seriellen Plots unterstützt.

²⁵⁰ Vgl. Elizabeth Woledge, „Intimatopia. Genre Intersections Between Slash and the Mainstream“, In: Kristina Busse/Karen Hellekson (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: Mc Farland & Company 2006, S. 97 – 114

²⁵¹ Ebd., S. 100 unter Zitation von Eve Kosofsky Sedgwick, *Between men: English literature and male homosocial desire*. New York/New York: Columbia University Press 1985, S. 6

männliche Protagonisten beinhalten, vernachlässigbare und ständig wechselnde Nebenfiguren.²⁵²

„The result is that [in *buddy shows*, Anm.] women are for passion and ‘buddies’ are for compassion. [...] The most intense relationships, therefore, are between men [...].“²⁵³

Woledge betont, dass trotz der egalitären Tendenzen in *slash fiction*-Arbeiten stets eine Hierarchie zwischen den beiden Hauptprotagonisten besteht, was eine Lesart von homosexuellen *pairings* als gleichberechtigte Partner zumindest zum Teil in Frage stellt. Allerdings fungieren Momente der Intimität als transzendente Ereignisse, welche den hierarchischen Unterschied zwischen den einzelnen Charakteren (zumindest während dieser Momente) aufhebt.²⁵⁴ Dies steht im scharfen Kontrast zu den meisten Behandlungen von sexuellen Interaktionen zwischen Partnern verschiedenen Geschlechts.

„Slash stories transform the nature of sexual intercourse that, in heterosexual fiction, is often portrayed as a conquest or a devaluation of the woman who ‘loses her flower’ if she should consent to be ‘taken’.“²⁵⁵

Kustritz stellt fest, dass, während Sex in heterosexuellen Beziehungen Akte von Dominanz und Geschlechterhierarchie darstellt, in *slash fiction* jedoch als Vertrauensbeweis und Intimitätssteigerung fungiert. Zudem kommt sie zu dem Schluss, dass sexuelle Interaktion in *slash* selten kontext- und folgenlos erscheint, was diese *fan fiction*-Genre von Pornographie zumindest in diesem Punkt voneinander unterscheidet.²⁵⁶ Ein weiterer Unterschied zwischen *slash fiction* und Geschichten, die heterosexuelle und heterosoziale Bindungen in den Vordergrund stellen, besteht in der Bedeutung, die äußerlicher Attraktivität der einzelnen Charaktere beigemessen wird. Kustritz dazu:

„In slash [...] [t]he character's attraction to each other is primarily intellectual or spiritual, based upon a long friendship. They are deserving not because of their appearance, but because of their character.“²⁵⁷

²⁵² Vgl. Kustritz 2003, S. 376ff

²⁵³ Ebd. S. 377

²⁵⁴ Vgl. Woledge 2006, S. 108ff

²⁵⁵ Kustritz 2003, S. 377

²⁵⁶ Vgl. ebd., S. 377 – 378

²⁵⁷ Ebd., S. 378

Allerdings werden die Protagonisten von *slash fiction* selten als offen homosexuell profiliert: vielmehr wird eine Lesart bevorzugt, welche die Charaktere nicht aufgrund ihrer sexuellen Neigungen und Vorlieben, sondern aufgrund ihres gegenseitigen Vertrauens zueinander finden lässt.

„[S]lash remains gender-neutral by making gender basically unimportant.“²⁵⁸

Anne Kustritz führt einen weiteren Grund für die Auswahl der Protagonisten sowie für die generelle Anfertigung von *slash fiction* an: Hauptsächlich werden für *slash*-Geschichten die männlichen Hauptcharaktere, die „Helden“ ausgewählt, die fast ausschließlich patriarchale Werte, Normen und ein Verständnis von Männlichkeit als emotionslos, dominant und undurchdringlich vertreten.²⁵⁹ Dies stellt für *slash*-AutorInnen ein Problem dar, dem in ihren Geschichten beigegeben werden muss:

„Fan writers ‘repair the damage’ done to these characters at the hand of the writers and producers of the source product by making them into real people with personalities, faults, needs, illogical desires and weaknesses.“²⁶⁰

Das Ziel von *fan* und *slash fiction* ist, so Kustritz, die traditionellen Wertunterschiede und Hierarchien zwischen Geschlechtern und Ethnien aufzubrechen und sie in Werte von kommunalen Gesellschaften umzuwandeln, die ethnische und sexuelle Gleichberechtigung propagieren. Allerdings hält Christine Scodari mit dem Argument, dass *slash fiction* in (weiblichen) Konkurrenzängsten gegenüber fiktionalen Frauen begründet ist, entgegen, dass

„[...] to celebrate a motivation in which even a fictional woman is perceived as the rival of a female fan whose chief aim is to fantasize about being the sole devotional object if two similarly fictional man can be rather dismaying.“²⁶¹

„[M]y inquiry shows that the more typical slash authored by women about male personae can often be motivated by patriarchal, hegemonic stereotypes of competition among women over men that lead to regarding even fictional female characters as rivals to be marginalized and disparaged.“²⁶²

²⁵⁸ Ebd., S. 379

²⁵⁹ Vgl. ebd., S. 374

²⁶⁰ Ebd. 2003, S. 375

²⁶¹ Scodari 2003, S. 115

²⁶² Scodari 2007, S. 51

In Scodaris Studie zu Beatles-Fans stellt sich die Frage, inwiefern die Produktion von *slash fiction* (vor allem im gegebenen Kontext der Studie selbst) mehr durch weibliche Rivalität – ein Resultat patriarchaler Hegemonien – untereinander beziehungsweise zwischen Fans und (fiktionalen) weiblichen Charakteren als durch die widerständige Lesart des Urtextes (in seiner jeweiligen Form) motiviert ist.²⁶³ Daher führt sie weiter an, dass es für den wissenschaftlichen Zugang zu *slash fiction* notwendig ist, die Gründe für deren Produktion zu erforschen. Sie zieht Douglas Kellner hinzu, der Widerstand und Lustgewinn via die Produktion von Fan-Texten nicht mit progressiven Elementen der kreativen Aneignung kultureller Texte *per se* gleichsetzen möchte und zu unterscheiden versucht, ob Fan-Texte aus Gründen des progressiven Widerstands gegen hegemoniale Darstellungs- und Sichtweisen oder aus reinem Lustgewinn produziert werden.²⁶⁴ Folgt man dieser Argumentationslinie, so gelangt man wie Scodari zu dem Schluss, dass Fan-Texte oft mehr über die Identität, die Wünsche und die persönliche Geschichte der ProduzentInnen aussagen, als über die im Ursprungstext vertretenen Ansichten und dessen Kontext.²⁶⁵ Hier zeigen sich auch Parallelen von *slash fiction* und Mary Sues: beide scheinen die AutorInnen in eine Position im Aufmerksamkeitsfokus eines fiktionalen, idealisierten männlichen „Helden“ zu versetzen, sei es als Objekt des Begehrens oder als voyeuristisches Auge, welches jegliche weibliche Konkurrenz aus dem Kontext der eigenen Geschichte eliminiert hat.²⁶⁶

Eine weitere Problemstellung in Hinblick auf die gesellschaftliche Bedeutung von *fan fiction* ist die tatsächliche subversive Wirkung, welche sie entfaltet. In vielen Fan-fiktionalen Geschichten werden, wie bereits erwähnt, geltende gesellschaftliche Normen und Regulierungen nicht unterlaufen, sondern zusätzlich mit Hilfe einer neuen Erzählung reproduziert und damit verfestigt. Christine Scodari hat in ihrer Untersuchung von Fan-Praktiken ebenfalls Zweifel daran zum Ausdruck gebracht, dass *fan fiction per se* ein Akt der Resistenz gegen gesellschaftliche (seien es heteronormative oder andere hierarchische) Normen und Werte ist.

„The very act of fans creatively laboring to adjust commercial texts to their interests is remarkable, but their particular adjustments or the motives behind them are not always

²⁶³ Vgl. ebd., S. 59

²⁶⁴ Vgl. Douglas Kellner, „Cultural Studies vs. political economy: Overcoming the divide“, <http://www.bibks.uu.se/tks/images/kellner.pdf> (zuletzt aufgerufen am 15.03.2002) zitiert nach Louisa Stein/Kristina Busse, „Limit Play: Fan Authorship between Source Text, Intertext, and Context.“ *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*. 7/4, 2009, S. 192 – 207

²⁶⁵ Vgl. Scodari 2007, S. 52

²⁶⁶ Vgl. Scodari 2003, S.115

resistive, despite the fact that much of the incipient work tends to frame such reservations as minor caveats rather than as emphatic claims.”²⁶⁷

Wie Henry Jenkins angibt, ist *fan fiction* in dieser Hinsicht

„[...] a literature of reform, not of revolt. The women still acknowledge their need for the companionship of men, for men who care for them and make them feel special, even as they are asking for those relationships to be conducted in different terms.”²⁶⁸

Dies gilt im besonderen Fall für *Mary Sue-fan fiction*, ähnliche Tendenzen haben jedoch einen großen Anteil an dem meisten *fan fictions*.

Zusammenfassend ist nach Prüfung der Argumente festzustellen, dass der Fan-Praxis der *fan fiction* zwar prinzipiell die Möglichkeit zur subversiven und anti-dominanten Auslegung von (populär-)kulturellen Texten und Objekten immanent ist, dass dieses Potential jedoch nicht für jedes einzelne Exemplar von *fan fiction* gelten kann. Bestimmte gesellschaftliche Normen und Werte bilden für viele Fan-AutorInnen den ideologischen Hintergrund für ihre Geschichten. Die am häufigsten in *fan fiction* bedienten Ideologien sind unter anderem die Subordination von Frauen sowie die Hegemonie von männlichen „Helden“, deren Idealbild auch eine ethnische Komponente birgt: der „weiße Mann“ bleibt in medialen kommerziellen Texten ebenso wie in den danach produzierten Fan-Texten allen anderen Menschen (und Spezies) überlegen. Das Idealbild der Frau misst sich an ihrer Attraktivität – in Fan-Texten häufig auch an ihrer Intelligenz – und vor allem an ihrer Bereitschaft zur Aufopferung für die „gute Sache“ beziehungsweise für das Leben des geliebten Helden; der idealisierte männliche Held ist sowohl in *Mary Sues* als auch in *slash fiction* das Objekt der (romantischen und sexuellen) Begierde einer größtenteils weiblichen LeserInnen- und AutorInnenschaft, die sich (vor allem im Genre des *slash*) auch einer Konkurrenz mit fiktiven weiblichen Charakteren entzieht, indem sie entweder selbst (als *Mary Sue*) in Erscheinung tritt oder Frauen als (unter anderem sexuell) interessante Partnerinnen von vornherein ausschließt. Auch übertreffen Liebe und Heirat andere Lebensziele der ProtagonistInnen von *fan fiction* und wiederholen in dieser Hinsicht ebenso die Grundbotschaft der meisten medial-kommerziellen Texte.²⁶⁹ Henry Jenkins sieht außerdem den

²⁶⁷ Ebd., S. 113

²⁶⁸ Jenkins 2006b, S. 54

²⁶⁹ Virginia Keft-Kennedy widerlegt dies allerdings zum Teil in ihrer Untersuchung von *Buffy the Vampire Slayer*, Joss Whedon/Gail Berman, USA 1997 – 2001: Hier stellt sie fest, dass der

Respekt für das zugrunde liegende Produkt des Fan-Interesses als Grund an, bei der Verfertigung von Fan-Literatur bestimmte Aspekte des Kanons, die aus Sicht eines bewusst antihierarchischen Publikums einer kritischeren Betrachtung bedürften, unberührt zu lassen.

„[T]he strange mixture of fascination and frustration characteristic of fannish response means that fans continue to respect the creators of the original series, even as they wish to rework some program materials to better satisfy their personal interests. Their desire to revise the program material is often counterbalanced by their desire to remain faithful to those aspects of the show that first captured their interests.“²⁷⁰

Alles in allem bleibt zu sagen, dass die These von *fan fiction* als *per se* kritische und resistente Fan-Praxis nicht ohne Weiteres haltbar ist, dass jedoch *fan fiction* stets das Potential dazu birgt, bestehende Normen von Gender, Sexualität, geschlechter- oder ethnienbezogene Subordination, Dominanz und Hegemonie anzufechten und in Frage zu stellen sowie die jeweils eigene Interpretation einer Geschichte sowohl selbst zu kreieren als auch über die verschiedenen Kanäle zu verbreiten und zur Diskussion zu stellen.

2.2.2.4. *Fan fiction*: Intermedialität und Intertextualität?

In diesem Teil des Kapitels zu *fan fiction* soll die vorliegende Art der Fan-Arbeit in den Kontext der Intermedialitätstheorie eingewoben werden. Ziel ist es festzustellen, auf welche Art und Weise *fan fiction* ein intermediales Phänomen darstellt. Zu diesem Zweck wird vor allem Irina Rajewskys Aufarbeitung des Begriffs „Intermedialität“ auf den vorliegenden Gegenstand übertragen. Zu Beginn ist jedoch festzustellen, dass *fan fiction* sich auf mehrere, medial voneinander unterschiedliche Ur-Texte beziehen kann; *fan fiction* ist mittlerweile ein Ausdruck des *media fandom* allgemein, wie Virginia Keft-Kennedy beschreibt:

“Today [...] slash fiction or ‘fanfic’ as it is often called, is not only a pervasive aspect of televisual fan culture generally, with slash produced around numerous cult-popular television series, but also extends to include other types of media texts such as films, video games, and novels.“²⁷¹

resistente Akt der Umgestaltung des Ur-Textes in der offenen Verneinung von den Konventionen der romantischen Liebe besteht. Vgl. Keft-Kennedy 2008, S. 72ff

²⁷⁰ Jenkins 2006b, S. 55

²⁷¹ Keft-Kennedy 2008, S. 52

Für den Gegenstandsbereich der vorliegenden Arbeit sind vor allem literarische Bezugnahmen auf das Medium Literatur²⁷² sowie auf TV- oder Filmproduktionen von Bedeutung. Zu Beginn ist das Verhältnis von *fan fiction* in Bezug auf literarische Vorlagen zu klären, um danach auf intermediale Bezugnahmen zwischen dem literarischen Genre der *fan fiction* und den fremdmedialen Phänomenen von Film und Fernsehen einzugehen.

In dem Fall, dass sich *fan fiction* (ausschließlich) auf literarische Vorbilder bezieht, ist nach Irina Rajewsky anzunehmen, dass es sich um ein intramediales Phänomen handelt:

„‘Intramedialität’ [wird] als Terminus zur Bezeichnung jener Phänomene herangezogen [...], die, dem Präfix entsprechend, *innerhalb* eines Mediums bestehen, mit denen also eine Überschreitung von Mediengrenzen nicht einhergeht.“²⁷³

In der Folge beschreibt Rajewsky die Bezugnahme zweier literarischer Texte aufeinander als „Intertextualität“.²⁷⁴ Dieser Begriff der Intertextualität ist in diesem Fall einer eingeschränkten, „traditionalistischen“ Ansichtweise geschuldet, welche nur konkrete, intentionale und markierte Bezüge eines literarischen Textes auf andere literarische Texte (also ausschließlich Texte im eng gefassten Sinn als sprachlich und schriftlich fixierte Symbolsysteme) in die Kategorie der Intertextualität mit einbezieht.²⁷⁵ *fan fiction*, welche explizit auf Figuren, Handlungsstränge sowie (fiktionale) Symboluniversen einer literarischen Vorlage zurückgreift beziehungsweise jene Figuren, Handlungsstränge und Symboluniversen in andere Handlungszusammenhänge überführen, ohne das Medium der Literatur zu verlassen, sind dieser Argumentation nach als intramediale und intertextuelle Phänomene zu betrachten.

Bei *fan fiction*, die ihre Topoi, Charaktere und Symboluniversen aus TV-Formaten oder Spielfilmen bezieht, liegt ein Medienwechsel vom audiovisuellen zum literarischen Medium vor. Dies passiert nach Irina Rajewskys Definition des Phänomens der Intermedialität.

²⁷² *fan fiktions*, die auf Texten aus dem Medium der Literatur basieren, sind nur für das Subkapitel der *fan* und *slash fiction* relevant, da sich der Tenor der vorliegenden Arbeit grundsätzlich auf das Medium Film, TV beziehungsweise Video konzentriert. Daher soll die intermediale Bezugnahme von *fan fiction* auf Literatur an dieser Stelle nur kurz behandelt werden.

²⁷³ Irina O. Rajewsky, *Intermedialität*. Tübingen [u.a.]: Francke 2002, S. 12

²⁷⁴ Vgl. ebd., S. 12

²⁷⁵ Vgl. ebd., S. 48ff

„[Mit dem Begriff der Intermedialität bezeichnet man, Anm.] Mediengrenzen überschreitende Phänomene, die mindestens zwei konventionell als distinkt wahrgenommene Medien involvieren.“²⁷⁶

Rajewskys Auffassung der Intermedialität beinhaltet, wie bereits in einem früheren Kapitel beschrieben, drei voneinander distinkte Ausprägungen: Intermediale Bezüge, Medienwechsel und Medienkombination. Da es sich bei den meisten *fan fictions* um rein schriftlich-literarische Arbeiten handelt, die also nur ein materiell präsent Medium darstellen, fallen diese unter die Kategorie der Intermedialen Bezüge.

„[Unter Intermedialen Bezügen sind, Anm.] Verfahren der Bedeutungskonstitution eines medialen Produkts durch Bezugnahme auf ein Produkt [...] oder das semiotische System [...] eines konventionell als distinkt wahrgenommenen Mediums mit den dem kontaktnehmenden Medium eigenen Mitteln [zu verstehen]; nur letzteres ist materiell präsent. Bezug genommen werden kann auf das fremdmediale System als solches oder aber auf ein (oder mehrere) Subsystem(e) desselben, wobei letzteres *per definitionem* auch ersteres impliziert.“²⁷⁷

Intermediale Bezüge stellen ebenfalls keine abgeschlossene Kategorie dar, sondern unterscheiden sich in vielerlei Hinsicht ebenfalls voneinander. So kann das kontaktnehmende Medium (der Text der jeweiligen *fan fiction*) in vielerlei Hinsicht Bezug auf das kontaktgebende Medium (den Film oder die Fernsehserie) nehmen: in Form einer Einzelreferenz oder einer Systemreferenz. Im Falle einer Einzelreferenz wird im kontaktnehmenden Medium Bezug auf ein bestimmtes Produkt, dessen einzelne Elemente oder dessen Struktur des kontaktgebenden Mediums (in Form einer Erwähnung oder eines Zitats) genommen. Gleichzeitig indiziert eine Einzelreferenz immer auch eine Systemreferenz, in der das kontaktgebende Medium auch *qua* mediales System als solches (zum Beispiel als Film, als TV-Produktion) anzitiert wird.²⁷⁸ Ein *fan fiction*-Exemplar, das sich also zum Beispiel der Figuren einer TV-Serie bedient und diese innerhalb einer neuen Geschichte miteinander in Verbindung setzt, nimmt demnach Bezug auf einzelne Elemente des kontaktgebenden Mediums, ohne das kontaktgebende Medium mit dem ihm zur Verfügung stehenden Mitteln imitieren zu können. Der literarische Text der *fan fiction* zitiert so einerseits explizit Elemente des kontaktgebenden Mediums, rekurriert andererseits auf das kontaktgebende Medium *per se* mit dem ihm eigenen ästhetischen und produktionsbezogenen Eigenheiten, seinem Genre und seinem Gattungsschema.

²⁷⁶ Ebd., S. 13 (Schema 1)

²⁷⁷ Ebd., S. 19 (Schema 2)

²⁷⁸ Vgl. ebd., S. 73ff

Für eine genauere Analyse des Bezuges von *fan fiction* und fremdmedialer Phänomene wie dem Film oder der Fernsehserie wäre eine Hinzunahme von verschiedenen Beispielen nötig. Die vorliegende Arbeit kann dies in dem ihr zugewiesenen Umfang nicht leisten. Dennoch wird die kurze Untersuchung der *fan fiction* im Umfeld der Intermedialitätstheorie für die folgende Analyse von Fanvideos im Zusammenhang mit dem ihnen anverwandten Genre der *fan fiction* von Bedeutung sein.

3. Vidding: Die Macht über die Erzählung

Zu Beginn der vorliegenden Arbeit wurde der Forschungsgegenstand bereits in einer Weise definiert, die keine zusätzliche Klärung einfordert. Hier soll die Fan-Praxis des Vidding beziehungsweise deren Ergebnis, das Fanvideo, in den Kontext der zuvor behandelten Fan-Arbeiten gebracht werden. Zunächst folgt eine Beschreibung der bestimmten Anordnung sowie der Einteilung des Fanvideos in die verschiedenen Genres und Subgenres, bevor dazu übergegangen wird, das grundsätzliche Potential des Fanvideos zur Widerständigkeit zu erforschen. Ziel dieses Kapitels ist es zu erfahren, ob die These des Fanvideos als *per definitionem* gegen hegemoniale Ideologien widerständige, reformierende und alternative Fan-Praxis haltbar ist oder ob das Fanvideo – ähnlich der *fan* und *slash fiction* – zwar grundsätzlich widerständige Tendenzen aufweist, jedoch auch parallel zu vorherrschenden Vorstellungen von Sexualität, (Wirk- und Sprech-)Macht, Heteronormativität und anderen führenden Ideologien operieren kann.

3.1. Genres und Anordnung des Fanvideos

Jedes Fanvideo begründet sich im Prinzip darin, dass das Ausgangsmaterial den Wünschen der ProdUserInnen in einer bestimmten Hinsicht nicht entspricht, der Film oder die Fernsehserie also aus Sicht der ProdUserInnen unzuverlässig erzählt. Dieses unzuverlässige Erzählen im *footage* (des Films, der TV-Serie) soll durch das Fanvideo oder durch eine Reihe von Fanvideos ausgeglichen werden. Zu diesem Zweck finden Vidder unterschiedliche Lösungen, die sich in den verschiedenen Genres, welche durch deren Fanvideos bedient werden, äußern. Die einzelnen Genres, welche in Fanvideos realisiert werden können, wurden bei der Klärung des Forschungsgegenstandes bereits allgemein erwähnt, wie etwa *constructed reality vids*, in denen das Quellenmaterial nicht interpretatorisch, sondern auf verändernde Weise bearbeitet wird. Die Wiki-Plattform Fanlore beschreibt *constructed reality videos* als dem Genre des *alternative universe* in der *fan fiction* verwandt:

„A constructed reality vid recontextualizes footage from the source (and sometimes footage from outside sources) in order to tell a story that did not happen in canon. [...] In other words, the vid tells a story that goes beyond, or is completely separated from, what actually happened in canon.“²⁷⁹

²⁷⁹ Fanlore, *Constructed Reality*, http://fanlore.org/wiki/Constructed_Reality (zuletzt aufgerufen am 26.10.2012)

Wichtig für dieses Genre ist es, dass das verwendete Material so aus dem Kontext genommen wird, dass eine neue Geschichte entsteht, die dem Kanon nicht oder nur zu einem kleinen Teil entspricht.²⁸⁰ Im Gegensatz dazu verarbeitet eine andere Art von Fanvideos, welche unter verschiedenste Genrebezeichnungen fallen können – so zum Beispiel *relationship videos* – das Ausgangsmaterial auf eine Weise, welche die Grundkonstellation der Ursprungsgeschichte nicht oder nur geringfügig verändert, jedoch Beziehungen oder Bedeutungszusammenhänge auf eine Art hervorhebt, die im Ausgangsmaterial selbst keine oder fast keine Beachtung findet. Diese Herangehensweise interpretiert die Ausgangsgeschichte so um oder neu, dass alternative Bedeutungszusammenhänge entstehen, Beziehungsgeflechte hervorgehoben werden oder eine andere Person als die ursprünglichen Protagonisten die Erzählmacht über die Geschichte erhält. Ein weiteres für die vorliegende Arbeit bedeutsames Genre ist das Story Video, kurz Story Vid. Videos dieser Kategorie beinhalten eine offensichtliche Erzählung, die in Anfang, Mitte und Ende gliederbar ist.²⁸¹ Die Unterscheidung von Story Vids und anderen Arten von Fanvideos ist insofern bedeutsam, da nicht alle Fanvideos tatsächlich über eine durchgehende Struktur verfügen. Vielmehr werden in den meisten Fällen

„[e]xplicit narrative Unterhaltungstexte [...] zu ästhetischen Kunstwerken, die nur noch implizit narrativ gedeutet werden können.“²⁸²

Videos, die nicht dem Genre des Story Videos zugerechnet werden können, hängen in der Formulierung ihrer Deutungsstrukturen stark von dem Assoziationsvermögen des Publikums ab, daher ist eine divergierende Interpretation ein und desselben Videos von verschiedenen ZuschauerInnen stets möglich. *Missing scenes*, eine weitere Spielart des Fanvideos, verfahren ähnlich wie deren literarische Pendant in der Gattung der *fan fiction*: sie porträtieren Begebenheiten, die nach Meinung der ProdUserInnen Platz im Kanon hätten finden sollen, um beispielsweise Situationen zu klären oder Dispute zwischen einzelnen Charakteren auszudiskutieren. Im Falle des Fanvideos sind die ProduzentInnen jedoch nicht so frei wie in der literarischen Gattung; da sie auf die Beschaffenheit der Quellenmaterialien angewiesen sind, sind *missing scenes* schwieriger darzustellen als mittels rein sprachlicher Behelfe. Im Allgemeinen lässt

²⁸⁰ In diesem Sinne ist ein großer Teil der für diese Arbeit wichtigen Fanvideos dem Genre der Constructed Reality Videos anverwandt.

²⁸¹ Vgl. Fanlore, *Story Vid*, http://fanlore.org/wiki/Story_Vid (zuletzt aufgerufen am 26.10.2012)

²⁸² Sascha Demarmels, „FanVids auf YouTube – Metamorphosen als kulturelle Praktik.“ In: Hartmut Stöckl (Hg.), *Mediale Transkodierungen. Metamorphosen zwischen Sprache, Bild und Ton*, unter Mitarbeit von Christian Grösslinger, Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2010, S. 253 – 266, hier S. 257

sich sagen, dass die Genreeinteilung der literarischen *fan fiction* zum größten Teil auf Fanvideos übertragbar ist: *alternate universe* (kurz AU), *hurt/comfort*, *crossover*, *gen*, *het* und *slash* beziehungsweise *femslash* finden auch in der Beschreibung von Fanvideos Anwendung. Eine vollständige, einfache Übertragung von *fan fiction* Genres auf jene von Fanvideos ist jedoch aufgrund ihrer jeweils spezifisch medialen Bedingtheit nicht möglich: Da Fanvideos von dem zur Bearbeitung zur Verfügung stehenden Urmaterial abhängen, besitzen sie nicht die relative Freiheit der literarischen Fan-Praxis, bestimmte Inhalte darzustellen. So finden beispielsweise in *fan* (und vor allem *slash*) *fiction* detailreich beschriebene intime Szenen in Fanvideos nur in den seltensten Fällen Eingang, weil entsprechendes Bildmaterial in der jeweiligen Quelle – dem Film oder der TV-Serie, die für das Fanvideo bearbeitet werden soll – nicht vorhanden ist. Allerdings haben einige ProdUserInnen von Fanvideos Mittel und Wege gefunden, diesem „Nachteil“ des Ursprungsmaterials entgegenzuwirken. In dem *constructed reality video*²⁸³ „Closer (Fan Video)“²⁸⁴, einem Beispiel für Kirk/Spock-*slash*, verarbeiteten die Vidder „t. jonesy and killa“²⁸⁵ Szenen aus pornographischen Filmen, um Spocks sexuelle Fantasien für das Publikum zu visualisieren. „Closer (Fan Video)“ montiert das zur Verfügung stehende Material rhythmisch an den titelgebenden Song „Closer“ der Nine Inch Nails angepasst, sodass die Einstellungswechsel ruckartig erscheinen. Dies ermöglicht es, die dem Ursprungsmaterial der *Star Trek*-Serie „fremden“ Bildmittel so einzufügen, dass sie sich fast nahtlos in die visuelle Ebene einfügen. Zudem wurde das gesamte Bildmaterial in Farbton und Bildqualität (aneinander und an die Bildästhetik des Originalvideos zum Titellied) angeglichen, was denselben Effekt auslöst.

²⁸³ Vgl. Francesca Coppa, *24/7 A DIY Video Summit. Genealogy of Vidding*, curated by Laura Shapiro and Francesca Coppa, presented by Francesca Coppa, MOV-Video, 2008 <http://www.video24-7.org/video/vidding.html>, 00:43:15ff

²⁸⁴ Eestomoch, *Closer (Fan Video)*, hochgeladen am 01.08.2006, <http://www.youtube.com/watch?v=1PwpcUawjk0> (zuletzt aufgerufen am 24.10.2012)

²⁸⁵ Dieses Beispiel zeigt, dass die UserInnen, welche Fanvideos auf die Internet-Plattform YouTube hochladen, nicht notwendigerweise auch die ProduzentInnen des jeweiligen Videos sind. Laut Francesca Coppa entsprach die Verbreitung des Videos auf YouTube nicht notwendigerweise den Zielen der ProduzentInnen; „Closer (Fan Video)“ ist demnach exemplarisch für die niedrige Kontrollschwelle von Zugang und Verbreitung von im Internet veröffentlichten Dateien. Vgl. Coppa, *24/7 A DIY Video Summit. Genealogy of Vidding*, curated by Laura Shapiro and Francesca Coppa, presented by Francesca Coppa, MOV-Video, 2008 <http://www.video24-7.org/video/vidding.html>, 00:43:15ff

Beispiel: Das „Fremde“ ähnlich machen

„Closer (Fan Video)“²⁸⁶



00:00:49

Das Material aus einem pornographischen Film wird mit einem harten Schnitt ...



00:00:50 – „Captain Kirk“

... von einer Einstellung aus dem Quellenmaterial, der *Star Trek*-Serie, abgelöst

Ähnlich verfährt „Mr. Brightside (Sirius/Remus/Tonks)“²⁸⁷, ebenfalls ein *constructed reality vid*, in welchem eine Dreiecksbeziehung zwischen den drei Hauptcharakteren Gegenstand ist. Während jedoch „Closer“ mit nur zwei Quellen arbeitet, bedient sich „Mr. Brightside“ einer ganzen Reihe verschiedener Ausgangsfilme, in denen jeweils einer der DarstellerInnen der Figuren Sirius, Remus und Tonks aus den Harry Potter- Büchern und den Verfilmungen²⁸⁸ besetzt ist. Grundlage der im Video erzählten Geschichte ist die Beziehung zwischen den Charakteren Remus und Tonks, der eine vorangegangene Affäre zwischen Remus und seinem Freund Sirius im Wege steht. Die Harry Potter-Verfilmungen selbst bieten für die Hochladerin und mutmaßliche Produzentin des Videos, MissRJLupin, nicht genügend Material, um die Geschichte ausreichend zu „bebildern“. MissRJLupin löst dieses Problem, indem sie fast ausschließlich Szenen, in denen der jeweilige „Partner“ der Hauptcharaktere nicht oder kaum erkennbar ist, in das Video einbaut.

²⁸⁶ Eestomoch, *Closer (Fan Video)*

²⁸⁷ MissRJLupin, *Mr. Brightside (Sirius/Remus/Tonks)*, hochgeladen am 08.08.2008, <http://www.youtube.com/watch?v=WvZGZHHKfEs> (zuletzt aufgerufen am 14.02.2012)

²⁸⁸ *Harry Potter*, Chris Columbus [u.a.], GB 2001 – 2011

Beispiel: Das „Fremde“ ähnlich machen

„Mr. Brightside (Sirius/Remus/Tonks)“²⁸⁹



00:00:21 – „Sirius“ und „Remus“

Hierbei handelt es sich um dem Kanon nicht zugehöriges, also „fremdes“ Bildmaterial, die relative Unschärfe des Bildes vermittelt jedoch eine gewisse „Ähnlichkeit“ zu den Darstellern der Originalcharaktere.



00:00:34 – „Tonks“ und „Remus“

In dieser Einstellung ist nur der „Remus“-Darsteller gut sichtbar, seine Szenenpartnerin, die für das Fanvideo „Tonks“ darstellt, ist zum Teil von ihm verdeckt und ersetzt so die Darstellerin des Originalcharakters.



00:01:52 – „Remus“ und „Tonks“

Hier steht ein anderer Darsteller für „Remus“ ein, während die Original-Darstellerin der „Tonks“ gut sichtbar ist-

Digitale Verfahren machen es ProduzentInnen von Fanvideos möglich, die ProtagonistInnen ihrer Geschichten in einem einzelnen Bildraum zusammenzuführen. Das so genannte (*digital*) *merging* erlaubt es zum Beispiel, Kusszenen in Videos zu integrieren, die im Ausgangsmaterial in dieser Art nicht zu sehen sind. Diese Manipulation des *footage* fällt unter die speziellen digitalen Verfahren, welche sich außerhalb der Einhaltung spezifisch filmischer Konventionen realisieren.

²⁸⁹ MissRJJLupin, *Mr. Brightside (Sirius/Remus/Tonks)*

Das Fanvideo „♥♥♥Fleur/Hermione – (Femslash) – Sexy, Naughty, Bitchy♥♥♥“²⁹⁰ von ChArMfAiTh34 nutzt diese Technik, um die Protagonistinnen Hermione Granger und Fleur Delacour aus den Harry Potter-Büchern und Filmen in einer Kussszene zusammenzuführen.

Beispiel: Das „Fremde“ ähnlich machen – *digital merging*

„♥♥♥Fleur/Hermione – (Femslash) – Sexy, Naughty, Bitchy♥♥♥“²⁹¹



00:01:10 – „Fleur und Hermione“

Die beiden Filmszenen wurden digital übereinandergelegt („verschmolzen“) damit es aussieht ...



00:01:11

... als ob „Fleur“ „Hermione“ küssen würde.

In einigen Fanvideos wird, ähnlich wie in ihren Vorläufern, Filmen oder Fernsehserien, mit erzähltechnischen Mitteln wie zum Beispiel *flashbacks*, Traum- oder Erinnerungssequenzen oder Fantasien der Protagonisten gearbeitet. Um jene Sequenzen jedoch vom vordergründigen Geschehen der Video-Erzählung eindeutig und für das Publikum abzugrenzen, müssen verschiedene Techniken angewandt werden. Dabei lässt sich die Position von Viddern mit jener von FilmemacherInnen zur Zeit des frühen Films vergleichen, die ebenfalls nach verständlichen und in der Folge allgemein anwendbaren Regeln zur Abgrenzung von derartigen Erzählmechanismen und Erzählabläufen fahnden mussten. John L. Fell hat in seiner Untersuchung von Filmen aus dem Jahr 1907 festgestellt, dass Traumsequenzen unter acht verschiedene Arten des Erzählens fallen, die in diesem Jahr von den FilmemacherInnen forciert wurde, darunter auch *reenactments*, Trickfilme, Adaptionen und Melodramen.²⁹² Fell zufolge dienten die Techniken des visuellen Traumeinstiegs beziehungsweise der Traumbeschließung nicht nur der klärenden Funktion des Verstehens für das Publikum, sondern auch der

²⁹⁰ ChArMfAiTh34, ♥♥♥Fleur/Hermione – (Femslash) – Sexy, Naughty, Bitchy♥♥♥, hochgeladen am 02.01.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=T0c16ZGkzw8> (zuletzt aufgerufen am 26.10.2012)

²⁹¹ ChArMfAiTh34, ♥♥♥Fleur/Hermione – (Femslash) – Sexy, Naughty, Bitchy♥♥♥

²⁹² Vgl. John L. Fell, „Motive, Mischief, and Melodrama: The State of Film Narrative in 1907“, In: ders. (Hg.), *Film before Griffith*. Berkeley/California: University of California Press 1983, S. 272 – 283, hier S. 274 – 279

Gewinnung und Erneuerung von Aufmerksamkeit für das Filmgeschehen.²⁹³ Während Fell vor allem die Technik des überraschenden Übergangs von Traumhandlung zu Wachhandlung beschreibt, die das Publikum in Erstaunen versetzen soll²⁹⁴, beschreibt Barry Salt weitere Herangehensweisen an Traum- und *flashback*-Sequenzen, die in den Jahren 1908 bis 1917 entwickelt wurden, darunter *fade-out and fade-in* aus den Jahren 1911 bis 1913 und Blendentechniken, die in etwa ab 1914 angewandt wurden.²⁹⁵ Neben diesen Techniken wenden ProdUserInnen von Fanvideos noch weitere Verfahren zur Klärung von Traum-, Erinnerungs- oder Imaginationsequenzen an. MinnieParasol macht die Trennungslinie zwischen Videohandlung und Imagination an der Farbgebung der Szenen in ihrem Video fest:

Beispiel: Abgrenzung von „Realität“ und „Imagination“

the look on my face, when we first met [nat/pepper]²⁹⁶



00:00:25 – „Pepper“



00:00:30 – „Nat“

Szenen, die sich ausschließlich in „Nat’s“ und „Pepper’s“ Vorstellung abspielen, sind durch Schwarz-Weiß-Färbung gekennzeichnet.



00:00:40



00:00:45

Szenen, die der „Realität“ der beiden Protagonistinnen des Videos entsprechen, werden hingegen farbig dargestellt.

²⁹³ Vgl. ebd., S. 275

²⁹⁴ Vgl. ebd., S. 275 – 276

²⁹⁵ Vgl. Barry Salt, „The Early Development of Film Form.“ In: John L. Fell (Hg.), *Film before Griffith*. Berkeley/California: University of California Press 1983, S. 284 – 298, hier S. 292ff

²⁹⁶ MinnieParasol, *the look on my face, when we first met [nat/pepper]*, hochgeladen am 10.08.2012, <http://www.youtube.com/watch?v=KvNQkHrLc4> (zuletzt aufgerufen am 26.10.2012)

Andere Arten der Abgrenzung verschiedenartiger Szenen, die wiederum digitale Verfahren der Videobearbeitung vorstellen, sind digitale Blenden, Überblendungen (*dissolves*) und Zooms. Meist wird neben diesen Manipulationen auch eine unterschiedliche Farbgebung der Szenen eingesetzt, um den Unterschied zwischen diegetischer Gegenwart und Vergangenheit oder Traum noch zusätzlich zu verdeutlichen.

Beispiel: Abgrenzung von „Gegenwart“ und „Vergangenheit“ durch digitale Überblendung

„Always Pure? Sirius and Regulus Black“²⁹⁷



00:00:35



00:00:36



00:00:37

²⁹⁷ jointhedarksidetoday, *Always Pure? Sirius and Regulus Black*, hochgeladen am 18.04.2007, <http://www.youtube.com/watch?v=EkiMb5F4e4E> (zuletzt aufgerufen am 05.11.2012)

Beispiel: Abgrenzung von „Gegenwart“ und „Erinnerung“ durch *zoom in*

Memorise (Eowyn/Tristan)²⁹⁸



00:00:11 – „Eowyn“



00:00:12



00:00:13

Die Anordnung von Fanvideos lässt sich in ihren Grundzügen parallel zu jener von *fan fiction* beschreiben. Auch hier finden sich Elemente wie Betitelung, *header* und *disclaimer* mit Details zu UrheberInnen, verwendetem Material und Details zur Geschichte, die im Fanvideo erzählt werden soll. Wie bereits im Falle der Genrerealisierung ist jedoch auch hier ein medial bedingter Unterschied festzustellen. Während das literarische Genre der *fan fiction* Informationen ausschließlich auf schriftlicher Basis und in großer „Nähe“ zum Textkörper der Erzählung selbst, also fixiert an deren Anfang oder Ende, darstellen kann, stehen dem Internet-Fanvideo auf YouTube mehrere Arten der Informationspreisgabe zur Verfügung. Beiden Gattungen gemeinsam ist die Tatsache, dass Betitelung, *disclaimer et cetera* schriftliche beziehungsweise textliche Vermittler von Information vorstellen. Der Unterschied besteht vielmehr darin, an welchem Ort Details zum jeweiligen Fanvideo angebracht werden. Die *videosharing*-Plattform YouTube bietet dazu zwei Möglichkeiten an: Einerseits kann der Titel des jeweiligen Videos bereits zur Identifikation und Interpretation des Videos genügen. Andererseits bietet ein eigenes Eingabefeld unterhalb des Videos Raum für weitere Einzelheiten, wie zum Beispiel Klärung der Urheberschaft, verwendetes Material oder sogar Angaben zur gewünschten Lesart des Videos.

²⁹⁸ murmurproductions, *Memorise (Tristan/Eowyn)*, hochgeladen am 16.10.2009, http://www.youtube.com/watch?v=gsPMPJw_r0Q (zuletzt aufgerufen am 05.11.2012)

Ein Beispiel dafür ist die detailreiche Beschreibung zum *alternative universe*-Video „True Blood- Bill/Eric- We're not thinking“²⁹⁹ von OutOfLineCreations:

„Video Title: "We're Not Thinking"
Song Title: "Stromata" by Charlotte Martin
Series: True Blood
Characters: Bill Compton, Eric Northman
Pairings: Bill/Eric (slash)
Clips: True Blood (no copyright infringement intended)
Summary: This is completely AU. Basically, Bill and Eric are struggling against their feelings for each other. It turned out, for some reason, that in this video, Eric is the gentler one, who can't fight his feelings for Bill.“³⁰⁰

Eine weitere Möglichkeit, Hinweise zu ProduzentIn, Urheberrecht und Quellenmaterialien zu vermitteln, ist die dem Video als dem Film verwandtem Medium inhärente Option von *credits* in Form von Zwischentiteln oder über das Bewegtbild gelegten Schriftelementen. LittleMoore nutzt zu Beginn des Videos „Jim Gordon/Bruce Wayne: Surrender“³⁰¹ Zwischentitel, welche sich mit Videosequenzen abwechseln, um Titel, Quellmaterial und andere Daten bekannt zu geben.

Beispiel: *credits* als Zwischentitel im Fanvideo

„Jim Gordon/Bruce Wayne: Surrender“³⁰²



00:00:02 – „Jim Gordon“



00:00:03

²⁹⁹ OutOfLineCreations, *True Blood- Bill/Eric- We're not thinking*, hochgeladen am 02.03.2010, http://www.youtube.com/watch?v=kuO4Emm2t_k (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

³⁰⁰ http://www.youtube.com/watch?v=kuO4Emm2t_k (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

³⁰¹ LittleMoore, *Jim Gordon/Bruce Wayne: Surrender*, hochgeladen am 21.01.2009, <http://www.youtube.com/watch?v=SMuz3U1Vi7A> (zuletzt aufgerufen am 15.10.2012); Auch an diesem Beispiel ist ersichtlich, dass LittleMoore zwar das Fanvideo auf YouTube hochgeladen, es jedoch nicht produziert hat: die Zwischentitel zeigen, dass als Editor ein User oder eine Userin namens Destinyawakened zeichnet.

³⁰² LittleMoore, *Jim Gordon/Bruce Wayne: Surrender*



00:00:04 – „Bruce Wayne“



00:00:07



00:00:09



00:00:11



00:00:14



00:00:16

„CLOSER -- Kenneth Branagh & Tom Hiddleston [Wallander] by Leda“³⁰³, ein neu interpretierendes Fanvideo, platziert die *credits* am Ende des Videos, während der Username der Produzentin die ganze Zeit hindurch am rechten unteren Bildrand angebracht ist und nur bei Einblendung der *credits* verschwindet.

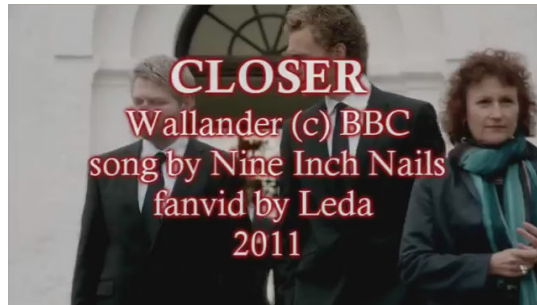
³⁰³ Ledarius11, *CLOSER -- Kenneth Branagh & Tom Hiddleston [Wallander] by Leda*, hochgeladen am 30.07.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=IHB-AaDZ7n4> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

Beispiel: *credits* als eingeblendete Schriftelemente

„CLOSER -- Kenneth Branagh & Tom Hiddleston [Wallander] by Leda“³⁰⁴



00:02:21



00:02:26

Der nächste Abschnitt widmet sich der Frage, inwieweit die Fanpraxis Vidding als widerständig und resistent gelten kann. Dazu werden Themen wie tendenziell weibliche Fan-Arbeiten und -Techniken, potentielle Subversivität von Fanvideos und die mögliche Umkehrung vom *male* zum *female gaze* in Fanvideos erörtert.

3.2. Vidding zwischen Hegemonie und Widerständigkeit

Wie bereits zuvor festgestellt, ist nicht jede Fan-Praxis *a priori* eine widerständige und gegenüber hegemonialen Machtverhältnissen und Ideologien resistente Aktivität. Vielmehr bleibt die Entscheidung darüber, ob ideologischen Prinzipien, die in den verschiedenen Urtexten vertreten sind, gefolgt wird oder ob diese in der jeweiligen Fan-Arbeit auf parodistische oder umkehrende Weise verändert werden, bei den ProduzentInnen von Fan-Arbeit selbst. Doch auch wenn ideologische Positionen in der betreffenden Fan-Arbeit angefochten werden, stellt Mark Deuze die Frage, ob dies aus vorwiegend – im machtpolitischen beziehungsweise ideologiekritischen Sinne – resistenten Gründen geschieht oder ob sich die Distanzierung von Inhalten im Urtext auch anders begründen lässt. Deuze definiert die Distanznahme von Urtexten wie folgt:

„Distantiation can be understood to mean a manipulation of the dominant way of doing or understanding things in order to juxtapose, challenge, or even subvert the mainstream.“³⁰⁵

Allerdings hinterfragt Deuze, ob hinter jeder Distanzierung eine progressive und absichtlich kritische, aktivistische oder radikale Haltung gegenüber der inhärenten Ideologie im jeweiligen

³⁰⁴ Ledarius11, *CLOSER -- Kenneth Branagh & Tom Hiddleston [Wallander] by Leda*

³⁰⁵ Deuze 2006, S. 68

(Fan-)Objekt steckt.³⁰⁶ Vielmehr sieht er den Grund für diese Distanzierung in einer zunehmenden Individualisierung der NutzerInnen in Bezug auf ihre eigene Gestaltung von Identität und Lebensumwelt.

„In this context distantiation refers both to an inevitable social trend – individualization – and to a more or less deliberate social act – deconstructing and/or subverting symbols, images, and other mediated products of whatever is perceived as ‘mainstream’. This suggests that digital culture can be partly characterized by the distantiation of the individual from society coupled with a remediation of old media by new media.“³⁰⁷

Damit reiht Deuze sich in die Riege der KritikerInnen ein, die Fan-Arbeit (unter anderem *fan* und *slash fiction*) als eine nicht ursächlich resistente Praxis sehen, sondern für die es von Fall zu Fall zu beurteilen gilt, ob eine tatsächlich widerständige Arbeit vorliegt. Auch Eve Ng sieht sich, ähnlich wie Christine Scodari, deren Argumentation im Kapitel zu *fan* und *slash fiction* dargelegt wurde, mit der Problematik konfrontiert, dass, obwohl Fans in ihren Arbeiten LGBT-Charakteren („Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender“) den Vorzug über konventionelle (weiße und) heterosexuelle Protagonisten geben, in ihren Geschichten dennoch traditionelle Vorstellungen von Monogamie, Liebe und Romantik und heteronormativen Geschlechterperformanzen favorisieren.³⁰⁸

„Fan text [...] do not fully depart from conventional ideas and values about human relations, and compared to fan fiction, fan videos are particularly dependent on the canonical source for their visual material.“³⁰⁹

Hier spielt Ng auf die bereits besprochene Problematik des Quellenmaterials an, welches den Viddern eine inhaltlich allzu abweichende Bebilderung ihrer Geschichte erschwert. Dass es mit Hilfe digitaler Tricks und der Hinzunahme „fremden“ Bildmaterials dennoch möglich ist, eine größere Abweichung von den im Urtext existierenden Szenerien zu erzielen, spielt für Ngs Untersuchung im weiteren keine Rolle, ist jedoch an dieser Stelle erneut hervorzuheben.

Demgegenüber ist die Frage des Widerstandes selbst allerdings nicht eindeutig zu beantworten, da viele unterschiedliche Wege beschritten werden können, um bestimmte Aspekte eines Urtextes via Fan-Arbeit anzugreifen. Parallel zu der inhaltlichen Ebene des Urtextes, die mittels

³⁰⁶ Vgl. ebd., S. 68

³⁰⁷ Ebd., S. 69

³⁰⁸ Eve Ng, „Reading the Romance of Fan Cultural Production: Music Videos of a Television Lesbian Couple.“ *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*, 6/2, 2008, S. 103 – 121, hier S. 103

³⁰⁹ Ebd., S. 106

Fanarbeit verändert werden kann, bestehen auch noch andere Gesichtspunkte, die bei einer Analyse der Resistenz von Fan-Arbeiten gegenüber dem Urmaterial in Betracht gezogen werden müssen. Auf der einen Seite stehen die im Urtext immanent vorhandenen Ideologien von Geschlechtlichkeit und Geschlechterverhalten, Sexualität und Romantik, „Rasse“ und Ethnie, sowie politischer und sozialer Machtverhältnisse innerhalb dieser Bereiche; auf der anderen Seite eröffnen sich Möglichkeiten zur Widerständigkeit auch in der Frage der Perspektive, also der Erzähl- und Wirkmacht innerhalb einer gegebenen Narration, der Freiheit der ProdUserInnen zur Umdeutung und Umdichtung des Urmaterials (unter anderem auch zur Einfügung von *missing scenes* oder zur Verwendung von dem Urmaterial beziehungsweise dem Kanon „fremdem“ *footage*) und der absichtlichen Ironisierung oder Parodisierung von Inhalten des Urtextes. Dies gilt auch für die bereits diskutierte realjuristische Frage des Urheberrechts. Laut Catherine Burwell argumentieren Vidder, dass die von ihnen verwendeten Materialien nicht ausschließlich den UrheberInnen gehören und von diesen ausgestrahlt und manipuliert werden dürfen, sondern auch jenen Personen, welche die kulturellen Texte konsumieren. Dies legitimiere sie dazu, eigenen Gebrauch von den jeweiligen Texten unter der *Fair Use*-Doktrin zu machen.³¹⁰

„[T]he work and practices of vidders [...] gesture toward struggles over meaning, authorship, and property and demonstrate the possibility of subversive rewritings [...]. In a context in which participation is increasingly *managed*, [fan- and, Anm.] slash vidders remind us that interactions with the text can be seized upon as opportunities to critique and remodel the products of popular culture [...].“³¹¹

Die unterschiedlichen Arten der Widerständigkeit von Fan-Arbeit spiegeln sich auch im theoretischen Diskurs innerhalb der *Fan Studies* wider. Auf der einen Seite werden die mannigfaltigen Fan-Praxen für ihr ideologiekritisches und umwandlerisches Potential gefeiert; auf der anderen Seite kritisieren viele TheoretikerInnen die Unvollständigkeit einer solchen Anschauungsweise, da, wenngleich manche ideologischen Konventionen von Sexualität oder Erzählmacht in Frage gestellt oder ausgehebelt werden, andere Bestandteile der hegemonialen Ideologie – zum Beispiel von Monogamie und Treue, dem stets auftauchenden Tabu von sexuellen Beziehungen zwischen Menschen unterschiedlicher Ethnien oder in der bereits erwähnten Stilisierung des männlichen Körpers zum Sexualobjekt bei gleichzeitiger Ausschaltung

³¹⁰ Vgl. Catherine Burwell, „Rewriting the Script: Toward a Politics of Young People's Digital Media Participation.“ *Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies*, 32/4 – 5, 2010, S. 382 – 402, hier S. 390

³¹¹ Ebd., S. 391

von weiblicher „Konkurrenz“ in der Etablierung männlicher Sexual-partner – auch in augenscheinlich resistenten Fan-Arbeiten aufzufinden sind.

Eine andere Herangehensweise, Fan-Arbeit(en) (darunter Vidding) als alternative und resistente Praxen zu sehen, ist deren Definition als Bricolage. Mark Deuze definiert Bricolage als

„[...] the highly personalized, continuous, and more or less autonomous assembly, disassembly, and reassembly of mediated reality.“³¹²

Deuze bringt außerdem weitere Praktiken, die zum Überbegriff der Bricolage zu zählen sind, ein: „borrowing, hybridity, mixture, and plagiarism“ und weiters „remixing, reconstructing, and reusing of separate artifacts, actions, ideas, signs, symbols, and styles in order to create new insights or meanings.“³¹³ Damit grenzt Deuze das Prinzip der Bricolage von jenem der Pastiche ab, welches Fredric Jameson in seiner Kritik des Postmodernismus als „complacent play of historical allusion“ bezeichnet, die Elemente wie Imitation und kritik- wie ironielose Nachahmung beinhaltet.³¹⁴

„Pastiche is, like parody, the imitation of a peculiar mask, speech in a dead language: but it is a neutral practice of such mimicry, without any of parody's ulterior motives, amputated of the satiric impulse, devoid of laughter and of any conviction that alongside the abnormal tongue you have momentarily borrowed, some healthy linguistic normality still exists. Pastiche is thus blank parody.“³¹⁵

Der maßgebliche Unterschied zwischen Bricolage und Pastiche ist in diesem Zusammenhang das Bewusstsein über die Wiederverwendung und Herkunft des verwendeten Materials sowie die absichtliche und ausdrückliche Neu- und Umkontextualisierung des jeweiligen *footage* auf eine Art, die Kritik und Parodie am ursprünglichen Werk ausdrückt und die sich seiner eigenen Quellen und seines eigenen Zustandes als mediales Artefakt bewusst ist. Die Fan-Praxis des Vidding fällt daher eher in die Logik der Bricolage, da sich Vidder sowohl auf formal-medialer als auch auf inhaltlicher Ebene mit ihrem Quellmaterial auseinandersetzen und in der Interpretation ihrer Werke stark vom Wissen um die Ausgangstexte (audiovisuelles Material, Tonmaterial *et*

³¹² Deuze 2006, S. 66

³¹³ Vgl. ebd., S. 70

³¹⁴ Vgl. Fredric Jameson, „The politics of theory: ideological positions in the postmodernism debate.“ In: ders. *The Ideologies of Theory Essays 1971 – 1986*. Band 2, London: Routledge 1988, S. 103 – 114, hier S. 105ff

³¹⁵ Fredric Jameson, „Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism.“ *New Left Review*, 146, 1984, S. 59 – 92, hier S. 65

cetera) abhängig sind. Dieses Ausgangsmaterial, welches Fans in ihren Werken rekontextualisieren und manipulieren, ist jedoch selbst Angriffspunkt für Kritiken und Fan-Praxen. Matt Hills und Lev Manovich sehen in der Ausgangslage der Abhängigkeit von Vidern und anderen Fan-PraktikerInnen gegenüber ihren Urtexten auf der einen und der Elektronikindustrie, welche die Werkzeuge für ihre Arbeit bereitstellen auf der anderen Seite eine Problematik der klaren Abgrenzung von hegemonialen Strukturen. So erklärt Hills, dass eine allzu große Bereitschaft von Seiten der ProduzentInnen von Film- oder Fernsehformaten, Fan-Arbeit, welche sich auf die eigenen Produktionen beziehen, zuzulassen und sogar zur aktiven Partizipation bei Produktion des Films oder der Fernsehserie aufzurufen, eine Bildung von Subkulturen im Keim erstickt.³¹⁶

Lev Manovich sieht die Problematik im Zusammenhang mit digitalen Medien ähnlich: Für ihn stellt sich die Frage, inwieweit das Phänomen des *user-generated content* nicht von vornherein durch die Elektronikindustrie ermöglicht und in weiterer Folge determiniert wird und ob durch eine so geartete Determination die eigene Identität sowie die Vorstellungen und Phantasien der UserInnen kolonialisiert werden. Ist also, folgt man Manovichs Logik, die Menge an progressiv, radikal oder alternativ scheinender Fan-Arbeiten in Wahrheit nur eine von der Industrie bereits vorgeformte Entwicklung?³¹⁷ Im Bereich des Vidding handelt es sich bei dem Urmaterial (zum größten Teil) um kommerziell und professionell entwickelte Produkte – Spielfilme, Serien und Musik – welche im Zuge der Fan-Arbeit „nur“ manipuliert werden. Manovich versucht, mit Hilfe von Michel de Certeaus Konzept von Strategie und Taktik in seinem Buch *The Practice of Everyday Life*³¹⁸ die Entwicklung von den UserInnen als TaktikerInnen zu StrategInnen sowie die gegenläufige Entwicklung von professionellen KulturproduzentInnen und -institutionen zu TaktikerInnen zu beschreiben. In de Certeaus Ansicht sind Fan-Praktiken wie Bricolage, Versammlung, individuelle Anpassung und *remix* als Taktiken innerhalb einer institutionell festgelegten Strategie zu betrachten.³¹⁹ Indem allerdings professionelle KulturproduzentInnen, also ProduzentInnen digitaler Software oder ähnlicher Apparate, ihre Produkte explizit zur Aneignung und Umgestaltung durch die UserInnen herstellen, verkehrt sich das Verhältnis von Strategie und Taktik in Richtung der UserInnen:

³¹⁶ Vgl. Hills 2002, S. 37 – 38

³¹⁷ Vgl. Manovich 2009, S. 321

³¹⁸ Vgl. Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, Berkeley: University of California Press 1984, zitiert nach Manovich 2009

³¹⁹ Vgl. Manovich 2009, S. 322

„[C]ompanies have developed strategies that mimic people's tactics of bricolage, reassembly, and remix. The logic of tactics has now become the logic of strategies. [...] In short, people's cultural tactics were turned into strategies now sold to them.“³²⁰

Hier stellt sich die Frage, ob das Potential an Progressivität von Fan-Arbeit – wenn sie mit bereits vorgefertigten Produkten arbeitet – als solches zu werten ist oder ob die Fan-Arbeit nur bereits in professionellem und kommerziellem Kontext produzierte Erzeugnisse reproduziert. Lev Manovich kommt (wiederum mit Hilfe von de Certeau) zu dem Schluss, dass

„the process of creating new web content [is] a tactical creativity, which 'expects to have to work on things in order to make them its own, or to make them 'habitable'“.³²¹

Henry Jenkins spricht in seinem Buch *Convergence Culture* ebenfalls davon, dass Fan-Arbeiten, im Speziellen Vidding, und *do it yourself*-Praktiken immer stärker in kommerzielle Strukturen integriert werden:

„Fan digital film is to cinema what the punk DIY culture was to music. There, grassroots experimentation generated new sounds, new artists, new techniques, and new relations to consumers which have been pulled more and more into mainstream practice.“³²²

Allerdings stellt das für Jenkins keine implizite Gefahr für die Widerständigkeit der daraus resultierenden Fan-Arbeiten dar:

„Given [its] history, it should be no surprise that much of what the public creates models itself after, exists in dialogue with, reacts to or against, and/or otherwise repurposes materials drawn from commercial culture.“³²³

Festzuhalten bleibt also im Bezug der Widerständigkeit von Fanvideos – ebenso wie von anderen Fan-Praxen – dass ihnen ein Potential zur Widerständigkeit gegenüber von Hegemonien innewohnt, dass jedoch gleichzeitig mit und trotz der Umdichtung und damit Umdeutung des Urmaterials in einer antihegemonialen Auslegung die unterschwellige Gefahr besteht, andere Ideologien (beispielsweise von monogamer Treue, dem Tabu von „zwischenrassischen“ sexuellen Beziehungen oder der kritiklosen Akzeptanz totalitärer Machtkonstellationen) durch die Erzählung ein weiteres Mal zu wiederholen und diese damit in ihrem Machtdiskurs zu (be-)stärken. Auch die Abhängigkeit von Fans gegenüber ihren Ausgangsmaterialien stellt für

³²⁰ Ebd., S. 324

³²¹ Ebd., S. 326 unter Zitation von de Certeau 1984

³²² Jenkins 2006a, S. 132

³²³ Ebd., S. 137

TheoretikerInnen ein Problem für die Fähigkeit ihrer Werke zu Widerstand und Progressivität dar. Schließlich ist Vidding, ähnlich wie andere Fan-Praktiken, einerseits stark anfällig für mehr oder weniger offensichtliche hegemoniale Auslegungen und ihre Einbettung in hegemoniale Strukturen, andererseits ist Vidding, wie auch *fan fiction* oder Fan Art, eine entwicklungsfähige, potente Praxis zur Neugenerierung von Sinn und Kontext aus zuvor bereits in anderen Sinnzusammenhängen befindlichen Artefakten. Somit ist Vidding durchaus ein politischer Akt, der die starren Konstellationen von AutorIn, UrheberInnenschaft und Autorität über Sinn und Inhalt eines medialen Artefakts (sei es ein literarischer Text, ein Bild oder eine audiovisuelle Abfolge von Bildern) aufbricht und die Erzählmacht von den juristischen UrheberInnen eines Textes (in seinen verschiedenen Ausprägungen) in Richtung einer größeren Masse von ProdUserInnen verschiebt. Damit wird auch das passive Konsumieren von Texten von einer aktiven Aneignung, Umdeutung und (durchaus auch handwerklicher) Manipulation abgelöst. Obschon die nachträgliche Bearbeitung von kommerziell angefertigtem Material die übergreifende Struktur von ProduzentInnen gegenüber ProdUserInnen – besonders im Fall des Vidding – nicht oder nur geringfügig auflösen vermag, liegt die Möglichkeit, (populäre) Urtexte aktiv neu zu gestalten, nicht (mehr) ausschließlich auf Seiten der Elektronik- und Unterhaltungsindustrie.³²⁴

3.3. Vidding und der *male gaze*: Weibliche Fan-Praxen und deren

Umdeutung hegemonialer Bild- und Textkonstellationen

Zu Beginn dieses Abschnitts ist zunächst die Frage zu klären, was unter dem Begriff „weibliche Fan-Praxen“³²⁵ zu verstehen ist. Catherine Burwell verortet die Fan-Praxis des Vidding in der „fan girl culture“, einer Kultur, welche vor allem von jungen Mädchen und Frauen in deren Aneignung, Manipulation und Rekontextualisierung von (pop-)kulturellen Texten begründet wird.³²⁶ Vidding ist jedoch nicht die einzige Fan-Praxis, die dieser „fan girl culture“ zuzuschreiben ist. Bereits im Kapitel zu *fan* und *slash fiction* wurde erläutert, dass diese Art der Aneignung von Texten jeglicher Art vor allem von Frauen (als Vertreterinnen einer unterdrückten Gesellschaftsgruppe, neben ethnischen Minderheiten, Jugendlichen, Homosexuellen als

³²⁴ Obwohl hier (trotz der richtungsweisenden Arbeiten von Henry Jenkins und Matt Hills) hier ein Anknüpfungspunkt besteht, kann die vorliegende Arbeit eine vollständige Analyse der Zusammenhänge von kommerzieller Industrie und *grassroots*-ProduzentInnen nicht leisten.

³²⁵ Wird in der Folge von „weiblichen“ oder „männlichen“ Fan-Praxen die Rede sein, ist immer davon auszugehen, dass eine Zuschreibung nur tendenziell und niemals absolut erfolgen kann.

³²⁶ Vgl. Burwell 2010, S. 382 – 402

VertreterInnen des jeweils „anderen“) als Mittel zur Äußerung von Unzufriedenheit mit der vorherrschenden, patriarchal geprägten Gesellschaftsordnung praktiziert wurde und wird – und das laut Abigail Derecho bereits seit dem 17. Jahrhundert.³²⁷

„Fan fiction [...] is the literature of the subordinate, because most fanfic authors are women responding to media products that, for the most part, are characterized by an underrepresentation of women.“³²⁸

„Even if a great deal of fan fiction [...] tends to reinforce traditional gender roles and social norms, fan fiction on the whole qualifies as a resistant artistic practice, because, if nothing else, it is the means by which women write *against* the media corporations whose products they consume by augmenting or sometimes replacing the canonical versions of media texts with their own texts.“³²⁹

Entgegen dieser Unterrepräsentierung von Frauen in Medientexten steht die in der westlichen Welt vergleichsweise hohe Verfügbarkeit von Internetzugang, die vor allem von Frauen für die Produktion und Distribution von *appropriative works* genutzt wird.³³⁰ In Francesca Coppas „A Brief History of Media Fandom“ wird beschrieben, wie sich in den 1960er Jahren eine vorwiegend weibliche Fangemeinschaft um Science Fiction Fernsehserien gruppiert hat, aus deren Arbeiten sich unterschiedliche Fan-Praxen, wie Vidding, *fanzines*, *fan fiction* und andere Arten von Fan Art wie Fan-Poesie oder dramatische (Hör-)Spiele herauskristallisiert haben.³³¹ Henry Jenkins und Camille Bacon-Smith teilen die Ansicht, dass vor allem *fan fiction* eine primär weibliche Fan-Arbeit darstellt. Henry Jenkins sieht dies vor allem in der unterschiedlichen Sozialisierung von Frauen und Männern (in deren hetero-normativen Ausprägungen) als Ursache dieser Entwicklung an: Frauen interessieren sich demnach weniger für die Entwicklung der Geschichte an sich, sondern für die sich verändernden Konstellationen in zwischenmenschlichen Zusammenhängen der Figuren. Auch bestärkt Jenkins die Verknüpfung der weiblichen literarischen Fan Praxis mit einer traditionell weiblichen verbalen Kultur.³³²

Obwohl in den meisten Studien zu weiblichen Fan-Praxen das Hauptaugenmerk auf heterosexuellen Frauen liegt, die in Fan-Praxen wie *fan fiction* oder Vidding ihre Sexualität stellvertretend von homosexuellen (männlichen) Figuren ausleben lassen, stellen Eden Lackner,

³²⁷ Vgl. Derecho 2006, S. 66ff

³²⁸ Ebd., S. 71

³²⁹ Ebd., S. 71 – 72

³³⁰ Vgl. ebd., S. 71

³³¹ Vgl. Coppa 2006, S. 43ff

³³² Vgl. Jenkins 2006b, S. 43ff

Barbara Lynn Lucas und Robin Anne Reid fest, dass diese Festmachung von Fan-Praxen auf ein derart eingeschränktes Feld von PraktikerInnen nicht zulässig sein kann:

„Arguably, all women – asexual, heterosexual, lesbian, bisexual, transsexual, transgendered – are born into and raised in the dominant patriarchal culture. The extent to which they are forced to read from that perspective is a complex one, allowing for a range of readings from accepting to resisting, complicated by the extent to which ‘masculinity’ may be claimed and constructed by both men and women.“³³³

Die von weiblichen Produzentinnen von Fan-Arbeit favorisierten Themen und Genres weisen, so Henry Jenkins, vor allem romantischen oder romantisierenden Inhalt auf.³³⁴ Ihm zufolge sind die Formeln, die in *fan fiction* (und anderen Gattungen) vorrangig vertreten sind, von der Lebenswelt der weiblichen Autorinnen zumindest ansatzweise gefärbt: ihre sozialen Erlebnisse als Liebende, (Haus-)Frauen und Mütter in einem patriarchalen System beeinflussen teilweise ihre Arbeiten im Fanbereich.³³⁵ Auch wenn dies von jüngeren Theorien rund um Fan-Arbeit mittlerweile angezweifelt wird, sieht Jenkins das (heteronormative) Bedürfnis von Frauen nach einem ihren Wünschen entsprechenden (männlichen) Partner als eine der Motivationen für ihre Fan-Arbeiten.³³⁶ Janice Radway hat in ihrer Untersuchung von weiblichen Leserinnen von Liebesromanen festgestellt, dass sich die Vorliebe für dieses Genre aus zwei Bedürfnissen speist: der zeitlich begrenzten Flucht vor der eigenen Unterdrückung als Frau in einer männlich dominierten Gesellschaft und der damit verbundenen Imagination der eigenen Rolle als aktiv und im Besitz der Kontrolle auf der einen Seite und der Resignation vor der eigenen sozialen Rolle als Frau in der bestehenden Konstellation auf der anderen Seite.³³⁷ Damit bringt sie eine neue Anschauungsweise des Romantik-Genres als denkbar oppositionell und widerständig in den wissenschaftlichen Diskurs ein:

„Therefore we must continue to acknowledge the activity of readers – their selections, purchases, interpretations, appropriations, uses, etc. – as an essential part of the cultural processes and complex practices of making meaning in the lived cultures of everyday life. [...] The ideological power of romances may be great, but where there is power there is always resistance.“³³⁸

³³³ Lackner/Lucas/Reid 2006, S. 195

³³⁴ Vgl. Jenkins 2006b, S. 52

³³⁵ Vgl. ebd., S. 51 – 52

³³⁶ Vgl. ebd., S. 54

³³⁷ Vgl. Janice Radway, *Reading the Romance: Women: Patriarchy, and Popular Literature*.

London: Verso 1987, S. 210

³³⁸ Storey 2009⁵, S. 145 – 146

In starkem Kontrast zu Aussagen, die über weibliche Fan-Praktikerinnen und ihre favorisierten Gattungen und Genres getroffen werden, stehen die Erfahrungsberichte von (vorwiegend weiblichen) Viddern, die in der sechsteiligen Dokumentation *Vidding* ³³⁹ der OTW von ihren Erlebnissen und Vorlieben in Bezug auf die von ihnen gewählte Fan-Praxis erzählen. Im Abschnitt *why we vid* berichten die Vidder weniger von Vorlieben in Bezug auf romantische Genres, sondern stellen eher befriedigende Erlebnisse von Gemeinschaft mit anderen Viddern, Kreativität, dem Umgang mit den verschiedenen technischen (Hilfs-)Mitteln und Werkzeugen, der Partizipation in einer Fangemeinschaft und dem daraus erwachsenden Selbstbewusstsein in den Vordergrund. Eine der interviewten Personen betont, dass es für sie besonders zufrieden stellend sei, die von den Charakteren ausgedrückten Emotionen wie Farbe für ein Portrait wahrzunehmen – dabei rekurriert sie auf die Möglichkeit, innerhalb einer Fan-Arbeit das Ursprungsmaterial nach den eigenen Wünschen zu formen.³⁴⁰ In *I like to watch* steht das gemeinschaftliche Erlebnis in Conventions oder im privateren Rahmen an erster Stelle.³⁴¹ Diese Dokumentation weist also darauf hin, dass es bei den unterschiedlichen Fan-Praxen, neben und unabhängig von bevorzugten Genres und Gattungen, vor allem die gemeinschaftliche Erfahrung und das Lernen voneinander ist, was Fans an ihren Arbeiten besonders schätzen.

Gegenüber den beschriebenen, vorwiegend als weiblich charakterisierten Fan-Praxen sind Fan-Arbeiten zu stellen, die von VertreterInnen der Fan Studies eher männlichen ProdUsern zugeschrieben werden. Darunter fallen laut Robert Jones vor allem Praktiken, die mit Videospielen beziehungsweise Spiel-engines auf ermächtigende und manipulierende Weise arbeiten.³⁴² Jones zufolge sind *videomods*, *Machinimas*³⁴³ und *demoscenes* vor allem männlich dominierte Fan-Praxen. Allerdings hat dies weniger mit der – imaginierten – vor allem männlichen Spielergemeinschaft zu tun (Jones betont, dass Frauen fast die Hälfte der Videospiel-NutzerInnen ausmachen), sondern mit der Annahme, dass männliche User eher dazu tendieren,

³³⁹ *Vidding*, Regie: Francesca Coppa, USA 2008

³⁴⁰ *Vidding: why we vid*, Regie: Francesca Coppa, USA 2008, <http://techtv.mit.edu/tags/2522-otw/videos> (zuletzt aufgerufen am 14.11.2012)

³⁴¹ *Vidding: I like to watch*, Regie: Francesca Coppa, USA 2008, <http://techtv.mit.edu/tags/2522-otw/videos> (zuletzt aufgerufen am 14.11.2012)

³⁴² Vgl. Robert Jones, „From Shooting Monsters to Shooting Movies: Machinima and the Transformative Play of Video Game Culture.“ In: Kristina Busse/Karen Hellekson (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: McFarland & Company 2006, S. 189 – 206

³⁴³ Dass Machinimas eine vorwiegend männliche Gattung von Fan-Arbeit darstellt, ist nicht unumstritten. In der vorliegenden Arbeit kann jedoch nicht näher auf diese Fan-Praxis eingegangen werden.

Kontrolle über Spiel-engines auszuüben, während das Hauptaugenmerk von Userinnen eher bei der Anwendung der engines – dem Spielen *mit* und *in* dem vom Produkt ausgehenden Rahmen – liegt.³⁴⁴ Auch bezüglich der favorisierten Genres lassen sich weibliche und männlich Fan-Praxen unterscheiden. Henry Jenkins geht davon aus, dass das Genre der Parodie – innerhalb der unterschiedlichen Gattungen von Fan-Arbeiten – eher männlich dominiert ist, während empathische, auf Gefühlen basierende Plots tendenziell von weiblichen Userinnen aufgebaut werden. Dies wirkt sich teilweise auf die Wahrnehmbarkeit und Akzeptanz von weiblichen Fan-Praxen aus, wie Jenkins' Beispiel zeigt:

„[T]hough the gender lines are starting to blur in recent years, the overwhelming majority of fan parody is produced by men, while 'fan fiction' is almost entirely produced by women.“ In the female fan community, fans have long produced 'song videos' that are edited together from found footage drawn from film or television shows and set to pop music. These fan vids often function as a form of fan fiction to draw out aspects of the emotional lives of the characters or otherwise get inside their heads. They sometimes explore underdeveloped subtexts of the original film, offer original interpretations of the story, or suggest plotlines that go beyond the work itself. The emotional tone of these works could not be more different from the tone of the parodies [...].“³⁴⁵

Daran leidet in offiziellen Fan-Kanälen, wie zum Beispiel in George Lucas' Anerkennung von Fan-Filmen, die Sichtbarkeit weiblicher Fan-Arbeit. Während George Lucas Parodien (mit bestimmten Grenzen) seiner Filme akzeptiert, werden tendenziell sexuelle Inhalte, sowie das Verwenden von Originalfilm-Material – wie im Falle von Fanvideos – von vornherein restriktiv behandelt.³⁴⁶ Aber auch in informellen Kreisen, vor allem zu Frühzeiten des Internets, waren weibliche Fan-Praktikerinnen tendenziell feindlichen Angriffen der in dieser Zeit vorerst hauptsächlich männlichen Usern ausgesetzt:

„Operating outside of those technical institutions [zum Beispiel auf Conventions oder ähnlichen Zusammenkünften beziehungsweise im häuslichen oder lokalen Umfeld, Anm.], many female fans lacked computer access and technical literacy.“³⁴⁷

Nach und nach konnten sich jedoch auch Fan-Praktikerinnen, vor allem in Zusammenarbeit und gegenseitiger Hilfestellung, im Internet etablieren.³⁴⁸

³⁴⁴ Vgl. ebd., S. 263

³⁴⁵ Jenkins 2006a, S. 155

³⁴⁶ Vgl. Jenkins 2006a, S. 156

³⁴⁷ Jenkins 2006b, S. 138

³⁴⁸ Vgl. ebd., S. 138 – 139

Generell ist zu sagen, dass eine fixe Grenze zwischen weiblichen und männlichen Fan-Praxen und deren Genrevorlieben nicht zu ziehen ist. Vielmehr ist es dem *fandom per se* inhärent, im Zuge von Aneignung, Reinterpretation und Rekontextualisierung, Urtexte auf verschiedene Arten zu bearbeiten und sie auch unterschiedlich auszulegen. Der Zusammenhang von *fandom* und *queer reading* erstreckt sich über Gendergrenzen hinweg, wie Alexander Doty klarstellt:

„Queer positions, queer readings, and queer pleasures are part of a reception space that stands simultaneously beside and within that created by heterosexual and straight positions [...] What queer reception often does, however, is stand outside the relatively clear-cut and essentializing categories of sexual identity under which most people function. You might identify yourself as a lesbian or a straight woman yet queerly experience the gay erotics of male buddy films [...]; or maybe you as a gay man your cultlike devotion to *Laverne and Shirley*, *Kate and Allie*, or *The Golden Girls* has less to do with straight-defined cross-gender identification than with articulating the loving relationship between women.“³⁴⁹

Der nächste Abschnitt widmet sich der Frage, ob sich in der Praxis des Vidding die Chance für ProdUserInnen bietet, den laut Laura Mulvey in (vor allem kommerziellen und kommerziell erfolgreichen) Spielfilmen vorherrschenden „*male gaze*“³⁵⁰ zu umgehen oder ihn in ihren Fanvideos möglicherweise sogar in einen *female gaze* umzuwandeln. Dazu ist es anfangs notwendig, Laura Mulveys Konzept des *male gaze* nachzuzeichnen, doch zuerst soll ein kurzer Blick auf die Bild- und Darstellungskonventionen des weiblichen Körpers in der Malerei geworfen werden, welche sich, so John Berger, in Werbung, Film und Fernsehen bis heute kaum verändert haben.³⁵¹ Laut Berger definiert sich die Persönlichkeit einer (in einer westlich orientierten Gesellschaft sozialisierten) Frau vorrangig durch ihr Auftreten, ihr Äußeres und ihre Umgebung. Daraus resultiert eine Spaltung ihres Selbstbildes in Prüfer(in) und Geprüfte.³⁵²

„Wir könnten vereinfachend sagen: *Männer handeln und Frauen treten auf*. Männer sehen Frauen an. Frauen beobachten sich selbst als diejenigen, die angesehen werden. [...] Somit verwandelt sie sich selbst in ein Objekt, ganz besonders in ein Objekt zum Anschauen – in einen ‘Anblick’.“³⁵³

³⁴⁹ Alexander Doty, „Something queer here.“ In: Corey K. Creekmur/Alexander Doty (Hg.), *Out in Culture: Gay, Lesbian and Queer Essays on Popular Culture*. London: Cassell 1995, S. 83 – 84

³⁵⁰ Laura Mulvey, „Visual Pleasure and Narrative Cinema.“ In: Leo Braudy/Marshall Cohen (Hg.), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. New York/New York: Oxford University Press 1999, S. 833 – 844, hier S. 837

³⁵¹ Vgl. John Berger, *Sehen. Das Bild der Welt in der Bilderwelt*, unter Mitarbeit von Sven Blomberg, Chris Fox, Michael Dibb und Richard Hollis, Deutsch von Axel Schenk, Hamburg: Rohwolt 1974, S. 60 – 61

³⁵² Vgl. ebd., S. 43 – 44

³⁵³ Ebd., S. 44

Seit der Renaissance werden Frauen in der bildenden Kunst auf eine Weise dargestellt, die stets einen (männlichen) Betrachter mitkonzipiert.

„In der durchschnittlichen europäischen Aktmalerei ist die Hauptperson niemals dargestellt worden. Gemeint ist der als Mann vorausgesetzte Betrachter vor dem Bild.“³⁵⁴

In der Malerei realisierte Zurschaustellungen von (weiblichen) Gesten der Scham sind daher ebenso auf einen nicht im Bild befindlichen Betrachter bezogen wie Darstellungen von Interaktionen zwischen (nackten) Frauen und im Bild befindlichen Personen. Das häufige Motiv der sich im Spiegel betrachtenden Frau ist, so Berger, nichts anderes als die erneute Bewusstmachung der betrachtenden Instanz – die Frau schließt sich den BetrachterInnen an.³⁵⁵ Die Frau als Objekt (ihres eigenen Blickes und jenes des als männlich angenommenen Betrachters) steht so dem Mann als Subjekt gegenüber. John Berger vertritt in dieser Hinsicht die Ansicht, Aktmalerei sei ein Ausdruck des europäischen Humanismus, in dieser Gender-Polarität bestärkt:

„Der Widerspruch lässt sich leicht bezeichnen: Auf der einen Seite der Individualismus eines Künstlers, Philosophen, Gönners und Kunstbesitzers, auf der anderen Seite das wie eine Sache oder eine Abstraktion behandelte Objekt ihrer Aktivitäten – die Frau.“³⁵⁶

Berger schließt seine Abhandlung mit der Feststellung, dass sich bis heute der angenommene männliche Betrachter von medialen Bildern als Ideal und Norm durchgesetzt hat.³⁵⁷ In dieser Denktradition operiert auch Laura Mulvey, die anhand Thesen der frühen Psychoanalyse den männlichen Zuschauer von Spielfilmen als systematisch bedienten Hauptangelpunkt des visuellen Spektakels identifiziert. In ihrem Aufsatz bezeichnet sie das Kino als eine „männlich determinierte Wahrnehmungskonstruktion“, in der Frauen nur als Objekte in Erscheinung treten.³⁵⁸ Mulveys Hauptthese besagt, dass die patriarchal strukturierte Gesellschaft einen großen Einfluss auf die Form des Films ausgeübt hat und bis heute ausübt.³⁵⁹ In einer derart angeordneten Gesellschaft fungiert die Frau, so Mulvey, stets als Zeichen (im dekonstruktivistischen Sinne als Signifikat mit unendlichen Bedeutungsvarianten) und niemals als festlegende Instanz von Sinn und Bedeutung, eine Position, die dem Mann vorbehalten

³⁵⁴ Ebd., S. 51

³⁵⁵ Vgl. ebd., S. 46 – 48

³⁵⁶ Ebd., S. 59

³⁵⁷ Vgl. ebd., S. 61

³⁵⁸ Vgl. Knut Hickethier, *Einführung in die Medienwissenschaft*. Stuttgart [u.a.]: Metzler 2003, S.

198

³⁵⁹ Vgl. Mulvey 1999, S. 833

bleibt.³⁶⁰ Mulvey identifiziert zwei Funktionsweisen beziehungsweise Eigenschaften des (männlich konnotierten) Blicks – des *gaze* – im narrativen Kino: Skopophilie und Narzissmus. Während mit Skopophilie die Lust am Schauen und Beobachten (auch im voyeuristischen Sinne) bezeichnet wird, ist Narzissmus jener Antrieb, sich selbst mit dem (häufig) männlichen Protagonisten zu identifizieren und somit die Begierde der weiblichen Filmfigur(en) auf sich selbst zu beziehen.³⁶¹ Hier rekurriert Mulvey auf die psychoanalytische Entwicklungstheorie des Egos von Jacques Lacan: Ihm zufolge erkennt sich das Kind in der so genannten Spiegelphase im Spiegel selbst, wobei das sich ihm bietende Bild die Illusion einer größeren Perfektion (im Sinne von größerer Kontrolle über den eigenen Körper) wiedergibt. Indem sich das Kind nun mit jener Illusion von Perfektion und Kontrolle identifiziert, entwickelt sich sein Ego (als Resultat einer eigentlich fehlerhaften Identifikation) – und das Vermögen, sich in Zukunft mit anderen Menschen (zum Beispiel als Vorbilder) zu identifizieren.³⁶²

„In a word ordered by sexual imbalance, pleasure in looking has been split between active/male and passive/female. The determining male gaze projects its phantasy on to the female figure which is styled accordingly. In their traditional exhibitionist role women are simultaneously looked at and displayed, with their appearance coded for strong visual and erotic impact so that they can be said to connote *to-be-looked-at-ness*.“³⁶³

In dieser Betrachtungsweise ist es die Bestimmung von Frauen im Film, als sexuell aufgeladenes Objekt einerseits für den (oder die) männlichen Protagonisten des Films und andererseits für die männlichen Zuschauer im Kinosaal zu fungieren.³⁶⁴ Laura Mulvey sieht in der Frau im Film jedoch eine der Lust des Zuschauers entgegen gesetzte Eigenschaft, die einem ungetrübten Begehren durch Protagonist und Zuschauer zuwiderläuft: in Anlehnung an Freud und Lacan signalisiert der Mangel des Penis bei einer Frau die Gefahr der Kastration (des Mannes durch die

³⁶⁰ Vgl. ebd., S. 834

³⁶¹ Vgl. ebd., S. 835 – 837

³⁶² Vgl. Jacques Lacan, *Das Seminar von Jacques Lacan, Buch 11 (1964). Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse*, übersetzt von Norbert Haas, Olten [u.a.]: Walter 1978, zitiert nach Mulvey 1999

³⁶³ Mulvey 1999, S. 837

³⁶⁴ Vgl. ebd., S. 838; An dieser Stelle könnte man einen Vergleich zwischen der Aktmalerei, wie sie John Berger analysiert und dem narrativen Spielfilm anstellen. John Berger schreibt in seiner Untersuchung: „Die sexuelle Leidenschaft der Frau aber soll auf ein Mindestmaß beschränkt bleiben, so dass der Betrachter das Gefühl hegen kann, er habe das Monopol darauf. [...] Frauen sind dazu da, Verlangen nach Lust zu nähren und nicht etwa selber welches zu haben. Manchmal allerdings befindet sich auch ein Liebhaber auf einem Gemälde. Aber die Aufmerksamkeit der Frau richtet sich nur selten auf ihn.“ Berger 1974, S. 52 – 53; Ob diese Aussage für den narrativen Spielfilm ebenfalls gültig ist, kann in der vorliegenden Arbeit nicht untersucht werden, es ist jedoch fraglich, ob die Darstellung sexueller Inhalte für den Film ebenso gilt wie für die europäische Aktmalerei.

Frau) und markiert so die Frau als „anderes“ oder „das Andere“, welches neutralisiert, kolonialisiert oder domestiziert werden muss: in der traditionellen Spielfilmnarration ist es der männliche Protagonist, der die Kastrationsangst durch Entmystifizierung, Bestrafung und/oder Rettung der Frau abwendet. Eine weitere Strategie, die Kastrationsbedrohung zu umgehen, ist laut Mulvey die Fetischisierung der Frau als Objekt – was durch die häufig vorgenommene Fragmentierung des weiblichen Körpers im Film (durch Close-ups *et cetera*) seinen Ausdruck findet³⁶⁵ – wie sie im Hollywood'schen Star-System vorkommt.³⁶⁶ Auf diese Art verfährt jedoch nicht nur der (männliche) Zuschauer. Vielmehr ist die Funktion der Frau, ihre Inszenierung als Schau- und Lustobjekt in der filmischen Form selbst verankert.

„Going far beyond highlighting a woman's to-be-looked-at-ness, cinema builds the way she is to be looked at into the spectacle itself. Playing on the tension between film as controlling the dimension of time (editing, narrative) and film as controlling the dimension of space (changes in distance, editing), cinematic codes create a gaze, a world, and an object, thereby producing an illusion cut to the measure of desire.“³⁶⁷

Laura Mulvey plädiert in ihrem Aufsatz für ein avantgardistisches Kino, welches die Konventionen des klassischen Hollywood-Systems aufbricht und die Vorherrschaft des *male gaze* in dessen Form und Ausdruck aufbricht beziehungsweise die ausschließliche Identifikation mit dem männlichen Protagonisten und die herabwürdigende Vergegenständlichung der Frau und ihres Körpers *a priori* verunmöglicht. Dennoch ist es ihr bewusst, dass ein solches Avantgarde-Kino nur als Kontrast, als Gegenentwurf zum herkömmlichen Film existieren kann.

„The alternative cinema provides a space for a cinema to be born which is radical in both a political and an aesthetic sense and challenges the basic assumptions of the mainstream film. [...] A politically and aesthetically avant-garde cinema is now possible, but it can still only exist as a counterpoint.“³⁶⁸

Für die vorliegende Arbeit ist die Frage zu stellen, ob Fanvideos, die zum größten Teil von weiblichen Produzentinnen hergestellt werden, einen oder mehrere Aspekte eines solchen alternativen Films bedienen können. Mulvey sieht in den Produktions- und Vorführungsverfahren von Filmen (zum Beispiel in der Kinoanordnung) drei Blicke ineinander vereint, welche in einem avantgardistischen Kino angegriffen werden können:

³⁶⁵ Vgl. Mulvey 1999, S. 838

³⁶⁶ Vgl. ebd., S. 840

³⁶⁷ Ebd., S. 843

³⁶⁸ Ebd., S. 834

„[T]he voyeuristic-scopophilic look that is a crucial part of traditional filmic pleasure can itself be broken down. There are three different looks associated with cinema: that of the camera as it records the pro-filmic event, that of the audience as it watches the final product, and that of the characters at each other within the screen illusion.“³⁶⁹

Mulveys Ansatz besagt, dass die beiden erstgenannten Blicke dem drittgenannten untergeordnet sind, um das männliche Ego (des Protagonisten sowie des als männlich determinierten Zuschauers) zu stützen. Indem jedoch zum Beispiel der Blick der Kamera – des *Kameramannes* – den zuvor unsichtbaren Fluss der Bewegung in Form von *invisible editing* stoppt oder anderweitig unterbricht, macht er den Prozess der Illusion und Immersion der Zuschauer in den Film zunichte – und ihnen ihre Kastrationsangst durch das „Andere“ des weiblichen Körpers bewusst. Diese Annahme fußt laut Margaret Olin auf dem Begriff *suture*, der zunächst von Jacques Lacan geprägt und später durch FilmtheoretikerInnen aufgegriffen wurde: Das Filmpublikum ist sich des konstruierten Charakters des eigenen Blicks nicht im Klaren beziehungsweise versteckt es das Voyeuristische (und Sadistische) des eigenen Blicks hinter der Ansicht, dass es der Blick des jeweiligen blickenden Charakters in einer subjektiven Einstellung ist und nicht etwa der eigene. Wird die Anwesenheit einer Kamera (zum Beispiel durch die bewusste Adressierung der Kamera durch Charaktere des Films) deutlich gemacht, bemerkt das Publikum seinen eigenen voyeuristisch-sadistisch-narzisstischen Blick und steigt in der Folge aus der Immersion des Filmgeschehens aus.³⁷⁰ Diese Unterbrechung sei, so Mulvey, die entscheidende „Waffe“ gegen die Vergegenständlichung der Frau im und durch den Film.³⁷¹

Marcus Recht untersucht im Zuge seines Beitrages „(De)constructing the gendered Gaze“ die Möglichkeit, innerhalb einer TV-Serie, in seinem Beispiel *Buffy the Vampire Slayer*, einen Gegenentwurf zum *male gaze*, den *female gaze* (auf den Mann beziehungsweise den männlichen Körper) zu etablieren.³⁷² Dabei betont er, dass es sich bei einem *gaze* um einen Blick handelt, der erotisch konnotiert ist und grenzt den *gaze* somit vom neutraleren Konzept des *look* ab.³⁷³ Recht

³⁶⁹ Ebd., S. 843

³⁷⁰ Vgl. Margaret Olin, „Gaze.“, In: Robert S. Nelson/Richard Schiff (Hg.), *Critical Terms for Art History*. Chicago/Illinois [u.a.]: University of Chicago Press 1996, S. 208 – 219, hier S. 213 – 214

³⁷¹ Vgl. ebd., S. 843 – 844 unter Zitation von Jacques Lacan, *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*, translated by Alan Sheridan, New York: Norton 1978

³⁷² Marcus Recht, „(De)constructing the gendered Gaze: Geschlechtsspezifische Blickhierarchien in der TV-Serie ‘Buffy’.“ In: Birgit Richard (Hg.), *Konsumguerilla. Widerstand gegen die Massenkultur?* Frankfurt/Main [u.a.]: Campus 2008, S. 143 – 156

³⁷³ Ebd., S. 152

rekurriert dabei auf den richtungsweisenden Aufsatz „Gaze“ von Margaret Olin, wo beschrieben wird, dass das theoretische Prinzip des *gaze* einen Zusammenfall beziehungsweise ein Zusammenwirken von Intellekt und visueller Lust darstellt und stets mit Fragen von Macht, Manipulation und Verlangen verbunden ist.³⁷⁴ Während Mulvey selbst sich dagegen ausspricht, dass der männliche Körper einem weiblichen, erotisch konnotierten Blick in ähnlicher Weise ausgesetzt werden kann wie der weibliche Körper dem *male gaze* („[T]he male figure cannot bear the burden of sexual objectification. Man is reluctant to gaze at his exhibitionist like.“³⁷⁵), versucht Recht anhand einer Bildanalyse eben diese Aussage zumindest zum Teil zu widerlegen. Seiner Meinung nach orientiert sich Mulvey an einer mittlerweile veralteten Anschauungsweise der Psychoanalyse, die sich auf das Prinzip der Kastrationsangst als genuin männliche Erfahrung stützt, während jüngere Theorien auf diesem Feld eine derartige Erfahrung in der Psyche beider Geschlechter verortet. Somit wird auch die Asymmetrie des *gaze* in Bezug auf die Geschlechter hinfällig, obwohl, wie Recht zustimmt, in kommerziellen (Hollywood-)Spielfilmen die männliche Blickhierarchie immer noch vorherrscht.³⁷⁶ Recht unterscheidet den Kinofilm von der Fernsehserie durch die im letzteren Medium stärker greifende Zensur, die eine Abbildung des männlichen Geschlechtsorgans (in den meisten Fällen) verhindert – im Gegensatz zur Abbildung beispielsweise der weiblichen Brust.³⁷⁷ Hier verortet sich eine Grenze des erforschten weiblichen Blickes, dem somit weniger „geboten“ wird als dem männlichen. In Rechts Untersuchung wird deutlich, dass ein vermeintlicher *female gaze* der weiblichen Haupt- (oder einer weiblichen Neben-)figur stets von einer Sexualisierung der Trägerin des Blicks begleitet wird.³⁷⁸ Recht kommt zu dem Ergebnis, dass (vordergründig und vor allem) in der analysierten Fernsehserie, *Buffy the Vampire Slayer*, eine zumindest teilweise Dekonstruktion eines einseitigen *male gaze* zugunsten eines (relativ) gender-neutralen *gaze* stattfindet, dass dies jedoch nicht ohne einerseits die gleichzeitige Sexualisierung der weiblichen Trägerin des Blicks oder andererseits einer gewissen Feminisierung des männlichen Blick-„Objekts“ vorstatten geht.³⁷⁹ In dieser Ansicht geht er, gestützt durch seine Untersuchung, mit E. Ann Kaplan konform, wenn sie sagt, dass sexuelle Lust und Befriedigung innerhalb eines patriarchal gefärbten (westlichen) Systems hauptsächlich in

³⁷⁴ Vgl. Olin 1996, S. 209

³⁷⁵ Mulvey 1999, S. 838

³⁷⁶ Vgl. Recht 2008, S. 146

³⁷⁷ Vgl. ebd., S. 147

³⁷⁸ Vgl. ebd., S. 150ff

³⁷⁹ Vgl. ebd., S. 154 – 155

einem Arrangement von Dominanz und Unterordnung – meist in den Begriffspaaren dominant-männlich und untergeordnet-weiblich assoziiert – realisiert wird.³⁸⁰

„[I]t is significant that in all these films, when the man steps out of his traditional role as the one who controls the whole action, and when he is set up as sex object, the woman then takes on the ‘masculine’ role as bearer of the gaze and initiator of the action. She nearly always loses her traditionally feminine characteristics in so doing [...] of kindness, humaneness, motherliness. She is now often cold, driving, ambitious, manipulating, just like the men whose position she has usurped. [...] [W]omen have been permitted in representation to assume (step into) the position defined as ‘masculine’, as long as the man then steps into her position, thus keeping the whole structure intact.“³⁸¹

Kaplan zufolge hat der *female gaze* ähnliche Eigenschaften wie der *male gaze*, ihm fehlt jedoch die Möglichkeit der Ausübung von Macht oder der Antrieb zu Aktion.³⁸²

Lorraine Gamman untersucht in ihrem Beitrag zum Diskurs um den weiblichen Blick die Möglichkeit, mittels weiblicher Charaktere in Fernsehserien einen *female gaze* innerhalb der Diegese zu vermitteln und diesen auch außerhalb – bei ihrem Publikum – zu induzieren. Sie gibt zu, dass derartige Fernsehformate weibliche Aktivitäten und somit eine weibliche Perspektive im und auf das Arbeitsleben (abseits von als weiblich stereotypisierten Rollen wie Hausfrau, Ehefrau beziehungsweise Partnerin und Mutter) präsentieren können, allerdings räumt sie ein, dass ein durch weibliche Protagonistinnen „vorgetäuschter“ *female gaze* auch zur Maskierung einer ansonsten männlicher Anschauungsweise verwendet werden können.³⁸³ Trotzdem stellt sie in Frage ob es zulässig ist, in einer Fernsehserie, die meist multiple Perspektiven – unterschiedlicher Charaktere – beinhaltet, einen einzigen, nicht durch andere unterbrochenen *gaze*, sei es nun ein weiblicher oder männlicher, anzunehmen.³⁸⁴ Damit prekarisiert sie einerseits die unkritische Umlegung der Mulvey’schen Theorie auf Fernsehformate, andererseits stellt diese Anschauung auch die Betrachtung des gegenderten *gaze* für Spielfilme in Frage, die mehrere Perspektiven oder „Stimmen“ beinhalten. Zum Schluss kommt sie noch auf eine Möglichkeit der Auflösung des

³⁸⁰ Vgl. Elizabeth Ann Kaplan, „Is the gaze male?“ In: dies. (Hg.), *Women and Film: Both Sides of the Camera*. London: Methuen 1983, http://allyn.faculty.tcnj.edu/film/Kaplan_isthegazemale.pdf

³⁸¹ Ebd.

³⁸² Vgl. ebd.

³⁸³ Vgl. Lorraine Gamman, „Watching the Detectives. The Enigma of the Female Gaze“, In: Lorraine Gamman/Margaret Marshment (Hg.), *The Female Gaze. Women as Viewers of Popular Culture*, London: The Women’s Press 1994³, S. 8 – 26, hier S. 18 – 19

³⁸⁴ Vgl. Gamman 1994, S. 22; Zudem meldet Gamman Kritik an Mulveys Konzeption einer allein durch geschlechtliche Identität festgemachten Identifikation und Deutung eines medialen Inhalts an: Ihrer Meinung nach sind auch andere Identitätsmerkmale wie Alter, ethnische Zugehörigkeit und sozialer Status ebenfalls bei der kognitiven und emotionalen Auslegung eines „Textes“ von Bedeutung. Vgl. ebd., S. 25;

Obwohl die Verfasserin sich dieser Meinung anschließt, kann die vorliegende Arbeit eine Untersuchung, die all diese Merkmale berücksichtigt, in diesem Umfang nicht leisten.

gegenderten beziehungsweise des *male gaze* zu sprechen: indem Figuren innerhalb der Diegese den männlichen Blick beziehungsweise männliche Stereotypen von *buddy shows* oder ähnlichen Formaten in einer Form des „mockery of machismo“ parodieren, kann sich, so Gamman, das Publikum kritisch mit derartigen Konventionen auseinandersetzen.³⁸⁵ Parodistische Fanvideos, welche die Konventionen von Fernseh- und Filmerzählungen enttarnen (zum Beispiel in Form eines *gag reel* oder einer Aneinanderreihung stereotyper Sequenzen von Schießereien oder ähnlichen Vorgängen), verdeutlichen die Kanonisierung und Vereinheitlichung bestimmter Szenen und können somit zu einer neuen Sichtweise auf mediale Texte führen.³⁸⁶

Suzanne Moore kritisiert Laura Mulveys These des *male gaze* anhand einer sich verändernden Art und Weise, den weiblichen sowie den männlichen Körper in Filmen oder im Fernsehen sowie in Werbeformaten zu präsentieren. Ihr zufolge ist es in neueren Filmen oder im Fernsehen seit einiger Zeit möglich, auch den männlichen Körper – vorausgesetzt dies ist eingebaut in einen inhaltlich schlüssigen Vorgang – als sexuell konnotiert und ausdrücklich für eine beabsichtigte Betrachtung durch das Publikum dargeboten zu zeigen. Damit widerspricht sie Mulveys Standpunkt, der männliche Körper könne einer derartigen Betrachtung nicht standhalten und eröffnet die Möglichkeit, einen aktiven *female gaze* zu etablieren.³⁸⁷ Während Mulvey, angeleitet durch ihre psychoanalytische Basis, die Begriffspaare aktiv-männlich und passiv-weiblich als etabliert und fixiert behandelt, gesteht Moore dem Objekt sowie dem Subjekt des *gaze* eine fluktuierende und nicht zwingend an Geschlechteridentitäten gebundene Identität zu:

„Hence, femininity and masculinity are processes in a state of constant negotiation, not static categories from which there is no escape.“³⁸⁸

Allerdings sieht Moore die Problematik eines *female gaze* in der Sozialisierung der Frauen als Objekte, nicht Subjekte des *gaze*; sie sind, so Moore, die sich dabei auf die Sichtweise von Mark Finch stützt, nicht auf die Verdinglichung des männlichen Körpers „trainiert“. Vielmehr sei es der

³⁸⁵ Vgl. Gamman 1994, S. 25

³⁸⁶ Vgl. Rache/Sandy, *hot hot hot*, <http://www.video24-7.org/video/vidding.html>, 00:32:13 – 00:36:20 (zuletzt aufgerufen am 07.05.2012)

³⁸⁷ Vgl. Suzanne Moore, „Here’s Looking at You, Kid!“ In: Lorraine Gamman/Margaret Marshment (Hg.), *The Female Gaze. Women as Viewers of Popular Culture*, London: The Women’s Press 1994³, S. 44 – 59, hier S. 44 – 45

³⁸⁸ Ebd., S. 45

male gaze on the male body, der zwar einerseits dominante Ideale von Virilität prekarisiert, andererseits jedoch einen *female erotic gaze* erst ermöglicht.³⁸⁹

„The male body displayed for enjoyment allows women to look actively and powerfully at these private rituals [eines Mannes, der ein Bad genießt, Anm.]. For a change they are responsible for their own voyeurism and their own desire. [...] If, in the past, erotic images of men's bodies carried with them the threat of male homosexuality and therefore had to be rendered powerless in some way by being feminised or wounded (the agony is the ecstasy), it now seems possible to represent the male body as a pleasurable object on condition that this pleasure can be contained within a narcissistic/auto-erotic discourse. [...] homo-erotic representation, far from excluding the female gaze *may actually invite it*.“³⁹⁰

Für Frauen ist es nun möglich – obzwar in den meisten Fällen in einem beschränkten Rahmen, zum Beispiel durch die Diegese motivierte Darstellung eines sich entkleidenden männlichen Körpers (etwa im Badezimmer) – einen erotisch konnotierten und durch die kreative Aneignung und Umformulierung des Gesehenen aktiven *female gaze* zu entwickeln.

„What many of these new images of men do is to leave a gap for the female spectator occupy, a position sometimes within the frame of the picture, sometimes outside it; sometimes active, sometimes passive.“³⁹¹

Jackie Stacey beschäftigt sich in ihrem Beitrag zur Diskussion um den *female gaze*, „Desperately Seeking Difference“, unter anderem mit der bereits kritisierten Unterteilung von männlichen und weiblichen Seh- und Aneignungsstrategien in die Unterscheidungspaare männlich-aktiv und weiblich-passiv.³⁹² Stacey betont in ihrer Arbeit, dass die Produktion von Sinn nicht etwa ausschließlich beim Text oder dessen UrheberInnen liegt, sondern nur durch aktive und sich voneinander unterscheidende Interpretations-, Deutungs- und Ordnungsverfahren des Publikums beziehungsweise der einzelnen ZuschauerInnen realisiert.³⁹³ Damit unterscheidet sie sich von der Theorie Mulveys, welche die Sinnverankerung zu einem erheblichen Teil produktionsseitig verortet. Die in der Psychoanalyse stark vertretene Konvention des unterschiedlichen Aktivitätsausmaßes sowie das nach wie vor vorherrschende heteronormative Konstrukt der Zweigeschlechtlichkeit lassen keine abweichenden Identitätsbildungen hinsichtlich

³⁸⁹ Vgl. ebd., S. 53 unter Zitation von Mark Finch, „Sex and Address in *Dynasty*“, *Screen* 27/6, 1986, S. 24 – 43

³⁹⁰ Moore 1994, S. 54 – 55

³⁹¹ Ebd., S. 56

³⁹² Vgl. Jackie Stacey, „Desperately Seeking Difference.“ In: Lorraine Gamman/Margaret Marshment (Hg.), *The Female Gaze. Women as Viewers of Popular Culture*, London: The Women's Press 1994³, S. 112 – 129

³⁹³ Vgl. ebd., S. 114

der sexuellen Orientierung und der Geschlechts-identität zu, was dazu führt, dass auch im wissenschaftlichen Feld der Film-, Fernseh- und Rezeptionsanalyse alternative Identitätsformen (wie Homo- oder Transsexualität sowie Transgender-Identitäten) nicht oder kaum berücksichtigt werden.³⁹⁴

Nun ist zu eruieren, inwiefern Fanvideos eine Abweichung zu den verschiedenen *male gaze*-Thesen darstellen, beziehungsweise ob und in welcher Form in Fanvideos ein *female gaze* etabliert werden kann.³⁹⁵ Wie bereits erwähnt, fußt Laura Mulveys Ansicht zum männlich konnotierten Blick im Film auf der (immer noch vorhandenen) Beobachtung, dass Positionen wie Regie, Kamera, Produktion und (an dieser Stelle mit geringerer Häufigkeit) Schnitt zum größten Teil von Männern eingenommen werden. Auch Anne Ross Muir sieht in der Tatsache, dass Frauen in der Filmproduktion nur untergeordnete – oder darstellende – Aufgabenbereiche übernehmen, die Begründung für die ihrer Meinung nach sexistische Darstellung von Frauen im Film:

„If a film or a television company is a mini sexist society, with women congregated in the lower-paid service and support jobs, how can we expect the image of women produced by it to be anything but sexist?“³⁹⁶

Eine derartige Konstellation ist in der Vidding-Gemeinde nicht aufzufinden: Den größten Teil der Fanvideo-ProduzentInnen machen Frauen aus, welche Regie, Kamera (mit den bereits dargestellten Einschränkungen) und Schnitt in Personalunion vorstellen. Produktionsseitig ist somit das Argument des *male gaze* zumindest oberflächlich außer Kraft gesetzt; oberflächlich aus dem Grund, da das Ausgangsmaterial meist dem männlich dominierten System der Filmproduktion unterworfen ist. Allerdings bietet sich den Vidderinnen die Möglichkeit, eben jene männlich dominiert produzierten Bilder einer Umdeutung und Umformung zu unterziehen und sie somit aus dem Kontext der patriarchalen Dominanz und Ideologie zu entnehmen und in

³⁹⁴ Vgl. Olin 1996, S. 213

³⁹⁵ An dieser Stelle muss hervorgehoben werden, dass eine psychoanalytische Auslegung des weiblichen *gaze* in der vorliegenden Arbeit nicht geleistet werden kann: eine solche wird nach wie vor von TheroetikerInnen stark von der ursprünglichen Deutung der weiblichen Entwicklung des Ego beziehungsweise der sexuellen Identität der Frau nach den Erkenntnissen von Sigmund Freud und Jacques Lacan abgeleitet, obzwar diese Vorgehensweise bereits als zu engmaschig und historisch überholt bezeichnet wurde. Die vorliegende Arbeit konzentriert sich daher auf die produktionsseitigen beziehungsweise widerständigen Aspekte und Implikationen des *female gaze* in Fanvideos.

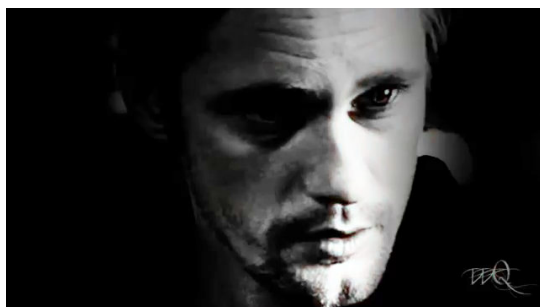
³⁹⁶ Anne Ross Muir, „The Status of Women Working in Film and Television.“ In: Lorraine Gamman/Margaret Marshment (Hg.), *The Female Gaze. Women as Viewers of Popular Culture*, London: The Women's Press 1994³, S. 143 – 152, hier S. 147

neue, gegenläufige und resistente Kontexte einzufügen. An dieser Stelle wird auch ein weiteres Argument von Laura Mulvey ausgehebelt, welches den *male gaze* in der filmischen Form verankert und ihn durch die Ausbeutung der Frau als Objekt des *gaze* mit Hilfe von Kamera und Montage fixiert. In Fanvideos kann mit dem männlichen Körper – dem Körper der jeweiligen Figur in der Art und Weise, wie sie ursprünglich mit der Kamera eingefangen wurde – ähnlich verfahren werden wie mit dem weiblichen in kommerziellen Spielfilmen oder Fernsehserien. Fanvideo-ProduzentInnen verwenden das Bild des männlichen Körpers so, dass es für die von ihnen angestrebte Erzählung nutzbar wird. Dadurch unterwerfen sie es ihren eigenen Vorstellungen und machen sie damit einerseits zu Objekten ihres Blicks, andererseits zu Objekten, die sich (mit Einschränkungen) von ihnen manipulieren lassen. Dies gilt freilich nicht nur für den männlichen Körper allein, allerdings ist die Anzahl von *slash*-Videos oder Videos mit homoerotischen Inhalten, in denen männliche Figuren auftreten, augenscheinlich höher als jene mit weiblichen.

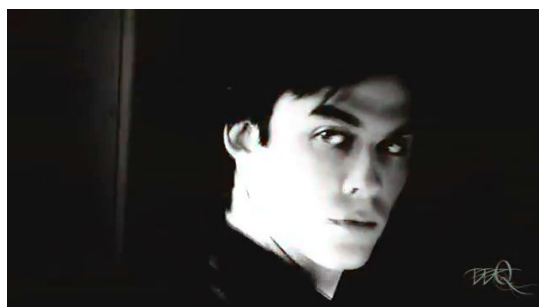
Das Beispiel „damon + eric ;; i want you ;; [for Anna] +18/Slash“³⁹⁷, ein *alternative universe crossover* von deviousdramaqueen, welches auch den Ursprungskanons fremdes Material miteinbezieht, soll den weiblichen Blick auf den männlichen Körper illustrieren.

Beispiel: der männliche Körper als Objekt des Blicks und der Manipulation

„damon + eric ;; i want you ;; [for Anna] +18/Slash“³⁹⁸



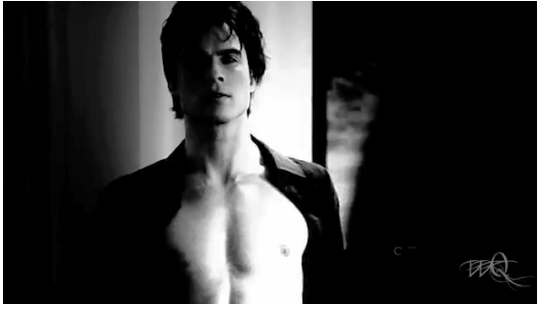
00:00:23 – „Eric“



00:00:23 – „Damon“

³⁹⁷ deviousdramaqueen, *damon + eric ;; i want you ;; [for Anna] +18/Slash*, hochgeladen am 26.12.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=fVVMqbApubA> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

³⁹⁸ deviousdramaqueen, *damon + eric ;; i want you ;; [for Anna] +18/Slash*



00:00:25



00:00:29



00:00:31



00:00:32



00:00:45



00:00:53

Zu Beginn des Videos liegt der Fokus auf den Gesichtern der beiden Protagonisten, die jeweils einer dem Vampirgenre zugeordneten Fernsehserie (*True Blood* und *The Vampire Diaries*³⁹⁹) entnommen wurden. Der Spannungsaufbau des Videos wird dadurch erreicht, dass sich die Blicke der Protagonisten mehrmals begegnen und ihre Mienen eine emotionsgeladene Stimmung erzeugen. Nach und nach verlagert sich das Hauptaugenmerk von den Gesichtern auf die entblößten männlichen (Ober-)Körper, bis sich die aufgeladene Situation ein erstes Mal in dem Ritual des Bluttrinkens entlädt, welches häufig als symbolischer Akt für sexuelle Aktivität betrachtet wird:

„[A] vampire – a figure traditionally associated with sex and moral corruption. [...] metaphoric link between bloodsucking and sex, [...] the metaphoric association of the vampire's bite with rape.“⁴⁰⁰

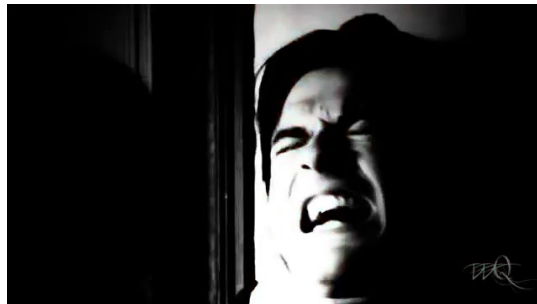
³⁹⁹ *The Vampire Diaries*, Kevin Williamson/Julie Plec, USA 2009 –

⁴⁰⁰ Keft-Kennedy 2008, S. 59

Es ist die offensive Sexualität, die aggressive Zurschaustellung des eigenen Körpers zur Herausforderung und Luststeigerung des Gegenüber (und des Publikums) und die bisweilen gewalttätige Beschlagnahme des anderen Körpers, welche *slash*-Erzählungen (im speziellen innerhalb des Vampirgenres) von Geschichten über heterosexuelle *pairings* unterscheidet. Dies gilt auch für das Fanvideo „damon + eric“, in welchem vor allem die Figur „Eric“ als sexuell aggressiv dargestellt wird, während die Figur „Damon“ meist das „Opfer“ seiner Attacken wird.



00:00:39



00:00:18

Wie John Berger feststellt, ist es bei der Repräsentation von Frauen in medialen Inhalten nicht oder nur in seltenen Fällen gestattet, die Frau als offensiv und aktiv lockend beziehungsweise begehrend darzustellen:

„Die sexuelle Leidenschaft der Frau aber soll auf ein Mindestmaß beschränkt bleiben, so dass der Betrachter das Gefühl hegen kann, er habe das Monopol darauf. [...] Frauen sind dazu da, Verlangen nach Lust zu nähren und nicht etwa selber welches zu haben.“⁴⁰¹

Demgegenüber fungiert der männliche Körper (des Vampirs) als Gegenpol, der zu einer sexualisierten Betrachtungsweise durchaus einlädt. Er operiert als das ewig „Andere“ außerhalb moralischer, (auch heteronormativ) sexueller und gesellschaftlicher Grenzen und erlaubt dadurch sowohl einen sexualisierten Blick auf den männlichen Körper als auch die Kontemplation von und den Lustgewinn durch die Darstellung von außerhalb bestimmter Normen operierenden Konstellationen und sexuellen Praktiken.

„In slash fiction the fantasy of homosexual sex generally, and of aggressive homosexual sex specifically, is exemplified by the figure of the vampire; a figure which, in a number of

⁴⁰¹ Berger 1974, S. 52

ways, traditionally operates outside hegemonic discourse of sexuality, offering a vehicle through which to encode subversive pleasures of sexuality and desire.”⁴⁰²

Das genannte Fanvideo endet – nach mehreren aggressiven Handlungen der beiden Protagonisten gegeneinander – mit einer angedeuteten Sexszene, deren Bildmaterial aus einem anderen Kontext als die Hauptquellen entnommen wurde und fügt sich somit nahtlos in die Tradition der Vampir-*slash-fictions* ein. Die Figuren präsentieren sich beziehungsweise ihre Körper nicht nur einander, sondern auch dem Publikum und eröffnen dadurch die Möglichkeit zu einem *female gaze*, der im Gegensatz zum Originalmaterial innerhalb der Videodiegese nicht mit anderen Frauen geteilt wird.

„[S]hippers [...] encode contradictory versions of hegemonic and non-hegemonic masculinities. They do so [...] by employing the figure of the vampire to explore the socially proscribed pleasures of the female gaze on the male homosexual body.”⁴⁰³

„Crucially, I suggest that [Vampir-, in Keft-Kennedy’s Untersuchung Buffyverse-, Anm.] slash engenders a gaze that fetishises the male homosexual body; a gaze that explicitly enacts a cooptation of male homosexuality into women’s socio-sexual economy of desire. The enactment of this gaze highlights an ideological double-standard that exists within Western culture: on the one hand, the ‘girl-on-girl’ fantasy of lesbian sexuality has long been a staple of the heterosexual male porn industry [...]. On the other hand, the notion that a heterosexual woman might engage in fantasies concerning male homosexual sex that is outside the paradigms of romantic love has been traditionally believed unthinkable.”⁴⁰⁴

Tatsächlich ist es bei vielen *slash*-Videos der Fall, dass weibliche Charaktere buchstäblich aus der Geschichte „geschnitten“ werden oder zumindest verstärkt an den Rand gedrängt werden. Christine Scodari hat am Beispiel von einzelnen *fan fictions* die Behauptung aufgestellt, dass weibliche Charaktere innerhalb des Originalkanons – seien es nun fiktive oder *realiter* existierende Personen – von weiblichen Fans als Konkurrentinnen bezüglich der „Gunst“ und das Begehren der favorisierten männlichen Figuren angesehen werden können und somit in den eigenen Erzählungen auf verschiedene Arten „unschädlich“ gemacht werden. Während dies einerseits als Indiz auf den ungeteilten weiblichen Blick (des Publikums) auf den männlichen Körper gelesen werden kann, ist es andererseits, so Scodari, ein Zeichen für unterschwellig operierende patriarchale, heteronormative Ideologien:

⁴⁰² Keft-Kennedy 2008, S. 50

⁴⁰³ Ebd., S. 50

⁴⁰⁴ Ebd., S. 74

„[M]y inquiry [...] shows that the more typical slash authored by women about male personae can often be motivated by patriarchal, hegemonic stereotypes of competition among women over men that lead to regarding even fictional female characters as rivals to be marginalized and disparaged.“⁴⁰⁵

Äußerst selten fungieren weibliche Figuren innerhalb der Diegese von Fanvideos als offensichtliche Trägerinnen des sexuell konnotierten Blicks, es sei denn es handelt sich um *femslash*-Videos, in denen wiederum der weibliche Körper als Objekt eines (diesmal weiblichen) sexualisierten Blickes wird. Wiederum ist dies zum Teil durch das Ausgangsmaterial selbst begründet, dennoch ist das großflächige Fehlen aktiv und offensiv auftretender Frauen als signifikant zu bezeichnen.

Beispiel: das Verdrängen der Frau in *slash*-Fanvideos oder der *male gaze on the male body*

„True Blood- Bill/Eric- We're Not Thinking“⁴⁰⁶



00:00:59 – „Bill“



00:01:01 – „Eric“



00:01:02



00:01:04

In „True Blood- Bill/Eric- We're Not Thinking“⁴⁰⁷ von OutOfLineCreations wird die jeweilige Szenenpartnerin der männlichen Charaktere (in beiden Fällen ist es „Sookie Stackhouse“) einfach zugunsten der angedeuteten Konversation zwischen den Figuren „Bill“ und „Eric“ herausgeschnitten. Am rechten unteren Bildrand des zweiten Bildes ist eine Hand an „Eric“

⁴⁰⁵ Scodari 2007, S. 51

⁴⁰⁶ OutOfLineCreations, *True Blood- Bill/Eric- We're not thinking*, hochgeladen am 02.03.2010, http://www.youtube.com/watch?v=kuO4Emm2t_k (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

⁴⁰⁷ OutOfLineCreations, *True Blood- Bill/Eric- We're not thinking*

Wange angedeutet, die im Originalkanon jene „Sookies“ ist, während sie für das hier beschriebene Video als jene von „Bill“ zu interpretieren ist. Hier wird die weibliche Hauptfigur der jeweiligen Originalszenen aus dem Kontext entfernt und ein Teil ihres Körpers – ihre Hand – als Körperteil eines männlichen Charakters umgedeutet. Damit wird sowohl ihr Blick auf die jeweiligen männlichen Charaktere ausgeschaltet als auch ihre körperliche Anwesenheit negiert. Die männlichen Protagonisten „Bill“ und „Eric“ sind innerhalb der Diegese die einzigen Figuren, die sich gegenseitig einem *gaze* aussetzen können. Der weibliche *gaze* kann nur noch von Seiten des Publikums auf die Figuren gerichtet werden.

Im Videobeispiel „CLOSER -- Kenneth Branagh & Tom Hiddleston [Wallander] by Leda“⁴⁰⁸ fungieren zwei weibliche Charaktere als Beobachter der (sexuell) aufgeladenen Atmosphäre zwischen den beiden Protagonisten „Magnus“ und „Wallander“ aus der BBC-Fernsehserie *Wallander*⁴⁰⁹. Obwohl sich die Geschichte der Protagonisten deutlich vor deren Augen – in deren Blickfeld – abspielt, ist der Blick der beiden weiblichen Figuren nicht als sexualisierter *gaze* sondern eher als desexualisierter *look* zu deuten:

Beispiel: der desexualisierte *look* weiblicher Charaktere im *slash*-Fanvideo oder der *male gaze on the male body*

„CLOSER -- Kenneth Branagh & Tom Hiddleston [Wallander] by Leda“⁴¹⁰



00:01:37 – „Wallander“ K. Branagh



00:01:38

⁴⁰⁸ Ledarius11, *CLOSER -- Kenneth Branagh & Tom Hiddleston [Wallander] by Leda*

⁴⁰⁹ *Wallander*, Philip Martin/Niall MacCormick, UK/S, 2008 –

⁴¹⁰ Ledarius11, *CLOSER -- Kenneth Branagh & Tom Hiddleston [Wallander] by Leda*



00:01:39



00:01:40 – „Magnus“ T. Hiddleston



00:01:25

In diesem Video liegt der Fokus weniger auf den Körpern der Charaktere sondern eher auf deren Gefühlsäußerungen durch Mimik, Gestik und Körperhaltung. Der sexualisierte *gaze* spielt sich zum größten Teil innerhalb der Diegese und dort ausschließlich zwischen den männlichen Protagonisten ab. Sexuelle Implikationen werden einerseits durch die via Schnitt und digitalem Zoom betonten und dadurch intensivierten und umgedeuteten Blickwechsel der Hauptfiguren, andererseits durch die Tonspur angedeutet. Die weiblichen Figuren fungieren nur als mehr oder weniger emotionslose Beobachter der Spannungen, die sich zwischen „Magnus“ und „Wallander“ ereignen. Nichts in ihrer Mimik oder Gestik deutet darauf hin, dass ihr Blick einem *female gaze* entsprechen würde – sie sind nach Marcus Recht also weder selbst sexualisiert, noch feminisiert ihr Blick die männlichen Charaktere. Sie sind zudem weder in ihrem äußerlichen Auftreten noch in ihrer Reaktion auf die Ereignisse bedeutsam. Ihre einzige Funktion scheint die nochmalige Sichtbarmachung der außergewöhnlichen Situation zwischen den beiden Protagonisten zu sein, welche sie zwar mit Interesse, nicht jedoch mit Begehren oder Lust erfüllt. Folgt man Marcus Rechts Vorgehen in der Bildanalyse, so kann man den ruhigen, ernsten und investigativen Blick der Frau auf dem zweiten und dritten Bild sogar als latent männlich beziehungsweise mit männlich konnotierten Eigenschaften (wie Ernsthaftigkeit, Analyse der Sachlage) behaftet lesen. Diese Anschauungsweise teilt jedoch wiederum bestimmte Eigenschaften dem männlichen oder weiblichen Geschlecht zu und basiert damit ebenso auf

psychoanalytischen und in der Folge in Darstellungen von Geschlechterstereotypen eingegangenen Ordnungsmustern.

Ein großer Teil der auf der Internet-Plattform YouTube auffindbaren *femslash*-Fanvideos unterscheidet sich von ihren Pendants im *slash*-Genre einerseits durch die geringere Häufigkeit beziehungsweise die geringere Dichte an Videos, die sich mit einem einzelnen *pairing* befassen⁴¹¹, andererseits durch den niedrigeren Stellenwert, den die Darstellung des (nackten) weiblichen Körpers oder von sexuellen Handlungen einnimmt. Stattdessen liegt das Hauptaugenmerk von *femslash*-Fanvideos eher auf der emotionalen Ebene der Beziehungen. Über die Ursachen dieser Beobachtung lässt sich nur spekulieren. So kann einer der Gründe für das Fehlen explizit sexueller Inhalte und Bebilderungen die Tatsache sein, dass die Urheber von Fan- und *slash*-Videos vorwiegend weiblich und heterosexuell sind und somit der Anreiz zur Visualisierung weiblich-homosexueller Aktivitäten relativ gering ist. Für Jackie Stacey hat der *female gaze on the female body* nicht zwingend etwas mit Homosexualität zu tun. Viel eher interpretiert sie das Interesse eines weiblichen Publikums für weibliche fiktionale Charaktere als Faszination sowohl für die Lebensweise als auch den Körper der jeweiligen (fiktionalen) Figur.⁴¹² Für sie stellt sich die Frage, ob Frauen einerseits stets weibliche Zuschauerpositionen einnehmen und ob sie andererseits, falls gegeben, nur einen einzigen weiblichen Blick innehaben oder ob es nicht vielmehr eine ganze Reihe unterschiedlicher und unterschiedlich gegenderter Blicke auf mediale Texte gibt.⁴¹³ In ihrem Aufsatz bezieht sie sich außerdem auf Mary Ann Doane, die einen weiteren möglichen Grund für die marginalisierte Repräsentation weiblicher Sexualität in Fanvideos liefert:

⁴¹¹ Die Suche nach den Schlagworten „*femslash*“ oder „*femmeslash*“ ergab im Dezember 2012 circa 5890 beziehungsweise 100 Treffer, davon ist der überwiegende Teil dem Überthema „*multifandom*“ zuzuordnen: „*multifandom*“- , „*multi-crossover*“- oder auch „*multi-femslash*“-Videos (es existiert eine große Anzahl an Permutationen des Begriffs) konzentrieren sich nicht auf ein einzelnes *pairing*, sondern „*slashen*“ mehrere, kanonübergreifende Frauenfiguren miteinander. (Interessanterweise finden sich unter diesem Suchbegriff auch ein überdurchschnittlich großes Aufkommen von Disney- beziehungsweise Trickfilm- oder Trickserien-slash-Videos.) Es gestaltet sich schwierig, Videos mit Einzelpairings zu finden, ohne die gewünschten Quellentexte (Titel des Kanons beziehungsweise Namen der Charaktere) anzugeben. Ein vergleichender Suchvorgang unter dem Schlagwort „*slash*“ ergab ein für das Forschungsfeld nicht signifikantes Ergebnis, da die Ergebnisse vor allem aus Konzertmitschnitten oder Musikvideos und Musikcovers des Musikers Slash aufwiesen. Auch hier gilt: die Suche nach einzelnen Namen mit dem Vermerk „*slash*“ ergäbe ein differenzierteres Ergebnisfeld. (Unter dem Suchwort „*slash* Fanvideo“ sind im Dezember 2012 ungefähr 1150 Ergebnisse aufgelistet; hier überwiegen Videos, die sich auf männliche *pairings* konzentrieren.)

⁴¹² Vgl. Stacey 1994, S. 115

⁴¹³ Vgl. ebd., S. 119 – 120

„For the female spectator there is a certain over-presence of the image – she is the image.“⁴¹⁴

Es ist daher möglich, dass das offensichtliche „Fehlen“ sexueller Bildinhalte in *femslash*-Videos durch die bewusste Entscheidung begründet ist, weiblich-homosexuelle Erzählungen nicht als Vorwand zur Abbildung des (teilweise) nackten weiblichen Körpers zu nutzen (im Gegensatz zu konventionellen und kommerziellen Medientexten, in denen eine Liebesbeziehung von heterosexuellen *pairings* zur inhaltlichen Motivation der Darstellung von nackten und vorwiegend weiblichen Körpern herangezogen wird). Zieht man die Untersuchung von *slash fiction* von Anne Kustritz dazu zu Rate, erschließt sich eine mögliche Begründung durch den Anreiz, Männer beziehungsweise den männlichen Körper so zu verändern, dass dominant-patriarchale Strukturen und Verhaltensweisen in idealisierte und von den ProduzentInnen der *fiction* erwünschte umzuwandeln.⁴¹⁵

„Fan writing preys upon characters who reproduce traditional masculinity, traditional class and race hierarchies, and traditional relational scripts and reconfigures them into tales of communal societies, racial equality and sexual transgression.“⁴¹⁶

In gewisser Weise wiederholen die AutorInnen von *fan fiction* und die ProduzentInnen von Fanvideos die nachlässige Behandlung von Frauen in Filmen und Fernsehserien, in denen sie überwiegend nur als *love* beziehungsweise *sex interest* fungieren, ohne selbst eine tief greifende Charakterisierung zu erfahren oder eine eigene Geschichte zu entwickeln.⁴¹⁷ Einerseits ist die Weigerung der Darstellung (offensiver) weiblicher Sexualität in homoerotischen und homosexuellen Erzählungen also als eine Beschneidung der Ausdrucks- und Auslebungsmöglichkeiten der Frau in medialen Inhalten zu werten, andererseits kann sie auch als bewusste Entscheidung gegen die Instrumentalisierung des weiblichen Körpers und dessen Abbildes als sexuelles Stimulationsobjekt interpretiert werden.

Die folgenden beiden Beispiele sollen den Fokus von *femslash*-Fanvideos auf die emotionale Ebene der Beziehungen zwischen den jeweiligen Frauen illustrieren.

⁴¹⁴ Mary Ann Doane, „Film and the Masquerade: Theorizing the Female Spectator“, *Screen* 23, 3/4, 1982, S. 74 – 87, hier S. 78, zitiert nach Stacey 1994

⁴¹⁵ Vgl. Kustritz 2003, S. 374ff

⁴¹⁶ Ebd., S. 376

⁴¹⁷ Vgl. ebd., S. 376 – 377; Zudem sieht Kustritz die Rolle der Frau in (der Darstellung von) heterosexuellen Beziehungen als abgewertet, wenn diese Sex offensiv einfordert. Vgl. ebd., S. 377

Im *femslash*-Video „Willow/Hermione - All The Things She Said- Femmeslash“⁴¹⁸, einem *crossover*, wird eine (durch *digital merging* möglich gemachte) Kusszene – eine der wenigen Szenen, die als definitiv sexuelle Handlung gewertet werden können – von anderen, emotional aufgeladenen und für die Erzählung relevanten Bildsequenzen unterbrochen.

Beispiel: die Repräsentation sexueller Inhalte in *femslash*-Fanvideos

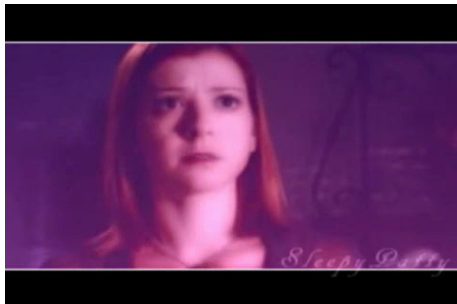
„Willow/Hermione - All The Things She Said- Femmeslash“⁴¹⁹



00:01:11



00:01:20



00:01:21 – „Willow“



00:01:22 – „Hermione“

Obwohl das Video die beiden Protagonistinnen in als sexuell zu wertenden Kontexten (gemeinsam im Bett, küssend in einer Menschenmenge) zeigt, liegt das Zentrum des Interesses nicht auf deren Körpern, sondern deren emotionaler und augenscheinlich konfliktreicher Bindung zueinander. Zudem ist der am Ende dargestellte Seitensprung des Charakters „Willow“ die einzige Szene, in welcher der weibliche Körper (jener „Willows“) während einer sexuellen Handlung in einer nahen Einstellung gezeigt wird:

⁴¹⁸ SleepyPatty, *Willow/Hermione - All The Things She Said- Femmeslash*, hochgeladen am 27.08.2008, <https://www.youtube.com/watch?v=kD2ZJH88GN4> (zuletzt aufgerufen am 06.12.2012)

⁴¹⁹ SleepyPatty, *Willow/Hermione - All The Things She Said- Femmeslash*



00:03:12



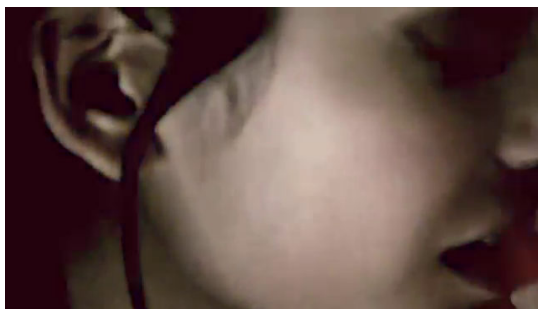
00:03:14

Auf diese Art wird auch der Treuebruch der Figur „Willow“ visuell verstärkt, da – anders als in den vorhergehenden Kusszenen – der Fokus weniger auf emotionaler sondern vielmehr auf körperlicher Ebene liegt und die Szenenpartnerin weder vollständig identifiziert wird noch im gesamten übrigen Video vorkommt.

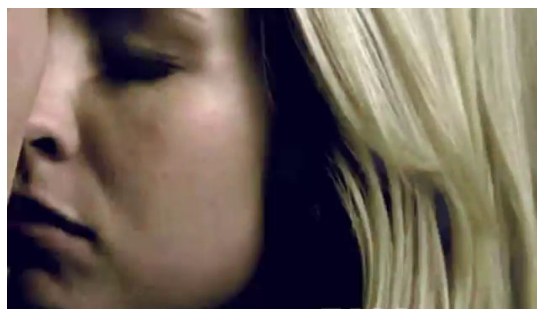
Auch im zweiten Videobeispiel, „scars of your love || caroline/elena AU (the vampire diaries)“⁴²⁰ von Musicgal777 steht das Ideal einer monogamen Beziehung im Mittelpunkt. Die Darstellung ausdrücklich sexueller Aktivitäten reduziert sich auf zwei Szenen, während der Rest sich mit der komplizierten Dreiecks- beziehungsweise Vierecksbeziehung der Hauptcharaktere befasst.⁴²¹ Bei einer der genannten Szenen handelt es sich um einen (geschickt geschnittenen) Kuss, während sich in der anderen Sex zwischen den beiden Protagonistinnen anbahnt.

Beispiel: die Repräsentation sexueller Inhalte in *femslash*-Fanvideos

„scars of your love || caroline/elena AU (the vampire diaries)“⁴²²



00:00:55 – „Elena“

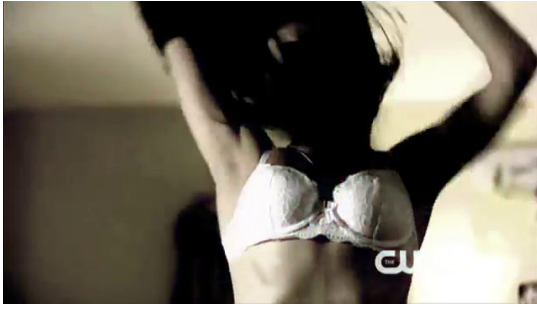


00:00:56 – „Caroline“

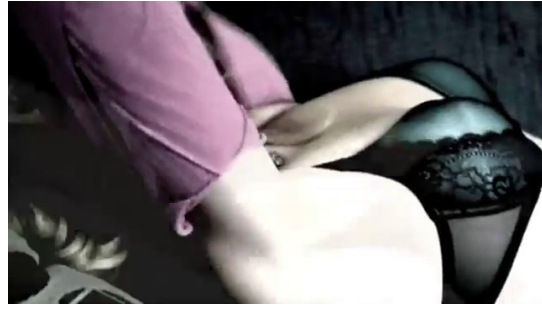
⁴²⁰ Musicgal777, *scars of your love || caroline/elena AU (the vampire diaries)*, hochgeladen am 31.01.2012, <https://www.youtube.com/watch?v=9OUuOu2FDUM> (zuletzt aufgerufen am 06.12.2012)

⁴²¹ Szenen, in denen die Figur „Damon“ „Caroline“ in den Hals beißt, sind im Kontext dieses Fanvideos nicht sexuell zu interpretieren. Da die Handlung ohne Zustimmung der Figur „Caroline“ stattfindet, ist sie – sofern sexuell interpretiert – als Vergewaltigung zu identifizieren. Um alle Auslegungsmöglichkeiten zu berücksichtigen, wäre eine umfassendere Analyse des Videos notwendig.

⁴²² Musicgal777, *scars of your love || caroline/elena AU (the vampire diaries)*



00:01:10



00:01:11

Auch „scars of your love“ beschränkt sich bei der Bebilderung sexueller Aktivitäten auf Küsse beziehungsweise auf den – sich entkleidenden aber nicht nackten – Oberkörper der beiden Protagonistinnen.⁴²³ Dass – trotz der auf beiden Seiten stattfindenden Beziehungen mit Männern – das weibliche Beziehungspaar im Mittelpunkt steht, wird zwar durch die nicht vorhandenen Sexszenen mit den männlichen Charakteren in den Vordergrund gerückt, dennoch wird das Verhältnis der Protagonistinnen „Elena“ und „Caroline“ zueinander fast ausschließlich durch deren emotionale Faktoren charakterisiert.

Als Fazit dieses Kapitels sind mehrere Punkte zu nennen: Zuerst scheint es, als realisiere sich ein *gaze* in Fanvideos hauptsächlich auf der Produktions- und Rezeptionsebene, nicht jedoch zwingend auf der Ebene der Videodiegese. Nimmt man dies als gegeben an, erweist sich der *gaze* zumindest tendenziell als weiblich, da laut dem derzeitigen Stand der theoretischen Erkenntnisse der überwiegende Teil der ProduzentInnen und des Publikums von Fanvideos weiblich ist. Damit fällt die von Marcus Recht angenommene Feststellung, der *female gaze* ginge nur mit einer Sexualisierung der weiblichen Trägerin des Blicks – oder der Feminisierung des männlichen Blickobjekts – vonstatten, weg. Dafür erhält die von Recht und Margaret Olin konstatierte Wechselbeziehung von *gaze* und Macht beziehungsweise Manipulation im Falle des Fanvideos einen um Vieles erhöhten Stellenwert, da es eine fundamentale Eigenschaft des Fanvideos ist, bestehendes Material nach den eigenen Wünschen zu manipulieren, zu verändern und dessen Kontexte umzudeuten. Wird der diegetische weibliche Blick in *slash*-Fanvideos marginalisiert oder vollends ausgeschaltet, beginnt das Konzept von Suzanne Moore und anderen TheoretikerInnen zu greifen, welches besagt, dass der männlich homoerotische beziehungsweise

⁴²³ Dass das Fehlen von expliziten Bildern durch das Quellenmaterial bedingt ist, ist nur ein relativ unerheblicher Grund für die Szenenwahl: das vorherige Beispiel „Willow/Hermione“ zeigt deutlich, dass mit Hilfe von *digital merging* theoretisch auch die Gesichter oder einzelne Details der Hauptcharaktere auf die Körper anderer DarstellerInnen „retuschiert“ werden können, ohne sofort als digitale Bearbeitung entlarvt zu werden. Vgl. SleepyPatty, *Willow/Hermione - All The Things She Said- Femmeslash*, 00:02:20ff

homosexuelle *gaze* einen *female gaze* bis zu einem gewissen Punkt mit ermöglicht: Der männliche Körper präsentiert sich dort also nicht nur einem anderen Mann innerhalb der Videodiegese, sondern wird durch das Fanvideo einem tendenziell weiblichen Publikum als Objekt der Betrachtung und des Begehrens dargeboten. Die seltene Darstellung des weiblichen Körpers als Sexualobjekt in *femslash*-Fanvideos stellt dagegen eine noch zu diskutierende Frage dar; einerseits wird Frauen in den meisten Videos ein offensiv-aggressives Sexualverhalten vorbehalten, andererseits kann das Fehlen derartiger Inhalte als Versuch gedeutet werden, der Mulvey'schen *to-be-looked-at-ness* des weiblichen Körpers in medialen Texten zu entgehen. Die vorliegende Arbeit schlägt aus bereits genannten Gründen vor, dass sich der *female gaze* durch die besondere Behandlung des vorgefundenen Urmaterials vor allem produktions- und rezeptionsseitig verwirklicht, während Mechanismen des *male gaze* bis zu einem bestimmten Grade im Urmaterial selbst weiter existieren kann, sofern diese nicht durch erzähltechnische und bildbeziehungsweise tonmanipulierende Maßnahmen umgangen werden.

Im folgenden Abschnitt sollen einige Videos anhand ihrer Tendenz zu Widerständigkeit und ihren alternativen Auslegungen der jeweiligen Urtexte analysiert werden, um die vorangegangenen Thesen von Resistenz gegenüber dominanten Erzählstrukturen und gesellschaftliche Normen einer Prüfung zu unterziehen.

3.4. Videoanalysen

Die Forschungsfrage der folgenden Analysen lautet: Inwiefern strukturieren Fanvideos das Bild- (und Ton-)material bestehender Film- und Fernsehformate so um, dass der Inhalt der Ursprungsmaterialien verändert oder umgedeutet wird? Hierbei soll außerdem untersucht werden, ob und inwiefern die analysierten Fanvideos nicht nur die vordergründigen Inhalte der Quellen (Personal und Beziehungskonstellationen, Handlungsorte und -zeiten, Themen *et cetera*) manipulieren, sondern im Zuge dessen auch unterschwellige Ideologien angreifen und zur Schau stellen oder ihnen entgegen zu wirken.

Zuvor sollen an dieser Stelle einige Begriffe geklärt werden, die in Zusammenhang mit der Videoanalyse von Bedeutung sein werden. Für die Analyse sollen die Begriffe „Geschichte“ und „Erzählung“ synonym behandelt werden; um eine Geschichte zu konstituieren, sind laut Nils Borstnar folgende Prämissen notwendig: eine Handlung (die sich in Raum und Zeit abspielt und durch Veränderung der Grund- beziehungsweise Ausgangssituation signalisiert wird; Borstnar

nennt dafür die Begriffe „Initialsituation“, „Transformation“ und „Finalsituation“⁴²⁴) und Agenten der Handlung, die Charaktere der Erzählung. Zudem erfordert eine Erzählung einen Anfangs- und einen Endpunkt (wobei die Chronologie in der Darstellung derselben nicht immer in einer linearen Abfolge gezeigt wird) sowie eine gewisse Sinnhaftigkeit.⁴²⁵ Die verschiedenen Erzähltheorien unterscheiden zwischen dem Substrat der Ereignisse in ihrer rekonstruierten logischen (kausalen) und zeitlichen Ordnung sowie der Präsentation dieser Ereignisse im konkreten Erzählverlauf.⁴²⁶ Dafür wurden im Laufe der Zeit unterschiedliche Begriffe geprägt: *Story* und *Plot* im (anglo-)amerikanischen Diskurs, *Histoire* und *Discourse* in der europäischen Narrativik.⁴²⁷ Für das Fanvideo gilt allerdings, dass der dargestellte Plot nicht unbedingt auf eine in sich geschlossene Story inklusive Anfangs- und Endpunkt hinarbeiten muss. Viele Fanvideos beschränken sich stattdessen auf die Darstellung einer Situation, die zwar eine narrative Struktur zumindest andeutet, die jedoch eine offene Erzählstruktur aufweist, worin angedeutete Kausalitäten von Vorgängen und Handlungen nicht in einer Auflösung der Situation (zum Beispiel einer Veränderung der Ausgangssituation) resultieren.

Ein weiterer, für die Analyse wichtiger Punkt ist die Frage nach der Perspektive. Der Film beziehungsweise das Fanvideo als audiovisuelles Medium verfügt über verschiedene Erzählkanäle, was eine explizite beziehungsweise eine einzige und einzig gültige Instanz der Erzählung praktisch verunmöglicht. Nils Borstnar spricht daher von der „Perspektivierung der Erzählung“, welche im Film sowie im Fanvideo mit mehreren Mitteln visueller und auditiver Natur bewerkstelligt wird.⁴²⁸

„Der POV [*Point Of View*, Anm.] organisiert [...] die Quantität bzw. die Streuung der Information der Narration [...], und zwar in zweierlei Hinsicht: Er beschreibt a) die Verteilung der Informationen auf eine bzw. mehrere Figuren [...] und b) das (Umfangs-)Verhältnis von Figurenwissen und Rezipientenwissen. [Zudem organisiert der POV] die Qualität der Informationsvergabe [...].“⁴²⁹

Im Film wie im Fanvideo ist es also möglich, sowohl die Tiefe (Qualität) als auch den Umfang (Quantität) der Informationsvergabe über die verschiedenen visuellen oder auditiven Kanäle

⁴²⁴ Vgl. Nils Borstnar/Eckhard Pabst/Hans Jürgen Wulff [u.a.]: „Bildfolgen – Erzählung: Narrativik“, In: Nils Borstnar [u.a.] *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*, Stuttgart: UTB 2002, S. 150 – 178, hier S. 153

⁴²⁵ Vgl. ebd., S. 151

⁴²⁶ Vgl. ebd., S. 151

⁴²⁷ Vgl. ebd., S. 152

⁴²⁸ Vgl. ebd., S. 165

⁴²⁹ Ebd., S. 165 – 166

(Kameraposition, Mimik und Gestik der Figuren sowie Figurenrede oder intra- oder extradiegetische Erzählstimme, Musik *et cetera*) zu verteilen, und die Perspektive des Publikums mit jener einzelner Figuren gegebenenfalls zu konvergieren.⁴³⁰ Das Fanvideo stellt hier einen besonderen Fall der filmischen Erzählung dar; da häufig das Element der Figurenrede fehlt, kann es vorkommen, dass der Text des verwendeten Liedes als Erzählstimme von außen an die Videodiegese herangetragen wird oder andererseits als Perspektive einer der Figuren angenommen werden kann, welche nun ihrerseits als Erzählinstanz (neben der Bildebene, deren Perspektive im Fanvideo häufig nicht als einer einzelnen Figur zugehörig identifiziert werden kann) fungiert. Ist Letzteres der Fall, hat dies Auswirkungen auf die Charakterisierung der einzelnen Figuren des Fanvideos, die ebenfalls sowohl auf bildlicher als auch auf akustischer Ebene vorgenommen wird. Wird beispielsweise der Songtext als Figurenrede (als innerer Monolog, Erzählstimme oder Ähnliches) benutzt, sind die Aussagen, die über andere Charaktere getroffen werden, stets subjektiv gefärbt und figurenperspektivisch gebrochen.⁴³¹ Hierbei muss im Speziellen geklärt werden, ob und wie die derart charakterisierte Figur die Chance bekommt, dieser Beschreibung durch eigene Handlungen (zum Beispiel Figurenrede, Mimik, Gestik) entgegenzuwirken oder ob der Songtext beziehungsweise die Erzählstimme die Charakterisierung der Figur unangefochten für sich beansprucht. Die hier aufgeworfenen Fragen sollen in der Analyse einzelner Fanvideos besprochen werden.

Zur besseren Übersichtlichkeit und zur vereinfachten Einordnung der hier analysierten Fanvideos soll zwischen zwei Genrekategorien unterschieden werden. Dabei ist es jedoch wichtig zu betonen, dass es sich hier nur um eine tendenzielle und nicht um eine stringente und unumstößliche Unterscheidung handelt; viel eher ist davon auszugehen, dass ein Großteil der Fanvideos dieser Analyse nicht eindeutig einem einzelnen Genre zuzuordnen ist. Dennoch werden die untersuchten Fanvideos für die vorliegende Arbeit nach folgenden Merkmalen differenziert: Als *alternate reality videos* beziehungsweise *constructed reality videos* auf der einen Seite sollen jene Fanvideos bezeichnet werden, welche ihre Charaktere aus den jeweiligen Kanons, deren Lebensumständen und Beziehungsgeflechten entnehmen und in neue Zusammenhänge (innerhalb eines eigenen Kanons oder – in dieser Kategorie häufiger – mit Elementen mehrerer Kanons) überführen. Auf der anderen Seite sollen Exemplare vorgestellt

⁴³⁰ Vgl. ebd., S. 166ff

⁴³¹ Vgl. Manfred Pfister, *Das Drama. Theorie und Analyse*, München: Wilhelm Fink Verlag 2001, S. 177

werden, die bestehende Konstellationen der Ursprungstexte übernehmen und diese zwar neu interpretieren, sie aber nicht grundlegend verändern. Diese Videos fallen in die Kategorie der Neu- beziehungsweise Uminterpretationen des Kanons. Eine weitere Zuteilung oder kategorische Unterscheidung von Genres (wie zum Beispiel *slash* Videos, *gens*, *hets*, *hurt/comfort* Videos oder *missing scenes*) wird in der vorliegenden Arbeit nicht unternommen: jedes Video, welches in eine der beiden Übergenres eingeteilt wurde, kann potentiell eine Reihe weiterer Genres bedienen. Zu Beginn sollen einige neuinterpretierende Videos untersucht werden. Im Anschluss daran werden Videos, die in die Kategorie Alternative Universe fallen, analysiert. Zuletzt soll eine Sonderform beziehungsweise ein Sondergenre des Fanvideos Erwähnung finden, welches bestehende Materialien aus Film und Fernsehen verwendet, um Geschichten zu erzählen, die aus anderen medialen Texten (in diesem Falle aus dem literarischen Genre) entnommen wurden: Es handelt sich hierbei um Harry Potter-Fanvideos, welche sich entweder der Entstehungsgeschichte der fiktiven Zauberschule Hogwarts oder dem Werdegang einer Gruppe von Schülern, den so genannten „Marauders“ („Tunichtgute“ oder „Herumtreiber“) widmen.

3.4.1. Neuinterpretationen

Henry Jenkins ist der Meinung, dass die oft zitierte, dem Material bereits inhärent zugrunde liegende subversive Lesart eines Urtextes nicht ausschließlich für seine Umwandlung in Form von *fan fiction* und anderen Fan-Arbeiten verantwortlich gemacht werden kann.

„They [die ProduzentInnen von Fan-Arbeit, Anm.] employ images and concepts drawn from mass culture texts to explore their subordinate status, to envision alternatives, to voice their frustrations and anger, and to share their new understandings with others. Resistance comes from the uses they make of these popular texts, from what they add to them and what they do with them, not from subversive meanings that are somehow embedded within them...“⁴³²

Es ist also nicht – oder nicht ausschließlich – eine bereits im Urtext vorhandene und nur durch verschiedene Inhalte oder erzähltechnische Mechanismen verborgene Lesart, welche ProduzentInnen von Fan-Arbeiten für ihre Werke nutzen. Vielmehr ist es laut Jenkins die interpretierende und neuformulierende Arbeit der Fans selbst, welche neue Auslegungsweisen vorhandener medialer Texte hervorbringt. Nicht immer ist beispielsweise ein homosexueller

⁴³² Jenkins 2006b, S. 60

Subtext in Filmen oder Fernsehserien für eine derartige Auslegung verantwortlich, sondern die aktive Umdeutung des Gesehenen durch das Publikum. Allerdings besteht meist eine nur sehr feine Trennlinie zwischen Subinhalten, die dem Text inhärent sind und Lesarten, die vom Publikum an den Text herangetragen werden. Der Großteil der Fanvideos, welche sich des Ursprungstextes auf eine neuinterpretierende Art und Weise annehmen, lässt sich in zwei Unterkategorien einordnen: Fanvideos der ersten Kategorie verändern die Beziehungskonstellationen und –vorzeichen (wie zum Beispiel im *slash*-Genre) des Urtextes, sodass zwar der Grundtenor des Kanons bestehen bleibt, jedoch das Beziehungsgeflecht der handelnden Figuren anders verläuft. In der zweiten Kategorie ändert sich die Perspektive, von welcher aus der Urtext betrachtet wird, ohne den Text selbst zu verändern: so bekommen, je nach Intention, das Publikum als Außenstehende, Nebenfiguren oder die jeweiligen Bösewichte des Urtextes die Möglichkeit, dieselbe Geschichte von ihrem Standpunkt aus zu erzählen. Für das Verständnis neuinterpretierender Fanvideos gilt daher – stärker noch als für Videos, die anderen Kategorien zuzuordnen sind – dass sie in besonderer Weise von der Kenntnis des ursprünglichen Materials beziehungsweise dessen Kontext abhängen. Bereits für das erste Beispiel, „Jim Gordon/Bruce Wayne: Surrender“⁴³³, werden die verwendeten Ausschnitte fast ausschließlich in derselben Chronologie angeordnet, wie sie dem Film entspricht, der die Grundlage für das Video bildet. Allerdings richtet sich der Fokus klar auf die Beziehung zwischen den Charakteren Bruce Wayne beziehungsweise Batman und Jim Gordon, die im Film selbst in geringerem Ausmaß und unter anderen Vorzeichen thematisiert wird.

Analyse: Die Neuinterpretation bestehender Beziehungskonstellationen

„Jim Gordon/Bruce Wayne: Surrender“⁴³⁴

Das Video beginnt mit einer Parallelmontage zwischen den Charakteren „Jim Gordon“, der sich als Polizeileutnant auf einer Parade zu Ehren des ermordeten Polizeikommandanten befindet, und „Bruce Wayne“ beziehungsweise „Batman“, der mit dem Motorrad auf dem Weg zu dieser Parade ist.⁴³⁵ Dieser Abschnitt, eine Art Einleitung, fällt mit dem Intro des verwendeten Musikstückes „Surrender“ von Blake Lewis zusammen. Nachdem das Intro von den ersten Zeilen abgelöst wird, erscheint die Szene – unterstützt vom Songtext – als ob die beiden Figuren

⁴³³ LittleMoore, *Jim Gordon/Bruce Wayne: Surrender*

⁴³⁴ LittleMoore, *Jim Gordon/Bruce Wayne: Surrender*

⁴³⁵ Wie bereits zuvor erwähnt wechseln sich die Bewegtbilder am Anfang mit Zwischentiteln ab, die eine Art Vorwort oder *Credits* darstellen.

nach einander Ausschau halten würden. Nach und nach entfaltet sich die Beziehung zwischen den beiden, die, da die Erzählperspektive eher bei „Bruce“ zu liegen scheint, etwas einseitig wirkt: Der Text des Liedes markiert eine Ich-Position, die sich mit der Person „Bruce“ zu decken scheint. Der Ton – oder eher der Liedtext – rekontextualisiert die Bildebene auf eine Weise, die „Jim“ als das Objekt der „Begierde“ des Protagonisten „Bruce“ identifiziert: Während „Bruce“ durch ein Fernrohr auf die Menge unter ihm blickt, in der in der darauf folgenden Einstellung „Jim“ erscheint, lautet der Liedtext „I’d see you in a crowd / A million people loud / You try to hide / But something make you call out“⁴³⁶ – somit sind Subjekt und Objektposition der „Anrede“ (welche durch die Verwendung der zweiten Person Singular deutlich wird) klar aufgeteilt. „Surrender“ birgt einige Unklarheiten, was die Gefühle von „Jim“ zu „Bruce“ oder das Wissen um „Brucses“ Identität als „Batman“ anbelangt. Dem Publikum wird also das Wissen um „Jims“ Perspektive eher vorenthalten, während der Fokus klar auf dem Innenleben von „Bruce“ liegt, was von der Textebene des Liedes unterstützt wird.

Obwohl die einzelnen Szenen der ursprünglichen Chronologie der Filmquellen entsprechen, lässt sich daraus keine stringent lineare Geschichte formulieren. Vielmehr handelt es sich um Momentaufnahmen, welche die komplexe Beziehung der beiden Figuren illustrieren soll.⁴³⁷ Mit Unterstützung der Tonspur wird aus der im Film-Kanon vorkommenden losen Bekanntschaft oder Kameradschaft zwischen „Bruce“ und „Jim“ eine Art heimliche Liebesbeziehung (oder eher einer heimlichen Liebe der Figur „Bruce“ zu „Jim“), was auch durch den Titel des Fanvideos, der die Namen der Hauptfiguren mit einem Schrägstrich (*slash*) teilt, signalisiert wird. Der Beginn dieser Beziehung wird in „Brucses“ Kindheit angesetzt: zu den Zeilen „Stuck in another life / I swear I’ve known you twice / If this is destiny / Time for us to roll the dice“⁴³⁸ wird das Publikum in die Vergangenheit zurückversetzt, in der „Jim“ als junger Polizist „Bruce“, welcher gerade seine Eltern verloren hat⁴³⁹, zu trösten versucht. Die Charakterisierung der Figuren wird von der Bildebene sowie vom Liedtext in fast gleichem Maße und in gegenseitiger Unterstützung geleistet. Während „Bruce“ beziehungsweise „Batman“ im Songtext jedoch die Subjektposition einnimmt und sich selbst somit auf der Ton- und Liedtextebene nicht (oder kaum) selbst charakterisiert, fällt die Beschreibung der Figur „Jim“ als dessen Objekt zum großen Teil auf die

⁴³⁶ 00:00:23ff

⁴³⁷ Folgt man den Darlegungen Nils Borstnars, könnte das Fanvideo „Jim Gordon/Bruce Wayne: Surrender“ einer pseudonarrativen beziehungsweise virtuellen narrativen Struktur entsprechen, in welcher eine Rekonstruktion der Narration via Zeit- und Kausalabläufen nur noch in geringem Ausmaß möglich ist. Vgl. Borstnar [u.a.] 2002, S. 162

⁴³⁸ 00:01:28ff

⁴³⁹ Dies ist ein Wissen, das durch Kenntnis des Filmkanons bedingt ist.

textuelle Ebene. So ist es „Jim“, auf den sich die Aussagen des Liedtextes beziehen. „Jim“ hat damit nicht die Möglichkeit, sich selbst als Subjekt zu beschreiben oder einen definitiven, eigenen Standpunkt zu verlautbaren. Diese Fremdcharakterisierung ist stark gefärbt von „Bruces“ Gefühlen zu „Jim“ und zwingt somit auch das Publikum, „Jim“ mit „Bruces“ Augen zu betrachten. Somit erlaubt der Text zu „Surrender“ keine neutrale Subjektposition der beiden Charaktere.

Auch auf der Bildebene sind „Jim Gordon“ und „Bruce Wayne“ einander nicht ebenbürtig. Stets ist es „Jim“, der in irgendeiner Weise auf die An- oder Abwesenheit von „Bruce“ oder dessen Aktivitäten reagiert. Dies wird schon ganz am Anfang des Fanvideos deutlich, wenn „Jim“ während der Parade nach einem Anzeichen sucht, dass sich „Bruce“ auf einem der Dächer befindet – und zieht sich weiterhin als roter Faden durch „Surrender“. Während der Figur „Bruce“ hin und wieder eigenständiger Filmraum zugestanden wird, in welchem er ohne direkten Gegenschnitt durch die Anwesenheit oder einen *reaction shot* „Jims“ zu sehen ist, wird „Jim“ stets durch die Montage mit „Bruce“ kurzgeschlossen. Auch in seinen Handlungen scheinen „Jim“ die Hände gebunden, seine Wirkmacht geht nicht über jene von „Bruce“ hinaus. Selbst in emotionalen Diskussionsszenen bleibt „Bruce“ beziehungsweise „Batman“ der stabilere Faktor; „Jims“ Drohgebärden mit seiner Dienstwaffe scheinen gegen „Bruce“ wirkungslos zu sein.⁴⁴⁰ Selbst in der *flashback*-Sequenz, in welcher „Bruce“ als junges Kind dem Polizisten „Jim“ gegenüber sitzt, kann „Jim“ seine Machtposition nicht ausnutzen. Indem er vor dem Kind kniet, begibt er sich aus eigenem Antrieb auf eine Ebene mit ihm (beziehungsweise erscheint er in dieser Position fast niedriger als der Junge vor ihm) anstatt aus einer autoritären Perspektive auf „Bruce“ zu blicken. Die Bildebene korrespondiert so mit jener des Songtextes und teilt die Wirkmacht der beiden Figuren ungleich untereinander auf.

Generell ist über dieses Fanvideo zu sagen, dass es seine Bedeutung beziehungsweise seine Interpretationsebene hauptsächlich durch die Kontextualisierung des Bildes durch den Songtext von Blake Lewis' Lied „Surrender“ gewinnt. Obwohl das Video die Geschichte, die durch den „Batman“-Filmkanon erzählt wird, nicht substantiell verändert, färbt es die im Kanon neutrale Beziehung der beiden Charaktere „Bruce Wayne“ und „Jim Gordon“ auf eine Weise um, die

⁴⁴⁰ Nur an einer Stelle scheint „Jim“ in der Machtposition die Überhand über die Situation zu erlangen, wenn er „Bruce“ (unter einer Maske) auf einem Dach verfolgt. Nur mit einem Sprung kann „Bruce“ sich retten. Allerdings geschieht diese Szene, nachdem „Bruce“ „Jim“ mit Hilfe eines Tricks überzeugt, er würde von einer Waffe bedroht werden, was wiederum „Jim“ als unterliegende Person markiert. 00:00:56ff

deren Reaktionen aufeinander (spezifisch jene von „Bruce“ auf „Jim“)⁴⁴¹ in einem anderen Licht erscheinen lässt und eine Liebesbeziehung, wenn nicht offensichtlich darstellt, so zumindest impliziert. „Surrender“ versetzt somit den Fokus des Kanons von den Ereignissen und Abenteuern rund um „Bruce Wayne“ aka „Batman“ hin zu dessen kompliziertem Innenleben und verändert mit Hilfe von Montage und Musikuntermalung den Grundtenor der Geschichte.

Das nächste Beispiel soll illustrieren, wie es in Fanvideos möglich wird, die „Sprechmacht“ beziehungsweise die Macht der Erzählung von einem Charakter zu einem anderen zu verschieben und die Perspektive von Charakteren, die im Ursprungstext nur marginal oder als AntagonistIn vertreten sind, anzunehmen.

Analyse: Der Wechsel der Perspektive vom Helden zum Bösewicht

„Blue Veins (Loki)“⁴⁴²

Anders als das zuvor besprochene Fanvideo „Surrender“ bricht „Blue Veins (Loki)“ mit dem Inhalt des verwendeten *footage* nicht durch eine Umwandlung oder Umdeutung eines interpersonalen Beziehungsgeflechtes. In diesem Fall handelt es sich eher um einen (vollständigen) Perspektivwechsel von dem Protagonisten „Thor“ zum Bösewicht des Quellenmaterials, seinem (Adoptiv-)Bruder „Loki“. Die Chronologie sowie der Inhalt des Ursprungstextes bleiben überwiegend erhalten, die gezeigten Szenen dienen hier – anders als im Bezugsfilm selbst – jedoch nicht dem Aufbau des Heldencharakters, sondern sie sollen die Entwicklung des Antagonisten vom treuen Bruder zum Gegenspieler aufzeigen und sie durch das ihm zugefügte Unrecht und die daraus resultierenden Emotionen motivieren. Auch in „Blue Veins (Loki)“ kommt dem Liedtext („Blue Veins“ von Regina Spektor) eine große Bedeutung zu. Anders als in „Surrender“ ist der Songtext in „Blue Veins“ jedoch eher als extradiegetische Erzählstimme zu werten, welche die Sichtweise des nunmehrigen Protagonisten „Loki“ aus der dritten Person wiedergibt. Parallel zu den Zeilen „He stumbled into faith and thought / ‘God, this is all there is?’“⁴⁴³ wird die Figur „Loki“ stets in Zusammenhang mit seinem Bruder „Thor“

⁴⁴¹ So wird „Bruce“ beispielsweise dabei gezeigt, wie er mit zweifelndem und bekümmertem Blick seinen Batsuit betrachtet, während der Liedtext „You make me drop my guard“ intoniert. Da der Batsuit für „Bruce“ als Schutz für sich selbst und ihm nahe stehende Personen genützt wird, impliziert die Szene zusammen mit dem Songtext, dass „Bruce“ für „Jim“ bereit wäre, seine wahre Identität preiszugeben und damit verletzlich für ihn zu werden.

⁴⁴² PsychoCynic1231, *Blue Veins (Loki)*, hochgeladen am 18.03.2012, <http://www.youtube.com/watch?v=fFWOUEICLW4> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

⁴⁴³ 00:00:00ff

vorgestellt. Nach und nach geht „Thor“ als der aktivere, positiver scheinende Part dieser Interaktionen hervor, was zugleich eine Übervorteilung des Charakters „Loki“, der sich nur in Relation zu dem aktiveren Part produzieren kann, einläutet.⁴⁴⁴ In der folgenden Szene, in der – nachdem zwei der drei Welten, in denen sich die Handlung abspielt vorgestellt werden⁴⁴⁵ – ein Kampf zwischen den Asen und Jöten entbrennt, erleidet „Loki“ einen weiteren emotionalen Schlag: mit den Zeilen „Blue lips / Blue veins“⁴⁴⁶ verfärbt sich „Lokis“ Arm unter dem Griff eines Jöten blau, was bereits als Hinweis auf die spätere Erkenntnis, dass „Loki“ selbst dem Volk der Jöten zugehörig ist, zu werten ist. Die folgenden Sequenzen präsentieren einen geschwächten und sich zurückziehenden Protagonisten, der erst später seine eigene Handlungsmacht anerkennt, was allerdings seiner Umgebung, darunter sein (Adoptiv-)Vater „Odin“ und seine Freunde, nicht behagt. Nachdem „Loki“ zudem seine eigene Identität entdeckt und schließlich anerkennt, ist er durch die Ohnmacht seines Adoptivvaters auf sich alleine gestellt. Die Zeilen „The pictures in his mind arose / And began to breathe / And no one saw and no one heard / They just followed the lead“⁴⁴⁷ verfolgen das Geschehen, in welchem „Loki“ seine eigene Wirkmacht entfaltet und sich wenig später mit den Gedanken an die frühere Benachteiligung im Vergleich zu seinem Bruder als Nachfolger seines Vaters den Thron besteigt. Diese Handlung macht „Loki“ zum erbitterten Feind seines Bruders „Thor“, der ihn zu bekämpfen versucht. Auch in diesem Kampf unterliegt schließlich „Loki“, der zum Schluss mit den Gedanken an die gemeinsame Vergangenheit (in Form eines *flashbacks*) in der Weite des Weltalls verschwindet.

Die Eigenheiten der Figur „Loki“ variieren in diesem Fanvideo nicht allzu sehr von jenen, die auch im Quellenfilm dargestellt werden; allerdings leisten der Songtext und die Konzentration des Bildmaterials auf diese Figur einen Erklärungsversuch, der um Verständnis für deren Intentionen und Handlungen bemüht ist.⁴⁴⁸ Es sind vor allem die Zeilen „the most human

⁴⁴⁴ An dieser Stelle ist erneut zu betonen, dass dieser Punkt der Analyse beziehungsweise diese Lesart sich aus der Kenntnis der Filmquelle heraus begründet – diese Kenntnis des Ursprungsmaterials ist für die Interpretation des Verhältnisses zwischen den beiden Adoptivbrüdern von großer Wichtigkeit.

⁴⁴⁵ Zu den Worten „... and all the worlds began colliding on a backdrop of blue“ (00:00:24ff) wird Bildmaterial der beiden mythischen Welten Asgard und Jötenheim eingeblendet. Ein paar Szenen dieses Fanvideos spielen sich außerdem auf Midgard (der Erde) ab, welches die dritte mythische Welt des in der Filmquelle etablierten Systems darstellt.

⁴⁴⁶ 00:00:33ff

⁴⁴⁷ 00:01:38ff

⁴⁴⁸ Im Gegensatz dazu behandelt das Video „Battle for the Sun (Thor / Loki)“ von KarlaFrazetti die Geschichte aus der Perspektive „Lokis“, wobei die Figur „Loki“ selbst als böswilliger Charakter dargestellt wird, dessen Handlungen keine Empathie vom Publikum hervorrufen. Vgl. KarlaFrazetti, *Battle for the Sun (Thor / Loki)*, hochgeladen am 22.02.2012, <http://www.youtube.com/watch?v=GumdgWa6N3k> (zuletzt aufgerufen am 10.06.2012); ein anderes Video, welches wie das eben genannte größtenteils die Beziehung zwischen „Thor“ und

colour“⁴⁴⁹ und „God, this is all there is?“⁴⁵⁰, welche die Figur „Loki“ sowohl als Menschen – im Gegensatz zu seiner Darstellung als Halbgott – mit alltäglichen Makeln als auch als eine in ihrem Unvertrauen verletzte Person zeigen und ihr so das Stigma eines gefühllosen Bösewichtes nehmen. Zudem wird „Lokis“ in der „Thor“-Fangemeinde bereits als Sinnbild seiner Gefühllosigkeit interpretiertes breites Lächeln mit den Zeilen „They smile real wide for the camera lenses“⁴⁵¹ als Schutz- und Unterdrückungsmechanismus umgedeutet, der seine wahren Gefühle und Absichten hinter einer Maske zu verbergen versucht. Im Vergleich zu der stetigen Charakterisierung des Protagonisten durch Bild- und Tonebene werden die anderen handelnden Personen kaum – und selbst dann nur in Relation zu „Loki“ – in ihrer Ganzheit beschrieben. Der einzige Charakter, der immer im Hintergrund mitverhandelt wird, ist „Lokis“ Adoptivbruder „Thor“, der jedoch, teilweise unterstützt vom Liedtext, als Neid- und Hassobjekt in die Geschichte eingebracht wird: der Text „They started out beneath the knowledge tree / Then they chopped it down to make white picket fences“⁴⁵², begleitet von den Bildern einer Konfrontation zwischen „Loki“ und „Thor“ markiert den endgültigen Bruch zwischen den Brüdern.

Obwohl „Loki“ in diesem Fanvideo“ nicht vom Bösewicht zum Helden der Geschichte wird, so übernimmt das Publikum, angeleitet von der Erzählstimme des Liedes, doch dessen Perspektive und erhält so die Möglichkeit, die in der Filmquelle erzählte Geschichte mit dessen Augen zu betrachten. Dies unterscheidet „Blue Veins (Loki)“ trotz aller Ähnlichkeiten und der Beibehaltung der Chronologie des Urtextes von dessen Filmquelle.

Der nächste Abschnitt ist Fanvideos gewidmet, welche die Geschichte der jeweiligen Urtexte auf verschiedene Arten und mit verschiedenen Mitteln so verändern, dass aus der Manipulation eine vollkommen neue Erzählung generiert wird.

„Loki“ aus „Lokis“ Perspektive darstellt, geht einen vollständig anderen Weg und porträtiert „Thor“ als geheimen *love interest* seines Adoptivbruders. Vgl. BlueLantern, *Thor/Loki(Thor/Jane) – Don't forget me, I beg*, hochgeladen am 21.11.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=JSUXHxy3Fcl> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

⁴⁴⁹ 00:02:41ff, an dieser Stelle wird diese Zeile begleitet von einer Nahaufnahme des Charakters in defensiver und abwartender Position, was seine Haltung gegenüber dem Publikum und dessen Urteil über ihn symbolisieren kann.

⁴⁵⁰ 00:01:32ff

⁴⁵¹ 00:02:20ff

⁴⁵² 00:02:12ff

3.4.2. *Constructed reality videos*

Constructed reality oder *alternative universe videos* gestalten Elemente des jeweils behandelten Urtextes oder Kanons so um, dass die ursprüngliche Geschichte teilweise oder vollständig verändert wird. In dieser Kategorie ist auch das größte Potential zur Widerständigkeit gegenüber hegemonialen Vorstellungen und Ideologien zu orten. Dennoch muss die Frage gestellt werden, inwieweit dieses Potential von den ProdUserInnen ausgeschöpft wird, um Resistenz im Zusammenhang mit vorherrschenden Erzählmustern und archetypisch wirkenden Konstellationen in Bezug auf zwischenmenschliche Beziehungen, Sexualität *et cetera* auszudrücken. Das erste, hier zu analysierende Fanvideo gibt Aufschluss darüber, wie sehr einerseits von ursprünglichen Inhalten abgewichen werden kann, andererseits jedoch bestimmte Erzählmuster und Beziehungskonstellationen gefestigt werden.

Analyse: Vom Vampir-Horror zur Familientragödie

„Jessica/Eric/Lorena-Family Portrait“⁴⁵³

Die Szenenabfolge im Fanvideo „Jessica/Eric/Lorena-Family Portrait“ kann entweder als zusammenhängendes Szenario im Sinne einer chronologischen Filmerzählung oder aber als zusammenfassende Darstellung einer andauernden und in ihrer Form gleich oder ähnlich bleibenden Familiensituation betrachtet werden. Dieses (vergleichsweise kurze) Fanvideo handelt von einem jungen Mädchen, „Jessica“, die von ihrem Dasein in einem „broken home“ berichtet: erzählt wird von einem lange andauernden Streit ihrer Eltern, „Lorena“ und „Eric“, der für „Jessica“ unerträgliche Ausmaße annimmt: einerseits übernimmt sie die Aufgabe einer Vermittlung zwischen ihren Eltern, auf der anderen Seite steigt ihre Wut und Verzweiflung über die Situation bis es am Ende des Videos zu einer offenen Konfrontation zwischen ihr und ihrem Vater kommt. Diese Eskalation am Ende spricht eher für eine Deutung des Videos als Filmerzählung, die eine lineare Chronologie samt Spannungsbogen aufweist.

Die Singstimme erfüllt in diesem Fall zwei Funktionen: einerseits fungiert der Liedtext in „Family Portrait“ als Erzählstimme aus der Perspektive der Hauptfigur „Jessica“ (und wird außerdem aus der ersten Person Singular vorgetragen), gleichzeitig kann sie, wenn man sie als *internal diegetic voice* voraussetzt, als innerer Monolog dieser Hauptfigur gelesen werden. Der Songtext bleibt die einzige Figurenäußerung, ansonsten bietet „Family Portrait“ keine

⁴⁵³ shygirl7, *Jessica/Eric/Lorena-Family Portrait*, hochgeladen am 08.09.2009, <http://www.youtube.com/watch?v=jrQ6-uN2rgM> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

gesprochenen Dialoge, *Voiceovers* oder andere verstimmlichte Erzählperspektiven an. Die Bild- und Tonebene zeigen eine starke Übereinstimmung; genauer gesagt wiederholt die eine Ebene die andere und gibt die jeweilig getroffene Aussage mit den eigenen (visuellen oder akustischen) Mitteln wieder.⁴⁵⁴ So fällt die Liedzeile „I hear glasses breaking“⁴⁵⁵ mit einer Einstellung von „Eric“, der mit wütender Miene eine Vase packt und sie von sich schleudert. Allerdings ist diese Übereinstimmung nicht ohne Lücken, die von der jeweiligen Ebene durch andere Informationen aufgefüllt wird: die Zeilen „You fight about money / ‘bout me and my brother“⁴⁵⁶ werden abwechselnd vom Bild eines verärgert sprechenden „Eric“ und danach eines Telefonates zwischen „Jessica“ und ihrem Bruder „Hoyt“ gezeigt. Während die Bildebene nicht ohne Unterstützung des Songtextes den Grund für „Eric“ Verärgerung erklären könnte, bliebe die Erwähnung des Bruders ohne dessen Darstellung im Bild gesichtslos.

„Jessica/Eric/Lorena-Family Portrait“ nutzt nur Figuren eines einzigen Urtextes⁴⁵⁷ und formt sowohl deren Lebenswelt als auch deren Beziehungskonstellationen untereinander völlig um: die gesamte Kernfamilie aus „Family Portrait“ setzt sich aus Figuren zusammen, die im Urtext in völlig anderen Beziehungen zueinander stehen: Aus entfernt Bekannten wird ein Ehepaar, aus „Jessica“ und „Hoyt“, die im Urtext eine Liebesbeziehung führen, werden Geschwister. Ebenso wird die ursprüngliche Kontextualisierung der Figuren als nicht-menschlich so gut wie komplett außer Acht gelassen⁴⁵⁸: das Außergewöhnliche einer Gruppe übernatürlicher Wesen wird in diesem Video in den Kontext von etwas Alltäglichem überführt. Zunächst erscheint es erstaunlich, dass „Family Portrait“ die Charaktere aus einem im Vampir-Horror-Genre angesiedelten Kontext in das Genre eines Familien-Dramas übersetzt. So wird gerade die Figur des Vampirs in der wissenschaftlichen Literatur häufig mit der Kennzeichnung des „Anderen“ gegenüber dem System von Patriarchat, Rassentrennung und Rassenüberlegenheit, der Wertigkeit der Familie und der Heteronormativität versehen.⁴⁵⁹ Allerdings erfuhr das Vampir-Genre speziell im 20. Jahrhundert eine Umdeutung in Richtung Empathie und Identifikation:

⁴⁵⁴ Dies gilt zumindest für die ersten beiden Drittel des Fanvideos. Gegen Ende klafft die Bild- und Tonschere etwas weiter auseinander und die Bildebene zeigt eine eher assoziative und allegorische als eine darstellende Verbindung zwischen Bild und Songtext.

⁴⁵⁵ 00:00:09ff

⁴⁵⁶ 00:00:22ff

⁴⁵⁷ Hierbei handelt es sich um die Fernsehserie *True Blood*.

⁴⁵⁸ Nur an drei Stellen wird deutlich, dass es sich bei der dysfunktionalen Familie um nicht-menschliche Wesen handelt: zu Beginn weint „Lorena“ blutige Tränen (00:00:00ff), im Verlauf des Videos lässt sie zudem ihre Fangzähne hervorschnellen (00:00:29ff). Am Ende blitzen auch „Jessicas“ spitze Zähne hervor (00:00:42ff).

⁴⁵⁹ Vgl. Milly Williamson, *The Lure of the Vampire. Gender, Fiction and Fandom from Bram Stoker to Buffy*, London [u.a.]: Wallflower Press 2005, S. 1

„The twentieth century produced a new generation of morally ambiguous, sympathetic vampires who lure audiences with the pathos of their predicament and their painful awareness of outsiderdom.“⁴⁶⁰

Diese neue Anschauungsweise der Vampir-Figur führte laut Milly Williamson zu ihrer (teilweisen) Domestizierung und Humanisierung sowie zu ihrer Einbettung in zuvor in diesem Genre unbekannte Relationen von Treue und Liebe, Familie und Freundschaft samt den damit einhergehenden Verpflichtungen und Emotionen. Die zuvor dem Genre inhärente und relativ unkomplexe Polarität von Gut und Böse wurde durch die Aufnahme der Vampir-Figur in neue Erzählungen (literarischer, televisueller und filmischer Natur) verkompliziert.⁴⁶¹ Betrachtet man das Phänomen, welches diese Entwicklung im hier besprochenen Fanvideo bis zu ihrem logischen Ende durchexerziert, ist die in „Jessica/Eric/Lorena-Family Portrait“ vorgenommene Überführung vom Vampir-Genre zum Familien-Drama keine abwegige Entscheidung mehr. Doch gerade wegen dieser „Profanisierung“ vormals nicht-menschlicher Fabel- oder Märchenwesen, also ihrer Überführung in einen alltäglichen, klar als nicht-mythisch gekennzeichneten Rahmen bleibt „Family Portrait“ ein interessanter Analysegegenstand: Immerhin wird die Figur des Vampirs besonders in *fan fiction* und anderen Fan-Arbeiten gerade wegen ihrer Eigenschaft, als das jeweils „Andere“ zur (westlichen) Gesellschaft zu fungieren, häufig in *slash*-Erzählungen eingebettet – die ebenfalls immer noch außerhalb des gesellschaftlich Anerkannten operieren: Die Figur des Vampirs, oft assoziiert mit Sex und Immoralität sowie gekennzeichnet durch die mit ihm in Verbindung gebrachte Bedrohung konventioneller Normen und Werte, in eine Erzählung über eine der Norm entsprechenden Kernfamilie (heterosexuelle Eltern, ein gemeinsames Heim) einzubetten erscheint aus dieser Perspektive wiederum kontrovers. „Family Portrait“ steht in diesem Sinne in einem komplexen Spannungsfeld von Konvention einerseits und der Durchbrechung von Normen und Idealen andererseits.

Das nächste Analysebeispiel behandelt zwei unterschiedliche Ausläufer des Vampirgenres, eine Fernsehserie und ein Spielfilm, der mit dem Unheimlichen der vampirischen Bedrohung auf parodistische Weise verfährt.

⁴⁶⁰ Ebd., S. 29

⁴⁶¹ Vgl. ebd., S. 31 – 32; darunter fallen beispielsweise Texte wie die „Vampire Chronicles“ von Anne Rice, die ab dem Jahr 1976 erschienen sind, Fernsehserien wie *Dark Shadows*, Robert Costello/Dan Curtis, USA 1966 – 1971 oder *Buffy the Vampire Slayer* oder die für das hier analysierte Fanvideo genutzte Serie *True Blood* – sowie Filme wie *Bram Stoker's Dracula*, Regie: Francis Ford Coppola, USA 1992 oder *Interview with the Vampire*, Regie: Neil Jordan, USA 1994.

Analyse: Vom Vampir zum Stalker – ein parodistisches *crossover*

„Sookie Stackhouse vs. Edward Cullen“⁴⁶²

Henry Jenkins beschreibt in seinem Werk zu Fans und deren Praktiken, wie sich die Praxis des Vidding von der Projektion von Standbildern oder die Aneinanderreihung von kurzen Szenen zu Musik hin zu einer elaborierten Kunstform entwickelt hat, in der auch Original-Repliken der einzelnen Charaktere verwendet werden:

„As fan video makers have become more sophisticated, some fan artists have produced whole new storylines by patching together original dialogue.“⁴⁶³

Diese Entscheidung macht es möglich, den Sinn der im Fanvideo erzählten Geschichte nicht allein durch Melodie und Songtext zu produzieren (und auf der Rezipientenseite zu assoziieren), sondern die Figuren selbst zu Wort kommen zu lassen, um die Erzählung mit Hilfe der Figurenrede verständlich zu machen. Das Fanvideo „Sookie Stackhouse vs. Edward Cullen“ von SanskuRas verwendet dazu *Ton-footage* aus den beiden Urtexten, die für das Video zu einem *crossover* verschmolzen wurden.⁴⁶⁴ SanskuRas macht von der Möglichkeit, Original-Dialoge in Fanvideos einzubauen, Gebrauch, um die romantische Erzählung einer Liebe zwischen Vampir und Mensch zu parodieren:

„Sookie Stackhouse“ wird von der Präsenz einer fremden Person, die sie zuerst für einen Hund hält, geweckt. Es stellt sich jedoch heraus, dass sich „Edward Cullen“ in ihr Schlafzimmer geschlichen hat, um, wie er zugibt, sie beim Schlafen zu beobachten. Erschrocken flüchtet „Sookie“ und wird von „Edward“ durch einen Wald verfolgt. Obwohl „Edward“ ihr versichert, sie könne ihm nicht entkommen, schafft „Sookie“ es schließlich, ihn mit einem Spaten zu erschlagen.

„Sookie Stackhouse vs. Edward Cullen“ markiert den Wandel zwischen einer Vampir-Romanze hin zu einer durchaus bedrohlichen, in diesem Fall aber humoristisch verarbeiteten Stalking-Situation (in welcher die Identität „Edwards“ als Vampir mehr oder weniger an Bedeutung und

⁴⁶² SanskuRas, *Sookie Stackhouse vs. Edward Cullen*

Da dieses Fanvideo bereits zu Beginn der vorliegenden Arbeit teilweise beschrieben wurde, soll der Fokus an dieser Stelle auf der Verwendung von Ton (Dialog und Musik) und der Umdeutung des Vampirgenres in eine Stalker-Erzählung liegen.

⁴⁶³ Jenkins 2006b, S. 144

⁴⁶⁴ Es besteht im Gegensatz dazu auch die Möglichkeit, den Urtexten fremdes Tonmaterial, also die Figurenrede oder auch akusmatische Erzählstimmen aus anderen audiovisuellen Produktionen zur Herstellung von Fanvideos zu gebrauchen und diese beispielsweise in Form von Neusynchronisationen der ursprünglichen Figurenrede zu verwenden.

Signifikanz verliert). Jedes Element der Manipulation, welches für dieses Video getätigt wurde, bestätigt und unterstützt diesen Wandel. Zuallererst führt die Montage zwischen „Edwards“ im Original durchaus romantisch gemeinter Geste der Zuneigung zusammen mit einem erschrockenen und missbilligenden *reaction shot* der Protagonistin „Sookie“ zu einer vollkommenen Umdeutung der Ursprungsszene: Was im ursprünglichen Kontext die Anbahnung einer Liebesbeziehung zur Folge hat, erzeugt im vorliegenden Fall eine sofortige Fluchtreaktion. Die hier zusammen geschnittenen Dialoge zwischen „Sookie“ und „Edward“ führen „Edwards“ Bemühungen um (hier) „Sookies“ Liebe und Akzeptanz weiter *ad absurdum*: „Edwards“ vorsichtig geäußertes „I just wanna try one thing“⁴⁶⁵, welches im Urtext eine Kussszene zwischen ihm und der Protagonistin des Original-Filmes nach sich zieht, wird von Sookie mit einem abweisenden „Shut the fuck up“ quittiert, bevor sie mit einer Waffe in der Hand das Weite sucht. Sowohl die Qualität der Stimmlage, Intonierung und Aussprache als auch die Mimik und Gestik der beiden Video-Protagonisten unterscheidet sich signifikant voneinander: während „Edward“ leise, bedächtig und mit vielen Pausen spricht, wirkt „Sookie“ durch ihr schnelles und emotional aufgeladenes Sprechen aktiver und selbstsicherer. Ihr Part bleibt auch weiterhin der aktivere, während seine Handlungen durch die Montage nur wie eine Reaktion auf ihre Flucht wirken. Auch bleiben seine geäußerten Einschüchterungsversuche, beispielsweise „As if you could outrun me“⁴⁶⁶ oder „designed to kill“⁴⁶⁷ wie leere Drohungen, da darauf keine Taten folgen, die seine Äußerungen rechtfertigen könnten. Stattdessen scheint es für „Sookie“ nur allzu leicht, „Edward“ mit einem Spaten den Garaus zu machen. Die erst relativ spät im Fanvideo einsetzende Musikuntermalung unterstreicht den Wandel zum Stalker-Motiv ebenfalls nachhaltig: der in der Populärkultur als „Stalking-Hymne“ bekannte Song „Every Breath You Take“, hier interpretiert von Millencolin, führt die bereits zu Beginn von „Edward“ getätigte Aussage „I like watching you sleep“⁴⁶⁸ thematisch fort. Die gesamte Verfolgungsjagd sowie die finale Konfrontation der beiden Protagonisten werden von diesem Lied begleitet; es endet erst, als „Edward“ besiegt ist und der Spaten mit einem Krachen zu Boden fällt.

Obwohl eine gewisse Verwandtschaft zwischen dem Vampir-Genre und dem Stalker-Motiv besteht und daher nicht von einer vollständigen Umwandlung von einem Genre in ein gänzlich

⁴⁶⁵ 00:00:36

⁴⁶⁶ 00:00:52ff

⁴⁶⁷ 00:01:05ff

⁴⁶⁸ 00:00:13ff

anderes gesprochen werden kann, ist die parodierende Komponente in „Sookie Stackhouse vs. Edward Cullen“ eine entscheidende Veränderung. Parodiert wird hier allerdings weniger das Genre selbst oder der Part „Sookies“ in der Geschichte, sondern viel eher der Original-Text, aus dem die Figur „Edward Cullen“ entnommen ist. Diese Figur erfährt im Kontext des Fanvideos die größte Umdeutung: vom verliebten und (relativ) ungefährlichen Vampir in einen (ebenso verliebten aber nichtsdestoweniger) bedrohlichen Nachsteller. Es sind vor allem seine Aussagen und Handlungen, die, aus dem Kontext gerissen, einen Anschein von Unheimlichkeit einerseits und Unbeholfenheit andererseits erwecken. Während „Sookies“ Repliken auch im Original-Text, dem die Figur entstammt, Reaktionen auf Bedrohung und Verfolgung darstellen, werden jene Äußerungen „Edwards“ vollkommen dekontextualisiert. Der verliebte Vampir, der seine Angebetete beim Schlafen beobachtet oder versucht, diese zu küssen, erzeugt bei dem Objekt seiner Begierde keine zärtliche Zuneigung mehr, sondern nur noch den Drang zum Rückzug und in letzter Konsequenz zur couragierten Selbstverteidigung. Seine Avancen, im Original-Film noch mit dem Attribut der Romantik behaftet, werden in „Sookie Stackhouse vs. Edward Cullen“ vollständig ins Lächerliche gezogen.

Das nächste Fanvideo, das letzte in dieser Kategorie, handelt von zwei Figuren aus einem gemeinsamen Kanon, deren Beziehungsstruktur neu zusammengestellt wird. Das Besondere an diesem Video ist, dass die neu entstandene Geschichte mit Bild- und Tonmaterial aus verschiedenen Quellen angefertigt wurde, in welchen die DarstellerInnen der beiden Charaktere in einer anderen Rolle zu sehen sind. Für das Fanvideo wurden diese nicht dem Kanon entsprechenden Rollen in die Geschichte integriert, um aus einem größeren Pool an Bildern und Szenen schöpfen zu können und um den handelnden Figuren dadurch mehr Spielraum zu geben.

Analyse: Zwei Charaktere durch Raum und Zeit verfolgen

„Loki + Sif // Stay [Thor AU]“⁴⁶⁹

Da die Handlung von „Loki + Sif // Stay [Thor AU]“ relativ komplex ist, wird von dem Urheber dieses Videos, thetrueparadisecity, in der Videobeschreibung eine genaue Inhaltsangabe geliefert:

⁴⁶⁹ thetrueparadisecity, *Loki + Sif // Stay [Thor AU]*, hochgeladen am 07.05.2012, <http://www.youtube.com/watch?v=uxMyOGgDKLA> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012); die Bezeichnung „AU“ kennzeichnet das Video bereits im Titel als *alternative universe*-Fanvideo.

„This is a kind of past, present and future kind of video. The past is when Loki and Sif is [sic!] on Asgard and fighting alongside each other. There is tension between them as Loki is drawn towards evil and they argue more and more. They decide to go through the Bifrost into Earth (the present) and start a new life there. Things are better away from the fighting and Loki is losing his more 'wicked' tendencies. They are happy now...but not for long. Then we have a look at the future (it's more glow-y and colored). Loki sees the both of them growing very distant and Sif more and more depressed and needs to leave. Knowing they can't last and as much as he wants her to stay they will never be good together. So Sif leaves Loki for good. And that is where we have the end of him saying goodbye.“⁴⁷⁰

Wie thetrueparadisecity angibt, sind die Unterschiede in den Zeitebenen – Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft beziehungsweise Zukunftsvision – einerseits im Handlungsort – Asgard und die Erde – und andererseits in der Bildqualität, also in der Farbgebung des Bildmaterials markiert. Allerdings sind die Szenen nicht in einer linearen Struktur angeordnet, die eine Chronologie von der Vergangenheit in die Zukunft darstellen; das Video „springt“ zwischen den Zeitzeonen hin und her. So platziert thetrueparadisecity die Reise von Asgard zur Erde – visualisiert durch einen Strudel aus Licht und Farbe – beispielsweise zwischen zwei Szenen, die laut der oben zitierten Inhaltsangabe noch in Asgard stattfinden.⁴⁷¹ Der Sinn der Geschichte hängt vielmehr von der Assoziationsleistung des Publikums ab. Oft sind die komplexen Verbindungen von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunftsvision nicht durch eine kausale Verknüpfung einzelner Momente bedingt, sondern diese wirken ebenfalls eher assoziativ und allegorisch: So betrachtet die Figur „Loki“ seine Hand im Vergangenheitsraum⁴⁷², obwohl erst in einer Szene, die in der Gegenwart spielt, gezeigt wird, wie er „Sifs“ Hand ergreift⁴⁷³ oder ihr über die Wange streichelt⁴⁷⁴. Eine kausale Verbindung zwischen dem Betrachten der Hand, welches in der Vergangenheit stattfindet und den damit assoziativ verbundenen Vorgängen des Ergreifens der Hand oder der zärtlichen Liebkosung, die sich auf der Ebene der Gegenwart ereignen, ist somit nicht gegeben.

Die Sprechmacht beziehungsweise die Perspektive, aus der diese Geschichte erzählt wird, liegt (tendenziell) bei „Loki“: Obwohl die Bildebene (also die Kameraperspektive und die Zeit, in welcher die jeweilige Figur zu sehen ist) relativ neutral und objektiv operiert, reduziert sich die Summe der sprachlichen Äußerungen auf die Figur „Loki“. Dies gilt sowohl für die

⁴⁷⁰ <http://www.youtube.com/watch?v=uxMyOGgDKLA>

⁴⁷¹ 00:00:19ff

⁴⁷² 00:00:52ff und 00:01:01ff

⁴⁷³ 00:00:55ff

⁴⁷⁴ 00:01:03ff und 00:02:25ff

Figurenrepliken, welche allesamt aus dem Film *The Deep Blue Sea*⁴⁷⁵ stammen, als auch für den das Video untermalenden Song „Stay“ der britischen Band „Hurts“. Wertet man den Liedtext als Äußerungen, die von „Loki“ in einer Art inneren Monolog oder eines erzählenden *Voiceover* vorgetragen werden, so erscheint die Gesamtperspektive, aus welcher die Geschichte des Videos erzählt wird, subjektiv gefärbt. Dazu trägt auch die Tatsache bei, dass sowohl die Figurenrepliken als auch der Liedtext nicht auf das emotionale Innenleben der Figur „Sif“ eingehen, sondern eher ihre Handlungen von einer Außenperspektive beschreiben: Nachdem die Zeile „And I break down as you walk away“⁴⁷⁶ intoniert wird, folgt nach einer Aufnahme von „Loki“ in niedergeschlagener Haltung eine Montage kurzer Einstellungen der beiden Figuren, die in einer längeren Aufnahme von „Sif“ endet, die der Kamera den Rücken zukehrt und eine dunkle Gasse entlanggeht. Die Figurenrepliken „Lokis“ sind, anders als der Liedtext, ausnahmslos an die Figur „Sif“ gerichtet. Diese selbst kann sich nur über Mimik und Gestik mitteilen, da die Figur „Loki“ in diesem Fanvideo durch das Mittel der Sprache mehr Äußerungsmöglichkeiten als „Sif“ erhält.

Ein besonderes Merkmal von „Loki + Sif // Stay [Thor AU]“ ist, dass es, obwohl die beiden Protagonisten aus demselben Kanon und derselben Filmquelle stammen, auf der Ebene des verwendeten *footage* als *crossover* zu bezeichnen ist: die Darsteller, welche die jeweiligen Figuren porträtieren, bleiben bis auf wenige Ausnahmen dieselben⁴⁷⁷, jedoch spielen sie in den unterschiedlichen Filmquellen andere Charaktere.⁴⁷⁸ thetrueparadisecity dekontextualisiert die Charaktere der verwendeten Ursprungsfilme und fügt sie für das Fanvideo in neue Zusammenhänge ein. Dies gilt einerseits für die Darsteller der Hauptcharaktere, Jaimie Alexander („Sif“) und Tom Hiddleston („Loki“), andererseits für jene Darstellerinnen und Darsteller, welche im verwendeten *footage* an die Stelle der Hauptcharaktere treten. In diesen Momenten findet eine noch umfassendere Dekontextualisierung statt als in Fanvideos, deren SchauspielerInnen und die von ihnen dargestellten Figuren innerhalb des bearbeiteten Kanons gleich bleiben.⁴⁷⁹ Nicht nur die Geschichte des Kanon wird im Sinne einer *constructed reality*-Erzählung verändert, sondern es wird – auf einer anderen Ebene – auch der Sinn der Szenen aus anderen Filmkanons verändert,

⁴⁷⁵ *The Deep Blue Sea*, Regie: Terence Davies, UK 2011

⁴⁷⁶ 00:02:20ff

⁴⁷⁷ In einigen Fällen wurden Szenen verwendet, in denen andere DarstellerInnen den Platz für „Loki“ oder „Sif“ einnehmen, ohne dass der Unterschied allzu auffällig ist. Dies wurde bewerkstelligt, indem in der jeweiligen Szene der „Platzhalter“ nur teilweise, also von hinten, von der Seite oder nur in Detailaufnahmen sichtbar ist.

⁴⁷⁸ Also spielt der Schauspieler Tom Hiddleston in dem Film *The Deep Blue Sea* die Figur „Freddie Page“, welche wiederum im Fanvideo „Loki + Sif // Stay [Thor AU]“ die Figur „Loki“ in der Gegenwart verkörpert, um hier ein Beispiel zu skizzieren.

⁴⁷⁹ Vgl. shygirl7, *Jessica/Eric/Lorena-Family Portrait*

welche für das Video angepasst wurden: zum Beispiel wird aus der Filmfigur „Freddie Page“, der seine Geliebte „Hester Collyer“⁴⁸⁰ für eine neue Arbeitsstelle verlässt, der Videocharakter „Loki“, welcher seine Lebensgefährtin „Sif“ aus der Beziehung entlässt, um ihr weiteres Leid an seiner Seite zu ersparen. Die ursprünglichen Beziehungsstrukturen der einzelnen Quellenfilme bleiben im Fanvideo größtenteils erhalten, dennoch verlieren die ursprünglichen Charaktere ihre Signifikanz als „Kriegsveteran“, „Ehefrau“ oder „Zeitreisende“ und erhalten eine neue Identität mit neuen Hintergründen und veränderten Lebensumständen.

Ähnliches passiert auch in der nächsten Kategorie von Fanvideos, die hier vorgestellt werden soll. Auch hier werden häufig andere, vom Kanon verschiedene Film- oder Fernsehquellen verwendet, um die Geschichte einer Gruppe von Charakteren in Form von Fanvideos zu bebildern beziehungsweise manchen Kanon-internen Figuren, die in Filmen oder TV-Produktionen nicht mit DarstellerInnen besetzt wurden, ein Gesicht zu geben:

3.4.3. Potterverse-Fanvideos: Das Harry-Potter-Universum

An dieser Stelle sollen Videos zweier verschiedener Genres behandelt werden, die beide stark mit dem Harry-Potter-Universum verwurzelt sind und den im Potter-Kanon vorkommenden Handlungen und Inhalten in hohem Grade entsprechen: hierbei handelt es sich zum einen um Videos, welche die Gründungsgeschichte der Hogwarts-Schule für Magie nacherzählen und zum anderen um Fanvideos über die „Marauders“, eine Gruppe von vier Hogwarts-Schülern rund um den Vater der Figur Harry Potter, James Potter. Beide Kategorien rekurren stark auf die ihnen zugrunde liegende Geschichte, die in der Harry Potter-Buchreihe erzählt wird. Während die Geschichte, welche von den Videos der ersten Kategorie aufgegriffen wird, in den Büchern relativ gesammelt und ohne große Unterbrechungen erzählt wird, ist die „Legende“ um James Potter und seine Schulkameraden der verwinkelten Struktur der Bücher entsprechend auf alle sieben Bänden verteilt und kann erst während und nach des Lesevorganges (und auch dann mit einigen Lücken) nacherzählt werden:

„The reader is thus encouraged to be open to the possible resignification of events and characters in the books, while reserving to canon the final rights of such a resignification. The mystery structure of the books organizes the pattern of readerly activity and passivity

⁴⁸⁰ Im Originalfilm wird der Charakter „Hester Collyer“ von der Schauspielerin Rachel Weisz dargestellt, die allerdings eine gewisse äußere Ähnlichkeit mit der Schauspielerin „Sifs“, Jaimie Alexander“ aufweist.

around the term *suspense*: readers are to *actively* search out the books' ambiguous signs and *passively* await the resolution which will retroactively determine how they will have to be read."⁴⁸¹

Ika Willis spricht hier die durch die Struktur der Bücher möglich gemachte Art und Weise an, Fan-Arbeiten trotz oder gerade wegen der (vor der Veröffentlichung aller sieben Bände) unvollständigen Geschichte des Potterverse anzufertigen. Obwohl, wie sie sagt, alle Rechte auf Vollständigkeit und endgültige Ausdeutung bei den Büchern selbst liegen, erhalten *fan fictions*, Fanvideos und andere Arbeiten ihre Berechtigung durch den zum jeweiligen Zeitpunkt der Entstehung vorhandenen Wissensstand der VerfasserInnen beziehungsweise UrheberInnen. (Viele Fan-Arbeiten werden daher mit Anmerkungen zur Entstehungszeit oder zur Kanontreue bis zum jeweiligen Buch versehen). Fanvideos beider Kategorien halten sich auffallend oft an den Potterverse-Kanon, nehmen ihre Freiheiten jedoch trotzdem in Bezug auf Handlungsmotive, aufgegriffenes Thema oder mögliche Beziehungsstrukturen wahr. Die folgenden Analysebeispiele sollen dies tiefer greifend erläutern.

Analyse: „The Founders Four“ – der Hogwarts-Gründungsmythos im Fanvideo „Hogwarts Founders“⁴⁸²

Die Videoplattform YouTube beherbergt eine sehr große Menge an Fanvideos, die sich mit dem Thema der Gründung der fiktiven Zauberschule Hogwarts auseinandersetzen und welche die vier Gründer der Schule auf die eine oder andere Weise porträtieren.⁴⁸³ In den meisten Fällen handelt es sich dabei um *crossover* von zwei oder mehreren Film- oder Fernsehquellen, die eine Besonderheit teilen: da die Geschichte der Gründung laut dem Potter-Urtext (der Bücher sowie der Filmreihe) vor *circa* eintausend Jahren stattfand, entspringen die für die Videoproduktion bevorzugten Film- und TV-Quellen (im Bild- und Tonbereich) so speziellen Genres wie etwa Historien-, Fantasy-, Kostümfilm, Biografien oder auch Literaturverfilmungen. Das hier zu analysierende Fanvideo „Hogwarts Founders“ von moztart4302, welches laut Videobeschreibung auf Wunsch eines anderen Users (alexthehobbit16) erstellt wurde, entnimmt sein Bild- und

⁴⁸¹ Willis 2006, S. 159

⁴⁸² moztart4302, *Hogwarts Founders*, hochgeladen am 22.02.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=gnUa3Llc5xw> (zuletzt aufgerufen am 16.10.2012)

⁴⁸³ Die Suche nach dem Schlagwort „Hogwarts Founders“ ergab im Jänner 2013 ungefähr 219 Treffer. Das Schlagwort „Hogwarts Founders Four“ brachte etwa 195 Suchergebnisse. „Hogwarts Founders Four Fan Video“ und „Hogwarts Founders Fan Video“ ergaben 17 und 40 Treffer. (Die Suche nach „Founders Four Fan Video“ ergab hingegen 1150 Treffer, wobei ein direkter Zusammenhang mit dem Potterverse nicht gewährleistet sein kann.)

Tonmaterial aus nicht weniger als sechsunddreißig verschiedenen Filmen beziehungsweise Fernsehserien, welche diesen Genres mehr oder weniger zugehörig sind.⁴⁸⁴ Die Geschichte, welche vom Video erzählt wird, entspricht in ihren Grundzügen dem Harry-Potter-Kanon, was durch die Verwendung der Filmszene, in der eine Lehrkraft der Schule die Legende einer Schülerin erzählt, noch verstärkt wird. Das Video beginnt mit einer Unterrichtsstunde, in der „Professor McGonagall“ von der Schülerin „Hermione Granger“ nach der Kammer des Schreckens gefragt wird. Die Erläuterungen der Professorin leiten hernach über in eine Erzählung und dienen während des restlichen Videos als Akusmaster oder *Voiceover*, welches sowohl die zeitliche Entfernung der beiden Ereignisse (Unterrichtsstunde und Gründungszeit) überbrückt und überleitet als auch als klärendes Element der Erzählung. Die Stimme der Lehrkraft wird somit vom Handlungselement zur Stimme einer allwissenden Erzählerin.⁴⁸⁵ Nacheinander stellt sie die einzelnen Handlungscharaktere vor, welche währenddessen für einen kurzen Moment auf der Bildfläche erscheinen. Bereits zu diesem frühen Zeitpunkt findet eine erste, visuelle, Charakterisierung der einzelnen Protagonisten statt: während die ersten drei Figuren, „Godric Gryffindor“ (GG), „Helga Hufflepuff“ (HH) und „Rowena Ravenclaw“ (RR) dem Publikum mit relativ neutralen Mienen begegnen, blickt der vierte Gründer der Schule, „Salazar Slytherin“ (SS) mit einer herausfordernden Mimik auf sein Gegenüber. Der folgende Videoabschnitt dient der Illustrierung der Umstände, die zur Gründung der Schule geführt haben; dieser Teil der Geschichte gehört nicht zum Potter-Film-Kanon und wird demnach nicht von der Erzählstimme begleitet. An ihre Stelle treten andere Stimmen, die nicht wie die Erzählerin außerhalb der inneren Diegese stehen, sondern bereits der erzählten Welt immanent sind.⁴⁸⁶ Das Bildmaterial, unterstützt von *Voiceovers*, zeigt eine bedrohliche Atmosphäre der Verfolgung von MagierInnen, wodurch die Gründung der Schule notwendig gemacht wird. Die nächste Sequenz bebildert die Auswahl der einzelnen Schülerinnen und Schüler durch die GründerInnen, welche nach ihren speziellen Talenten und Begabungen durchgeführt wird; hier kehrt das Video für kurze Zeit zum Potter-Kanon zurück. Die GründerInnen der Schule werden jeweils mit ihren Erkennungszeichen, einem Schwert (GG), einem Diadem (RR), einem Medaillon (SS) und einem

⁴⁸⁴ Vgl. <http://www.youtube.com/watch?v=gnUa3Llc5xw>; Derartig viele Videoquellen berechtigen eine Einordnung des Fanvideos „Hogwarts Founders“ im Genre der *garbage can videos*.

⁴⁸⁵ Die Schulstunde wird in diesem Moment zu einer Rahmenhandlung, welche die Erzählung der Gründerlegende erst motiviert. Die Nullfokalisierung der Professorin erlaubt eine relativ gleichmäßige Charakterisierung der einzelnen Figuren durch die eigene Figurenrede und die Bildebene, da die Erzählerin diese nicht aus einer subjektiv verzerrten Perspektive beschreibt.

⁴⁸⁶ Meist gehören Bild- und Tonquelle nicht zum selben *footage*, was mit der Anwendung intra-diegetischer *Voiceovers* oder anderenfalls Synchronisationen gelöst wird. Nur in vier Fällen (00:00:07, 00:02:42, 00:02:52 und 00:03:14) gehören Bild- und Tonebene zur selben Quelle.

Kelch (HH) in Verbindung gebracht, was ebenfalls dem Potter-Kanon entspricht. Das Video zeigt die erste Zeit der Schule als eine von Freude, Eifer und Gedeihen gekennzeichnete, bevor – begleitet von der Erzählstimme – der Bruch durch SS herbeigeführt wird: Eine Montage mehrerer Einzelszenen, die für das Video zu einer Gesamtszene umgewandelt wurde, zeigt die GründerInnen der Schule im Streitgespräch. SS droht, SchülerInnen, die kein „reines“ Zaubererblood in sich tragen, zu töten (was vom Kanon abweicht), während sich die anderen, allen voran GG, diesem Vorschlag verweigern. Der übrige Teil des Fanvideos widmet sich der Bebilderung des Zerwürfnis zwischen SS und dem Rest der MagierInnen und zeigt in zwei kurzen *flashforwards*, was dem Charakter „Harry Potter“ – eintausend Jahre nach der Gründung der Schule – aufgrund dieses Streits bevorsteht: die Begegnung mit dem berüchtigten Monster in der Kammer des Schreckens und dem Nachfolger „Salazar Slytherins“: „Lord Voldemort“. Das Video endet – nach einem letzten Einsatz der Erzählstimme, welche die Kammer des Schreckens erwähnt – mit den Portraits der vier GründerInnen hinter dem eingblendeten Schriftzug „The Founders“.

Das Video „Hogwarts Founders“ besteht also aus zwei Erzählebenen, jener der Unterrichtsstunde sowie jener der Gründungsgeschichte, wobei die erste Erzählebene die zweite wie einen Rahmen umgibt und für diese als Einleitung (Intro) sowie Ausklang (Outro) fungiert. In diesem Fall, anders als bei den meisten anderen Fanvideos, wird kein Songtext zur Klärung und Interpretationshilfe für das Video geboten, sondern den Figuren wird, neben der Erzählstimme, ein (aus mehreren Quellen bestehender) Dialog hinzugefügt: somit ähnelt „Hogwarts Founders“ mehr einem Film als einem Musikvideo. Nur eine Hintergrundmelodie dient, ähnlich wie in Filmen oder Fernsehproduktionen, der emotionalen Betonung der Handlung.⁴⁸⁷

Die Charakterisierung der einzelnen Figuren erfolgt mangels erklärenden Liedtexts durch deren eigene Äußerungen sowie durch das zu Verfügung gestellte Bildmaterial als auch durch die Erzählstimme „McGonagalls“. Dabei ist festzustellen, dass bereits bei der ersten Erwähnung der einzelnen „Founders“ (oder bei der Wahl der dafür bestimmten Akteure, betrachtet man dies aus der Perspektive des Videoproduzenten) ein erstes Urteil über die Charaktere via deren äußerem Erscheinungsbild fällbar ist: die Figuren GG, HH und RR entsprechen einem in heutiger Zeit

⁴⁸⁷ Obwohl der Dialog zusammen mit der Erzählstimme ein relativ großes Wissen beziehungsweise die zum Verständnis der Geschichte notwendigen Elemente vermittelt, ist dennoch anzunehmen, dass das Fanvideo ohne die durch den Kanon (Film- und Buchreihe) angeeigneten Einzelheiten nicht zu einhundert Prozent verständlich ist: die Verbindung von „Salazar Slytherin“ zur so genannten Kammer des Schreckens und zu dem Bösewicht „Lord Voldemort“, der in dem Video eine kleine Rolle spielt (00:03:30ff), ist nur durch die Kenntnis des Kanon vollständig nachzuvollziehen.

gängigen Schönheitsideal, während SS sowohl durch Alter als auch durch ein markanteres Äußeres von diesem Ideal abweicht. Diese Präsentation lädt dazu ein, von der Physiognomie der Charaktere auf deren Innenleben zu schließen.⁴⁸⁸ Auch die erste Äußerung, die von jedem einzelnen Charakter zu hören ist (deren Entscheidung über die Schüler, die sie lehren möchten) trägt zu diesem relativ klaren Schnitt zwischen den ersten dreien und dem letzten der GründerInnen bei. Zu erwähnen ist, dass dem Charakter „Salazar Slytherin“, bedingt durch die Erzählung, fast mehr *screen-time* zuteil wird als den anderen dreien, was jedoch nicht zu einer positiven Besetzung seiner Person beiträgt: gemeinsam mit seinen Aussagen und den Reaktionen seiner MitbegründerInnen darauf bestätigt sich der erste Eindruck eines negativen Charakters. Obwohl die letzten Bilder ihn als unterlegen und niedergeschlagen zeigen, kann sich SS von diesem Eindruck nicht mehr erholen. Im Gegensatz zu ihm erscheinen die anderen Hauptcharaktere in einem positiven Licht; mehr jedoch durch ihren offensichtlichen Kontrast zu SS als durch eigene hervorstechende Handlungen. Indem sie eben jene Überzeugungen SSs nicht teilen oder sogar in Opposition dazu gehen, erfüllen sie ihre Aufgabe als eine „Allianz des Guten gegen das Böse“. Besonders ihr Auftreten als besonnen und ihre heroischen Posen gegen Ende des Fanvideos⁴⁸⁹ – im Gegensatz der besieigten Geste ihres Widersachers – kennzeichnen sie als die siegreichen Helden.

Die Feststellung einer besonderen Widerständigkeit gegenüber der Buch- oder Filmversionen des Potter-Kanons erscheint in „Hogwarts Founders“ nicht adäquat. Das Fanvideo nimmt sich gegenüber seinen Vorbildern (dem Potter-Urtext) nur geringfügige Freiheiten heraus, wie etwa die Morddrohungen „Salazar Slytherins“ gegen nicht-reinblütige MagierInnen oder die Charakterisierung der einzelnen Figuren.⁴⁹⁰ Andere Fanvideos, die sich ebenfalls mit dem

⁴⁸⁸ Frank Kessler umreißt in seinem Beitrag „Lesbare Körper“ die seit der Antike bestehenden unterschiedlichen Versuche, den Charakter einer Person aus ihren äußeren Merkmalen zu erschließen: dazu zählt er die Temperamentenlehre, die Affektenlehre, den Zoomorphismus und die Physiognomik des Johann Casper Lavater. „Von dieser Traditionslinie aus lassen sich Verbindungen knüpfen zu charakterologischen, psychologischen, pathologischen und kriminologischen Typologien [...]“ (Kessler 1998, S. 16) Kessler zufolge werden die Erkenntnisse dieser (Pseudo-)Wissenschaften vor allem in der darstellenden Kunst bei der Konstruktion fiktionaler Charaktere eingesetzt. Seit der Übernahme derartiger Wissenschaften durch den Nationalsozialismus haftet derartigen Charakterisierungen jedoch stets der Vorwurf von Rassenlehre an. Vgl. Frank Kessler, „Lesbare Körper.“ In: *KINtop. Jahrbuch zur Erforschung des frühen Films*, Band 4: *Stummes Spiel, sprechende Gesten*, Frankfurt am Main: Stroemfeld/Roter Stern 1998, S. 15 – 28, hier S. 15 – 16

⁴⁸⁹ 00:03:16ff

⁴⁹⁰ Allerdings konnte bei der Sichtung weiterer Beispiele aus dem „Founders Four“-Genre ein gewisses Muster festgestellt werden, nach welchem die DarstellerInnen für die einzelnen Figuren ausgewählt werden: äußerliche Merkmale wie Haarfarbe, Statur, Einhaltung von Schönheitsidealen *et cetera* gleichen sich in den meisten Videos. Außerdem scheint der Pool an Quellenmaterialien sich auf einige wenige Filme beziehungsweise Fernsehproduktionen (zum Beispiel die *Herr der*

Gründungsmythos der Hogwarts-Schule befassen, interpretieren das Zerwürfnis der GründerInnen häufig mit amourösen Verstrickungen, die an Stelle der ideologischen Differenzen zwischen den einzelnen Charakteren treten.⁴⁹¹ Die nur geringfügige Abweichung des hier analysierten Videos, „Hogwarts Founders“, kann zur Klassifizierung des Videos als *missing scene(s)* herangezogen werden, da hier eine Geschichte oder Episode aus dem Harry-Potter-Kanon bebildert wird, welche in dieser Form weder in den Büchern noch in den Filmen eine nähere Beleuchtung erfahren hat.

Als nächstes sollen zwei Beispiele kurz vorgestellt werden, die sich mit einer anderen Hintergrundgeschichte des Harry-Potter-Kanons befassen: der Geschichte der „Herumtreiber“. Anders als die Gründungslegende der Zauberschule sind die einzelnen Episoden der „Marauder“-Abenteuer nicht kompakt in den Büchern oder Filmen der Potter-Reihe vorhanden; vielmehr setzt sich das Wissen um die vier Freunde aus mehreren, in den Büchern und Filmen verstreuten Erkenntnissen zusammen. Die Leistung der folgenden Videos besteht darin, aus diesen einzelnen „Brocken“ eine kohärente Geschichte herzustellen.

Analyse: „The Marauders“ – ein Blick zurück

„Empty Chairs at Empty Tables – Marauders“⁴⁹²

„Empty Chairs at Empty Tables“ von blondetitch handelt von der Figur „Remus Lupin“, der sich nach dem Tod seiner Freunde „James Potter“, „Sirius Black“ und „Lily Evans“ beziehungsweise „Lily Potter“ an frühere Zeiten erinnert. Dabei verwebt das Video mehrere Zeitebenen miteinander: in der Gegenwart ist „Remus“ eine Lehrkraft an der Zauberschule Hogwarts, wo „James“ Sohn, „Harry Potter“ sein Schüler ist, während zwei unterschiedliche vergangene Ebenen (vor und nach „Sirius“ Tod) vor seinem inneren Auge erscheinen, sobald er sich an Orten befindet, die ihn an seine Freunde erinnern.⁴⁹³ Begleitet wird das Fanvideo von dem Titel

Ringe-Trilogie, Regie: Peter Jackson, NZ/UK/USA/ 2001 – 2003, *Tristan & Isolde*, Regie: Kevin Reynolds, UK/BRD/CZ 2006 oder *King Arthur*, Regie: Antoine Fuqua, USA/UK/IRL 2004) zu beschränken.

⁴⁹¹ Vgl. etwa xGotMeMemorisedx, *[Hogwarts Founders] A Sad Love Story*, hochgeladen am 07.12.2011, http://www.youtube.com/watch?v=6Fm0r_jlgYQ (zuletzt aufgerufen am 16.10.2012) oder MagicCrafter, *Hogwarts Founders [burning the past...]*, hochgeladen am 20.06.2009, <http://www.youtube.com/watch?v=mjpM5VxrqBI> (zuletzt aufgerufen am 16.10.2012)

⁴⁹² blondetitch, *Empty Chairs at Empty Tables – Marauders*, hochgeladen am 23.05.2007, http://www.youtube.com/watch?v=xYN_cHIQIOs (zuletzt aufgerufen am 05.11.2012)

⁴⁹³ Beispielsweise der „Tropfende Kessel“, ein Lokal oder der „Verbotene Wald“ am Schulgelände. „Empty Chairs“ verwendet für diese Szenen nur *footage* von einem einzelnen Film (*State of Grace*,

gebenden Lied „Empty Chairs at Empty Tables“ aus dem Musical *Les Misérables*.⁴⁹⁴ Im Gegensatz zum zuvor analysierten Fanvideo ist es hier – neben der relativ schlüssigen Bildebene – vor allem der Songtext, der das Gezeigte in einen Kontext bringt und gleichzeitig die nur in der Erinnerung auftauchenden Freunde mitcharakterisiert: die Zeilen „Here they talked of revolution / Here it was they lit the flame / Here they sang about tomorrow / And tomorrow never came“⁴⁹⁵ lassen vor allem „James“ und „Sirius“, die sich währenddessen im Bild befinden, als (gescheiterte) Rebellen (etwa gegen ein diktatorisches Regime, dem Potter-Kanon zufolge jenes von „Lord Voldemort“) erscheinen. Die Platzierung von „Remus Lupin“ zu Zeilen wie „... my friends forgive me / That I live and you are gone“⁴⁹⁶ charakterisieren „Remus“ hingegen als gebrochenen Mann, der seinen Freunden gegenüber Trauer und Schuldgefühle hegt und versucht, „James“ Sohn über das Leben seiner Eltern und seines Paten „Sirius“ zu berichten. Die Bildebene weicht kaum von dem durch den Text vermittelten Eindruck ab: während die verstorbenen Freunde, allen voran „Sirius“ und „James“, als energiegeladen, zuversichtlich, teilweise lebhaft und energisch (im Speziellen die Figur „Sirius“) erscheinen, wirkt „Remus“ im Gegensatz dazu kraftlos und niedergeschlagen – er selbst kommt in seinen Erinnerungen nur als Beobachter (als „Auge“ der Kamera) vor; nie ist er selbst im Bild zu sehen, was eine Charakterisierung von „Remus“ als jungen Mann verunmöglicht. Seine Position ist somit klar: er ist nicht selbst Darsteller in seiner Version der Vergangenheit, was ihn indirekt als introvertiert, angepasst und eher passiv erscheinen lässt.

Die Besonderheit an diesem Fanvideo ist nicht eine vollständige Umwandlung des Potter-Kanons. Eher ist es die Tatsache, dass die Perspektive, von welcher aus die Geschichte erzählt wird, vom Hauptcharakter auf eine weniger häufig vorkommende Nebenfigur verschoben wird und dieser somit sowohl die Erzählmacht als auch einen visuell und mittels Liedtext vermittelten Hintergrund in der – im Kanon vorkommenden – Vergangenheit zuteil wird. Nun ist es nicht mehr „Harry“, von dessen Standpunkt aus die Vergangenheit seines Vaters und dessen Freunde imaginiert und verhandelt wird; vielmehr wird die Figur „Harry“ selbst an den Rand gedrängt, um stattdessen „Remus“ und dessen Erinnerungen Raum zu geben, seine Sicht der Geschehnisse auszudrücken. Da seine Erinnerungen (bis auf den Tod von „Lily“ und „James Potter“) keine für den ursprünglichen Potter-Kanon signifikanten Ereignisse darstellen, kommen sie in dieser Form

Regie: Phil Joanou, USA 1990), was das Fanvideo von dem zuvor analysierten stark unterscheidet.

⁴⁹⁴ Der Song wird laut Abspann vom Original London Cast gesungen, vgl. 00:02:43ff

⁴⁹⁵ 00:00:26ff

⁴⁹⁶ 00:01:29ff

im Potter-Urtext nicht vor. Dennoch ist eine starke Abweichung vom Kanon nicht festzustellen. „Remus“ Erinnerungen bestehen aus alltäglichen Szenen; es sind nicht die „großen Taten“ seiner Freunde, die ihn beschäftigen, sondern ihre Eigenheiten und ihre gemeinsamen Unternehmungen. In diesem Sinne ist auch das Video „Empty Chairs“ als ein *missing scene*-Fanvideo einzuordnen: es visualisiert die Vergangenheit und die Lebensumstände einer Gruppe von randständigen Charakteren des Potterverse, welchen in der Buch- und Filmreihe wenig Platz eingeräumt wurde und benutzt dazu eine Perspektive, die im Urtext ebenfalls nicht oder nur kaum eingenommen werden kann.

Ähnliches geschieht auch in dem folgenden Video über die „Herumtreiber“, welches nun vorgestellt werden soll.

Analyse: „The Marauders“ – das Zerwürfnis der Black-Familie

„Always Pure? Sirius and Regulus Black“⁴⁹⁷

Das Fanvideo „Always Pure?“ von jointhedarksidetoday beleuchtet den vom Potter-Kanon kaum beziehungsweise nur marginal behandelten Konflikt zwischen den Brüdern „Sirius“ („Harry Potters“ Pate) und „Regulus Black“, der einige Jahre vor der Geburt der Hauptfigur der Harry-Potter-Reihe mit dem Tod von „Regulus“ endet. In der Potter-Buch- und Filmreihe wird dieser Konflikt nur an wenigen Stellen angesprochen und nie in seiner Gänze ausgehandelt – ein „Versäumnis“, welches dieses Fanvideo nun in einer weiteren *missing scene*-Anordnung „wiedergutmacht“.⁴⁹⁸

⁴⁹⁷ jointhedarksidetoday, *Always Pure? Sirius and Regulus Black*

⁴⁹⁸ Ähnliches gilt für das Video „Memories of the Blacks“ von AdelaideNott, welches sich der Geschichte eines Schwesterntrios (die Cousinen der Black-Brüder, „Narzissa“, „Bellatrix“ und „Andromeda“ Black) widmet: Diese Geschichte erfährt im Potterverse selbst noch weniger Beachtung und ist daher in der Bebilderung und Auslegung der Beziehung zwischen den Schwestern und den Ereignissen in deren Leben freier als „Always Pure?“. Vgl. AdelaideNott, *Memories of the Blacks*, hochgeladen am 03.02.2007, <http://www.youtube.com/watch?v=ljGrFYG2iSo> (zuletzt aufgerufen am 06.11.2012). Ein weiteres Fanvideo widmet sich den Abenteuern der „Marauders“ während ihrer Schulzeit und greift Ereignisse, auf die im Potter-Kanon ebenfalls eingegangen wird, auf. Vgl. PurebloodProductions, *Why do all good things come to an end? – The Marauders*, hochgeladen am 18.05.2007, <http://www.youtube.com/watch?v=LUHfoAc3WNU> (zuletzt aufgerufen am 05.11.2012). Im Gegensatz dazu gibt es auch Fanvideos, die in bestimmten Details oder größeren Zusammenhängen vom Kanon abweichen, dazu gehört auch das *slash*-Fanvideo von MissRJJLupin, „Mr. Brightside (Sirius/Remus/Tonks)“, welches von einer Affäre zwischen den Charakteren „Sirius“ und „Remus“ handelt, die im Kanon selbst keine Andeutungen findet. Vgl. MissRJJLupin, *Mr. Brightside (Sirius/Remus/Tonks)*

Das Video beginnt mit einem Intro (das mit dem Intro der Tonspur, dem Song „Patience“ der britischen Band Take That zusammenfällt), welches einen Meteor („Sternschnuppe“) am Nachhimmel zeigt und somit symbolisch bereits als Omen für das Ende der Geschichte gelesen werden kann: beide Brüder sind nach einem Stern benannt – und werden im Zuge der Ereignisse gleich einer Sternschnuppe „vom Himmel fallen“. Der nächste Hinweis für die Einordnung des Videos im Potterverse ist eine Szene, die Schüler auf dem Gelände der Hogwarts-Schule zeigt (ein Bild, welches dem Publikum aus der Harry-Potter-Filmreihe bekannt ist). Der Großteil des Fanvideos ist in einer Art Dialogform (*shot/reverse shot*) montiert und soll die beiden Brüder „Sirius“ und „Regulus“ in einer relativ kontinuierlichen Streitsituation zeigen: Nach einem kurzen Gespräch mit einer älteren Dame (vermutlich die Mutter des Brüderpaares) sucht „Regulus“ „Sirius“ auf. Es entwickelt sich ein hitziges Gespräch, das mit dem Auszug von „Sirius“ aus seinem Elternhaus endet.⁴⁹⁹ Es folgt eine weitere Montage eines Wortgefechtes, welches die Brüder abwechselnd hitzig, sarkastisch und unbeteiligt zeigt. Eine kurze Abfolge von Bildern zeigt die Türme der Hogwarts-Schule und ein sich schließendes Falltor, woraus schließen lässt, dass einer der beiden Brüder an die Schule zurückgekehrt ist – das sich schließende Tor symbolisiert zudem eine Trennung oder eine Mauer, die sich zwischen die Protagonisten geschoben hat.⁵⁰⁰ Die darauf folgende Szene, unterlegt mit den Liedzeilen „I really wanna start over again“⁵⁰¹, zeigt „Regulus“, der mit überraschter Miene einen Brief in den Händen hält, was von einer Aufnahme von „Sirius“ in abwartender Haltung (und den Worten „I know you wanna be my salvation“⁵⁰²) abgelöst wird. Doch der Versöhnungsversuch scheitert, wie die nächsten Szenen verdeutlichen: nach einer Aufnahme von verummten Menschen (dem Kanon zufolge Untertanen von „Lord Voldemort“, die „Todesser“ genannt werden) entblößt „Regulus“ seinen Unterarm, auf dem das Erkennungszeichen der „Todesser“, das „Dunkle Mal“ sichtbar wird. Die Bedeutung der nächsten Szenen ist relativ unklar: eine mögliche Lesart könnte andeuten, dass „Regulus“ versucht, bei „Sirius“ Schutz zu suchen. Doch „Sirius“ weist ihn ab, was „Regulus“ dazu veranlasst, weiterhin ein Anhänger von „Voldemort“ zu bleiben.⁵⁰³ Der Abstieg des

⁴⁹⁹ Das Fanvideo basiert in starkem Ausmaß auf dem Potter-Kanon und ist daher ohne Kenntnis der Ursprungsgeschichte nicht oder nur kaum verständlich. Die Analyse wird in Kenntnis des Urtextes verfasst.

⁵⁰⁰ Welcher der beiden dies ist, bleibt im Video allerdings unklar. Da laut Kanon „Regulus“ „Sirius“ jüngerer Bruder ist, ist es wahrscheinlicher, dass R (beispielsweise nach den Ferien) an die Schule zurückgekehrt ist.

⁵⁰¹ 00:01:04ff

⁵⁰² 00:01:11ff

⁵⁰³ Auch hier stützt sich das Fanvideo stark auf das Vorwissen des Publikums: „Regulus“ arbeitet ohne das Wissen seines Bruders fortan gegen „Lord Voldemort“ und stiehlt diesem ein wertvolles

Brüderpaares beginnt: „Sirius“ wird verhaftet und sein Gesicht erscheint in den Zeitungen, während „Regulus“ von „Voldemort“ gefoltert und schließlich getötet wird.

„Always Pure?“ widmet sich somit der Geschichte eines Bruderzwistes, der durch die unterschiedlichen Ideologien der beiden Hauptcharaktere angefacht wird. Allerdings versucht das Fanvideo hier, sowohl „Regulus“ als auch „Sirius“ Standpunkte zu klären, ohne allzu sehr Partei für einen der beiden Brüder zu ergreifen. Obwohl die Perspektive der Erzählung eher auf „Regulus“ Seite zu finden ist⁵⁰⁴, wird auch „Sirius“ Haltung erläutert. Der Grunddissens der beiden Brüder stimmt zum größten Teil mit dem Potter-Kanon überein, nur wenige Einzelheiten wie der Versöhnungsversuch und der anschließende Rauswurf wurden von *jointthedarksidetoday* relativ frei in den Konflikt hineingetragen. Die Tonspur fügt der Geschichte eine gewisse ironische Note hinzu: einerseits handelt es sich dabei eher um ein Liebeslied, wobei der Text relativ gut in einen Freundschafts- oder Familienzwist und die Hoffnung auf Versöhnung übersetzbar ist. Andererseits erfüllt das Video diesen Wunsch nach Geduld und Hoffnung auf Versöhnung nicht; die Brüder „Black“ bekommen nicht die Zeit, einander wieder näher zu kommen, Tod und Verhaftung trennen sie für immer.

3.5. Die Widerständigkeit der Fan-Praxis Vidding: Ein Fazit

Ein Teil der Forschungsfrage des vorangegangenen Kapitels lautete, inwiefern Fanvideos (insbesondere jene zuvor analysierten) Tendenzen zeigen, unterschwelligen Ideologien durch ihre Manipulationen entgegenzuwirken oder diese offen zur Schau zu stellen und diese damit der offenen Betrachtung preiszugeben. An dieser Stelle soll nun ein abschließendes Fazit aus der Analyse gezogen werden. Zu diesem Zweck sollen die widerständigen Momente und jene Elemente der Fanvideos, die Anzeichen einer latent vorhandenen Ideologie aufweisen, benannt werden.

Das Fanvideo „Jim Gordon/Bruce Wayne: Surrender“ von LittleMoore aus der Kategorie der Neuinterpretierenden Fan-Arbeiten zeigt seine größte Resistenz gegenüber der im Originalfilm bestehenden emotionalen Hintergründe einer Beziehung zwischen den Figuren „Bruce Wayne“ und „Jim Gordon“: aus einer relativ oberflächlichen Bekanntschaft in einem von

Medaillon, woraufhin er von dem „Lord“ ermordet wird. „Sirius“ hingegen wird als Mörder seines besten Freundes unschuldig verhaftet.

⁵⁰⁴ Trotz einiger Unklarheiten ist die Erzählstimme des Liedes „Patience“ eher der Perspektive „Regulus“ zuzuordnen.

Heteronormativität geprägten Kanon (beide Charaktere führen im Kanon heterosexuelle Beziehungen) wird eine homosexuelle Zuneigung auf Seiten von Charakteren, welche im Kanon fast den Inbegriff der Herstellung von „Recht und Ordnung“ und damit auch der Einhaltung von gesellschaftlichen Regeln darstellen. Auf der anderen Seite bedient „Surrender“ gleichzeitig die Ideale von Monogamie und romantischer (und daher unerfüllter) Liebe: scheinbar bleibt das Verlangen „Bruce Waynes“ ungestillt, da dem Objekt seiner Begierde, „Jim Gordon“, keine Äußerungsmöglichkeiten eingeräumt werden. Das Fehlen sexuell konnotierter Sequenzen deutet außerdem darauf hin, dass trotz der Zuneigung „Waynes“ zu „Gordon“ der *status quo* des heteronormen Gesellschaftsgefüges des (Film-)Kanon gewahrt bleibt. Die latente Homosexualität des Protagonisten beschränkt sich nur auf sein emotionales Befinden, während sein äußeres Handeln davon nicht beeinflusst wird. Die gesellschaftlichen Normen innerhalb der fiktiven Stadt „Gotham“ bleiben von der sexuellen Neigung ihres Helden „Batman“ unberührt.⁵⁰⁵

Auch bei „Blue Veins (Loki)“, einem Neuinterpretierenden Video von PsychoCynic1231 findet die bedeutendste Widerständigkeit auf der Ebene der Umdeutung des Kanons statt. Indem die Erzählperspektive vom ursprünglichen Protagonisten „Thor“ auf dessen Antagonisten „Loki“ verschoben wird, kann eine Psychologisierung des Charakters in Form einer Begründung für seinen tiefen Fall und seiner „Böse-wicht-Werdung“ ermöglicht werden. „Blue Veins“ stellt die Figur „Loki“ als eine Person dar, die bloß aufgrund widriger Umstände die Rolle des *bad guy* übernommen hat, anstatt anderen Voraussetzungen (einer Charakterschwäche beispielsweise) die Schuld für diese Entwicklung zu geben. Der Perspektivenwechsel ermöglicht einerseits die Betrachtung desselben Plots von einem anderen Standpunkt aus; andererseits bleibt „Thor“-Filmkanon auch in dieser Bearbeitung von männlichen Charakteren dominiert und zeigt ansonsten ebenfalls nur wenige widerständige Momente.

„Jessica/Eric/Lorena-Family Portrait“ von shygirl7 ist das erste hier analysierte Fanvideo, welches den Plot seines Urtextes von Grund auf verändert: Beziehungsstrukturen, Existenzvoraussetzungen sowie die Erzählperspektive unterscheiden sich frappant vom Original. Auch ein Genre-Wechsel wird in „Family Portrait“ vorgenommen. Trotzdem bleiben einige

⁵⁰⁵ Eine Suche nach Fanvideos, die „Bruce Wayne“ und einen anderen Charakter der *Dark Knight*-Trilogie von Christopher Nolan (*The Dark Knight*-Trilogie, Regie: Christopher Nolan, USA 2005 – 2012), „Lucius Fox“, einen dunkelhäutigen Forscher und Erfinder, in einer *slash*-Erzählung vereint, blieb ergebnislos. Obwohl „Wayne“ und „Fox“ eine innigere Beziehung verbindet als „Wayne“ und „Gordon“, scheint der ethnische Unterschied zwischen den beiden Charakteren eine unüberwindbare Barriere zu sein. Ähnliches gilt im Übrigen für Suchen nach *slash*- oder Fanvideos, die den *Thor*-Charakter „Heimdall“, den offenbar einzigen Bewohner Asgards mit dunkler Hautfarbe, als Protagonisten anführen.

gesellschaftliche Wertvorstellungen bestehen und werden durch die im Video gezeigte Abweichung davon noch verstärkt, da das Video, unterstützt durch die Tonebene, eine anklagende Haltung gegenüber der Abweichung vom Idealzustand einnimmt. „Family Portrait“ handelt von einer durchschnittlichen Kernfamilie, die einen Vater, eine Mutter und zwei gemeinsame Kinder umfasst. Das von der Erzählstimme geforderte Familien-Idyll wird jedoch von dem andauernden Konflikt zwischen den Elternteilen zerstört, der droht, die Familie auseinander zu reißen. So drückt dieses Fanvideo den Wunsch nach einem in der Gesellschaft verankerten Familien-Ideal (im Gegensatz zum gängigen Modell der Patchwork-Familie) aus, der durch seine Gefährdung nur noch verstärkt wird.

Die Parodie „Sookie Stackhouse vs. Edward Cullen“ von SanskuRas liefert eine fast vollständige Dekontextualisierung der Figur „Edward Cullen“, indem dessen Aussagen und Handlungen mittels Montage zu verstörten *reaction shots* seiner Videopartnerin „Sookie Stackhouse“ ins Lächerliche gezogen werden. Die hier offen *ad absurdum* geführte Stalker-Situation offenbart jedoch bei näherer Betrachtung die Fortführung eines Diskurses, der Verbrechen wie Stalking oder Gewalttaten sexueller Natur von Frauen mit patriarchalem Gedankengut in Verbindung bringt. Was auf den ersten Blick wie eine lächerlich deplatzierte Romantik wirkt, weist auf den zweiten jedoch auf eine erschreckende Realitätsnähe – abgesehen vom Ursprung des Videos im Vampir-Genre – hin. „Sookies“ Furcht „Edwards“ Besitzstreben gegenüber wird von zahlreichen Menschen im täglichen Leben empfunden; „Sookie Stackhouse vs. Edward Cullen“ spricht auf parodierende Weise also eine real existierende Problematik an, die trotz aller Polemik in Richtung des *Twilight*-Kanons gerade innerhalb dieses Kanons patriarchale Strukturen von Besitzanspruch, Missbrauch und Miss-handlung (auf Seiten des männlichen Parts) verortet und aufdeckt. Durch die offene und humoristische Zurschaustellung dieser männlichen (und im Falle des Fanvideos fehlgeschlagenen) Dominanz über den weiblichen Part verarbeitet „Sookie Stackhouse vs. Edward Cullen“ Fragen zu gesellschaftlichen und sozialen Normen und Wertvorstellungen und eröffnet somit ein Feld zur Diskussion und Verhandlung der hier in Frage gestellten Werte. Wie Anupam Chander und Madhavi Sunder betonen, gelten Parodien im US-Urheberrecht *de facto* als Kritik am Original und sind daher unter Umständen vor dem US-Gesetz zulässig.⁵⁰⁶

⁵⁰⁶ Vgl. Chander/Sunder 2007, S. 615

„[I]f the point is to comment on a particular work, and to seek to resignify it for oneself, there is no substitute for the use of the original work. [...] Parodic social commentary gathers its unique power *because* of its use of cultural icons.“⁵⁰⁷

Sunder und Chander betonen, dass Fan-Arbeiten, die sich auf parodierende Weise stark auf ihre Original- beziehungsweise Urtexte beziehen, das Potential innehaben, Stellung zur politischen oder sozialen Situation zu beziehen und problematische Thematiken sichtbar zu machen:

„Reworking the proprietary icons of our age is a strategy for both political resistance and economic empowerment. [...] The act of copying can be simultaneously homage and subversion.“⁵⁰⁸

Im Gegensatz zum zuvor beschriebenen *vid* bietet das Fanvideo „Loki + Sif // Stay [Thor AU]“ von thetrue-paradisecity keine offene Infragestellung von Werten. Vielmehr verstärkt die heteronormative Beziehungsstruktur der beiden Protagonisten „Sif“ und „Loki“ sowie deren Betonung von romantischer Liebe, Monogamie und der Aufopferung des eigenen Glücks zugunsten eines höheren Zieles die Bedeutung dieser dem Video zugrunde liegenden Idealvorstellungen. Die Widerständigkeit dieses Fanvideos beschränkt sich auf die Ermächtigung, die im „Thor“-Filmkanon bestehenden Beziehungsstrukturen und Zeitabläufe zu verändern sowie den Charakteren durch den Einbezug von dem Kanon fremden Filmquellen und der Dekontextualisierung der dort operierenden Filmfiguren mehr Handlungsraum zuzugestehen. Die Veränderung der inhaltlichen Ebene geht jedoch nicht mit einem offenen oder verdeckten Angriff gegen gesellschaftliche Ideologien einher.

Das Video „Hogwarts Founders“ (mozart4302) glänzt, ebenso wie die Beispiele „Empty Chairs at Empty Tables – Marauders“ von blondetitch und „Always Pure? Sirius and Regulus Black“ von jointhedarksidetoday, vor allem durch seine Kanontreue gegenüber den Harry Potter-Büchern und der Filmreihe. Alle drei Fanvideos weichen nur insofern vom Kanon ab, indem sie Erzählperspektiven verschieben, die Sprechmacht unter den Charakteren neu verteilen und im Sinne einer *missing scenes*-Anordnung eine Bebilderung von Ereignissen liefern, die von der Filmreihe vernachlässigt wurden. Besonders das Video „Hogwarts Founders“ folgt in diesem Sinne Erzähltraditionen, die unterschwelligen Ideologien gegenüber nicht resistent wirken: die „Besetzung“ der Figur des unumstrittenen Bösewichtes „Salazar Slytherin“ mit einem Darsteller, dessen Äußeres von dem durch die anderen DarstellerInnen etablierten Schönheitsideal abweicht,

⁵⁰⁷ Ebd., S. 618

⁵⁰⁸ Ebd., S. 620

nähert das Video stark an die umstrittene Tradition der Typologie wie etwa der Physiognomik an, in welcher bestimmte äußere Merkmale eines Menschen zur Bestimmung seines Charakters dienen. Generell ist das Video-Genre der GründerInnen von Hogwarts als kaum resistent zu erachten: die äußerlichen Merkmale der für die einzelnen Rollen gewählten DarstellerInnen ähneln sich von Fall zu Fall markant (bis hin zu Haar- und Augenfarbe), ebenso weisen alle Figuren in den Videos denselben ethnischen Hintergrund auf. Auch *slash*-Erzählungen sind innerhalb dieses Genres nicht anzu-treffen. Hier wiederholen sich die Ideale von Monogamie (auch in der manchmal vorkommenden Abweichung von diesem Ideal), die Stereotypen von Gut und Böse sowie das Diktat der Heterosexualität mit nur wenigen Ausnahmen.

Generell ist zu sagen, dass die Ideale von Monogamie, romantischer Liebe und teilweise der Heteronormativität sowie das Tabu der „Rassenmischung“ in den meisten Fanvideos bestehen bleiben.⁵⁰⁹ Das Erstellen von Fanvideos ist demzufolge kein Garant für offenen Widerstand gegenüber den im jeweiligen Kanon operierenden (latenten oder offensichtlichen) Ideologien. Dennoch bleibt die Manipulation von kulturellen Texten (Filmen, Fernsehserien *et cetera*) und deren Anpassung für neue Erzählungen ein politischer Akt des Gegen-den-Strich-Lesens, der den „Sinn“ eines medialen Textes nicht mehr nur produktionsseitig, sondern auf Seiten der KonsumentInnen verortet und diesen mittels Neumontage, Neusynchronisation und Neukontextualisierung des zur Verfügung stehenden Bild- und Tonmaterials realisiert. Anders als in einer Zusammenarbeit mit den ProduzentInnen medialer Texte nehmen es die ProdUserInnen von Fanvideos auf sich, das *footage* nach ihren eigenen Vorstellungen umzuformen und ihre Lieblingscharaktere in neue, ihren Bedürfnissen angepasste Zusammenhänge überzuführen. Nicht immer entsprechen Teile dieser Vorstellungen den in der Gesellschaft verankerten Normen und Werten, während andere Elemente stark von unterschwelligen Ideologien beeinflusst bleiben.

Eine Generalaussage über die Widerständigkeit der Fan-Praxis Vidding kann unter diesen Gesichtspunkten nicht getätigt werden. Dennoch bleibt das Potential zur größtmöglichen inhaltlichen und/oder ideologischen Resistenz dieser Fan-Praxis trotz zahlreicher Gegenbeispiele

⁵⁰⁹ An dieser Stelle ist zu betonen, dass die Wahl der behandelten Ursprungstexte sowie die Entscheidung, die Beispiele von der Internet-Plattform YouTube zu beziehen, welche ein breit gefächertes Publikum bedient, zu diesem Ergebnis sicherlich stark beitragen. Fanvideos, die auf (teilweise geschlossenen und anmeldepflichtigen) Vidder-Plattformen hochgeladen werden und deren ProduzentInnen sowie das Publikum eine homogenere Masse darstellen haben mutmaßlich andere Maßstäbe der Resistenz gegenüber den unterschwelligen Ideologien der jeweiligen Urtexte.

unangetastet. Vidding bietet den ProduzentInnen von Fanvideos die Möglichkeit der Ermächtigung über die Erzählung. Ob diese Ermächtigung ausgeschöpft wird, ist von Fall zu Fall zu entscheiden und kann daher nicht verallgemeinert werden.

4. Das Online-Portal YouTube

Die im Jahr 2005 gegründete Video-Plattform YouTube.com ist ein mediales Phänomen, welches sich einer bindenden Definition in dem Maße entzieht, in dem sich verschiedenste neue Nutzungs- und Umgangsformen etablieren. Eine Analyse des-sen, was genau sich hinter dem *brandname* YouTube verbirgt, ist daher äußerst schwierig zu bewerkstelligen. Je nach analytischer Perspektive und Forschungsfrage unterscheiden sich auch die Ergebnisse, die aus einer Untersuchung dieses vielfältigen Phänomens hervorgehen – ein Fokus auf den künstlerischen oder resistenten Aspekt der hochgeladenen Videos fördert andere Erkenntnisse zutage als beispielsweise die Frage nach den Hintergründen des Interface oder dem kommerziellen Nutzen des Portals.⁵¹⁰

„In order to analyze a phenomenon such as YouTube, one needs to take into account its fundamental heterogeneity and hybridity, its technological infrastructure as well as what is happening on its surface or its interface.“⁵¹¹

Die Arten und Weisen der Nutzung von YouTube.com sind vielfältig und von unterschiedlichen Zielen geprägt:

„Doing YouTube can mean a number of things: one can simply watch one (specific) or a whole series of clips; one can rate, flag or comment on videos; one can upload, categorize; annotate and tag one's own moving images (either self-produced or found or appropriated).“⁵¹²

Doch nicht nur die Arten der Nutzung sind von Heterogenität gekennzeichnet: auch die UserInnen der Plattform unterscheiden sich eklatant voneinander und bilden eine Masse, die nur schwer unter dem Schlagwort „Gemeinschaft“ zu fassen ist:

„The contributors are a diverse group of participants – from large media producers and rights-owners such as television stations, sports companies, and major advertisers, to small-to-medium enterprises looking for cheap distribution of alternatives to mainstream broadcast systems, cultural institutions, artists, activists, media literate fans, non-professional and amateur media producers. Each of these participants approaches

⁵¹⁰ Vgl. Patricia G. Lange, „(Mis)Conceptions About YouTube.“ In: Geert Lovink/Sabine Niederer (Hg.), *Video Vortex Reader. Responses to YouTube*, Amsterdam: Institute of Network Cultures 2008, S. 87 – 99, hier S. 99

⁵¹¹ Frank Kessler/Mirko Tobias Schäfer, „Navigating YouTube: Constituting a Hybrid Information Management System.“ In: Pelle Snickars/Patrick Vonderau (Hg.) *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden 2009, S. 275 – 291, hier S. 287

⁵¹² Ebd., S. 280

YouTube with their own purposes and aims and collectively shapes YouTube as a dynamic cultural system: YouTube is a site of participatory culture.”⁵¹³

Ein weiteres Element, welches bei der Untersuchung des Video-Portals zu Schwierigkeiten und daraus resultierenden Schwachstellen in etwaigen Definitionsversuchen führt, dient gleichzeitig der Konstitution des Portals und trägt entscheidend zu dessen Popularität bei den NutzerInnen bei: die Interaktivität.⁵¹⁴ Indem YouTube mehrere Arten der Nutzung sowie mehrere Ein-, Um- und Ausstiegsmöglichkeiten anbietet, verändert sich auch sein Erscheinungsbild für jede/n einzelne/n UserIn je nach Bedarf.⁵¹⁵ Richard Grusin unterstellt YouTube außerdem das Attribut der „Promiskuität“, da die einzelnen Videos durch ihre HTML-Codierung relativ einfach in andere digitale Medien (E-Mails, Textnachrichten, Blogs, soziale Netzwerkseiten *et cetera*) eingebettet werden können.⁵¹⁶

„There is much that is new about YouTube but there is also much that is old.“⁵¹⁷

postuliert Henry Jenkins und deutet damit die unterschiedlichen Versuche, YouTube in ein Gefüge aus (historisch) älteren Medien einzugliedern beziehungsweise Vergleiche zwischen dem Videoportal und anderen, ihm vorausgegangenen Medien anzustellen, um dieses heterogene Phänomen in der Folge fass- und analysierbar zu machen. Zu diesen Bemühungen zählen Arbeiten, die YouTube mit Medien wie dem Fernsehen, der Distributionsplattform, dem Archiv oder der Datenbank in Verbindung zu bringen.⁵¹⁸

⁵¹³ Jean Burgess/Joshua Green, *YouTube. Online video and participatory culture*, with contributions by Henry Jenkins and John Hartley, Cambridge: Polity Press 2009, S. vii

⁵¹⁴ Vgl. Joost Broeren, „Digital Attractions: Reloading Early Cinema in Online Video Collections.“ In: Pelle Snickars/Patrick Vonderau (Hg.) *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden 2009, S. 154 – 165, hier S. 164

⁵¹⁵ Vgl. Patricia G. Lange, „(Mis)Conceptions About YouTube.“ In: Geert Lovink/Sabine Niederer (Hg.), *Video Vortex Reader. Responses to YouTube*, Amsterdam: Institute of Network Cultures 2008, S. 87 – 99, hier S. 87

⁵¹⁶ Vgl. Richard Grusin, „YouTube at the End of New Media.“ In: Pelle Snickars/Patrick Vonderau (Hg.) *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden 2009, S. 60 – 69, hier S. 60

⁵¹⁷ Henry Jenkins, „What Happened Before YouTube.“ In: Jean Burgess/Joshua Green, *YouTube. Online video and participatory culture*, with contributions by Henry Jenkins and John Hartley, Cambridge: Polity Press 2009, S. 109 – 125, hier S. 109

⁵¹⁸ Die große Anzahl an Video-Blogs oder auch der unterschiedlichen Tutorials zu verschiedenen Themen sowie die Kommentar-Funktion der Plattform deuten zudem eine gewisse Nähe zu Internet-Foren an. Joost Broeren versucht außerdem in seinem Aufsatz „Digital Attractions“ eine Verbindungslinie vom Kino vor 1906 (dem Attraktionskino beziehungsweise dem *cinema of attractions* nach Tom Gunning) zu den heute gängigen YouTube-Videos zu ziehen. Vgl. Joost Broeren, „Digital Attractions: Reloading Early Cinema in Online Video Collections.“ In: Pelle Snickars/Patrick Vonderau (Hg.) *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden 2009, S. 154 – 165 unter Zitation von Tom Gunning, „The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. In: Thomas Elsaesser: *Early Cinema: space – frame – narrative*“,

„[...] YouTube would appear to be a medium insofar as it remediates TV. Or is it simply an immense archival database which has successfully integrated the media practices of social networking?“⁵¹⁹

Ein paar dieser Eingliederungsversuche sollen hier vorgestellt werden, um einen Überblick über die vielfältigen Nutzungsweisen von YouTube.com zu liefern und eine (teilweise) Klärung der Frage „Was ist YouTube?“ herbeizuführen.

4.1. Die unterschiedlichen Konzeptionen des Phänomens YouTube

Ohne den Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben, soll dieses Kapitel die einzelnen Annäherungsversuche von YouTube an andere (ihm teilweise verwandte) Medien und Mediensysteme illustrieren.

4.1.1. YouTube als Fernsehen

Marcel Machill und Martin Zenker kategorisieren YouTube als Videoportal – und damit als Telemedium im rechtlichen Sinne⁵²⁰, welches folgende Eigenschaften in sich vereint:

„Der Begriff Videoportal – manchmal auch Videohoster genannt – bezeichnet Webseiten mit zugehöriger Serverinfrastruktur, auf denen kurze und längere Videoclips per *Stream* ‘gesendet’ werden. Sie unterscheiden sich von anderen Formen der Bewegtbildübertragung im Internet [...] vor allem durch einen Fakt: Die Nutzer sind zur aktiven Mitarbeit als *Produzenten der Inhalte* explizit eingeladen.“⁵²¹

Die Tatsache, dass YouTube (unter anderem, aber vor allem) zur Distribution audiovisuellen Materials dient, rückt die Plattform in die Nähe des Fernsehens und von einer medienkomparativen Perspektive aus außerdem in ein direktes Konkurrenzverhältnis zu diesem, zumal der Umfang und die Menge der Videos jene der zur Verfügung stehenden Fernsehsendungen bereits übersteigt.

In: Thomas Elsaesser, *Early Cinema: space – frame – narrative*. London: British Film Institute 1990, S. 56 – 62

⁵¹⁹ Grusin 2009, S. 61

⁵²⁰ Vgl. Marcel Machill/Martin Zenker, *YouTube, Clipfish und das Ende des Fernsehens?*

Problemfelder und Nutzung von Videoportalen, Berlin: Friedrich-Ebert-Stiftung 2007, S. 10

⁵²¹ Ebd., S. 9

„Composed entirely of clips uploaded by individuals, YouTube threatens television networks.“⁵²²

Die Möglichkeit, aus vielen verschiedenen Videos aus verschiedenen Gruppierungen und Genres auszuwählen, kann mit dem Umschalten zwischen einzelnen Fernsehprogrammen verglichen werden. Pelle Snickars und Patrick Vonderau, Herausgeber des „YouTube Readers“ konstatieren zumindest eine Ähnlichkeit zwischen der Ausprägung des digitalen Mediums, YouTube, und dem Fernsehen:

„[T]he platform has often been likened to television. As a medium emerging after the digital turn, YouTube appears to imitate television’s specific practices.“⁵²³

Allerdings gibt es zwischen YouTube und dem historisch älteren Medium des Fernsehens bedeutende Unterschiede, die eine direkte Identifikation miteinander unterwandern. So sprechen die größtenteils kurzen Videos auf YouTube, trotzdem einige von ihnen aus dem televisuellen Medium entnommen wurden, nicht dasselbe Publikum an wie konventionelle Fernsehformate.⁵²⁴ Auch wenn die BetreiberInnen der Internet-Plattform selbst das Fernsehen als Medium verstehen, welches sich einerseits über das Internet erstrecken kann⁵²⁵ und andererseits mit der Möglichkeit, Videos der Webseite über das Fernsehgerät abzuspielen, experimentieren⁵²⁶, gibt es zwei weitere Eigenschaften des Fernsehens, welche sich nicht ohne weiteres auf YouTube übertragen lassen: die Möglichkeit der Live-Übertragung auf der einen und der sukzessive Fluss der nacheinander abgespielten Sendungen auf der anderen Seite. William Uricchio identifiziert die *liveness* des Fernsehens als eine seiner grundlegenden Eigenheiten, welche YouTube zwar imitieren, nicht jedoch erreichen kann:

„One of the oldest elements in television’s definition was its potential for liveness. It defined television conceptually in the 19th century, distinguished it from film for much of the 20th, and although it has largely been supplanted by video in order to enhance the medium’s economic efficiencies, liveness [...] nevertheless remains a much touted capacity. [...] YouTube, like film, misses the capacity for televisual liveness.“⁵²⁷

⁵²² Grusin 2009, S. 62

⁵²³ Pelle Snickars/Patrick Vonderau, „Introduction.“ In: dies. (Hg.) *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden 2009, S. 9 – 21, hier S. 15

⁵²⁴ Vgl. William Uricchio, „The Future of a Medium once known as Television.“ In: Pelle Snickars/Patrick Vonderau (Hg.) *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden 2009, S. 24 – 39, hier S. 28

⁵²⁵ Vgl. ebd., S. 26

⁵²⁶ Vgl. Snickars/Vonderau 2009, S. 15

⁵²⁷ Uricchio 2009, S. 31 – 32

Ebenso bezeichnet Uricchio den *flow* als eines der Schlüsselkonzepte des Fernsehens, welches YouTube, ähnlich wie der Film, nicht anbieten kann. Anstatt einzelne YouTube-Videos ausschließlich nacheinander abspielen zu können, ermöglicht es YouTube, zwischen den einzelnen Exemplaren hin- und herzuwechseln oder (mittels Fenster oder *tabs*) auch mehrere parallel zu sehen.⁵²⁸ In diesem Sinne definiert das Fernsehen sich über Zeit beziehungsweise Sukzession, während YouTube seine Videos in einer räumlich zu fassenden Struktur, die durch Parallelität gekennzeichnet ist, vereint.⁵²⁹

Trotz der Ähnlichkeiten, die zwischen YouTube und dem Fernsehen bestehen – nicht zuletzt durch die vielen Video-Uploads, die dem televisuellen Medium direkt entnommen wurden – kann YouTube nicht als digitale Fortführung des Fernsehens im Medium des Internet verstanden werden. Im nächsten Abschnitt soll die mögliche Nähe von YouTube zum Konzept der Distributionsplattform erläutert werden.

4.1.2. YouTube als *video sharing*-Plattform

Jean Burgess und Joshua Green betonen, dass YouTube selbst keine Inhalte produziert, sondern in seinem Funktionieren von den Aktivitäten seiner UserInnen abhängt. Vielmehr stellt YouTube eine Plattform zur Verfügung, um Videos unterschiedlicher Herkunft (professionell, *user-generated* oder aus anderen Medien wie etwa dem Fernsehen oder Film) zu zeigen und zu teilen.⁵³⁰ Dies ist eine weitere Eigenschaft, welche YouTube von anderen (Unterhaltungs-)Medien wie beispielsweise dem Film oder dem Fernsehen unterscheidet. Allerdings scheiden sich auch bei der Ansicht, YouTube sei eine Art *media distributor*, die Geister:

„On the one hand, YouTube.com presents and views itself as a platform and not a regular media distributor, especially when copyright issues are involved. [...] on the other hand, Google [seit 2006 Besitzer von YouTube.com, Anm.] clearly is a vertically integrated corporation operating in distributed ways.“⁵³¹

Während YouTube selbst sich also als Plattform zur Selbst-Entfaltung darstellt, sind sein Aufbau und seine Strukturierung klar an ein Modell der Medienverteilung – beispielhaft an seiner einfachen An- und Einpassung in anderen Medien – angelehnt. Dass die Bezeichnung Plattform

⁵²⁸ Vgl. ebd., S. 32

⁵²⁹ Vgl. ebd., S. 33

⁵³⁰ Vgl. Burgess/Green 2009, S. 4

⁵³¹ Snickars/Vonderau 2009, S. 12

zur Beschreibung der in YouTube realisierbaren Nutzungsmöglichkeiten nicht ausreichend ist, beweist die Diskussion um das nächste Identifikationsmedium, welches an YouTube herangetragen wird: das (Medien-)Archiv.

4.1.3. YouTube als Archiv

In einigen Diskussionen wird YouTube eine starke Ähnlichkeit zu Medien-Archiven zugestanden. Rick Prelinger geht so weit zu konstatieren, dass YouTube – vor allem durch seine Nutzung durch die UserInnen auf diese Weise – Züge eines Online-Bewegtbild-Archives angenommen hat.⁵³² Allerdings unterscheidet sich YouTube durch einige Eigenheiten von konventionellen Archiven: So ist YouTube ungleich offener für die unterschiedlichsten Beiträge, vermischt persönliche mit kommerziellen Inhalten, wird hauptsächlich durch seine NutzerInnen verwaltet (durch Hochladen, Betitelung und *tagging* der Dateien), birgt nur wenige Zugangs- und Nutzungsbeschränkungen, bietet Ansätze eines sozialen Netzwerks und außerdem die Freiheit des unlimitierten Zitates und der leichten Einbettung der Videos in anderen medialen Formaten.⁵³³

„[T]he archive analogy stresses the possibility that users can find material there and reuse it for their own purposes [...].“⁵³⁴

Allerdings gibt es auch in dieser Diskussion einige Gegenstimmen, die YouTube seine vollständige Identifikation mit der Archiv-Analogie absprechen. So führt beispielsweise der fehlende Auftrag YouTubes, für eine dauerhafte Speicherung der hochgeladenen Videodateien zu sorgen, zu Unsicherheiten der Bezeichnung von YouTube als Archiv.⁵³⁵

„I don't see any evidence that YouTube is attempting to undertake long-term preservation of any of the material it hosts, which is surely a core function of an archive [...]. As far as I can see, YouTube is essentially an infrastructure for the distribution of video content for end user viewing.“⁵³⁶

Jean Burgess und Joshua Green bezeichnen YouTube als „accidental archive“, welches sich weniger aus der ursprünglichen Absicht der Betreiber als vielmehr der Nutzung durch die

⁵³² Vgl. Rick Prelinger, „The Appearance of Archives.“ In: Pelle Snickars/Patrick Vonderau (Hg.) *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden 2009, S. 268 – 274, hier S. 269

⁵³³ Vgl. ebd., S. 270 – 272

⁵³⁴ Kessler/Schäfer 2009, S. 276

⁵³⁵ Vgl. Prelinger 2009, S. 268

⁵³⁶ Leo Eticknap, „The YouTube issue“, <http://palimpsest.stanford.edu/byform/mailling-lists/amia-1/2006/10/msg00274.html> (zuletzt aufgerufen am 15.02.2009), zitiert nach Kessler/Schäfer 2009

UserInnen der Webseite begründet.⁵³⁷ Ihnen zufolge könnte die Zukunft YouTubes wie folgt aussehen:

„[...] a record of contemporary global popular culture (including vernacular and everyday culture) in video form, produced and evaluated according to the logics of cultural value that emerge from the collective choices of the distributed YouTube user community. YouTube is thus evolving into a massive, heterogeneous, but for the most part accidental and disordered, public archive.“⁵³⁸

Frank Kessler und Mirko Tobias Schäfer entfernen sich in ihrer Meinung YouTube gegenüber vom Bild des Archivs und ziehen dazu die Analogie eines Aufbewahrungsortes oder – behältnisses heran. Dieser Ort der Verwahrung ist jedoch, anders als das Archiv, von Instabilität gekennzeichnet:

„[T]he database can be described as a repository for audiovisual material that is simultaneously stable and unstable. Instability results, to begin with, from the rather incoherent and unorganized way in which videos are indexed, labeled and filed. But at the same token, stability is generated through the organization of content in the form of a dense layer of meta-information consisting of titles, tags and descriptions. Another factor categorizing YouTube as an unstable repository is the uncertainty as to whether or not uploaded videos remain on YouTube.“⁵³⁹

Gleichzeitig bezeichnen sie das Videoportal als Datenbank für audiovisuelles Material, was wiederum eine der mannigfaltigen Interpretationsspielarten einläutet: You-Tube als eine virtuelle Datenbank.

4.1.4. YouTube als Datenbank

Geert Lovink sieht im 21. Jahrhundert einen Wechsel der Unterhaltungsgewohnheiten der westlichen Welt von vereinzelt Medien hin zu universellen Datenbanken:

„We no longer watch films or TV; we watch databases. Instead of well-defined programmes, we search one list after another.“⁵⁴⁰

Dementsprechend ist auch die Aufmerksamkeit, die für mediale Produkte aufgewendet wird, von Datenbanken beeinflusst und angeführt.⁵⁴¹

⁵³⁷ Vgl. Burgess/Green 2009, S. 87

⁵³⁸ Ebd., S. 88

⁵³⁹ Kessler/Schäfer 2009, S. 286

⁵⁴⁰ Geert Lovink, „The Art of Watching Databases. Introduction to the Video Vortex Reader“, In: Geert Lovink/Sabine Niederer (Hg.), *Video Vortex Reader. Responses to YouTube*, Amsterdam: Institute of Network Cultures 2008, S. 9 – 12, hier S. 9

„Allowing oneself to be led by an endlessly branching database is the cultural constant of the early 21st century. [...] The brevity of many online videos does not detract from this. Their short-lived character suits the meager concentration people can muster for the average media product.“⁵⁴²

Pelle Snickars und Patrick Vonderau sehen YouTube allerdings als mehr als eine reine Datenbank: eine Erkenntnis, die sich aus den vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten ergibt:

„From a computer-science viewpoint, YouTube is nothing but a database, but in any given cultural context, moving onto the platform and watching a video obviously entails more than that.“⁵⁴³

Von einem sozial- und kommunikationswissenschaftlichem oder auch marktwirtschaftlichen Standpunkt aus kann das Videoportal YouTube auch als Laboratorium zum Nutzungsverhalten beziehungsweise zu den Vorlieben der UserInnen herangezogen werden, wie das nächste Kapitel beweist.

4.1.5. YouTube als Labor

Trotz dem Fokus auf audiovisuelle Produkte beinhaltet YouTube auch reines Textmaterial und Hyperlinks, die der Untersuchung verschiedener Erkenntnisinteressen dienen können:

„The YouTube database [...] does not only consist of video files, but also contains titles, brief descriptions called 'info', tags, hyperlinks to the uploader's site or to related material, as well as user comments [...]. In addition, it stores data concerning the number of views, popularity ratings, flagging rates, recursive links and other kinds of statistical material.“⁵⁴⁴

Die Kategorisierung der einzelnen Videos nach ihrer Popularität, welche von der Seite vorgenommen wird, kann in verschiedensten Studien hilfreich sein: zu den Kategorien zählen „Most Viewed“, „Most Favorited“, „Most Responeded“ und „Most Discussed“.⁵⁴⁵ Wie Snickars und Vonderau feststellen, haben diese Kategorien neben ihrer wissenschaftlichen Funktion auch einen Effekt auf die UserInnen selbst: durch ihre ständige Präsenz können sie eine Normalisierung der Nutzungsgewohnheiten und damit eine Geschmacksbildung des Publikums

⁵⁴¹ Vgl. ebd., S. 10

⁵⁴² Ebd. S. 12

⁵⁴³ Snickars/Vonderau 2009, S. 13

⁵⁴⁴ Kessler/Schäfer 2009, S. 279

⁵⁴⁵ Vgl. Burgess/Green 2009, S. 38

nach sich ziehen.⁵⁴⁶ Dieser Effekt stellt zum einen die Brauchbarkeit derartiger Kategorien für die empirische Feldforschung in Frage, zum anderen eröffnet er neue Erkenntnisinteressen, welche die Konsequenzen der YouTube-Nutzung auf Individuen und auf die Bildung von Interessensgruppierungen und Fan-Aktivitäten zum Thema haben.

4.2. Konklusion: YouTube – Medienhybrid und Hypermedium

Nach dieser kurzen Abhandlung über die vielfältigen Interpretations- und Identifikationsmöglichkeiten, die YouTube anbietet, ist festzustellen, dass eine eindeutige Einordnung dieser Internet-Plattform – zumindest in der Welt der konventionellen Medien – nicht möglich ist.

„[W]hatever analogy is drawn to existing institutions or functions [...] will fall short on one level or another, only partly covering the rather specific way in which such a video-sharing facility functions.“⁵⁴⁷

Burgess und Green stellen zudem klar, dass YouTube nicht als isoliertes Medium beobachtet werden kann, sondern seine Signifikanz durch die (interaktive) Nutzung menschlicher AgentInnen erhält.⁵⁴⁸ Henry Jenkins bezeichnet YouTube deshalb als „hybrid space“, dessen wechselnder, zirkulierender und fluktuierender Inhalt, dessen wechselnde NutzerInnen und Nutzungsbedingungen und dessen wechselndes Interface kein statisches System, sondern ein dynamisches Wechselspiel von Inhalt und Anwendungsspielarten darstellt.⁵⁴⁹ YouTube ist außerdem aufgrund der verschiedenartigen Herkunft seiner Videoinhalte – aus dem Medium des Fernsehens, des Films, des Internets sowie *user-generated-content* und diverse Mischungen dieser Mediengattungen – als Medienhybrid zu bezeichnen:

„[...] YouTube represents a hybrid, or perhaps a convergent medium, one in which familiar music videos and copyrighted movie clips rub shoulders with original user-

⁵⁴⁶ Vgl. Snickars/Vonderau 2009, S. 17

⁵⁴⁷ Kessler/Schäfer, S. 277

⁵⁴⁸ Vgl. Burgess/Green, S. 47; Thomas Elsaesser fügt dem hinzu: „Photography, cinema, television and the Internet are all hybrids in this respect: they gather and store sense data that is useless without the human interface, but exceeds in quantity what humans can make sense of, and also what narrative can contain, i.e. articulate, ‘linearize’ or ‘authorize’.“ Thomas Elsaesser, „Tales of Epiphany and Entropy: Around the World in Eighty Clicks.“ In: Pelle Snickars/Patrick Vonderau (Hg.) *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden 2009, S. 166 – 186, hier S. 166

⁵⁴⁹ Vgl. Jenkins 2009, S. 122

generated content and with content that combines original material with copyrighted material [...].⁵⁵⁰

Burgess und Green verorten allerdings Spannungen zwischen den konventionellen Medieninhalten auf YouTube und den *user-generated* Videos beziehungsweise auch jenen Videos, die beide Arten kombinieren. Aus diesem Grund wird YouTube zu einem umkämpften Feld, auf dem „alte“ und „neue“ Medienindustrien, Medienformen und –praktiken aufeinander treffen und in dem Unsicherheiten und neue Partizipations- und Machtverhältnisse entstehen.⁵⁵¹ In diesem Sinne ist YouTube ein „mediated cultural system“⁵⁵² und ein Ausdruck der „participatory culture“⁵⁵³.

Die auf YouTube vertretene Mischung aus Text, audiovisuellem Material und Hyperlinks, die entweder auf Produkte der eigenen Webseite oder aber (beispielsweise via Werbebanner) auch auf andere Webseiten verlinken, macht YouTube.com neben seiner Bezeichnung als Medienhybrid außerdem zu einem Hypermedium:

„Als Hypermedia oder Hypermedialität bezeichnet man eine Variante von [Hypertext](#) unter expliziter Betonung des [multimedialen](#) Aspektes. [...] Sowohl Hypertext als auch Hypermedia beruhen auf der Verknüpfung von [Knoten](#) [...]; diese Knoten können verschiedene Medien enthalten wie [Text](#) (im engeren Wortsinn als Abfolge von [Sätzen](#)), [Grafik](#) (statische Bilder), [Video](#) (Bewegtbilder) und [Ton](#) (Geräusch-, Sprach- und Musikereignisse).“⁵⁵⁴

Beide Eigenschaften von YouTube.com – ihre Identität als Medienhybrid und Hypermedium – machen YouTube zu einem dynamischen und in seinen Funktionsweisen und Effekten noch nicht vollständig ausgedeuteten medialen Phänomen. Die vorangegangene Aufstellung der unterschiedlichen Analogien, die an YouTube herangetragen werden, macht jedoch deutlich, dass eine Identifikation mit älteren Medien wie dem Fernsehen oder dem Archiv nicht ausreicht, um

⁵⁵⁰ Mark Andrejevic, „Exploiting YouTube: Contradictions of User-Generated Labor.“ In: Pelle Snickars/Patrick Vonderau (Hg.) *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden 2009, S. 406 – 423, hier S. 407; William Uricchio führt dies teilweise auf das Zögern der Film- und Fernsehindustrie zurück, ihre „Texte“ (kostenlos) auf YouTube zur Verfügung zu stellen, wodurch die Plattform von *user-generated-content* gefüllt werden konnte, bevor auch konventionelle Medientexte aus Film, Fernsehen *et cetera* auf der Plattform hochgeladen wurden. Vgl. Uricchio 2009, S. 35

⁵⁵¹ Vgl. Burgess/Green, S. 14

⁵⁵² Ebd., S. 7

⁵⁵³ „Participatory culture is a term that is often used to talk about the apparent link between more accessible digital technologies, user-created content, and some kind of shift in the power relations between media industries and their consumers.“ Ebd., S. 10

⁵⁵⁴ Wikipedia, *Hypermedia*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Hypermedia> (zuletzt aufgerufen am 31.01.2013)

alle Funktionen, welche das Videoportal (potentiell) erfüllt, zu beschreiben. Klar scheint allerdings folgende Erkenntnis zu sein: YouTube ist erstens, wofür es gebraucht wird (inklusive der Einschränkungen, die von den BetreiberInnen bewusst getroffen werden oder jenen, die durch das digitale Medium entstehen) und zweitens, womit es „gefüttert“ wird (also *content* aus älteren Medien oder Inhalte der UserInnen). Beides kennzeichnet YouTube als heterogenes Mediensystem, welches die Eigenschaften des (digitalen) Medienhybrids und des Hypermediums in sich vereint.

Um den Forschungsgegenstand der vorliegenden Arbeit, das YouTube-Fanvideo, in einen medienwissenschaftlichen Kontext von Remedialisierung und Intermedialität stellen zu können, ist es nun erforderlich, diese medienwissenschaftlichen Felder vorzustellen.

5. Remediatisierung

Der Begriff der Remediatisierung, erstmals als eine Grundthese der neueren Medienforschung angelegt von Jay David Bolter und Richard Grusin, stellt für die vorliegende Arbeit sowohl einen theoretischen Schlüsselbegriff als auch eine analytische Leitkategorie dar. Aus diesem Grund ist es notwendig, das Prinzip der Remediatisierung genau zu durchleuchten und es im Anschluss mit den ihm verwandten Begriffen der Intermedialität, der Hypermedialität und der Unmittelbarkeit (letztere Begriffe, die von Bolter und Grusin als jenem der Remediatisierung immanent zugeschrieben werden) in Bezug zu setzen. Aufgabe dieses Kapitels wird es daher sein, die Grundannahmen der Remediatisierung zu erläutern, sowie ihre unterschiedlichen Erscheinungsbilder aufzuzeigen und sie mit den rezenten Debatten und Studien, die ebenfalls mit dem Begriff der Remediatisierung arbeiten, in Berührung zu bringen. Schließlich soll das theoretische Konstrukt Remediatisierung anhand des Forschungsgegenstandes des YouTube-Fanvideos auf seine Wirksamkeit und Nutzbarkeit als analytisches Schema hin überprüft werden.

5.1. Die Grundannahmen der Remediatisierung

Jay David Bolter und Richard Grusin diagnostizieren im Mediengebrauch beziehungsweise in der visuellen Repräsentationsweise der (westlichen) Gegenwartskultur eine Tendenz, die bereits seit mehreren hundert Jahren sukzessive vorangetrieben wird und welche von Bolter und Grusin die „Doppellogik der Remediatisierung“⁵⁵⁵ genannt wird. Demzufolge strebt die Kultur danach, ihre Medien einerseits stets zu vermehren, andererseits all ihre Spuren zu löschen:

„[I]deally, it wants to erase its media in the very act of multiplying them.“⁵⁵⁶

Das oberste Ziel jedes (digitalen) Mediums scheint es, folgt man dieser Logik, zu sein, den Eindruck zu erwecken, man nehme die virtuelle Realität unvermittelt – also ohne die Zwischenschaltung eines Mediums – wahr. Im Sinne der Doppellogik der Remediatisierung ist dieser Eindruck von Unmittelbarkeit jedoch nur in der ständig erweiterten Vermehrung der

⁵⁵⁵ Jay David Bolter/Richard Grusin, *Remediation. Understanding new media*, Cambridge/Massachusetts: MIT Press 1999, S. 5

⁵⁵⁶ Ebd., S. 5

Medien – der Hypermedialität – zu erreichen. Unmittelbarkeit und Hypermedialität sind demnach wechselseitig voneinander abhängig.⁵⁵⁷

5.1.1. Unmittelbarkeit und Hypermedialität: Strategien der Remediatisierung

Bolter und Grusin bauen ihre Argumentationslinie auf der These auf, dass seit der Renaissance alle Arten der Medien, insbesondere jene der visuellen Repräsentation, zwischen Unmittelbarkeit und Hypermedialität – Transparenz und Undurchsichtigkeit – oszillieren.⁵⁵⁸ Gleichzeitig stellen die beiden Autoren fest, dass das Bedürfnis der Menschheit – das bei Bolter und Grusin als eine Art anthropologische Konstante gedacht wird – nach Unmittelbarkeit ebenso „alt“ ist wie seine Befriedigung durch die Anwendung mehrerer Medien.⁵⁵⁹ Dennoch sind Unmittelbarkeit und Hypermedialität nicht als fixe Entitäten zu betrachten: ihre Auffassung ist abhängig von den Ansichten, welche zur Zeit und in der Kultur der jeweiligen Mediennutzung vorherrschend sind; zudem unterscheidet sie sich nicht nur sozial und kulturell, sondern auch zwischen den einzelnen UserInnen und BetrachterInnen. Auch das jeweilige Medium, welches remediatisiert – oder der Remediatisierung unterzogen wird – stellt eigene Bedingungen für die Art und den (unter anderem kommerziellen) Erfolg des Remediatisierungsprozesses auf:

„Their [the medias', Anm.] impact is thus always relationally-determined: claims of greater immediacy and interactivity for users, a more enhanced realism, or greater speed of communication are always dependent on the scope and limits of the existing media.“⁵⁶⁰

Lyons und Plunkett spielen hier vor allem auf die Möglichkeiten der Einzelmedien zur Fusion, Intermedialität beziehungsweise zum *crossover* und zur Konvergenz an und fordern dazu auf, die Mediengeschichte nicht (ausschließlich) als Geschichte der jeweiligen Einzelmedien zu betrachten, sondern

„[...] to rethink the boundaries of film and media history. Rather than flattening the historical differences so that 'new media' are prefigured or anticipated by 'old media', sections create unexpected constellations, to use Walter Benjamin's phrase, which cause us to rethink both past and present.“⁵⁶¹

⁵⁵⁷ Vgl. ebd., S. 6

⁵⁵⁸ Vgl. ebd., „Theory-Preface“

⁵⁵⁹ Vgl. ebd., S. 12

⁵⁶⁰ James Lyons/John Plunkett, „Introduction.“ In: dies. (Hg.), *Media Histories. From the magic lantern to the internet*, Exeter: University of Exeter Press 2007, S. xvii – xxv, hier S. xviii

⁵⁶¹ Ebd., S. xviii – xix

Aus diesem Grunde ist auch das Phänomen der Remediatisierung keine feststehende Figuration:

„Remediation always operates under the current cultural assumptions about immediacy and hypermediacy.“⁵⁶²

Auf diese Art begegnen Bolter und Grusin den sich immerfort ändernden Vorstellungen der Medienwissenschaft von ihrem Forschungsgegenstand und halten somit die Anwendbarkeit ihres Analysevorschlages beweglich – was mit dem Aufgriff des Remediatisierungskonzeptes durch MedienwissenschaftlerInnen wie James Lyons und John Plunkett, Damian Sutton, Andrea Seier und spezifischen Studien von Bolter und Grusin selbst, die sich mit dem Remediatisierungsbegriff auseinandergesetzt haben, nachzuweisen ist. Das vorliegende Kapitel wird sich dieses Nachweises unter anderem annehmen.

Bolter und Grusin versuchen in ihrer Arbeit, eine Art der Evolution von Unmittelbarkeit und Hypermedialität sowie ihrer gegenseitigen Abhängigkeit zu etablieren, indem sie ihren historischen Ursprüngen und Veränderungen nachspüren, was sie von den Bemühungen um perspektivische Repräsentation in der Renaissance bis zum digitalen Interface der neuen Medien führt. Während diese „Evolution“ ein eher lineares Bild der Entstehungsgeschichte der Medien evoziert, relativieren Bolter und Grusin diese Herangehensweise, wenn sie auf die verschiedenen Formen der Remediatisierung zu sprechen kommen, worauf auch Plunkett und Lyons in ihrer Arbeit zur Mediengeschichte hinweisen.⁵⁶³ Die vorliegende Arbeit konzentriert sich vorrangig auf die Arbeit der UserInnen mit dem digitalen Interface im Zusammenhang mit dem historisch älteren Medium Film, daher sollen die Logiken von Unmittelbarkeit und Hypermedialität hauptsächlich vor diesem Hintergrund beleuchtet werden.

Bolter und Grusin argumentieren, dass sich die Wirksamkeit von Unmittelbarkeit und Hypermedialität in Hinblick auf das Medium Film parallel zu dessen Entwicklung vom Kino der Attraktionen zum narrativen Film verändert habe.⁵⁶⁴ Das Kino der Attraktionen wurde, so das Autorenduo, mit seiner Transparenz und Unmittelbarkeit beworben, gleichzeitig förderte es

⁵⁶² Bolter/Grusin 1999, S. 21

⁵⁶³ Lyons/Plunkett 2007, s. Zitat oben

⁵⁶⁴ Bolter und Grusin nehmen hier Bezug auf Tom Gunnings Arbeit zum Attraktionskino: Tom Gunning, „The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. In: Thomas Elsaesser, *Early Cinema: space – frame – narrative*. London: British Film Institute 1990, S. 56 – 62

jedoch das Bewusstsein des damaligen Publikums über sein Bedürfnis nach dieser Unmittelbarkeit:

„The members of the audience oscillated between a sense of immediacy and an awareness of that sense: in other words, they experienced the same duality of looking *at* and looking *through* that is a feature of collage, photomontage, and ‘elite’ modern art in general. Finally, it seems likely that the various members of the audience would have varied in the degree to which they were conscious of and could articulate their awareness.“⁵⁶⁵

Sobald sich das Publikum ihres Bedürfnisses nach Unmittelbarkeit im Klaren wird, tritt die Form des Mediums vor seinen Inhalt und wird somit sichtbar. So schreiben Lorenz Engell und Joseph Vogl in ihrem Vorwort zum *Kursbuch Medienkultur*:

„Medien machen lesbar, hörbar, sichtbar, wahrnehmbar, all das aber mit der Tendenz, sich selbst und ihre konstitutive Beteiligung an diesen Sinnlichkeiten zu löschen und also gleichsam unwahrnehmbar, anästhetisch zu werden.“⁵⁶⁶

Damit argumentieren sie in derselben Richtung wie Marshall McLuhan, der zwischen Medium als Form und Medium als Inhalt trennt:

„Except for light, all other media come in pairs, with one acting as the ‘content’ of the other, obscuring the operation of both.“⁵⁶⁷

Die Hypermedialität des Mediums Film tritt in den Vordergrund. Mit dem Wandel vom Kino der Attraktionen zum Kino der narrativen Integration veränderte sich auch die Art, wie Transparenz und Hypermedialität operieren. In dem Versuch, das Filmpublikum immersiv an das Filmgeschehen zu binden, wird im Zuge der Filmproduktion der Einsatz der verschiedenen beteiligten Medien verstärkt. Bolter und Grusin bemühen Hitchcocks *Vertigo* (USA 1958) als Beispiel für das Gegeneinanderarbeiten von Unmittelbarkeit und Hypermedialität: Während sowohl die subjektive Kamera als auch die Bildverzerrung den Effekt der Unmittelbarkeit

⁵⁶⁵ Bolter/Grusin 1999, S. 155 – 156; Hier nehmen Bolter und Grusin Bezug auf die zuvor etablierte Metapher des looking *at* und des looking *through*: Während sich looking *at* auf das Bewusstsein der Anwesenheit eines Mediums bezieht (z.B. die Leinwand), reflektiert looking *through* die Immersion der BetrachterInnen durch den Inhalt des Mediums (z.B. Fenster). Looking *at* steht demnach für Hypermedialität/Form, looking *through* für Unmittelbarkeit/Inhalt. Vgl. ebd., S. 41ff

⁵⁶⁶ Lorenz Engell/Joseph Vogl, „Vorwort“, In: Claus Pias/Joseph Vogl/Lorenz Engell/Oliver Fahle/Brigitta Neitzel (Hg.), *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*, Stuttgart: DVA 2002⁴, S. 8 – 11, hier S. 10

⁵⁶⁷ Marshall McLuhan, *Understanding Media. The extensions of man*, London [u.a.]: Routledge 2006⁶, S. 57

verstärken sollen um den Schwindel des Protagonisten auf das Publikum zu übertragen, machen beide zur gleichen Zeit auf den Einsatz von verschiedenen Medien aufmerksam.⁵⁶⁸ Um die Illusion von Unmittelbarkeit zu erzeugen, ergreift der Film unterschiedlichste Maßnahmen. Dabei variieren die Ansichten beziehungsweise das Verständnis von Unmittelbarkeit unter den einzelnen FilmemacherInnen stark, wie Andrea Seiers Studie über die DOGMA 95-Bewegung aufzeigt: Richard Grusin und J. David Bolter verorten die Unmittelbarkeit des Mediums Film (insbesondere des Hollywood-Kinos) in den konventionalisierten Genregrenzen, der Remedialisierung beziehungsweise der filmischen Adaption von literarischen Werken, im Einsatz der subjektiven Kamera, digitaler Technik sowie des (wiederum von gängigen Konventionen abhängigen) Schauspiels.⁵⁶⁹ „Erst das Zitieren von Konventionen der Unmittelbarkeit erzeugt den Eindruck von Unmittelbarkeit“⁵⁷⁰, wie Andrea Seier in ihrer Arbeit über Remedialisierung und Performance feststellt. In ihrer Abhandlung über die DOGMA 95-Bewegung hat sie deutlich gemacht, dass die von Bolter und Grusin als Träger der (filmischen und daher imaginierten) Unmittelbarkeit konstatierten Techniken als solche angefochten werden können.

„Unmittelbarkeit wird [in der DOGMA 95-Bewegung, Anm.] nicht mit, sondern gegen Digitalität behauptet. Das Diktat der Unmittelbarkeit, das Bolter und Grusin als konstitutiv für das Hollywood-Kino beschreiben, folgt am Beispiel der DOGMA-Filme anderen Regeln.“⁵⁷¹

Im Folgenden beschreibt Seier die von Lars von Trier und Thomas Vinterberg im Jahr 1995 festgelegten Regeln – das „Keuschheitsgelübde“⁵⁷² – der DOGMA-Filme, welche den Anspruch erheben, das Medium Film an ein Ideal der Unmittelbarkeit heranzuführen:

„Das dort erstellte Regelwerk ruft dazu auf, bei der Herstellung von Filmen auf Studioaufnahmen, künstliches Licht, Requisiten, Ausstattung und Schminke, Nachbearbeitung von Bild und Ton, 'vordergründige Actionszenen', zeitliche und geografische Verfremdungen und Genrekonventionen zu verzichten.“⁵⁷³

⁵⁶⁸ Vgl. Bolter/Grusin 1999, S. 150

⁵⁶⁹ Vgl. ebd., S. 148ff

⁵⁷⁰ Andrea Seier, *Remedialisierung: die performative Konstitution von Gender und Medien*, Berlin: Lit 2007, S. 77

⁵⁷¹ Ebd., S. 86

⁵⁷² Ebd., S. 86

⁵⁷³ Ebd., S. 86 – 87

Bolter und Grusin sehen das Scheitern des (Hollywood-)Films an seinen Unmittelbarkeitsvorstellungen im Zusehverhalten des Publikums: Das Faszinosum Film kann den Eindruck der Unmittelbarkeit nicht aufrechterhalten – und der Grund dafür liegt in eben den Mitteln, die er zum Erreichen dieses Eindrucks anwendet. Die Aufmerksamkeit des Publikums oszilliert zwischen seiner Immersion in das Filmgeschehen und der Frage, wie das Geschehen auf Film gebannt werden konnte:

„This amazement requires hypermediacy, and so the double logic of remediation is complete.“⁵⁷⁴

Auch Andrea Seier sieht das Projekt DOGMA an die Grenzen seiner Unmittelbarkeitsforderung stoßen:

„Und dennoch [trotz des erklärten Unmittelbarkeitsanspruches, Anm.] lässt sich auch in diesem Kontext das Ineinandergreifen von Unmittelbarkeit und Hypermedialität beobachten, womit sich der selbst formulierte Anspruch, mit DOGMA-Filmen die andere Seite des Hollywood-Kinos darzustellen, entsprechend relativiert.“⁵⁷⁵

Seier argumentiert, dass in der DOGMA-Bewegung der bewusste Verzicht auf Hollywood-Konventionen einen Eindruck von Unmittelbarkeit erzeugen soll. Es ist jedoch anzumerken, dass der Begriff der Unmittelbarkeit und Authentizität von Bolter und Grusin sich von jenem der DOGMA-Bewegung unterscheidet. Während Bolter und Grusin die Unmittelbarkeit des Filmes tendenziell als eine Funktion der Publikumsimmersion beschreiben, handelt es sich bei der DOGMA-Interpretation um die Bemühung, „zur Sache selbst“ vorzudringen und die Prozesse der Mediatisierung zum Verschwinden zu bringen.⁵⁷⁶ – was eine unmögliche Unterscheidung zwischen „der Sache selbst“ und ihrer Darstellung erfordert.

„Unmittelbarkeit ist [...] keine Eigenschaft von DOGMA-Filmen. Sie muss vielmehr als Effekt einer Relation zwischen DOGMA-Filmen und Nicht-DOGMA-Filmen angesehen werden.“⁵⁷⁷

Ist die Unmittelbarkeit im Film im Sinne von Bolter und Grusin ein Effekt der Immersion, wird gerade diese Immersion, das heißt das Hineinziehen des Publikums in das Filmgeschehen im

⁵⁷⁴ Bolter/Grusin 1999, S. 158

⁵⁷⁵ Seier 2007, S. 86

⁵⁷⁶ Ebd., S. 90

⁵⁷⁷ Ebd., S. 89

Sinne des looking *through* in den DOGMA-Filmen – zumindest teilweise – durch das Abweichen von filmischen Konventionen verhindert.

„In einer fast paradoxen Weise führt der Verzicht auf bestimmte Konventionen der filmischen Inszenierung, wie z.B. der Verzicht auf künstliches Licht und die damit notwendigen räumlichen Vorgaben für Schauspieler und ihre Bewegungen, gerade dazu, dass sich das Medium selbst, sei es durch – an konventioneller Ästhetik gemessen – ‘schlecht’ ausgeleuchtete Einstellungen, sei es durch das Nachschwenken der Kamera, die die Schauspieler verfolgt, erst zeigt.“⁵⁷⁸

Es folgt die Erkenntnis eines Paradox: Ist es bei Bolter und Grusin die Folge der Hypermedialität – Kamera, digitale Filmtechnik, Schauspiel, *et cetera* – welche den Eindruck der Unmittelbarkeit und Authentizität beim Publikum hemmt, so ist es im Falle der DOGMA-Filme das Fehlen dieser Kunstgriffe, welche die Immersion des Publikums unterbricht oder von Anfang an untergräbt. Allerdings stehen laut Seier

„[...] die oft verwackelte Kamera oder das im Bild hängende Mikrofon [...] der Erfahrung von Authentizität nicht im Wege. Vielmehr wird, ganz im Sinne von Bolter und Grusin, gerade die Präsenz des Mediums als authentisch wahrgenommen.“⁵⁷⁹

Wiederum schließt diese Authentizitätserfahrung an filmische aber auch an Konventionen des Fernsehens und der Fotografie an: das Genre der Dokumentation oder des Amateurvideos⁵⁸⁰ evozieren eine Art der Authentizität, welche ein konventioneller (Hollywood-)Film kaum erreichen kann.

„Gerade da, wo der Film ‚zu sich selbst‘ zurückkehren will, greift er auf Konstellationen zurück, die aus anderen Medien wie dem Fernsehen und der Fotografie, aber auch aus dem Bereich des Dokumentarfilms bekannt sind.“⁵⁸¹

Die Doppellogik der Remedialisierung findet somit im Paradox von Unmittelbarkeit und Hypermedialität ihre Erfüllung. Seiers Bemerkung knüpft an Bolters und Grusins Beobachtung an, dass die Betrachtungsweise von Unmittelbarkeit und Hypermedialität untrennbar mit den zeitlichen und kulturellen Bedingungen – und Gewohnheiten – der jeweiligen Mediennutzung einerseits und den an der Konstitution des Remedialisierungseffektes beteiligten Medien und ihrer Entstehungsgeschichte andererseits verbunden sind. So unterliegt die „Geburt des Filmes

⁵⁷⁸ Ebd., S. 93

⁵⁷⁹ Ebd., S. 93 – 94

⁵⁸⁰ Vgl. ebd., S. 94

⁵⁸¹ Ebd., S. 94

aus der Fotografie“ seit jeher unterschiedlichen theoretischen Standpunkten, in welchen auf das Prinzip der Remediation in größerem oder geringerem Ausmaß angespielt wird. Damian Sutton hat in seinem Essay „‘The suppleness of everyday life’, CGI, the Lumières, and Perception after Photography“ einen Bogen vom frühen Film bis zum heutigen Einsatz von Computer Generated Imagery (CGI) gespannt, um den Film im Zeitalter der Digitalisierung über sein Potential von Unmittelbarkeit und Hypermedialität zu befragen:

„The first few years of its invention are responsible materially and philosophically, for certain ideas of cinema as well as wider ideas of perception.“⁵⁸²

Was er über die frühe Fotografie sagt – „whatever is in front of the lens when this [die Aktivierung des Verschlusses, Anm.] happens is recorded by it“⁵⁸³ – kann grundsätzlich auch für die Aufnahme eines Filmes gelten und somit als eine Art „Nachweis“ der ursprünglichen „medialen Unmittelbarkeit“ von Fotografie und Film angesehen werden.⁵⁸⁴ Mit der Entwicklung der Montage- und später der CGI-Technik verschiebt sich der Prozess des Fotografierens und Filmens weg vom ursprünglichen Objekt.

„[T]he process itself has become more and more remote from the act of recording ‘live’ action. Digital convergence has ultimately led to a homogeneous cinema image made up of many separate parts individually and differently captured, and which can be made to appear photographed as live action or drawn on two dimensions.“⁵⁸⁵

Digitale oder durch Montage erzeugte Bilder stellen die ursprüngliche indexikalische Beziehung von Objekt und Bild in Frage. Gleichzeitig erklärt Sutton, dass

„[...] the imaginative hold of the photographing camera as an ‘indicator’ of reality has never been stronger, particularly in recent photography and mainstream cinema.“⁵⁸⁶

Wenn Sutton hinzufügt, dass

⁵⁸² Damian Sutton, „‘The suppleness of everyday life’, CGI, the Lumières, and Perception after Photography“, In: James Lyons/John Plunkett (Hg.), *Media Histories. From the magic lantern to the internet*, Exeter: University of Exeter Press 2007, S. 18 – 29, hier S. 29

⁵⁸³ Ebd., S. 18

⁵⁸⁴ Der Ausdruck „mediale Unmittelbarkeit“ soll verdeutlichen, dass es sich nicht um Unmittelbarkeit in ihrer ursprünglichen Wortbedeutung (also: der Wahrnehmung einer nicht mediatisierten Realität) handeln kann. Vielmehr ist damit die unmittelbare und gleichzeitige Anwesenheit von Kamera und Objekt gemeint, welche in einer indexikalischen Verbindung von Objekt/Realität und Bild/Kamera endet.

⁵⁸⁵ Ebd., S. 19 – 20

⁵⁸⁶ Ebd., S. 20

„Computer Generated Imagery (CGI), particularly that used to create fantastic worlds of science fiction or historical worlds of the romantic past, constantly relies upon the appearance of these as having been filmed“⁵⁸⁷

kommt die Doppellogik der Remediatisierung erneut zum Tragen. Während das Prinzip der Unmittelbarkeit des fotografischen und filmischen Bildes (teilweise historisch bedingt) im Bewusstsein des Publikums weiterwirkt, ist die tatsächliche Entstehung des Bildes beziehungsweise des Filmes mit Hilfe hypermedialer Verfahren bewerkstelligt worden. Um den Eindruck der (medialen) Unmittelbarkeit – der indexikalischen Beziehung von Bild und Objekt – zu verstärken, so Sutton, werden verschiedene Tricks angewandt; so werden zum Beispiel optische Effekte der hypothetisch anwesenden Kameralinse, wie die Reflexion von Sonnenstrahlen oder die Lichtbeugung in Wassertropfen, die auf die „Linse“ gespritzt sind, „telltale signs of the use of film and camera“⁵⁸⁸, simuliert.⁵⁸⁹ In Suttons Betrachtungsweise findet die Unmittelbarkeit ihren Niederschlag in digitaltechnischen Tricks, die angewandt werden, um das tatsächlich hypermedial entstandenen Bildmaterial zu „kaschieren“. Kirk Pillow geht in seinem Aufsatz „Lens Flare in the Age of Digital Production“ ebenfalls auf filmisch-digitale Effekte ein, welche die hypothetische Existenz einer „abfilmbaren“ Umgebung simulieren.⁵⁹⁰ Pillow stellt sich die Frage, welche kulturelle Funktion eine Simulation der Lichtreflexion in der Kameralinse ausübt, wenn diese erst auf digitalem Weg in das Filmbild eingefügt wurde. Pillow zufolge wurde die Lichtreflexion an der Kameralinse in den 1960er Jahren als ästhetisches Mittel in den Film eingeführt.⁵⁹¹ Zu Beginn dieser Entwicklung diente dieser Effekt, so Pillow, der Erinnerung des Filmpublikums an die artifizielle Herstellung des Filmbildes und an seine Gebundenheit an das Objektiv der Filmkamera. Gleichzeitig jedoch fungierte die Lichtreflexion von Beginn an als Marker des Realismus im Filmbild, da die Zuschauererwartung eine Verbindung von der Kameralinse zu einer realen Lichtquelle zieht und somit das gesamte Filmbild als Abbildung einer real und vorfilmisch existierenden „Welt“ versteht.⁵⁹² Pillow weist in der nunmehr digitalen Produktion dieses „Realitätsmarkers“ auf ein Paradox hin:

⁵⁸⁷ Ebd., S. 20 – 21

⁵⁸⁸ Ebd., S. 23

⁵⁸⁹ Vgl. ebd., S. 21

⁵⁹⁰ Kirk Pillow, *Lens Flare in the Age of Digital Production*, http://iph.fsu.edu/interculture/pdfs/pillow_kirk.pdf (zuletzt aufgerufen am 18.02.2013)

⁵⁹¹ Vgl. ebd., S. 1

⁵⁹² Vgl. ebd., S. 6

„[I]t becomes apparent, that the more that [sic!] the digitally produced images look like ‘traditional’ images photographed or filmed through a lens, the more realistic, oddly enough, the images are. Their realism is parasitical upon the realism of the camera, and most convincing camera realism will be that which builds the effects of the technology into what it represents.“⁵⁹³

Der Effekt der Unmittelbarkeit (sowie des Realismus) wird – trotz des Wissens des Publikums um die Mittelbarkeit des filmischen Bildes – erreicht, indem der digitale Effekt seine Wirksamkeit aus der Erfahrung des Publikums speist: Wie Pillow fest-stellt, ist der Sinn des Publikums für Realität im digitalen Zeitalter untrennbar mit der Vielfalt an Mitteln der Optik (im natürlichen und technisch hergestellten Sinne) ver-bunden.⁵⁹⁴ Anders als Bolter und Grusin, welche dem Sieg des digitalen Bildes über das analoge noch kritisch gegenüberstehen, sehen Sutton und Pillow dieses Unternehmen als annähernd erfolgreich an. Worauf Sutton in seiner Abhandlung nicht eingeht, bringt dafür Ian Christie auf den Punkt:

„[M]oving image media have always been hybrid, and relentlessly engaged in the ‘spectacular demonstration’ of their own premises, as evidenced in the cinema industry’s relentless marketing of innovation.“⁵⁹⁵

Was die digitale Technik zu „vertuschen“ sucht, stellt die Vermarktung des Filmes als Produkt in den Vordergrund: die Hypermedialität des Filmbildes. Erneut erfüllt sich das Paradox der Doppellogik der Remedialisierung: die Wahrnehmung des Publikums oszilliert potentiell zwischen dem unmittelbar scheinenden Filmbild und der Bewunderung der dafür eingesetzten digitalen Technik. Jay David Bolter weist darauf hin, dass die einzelnen (und einander remedialisierenden) Medien in einem Wettstreit um die beste Repräsentation von Realismus entbrannt sind:

„[T]he process of remediation is mutual: digital media (particularly computer and video games) are remediating film and film is remediating these digital forms in return. Producers of digital media want to challenge the cultural status of conventional film and television by appropriating and refashioning the representtational practices of these older forms. Film and television producers are ready to appropriate digital techniques in turn, whether they can do so while retaining what they regard as the key qualities of their system of representation. In these processes of mutual appropriation, the contested field is

⁵⁹³ Ebd., S. 9

⁵⁹⁴ Vgl. ebd., S. 10; Auch hier vollzieht sich die Doppellogik der Remedialisierung, indem der Realismuseffekt durch verstärkten Einsatz mehrerer (analoger und) digitaler Medien erzielt wird.

⁵⁹⁵ Ian Christie, „Toys, Instruments, Machines. Why the Hardware Matters“, In: Lyons/John Plunkett (Hg.), *Media Histories. From the magic lantern to the internet*, Exeter: University of Exeter Press 2007, S. 3 – 17, hier S. 15

the construction of the authentic or the real: the question becomes which media form can offer the viewer a more compelling representation of the real.”⁵⁹⁶

Das Ziel dieser verschiedenen Medien ist es, den Eindruck eines *Als ob* zu vermitteln, indem die Film- und Fernsehbilder sowie die Spielgrafiken glaubhaft und mühelos erscheinen sollen und somit deren „Gemachtheit“ in den Hintergrund treten lassen.⁵⁹⁷

Eine weitere Strategie, in digitalen Medien, zu welchen hier auch der Film zu zählen ist, den Eindruck von Unmittelbarkeit zu erwecken, ist der Versuch der Immersion des Publikums in das Filmgeschehen. Lisa Purse beschreibt in ihrer Untersuchung zu dem Film *The Matrix*⁵⁹⁸, wie dieser Film mittels überbordender Hypermedialität den Eindruck von Dreidimensionalität und damit einer unmittelbaren Gegenwart des Publikums im Film erweckt und gleichzeitig die Grenzen zwischen virtueller und realer Welt verschwimmen lässt.⁵⁹⁹

„[The] moments of display, or hypermediacy, when the camera pulls back to allow the spectator to contemplate the special effect in all its computer-generated glory, are the moments at which the spectator is usually most distant from the action. [...] In *The Matrix*, the most heightened moments of hypermediacy – the bullet-time sequences – are points at which the spectator is *not* asked to step back in this way. By contrast [...] the spectator is drawn fully into the diegetic space, disrupting the conventional spatial relationship between the spectator, the screen, and the filmic world.“⁶⁰⁰

Der Effekt der Dreidimensionalität beschränkt sich, so Purse, jedoch nicht auf die Bewegungen der Kamera während der *bullet-time*-Sequenzen, welche als Bewegungen des Publikums im filmischen Raum gedacht sind; vielmehr ist es die Tatsache, dass die DarstellerInnen des Films auf die Anwesenheit der Kamera – und damit des Publikums – im filmischen Raum reagieren und so den Effekt eines unmittelbaren Erlebens hervorrufen.⁶⁰¹

Peg Aloi stellt in dem Beitrag zu dem Film *The Blair Witch Project*⁶⁰² vor, wie Authentizität und der Effekt der Unmittelbarkeit durch nicht-digital filmische und un- beziehungsweise

⁵⁹⁶ Jay David Bolter, „Transference and Transparency: Digital Technology and the Remediation of Cinema.“ *Intermédialités* 6, 2005, S. 13 – 26, hier S. 14

⁵⁹⁷ Vgl. ebd., S. 16

⁵⁹⁸ *The Matrix*, Regie: Lana (ehem. Laurence) Wachowski/Andrew Wachowski, USA 1999

⁵⁹⁹ Vgl. Lisa Purse, „The New Spatial Dynamicity of the Bullet-Time Effect.“, In: Geoff King (Hg.), *The Spectacle of the Real. From Hollywood to Reality TV and Beyond*, Bristol [u.a.]: intellect 2005, S. 151 – 160

⁶⁰⁰ Ebd., S. 156 – 157

⁶⁰¹ Vgl. ebd., S. 157

⁶⁰² *The Blair Witch Project*, Eduardo Sanchez/Dan Myrick, USA 1999

metafilmische Vorgehensweisen erzielt werden können.⁶⁰³ Die Filmemacher spekulierten in diesem Fall mit der Erfahrung des Publikums, spezielle Konventionen und visuelle Marker als Garanten für Authentizität und Realismus zu akzeptieren. Darunter fallen filmische Verfahren wie verwackelte Bilder von Handkameras, welche ein unmittelbares und ungeskriptetes Erleben des Gezeigten simulieren sollen, das Drehen *on location* und schriftliche Hinweise zu Beginn des Films, die auf eine Echtheit des Materials hinweisen.⁶⁰⁴

„Audiences are constantly reminded of the artificiality of cinema while viewing this film: the ‘realness’ quotient of *Blair Witch* is stymied by jerky camera movement and unscripted, awkwardly repetitive dialogue which, despite being completely natural, nevertheless occasionally has a false ring to it, for audiences weaned on seamless, Hollywood-style narratives.“⁶⁰⁵

Parallel zu diesen filmischen Strategien gingen die Macher des Films so weit, auch im „realen Leben“ Hinweise auf die Authentizität des Filmmaterials zu geben: so wurden die DarstellerInnen auf der Webseite der Internet Movie Database (imdb.com) als verstorben gelistet und Vermisstenanzeigen während der Film premiere ausgegeben.⁶⁰⁶ All diese Unternehmungen hatten zum Ziel, den (fiktionalen) Film unter den Vorzeichen von realen und von den DarstellerInnen unmittelbar erlebten Vorgängen zu präsentieren. Dadurch wurde der Eindruck von Hypermedialität wenn nicht zerrüttet, so zumindest in einem Ausmaß gemindert, dass das Publikum in dem Glauben gelassen wurde, dass zwischen die im Film gezeigten Vorgänge und dem Publikum vor der Leinwand keine Effekte, keine geskripteten Dialoge und komplexen Vorbereitungen geschaltet wurden – auch das ein Hinweis auf größtmögliche Unmittelbarkeit im Bereich des filmischen Mediums, also der bereits erwähnten medialen Unmittelbarkeit.

Wie in diesen vielfältigen Beispielen gezeigt wurde, ist bei jeder Untersuchung von Remedialisierung stets die jeweilige Auffassung von Unmittelbarkeit (und Hypermedialität) zu berücksichtigen: Während Bolter und Grusin in Bezug auf den Film das Prinzip der Unmittelbarkeit als Wahrnehmung des Filmes *qua* Realität beziehungsweise *qua* direkt und tatsächlich unmittelbar wahrgenommenes Geschehen definieren, imaginiert Sutton „sein“

⁶⁰³ Peg Aloï, „Beyond the Blair Witch: A New Horror Aesthetic“, in: Geoff King (Hg.), *The Spectacle of the Real. From Hollywood to Reality TV and Beyond*, Bristol [u.a.]: intellect 2005, S. 187 – 200

⁶⁰⁴ Vgl. ebd., S. 191ff

⁶⁰⁵ Ebd., S. 197, Aloï weist darauf hin, dass ähnliche Verfahren auch eine wichtige Rolle in der DOGMA-Bewegung spielen und teilweise auf diese zurückgreifen.

⁶⁰⁶ Vgl. ebd., S. 196

Publikum als eines, das das Medium Film als solches akzeptiert und wahrnimmt. Bei Sutton agiert die Logik der Unmittelbarkeit demzufolge nicht auf der Ebene der Akzeptanz des Transparenten beziehungsweise unmittelbar Vorhandenen, sondern auf der Akzeptanz des Filmbildes als Abbild etwas in unmittelbarer Anwesenheit der Kamera Vorhandenen. Für beide theoretische Ansätze gilt jedoch weiterhin, dass die Illusion der Unmittelbarkeit immer mit dem verstärkten Einsatz von Hypermedialität einhergeht. Allein die Frage: Was versteht man unter Unmittelbarkeit? unterscheidet die einzelnen theoretischen Positionen voneinander.

Geoff King stellt sich diese Frage im Zusammenhang mit einem *real-life-event* und dessen Repräsentation im Medium Fernsehen: In „Just Like a Movie?: 9/11 and Hollywood Spectacle“ beschreibt King, wie aus einem bruchstückhaften *live*-Fernsehbericht, der sich aus vielen unterschiedlichen Bildquellen speiste, ein filmähnlicher Beitrag entwickelt wurde, dessen Eigenschaften der ununterbrochenen Aufrechterhaltung des Bild- und Informationsflusses und des *continuity editing* einen stärkeren Eindruck der Unmittelbarkeit hervorriefen als der *live*-Bericht.⁶⁰⁷ Indem der erst einige Tage nach den Terroranschlägen auf das World Trade Center in New York am 11. September 2001 entstandene Beitrag einerseits auf Konventionen der Fernsehdokumentation (inklusive *voice-over*, Expertenberichten, und Kommentaren, darunter fällt auch der Zustand der oft verwackelten Bildaufnahmen) als auch des Filmes (*continuity editing*, welches einzelne Aufnahmen des Anschlages, die von verschiedenen Augenzeugen gemacht wurden, in einer fast nahtlos wirkenden Art aneinandermontierte sowie Musikuntermalung *et cetera*) zurückgreift, evoziert er den Eindruck der Authentizität und damit einer Unmittelbarkeit, welche die *live*-Berichte nicht leisten konnten.⁶⁰⁸ King zufolge entstand dieser Eindruck präzise aufgrund der dichter werdenden Mediatisierung des neuen Beitrags, der die Sehgewohnheiten seines Publikums eher anspricht als die vergleichsweise holprige *live*-Berichterstattung.⁶⁰⁹

„The events of September 11 were, clearly, extremely ‘real’ in terms of their impact on those directly involved and on future American policy both at home and abroad. The domain of spectacular imagery is part of that reality, however, even aspects that might

⁶⁰⁷ Vgl. Geoff King, „Just Like a Movie?: 9/11 and Hollywood Spectacle“, In: ders. (Hg.), *The Spectacle of the Real. From Hollywood to Reality TV and Beyond*, Bristol [u.a.]: Intellect 2005, S. 47 – 57

⁶⁰⁸ Vgl. ebd., S. 49ff

⁶⁰⁹ Vgl. ebd., S. 54

seem to have been experienced beforehand in the realm of out-and-out Hollywood fantasy.“⁶¹⁰

Auch hier sind es nicht vorgefasste Prämissen von Hypermedialität und Unmittelbarkeit, die für MediennutzerInnen und gelten, sondern deren eigene – historisch wie technisch bedingten – Erfahrungen, welche sie über Faktoren von Authentizität und Unmittelbarkeit urteilen lassen.

Unmittelbarkeit und Hypermedialität wirken auf ähnliche Weise auch in der (visuellen) Repräsentationspraxis der digitalen Medien, insbesondere des virtuellen Interfaces und des Internets. Bolter und Grusin behaupten hier, das primäre Ziel jener Repräsentation sei die Erfüllung des Unmittelbarkeits- und Transparenzanspruches. Die BetrachterInnen beziehungsweise UserInnen sollen die computergenerierte Umwelt als eine ihrer eigenen Welt ähnliche akzeptieren, indem die Handhabbarkeit von virtuellen Dokumenten, Befehlen und *tools* den Vorgängen der non-virtuellen Welt annähernd entsprechen.⁶¹¹ Das Bedürfnis nach Unmittelbarkeit findet ihren Niederschlag beispielsweise in der „schreibtischartigen“ Anordnung und Symbolik des Computerbildschirmes – der Desktop-Metapher.⁶¹² Das den UserInnen vertraute Umfeld des eigenen Schreibtisches wird auf der Bildschirmoberfläche virtuell nachgeahmt – remediatisiert. Die UserInnen sollen – so die immanente Logik – mit den einzelnen Icons und Funktionen interagieren können, als seien diese materiell auf ihrem „Schreibtisch“ vorhanden. In dem Versuch, digitale Technologien transparent erscheinen zu lassen, eröffnen zum Beispiel diverse Textverarbeitungsprogramme die Sicht auf das virtuelle Schriftstück wie auf einen in der materiellen Welt vorhandenen Papierbogen; Bilderstell- und Bildbearbeitungsprogramme arbeiten mit kulturell bereits vorkonnotierten Werkzeugen: die UserInnen arbeiten mit Pinseln, Farbpaletten und anderen Malinstrumenten auf dem virtuellen Zeichenblatt. Modernere Rechner und Mobiltelefone ermöglichen es den UserInnen außerdem, die Programme nicht mehr per Mausklick, sondern „direkt“ via Berührung zu manipulieren, um den Eindruck einer unmittelbaren Interaktion mit dem Gerät zu erwecken beziehungsweise zu verstärken.⁶¹³ Bolter und Grusin verorten die Praxis der Hypermedialität im Zusammenhang mit

⁶¹⁰ Ebd., S. 54

⁶¹¹ Vgl. Bolter/Grusin 1999, S. 22; Bolter und Grusin sprechen hier beispielsweise die Handhabung der Entfernung von virtuellen Dokumenten an, welche vom Nutzer beziehungsweise der Nutzerin mittels Bewegungen des Navigationsinstruments in den so genannten „Papierkorb“ befördert werden – eine der non-virtuellen Realität ähnliche Handlung.

⁶¹² Vgl. ebd., S. 23

⁶¹³ In diversen fiktionalen Romanen und Filmen wurde diese Entwicklung bereits vorweggenommen. Während zum Beispiel der Protagonist in *Minority Report*, Regie: Steven

dem digitalen Interface in dessen heterogenem (visuellen) „Fenster-Stil“.⁶¹⁴ Diese virtuellen Fenster (in eine „neue, andere Welt“) vereinen mittels Überlappung und Nebeneinanderstellung verschiedene mediale Repräsentationsarten wie Text, Bild, Grafik, Videos, Links und Menüs in dem Versuch, einen (fraglichen) Eindruck von „Natürlichkeit“ und Transparenz zu erwecken.⁶¹⁵ In dieser Hinsicht erweist sich das Internet als eine der einflussreichsten Formen der Hypermedialität.⁶¹⁶ Das Prinzip der Unmittelbarkeit im digitalen Interface erfüllt sich, so Bolter und Grusin, in dem Eindruck eines vereinigten Raumes, in dem sich die UserInnen zusammen mit dem Medieninhalt befinden, während die Logik der Hypermedialität einen heterogenen Raum eröffnet, in dem mehrere verschiedene Medien(-inhalte) auftauchen.⁶¹⁷ Wie bei dem Medium Film untergräbt auch bei digitalen Medien das Prinzip der Hypermedialität jenes der Unmittelbarkeit in dem Maße, in dem es den Eindruck der Transparenz zu unterstützen sucht.

„Hypermedia and transparent media are opposite manifestations of the same desire: the desire to get past the limit of representation and to achieve the real. [...] [T]he real is defined in terms of the viewer's experience; [...] Transparent digital applications seek to get to the real by bravely denying the fact of mediation; digital hypermedia seek the reality by multiplying mediation so as to create a feeling of fullness, a satiety of experience which can be taken as reality. Both of these moves are strategies of remediation.“⁶¹⁸

Die „Realität“, so Bolter und Grusin, definiert sich an dieser Stelle nicht über den Unterschied von materiell und virtuell. Vielmehr produziert sie sich aus dem Erlebnis des Sehens und der darauf folgenden emotionalen Reaktion der UserInnen – und diese ist in jedem Fall „real“.⁶¹⁹

Die oben verhandelten Beispiele der Doppellogik der Remediation zeigen, dass der Eindruck von Realismus und Unmittelbarkeit – stets erreicht durch den Einsatz verschiedener (digitaler) Medien – letztlich von der Wahrnehmung der UserInnen beziehungsweise des Publikums abhängt, welche wiederum von Konventionen und Gewohnheiten beeinflusst werden. Dies unterstreicht auch die Studie von Ilana Gershon zum Umgang mit digitalen

Spielberg, USA 2000 Täterprofile et cetera allein mit Bewegungen seiner Hände steuert und verschiebt, ist *Iron Man*, Regie: Jon Favreau, USA 2008 bereits einen Schritt weiter: mittels Hologrammtechnik ist es ihm möglich, einzelne Tätigkeiten auszuführen und sich so im virtuellen Raum zu bewegen, als hielte er seine Werkstücke nicht virtuell, sondern real und materiell in den Händen. Vor dem Hintergrund der Remediationstheorie gälte es, diese Phänomene genauer unter die Lupe zu nehmen.

⁶¹⁴ Bolter/Grusin 1999, S. 31

⁶¹⁵ Vgl. ebd., S. 32

⁶¹⁶ Vgl. ebd., S. 43

⁶¹⁷ Vgl. ebd., S. 32

⁶¹⁸ Ebd., S. 53

⁶¹⁹ Vgl. ebd., S. 53

Medien im Zusammenhang mit zwischenmenschlichen und Liebesbeziehungen. In „Email my heart. Remediation and romantic break-ups“⁶²⁰ beschreibt sie, wie sich die Wahrnehmung von Unmittelbarkeit von der Annahme einer Realitätsnähe oder –repräsentation hin zu der Art verschiebt, wie akkurat ein Medium emotionale Inhalte zu vermitteln imstande ist.⁶²¹ In ihrer Untersuchung stellt Gershon fest, wie abhängig der Unmittelbarkeitseindruck vom historischen Zeitpunkt und damit dem technischen Entwicklungsstand (inklusive seiner Akzeptanz und Nutzung) ist:

„Two decades ago people understood the main media options for breaking up to be face-to-face, letter or telephone. Now the options are far more numerous, making the telephone seem much more desirable than its many alternatives.“⁶²²

Gleichzeitig mit der Einführung und Nutzung immer neuer und unterschiedlicher (Kommunikations-)Medien verändert sich die Wahrnehmung und Einschätzung der vorhergegangenen Medien, wie auch Bolter und Grusin stets betonen. Vor diesem Hintergrund erscheint, so Gershon, auch die *face-to-face*-Situation wie ein weiteres Medium unter anderen.⁶²³ Das Prinzip der Unmittelbarkeit verlässt in Gershons Untersuchung die Ebene der Repräsentation von konkreten Objekten oder Personen und tritt in zwischenmenschlichen Beziehungen in die Ebene der Repräsentation von Emotionen ein. Gershon betont, dass beide Ebenen nicht durch dieselben Medien und dieselben Empfindungen von Unmittelbarkeit gesteuert werden können, sondern dass zur Repräsentation von Emotionen andere Arten des Unmittelbarkeitseindrucks akzeptiert werden.⁶²⁴ Obwohl die Doppellogik der Remedialisierung von dieser Studie nicht angetastet wird, erscheint das Moment der Unmittelbarkeit hier in einem neuen Licht. Ein ähnliches Ergebnis zeitigt Karin Wagner in ihrer Untersuchung zu *modblogs*: ihr zufolge realisiert sich der Eindruck von Unmittelbarkeit in der Kommunikation via digitaler Medien (zum Beispiel sozialer Netzwerkseiten oder *content-sharing*-Plattformen) vor allem durch sofortige und unverzügliche Reaktion der beteiligten KommunikationspartnerInnen, unabhängig davon, ob die Kommunikation über Wort oder Bild stattfindet.⁶²⁵

⁶²⁰ Ilana Gershon, „Email my heart. Remediation and romantic break-ups“, *Anthropology Today* 24/6, 2008, S. 13 – 15

⁶²¹ Vgl. ebd., S. 13

⁶²² Ebd., S. 14

⁶²³ Vgl. ebd., S. 14

⁶²⁴ Vgl. ebd., S. 15

⁶²⁵ Vgl. Karin Wagner, „Modblogging, Remediation and The New Vernacular“, *Photographies* 4/2, Oktober 2011, S. 209 – 228, hier S. 223

Jay David Bolter ortet eine weitere Verschiebung des Unmittelbarkeitsgedankens in Richtung Handhabbarkeit und Manipulierbarkeit des Mediums: indem sich die Grenzen zwischen DVD-Technologie und Videospielkonsole verwischen, wird das Erlebnis von Unmittelbarkeit des Filmes selbst zugunsten der Kontrollierbarkeit des Seherlebnisses teilweise aufgehoben.

„If the apparatus of the cinematic theater positions the viewer in such a way as to identify with (the gaze of) the main character, the DVD adds a second level of identification – a carefully scripted identification with the needs and concerns of the director or producer of the film.“⁶²⁶

Die Annäherung des Filmes beziehungsweise der DVD an das Videospiel markiert einen Wechsel des Unmittelbarkeitseindrucks von der äußerlichen Erscheinung des medialen Produkts hin zu dessen Handhabbarkeit durch seine NutzerInnen. Eine ähnliche Entwicklung verortet Jürgen E. Müller in der Verknüpfung von Computer und Video:

„Die Integration des *Computers* in das Dispositiv *Video* bedeutet einen letzten und entscheidenden qualitativen Sprung in der Geschichte dieses Mediums [...] [D]urch die Digitalisierungen des Computers [werden] mit einem Mal Klang, Sprache, Schrift und Bilder in *einem* vernetzten System codiert- und generierbar. [...] Der von *Hypermedia* und *Cyberspace* in diese Welten katapultierte (aktive?) ‘Zuschauer’ hat seine ästhetische Distanz zum Gehörten und Gezeigten verloren, ist er doch selbst durch Rückkopplungssysteme an der Produktion dieser virtuellen Welten beteiligt.“⁶²⁷

Diese Erkenntnis ist für die vorliegende Arbeit entscheidend: Das Moment der Unmittelbarkeit wandelt sich bei Bolter und vielmehr noch bei Müller in das Prinzip einer Manipulierbarkeit und somit einer Ermächtigung des Users beziehungsweise der Userin über das mediale Produkt. In der Konsequenz sind die UserInnen der digitalen Medien in den Prozess der Remedialisierung eingebunden und werden selbst zu ProduzentInnen von medialen Produkten, die ihrerseits den Vorgängen der Remedialisierung unterworfen sind. Wenn im nächsten Kapitel auf das Fanvideo als eines dieser *user-generated* Medien im Kontext der Remedialisierungstheorie eingegangen wird, ist der Vollzug der Doppellogik der Remedialisierung beziehungsweise der Unmittelbarkeitsgedanke in dem oben beschriebenen Wandel zur Handhabbarkeit des Mediums hin zu begreifen.

⁶²⁶ Bolter 2006, S. 25; An anderer Stelle trennt Bolter das Unmittelbarkeitserlebnis von Film und Videospiel wieder: für den Film nimmt er die gängige Praxis des *continuity editing* als Garant zum nahtlosen Filmvergnügen, während Video- und Computerspiele ihren Realitätseindruck durch realitätsnahen Grafiken zu erlangen suchen. Vgl. ebd., S. 26

⁶²⁷ Jürgen E. Müller, *Intermedialität: Formen moderner kultureller Kommunikation*. Münster: Nodus Publikationen 1996, S. 68 – 69

Bolter und Grusin beschreiben in ihrem gemeinsamen theoretischen Regelwerk, dass der Vorgang der Remediation unterschiedliche Ausprägungen hervorbringen kann; aus diesem Grund bieten sie eine Art Ordnungssystem an, um die einzelnen Arten der Remediation einteilen zu können.

5.2. Formen der Remediation

Bolter und Grusin betonen, dass kein Medium isoliert von anderen Medien bestehen kann:

„No medium, it seems, can now function independently and establish its own separate and purified space of cultural meaning.“⁶²⁸

Jede Mediation ist demnach nicht mehr oder weniger als die Remediation eines oder mehrerer vorangegangener Medien. Parallel dazu stellen Bolter und Grusin fest, dass der Prozess der Remediation nicht linear beziehungsweise historisch in eine einzige Richtung verläuft: neuere Medien remedieren ältere, während ältere im Gegenzug Elemente aus neuen Medien remedieren – sei es nun inhaltlich oder formal.⁶²⁹ Es gilt nun, die einzelnen Formen, welche die Remediation annehmen kann, genauer zu beschreiben.

5.2.1. Remediation als die Mediation von Mediation

Jeder Akt der Mediation hängt von einem anderen ab. Bolter und Grusin beschreiben dies wie folgt:

„Media need each other in order to function as media at all.“⁶³⁰

Die beiden Autoren verorten hier eine theoretische Nähe zum Konzept des Poststrukturalismus und Dekonstruktivismus von Jacques Derrida: Jede Interpretation ist bereits eine Reinterpretation.⁶³¹ Dieselbe Logik impliziert die Auffassung, kein Medium könne isoliert von

⁶²⁸ Bolter/Grusin 1999, S. 55

⁶²⁹ Vgl. ebd., S. 55

⁶³⁰ Ebd., S. 55

⁶³¹ Vgl. ebd., S. 56 unter Zitation von Jacques Derrida, „Die différance“, In: Peter Engelmann (Hg.), *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*, Stuttgart: Reclam 2004², S. 76 – 113 [u.a.]

anderen operieren⁶³² – eine Definition eines (einzelnen) „Ur-Mediums“ ist hier nicht möglich. So kann zum Beispiel das Medium Schrift nicht unabhängig vom definitorisch unterschiedlichen Medium Sprache entstehen oder existieren – gleichzeitig beeinflussen beide Medien einander und tun dies bis heute.

5.2.2. Remediatisierung als die Untrennbarkeit von Mediatisierung und Realität

„[A]ll mediations are themselves real“⁶³³

meinen Bolter und Grusin und stützen damit die Auffassung, Medien seien reale Objekte in realen Systemen, wie zum Beispiel im System der Linguistik, der Kultur oder im sozialen und ökonomischen Austausch.⁶³⁴ In dieser Hinsicht können sie auch miteinander korrespondieren, in anderen Kontexten eingesetzt und neu verteilt werden, miteinander in Konkurrenz treten oder einander reformieren.⁶³⁵

5.2.3. Remediatisierung als Reform

Weil alle Remediatisierungen zugleich real und Mediatisierungen des Realen sind, können sie auch als Prozesse der Reform (der Realität) gesehen werden.⁶³⁶ Bolter und Grusin führen hier die ursprüngliche Bedeutung des Wortes *remediation* ins Treffen: Heilung und Verbesserung.⁶³⁷ Remediatisierung reformiert verschiedene Medien und ihre Inhalte nicht nur im technischen, sondern auch im sozialen und politischen Sinn:

„Each new medium is justified because it fills a lack or repairs a fault in its predecessor, because it fulfills the unkept promise of an older medium.“⁶³⁸

Wie bereits erwähnt verbleibt diese Entwicklung jedoch nicht in einem linearen „Aufwärtstrend“ der Verbesserung vom älteren zum jüngeren Medium. Vielmehr gibt jede Erneuerung, jede Reformierung Impulse an die historisch älteren Medien zu-rück, von denen sie auf verschiedene

⁶³² Vgl. Bolter/Grusin 1999, S. 65

⁶³³ Ebd., S. 55

⁶³⁴ Vgl. ebd., S. 58

⁶³⁵ Vgl. ebd., S. 55

⁶³⁶ Vgl. ebd., S. 56

⁶³⁷ Vgl. ebd., S. 59

⁶³⁸ Ebd., S. 60

Arten umgesetzt werden. Neue und traditionelle Medien versuchen, jeweils bessere oder vergleichsweise optimierte Versionen der vorhergegangenen zu sein.⁶³⁹ Doch auch innerhalb dieser Kategorie gibt es unterschiedliche Arten der Remediation. Eine davon beschreibt Andrea Seier: „Eine alte und verbreitete Remediation ist demnach eine Form, in der nur der Inhalt, nicht aber das Medium oder die Form zitiert wird.“⁶⁴⁰ Dazu zählen zum Beispiel Gemälde, welche Bibelgeschichten verarbeiten. Andere Formen des *repurposing*, in denen die Form eines Mediums in einem anderen Medium zitiert wird, sind zum Beispiel E-Mail- oder Briefformate, TV-Formate, welche in Filmen zitiert werden oder umgekehrt filmische Elemente in TV-Formaten. Auch die im Zuge der Digitalisierung entstandenen Phänomene, wie zum Beispiel Online-Enzyklopädien oder –Bildarchive, die einen alternativen Zugang zu älteren Medien bieten, fallen unter den Begriff der Remediation, ebenso wie die „bewusste Wiederholung des eigenen Mediums.“⁶⁴¹

Im folgenden Abschnitt ist nun zu klären, was unter dem Begriff „Medium“ im Kontext der Remediationstheorie verstanden werden kann.

5.3. Was ist ein Medium im Kontext der Remediationstheorie?

Bei Medien handelt es sich laut Knut Hackett

„[...] um Mittel [...] zur Formulierung von Gedanken, Gefühlen, Inhalten sowie von Erfahrungen über die Welt.“⁶⁴²

Sie definieren sich außerdem durch drei Aspekte, die miteinander zusammenhängen:

- „a) ihre spezifischen medialen (ästhetischen) Eigenschaften, die im Begriff der **‘Medialität’** zusammengefasst werden,
- b) ihre **Technik** und
- c) ihr **Gebrauch** und ihre Institutionalisierung innerhalb der Gesellschaft. Sie bilden den Zusammenhang, durch den Bedeutungen, Themen, Inhalte medienspezifisch aufbereitet und vermittelt werden.“⁶⁴³

⁶³⁹ Vgl. ebd., S. 15

⁶⁴⁰ Seier 2007, S. 78

⁶⁴¹ Vgl. ebd., S. 79 – 80

⁶⁴² Hackett 2003, S. 19

⁶⁴³ Ebd., S. 25

Hickethier zufolge üben Medien drei Grundfunktionen aus: die der Beobachtung, der Speicherung und der Übertragung. Allerdings stellt er fest, dass Medien dazu tendieren, diese Funktionen in späteren Entwicklungsschritten zu akkumulieren und in der Folge mehrere oder alle diese Funktionen zu übernehmen.⁶⁴⁴ Im Vorwort zu ihrem Buch *Remediation* behaupten Bolter und Grusin, Medien seien erstens, was sie tun und zweitens, wofür sie genutzt werden. In diesem Sinne beinhaltet jedes Medium potentiell zwei verschiedene Wesen oder Auffassungsarten. Sie gehen damit konform mit Marshall McLuhan, wenn dieser feststellt, der Inhalt jedes Mediums sei wiederum ein anderes Medium:

„Many people would be disposed to say that it was not the machine, but what one did with the machine, that was its meaning or message. [...] [T]he ‘content’ of any medium is always another medium.“⁶⁴⁵

Eine ähnliche Ansicht vertritt auch Niklas Luhmann, wenn auch unter anderen Gesichtspunkten. Luhmann unterscheidet in seiner theoretischen Betrachtung zwischen Medium und Form, wobei Medien selbst ihrerseits als Formen genutzt werden können.⁶⁴⁶ Unter „Formen“ versteht Luhmann Elemente eines Mediums, welche die spezifische Eigenheit des jeweiligen Einzelmediums durch feste und lose Kopplungen miteinander ausmachen, wie zum Beispiel Visualität, Akustik und Oralität oder Schrift und Verschriftlichung.⁶⁴⁷

Im Kapitel „Networks of Remediation“ legen Bolter und Grusin eine zeitgemäßere Definition von Medium vor, welche sehr eng an ihre Theorie geknüpft ist: Ein Medium ist, was remediatisiert.⁶⁴⁸ Gleichzeitig stellen sie fest, dass ein Medium nicht einfach „ist“ beziehungsweise dass die Konstitution eines Mediums nicht mit dem Medium selbst gleichzustellen ist.⁶⁴⁹ Die Entstehung eines Mediums ist ein Prozess, der sich wiederum aus verschiedenen Medien zusammensetzt. Sowohl das sich konstituierende Medium als auch der Entstehungsprozess sind im Grunde Medienhybride.⁶⁵⁰ Somit fällt die von Bolter und Grusin angebotene Definition des Mediums auf die historisch ältere von McLuhan zurück: Der Inhalt jedes Mediums ist etwas anderes als das Medium selbst. McLuhan geht in seiner

⁶⁴⁴ Vgl. ebd., S. 20 - 21

⁶⁴⁵ McLuhan 2006⁶, S. 7 – 8

⁶⁴⁶ Vgl. Niklas Luhmann, *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1995, S. 176

⁶⁴⁷ Vgl. ebd., S. 167ff

⁶⁴⁸ Vgl. Seier 2007, S. 65

⁶⁴⁹ Vgl. ebd., S. 67

⁶⁵⁰ Vgl. ebd., S. 67

Argumentationslinie so weit zu sagen, dass der Inhalt des jeweiligen Mediums die wahre Funktionsweise und den Einfluss des Mediums auf die NutzerInnen verschleiert.

„[I]t is the medium that shapes and controls the scale and form of human association and action. The content or uses of such media are as diverse as they are ineffectual in shaping the form of human association. Indeed, it is only too typical that the ‘content’ of any medium blinds us to the character of the medium.“⁶⁵¹

Niklas Luhmann verfährt in seiner Betrachtungsweise von Medium und seiner jeweiligen Form ähnlich, wenn er sagt, dass das Medium nur an seiner ihm eigenen Form erkennbar ist und nicht ohne dessen Form, also außerhalb der Kopplungen von formalen Eigenschaften beobachtet werden kann.⁶⁵²

Die Entwicklung eines neuen Mediums hängt von verschiedenen Faktoren ab, welche sich aus der Summe von sozialen, kulturellen und ökonomischen Komponenten sowie den Konventionen der Medienpraxis im Umfeld der Medienentwicklung generieren. Die Akzeptanz eines neuen Mediums hängt dabei vor allem von ökonomischen Bedingungen und seiner angenommenen „Nützlichkeit“ ab.⁶⁵³ Mit den Veränderungen und Neuentstehungen einzelner Medien verändert sich auch der soziale Status von MedienentwicklerInnen und –nutzerInnen. Jede Remedialisierung beinhaltet soziale Praktiken, welche die Medien begleiten⁶⁵⁴.

“The remediation of material practice is inseparable from the remediation of social arrangements.“⁶⁵⁵

Auch McLuhan konstatiert: Medien verändern uns.⁶⁵⁶ Und James Lyons und sein Koautor John Plunkett fügen hinzu:

„[N]ew media technologies are invariably introduced into aesthetic and social contexts that shape their contours [...].“⁶⁵⁷

⁶⁵¹ McLuhan 2006⁶, S. 9

⁶⁵² Vgl. Luhmann 1995, S. 171

⁶⁵³ Vgl. Seier 2007, S. 68

⁶⁵⁴ Vgl. ebd., S. 77

⁶⁵⁵ Ebd., S. 69

⁶⁵⁶ Vgl. McLuhan 2006⁶, zitiert nach Bolter/Grusin 1999

⁶⁵⁷ Lyons/Plunkett 2007, S. xx

Dies bietet den UserInnen die Möglichkeit, nicht nur als MediennutzerInnen, sondern auch als – produzentInnen, zum Beispiel im Kunstbereich, aufzutreten und ihren Status als KünstlerInnen zu etablieren. Diese Feststellung deckt sich mit der Erkenntnis, die bereits im Kapitel zur interaktiven Mediennutzung gewonnen werden konnte.

Das nächste Kapitel widmet sich einem Gegenentwurf zu Bolters und Grusins Konzept der Remediation – der Demediation – bevor zuletzt die unterschiedlichen Auffassungen zur Intermedialitätstheorie vorgestellt werden sollen.

6. Demediation: Ein Gegenentwurf

Das theoretische Prinzip der Demediation fungiert als Ergänzung einerseits und Gegenpol andererseits zu David Jay Bolters und Richard Grusins Theorie der Remediation. Paul Booth und Garret Stewart haben in ihrem jeweiligen Forschungsbereich unterschiedliche Auffassungen von Strategien und Wirkungsweisen der Demediation erstellt, die auf ihre jeweils spezifische Art bisher weithin unerforschte Bereiche der neuen und digitalen Medien tangieren.

Paul Booth stellt in seiner Abhandlung „Digital Fandom, Alternate Reality Games, and Demediation“ fest, dass neben den Grundprinzipien der Unmittelbarkeit und der Hypermedialität auch Faktoren wie Interaktivität, Dialog und Gemeinschaft vonnöten sind, um zeitgenössische Entwicklungen im Zusammenhang mit digitalen Medien akkurat beschreiben und analysieren zu können.⁶⁵⁸ Booths Definition der Demediation lautet wie folgt:

„Demediation is a state where the ubiquity of mediation hides that selfsame mediation.“⁶⁵⁹

Damit erteilt Booth der von Bolter und Grusin als bedingende Prämisse und Faktor der Remediation konstatierten Unmittelbarkeit zugunsten des zweiten Faktors, der Hypermedialität, eine Absage: die Unmittelbarkeit ist vor dem Hintergrund der Allgegenwart der Mediation nicht oder nur mehr selten tatsächlich zu erfahren, sie existiert in einer hypermediatisierten Lebensumwelt praktisch nicht mehr.⁶⁶⁰ An dieser Stelle nähert sich Booths Definition der Demediation an postmoderne Ansichten über die verschwimmenden Grenzen und die daraus resultierende mangelnde Unterscheidbarkeit von Realitäts- und Medienerfahrung an, differiert jedoch in mancherlei Hinsicht von dieser Idee.⁶⁶¹ Die Allgegenwart

⁶⁵⁸ Vgl. Booth 2010, S. 181

⁶⁵⁹ Ebd., S. 181

⁶⁶⁰ Im Grunde fällt diese Feststellung mit dem Konzept der „medialen Unmittelbarkeit“ zusammen, welches im Kapitel zur Remediationstheorie herausgearbeitet wurde: Eine Erfahrung der Unmittelbarkeit ist demnach nur noch im Zusammenspiel mit Medien beziehungsweise in der Imitation einer Unmittelbarkeit mittels (digital-)medialer Maßnahmen möglich. Vgl. Paul Booth, „Quest of the Magi: Playful Ideology and Demediation in *MagiQuest*“, In: Rebecca Lind (Hg.), *Producing Theory: The Intersection of Audiences and Production in a Digital World*. New York/New York [u.a.]: Peter Lang (noch nicht erschienen), S. 69 – 85, hier S. 74
http://www.academia.edu/1594807/Quest_of_the_Magi_Playful_Ideology_and_Demediation_in_MagiQuest (zuletzt aufgerufen am 04.03.2013)

⁶⁶¹ So fehlt in Booths Abhandlung die politische Komponente der postmodernen Medientheorie ebenso wie die Schlussfolgerung, dass nicht-mediatisierte Erfahrungen eine andere (verschwindende) Wertigkeit erhalten als medial vermittelte.

der Mediatisierung der (westlichen) menschlichen Lebensumwelt analysiert Booth vor dem Hintergrund von *Alternate Reality Games* (ARGs). Seine Feststellungen, die er im Kontrast zu Grusins und Bolters Konzept der Remediation aufbringt, greifen zum Teil auf Klaus Jensens Entwurf einer Skala von Kommunikationsformen zurück: Die erste Stufe der Kommunikation ist demnach das direkte, im selben Raum zur selben Zeit geführte, oral verhandelte Gespräch, während die zweite Stufe jene Arten der Kommunikation beinhaltet, welche mit Hilfe von (in Anfangszeiten) analogen Medien, wie Printmedien, Radio, Video und Television geführt werden. Die dritte Stufe der Kommunikation wird, so Jensen, mit Hilfe digitaler Medien praktiziert, welche die beiden ersten Stufen potentiell in einer Plattform bündeln kann.⁶⁶² Booth erkennt, dass Jensens Konzept sich vor allem auf die technische Seite der Kommunikation konzentriert, dass jedoch ARGs sich inmitten dieses Spannungsgebietes befindet, ohne einen fixen Standpunkt innerhalb des Stufengefüges einzunehmen.

„This position, the demediate, represents a change in our conception of reality as both mediated and detached from technology.“⁶⁶³

Indem die Integration aller medialer Technologien Teil einer einzigen medialen Umwelt (wie zum Beispiel ARGs) wird, sind Medien und Technologie in der zeitgenössischen (und Medien nutzenden) Gesellschaft untrennbar miteinander verbunden.⁶⁶⁴ Der Raum, der durch diese Entwicklung entsteht, wird von Booth „*demediated space*“ betitelt,

„[...] where technology exists seamlessly with the audience production of the game. Demediation mirrors the way our lives today display multiple media as a whole environment. With demediation, the ubiquitous multitude of mediations in the digital environment envelops the user. Yet, the media don't disappear from the user's view, but remain still *knowable* as media.“⁶⁶⁵

Der Prozess der Remediation beinhaltet, so Booth, nicht nur die Doppellogik des Zusammenspiels von Hypermedialität und Unmittelbarkeit, sondern erfüllt sich innerhalb dreier

⁶⁶² Vgl. Booth 2010, S. 182ff unter Zitation von Klaus Jensen, „Mixed Media: From Digital Aesthetics towards General Communication Theory“, *Northern Lights* 5, 2007, S. 18 – 20; Ilana Gershon fügt diesem Stufenmodell in ihrer Studie „Email my heart“ eine unvorhergesehene Komponente hinzu: die Einstellung der Mediennutzerinnen und –nutzer: Ihr zufolge verwandelt sich mit den immer umfassender werdenden Kommunikationsmedien die *face-to-face*-Kommunikation, also eine eigentlich unmittelbare Auseinandersetzung einer Person mit einer (oder mehreren) anderen Person(en), in ein weiteres Medium unter vielen und verliert dadurch in gewisser Hinsicht den Status der Unmittelbarkeit. Vgl. Gershon 2008, S. 14

⁶⁶³ Booth 2010, S. 183

⁶⁶⁴ Vgl. ebd., S. 183

⁶⁶⁵ Booth (noch nicht erschienen), S. 72

verschiedener Spannungsfelder, welche wiederum aus drei verschiedenen Elementen bestehen: dem Medium selbst, seines Inhaltes und der Technologie, welche beiden immanent ist beziehungsweise welche den Umgang mit beiden ermöglicht.⁶⁶⁶

„As media become more complex, combinations occur in the way these three apparatuses overlap as an audience's participation both with the tools and with the presentation of media content complicates mediation.“⁶⁶⁷

Neuerungen und Weiterentwicklungen auf der technischen Ebene der Medien erleichtern eine Interaktion sowohl mit der Form als auch mit dem Inhalt des Mediums: eine Erkenntnis, die für den Bereich der Fan Studies und im Besonderen für den Gegenstand von Fanvideos große Bedeutung birgt. Insofern lassen sich die Medien Film, Fernsehen und Video nicht mehr als unmanipulierbare Entitäten verstehen, welche nur den Kräften der Hypermedialität und Unmittelbarkeit unterworfen sind. Stattdessen ermöglicht gerade ihre mediale Beschaffenheit, ihre Technologie, den Umgang und in der Folge die Manipulation und Umformung der Medien durch ihre NutzerInnen.

„Bolter and Grusin [...] dealt almost exclusively with singular instances of mediation [...] as separate entities. But mediation in our digital environment is rarely experienced in a media vacuum. That is, our mediated environment contains multiple media technologies, surrounding us and creating vast arrays of many different types of hypermediation as well as many different levels of immersion all at once. We see through some, we look at others. Demediation – where media is ubiquitous, obvious, and at the same time effaced – is a more fitting moniker for the experience of today's media [...].“⁶⁶⁸

Booth beschreibt in der Folge drei Spannungen, welche im Umgang mit Medien, ihrem Inhalt und ihrer Technologie auftreten. So ist beispielsweise eine Fotografie einerseits eine Repräsentation eines realen Objektes in der Welt, stellt andererseits selbst ein Artefakt und somit ein reales und mit bestimmter Symbolik behaftetes Objekt dar. Eine zweite Spannung macht Booth im Umgang mit Printmedien aus; wollen LeserInnen eines Printmediums Sinn aus gedruckten Symbolen ziehen, so müssen sie diesen Sinn aus der Anwesenheit und der Abwesenheit von Technologie (in diesem Fall: von Tinte oder Druckerfarbe) ziehen. Die dritte Spannung verortet Booth im digitalen Medium des Computers, der sowohl als Werkzeug zur

⁶⁶⁶ Vgl. Booth 2010, S. 184; Booth spielt an dieser Stelle auf Marshall McLuhans Feststellung an, dass „the content of any medium is always another medium.“ McLuhan 2006⁶, S. 7 – 8

⁶⁶⁷ Booth 2010, S. 184

⁶⁶⁸ Booth (noch nicht erschienen), S. 72

Produktion als auch zur Zurschaustellung von Inhalten fungiert.⁶⁶⁹ Hier setzt Booth einen entscheidenden Kritikpunkt zu Bolters und Grusins Theorie der Remediation an: die Abwesenheit des Sozialen beziehungsweise des Kulturellen in ihrem Konzept.⁶⁷⁰

„This determinism [die Fixierung auf den technologischen und medialen Aspekt ihrer Theorie, Anm.] limits the scope of their analysis by eliminating the user from the process of mediation, the unique element of each medium that forms a user's experiences.“⁶⁷¹

Alternative Reality Games selbst sprengen die Grenzen der Remediation, indem sie sich in einem Feld außerhalb jeder eindeutigen Zuschreibung von Mediation oder Unmittelbarkeit abspielen. Das Konzept von Unmittelbarkeit kann auf der Ebene der Erfahrungen der SpielerInnen verortet werden, welche trotz der offensichtlichen (Hyper-)Mediation des Spielablaufes existiert. Das Verschwinden der Medienwahrnehmung in der Unmittelbarkeitserfahrung, also das Auslöschung des Mediums durch die Mediation selbst, wie es Bolter und Grusin in ihrer Theorie der Remediation entwerfen, kann im Falle von ARGs nicht festgestellt werden. Der allgegenwärtige Umgang mit (digitalen) Medien hat, so Booth, die Erfahrung der Lebensrealität hyper-immersiv gemacht.⁶⁷²

„ARGs represent a demediate arena of culture, where mediation becomes a way of life.“⁶⁷³

„[B]ecause the technology is everyday, it disappears through its very ubiquity.“⁶⁷⁴

Garrett Stewart erprobt das Prinzip der Demediation an dem Phänomen des „altered“ oder „troped book“, also anhand von Büchern, welche ihrer ursprünglichen Funktionsweise auf verschiedenste Arten „beraubt“ wurden, um eben jene Funktionsweise, das „Gelesen-Werden“ in den Fokus der Betrachtung zu bringen.⁶⁷⁵ Indem mit dem Medium Buch auf verschiedene, verändernde (ironisierende, zerstörerische, auflösende) Weise verfahren wird, sodass der „Inhalt“ jenes Buches verschwindet oder zumindest unzugänglich gemacht wird, tritt seine jeweilige Form in den Vordergrund.

⁶⁶⁹ Vgl. Booth 2010, S. 184 – 185

⁶⁷⁰ Vgl. ebd., S. 185

⁶⁷¹ Ebd., S. 186

⁶⁷² Vgl. ebd., S. 191

⁶⁷³ Ebd., S. 192; Vgl. auch hierzu Gershon 2008, S. 14 – 15

⁶⁷⁴ Booth (noch nicht erschienen), S. 73

⁶⁷⁵ Vgl. Garrett Stewart, „Bookwork as Demediation“, *Critical Inquiry*, 36, 2010, S. 410 – 457, hier S. 410ff; andere Begriffe, die Stewart für diese künstlerische Bearbeitung von Büchern verwendet, sind etwa „found books“, „appropriated books“, „altered books“, „adaptations“, „autopsies“, etc.

„[D]emediations names, in short, *the process by which a transmissible text or image is blocked by the obtruded fact of its own neutralized medium.*“⁶⁷⁶

Stewart fährt in Bezug auf das „altered book“ fort, indem er feststellt, dass

“[...] what I am calling demediation peels away the message service, leaving only the material support.“⁶⁷⁷

Ähnlich wie Booth rekurriert auch Stewart auf Marshall McLuhans Trennung von Form und Inhalt, hier in einer relativ wörtlichen Interpretation: für Stewart ist der Inhalt des Mediums Buch dessen auf den einzelnen Buchseiten realisierter Text. Die Funktion des Buches ist demzufolge das einerseits entziffernde und andererseits interpretierende Lesen; Stewart zufolge negiert das „altered book“ zwei Ebenen der Lesepraxis: „physical uptake“ auf der einen und „discursive intake“ auf der anderen Seite.⁶⁷⁸ Allerdings hat diese Negation des Lesevorgangs die völlige Ausstellung und Bewusstmachung eben jenes negierten Vorgangs zur Folge. Die Absenz oder die bewusste Verunmöglichung eines Lesevorgangs als Entziffern von Symbolen bringt eine neue Art des Lesens hervor: das Lesen der Form.

„[W]e may say that the book is no less a symbolic object when it is no longer a functional one, converted instead to a mere thing. For at that point it has become, by default, quiet [sic!] entirely a symbol, a totem, a fetish – but, as such, also a figure, solo or collaborative, for some bracketed aspect or other of real reading.“⁶⁷⁹

„Book-works are *texts by other means*, not to be read *in* as discourse but rather – as denatured things, alienated, dysfunctional – to be read whole. In them are to be deciphered those aspects of reading they often so strangely solidify in the form of material tropes.“⁶⁸⁰

Stewart stellt klar, dass Mediatisierung – also jenes Verfahren, welches mittels einer demediatisierenden Praxis aufgelöst wird – es erst ermöglicht, einen „Sinn“ oder „Inhalt“ eines materiellen Gegenstandes zu „lesen“, ihn also zu realisieren und festzumachen.⁶⁸¹ Erst eine Störung, ein Unzugänglich-Machen oder ein Verschwinden des Inhaltes macht die Form, den

⁶⁷⁶ Ebd., S. 413

⁶⁷⁷ Ebd., hier S. 413, Fußnote 3

⁶⁷⁸ Vgl. ebd., S. 414

⁶⁷⁹ Ebd., S. 431

⁶⁸⁰ Ebd., S. 435

⁶⁸¹ Vgl. ebd., S. 436

Trägergegenstand, erst sichtbar und ermöglicht ein Wahrnehmen und Lesen der Form. In diesem Sinne ist Demediatisierung als Mediatisierung „by negation“ zu verstehen.⁶⁸²

„That’s what demediation does. It makes material again the suspended modes of our reception. Its sudden insistent tangibility – in the case of a book-work’s eradicated text – can seem to weigh in, as well, on the side of all those other sensory materialities, phonemic and graphemic alike, that instrumental reading typically overrides.“⁶⁸³

Bevor das Konzept der Demediatisierung, welches hier von Paul Booth und Garrett Stewart etabliert wurde, für die Analyse von Fanvideos aufgegriffen wird, soll noch eine weitere, sehr umfangreiche und vielgestaltige Theorie der Medienwissenschaft vorgestellt werden: die Theorie(n) der Intermedialität.

⁶⁸² Vgl. ebd., S. 438

⁶⁸³ Ebd., S. 455

7. Intermedialität

Zu Beginn dieser Abhandlung ist anzumerken, dass die verschiedenen Theorieansätze zur Intermedialität dazu neigen, einander hinsichtlich des Verständnisses von Medien, Medienspezifika und Unterscheidungskriterien zu widersprechen. Jens Schröter merkt zu diesem Problem an,

„[...] dass es niemals darum gehen kann, einen integralen Begriff von *Intermedialität* zu vertreten. Der Begriff ist so vielfältig wie die Diskurse, in denen er produziert wird. [...] Und in jedem der unterschiedlichen Bereiche ist auch der Medienbegriff ein anderer.“⁶⁸⁴

Ginette Verstraete fasst die Verfahrensweise von Intermedialität wie folgt zusammen:

„*Intermediality* occurs when there is an interrelation of various – distinctly recognized – arts and media within one object but the interaction is such that they transform each other and a new form of art, or mediation, emerges. Here the exchange alters the media and raises crucial questions about the ontology of each of them. [...] Seen thus, intermediality is a broad phenomenon that manifests itself in different degrees and on varying scales. It is a cultural trend that has accelerated with the arrival of the digital media. In fact, it has become a general possibility that characterizes all forms of art and media in different ways.“⁶⁸⁵

Irina Rajewskys Buch *Intermedialität* stellt den Versuch dar, die unterschiedlichen trans-, multi- und intermedialen Phänomene im zeitgenössischen Gebrauch des Begriffes „Medium“ beziehungsweise den unterschiedlichen theoretischen und künstlerischen Herangehensweisen an mediale Konzepte und Praktiken in eine bestimmte Ordnung zu bringen und sie unter eine einheitliche Terminologie einzufassen.⁶⁸⁶ Während sich Rajewskys Analysearbeit vorrangig auf intermediale Bezugnahmen von Literatur auf das Medium Film bezieht, erhebt ihr Konzept den Anspruch, auf alle intermedialen Phänomene übertragbar zu sein.⁶⁸⁷ In einem ersten Schritt grenzt Rajewsky die Intermedialität gegen trans- und intramediale Phänomene ab. Unter transmedialen Phänomenen versteht Rajewsky

⁶⁸⁴ Jens Schröter, „Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs“, *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 7/2, 1998, www.montage-av.de/pdf/072_1998/07_2_Jens_Schroeter_Intermedialitaet.pdf (zuletzt aufgerufen am 10.05.2012)

⁶⁸⁵ Ginette Verstraete, „Introduction. Intermedialities: A Brief Survey of Conceptual Key Issues“, *Acta Univ. Sapientiae. Film and Media Studies*, 2, 2010, S. 7 – 14, hier S. 10 – 11

⁶⁸⁶ Rajewsky 2002

⁶⁸⁷ Vgl. ebd., S. 10 – 11

„[m]edienunspezifische Phänomene, die in verschiedensten Medien mit dem jeweiligen Medium eigenen Mitteln ausgetragen werden können, ohne dass hierbei die Annahme eines kontaktgebenden Ursprungsmediums wichtig oder möglich ist.“⁶⁸⁸

In weiterer Folge identifiziert Rajewsky Phänomene innerhalb des Konzepts der Intermedialität, welche sie mit den Bezeichnungen „Medienwechsel“, „Medienkombination“ und „Intermediale Bezüge“ versteht, um die einzelnen Arten der Intermedialität beziehungsweise deren Zustandekommen für eine Analyse gewinnbringend zu unterscheiden.⁶⁸⁹ In einer schematischen Darstellung bildet Rajewsky eine in sich schlüssige Differenzierung der einzelnen intermedialen Erscheinungsformen ab:

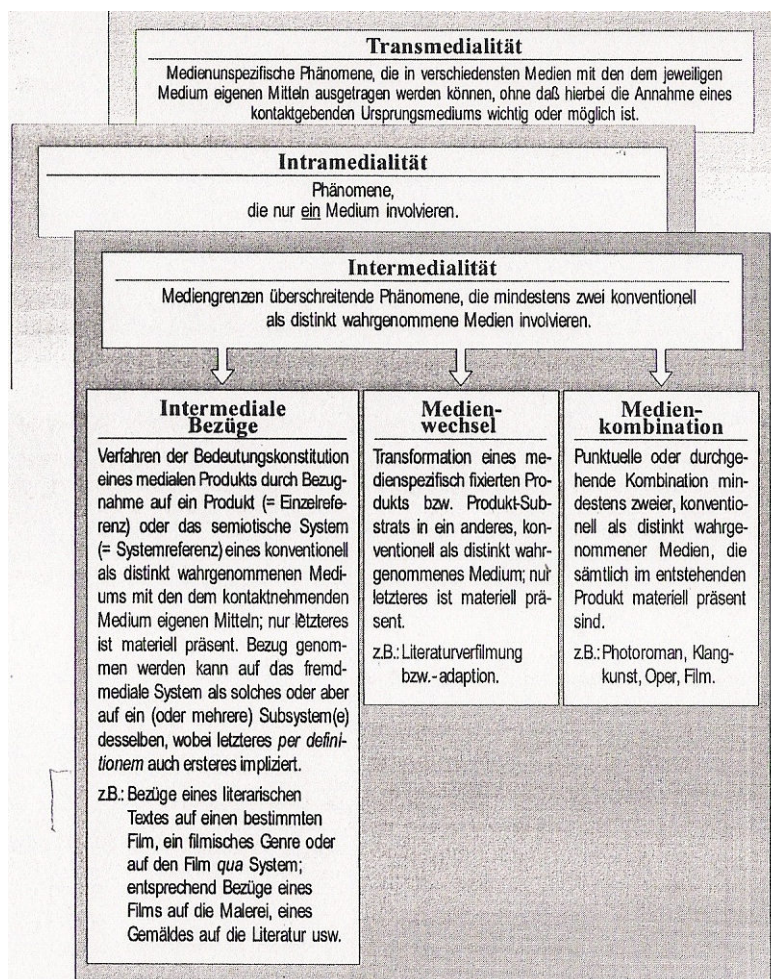


Abbildung 1: Rajewskys Aufstellung der intermedialen Phänomene, S. 19 (Schema 2)

Für den Forschungsgegenstand der vorliegenden Arbeit ist vor allem Rajewskys Konzeption der „Intermedialen Bezüge“ von Bedeutung:

„Die Qualität des Intermedialen betrifft in diesem Fall ein Verfahren der Bedeutungskonstitution, nämlich den (fakultativen) Bezug, den ein mediales

⁶⁸⁸ Rajewsky 2002, S. 13 (Schema 1)

⁶⁸⁹ Vgl. ebd., S. 15ff

Produkt zu einem Produkt eines anderen Mediums der zum anderen Medium *qua* System herstellen kann. Das Medienprodukt verwendet also über seine 'normalen' Verfahren der Bedeutungskonstitution hinaus auch Verfahren intermedialer Natur und konstituiert sich so in Relation zu einem anderen medialen System bzw. zu einem einzelnen Produkt eines anderen Mediums. Dies führt dazu, dass das kontaktgebende Medienprodukt oder mediale System in seiner Differenz und/oder Äquivalenz 'mitrezipiert' wird.⁶⁹⁰

Den Bezug eines medialen Systems auf einzelne Elemente eines fremdmedialen Systems benennt Rajewsky mit dem Titel „Einzelreferenz“; eine derartige Einzelreferenz indiziert jedoch in jedem Fall immer eine „Systemreferenz“, einen Bezug auf das mediale System des kontaktgebenden Mediums selbst.⁶⁹¹ In einem systematischen Neuansatz, den Rajewsky vorrangig für die intermedialen Bezüge von Literatur auf das Medium Film erstellt hat, teilt Rajewsky den Fall der Systemreferenz wiederum in zwei unterschiedliche Komponenten auf: die „explizite Systemerwähnung“ sowie die „Systemerwähnung *qua* Transposition“.⁶⁹² In der expliziten Systemerwähnung wird – bei der Bezugnahme von Literatur auf Film – nur wörtlich auf das Bezugssystem *per se* oder ein Einzelprodukt des Bezugssystems reflektiert.⁶⁹³ Die Systemerwähnung *qua* Transposition stellt eine „Evokation“, „Imitation“ oder „(Teil-)Reproduktion des fremdmedialen Systems dar:

„Systemerwähnungen, die in Form einer Reproduktion bestimmter Elemente und/oder Strukturen des Bezugssystems realisiert werden, setzen also von Seiten des kontaktnehmenden Systems die Möglichkeit der Verwendung von Mikroformen und damit die Möglichkeit der (punktuellen) Einhaltung bestimmter Regeln des Bezugssystems voraus.“⁶⁹⁴

Eine weitere Unterteilung der Systemreferenz stellen die teilaktualisierende Systemkontamination sowie die Systemkontamination *qua* Translation dar.⁶⁹⁵

„[Der] Unterschied zwischen den Verfahren ist entscheidend. Man hat es in beiden Fällen mit Verfahren zu tun, die als intermediale Variante einer Systemaktualisierung und somit als 'Systemkontamination' zu bezeichnen sind; die Tatsache aber, dass einmal auf *medienunspezifische bzw. *medial deckungsgleiche Komponenten des Bezugssystems abgehoben wird [teilaktualisierende Systemkontamination, Anm.], das andere Mal dagegen gerade medienspezifische Qualitäten des kontaktgebenden Mediums im Vordergrund stehen [Systemkontamination *qua* Translation, Anm.] lässt eine getrennte

⁶⁹⁰ Ebd., S. 17

⁶⁹¹ Vgl. Rajewsky 2002, S. 73ff

⁶⁹² Vgl. ebd., S. 78ff

⁶⁹³ Vgl. ebd., S. 79ff

⁶⁹⁴ Ebd., S. 83 – 84

⁶⁹⁵ Vgl. ebd., S. 118ff

Betrachtung und terminologische Differenzierung dieser Rekursarten sinnvoll und notwendig erscheinen.⁶⁹⁶

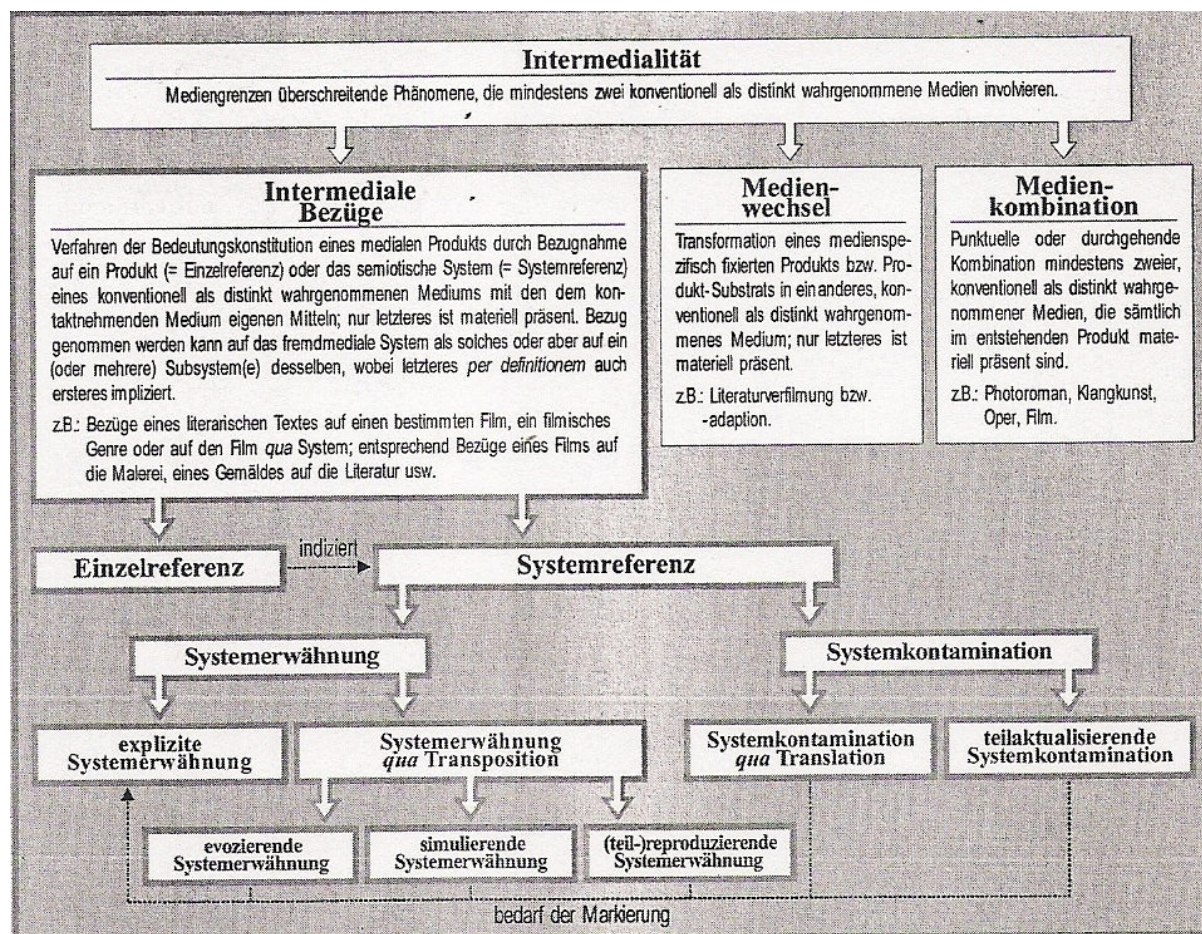


Abbildung 2: Rajewskys Aufstellung der intermedialen Phänomene, S. 157 (Schema 4, Ausschnitt)

Für die nachfolgende Analyse des Fanvideos als intermediales Phänomen ist es notwendig vorzuschicken, dass das Schema, welches Rajewsky für die wissenschaftliche Betrachtung von Intermedialität erstellt hat, von ihrer Seite vor allem für die intermedialen Bezugnahmen von Literatur auf Film fruchtbar sind. Die Anwendbarkeit auf andere Teilbereiche der Intermedialität, die Rajewsky voraussetzt, muss in der Folge im Fall des Fanvideos überprüft werden.

Eine weitere Art, die verschiedenen Diskurse um die Intermedialitätstheorie in einer schematischen Darstellung zu vereinen, präsentiert Jens Schröter in seinem Artikel „Intermedialität“.⁶⁹⁷ Im Mittelpunkt stehen bei ihm folgende vier Arten der Intermedialität: die Synthetische Intermedialität, die Formale oder Trans-mediale Intermedialität, die

⁶⁹⁶ Ebd., S. 123

⁶⁹⁷ Schröter 1998, S. 129 – 154

Transformationale Intermedialität und die Ontologische Intermedialität.⁶⁹⁸ Für Schröter stellt sich die Frage, ob die Medien entweder *a priori* in Einzelmedien entstanden sind oder von vornherein intermediale Phänomene darstellen. Er kommt zu dem Schluss, dass

„[...] die Intermedialität ursprünglich ist und die klar voneinander abgegrenzten 'Monomedien' das Resultat gezielter und institutionell verankerter Zernierungen, Einschnitte und Ausschlussmechanismen sind.“⁶⁹⁹

Auch Jürgen E. Müller stellt fest, dass das eindimensionale mediale Kunstwerk eher ein Konstrukt reduktionistischer Ästhetiken als ein Faktum darstellt.⁷⁰⁰

„Die Geschichte der klassischen und modernen Medien zeichnet sich seit den Anfängen der Schrift durch mediale Transformationen, Fusionen, Brüche und Interaktionen aus, welche die postulierte 'Reinheit' der Medien als Fiktion entlarven.“⁷⁰¹

Trotz dieser Erkenntnis bestehen Intermedialitätstheorien auf der angenommenen Grundlage der Existenz von Einzelmedien, wie auch immer diese sich konstituieren und voneinander abgrenzen. So entsteht beispielsweise in der Synthetischen Intermedialität ein neues *Intermedium* durch die Fusion mehrerer Medien zu einem neuen, indem sie ihre Spezialisierungen beziehungsweise ihre spezialisierten Funktionen zugunsten eines Gesamtkunstwerks oder eines Intermediums aufgeben.⁷⁰² Dick Higgins unterscheidet das entstandene Intermedium von multimedialen Phänomenen dadurch, dass bei dem Intermedium die medialen Ursprünge seiner Einzelmedien nicht mehr identifiziert werden können beziehungsweise dass es nicht mehr in seine Einzelteile auftrennbar ist.⁷⁰³ Schröter formuliert seine Kritik an dieser Definition wie folgt:

„Allerdings ist merkwürdig, dass eine Form, deren Name schon das Zusammentreten verschiedener Formen andeutet, wie z.B. *visual poetry* als untrennbar fusioniertes Intermedium erscheint. Denn wenn die Intermedia unauflöslich zu einer neuen Form verschmolzene alte Formen sind, dann dürfte es dem Analytiker wohl kaum gelingen, die

⁶⁹⁸ Vgl. ebd., S. 129

⁶⁹⁹ Ebd. S. 149

⁷⁰⁰ Vgl. Jürgen E. Müller, „Intermedialität und Medienwissenschaft. Thesen zum State of the Art“, *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 3/2, 1994, S. 119 – 138, hier S. 122, www.montage-av.de/pdf/032/1994/03_2_Juergen_E_Mueller_Intermedialitaet_und_Medienwissenschaft.pdf (zuletzt aufgerufen am 02.11.2012)

⁷⁰¹ Müller 1996, S. 16

⁷⁰² Vgl. Schröter 1998, S. 130ff;

⁷⁰³ Vgl. Dick Higgins, *Horizons. The Poetics and Theory of the Intermedia*, Carbondale/Edwardsville: Southern Illinois University Press, S. 16, zitiert nach Jens Schröter 1998

ursprünglichen Formen zu benennen, aus denen sich das Intermedium generiert. [...] In diesem Sinne scheint bei Higgins u.a. der Begriff der *Multimedialität* (*mixed media*) – wenn überhaupt – nur graduell abgrenzbar von dem der Intermedialität zu sein. Der Begriff einer medialen ‘Synthese’ oder ‘Fusion’ macht nur Sinn als raumzeitlich simultane Präsentation und Rezeption verschiedener medialer Formen in einem institutionellen Rahmen. Die ‘Synthese’ ist also weniger im Intermedium selbst als in der perzeptiven und kognitiven Verarbeitung verortet.⁷⁰⁴

Anschließend kommt Schröter auf die Formale oder trans-mediale Intermedialität zu sprechen. Schröter zufolge handelt es sich hierbei um eine neoformalistische Betrachtungsweise, welche über- oder transmedial vorhandene Erscheinungen, also formale Strukturen wie Narration oder Erzählung, Serialität, Fiktionalität und Rhythmisierung zur abstrakten Analyse und zum Vergleich von Artefakten verschiedener Medien heranzieht. Jene formalen Techniken sind demnach als Instanzen der Intermedialität zu werten.⁷⁰⁵ Um diese formalen Techniken jedoch zur Analyse intermedialer Phänomene hinzuzuziehen, müssen sie einerseits medienunspezifisch genug sein, um in ihren Grundprinzipien über Mediengrenzen hinweg erhalten zu bleiben und andererseits medienspezifisch genug sein, um auf den medialen Kontext, aus dem es entliehen ist, verweisen zu können.⁷⁰⁶ An dieser Stelle befindet sich das Paradoxon der Theorie der trans-medialen Intermedialität. Die letzten beiden theoretischen Positionen, die Transformationale und die Ontologische Intermedialität, stellen – so Schröter – zwei Seiten derselben Medaille dar.⁷⁰⁷ Während die intermediale Beziehung der Transformationalen Intermedialität darin besteht, „dass ein Medium ein anderes repräsentiert“⁷⁰⁸, besteht der Grundgedanke der Ontologischen Intermedialität darin, dass sich die Einzelmedien nur in ihrer Abgrenzung zu anderen (Einzel-)Medien überhaupt erst konstituieren. Allerdings ist hier mit Schröter anzumerken, dass das jeweilige Ergebnis stets davon abhängt, wovon – also von welchen anderen Medien – sich das zur Diskussion stehende Medium (ausdrücklich) abgrenzt.⁷⁰⁹

„[D]ie anderen Medien sind also paradoxerweise für jede puristische und essentialistische Definition absolut notwendig.“⁷¹⁰

Jürgen E. Müller plädiert in seinem Aufsatz „Intermedialität und Medienwissenschaft“ aus dem Jahr 1994 dafür, dass eine Theorie der Intermedialität für die aufschlussreiche Analyse medialer

⁷⁰⁴ Schröter 1998, S. 134 – 135

⁷⁰⁵ Vgl. ebd., S. 136 – 140

⁷⁰⁶ Vgl. ebd., S. 142

⁷⁰⁷ Vgl. ebd., S. 129

⁷⁰⁸ Ebd., S. 144

⁷⁰⁹ Vgl. ebd., S. 146

⁷¹⁰ Ebd., S. 147

Phänomene notwendig sei.⁷¹¹ Er geht von einer Definition des Mediums als etwas aus, welches Zeichen und Zeichenkomplexe zwischen Menschen mit Hilfe geeigneter Transmitter über zeitliche beziehungsweise räumliche Distanzen hinweg vermittelt.⁷¹² Für Müller äußert sich Intermedialität wie folgt:

„Ein mediales Produkt wird dann intermedial, wenn es das multimediale Nebeneinander medialer Zitate und Elemente in ein konzeptionelles Miteinander überführt, dessen (ästhetische) Brechungen und Verwerfungen neue Dimensionen des Erlebens und Erfahrens eröffnen.“⁷¹³

„Intermedialität bedeutet weder eine Addition verschiedener medialer Konzepte noch ein Zwischen-dieMedien-Plazieren [sic!] einzelner Werke, sondern eine Integration von ästhetischen Konzepten einzelner Medien in einen neuen medialen Kontext.“⁷¹⁴

Müller identifiziert bei der historischen Betrachtung intermedialer Phänomene drei Ebenen, auf denen sich die Intermedialität manifestiert:

„Diese sind: a) die Ebene der Einbettung von Medien(‘Texten’) in spezifische inter- und multimediale kommunikative Handlungszusammenhänge, b) die Ebene der intermedialen technischen Gegebenheiten von Dispositiven und c) die Ebene der Integration und Transformation von medialen Strukturen eines oder mehrerer Medien in den Kontext eines anderen Mediums. Die genannten Ebenen überlagern und überschneiden sich in vielfältiger Weise.“⁷¹⁵

Müllers Ansicht ähnelt der von Jens Schröter, wenn dieser behauptet, dass Phänomene intermedialer Ausprägung möglicherweise jenen von einzelmedialer Art zuvorkommen. Was für Müller bei der Betrachtung intermedialer Spielarten von Bedeutung ist, ist die genaue Analyse des Ergebnisses vor dem Hintergrund der intermedialen Machart von Kunstwerken beziehungsweise Gegenständen.

*„Audiovisuelle Kunstwerke integrieren Fragen, Konzepte und Strukturen anderer Medien in ihren medialen Kontext. Diese intermedialen Konstellationen eröffnen mit ihren (ästhetischen) Fusionen, Brechungen und Verwerfungen dem Rezipienten neue Dimensionen des Erlebens und Erfahrens. Eine Medienästhetik kommt nicht umhin, sich zentral mit den intermedialen Spielarten von Kunstwerken und Genres zu beschäftigen.“*⁷¹⁶

⁷¹¹ Vgl. Müller 1994, S. 119 – 138

⁷¹² Vgl. ebd., S. 127 unter Zitation von Rainer Bohn/Eggo Müller/Rainer Ruppert, „Die Wirklichkeit im Zeitalter ihrer technischen Fingierbarkeit.“ In: Rainer Bohn/Eggo Müller/Rainer Ruppert (Hg.), *Ansichten einer künftigen Medienwissenschaft*. Berlin: Edition Sigma 1988, S. 7 – 27, hier S. 10

⁷¹³ Müller 1994, S. 128

⁷¹⁴ Ebd., S. 133

⁷¹⁵ Müller 1996, S. 20

⁷¹⁶ Müller 1994, S. 132

Das nun folgende Kapitel dient der Erprobung der Theoriekonstrukte von Remedialisierung und Demedialisierung sowie der Intermedialität an dem Forschungsgegenstand des YouTube-Fanvideos, um zuletzt Aussagen über dessen Beschaffenheit und dessen Zustand innerhalb der Medien treffen zu können.

8. Das Fanvideo im Spannungsfeld von Remediation, Demediation und Intermedialität

In diesem Kapitel sollen die bereits in den vorhergegangenen Abschnitten gewonnenen Erkenntnisse aus der Remediation-, Demediation- und Intermedialitätstheorie auf das gewählte Forschungsfeld angewandt werden. Es soll gezeigt werden, dass das YouTube-Fanvideo, beziehungsweise die Ausprägung des Fanvideos, die für die vorliegende Arbeit erforscht werden soll, sich sowohl in die theoretische Konzeption der Remediation Bolters und Grusins einfügt, als auch Berührungspunkte und Überschneidungsbereiche mit den verschiedenen Entwürfen der Intermedialitätstheorie teilt. Um eine genaue Analyse beziehungsweise eine Standortbestimmung des Fanvideos gegenüber der Medien Film und Fernsehserie gewährleisten, ist es zuvor notwendig, die medialen Grenzen von Film, seriellen Fernsehformat und Fanvideo auszuloten und die einzelnen Medien innerhalb dieser Grenzen zu definieren, bevor die Positionierung des Fanvideos im Spannungsbereich von Remediation und Intermedialität identifiziert und formuliert werden kann. Dies geschieht einerseits in dem Bewusstsein, dass die Unterteilung und Abgrenzung von Einzelmedien ein problematisches Unterfangen an sich darstellt, da eine Trennlinie zwischen den einzelnen medialen Phänomenen bereits in Frage gestellt wurde und ihre jeweiligen Verwandtschaftsverhältnisse sowie ihre medialen Bedingtheiten wechselseitig voneinander abhängen. Andererseits soll dennoch versucht werden, zumindest rudimentäre Demarkationsmomente zu identifizieren, um eine Analyse des Forschungsgegenstandes nach den Intermedialitätskonzepten zu ermöglichen. Angelehnt an Jürgen E. Müllers Arbeitsweise ist anzumerken, dass hier mediale Produkte und nicht apparativ-technische Gegebenheiten Gegenstand der Analyse sind, obwohl die technischen Details und Bedingungen der einzelnen Medien eine Rolle in deren Unterscheidung spielen.⁷¹⁷

⁷¹⁷ Vgl. Müller 1996, S. 23

8.1. Film, Fernsehserie und Fanvideo: Ein Abgrenzungsversuch

8.1.1. Der Film: Ein Medium mit sich verschiebenden Grenzen

Um über den Film als Medium zu sprechen, ist es bereits im Vorfeld nötig, bestimmte Einschränkungen an der zu beschreibenden Materie vorzunehmen. Hans Beller benennt die vielfältigen Ursprünge und Einflüsse des Films und spricht damit bereits dessen unsicheren Status als Einzelmedium an:

„Film war immer schon ein Multimedien, etwas Gemischtes und Zusammen-gesetztes, beeinflusst von Malerei, Theater, Tableau vivant, Schattenspiel, Variété, Chronofotografie, Laterna magica, Panorama, Bildertrommel, Lebensrad, Musik, Oper, Ballett, Sprache, Gesang, Tönen, Spektakel... [...] ‘Film’ ist ein Sammelbegriff, der die Etappen von Produktion, Distribution und Abspiel über Projektor, Beamer oder Bildschirm umfasst. Der übliche Gebrauch des Wortes ‘Film’ ist also mehrdeutig, weil er ursprünglich sowohl die mediale Trägersubstanz meint, in die bei der analogen Filmmontage direkt zwischen die Frames der Einzelbilder hineingeschnitten wird, als auch jenen submedialen Bedeutungsraum, der vielseitig bleibt, da in ihm das Emotionale des Films mitschwingt.“⁷¹⁸

Wenn im Folgenden vom Medium Film die Rede sein wird, steht vor allem seine Ausprägung des fiktionalen, narrativen Spielfilms im Vordergrund. Sowohl der Film selbst – in seiner Wandelbarkeit in Bezug auf Genre- und Darstellungsformen sowie Produktionstechniken – als auch seine theoretische Bearbeitung und vielfältige Einbindung und Klassifizierung in das System der verschiedenen Künste und Kulturerzeugnisse unterliegen einem stetigen Wandel. Walter Benjamin formuliert in seinem Aufsatz „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“ den Einfluss der historischen Dimension auf die Qualität und den Inhalt des Diskurses wie folgt:

„Innerhalb großer geschichtlicher Zeiträume verändert sich mit der gesamten Daseinsweise der menschlichen Kollektiva auch die Art und Weise ihrer Sinneswahrnehmung. Die Art und Weise, in der die menschliche Sinnes-wahrnehmung sich organisiert – das Medium, in dem sie erfolgt – ist nicht nur natürlich [sic!] sondern auch geschichtlich bedingt.“⁷¹⁹

⁷¹⁸ Hans Beller, „Montage“, In: Harald Schleicher/Alexander Urban (Hg.), *Filme machen. Technik, Gestaltung, Kunst*, Frankfurt/Main: Zweitausendeins 2005, S. 155 – 200, hier S. 157 – 158; Knut Hickethier weist außerdem in seiner *Einführung in die Medienwissenschaft* darauf hin, dass der Film zu jener Mediengruppierung gehört, die unter dem Begriff „tertiäre Medien“ zusammengefasst sind: „Tertiäre Medien erfordern sowohl auf der Seite der Produktion als auch auf der Seite der Rezeption den Einsatz von Geräten.“ Knut Hickethier, *Einführung in die Medienwissenschaft*. Stuttgart [u.a.]: Metzler 2003, S. 22

⁷¹⁹ Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt/Main: Suhrkamp 2006, S.18

Auch in der medienwissenschaftlichen Betrachtung hat sich der Film, so Jürgen E. Müller, von einem durch andere Medien konstruierten und beeinflussten Medienkonglomerat zum Status eines Einzelmediums hin gewandelt:

„Die neuen ästhetischen Optionen des Mediums *Film* waren – im praktischen, wie im theoretischen Zugriff – zunächst scheinbar nur über die strukturellen Muster anderer, bereits etablierter Medien und Gattungen dienst- und fassbar zu machen: ein Prozess, der sich auch heute noch in der ersten funktionellen Phase nahezu eines jeden neuen Mediums feststellen lässt.“⁷²⁰

Irina Rajewsky beschreibt das Problem der Historizität in der Analyse von intermediären Bezügen zwischen Film und Literatur, indem sie zunächst zwischen einigen (historischen) Phasen des Filmes, seiner Betrachtungsweise durch Wissenschaft und Kulturschaffende und seiner verschiedenartigen Aufgriffe in der Literatur unterscheidet.⁷²¹

„In der Frühphase des Films betraf diese Medienerfahrung vor allem die Auseinandersetzung mit den tatsächlich neuen, andersartigen Darstellungs- und Wahrnehmungsmodi des Films; gleichzeitig förderte das Aufkommen des neuen Mediums eine intensive Auseinandersetzung mit dem eigenen [bei Rajewsky: dem literarischen, Anm.] Medium und ein Hinterfragen traditioneller Erzählmuster. In den 80er und 90er Jahren [...] steht die Medienerfahrung des Literaten [wie auch des Theoretikers/der Theoretikerin, Anm.] offenkundig unter anderen Vorzeichen.“⁷²²

Rajewsky versucht hier zu verdeutlichen, dass die Wahrnehmung des Mediums Film nicht nur von der sich historisch veränderten Wahrnehmungsweise des Publikums, sondern auch von anderen Faktoren abhängig ist und bezeichnet den Film beziehungsweise das Filmische als „subjektives, historisch wandelbares Konstrukt“⁷²³.

„Dementsprechend hängt die Definition des ‘Filmischen’ bzw. dessen, was die Bezeichnung eines Textes [oder einer anderen medialen Ausprägung, Anm.] als ‘filmisch’ gerechtfertigt erscheinen lassen könnte, immer auch davon ab, was das schreibende Subjekt selbst als filmisch bzw. filmspezifisch wahrgenommen hat.“⁷²⁴

Dieses Konstrukt des Filmischen ist jedoch nicht nur auf der Ebene der subjektiven Wahrnehmung veränderlich: vielmehr muss das Medium Film auch in Hinblick auf seine Erzeugung und Wiedergabe betrachtet werden. Die Frage, die sich hierbei vor allem stellt, lautet:

⁷²⁰ Müller 1994, S. 125

⁷²¹ Vgl. Rajewsky 2002, S. 30ff

⁷²² Ebd., S. 34

⁷²³ Ebd., S. 34

⁷²⁴ Ebd., S. 34

Was sind vor dem Hintergrund technischer und gesellschaftlicher Veränderungen die Grenzen des Mediums Film? Diese Grenzen, so sehr sie sich auch seit der Erfindung des Films verschoben haben, verlaufen fast ausschließlich auf der Ebene der Rezeption. War (die Rezeption des) Medium(s) Film in seiner (beziehungsweise ihrer) Anfangszeit örtlich und zeitlich gebunden und vor allem in der Frühphase des Films durch Transzendenz geprägt,

„[...] steht der Flüchtigkeit des Films mittlerweile eine Praxis der Archivierung und der Speicherung gegenüber, die ihn seiner Flüchtigkeit längst enthoben hat. Film ist in diesem Sinne nicht mehr einmalig und an bestimmte Orte und Zeiten gebunden.“⁷²⁵

Die technische Reproduzierbarkeit des Filmes stellt zunächst den Status des Filmes als kohärentes Einzelmedium in Frage, welchen er sich in seiner Anfangszeit erst „erarbeiten“ musste.⁷²⁶ Die Möglichkeit der Speicherung auf Film, VHS-Kassette, DVD und BluRay⁷²⁷, sowie in verschiedenen Dateiformaten im Internet oder auf anderen digitalen Speichergeräten und Speichermedien bringen die ursprüngliche Imagination des Mediums Film im Rahmen der Kino-Apparatus-Situation ins Wanken. Andrea Seier sieht jedoch den Status des Filmes als spezifisches Einzelmedium in dieser Entwicklung nicht gefährdet:

„Denn mit der beschriebenen Transformation geht kein substantieller Wandel des Mediums einher, d.h. Film kann sowohl ein flüchtiges als auch Medium der Wiederholung sein. [...] Der jeweilige Gebrauch des Mediums Film bezieht sich auf die imaginäre Relation zwischen Medium und Zuschauer.“⁷²⁸

Richard Grusin betrachtet die zunehmende Digitalisierung des Filmes unter einem anderen Gesichtspunkt: Er sieht – in Anlehnung an Tom Gunnings Einteilung des frühen Films in *cinema of attractions* und *cinema of narrative integration* – in Zusammenhang mit den neuen technischen Speicherungs- und Wiedergabemöglichkeiten des Films ein neues Zeitalter des Kinos angebrochen: das „Kino der Interaktionen“.

„I do not mean to suggest that film will disappear, but that it will continue increasingly to be engaged with the social, technological and aesthetic forms and engagement will be marked not [...] by the emergence of a distinctively new digital medium [...], but rather by the emergence of multiply networked, distributed forms of cinematic productions and

⁷²⁵ Seier 2007, S. 82 – 83

⁷²⁶ Dass das Medium Film aus mehreren Medien (Bild und Ton, teilweise Schrift) besteht und dessen Status als Einzelmedium seit jeher prekär ist, darf hier nicht ganz ausgeklammert werden.

⁷²⁷ inklusive der Anreicherung mit paratextuellem Material, wie Interviews, *making-ofs*, Bildmaterial, *B-rolls* etc.

⁷²⁸ Seier 2007, S. 83

exhibition. Indeed I am convinced that we already find ourselves with a digital cinema – not as a distinctively new medium but as a hybrid network of media forms and practices, what I call a ‘cinema of interactions.’⁷²⁹

Dieses Kino der Interaktionen bringt den Film in direkten Bezug zu seiner Produktion und Rezeption, welche in der Gegenwart bereits in unmittelbare Nähe gerückt sind. So wird häufig bereits vor der „ersten Klappe“ die Remediation des Filmes auf DVDs und BluRays – und somit die bereits im Vorfeld intendierte Interaktion des Filmpublikums mit dem Produkt – geplant.

„This logic of premediation imagines an interactive spectator in a domestic or other social space rather than an immobilized spectator in the darkened dreamspace of apparatus or gaze theory.”⁷³⁰

Grusin spielt hier darauf an, dass dem Filmpublikum mit Hilfe der DVD (oder anderen Speicher- und Wiedergabemedien) die Möglichkeit geboten wird, sein eigenes Filmerlebnis zu kreieren, zum Beispiel indem es die Chronologie der Kapitel verändert.⁷³¹ Indem sich die Vorführ- und Rezeptionsbedingungen verändern, wandelt sich auch der Status des Publikums von reinen KonsumentInnen zu etwas Neuem:

„I want to suggest that the remediation of theatrical releases in DVD and increasingly other digital formats marks a fundamental change in the aesthetic status of the cinematic artifact. [...] a film does not end after its closing credits, but rather continues beyond the theatre to the DVD, the video game, the soundtrack, the websites and so forth.”⁷³²

Zu Grusins Aussage könnte man hinzufügen, dass sich der Film beziehungsweise seine Remediation bis zu den Be- und Verarbeitungen durch die ProdUserInnen verlängert. Dieses Erkenntnis spiegelt den praktischen Umgang der ProdUserInnen von YouTube-Fanvideos mit dem ihnen zur Verfügung stehenden Material wider. Das *distributed digital* und in der Folge *interactive cinema* bleibt daher nicht auf die Ebenen von (digitaler) Produktion, Distribution und Rezeption beschränkt, sondern erstreckt sich entlang mehrerer Prämissen, welche eng

⁷²⁹ Richard Grusin, „DVDs, Video Games and the Cinema of Interactions.“, In: James Lyons/John Plunkett (Hg.), *Media Histories. From the magic lantern to the internet*, Exeter: University of Exeter Press 2007, S. 209 – 221, hier S. 210

⁷³⁰ Ebd., S. 213

⁷³¹ Vgl. ebd., S. 216

⁷³² Ebd., S. 214

miteinander in einer „hybriden Allianz“⁷³³ verwoben sind und sich gegenseitig bedingen und beeinflussen.

„While it is true that the distributed digital cinema of interactions manifests itself through new digital technologies, the ‘new medium’ or perhaps the new social logic of the medium, is a kind of hybrid alliance of *digital technology, social use, aesthetic practice, cultures of spectatorship, and economic exchange*.“⁷³⁴

Dies bedeutet auch, dass sich das interaktive Kino nicht auf eine eindimensionale Logik der Remedialisierung beschränken lässt, in der ein einzelnes Medium die Funktion eines anderen Einzelmediums (teilweise) übernimmt. Vielmehr ist das interaktive Kino – in Form der DVD als *distributed cinema* – Teil eines Kreislaufs, an dem mehrere Medientechnologien und Mediennutzungspraktiken beteiligt sind.

„In this sense, then, distributed cinema is like other distributed media, is part of a logic of remediation in which media not only remediate each other but increasingly collaborate with other media technologies, practices and formations.“⁷³⁵

Das digitale Medium der DVD hat den „Gebrauch“ beziehungsweise die Nutzungsformen des Filmes als solches revolutioniert: indem den ZuschauerInnen die Möglichkeit gegeben wird, aktiv – durch ihr Nutzungsverhalten – ihr Seherlebnis zu verändern (zum Beispiel durch die Veränderung der Kapitel-Chronologie) oder zu erweitern (indem sie sich über Features und *easter eggs* Zusatzinformationen zum Hauptfilm aneignen), brechen sie die Grenzen der ursprünglich statischen Kino-Situation auf. Die DVD ist somit ein wichtiger Faktor des interaktiven Kinos.

„It is not difficult to see how a digital medium like the DVD has come to function as a central element of a distributed, interactive cinema – indeed the formal features which are now commonplace in DVDs already function as a form of interactive cinema.“⁷³⁶

Henry Jenkins hebt hervor, dass die DVD oder andere Speicher- und Wiedergabemedien das historisch ältere Medium des Kinos nicht ersetzen beziehungsweise dass das ältere Medium nicht vollständig dadurch zum Verschwinden gebracht werden kann:

⁷³³ Ebd., S. 214

⁷³⁴ Ebd., S. 214 – 215, hervorgehoben durch S.M.W.

⁷³⁵ Ebd., S. 215

⁷³⁶ Ebd., S. 215 – 126

„[H]istory teaches us that old media never die – and they don't even necessarily fade away. What dies are simply the tools we use to access media content. [...] These are what media scholars call *delivery technologies*.“⁷³⁷

Jenkins zufolge sind es also die Technologien der Speicherung und vielmehr der Verbreitung, nicht das Medium selbst, die sich im Laufe der Zeit verändern. Dies wird bei der Betrachtung von Fanvideos noch von Bedeutung sein. Jenkins' Definition von „Medien“, abgeleitet von Lisa Gitelman, arbeitet mit zwei voneinander unterschiedlichen Ebenen:

„[O]n the first, a medium is a technology that enables communication; on the second, a medium is a set of associated 'protocols' or social and cultural practices that have grown up around that technology. Delivery systems are simply and only technologies; media are also cultural systems. [...] A medium's content may shift [...], its audience may change [...], and its social status may rise or fall [...], but once a medium establishes itself as satisfying some core human demand, it continues to function within the larger system of communication options. [...] Cinema did not kill theater. Television did not kill radio. [...] Old media are not being displaced. Rather, their functions and status are shifted by the introduction of new technologies.“⁷³⁸

In seinem Aufsatz „Intermedialität, Medienspezifität und die universelle Maschine“ geht Jens Schröter näher auf die Frage ein, ob der digitale Computer als „universelle Maschine“ eine Trennung in Monomedien eventuell obsolet macht, oder ob er verdeutlicht, dass das Prinzip des Einzelmediums bereits *a priori* eine fehlerhafte Einschätzung darstellt, da „Medien stets in komplexen medialen Konfigurationen befindlich“ sind.⁷³⁹ Schröter zufolge lässt das digitale Verfahren der Simulation von (vormals beispielsweise analog ablaufenden) Eigenschaften und Funktionsweise von Apparaten den Status prädigitaler Medien prekär werden, indem der digitale Computer mittels mathematischer Modelle Bild-, Ton- und andere Medien bis zur Perfektion nachahmen kann.⁷⁴⁰ Dieses Erkenntnis lässt das Phänomen der Intermedialität zunächst als vom Digitalmedium begünstigt erscheinen:

„Der Eindruck von Intermedialität drängt sich zunächst also dadurch auf, dass neben der Kopräsenz verschiedener Formate auf einer Oberfläche handelsüblicher PCs verschiedene 'Neue Medien' relativ umstandslos zu *multimedialen* Medienverbündeten vernetzt werden können. So begünstigt die Virtualisierung der Medien intermediale Künste [...]. Die widerspenstige Materialität der elektronischen Apparate fällt jedenfalls teilweise weg, sobald viele der Instrumente und Ausrüstungen virtuell simuliert oder

⁷³⁷ Jenkins 2006a, S. 13

⁷³⁸ Ebd. S. 13 – 14 unter Bezugnahme auf Lisa Gitelman, *Always Already New: Media, History and the Data of Culture*, MIT Press 2006

⁷³⁹ Vgl. Jens Schröter, „Intermedialität, Medienspezifität und die universelle Maschine“, In: Sybille Krämer (Hg.), *Performativität und Medialität*. München: Fink 2004, S. 385 – 411

⁷⁴⁰ Vgl. ebd., S. 390ff

zumindest weniger umständlich über eine zentrale Instanz, den Computer, gesteuert und koordiniert werden können.⁷⁴¹

Eben jene Möglichkeit des PCs, die verschiedensten Eigenschaften von Medien in sich zu vereinen, lässt den Digitalcomputer *per se* als unspezifisches intermediales Feld erscheinen; also als Nicht-Medium, welches dafür andere Medien beziehungsweise dessen Funktionen annehmen kann. Nimmt man den digitalen PC nunmehr als Modell an, erscheint die Intermedialität als ein ursprünglicher Zustand, aus dem sich die Einzelmedien nach und nach selektiert und herauskristallisiert haben.⁷⁴²

„Die ‘Neuen Medien’ sind *temporäre* Programmierungen und Verschaltungen einer digitalen Elektronik mit keineswegs rein zusätzlichen, sondern jeweils wesentlichen ‘intermedialen’ Peripherien [...].“⁷⁴³

Die Vereinigung einzelner medialer Eigenschaften und Funktionsweisen vormals als monomedialer Phänomene auf dem digitalen Interface ermöglicht es, diese Funktionen „unabhängig von ihrer technologischen Materialität zu beobachten“.⁷⁴⁴

„So werden auch die scheinbar klar fixierten ‘Monomedien’ retrospektiv als temporäre, performativ, diskursiv und damit politisch erzeugte Eingrenzungen eines vorgängigen intermedialen Spektrums denkbar. Es wäre sicher falsch anzunehmen, dass Intermedialität allererst mit Computern entsteht, schon weil transmediale Beziehungen zwischen Medien auf der Ebene (relativ) medienunspezifischer Strukturen wie Rhythmus, Serialität, Narration etc. schon immer existiert und die ‘reine’ und ‘spezifische’ Selbstidentität eines gegebenen Medium subvertiert haben.“⁷⁴⁵

Schröter macht demnach an der hyper- beziehungsweise nonmedialen Eigenart des digitalen Computers die Möglichkeit einer ursprünglichen Intermedialität fest, aus der sich die nunmehr als Einzelmedien wahrgenommenen Phänomene diskursiv und performativ spezialisiert haben. Formuliert man diese Erkenntnis um, lässt sich behaupten, dass die Digitalität selbst nicht – oder nicht ganz ausschließlich – als Unterscheidungskriterium zwischen verschiedenen Medien herangezogen werden kann.

⁷⁴¹ Ebd., S. 397

⁷⁴² Vgl. ebd., S. 398

⁷⁴³ Ebd., S. 398

⁷⁴⁴ Vgl. ebd., S. 405

⁷⁴⁵ Ebd., S. 405 – 407

In der Folge soll untersucht werden, ob das Internet-(Fan-)Video sich vor diesem Hintergrund von dem Medium Film (oder auch der TV-Serie) unterscheidet, um danach die Thesen der Intermedialität auf das Fanvideo anzuwenden.

8.1.2. Die Fernsehserie

Im Grunde lässt sich die Entstehungsgeschichte des Fernsehens beziehungsweise der Fernsehserie parallel zu jener des Kinos und des Films beschreiben: beide Medien haben einen Wechsel der Speicher- und Distributionsmedien von analogen zu digitalen Kanälen durchgemacht. Jürgen E. Müller berichtet in seiner Schrift zur Intermedialität von einem engen (intermedialen) Verwandtschaftsverhältnis zwischen dem Fernsehen und dem Radio.⁷⁴⁶ Gleichzeitig betont er, dass das Fernsehen (und damit die Fernsehserie) die Wege der Distribution einerseits und die medialen ästhetischen Strukturen des Films für sich selbst übernommen und adaptiert hat.⁷⁴⁷ Die Produktionsbedingungen von Film und TV-Serie ähneln sich stark, die größten Unterschiede zwischen Film und Serie finden sich daher in der Dauer und im Format: der Begriff Serie weist bereits auf das serielle Format hin, welches sich über mehrere Episoden, deren Dauer meist nicht über fünfzig Minuten beträgt, erstreckt.⁷⁴⁸

8.1.3. Das YouTube-Fanvideo: Ein eigenes Medium?

Auch in Bezug auf das Internet-Fanvideo muss, ähnlich wie beim narrativen Spielfilm, im Vorhinein eine Einschränkung vorgenommen werden, welche der Definition des Fanvideos entspricht, die bereits zu Beginn der vorliegenden Arbeit geleistet wurde. Wenn im Folgenden die Frage erläutert werden soll, in welchem Ausmaß das Internet-Fanvideo ein eigenständiges Medium darstellt, kann auf das mediale Phänomen des Videos im Allgemeinen nicht ausführlich rekuriert werden. Dennoch ist klarzustellen, dass die Ursprünge des Fanvideos von vielfältiger Natur sind – aus diesem Grund ist an dieser Stelle eine kurze Identifikation der verschiedenen Quellen des Internet-Fanvideos angebracht, um das Fanvideo von den medialen Ausprägungen des Spielfilms und der Fernsehserie abzugrenzen.

⁷⁴⁶ Vgl. Müller 1996, S. 56

⁷⁴⁷ Vgl. ebd., S. 59

⁷⁴⁸ Ein weiteres Unterscheidungskriterium zwischen Film und Fernsehen ist die dem Fernsehen immanente Möglichkeit zur *live*-Sendung, welche zwar dem Kino-Apparatus wie auch der Fernsehserie (man vergleiche *reality* show-Formate) nicht fremd ist, für das Medium Film jedoch nicht konstitutiv wirkt. Vgl. Uricchio 2009, S. 31 – 32

Zu den Quellen des Internet-Fanvideos zählt unter anderem das analogelektronische und später digitale Aufzeichnungs-, Bearbeitungs- und Speichermedium der Videokamera, welche – in der vor-digitalen Zeit – Bilder und Tonsignale mittels elektromagnetischer Transmission auf einem Trägermedium abbildete.⁷⁴⁹ Yvonne Spielmann versucht in ihrer Abhandlung zum Video als Einzelmedium die Ursprünge und Zusammenhänge zu klären, welche Video mit dem Medium des Fernsehens verbinden und andererseits beide Medien voneinander unterscheiden:

„Video tritt Mitte der sechziger Jahre bis Anfang der siebziger Jahre mit der Einführung einer neuen Technologie auf: portable Videokamera, Videorecorder, Monitor. Er teilt zwar mit dem Fernsehen die elektromagnetische Transmission von Bild- und Tonsignalen, unterscheidet sich aber grundlegend vom Programmfluss und der Segmentierung (Wiederholungen) des Fernsehens, einschließlich solcher Gebrauchsweisen, das Präsenzmedium Fernsehen nachträglich per Videoaufzeichnung zu fixieren. Demgegenüber geht es im Video stärker um die manipulatorischen Möglichkeiten mit pluralen, paradoxalen und parallelen Bildformen.“⁷⁵⁰

An dieser Stelle knüpft das nunmehr digitale Medienphänomen des Internet-Fanvideos an seine Ursprünge im elektromagnetischen Videoband an. Auch im digitalen Medium zeichnet sich das Fanvideo durch seine Offenheit und Manipulierbarkeit gegenüber anderen medialen Ausprägungen wie dem Fernsehen oder dem Spielfilm aus, wenn auch unter anderen Voraussetzungen und mit anderen Mitteln: Im digitalen Zeitalter wird das Verwandtschaftsverhältnis von Videoband und Fanvideo zunehmend prekär, wenn sich sowohl Aufnahme- als auch Bearbeitungs- und Speicherprozesse im digitalen Medium (wie zum Beispiel dem Computer) stattfinden, demnach kein materiell (in Form eines Videobandes) vorhandenes Exemplar des Arbeitsmaterials mehr notwendig ist. Die Verwandtschaft von Videoband und digitalem Video reduziert sich demnach auf ein Ursprungs- und Ähnlichkeits-verhältnis, wenngleich die digitale Form des Videos die Eigenschaften der Offenheit und Flexibilität beibehält. Spielmann macht an diesen Elementen des (hier analogen) Videos seine Qualitäten als genuines Medium fest:

„Schließlich sind es die bereits auf der technischen Ebene angelegten Eigenschaften der Instabilität, Flexibilität und Offenheit, die sich in der Medienform von Video als Band, Installation oder Objekt verstärken und Video als Medium sui generis ausweisen.“⁷⁵¹

⁷⁴⁹ Vgl. Yvonne Spielmann, „Audio und/oder Video. Zur offenen Struktur elektronischer Medien“, In: Erika Fischer-Lichte/Kristiane Hasselmann/Markus Rautzenberg/Karin Wächter (Hg.), *Ausweitung der Kunstzone. Interart Studies - neue Perspektiven der Kunstwissenschaften*, Bielefeld: Transcript 2010a, S. 221 – 240, hier S. 222ff

⁷⁵⁰ Ebd., S. 225

⁷⁵¹ Ebd., S. 224

Der Standpunkt des Fanvideos als vormals analoges Medium wird auch durch seine explizite Entstehungsgeschichte betont: die Ursprünge des Fanvideos als solches sind, wie des analogen Videos im Allgemeinen, in der Verfügbarkeit von Videorecordern und Abspielgeräten zu finden, wie bereits eingangs bei der Klärung des Forschungsgegenstandes erläutert wurde. Hier findet sich auch eine entscheidende Verbindungslinie von (heute digitalem) Fanvideo, analogem Video und der Geschichte des Spielfilms⁷⁵²: die ersten Fanvideos wurden mit Hilfe von (Dia)Projektoren vor Publikum präsentiert, was sie in die Nähe der ersten Kinovorführungen rückt. Das Fanvideo zeigt in seiner Ästhetik und in seiner prominenten Verwendung von Musik auch eine Verwandtschaft mit dem (narrativ gestalteten) Musikvideo, einem Format, das ursprünglich aus dem Medium Fernsehen stammt und sich – vor allem seit dem Entstehen von *videosharing*-Plattformen – ebenso wie das Fanvideo selbst im Internet einen neuen prominenten Platz gesichert hat.⁷⁵³ Indem sich das Fanvideo (nicht ausschließlich) Form und Ästhetiken des Musikvideos bedient, wie zum Beispiel der Orientierung der Montage an Rhythmus und Inhalt des Liedtextes, formt sich eine Ähnlichkeitsbeziehung zu dieser Ausprägung des Fernsehmediums und rückt das Fanvideo in eine Ähnlichkeitsbeziehung zu diesem Medium.

Schließlich muss das Fanvideo auch nach den dafür verwendeten Materialien, seinem *footage*, beurteilt werden: In den meisten Fällen bedienen sich Fanvideos (auf der visuellen Ebene) ausschließlich bereits zuvor existierenden Materialien, Szenen(-ausschnitten) aus Spielfilmen oder TV-Serien – oder beidem. Dies rückt sie in unmittelbare Abhängigkeits- und Kausalbeziehung zum jeweiligen Medium. Diese Tatsache, dass sich Fanvideos hauptsächlich aus bereits existierendem Material generieren, erschwert es zunächst, sie in den Status eines

⁷⁵² Eine weitere Verbindungslinie spannt sich von hier aus zu verschiedenen Arten der Performance-Kunst, da in den ersten „Gehversuchen“ des Vidding live und vor Publikum zwischen den einzelnen Szenen hin und her geschnitten wurde. Die vorliegende Arbeit kann jedoch eine vollständige Erläuterung der einzelnen Zusammenhänge zwischen Vidding, Performancekunst, Film und digitalem Medium nicht leisten.

⁷⁵³ Vgl. Beate Ochsner, „Von intermedialer Konvergenz zu ‘produsage’ oder: Die neue Partizipationskultur im Musikvideo.“ In: Nadja Elia-Borer/Samuel Sieber/Georg Christoph Tholen (Hg.), *Blickregime und Dispositive audiovisueller Medien*. Bielefeld: Transcript 2011, S. 183 – 207, hier S. 189ff; Ochsner gibt in der Folge ihrer Überzeugung Ausdruck, dass die „Abwanderung“ der Musikvideos ins Internet dem Musikvideo selbst neue (interaktive) Impulse gegeben hat, welche zu einer vermehrten Neugestaltung und Neukontextualisierung führen. Während dies für die professionelle und im Rahmen (meist) kommerzieller Produktionen erstellte Videos gelten kann, ist jedoch eine Kausalbeziehung zu Online-Fanvideos nur begrenzt angezeigt: Die Geschichte des Vidding, beziehungsweise des Fanvideos laut Definition der vorliegenden Arbeit bezeugt keine (oder eine nur begrenzt bestehende) ursprüngliche Verwandtschaftsbeziehung zu Online-Musikvideos.

eigenständigen Mediums zu bringen. Vielmehr erscheint das Internet-Fanvideo als Hybridmedium oder als ein eigenständiges Medium. Lev Manovich hat in diesem Zusammenhang den Begriff der *deep remixability* und des Metamediums geprägt:

„This logic is one of remixability: not only of the content of different media or simply their aesthetics, but their fundamental techniques, working methods, languages, and assumptions. United within the common software environment, cinematography, animation, computer animation, special effects, graphic design, and typography have come to form a new metamedium.“⁷⁵⁴

Während Spielmann das Video aufgrund seiner Produktionsweise als eigenständiges Medium proklamiert, sehen Ochsner und Manovich es durch die vielschichtigen Abhängigkeits- und Verwandtschaftsverhältnisse sowie seine mannigfaltigen Modifikations-, Manipulations- und Kombinationsmöglichkeiten als Metamedium an. Margaret Morse versucht in ihrem Artikel „From Medium to Metaphor“ zu klären, wie sich das Video im Zeitalter der Digitalisierung von dem Medium Film unterscheiden lässt, beziehungsweise wie die beiden vor dem Hintergrund der ähnlichen oder gleichen Speicher- und Wiedergabesituation voneinander zu unterscheiden sind.⁷⁵⁵

„In the age of digital inscription, editing, and distribution, an aesthetic of purity based on strong distinctions between media is difficult to retain. [...] The terms ‘film’ and ‘video’ stand for a family of conceptual and formal expectations inflected by venues.“⁷⁵⁶

Morse schlägt aus diesem Grund ein ästhetisches Unterscheidungsmerkmal anstatt eines formal-medialen vor: Ihr zufolge sind Internet- (und im Besonderen die für die vorliegende Arbeit wichtigen YouTube-)Videos durch leichte (emotionale) Zugänglichkeit und Eingängigkeit, Konzentration auf spektakuläre Höhepunkte und schnelles Aufeinanderfolgen von Aufmerksamkeit erzeugenden Bildern gekennzeichnet, während Filme vor allem einen langen, dramatischen Erzählungsbogen und eine einzelnes Narrativ beinhalten.⁷⁵⁷

„[V]ideo [is] a quotidian art practice that is more formally aware of the maker and the audience than film is. Video is about stories and how stories are told, not just stories that tell themselves; nor is video necessarily reliant on narrative closure for its meaning. [...]“

⁷⁵⁴ Lev Manovich, „Deep remixability“, *Artifact*, 1/2, 2007, S. 76 – 84, o.S., zitiert nach Beate Ochsner 2011

⁷⁵⁵ Vgl. Margaret Morse, „From Medium to Metaphor“ *American Art*, 22/2, 2008, S. 21 – 23, hier S.

21
⁷⁵⁶ Ebd., S. 21

⁷⁵⁷ Vgl. ebd., S. 22

Ultimately, the 'media' – film/video/digital media/installation and more – are less disciplines or logical categories than memories and family traits that allow us to negotiate discontinuities between one cultural condition and another."⁷⁵⁸

Morses Argumentation, dass Filme sich von (Internet-)Videos durch ihre verlängerte Erzählstrategie und ihre narrative Struktur sowie ihren mangelnden Rekurs auf die eigenen Produktions- und Rezeptionsbedingungen unterscheiden, ist insofern problematisch, wenn nicht gleichzeitig klar definiert wird, welche Ausprägungen von Film und Video hier voneinander zu unterscheiden sind.⁷⁵⁹ Morse selbst ordnet ihre Argumentation anhand einer Videoinstallation beziehungsweise eines Videos über eine Installation an. Dennoch bergen ihre Unterscheidungskriterien Form, Inhalt und Produktionsbedingungen eine fruchtbare Grundlage, um das Fanvideo als eigenständiges Medium zu klassifizieren und es somit den anderen audiovisuellen Medien Film und Fernsehen gegenüberstellen zu können.

8.1.4. Film, Fernsehserie und Fanvideo: Ein Medienvergleich

Nachdem angenommen wird, dass es sich bei dem Internet-Fanvideo aufgrund seiner vielfältigen Ursprünge sowie aufgrund der dem Fanvideo eigenen Produktionsbedingungen und Ästhetiken um ein (Meta-)Medium handelt, ist es notwendig, die einzelnen Medien Film, TV-Serie und Fanvideo miteinander zu vergleichen. An dieser Stelle kann dies nur oberflächlich geschehen, während in der Analyse einzelner Fanvideos im Anschluss genauer auf diejenigen Konventionen eingegangen wird, die den Film, die Fernsehserie und das Fanvideo voneinander unterscheiden sowie jene, welche die drei Medienausprägungen miteinander teilen. Für die vorliegende Arbeit werden die Unterscheidungsmerkmale wie folgt benannt: primäre Trägermedien, Form, verwendetes Material, ästhetische Mittel, Erzählstrategie und erzählerische Ökonomie, Produktionsbedingungen, Möglichkeit der Manipulation, Zielpublikum und Länge des jeweiligen Mediums.⁷⁶⁰

Mit der Bezeichnung „Film“ wird bereits auf dessen primäres beziehungsweise historisch frühestes Trägermedium, das fotoempfindliche Material, den Filmstreifen, abgehoben. Wie im

⁷⁵⁸ Ebd., S. 23

⁷⁵⁹ Selbst für Spielfilme kann das Argument der mangelnden Selbstreflexion nicht zu einhundert Prozent gelten. So spielt Francis Ford Coppolas *Bram Stoker's Dracula* (USA 1992) gezielt auf die Entstehung des Films sowie auf die eigene Existenz als filmisches Artefakt an.

⁷⁶⁰ Im Anhang der vorliegenden Arbeit findet sich eine schematische Auflistung der einzelnen Unterscheidungsmerkmale.

Kapitel „Der Film: ein Medium mit sich verschiebenden Grenzen“ beschrieben, hat sich dies jedoch im Laufe der Zeit und (hauptsächlich) mit der Digitalisierung gewandelt. Die Fernsehserie hat eine ähnliche Entwicklung unterlaufen, ihr ursprüngliches Trägerbeziehungsweise Distributionsmedium stellt jedoch, im Gegensatz zum Film, das Fernsehen dar. Auch das Fanvideo hat im Laufe seiner Entstehung und Weiterentwicklung unterschiedliche Träger- und Distributionsmedien durchlaufen: von einzelnen Fotografien beziehungsweise Diapositiven, die via Projektoren vor Publikum live in einer bestimmten Reihenfolge präsentiert wurden, über Videoaufzeichnungen bis ins digitale Medium und dessen vielfältige Speicher- und Wiedergabemöglichkeiten.

Das Unterscheidungskriterium der Form ist im Falle des narrativen Spielfilms komplexer zu beschreiben, da die filmische Form verschiedene Prämissen in unterschiedlichen Kombinationen in sich vereint. David Bordwell und Kristin Thompson haben in ihrem Buch *Film Art* einige dieser Prämissen unter den Schlagworten *Mise-en-Scène*, Kamera, Montage und Ton zusammengefasst⁷⁶¹; ihnen zufolge erfüllen alle Aspekte der (jeweiligen) Filmform bestimmte Aufgaben, um es dem Publikum zu ermöglichen, Sinn aus dem Film zu ziehen und ihn in der Folge zu interpretieren. Unter jene Aufgaben fallen die Funktion der gewählten, verwendeten Ausdrucksmittel, Ähnlichkeit und Wiederholung, Unterschied und Abweichung, Entwicklung sowie (Un-)Einigkeit.⁷⁶²

„By film form, in its broadest sense, we mean the overall system of relations that we can perceive among the elements in the whole film.“⁷⁶³

Unter dem Stichwort „Form“ fällt für die vorliegende Arbeit auch das strukturelle Konzept des narrativen Spielfilms, also dessen Aufbau. In dem Bewusstsein, dass es selbst für die relativ einheitliche Gattung des narrativen Spielfilms keine verallgemeinerbaren Grundkonzepte gibt, sollen dennoch an dieser Stelle Aussagen über dessen typische Struktur getroffen werden. Üblicherweise gliedert sich der (Spiel-)Film in die drei Phasen der Erzählung, Anfang, Mittelteil und Schluss. Knut Hickethier bezeichnet die für den Film wichtige „tektonische Form der Dramaturgie“ mit den Komponenten Beginn/Exposition, Wende- und Höhepunkte,

⁷⁶¹ Vgl. David Bordwell/Kristin Thompson, *Film art. An introduction*, Boston/Massachusetts: McGraw-Hill 2008⁸

⁷⁶² Vgl. ebd., S. 65ff

⁷⁶³ Ebd., S. 55

Verzögerungen und Peripetien, Lösung(en) und Ausklang. Der dramatische Bogen (der einzeln oder mehrfach auftreten kann) bildet die Überwölbung der einzelnen Komponenten.⁷⁶⁴ Die Exposition, also eine Klärung der für das Verständnis des Films wichtigen Vorkenntnisse, wird häufig zu Beginn angeboten, während sich im Mittelteil die Hauptgeschehnisse inklusive Kausalketten, Höhe- und Wendepunkte abspielen.⁷⁶⁵ In den meisten Fällen entwickelt ein Spielfilm seine Geschichte innerhalb räumlicher und zeitlicher Abfolgen: Das Ende des Films bietet dann eine inhaltlich, zeitlich und meist auch räumlich veränderte Situation als jene, die das Publikum zu Beginn vorfindet. In der Narration des Spielfilms gibt es unterschiedliche Schluss-Lösungen. So ist es möglich, dass alle in der Abfolge des Films aufgeworfenen Fragen beantwortet werden; auf der anderen Seite können am Ende jedoch auch offene Fragen stehen, denen der Film selbst keine (eindeutigen) Antworten beisteuert. Solch unabgeschlossene Filme bieten eine relativ ideale Möglichkeit für Spekulationen, welche unter anderem in Fan-generierten Foren, *fan fictions* oder Fanvideos münden können. Im Falle der Fernsehserie verändert sich die narrative Struktur insofern, da sie in einzelnen Episoden abläuft, welche ihrerseits einen narrativen Bogen mit Haupt- und Wendepunkten beinhalten, jedoch auch über einen übergeordneten Spannungsbogen über mehrere Episoden oder sogar Staffeln hinweg verfügen. Diese serielle Struktur unterscheidet die Fernsehserie vom Film einerseits und von Fanvideos andererseits, welche zwar ebenfalls theoretisch serielle Produktionen zu einzelnen Fan-Objekten umfassen können, dies jedoch in der Praxis nur selten tun.

Die Prämissen *Mise-En-Scène*, Kamera und Montage lassen sich im Falle des Fanvideos nur bedingt als formale Elemente heranziehen, da diese ausschließlich – ausgenommen das Element der Montage und eventuelle digitale Bearbeitung mit Hilfe von Farbfiltern oder Ähnlichem – durch das Urmaterial bedingt sind. Demzufolge sind die beiden Hauptbestandteile, welche das Fanvideo von seinen Urtexten Spielfilm und Fernsehserie unterscheiden, die Montage (also die Art und Weise, wie das Urmaterial für das Fanvideo nutzbar gemacht wird) und die spezifische (Erzähl-)Struktur des Fanvideos. In Bezug auf die Montage sind einige Aussagen zu tätigen, auf welche in der abschließenden Analyse einzelner Fanvideos genauer einzugehen sein wird. So orientieren sich die meisten Fanvideos an den Montagekonventionen des narrativen Spielfilms, indem auf Position sowie Blick- und Bewegungsrichtung der jeweiligen Figuren geachtet und –

⁷⁶⁴ Vgl. Hickethier, 2003, S. 138 – 139

⁷⁶⁵ Vgl. Bordwell/Thompson 2008, S. 86ff

sofern möglich – passend geschnitten wird. David Bordwell und Kristin Thompson unterscheiden dabei vier Dimensionen der filmischen Montage:

- „1. Graphic relations between shot A and shot B
2. Rhythmic relations between shot A and shot B
3. Spatial relations between shot A and shot B
4. Temporal relations between shot A and shot B“⁷⁶⁶

Die grafischen Verhältnisse zwischen den einzelnen Einstellungen arrangieren sich anhand von Licht-, Farb-, Größen-, Form- und Texturunterschieden sowie Bewegung und Statik der abgefilmten Gegenstände und werden auf die ihnen innewohnenden Eigenschaften von Ähnlichkeit und Unterschied hin analysiert.⁷⁶⁷ Zu dem räumlichen Verhältnis, welche zwei aufeinander folgende Einstellungen zueinander haben, schreiben Bordwell und Thompson folgendes:

„Editing permits the filmmaker to juxtapose *any* two points in space and thus imply some kind of relationship between them.“⁷⁶⁸

An dieser Stelle gewinnt das Fanvideo eine seiner großen Stärken. Indem es möglich ist, zwei oder mehrere räumlich völlig unterschiedliche, also an verschiedenen Plätzen aufgenommene Szenen (beziehungsweise ihre einzelnen Einheiten, die Einstellungen) so gegeneinander zu schneiden, dass sie wirken, als würden sich die darin befindlichen Personen und Gegenstände sehr raumnah befinden, kann die Illusion erzeugt werden, dass sich Protagonisten aus verschiedenen Szenen oder gar aus unterschiedlichen Film- und Fernsehproduktionen innerhalb einer Szene gegenüberstehen. Das Video „Robert Downey Jr. and Drew Barrymore~ /Crossover/ Love in that time...“⁷⁶⁹ führt auf diese Weise zwei Protagonisten unterschiedlicher Filmproduktionen in einem einzelnen Fanvideo zusammen. Beide beteiligten Filme teilen das Genre Historien- beziehungsweise Kostümfilm, was die Illusion einer gemeinsamen Geschichte noch unterstützt. Einen ähnlichen Effekt erzielt Montage auch auf der temporalen Achse des Films: die zeitliche Struktur eines Films im Form von Erzählzeit, erzählte Zeit und Erzähldauer kann durch Schnitt stark beeinflusst werden. So können zum Beispiel Begebenheiten, die sich

⁷⁶⁶ Ebd., S. 220

⁷⁶⁷ Vgl. ebd., S. 220 – 226

⁷⁶⁸ Ebd., S. 227

⁷⁶⁹ Ditte100, *Robert Downey Jr. and Drew Barrymore~ /Crossover/ Love in that time...*, hochgeladen am 05.05.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=BZVRiodUhn0> (zuletzt aufgerufen am 19.01.2012)

innerhalb einer großen Zeitspanne ereignen, durch Montage in eine zeitliche Nähe gebracht werden. Außerdem erlaubt es der Schnitt, das zeitliche Erleben von Chronologie und Aufeinanderfolgen von Ereignissen zu durchbrechen. Die geschieht in Form von a-chronologischem Erzählen und Einschüben von *flashbacks* und *flashforwards*. Eine weitere Montageart, welche einen starken Einfluss auf die Art und Weise, wie Fanvideos angeordnet sind, ausübt, ist das *continuity editing*.

„[T]he basic purpose of the continuity system is to allow space, time, and action to continue in a smooth flow over a series of shots.“⁷⁷⁰

Auch das *continuity system* manipuliert die Wahrnehmung räumlicher und zeitlicher Vorgänge, indem es Bewegungen innerhalb des Bildes sowie Kamerafahrten über mehrere Einstellungen so koordiniert, dass sie flüssig und durchgehend erscheinen. Auf der räumlichen Ebene wird in den meisten Film- und Fernsehproduktionen darauf geachtet, dass die 180°-Regel eingehalten wird, dass also Bewegungen der Objekte im Bild sowie Kamerabewegungen und Schnitte innerhalb eines gewissen Rahmens ablaufen, der mit einer gedachten Linie abgegrenzt wird, die weder von den Objekten im Raum noch von der Kamera übertreten werden darf. Kommt es dennoch zu so einem „Achsensprung“, kann das Publikum sich schlechter im Filmraum orientieren, da Figuren und Gegenstände plötzlich erscheinen, als hätten sie die Position gewechselt. Die 180°-Regel reguliert also die Positionierung von Gegenständen und Personen im Raum, hält Blickrichtungen sowie die so genannte *eyeline* konstant und lässt Bewegungen sich über mehrere Einstellungen hinweg unveränderlich fortpflanzen.⁷⁷¹

„The 180° system prides itself on delineating space clearly. The viewer should always know *where the characters are* in relation to one another and to the setting.“⁷⁷²

Die folgenden Beispiele für *continuity editing* in Fanvideos sollen einerseits zur Begriffsklärung, andererseits zur besseren Anschaulichkeit der eben getätigten Feststellung dienen.

⁷⁷⁰ Bordwell/Thompson 2008, S. 231

⁷⁷¹ Vgl. ebd., S. 231 – 234

⁷⁷² Ebd., S. 234

Beispiel: *shot/reverse shot* und *eyeline match*

„Mr. Brightside (Sirius/Remus/Tonks)“⁷⁷³



00:02:31 – „Remus“

„Remus“ nah, in sitzender Position, Bildmitte, leicht links; wendet den Blick nach schräg rechts unten.



00:02:32 – „Sirius“

„Sirius“, nah, in stehender Position, Bildmitte; die rechte Hand zeigt anklagend in die rechte untere Bildecke, wo in der nächsten Einstellung...



00:02:33

... „Remus“ auftaucht, der den Blick nun nach leicht schräg oben wendet und „Sirius“ Blick auf diese Weise zu erwidern scheint, während sich sein Körper leicht nach rechts bewegt hat. Nun wirkt es, als hätte „Sirius“ Hand direkt auf Remus gezeigt.

⁷⁷³ MissRjLupin, *Mr. Brightside (Sirius/Remus/Tonks)*

Beispiel: *match on action, shot/reverse shot*

„Robert Downey Jr. and Drew Barrymore~/Crossover/ Love in that time...“⁷⁷⁴



00:00:27 – Drew Barrymore



00:00:28 – Robert Downey Jr. (links)



00:00:29



00:00:31

Im ersten Bild bewegt sich die weibliche Protagonistin über eine Treppe hinauf, sie wird in einer Halbtotale Einstellung von schräg unten gefilmt. Nach dem Schnitt wird der männliche Protagonist in einer Halbnahe Einstellung frontal gezeigt, auch er bewegt sich: aus einer sitzenden in eine stehende Position. Die dritte Einstellung zeigt die weibliche Protagonistin, die ihre Bewegung vollendet hat. Die Kamera zeigt sie erst von schräg oben und schwenkt dann in eine frontale Halbnahe Einstellung. Der *reaction shot* des männlichen Protagonisten ist in einer Nahen Einstellung gehalten. Der Gesichtsausdruck des Protagonisten weist darauf hin, dass er die Protagonistin sieht und von ihrem Äußeren beeindruckt ist.

Schließlich ist noch die Montageart des *crosscutting* zu erwähnen, welche es erlaubt, Vorgänge an verschiedenen Orten als einerseits parallel, andererseits möglicherweise als ursächlich zusammenhängend darzustellen.

„Crosscutting gives us an unrestricted knowledge of causal, temporal, or spatial information by alternating shots from one line of action in one place with shots of other events in other places. Crosscutting thus creates some spatial discontinuity, but it binds the action together by creating a sense of cause and effect and temporal simultaneity.“⁷⁷⁵

Ein spezifisch wahrnehmungspsychologischer Effekt, dem sich Filme, TV-Serien und im Besonderen Fanvideos bedienen, ist der Kuleshow-Effekt, benannt nach dem sowjetischen Regisseur und Filmtheoretiker Lew Kuleshow. Dieser hat in den 1920er Jahren Versuche mit den

⁷⁷⁴ Ditte100, *Robert Downey Jr. and Drew Barrymore~/Crossover/ Love in that time...*

⁷⁷⁵ Bordwell/Thompson 2008, S. 244

Assoziationsmechanismen der BeobachterInnen gemacht. Seine Versuchsanordnung bestand unter anderem aus der Nahaufnahme des lächelnden Gesichts eines Schauspielers, welches nacheinander mit anderen Bildern montiert wurde. Je nachdem, was auf dem anderen Bild zu sehen war (unter anderem ein Teller, ein Sarg, ein totes Kind *et cetera*) scheint sich der Gesichtsausdruck beziehungsweise die Bedeutung des Lächelns des Schauspielers zu verändern – von Hunger über Trauer zu Mitleid und so fort.⁷⁷⁶ Dieser Effekt macht es vor allem im Fanvideo möglich, scheinbar unabhängige Begebenheiten assoziativ in einen (ursächlichen) Zusammenhang zu bringen. Der Kuleshow-Effekt wirkt über die einzelnen Arten der Montage hinweg und färbt einerseits die Assoziation und Erwartungshaltung zwischen der ersten Einstellung und der darauf folgenden und andererseits die retrospektive Beurteilung der jeweils vorangegangenen Einstellung.

Beispiel: Kuleshow-Effekt – *reaction shot*

„Mr. Brightside (Sirius/Remus/Tonks)“⁷⁷⁷



00:00:34 – „Tonks“ und „Remus“

Amerikanische bis halbtotale Einstellung, liegende Position, frontal; die Protagonisten küssen sich



00:00:35 – „Sirius“

Nah, frontal; sein Gesichtsausdruck suggeriert, dass er „Remus“ und „Tonks“ beobachtet und ihren Kuss nicht gutheißt

Das Fanvideo unterscheidet sich in seiner ästhetischen Erscheinungsweise und seiner Erzählstruktur relativ stark von den Konventionen des Spielfilms oder der TV-Serie. Es zeichnet sich vor allem durch seinen häufigen Einstieg *in medias res* aus, bei dem eine ausformulierte Exposition in das Geschehen fehlt. An dessen Stelle tritt in einigen Fällen eine kurze Darstellung der Situation, des Handlungsorts sowie eine (rein visuelle) Vorstellung der ProtagonistInnen.

⁷⁷⁶ Vgl. Beller 2005, S. 165

⁷⁷⁷ MissRJLupin, *Mr. Brightside (Sirius/Remus/Tonks)*

Das Video „Mr. Brightside (Sirius/Remus/Tonks)“⁷⁷⁸ etwa, welches sich mit drei Figuren aus der siebenteiligen Harry Potter-Buch- und Filmserie auseinandersetzt, beginnt mit einem Fahndungsfoto von Sirius Black und dessen Ausbruch aus einem magischen Gefängnis. Ein harter Schnitt leitet über zu den beiden anderen Hauptfiguren, Nymphadora Tonks und Remus Lupin, welche einander in einem Hausflur zunicken. Der übernächste Schnitt leitet wiederum über zu Sirius Black, dessen Gesichtsausdruck als Reaktion auf die Annäherung der beiden anderen Charaktere zu lesen ist. Im Fanvideo gibt es mehrere Möglichkeiten, im Vorhinein Erklärungsarbeit zu leisten, um eine detailgenaue Exposition umgehen zu können. Zuallererst wird eine Kenntnis des Urmaterials beim Publikum des Videos vorausgesetzt; dadurch sind die Figuren sowie die Grundsituation der Handlung bereits bis zu einem gewissen Grad bekannt und erfordern keiner Klärung. Der Titel des Videos gibt weiterhin Aufschluss darüber, welche Art von Geschichte zu erwarten ist. Genrekonventionen in Fanuniversen, wie zum Beispiel *slash*, generieren häufig bereits in der Titelgebung eine Erwartungshaltung des Publikums. Weitere Arten, die Grundsituation beziehungsweise die Handlung des Videos zu erklären, sind schriftlicher Natur: entweder in der Infoanzeige unterhalb des Videofensters oder in Form eines Vorspannes werden Details zu *storyline* und Figuren bekannt gegeben. Ein weiteres Strukturelement des Fanvideos stellen dessen unklare Raum-Zeit-Verhältnisse dar. Da die beteiligten ProdUserInnen nur sehr wenig Kontrolle über das genutzte Bild- und Videomaterial haben beziehungsweise auf annähernd passendes Material zurückgreifen müssen, ist es sehr schwer, eine in sich geschlossene Raum-Zeit-Struktur im Video aufrecht zu erhalten. Die Figuren, welche im Video in einer geschlossenen Situation zusammenfinden sollen, befinden sich häufig in verschiedenen filmischen Räumen (innerhalb eines Films oder sogar in verschiedenen Filmproduktionen) beziehungsweise sind deren diegetische Auftritte im Urmaterial zeitlich versetzt. Eine gezielte Montage kann allerdings nur Positionen im Raum sowie Blick- und Bewegungsrichtung der ProtagonistInnen aufeinander abstimmen, sie jedoch nicht in einem identen filmischen Raum zusammenführen. Dadurch entstehen notwendige Brüche, die es dem Publikum erschweren können, zeitliche Strukturen von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft voneinander zu unterscheiden. Vor diesem Problem steht auch das Video „♥ Beautiful lie – Robert Downey Jr. & Val Kilmer ♥“ von AleXXa2007⁷⁷⁹, in dem aus einer großen Auswahl an Filmen der beiden Hauptdarsteller Robert Downey Jr. und Val Kilmer geschöpft wird und

⁷⁷⁸ MissRJJLupin, *Mr. Brightside (Sirius/Remus/Tonks)*

⁷⁷⁹ AleXXa2007, ♥ *Beautiful lie – Robert Downey Jr. & Val Kilmer ♥*, hochgeladen am 28.09.2008, <http://www.youtube.com/watch?v=QHZpV9tJmK0> (zuletzt aufgerufen am 15.09.2012)

dessen Raum-Zeit-Struktur daher relativ verwirrend ist. Nur in wenigen Fällen kann, wenn das verwendete Material nicht aus derselben Quelle entnommen wurde und aus diesem Grund in sich geschlossen wirkt, eine Illusion von einer gemeinsamen Präsenz der Protagonisten hergestellt werden.⁷⁸⁰

Diese Problematik des Urmaterials bedingt zum Teil auch, dass das Fanvideo häufig über keine klassische Einteilung in Anfang, Mittelteil und Ende verfügt und somit mehr wie eine allegorische Sichtbarmachung einer Situation als eine geschlossene Handlung wirkt. Dies ist jedoch weniger als eine Schwäche als vielmehr eine Stärke des Fanvideos: anstatt sich mit dem Fortbringen einer in sich geschlossenen Erzählung zu beschäftigen, kann das Fanvideo innehalten und Zusammenhänge innerhalb zwischenmenschlicher Beziehungen der ProtagonistInnen erforschen und sichtbar machen. Wo der Film oder die Fernsehserie (oder auch andere erzählende Medien, wie Buch, Radio *et cetera*) notwendige Lücken in Form von Ellipsen lässt, Figuren aus Sicht der Fans in ihren Entfaltungsmöglichkeiten beschneidet oder eine Geschichte „nicht ganz auserzählt“, findet das Fanvideo Anschlussstellen. Was als unzuverlässiges Erzählen des Urmaterials empfunden wird, wird im Fanvideo ausgeglichen, Aussparungen werden mit *missing scenes* angefüllt und die Fanons beliebig erweitert. Anstatt eine Geschichte als zeitliche und räumliche Veränderungen inklusive Handlungsbogen sowie Höhe- und Wendepunkten auszuzeichnen, ist es in Fanvideos möglich, atmosphärische Einzelheiten in spezifischen Personenkonstellationen und zwischenmenschlichen Situationen darzustellen. Obwohl allerdings wahrgenommene Lücken im jeweiligen Urtext durch das Fanvideo geschlossen werden können, stellt das Video selbst keine in sich geschlossene Form dar. Die relative Offenheit des Fanvideos bildet eine Herausforderung für das Publikum, Interpretationsarbeit zu leisten. Dabei wird es durch ein weiteres konstitutives Element dieser Art der Fanarbeit unterstützt: dem Einsatz von Musik als sinnunterstützende Instanz. Musik erfüllt im Fanvideo mehrere Funktionen. Zum einen werden Tonstimmung und Melodie als atmosphärische Grundlage des Videos genutzt, um eine Grundstimmung beim Publikum anzuregen. Zum anderen unterstützt der Text (wenn solcher vorhanden ist) oft die Interpretationsleistung, indem das Publikum ihn als eine Beschreibung der dargestellten Situation „liest“.⁷⁸¹ Des Weiteren kann es vorkommen, dass das gewählte Musikstück das Video

⁷⁸⁰ Vgl. 00:00:31 – 00:00:44

⁷⁸¹ Der Text eines gewählten Musikstückes kann hingegen auch kontraproduktiv für die Interpretation des Fanvideos sein; unter anderem, wenn das Stück allein wegen der Melodie, des

„rhythmisiert“, dass also die Schnittfolge an Takt und Rhythmus des Stücks angepasst ist. Bei dem Video „Jim Gordon/Bruce Wayne: Surrender“⁷⁸² ist dies fast durchgehend der Fall.

Das Unterscheidungsmerkmal des verwendeten Materials grenzt Filme beziehungsweise Serien insofern von Internet-Fanvideos ab, da für Film- und Fernsehproduktionen grundsätzlich – wiederum mit Ausnahmen – eigens gedrehtes oder mittels Zeichentrick oder Computeranimation erstelltes Bild- und Tonmaterial verwendet wird, während sich Fanvideos eben jenen, für einen anderen Kontext und für andere Medien produzierten Produktionen bedienen. Diese Aussage gilt im Bereich des Bildmaterials in höherem Ausmaß als für die (diegetische und extradiegetische) Tonspur des jeweiligen *footage*, welches nur relativ selten in Fanvideos zur Anwendung kommt. Für das Fanvideo gilt, dass es sich fast ausschließlich aus dem Bildmaterial des ursprünglichen Mediums bedient, während sich die Tonspur meist aus anderen Kontexten, wie etwa Populärmusik oder anderen Musikrichtungen, speist.

Die Erzählstrategie und –ökonomie des narrativen Spielfilms orientiert sich laut Knut Hickethier an der relativen Geschlossenheit der Erzählung sowie an dem Sinn, den die Produktionsinstanz intendiert und den das Publikum wieder daraus zieht:

„Narration erzeugt damit einen eigenen gestalteten (d.h. ästhetisch strukturierten) **Kosmos**, wobei diese Welt als eine durch die Erzählung und ihr Formprinzip geschaffene erscheint. Das Erzählte wird in der Regel durch Anfang und Ende als in sich **Geschlossenes** begrenzt und strukturiert. Dass sich innerhalb der Fiktion beispielsweise alle Teile, alle Geschehnisse, alle Formen aufeinander beziehen sollen, sich aus diesem Zusammenhang die Funktionalität des jeweils einzelnen Elements erklärt und damit auch einen **Sinn** erhält, ist eine der Grundannahmen des Erzählens überhaupt. Deshalb gewinnen **Anfang und Ende** für den Werkcharakter zentrale Bedeutung.“⁷⁸³

Der Film bedient sich, wie bereits zur Montage erwähnt, der Sinnerfassungs- und Interpretationsleistung des Publikums:

„Im Film [...] kann es z.B. ausreichen, Ereignisse in ein **Nacheinander von Einstellungen und Sequenzen** zu bringen, ohne dass eine explizite Verknüpfungen [sic!] im Sinne eines 'Wenn dies, dann das' notwendig ist. Der Zuschauer stellt aufgrund seines umfangreichen Medienwissens selbst Verbindungen zwischen dem Gezeigten her, 'schließt' von dem einen auf das andere und erzeugt eine in sich plausible Vorstellungswelt.“⁷⁸⁴

Rhythmus oder der Klangfarbe gewählt wurde. Eine deduktive Lesart, von der vom Musikstück auf den Inhalt des Fanvideos geschlossen wird, ist demnach nicht in jedem Fall sinnvoll.

⁷⁸² LittleMoore, *Jim Gordon/Bruce Wayne: Surrender*

⁷⁸³ Hickethier 2003, S. 130

⁷⁸⁴ Ebd., S. 131

Je nach Konzeption des Spielfilms sowie der TV-Serie ist die Erzählstrategie relativ komplex und wird häufig allein durch die vorgegebenen zeitlichen Limits des jeweiligen Formates sowie die Entscheidungen der Produktionsinstanzen begrenzt. Das Fanvideo muss aufgrund seiner vergleichsweise kurzen Dauer auf große Komplexität zugunsten einer besseren Verständlichkeit und einfacherer Assoziationen verzichten. Während Filme und Fernsehserien das Wissen über Figuren, Handlungsorte und Vorgänge erst generieren, greifen Fanvideos auf eben dieses Wissen bei ihrem Publikum zurück. Daher ist es, wie bereits erwähnt, weniger notwendig, Zeit und erzählende Mittel zur Klärung der Situation aufzuwenden. Die große zeitliche Kürze, die das Fanvideo im Vergleich zu Spielfilmen und Serienepisoden aufweist, bedingt allerdings im Falle von mehrere Thematiken umfassenden Fanvideos eine höhere Anzahl an Schnitten und eine geringere Einstellungsdauer als es für gewöhnlich in Filmen und Fernsehserien der Fall ist.

Ein weiteres Unterscheidungskriterium stellen die jeweiligen Produktionsbedingungen der einzelnen medialen Artefakte dar. An der Produktion von Film und Fernsehen sind viele unterschiedliche Prämissen beteiligt; neben personalen Entscheidungs- und Leistungsträgern wie ProduzentInnen, RegisseurInnen, SchauspielerInnen und Beschäftigten im Bereich der Produktion sind auch Firmen, Körperschaften einerseits und technische Gerätschaften andererseits notwendig:

„A major film [oder eine TV-Serie, Anm.] involves elaborate cameras, lighting equipment, multitrack sound-mixing studios, sophisticated laboratories, and computer-generated special effects. Making a movie also involves businesses. Companies manufacture the equipment, others provide funding for the film, still others distribute it, and finally theatres or other venues present the results to an audience.“⁷⁸⁵

Im Bereich des Fanvideos subsumieren sich Aufgabenstellungen von Regie, Produktion und Editor in den meisten Fällen in einer einzelnen Person, die von so genannten Betas, die eine beratende und beaufsichtigende Funktion innehaben, unterstützt werden können.

„[I]m Kontext des neuen, wechselseitigen kommunikativen Beziehungsgeflechts von organisationsförmigen und natürlichen Rezipienten und Akteuren [sind] keine festen Systemplätze mehr zu erkennen. Betriebswirtschaftliche Phasen wie Produktion, Distribution und Rezeption verschmelzen miteinander und die massenhafte Entstehung von Mash-ups, Videomods, Selfmade-Videos sowie eine Reihe interaktiver Clips zeigt,

⁷⁸⁵ Bordwell/Thompson 2008, S. 10

wie ehemals passive Konsumenten zum (inter-)aktiven und partizipierenden *produser* und vormals festen Formaten unterliegende Produkte zu Artefakten geraten.“⁷⁸⁶

Anschließend an diese Feststellung konstituiert sich das Unterscheidungsmerkmal der Manipulationsmöglichkeit des Inhalts und des Ablaufs des jeweiligen Mediums durch das Publikum. Fans von Spielfilmen und Fernsehserien haben in den wenigsten Fällen die Möglichkeit, in Handlung und Ablauf des Produktes einzugreifen und diese nach ihren Vorstellungen zu gestalten. Matt Hills spricht außerdem davon, dass sich, werden Fans dazu angehalten, selbst Einfluss auf das Geschehen im Film beziehungsweise in der Serie zu nehmen, kein Nischenmarkt bilden kann:

„The contradictory limit to the power of the niche market is, then, precisely that through seeing its own agenda on screen, fandom loses any possibility of creative textual mutation [...]. In short, capitulating to the fans' agenda as a target market [...] potentially spells the end of the text which has inspired their very fandom [...].“⁷⁸⁷

Werden also Forderungen des Publikums in Bezug auf Erzählstrategie, Inhalt der Handlung sowie unterliegende Ideologien bereits in der jeweiligen Produktion erfüllt, ist die Bildung einer (um-)interpretierenden Fanggemeinschaft nicht mehr notwendig; jegliche Fan-Arbeit, die sich kritisch mit dem Produkt auseinandersetzt, wird im Vorfeld obsolet. Da ein direkter Eingriff des Publikums in die Produktion des Spielfilms und der Fernsehserie aus verschiedenen Gründen selten möglich ist, erfüllt sich in der Form des Fanvideos die Chance, nachträglich entscheidende Handlungsabläufe nach den eigenen Vorstellungen zu verändern.

Mit Bezug auf die temporale Dauer von Film, Fernsehserie und Fanvideo kann man ebenfalls zwischen den Medien unterscheiden, wenngleich die Spiellänge einerseits abhängig von Konventionen (im Fall von Spielfilm und Fernsehserie) und andererseits abhängig von den vorgegebenen Bedingungen von Speicher-, Lade- und Abspielkapazität des Träger- und Distributionsmediums (im Fall des Internet-Fanvideos) ist.

⁷⁸⁶ Ochsner 2011, S. 183 – 207, hier S. 184, unter Erwähnung von Anna T. Theis-Berglmaier, „Der vernetzte Computer als Herausforderung für die Kommunikationswissenschaft und –praxis. Zur Relevanz von Begriffen für das Begreifen von Entwicklungen.“ In: dies. (Hg.), *Internet und die Zukunft der Printmedien: Kommunikationswissenschaftliche und medienökonomische Aspekte*. Münster/Hamburg/London: Lit-Verlag, S. 216 – 246

⁷⁸⁷ Hills 2002, S. 38

Ein letztes Unterscheidungskriterium zwischen den einzelnen Medien stellt das jeweilige Zielpublikum dar. Während sich das Publikum von Film- und Fernsehserie um Prämissen wie Format, Genre, beteiligte SchauspielerInnen oder, wenn vorhanden, Urtexte wie Literatur *et cetera*, gruppiert, speist sich das Zielpublikum von Fanvideos aus eben jenen Fans, denen das Urmaterial des jeweiligen Videos bekannt ist und die gezielt nach Fan-Produktionen aus diesen Bereichen suchen.

Am Ende dieses (notwendigerweise lückenhaften) Medienvergleichs ist folgendes festzuhalten: Yvonne Spielmann klassifiziert das Video seinen eigenen Medienursprüngen zufolge einerseits als Medienhybrid oder eigenständiges Medium während Beate Ochsner es in Anschluss an Lev Manovich als Metamedium bezeichnet. Margaret Morse hingegen identifiziert das Video weniger aufgrund dessen Ursprünge als vielmehr wegen seiner formalen Eigenheiten als Einzelmedium. Im Anschluss daran ist festzustellen, dass das Fanvideo zwar an filmische beziehungsweise serielle Erzählkonventionen anschließt und sein Material aus Film und Fernsehserie bezieht, es jedoch in andere Kontexte stellt und demnach eine andere Funktionsweise sowie andere Voraussetzungen als Film und Serie aufweist. Wie bereits im Kapitel zur Theorie der Remedialisierung erwähnt, konstatieren sich Medien entlang dreier Aspekte, jener der Medialität, der Technik und ihres spezifischen Gebrauchs.⁷⁸⁸ Das Fanvideo ist folglich als anderes, eigenständiges Medium zu klassifizieren, welches nicht (allein) durch sein Trägermedium den Status als Einzelmedium erhält, sondern durch seine spezifische Form, die Technik seiner Entstehung und seinen Gebrauch innerhalb einer Gesellschaft. Dennoch bleibt festzustellen, dass das „Medienspezifische“ eines gegebenen Mediums

„[...] keine verabsolutierte, historisch unveränderbare oder gar ontologische Struktur [ist]. [...] Das Medienspezifische einzelner Medien lässt sich gerade bei den technisch-apparativen Medien kaum trennscharf abgrenzen. Viele Aspekte des Medialen treffen für mehrere Medien zu und können nicht von einem Medium allein reklamiert werden. [...] Mit der Medialität wird also eine bestimmte Qualität (als ein Set von Eigenschaften) verstanden, **die historisch an eine kulturelle Situation gebunden ist.** [...] Medialität ist demnach eine Eigenschaft der Medien, die durch den kulturellen Gebrauch definiert wird. Grundsätzlich lassen sich **neben den auf Einzelmedien bezogenen Medialitätsdefinitionen medienübergreifende Formen der Medialität** bestimmen [...]“⁷⁸⁹

⁷⁸⁸ Vgl. Hicketier 2003, S. 25

⁷⁸⁹ Ebd., S. 26 – 27

Die zunehmende Digitalisierung und damit Konvergenz vormals einzelmedialer Phänomene erschwert die Wahrnehmung und Definition von gegebenen Einzelmedien. Aus diesem Grund kann auch die hier vorgenommene Trennung der Medien Film, Fernsehserie und Fanvideo nur als eine momentan und für die darauf folgenden Analysen gültige angesehen werden.

8.2. Das Fanvideo im Kontext der Remediationstheorie

Die Remediationstheorie besagt – in groben Zügen – dass neue (digitale) Medien nicht unabhängig und für sich selbst auftreten, sondern dass sie immer auf die ein oder andere Art andere (historisch ältere) Medien remedieren beziehungsweise deren Funktionen (zumindest zum Teil) übernehmen. Im Zuge dieses Prozesses wirken zwei mediale „Kräfte“ gegeneinander: einerseits die Hypermedialität, also der Zusammenschluss mehrerer (Einzel-)Medien zur reibungslosen Abwicklung der vorgesehenen Funktionen, andererseits die Unmittelbarkeit, welche die Spuren der beteiligten Medien auslöschen soll. Die vorangegangene Besprechung der Remediationstheorie weist einen Wandel des Unmittelbarkeitsgedankens nach, der sich von der Oberfläche des jeweiligen Mediums hin zu dessen Handhabbarkeit und Kontrollierbarkeit durch seine UserInnen entwickelt hat. Für den Forschungsgegenstand des YouTube-Fanvideos gelten in diesem Sinne neben der Idee der Ermächtigung der NutzerInnen über das bearbeitete und reformierte Medium auch die für die Manipulation des Materials genutzten (digitalen) Bearbeitungsprogramme: Die einzelnen Filmsequenzen, welche zur Herstellung des Fanvideos herangezogen werden, werden in den Programmen visuell so dargestellt, dass sie eine größtmögliche Materialität beziehungsweise eine Anwesenheit im non-virtuellen Raum zumindest visuell simulieren. Via bestimmte, mittels Navigationsinstrumente wie Maus oder *touchpad* erteilte Befehle werden Aufgaben wie „Schnitt“ oder das Aneinanderfügen von einzelnen „Filmstreifen“ durchgeführt; diese Kommandos werden im digitalen Interface wiederum durch an materiell vorhandene Werkzeuge und Arbeitsmaterialien erinnernde Vorgänge visualisiert. In diesem Sinne ermöglicht das digitale Medium Computer den UserInnen eine Art mediale Unmittelbarkeit (und Handhabbarkeit), wie sie auch im filmischen Medium vom Publikum akzeptiert wird. Auch in der historischen Entwicklung des Fanvideos, deren Herstellung vor dem „digitalen Zeitalter“ größtenteils über Videorecorder abgewickelt wurde, findet sich der Hinweis auf die Hinwendung des Unmittelbarkeitsgedankens in Richtung Handhabbarkeit und Nutzbarkeit:

„Der Videorecorder katapultiert das Medium *Fernsehen* in das Stadium einer *kontrollierten* (und *suggerierten*) *Unmittelbarkeit* [...]“⁷⁹⁰

wie Jürgen E. Müller es formuliert. Die Remediatisierung von Filmen im televisuellen Medium sowie die digitale Weiterentwicklung des Videorecorders und anderer Techniken der Bildspeicherung und –manipulation führen die Idee der Kontrolle der NutzerInnen über das Material fort.

„The real is defined in terms of the viewer's experience“⁷⁹¹

drücken es Jay David Bolter und Richard Grusin aus, wenn – wie im Falle des (digitalen) Fanvideos – der Unterschied von real und virtuell nichts oder nur mehr sehr wenig mit der (emotionalen) Reaktion des Publikums beziehungsweise der UserInnen auf das genutzte Medium zu tun hat.

Die Betrachtung des Remediatisierungsprozesses im Zusammenhang mit der dem vorliegenden Forschungsgegenstand entsprechenden Gattung des You-Tube-Fanvideos fördert vier Beobachtungen zutage, die im folgenden Abschnitt zu erläutern und mit Beispielen zu illustrieren sind. Zuerst soll auf die Remediatisierung im Sinne der Reform eingegangen werden, welche die Ermächtigung der UserInnen über die Sinnerzeugung des Filmes beziehungsweise der spezifischen Inhalte einzelner Exemplare dieses Mediums beinhaltet. Im Anschluss dazu soll auf die Remediatisierung filmischer Inhalte im neuen Medium Fanvideo eingegangen werden, bevor die Remediatisierung filmischer Erzählkonventionen im YouTube-Fanvideo zum Thema gemacht wird. Zuletzt soll auf die Art der Remediatisierung als Zitat anderer, dem Film fremder Medienformate und Medienformen eingegangen werden, welche im Fanvideo nachgewiesen werden kann.

⁷⁹⁰ Müller 1996, S. 63

⁷⁹¹ Bolter/Grusin 1999, S. 53

8.2.1. Das *repurposing* von *footage* im Fanvideo

Oberflächlich betrachtet handelt es sich bei Fanvideos vordergründig um einen Medienwechsel von genuin filmischen oder aus dem Medium Fernsehen oder Video entnommenen audiovisuellen Materialien in das digitale Medium einerseits des Digitalcomputers, andererseits des Internets – beide können als Produktions-, Distributions- und Rezeptionsorte aufgefasst werden, wobei die Bezeichnung des Internets als festzumachender „Ort“ dessen Eigenschaften nicht zureichend klären kann.⁷⁹²

Es geht also um einen reinen Wechsel des Trägermediums (vom Film beziehungsweise Fernsehen ins Internet)⁷⁹³ bei gleichzeitiger Beibehaltung des medialen Charakters der verwendeten Materialien:

„Zeichen können also in der Medienkommunikation einen mehrfachen medialen Transformationsprozess ihrer Träger und ihrer Zeichengestalt durchlaufen. Dabei findet der Transformationsprozess weniger in der Gestalt der Zeichen als viel-mehr im Trägermaterial statt, das dann wiederum eine andere Kodierung und Dekodierung der Zeichen erfordert.

Auch im **Übergang von analogen zu digitalen Zeichen** finden solche Transformationsprozesse statt. [...] Auch der Übergang zur digitalen Speicherung von Bild und Ton stellt deshalb nur eine Transformation dar.“⁷⁹⁴

Allerdings macht das *footage* während dieses Prozesses eine entscheidende Veränderung durch, sodass das Endprodukt – das YouTube-Fanvideo – etwas anderes darstellt und auch etwas anderes leistet als das Anfangsprodukt – der Film beziehungsweise die Fernsehserie. In diesem Sinne erfüllt das Fanvideo die Ansprüche von Bolter und Grusin an ein remediatisierendes Medium als Reform des remediatisierten Mediums: Die diversen Arten der Fan-Arbeit dienen häufig dazu, Mängel und problematische Inhalte der Ursprungstexte oder einzelne Details dieser Ursprungstexte zu „reparieren“, wie Anne Kustritz in ihrer Arbeit zu *slash fiction* schreibt.⁷⁹⁵ *fan fiction* und Fanvideos haben (meist) das Ziel, erkannte Makel und Unzulänglichkeiten ihrer Quellen zu reparieren und zu reformieren; die Motivation für diese Fan-Arbeit ist

⁷⁹² Wie im Kapitel zur Intermedialitätstheorie sowie in der Klärung der Unterschiede zwischen den Medien Film, Fernsehen und Fanvideo festgestellt wurde, lässt sich mit zunehmender Digitalisierung der unterschiedlichen Medien der Vorgang eines Medienwechsels (zum Beispiel vom Bereich der analogen in jenen der digitalen Medien) nicht mehr ohne Weiteres feststellen.

⁷⁹³ Besonders bei einem Wechsel, der bei einem Video als Ausgangsmedium einsetzt, ist im digitalen Zeitalter kein Unterschied beziehungsweise Medienwechsel im oben angegebenen Sinne zu verstehen: vielmehr handelt es sich in diesem Fall um ein intramediales Phänomen. Vgl. Rajewsky 2002, S. 19 (Schema 2)

⁷⁹⁴ Hickethier 2003, S. 78

⁷⁹⁵ Vgl. Kustritz 2003, S. 375

unterschiedlich: Fanvideos können es sich einerseits zur Aufgabe machen, Gesellschaftskritik zu üben, wie Abigail Derecho im Falle von *fan fiction* nachweist⁷⁹⁶, oder, wie Anne Kustritz beschreibt, einzelne Elemente (beispielsweise Charaktere) der Ursprungstexte zu erneuern, zu verändern oder ihnen eine emotionale Tiefe zu verleihen, welche ihnen im Ursprungstext nicht zugestanden wurde.⁷⁹⁷ Das folgende Videobeispiel wurde bereits im Kapitel zu der Fan-Praxis des Vidding kurz erwähnt, soll jedoch in seiner Eigenschaft als reformierende Fan-Arbeit hier erneut zur Sprache kommen.

Beispiel: Remedialisierung als Reform – das Recht des Antagonisten auf seine Version der Geschichte

„Battle for the Sun (Thor / Loki)“⁷⁹⁸

Wie im Kapitel zu Vidding beschrieben, dienen neuinterpretierende Fanvideos dazu, bestimmte Aspekte eines Urtextes hervorzuheben oder auf eine Art neu zu konstruieren, welche die Struktur des Urtextes nicht grundlegend verändert und dennoch die erzählte Geschichte unter einem anderen, neuen Gesichtspunkt beleuchtet. Bei dem hier zu analysierenden Fanvideo „Battle for the Sun“ von KarlaFrazetti äußert sich diese Neuinterpretation in einer Verschiebung der Erzählperspektive vom Protagonisten des Urtextes, „Thor“, zum Antagonisten „Loki“. Unterstützt wird dieser Perspektivwechsel durch den als Erzählstimme fungierenden Liedtext des gleichnamigen Liedes der britischen Band Placebo, welcher den Standpunkt des Antagonisten aus der ersten Person Singular wiedergibt. Anders das im Vidding-Kapitel analysierte Fanvideo „Blue Veins (Loki)“ von PsychoCynic1231 schlägt „Battle for the Sun“ jedoch einen wenig versöhnlichen Tonfall an: Hier geht es vielmehr darum, die Rivalität zwischen den beiden Hauptcharakteren genauer und eindringlicher zu bebildern, als es im Urtext aufgrund dessen komplexerer Struktur und den vielgestaltigen Handlungsbögen möglich ist. Der nunmehrige Protagonist des Fanvideos, „Loki“, wird zwar einerseits psychologisch (aus-)gedeutet, um dessen Handlungen aus einer emotionalen Situation heraus zu begründen und damit verständlicher zu machen, andererseits hat es jedoch nicht zum Ziel, den Charakter menschlicher oder liebenswerter darzustellen, sondern ihn in einen direkten Kontrast mit seinem „Dream Brother“⁷⁹⁹ (wie er im Lied benannt wird), „Thor“, zu bringen.

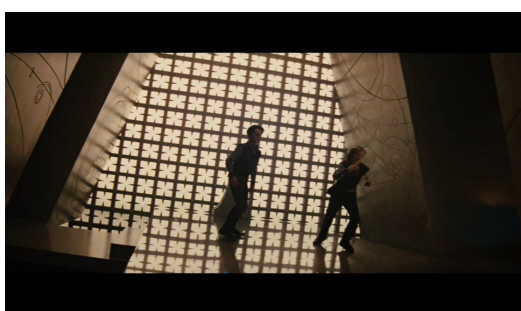
⁷⁹⁶ Vgl. Derecho 2006, S. 66ff

⁷⁹⁷ Vgl. Kustritz 2003, S. 375ff

⁷⁹⁸ KarlaFrazetti, *Battle for the Sun (Thor / Loki)*

⁷⁹⁹ 00:01:20

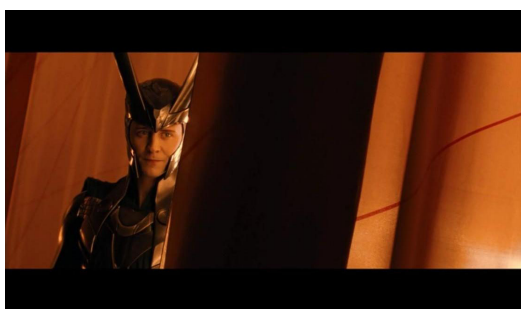
„Battle for the Sun“ erfüllt das Konzept der Remediation als Reform in zweierlei Hinsicht: Erstens stellt es eine Reform des Inhalts dar, die zweitens durch die Reform des verwendeten *footage* aus zwei beziehungsweise drei Bestandteilen – den beiden verwendeten Filmquellen und dem titelgebenden Lied – ermöglicht und hervorgerufen wird. Das Bildmaterial findet jedoch nicht oder nicht vollständig unverändert Eingang in das Fanvideo; es wurde während dieses Vorgangs teilweise mittels FarbfILTER, Spiegelungen, digitalen Zooms und Bild-Verschiebungen manipuliert:



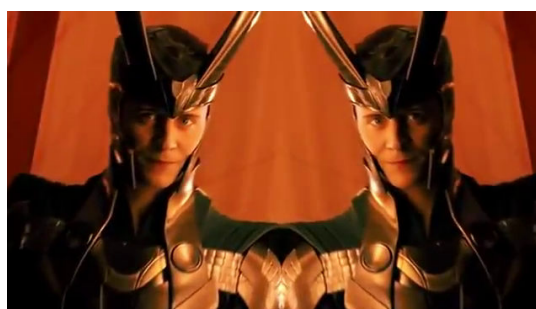
*Thor*⁸⁰⁰, 00:07:03



Battle for the Sun, 00:00:12



Thor, nicht verwendete Szene



Battle for the Sun, 00:00:27



Thor, 00:25:16



Battle for the Sun, 00:02:13

⁸⁰⁰ *Thor*, Regie: Kenneth Branagh, DVD-Video, Paramount Pictures/Marvel Entertainment 2011; (Orig. *Thor*, USA 2011); Alle (Zeit-)Angaben des Filmes sind dieser Version entnommen.

Auch verwendet „Battle for the Sun“, wie aus den oberen Beispielen ersichtlich, nicht nur Bildmaterial aus den Spielfilmen sondern auch Elemente, die in den *special features* der DVDs beziehungsweise BluRays zur Verfügung stehen.

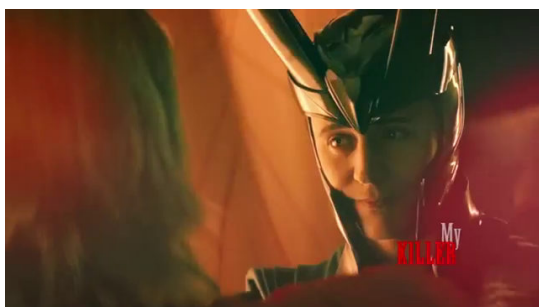
An manchen Stellen im Video wird auch die Tonspur in ein anderes Medium, das der Schrift, überführt beziehungsweise verdoppelt, sodass der Liedtext gleichzeitig akustisch und visuell vorhanden ist. Dies kann zum einen als Wechsel des Zeichenträgers und der Zeichengestalt, also als Transformationsprozess interpretiert werden, wie Knut Hickethier vorschlägt;⁸⁰¹ zum anderen stellt es einen weiteren Prozess der Remediation von einem Medium ins andere – vom Datenträger ins digitale Medium des Fanvideos, vom Akustischen ins Visuelle – dar. Dieser Wechsel des akustischen Markers ins visuelle Medium der Schrift rekontextualisiert wiederum das Bild.⁸⁰² Indem diese Schriftelemente an strategischen Punkten im Fanvideo angebracht werden, werden die Rollen benannt, welche die Hauptcharaktere einander gegenüber einnehmen:



Battle for the Sun, 00:01:20



00:01:32



00:01:35



00:03:22

Die Rollen von „Gut“ und „Böse“, welche vom Urtext des Fanvideos etabliert wurden, bleiben auf diese Weise auch in „Battle for the Sun“ unangetastet. Es ist vor allem der Wechsel der

⁸⁰¹ Vgl. Hickethier 2003, S. 78

⁸⁰² Dieser Vorgang kann als „Verankerung“ nach Roland Barthes gelesen werden, in welcher der Text eine neue Bedeutung für das Bild konstruiert. Vgl. Roland Barthes, „Rhétorique de l'image“ *Communications* 4, 1964, 40 – 51, zitiert nach Storey 2009

Erzählmacht vom Protagonisten zum Antagonisten, der das reformierende Moment dieses Fanvideos ausmacht. Gleichzeitig beweist die Remediatisierung und Manipulation des Bild- und Tonmaterials in diesem Fanvideo die Ermächtigung der ProdUserin KarlaFrazetti über den Urtext beziehungsweise die Urtexte. Indem die unterschiedlichen Materialien aus den Spielfilmen, den DVD-Extras sowie die neue Musikuntermalung inklusive deren Visualisierung im Bild einem neuen Zweck unterworfen wurden, erfüllt das Fanvideo die Anforderung an ein remediatisierendes Medium als Reform.

8.2.2. Die Remediatisierung von Ideen, Inhalten und Figuren im Fanvideo

Fanvideos – auch solche, welche ihre Figuren in einer Alternative Universe-Situation ansiedeln und sie damit aus ihrem ursprünglichen Kontext extrahieren – remediatisieren bestimmte (Film- und Fernseh-)Charaktere, indem diese im neuen Medium des Fanvideos zur Herstellung neuer Zusammenhänge und auch neuer Geschichten dienen. Auch für diese Art der Remediatisierung ist anzunehmen, dass sie unter das Konzept des repurposing fällt. Besonders im Genre der *alternative universe*- beziehungsweise der *constructed reality*-Fanvideos wird das *footage* – in unterschiedlichen Abstufungen – rekontextualisiert und teilweise völlig verändert. Allerdings bleiben die für diese Videos genutzten Figuren dieselben, sosehr sie auch unter Umständen (namentlich, charakterlich, bezogen auf ihre sozialen Beziehungen *et cetera*) verändert werden können.⁸⁰³ Das folgende Beispiel soll zeigen, wie in einer Alternative-Universe-Anordnung bestimmte Einzelheiten der Geschichte, die Grundsituation sowie nicht zuletzt die Figuren trotz ihrer Überführung in andere Zusammenhänge dieselben bleiben:

Beispiel: Die Remediatisierung von Geschichte und Figuren

„Bonnie / Damon / Eric – Witches’ Blood“⁸⁰⁴

Die Userin Aurelie1610 hat für dieses Fanvideo zwei Fernsehserien aus dem Vampirgenre, *True Blood* (TB) und *The Vampire Diaries* (TVD) von CBS, die sich in ihrem personalen Aufbau und der

⁸⁰³ Die Recherche zu der vorliegenden Arbeit hat jedoch gezeigt, dass wichtige Eigenschaften der einzelnen (Haupt-)Charaktere – wie deren Namen oder deren Persönlichkeit – nur äußerst selten tatsächlich eine gravierende Veränderung unterlaufen.

⁸⁰⁴ Aurelie1610, *Bonnie / Damon / Eric – Witches’ Blood*, hochgeladen am 09.11.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=sD5gobRsss> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

Grundsituation zum Teil sehr ähnlich sind, in einem *crossover* zusammengefasst.⁸⁰⁵ Die Ähnlichkeiten zwischen den beiden Serien sind insofern prägnant, als dass die Personenkonstellationen und Grundkonflikte praktisch ident sind: Beide spielen in der Gegenwart im US-amerikanischen Süden und verhandeln damit (offen oder zumindest unterschwellig) die Geschichte der Sklaverei in den USA mit. Dunkelhäutige Charaktere werden damit auf beiden Seiten teilweise mit diesen Hintergründen belastet. Obwohl das Fanvideo „Witches' Blood“ nicht offen auf dieses Detail eingeht, remediatisiert es diese Idee ebenso mit wie den eigentlichen Grundkonflikt der beiden Serien – die Liebe zweier Vampire zu einer sterblichen Frau (hier jedoch mit verändertem Personal) – und die sich in beiden Serien als verhängnisvoll herausstellende Vergangenheit der einzelnen Figuren. An dieser Stelle soll der Inhalt des Fanvideos kurz skizziert werden, um die Verquickung der beiden Urtexte und die Remediation der einzelnen Ideen und Inhalte zu demonstrieren:

„Damon“ (TVD) und „Eric“ (TB) sind beide in „Bonnie“ (TVD), eine Hexe, verliebt. Bei einem Besuch von „Bonnie“ und „Damon“ in Bon Temps, einer fiktiven Stadt in Louisiana (und dem Handlungsort der Serie TB), stellt sich heraus, dass „Bonnie“ sich zu beiden hingezogen fühlt, während „Eric“ Vampirvater „Godric“ (TB) sowie seine Vampirtochter „Pam“ (TB) „Eric“ vor dieser Beziehung warnen. Als „Bonnie“ angegriffen und entführt wird (TVD), kommen „Damon“ und „Eric“ ihr zur Hilfe. „Eric“ muss am Ende erkennen, dass er in „Bonnie“ nur ihre Urgroßmutter „Emily“ (TVD), eine Sklavin die er geliebt hat, wieder erkennt. Am Ende verzichtet „Eric“ auf seine Beziehung mit „Bonnie“ und „Damon“ verspricht, sie zu beschützen. Aurelie1610 macht sich die Grundkonstellationen und Ereignisse der beiden Serien zunutze, um die Figuren in neue – jedoch nicht in diesem Sinne innovative – Beziehungsgeflechte zu überführen und remediatisiert damit einerseits die einzelnen Charaktere für ihr Fanvideo und andererseits sowohl die Grundidee, Figurenkonstellationen und die Hintergründe der Figuren und Handlungsorte.

Der nächste Teil widmet sich der Art und Weise, wie Fanvideos filmische Erzählkonventionen integrieren, um dem Publikum zu ermöglichen, einen Sinn aus der Video-Geschichte zu ziehen.

⁸⁰⁵ Hierbei soll kurz erwähnt werden, dass es sich bei einem großen Teil der handelnden Figuren nicht um die Protagonisten der beteiligten Serien handelt, sondern um Nebenfiguren.

8.2.3. Die Remediation von filmischen Erzählkonventionen im Fanvideo

Dieses Unterkapitel behandelt die Remediation eines Zeichensystems beziehungsweise eines konventionalisierten Systems der Anordnung von visuellen und akustischen Zeichen: Die Grundthese lautet, dass in Fanvideos die (gängigen) technischen Erzählkonventionen des (Hollywood-Spiel-)Films imitiert und dadurch remediiert werden. Die Montage des *footage* stellt eine Eigenleistung der ProdUserInnen dar; diese ist jedoch stark an die *editing*-Methoden des Hollywood-Kinos angepasst, welche durch ihre ständige Wiederholung durch alle Genres hindurch Eingang in die Seh- und Interpretationsgewohnheiten des Publikums gefunden haben. Zu jenen Methoden gehören unter anderem das *continuity editing*, *eyeline match* und die Vermeidung des Achsensprungs, Lichteffekte sowie die Rhythmisierung der Schnitte.

„Graphics, rhythm, space, and time [...] are at the service of the filmmaker though the technique of editing. They offer potentially unlimited creative possibilities.“⁸⁰⁶

Im folgenden Beispiel sollen diese Techniken der durch Montage bewirkten Sinnherstellung an einem konkreten Fanvideo erläutert werden.

Beispiel: Die Remediation filmischer Erzählkonventionen im Fanvideo

„Damon & Jessica – Bad Romance“⁸⁰⁷

Das hier zu analysierende Fanvideo folgt wie die meisten anderen Videos, welche das Ziel haben, eine vollständig ausgeformte und zusammenhängende Geschichte oder Situation nach filmischem Vorbild (in Bezug auf dessen visuelle Strategien der Erzählung) zu vermitteln, einer visuellen Logik, die man unter dem Stichwort „Narration der Blicke“ zusammenfassen kann. Es ist vor allem die Blickrichtung beziehungsweise die Erwidern der Blicke der beiden Hauptcharaktere über die Einstellungsgrenzen hinweg, welche es dem Publikum erlauben, einen kohärenten Sinn aus der im Video gezeigten Bildabfolge zu ziehen. Die wichtigsten Arten der Montage sind daher das Schuss-Gegenschuss-Verfahren, das *continuity editing* und der Schnitt, der aus zwei Einstellungen einen gemeinsamen Raum herstellt.

⁸⁰⁶ Bordwell/Thompson 2008, S. 231

⁸⁰⁷ StasyaKambarato, *Damon & Jessica – Bad Romance*, hochgeladen am 03.12.2009, <http://www.youtube.com/watch?v=9pfrtRvKmNw> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012) => LINK!!!!

„As its name implies, the basic purpose of the continuity system is to allow space, time, and action to continue in a smooth flow over a series of shots.“⁸⁰⁸

Die folgenden Bildausschnitte aus dem *crossover*-Fanvideo „Damon & Jessica – Bad Romance“ sollen illustrieren, wie mittels geschickter Montage aus zwei voneinander völlig unabhängigen Szenen aus verschiedenen Urtexten die Illusion eines gemeinsamen Handlungsraumes eröffnet wird.



00:00:08



00:00:09

Obwohl beide Ausschnitte aus zwei unterschiedlichen Quellen entnommen wurden, scheint es – zumindest auf den ersten Blick – als ob die Charaktere „Jessica“ und „Damon“ einander gegenüber am selben Tisch Platz nehmen würden. Allein die unterschiedlichen Details wie zum Beispiel die Tischbeleuchtung oder die Bänke im Hintergrund markieren eine Differenz zwischen den beiden *shots*.

„It is [...] the editing that creates the spatial whole [...]“⁸⁰⁹

schreiben David Bordwell und Kristin Thompson zu diesem Fall der Erzeugung eines gemeinsamen Raums durch das Mittel der Montage. Ein weiteres Element, welches den Eindruck eines gemeinsamen Handlungsraumes hervorrufen soll, ist die korrekte Beleuchtung der einzelnen Einstellungen. Wie die beiden oberen Ausschnitte zeigen, befindet sich die Haupt-Lichtquelle rechts von „Jessica“ beziehungsweise links von „Damon“; aus diesem Grund ist anhand des Bildmaterials davon auszugehen, dass beide Figuren, die einander gegenüber sitzen, von „derselben“ Lichtquelle beleuchtet werden.⁸¹⁰ Bei der Aneinanderreihung der verschiedenen

⁸⁰⁸ Bordwell/Thompson 2008, S. 231

⁸⁰⁹ Ebd., S. 227

⁸¹⁰ Dieser Effekt wird noch durch den Einsatz eines Farbfilters, der die Farben extrem entsättigt, verstärkt.

Einstellungen achtete StasyaKambarato, die Produzentin des Fanvideos, darauf, keine Achsensprünge einzuarbeiten, um eine räumliche Kontinuität zu gewährleisten. Die *axis of action* erfüllt laut Bordwell und Thompson drei Aufgaben:

„The 180° system ensures that relative positions in the frame remain consistent. [...] The 180° system ensures consistent eyelines. [...] The 180° system ensures consistent screen direction.“⁸¹¹

Die erste Aufgabe der Handlungsachse wird in „Damon & Jessica – Bad Romance“ professionell gehandhabt: gemäß der „Zwei-Drittel-Regel“, die das Filmbild ansprechend gestalten soll, befinden sich die beiden Charaktere fast durchwegs über die Grenzen des Schnitts hinweg in derselben Position (inklusive derselben Einstellungsgröße), wenn sie in einer Gesprächssituation dargestellt werden:



00:00:38



00:00:40

Die zweite Funktion der Handlungsachse, der *eyeline match*, wird in diesem Bildbeispiel ebenfalls erfüllt.

*„[The eyeline match is] [a] cut obeying the *axis of action* principle, in which the first shot shows a person looking off in one direction and the second shows a nearby space containing what he or she sees.“⁸¹²*

Das gesamte Video besteht aus einer *shot/reverse shot*-Anordnung, in welcher diverse Dialogszenen durchgespielt werden.

„A reverse shot is not literally the reverse of the first framing. It's simply a shot of the opposite end of the axis of action, usually showing a three-quarters view of the subject.“⁸¹³

⁸¹¹ Bordwell/Thompson 2008, S. 233

⁸¹² Ebd., S. 478

⁸¹³ Ebd., S. 235

Dies gilt jedoch nicht nur für Gesprächssituationen; die folgenden *screenshots* zeigen den *reaction shot* der Figur „Jessica“, welcher auf eine Handlung der Figur „Damon“ erfolgt: „Damon“ ausgelassener Tanz mit der Whiskeyflasche wird von „Jessica“ mit einer erhobenen Augenbraue quittiert.⁸¹⁴



00:00:57



00:00:58

Szenen, die keinen gemeinsamen Handlungsraum etablieren (müssen), werden in diesem Fanvideo einander inhaltlich angeglichen: So wird ein Telefongespräch der Protagonisten mit einander gleichenden Szenen der Urtexte bebildert.



00:00:17



00:00:27

Zuletzt soll das Element der Rhythmisierung beziehungsweise der *shot duration* zur Sprache kommen. David Bordwell und Kristin Thompson erläutern dazu:

„The filmmaker relies on movement in the mise-en-scene, camera position and movement, the rhythm of sound, and the overall context to determine the editing rhythm.“⁸¹⁵

⁸¹⁴ Ein Detail dieser Bilder entlarvt die beiden Szenen als divergent: im linken *screenshot* ist deutlich das Logo der Fernsehanstalt zu erkennen, während das rechte Bild frei von derartigen Markierungen ist.

⁸¹⁵ Bordwell/Thompson 2008, S. 226

Eine eingehende Analyse der Einstellungen von „Damon & Jessica – Bad Romance“ fördert die Erkenntnis zutage, dass der Großteil der Einstellungswechsel sich in dem minimalen Zeitraum von ein bis drei Sekunden vollzieht. Auf der einen Seite ist für die Verarbeitung der Information, die durch die Bilder vermittelt wird, nicht mehr Zeit vonnöten, wie Bordwell und Thompson berichten:

„In general, by controlling editing rhythm, the filmmaker controls the amount of time we [the audience, Anm.] have to grasp and reflect on what we see.“⁸¹⁶

Andererseits orientiert sich der Rhythmus des Schnitts annähernd an dem titelgebenden Lied der amerikanischen Künstlerin Lady GaGa, „Bad Romance“, eine Technik der Montage, die im zeitgenössischen Hollywood-Kino ebenfalls häufig angewandt wird.

Im Großen und Ganzen orientiert sich das Fanvideo also an Konventionen des narrativen Spielfilms und übersetzt diese vom Medium Film (oder Fernsehen) in das neue Medium des YouTube-Fanvideos. Der nächste Abschnitt widmet sich Formen der Remediation, die sich anderen medialen Gattungen wie dem Medium der Literatur widmen.

8.2.4. Die Remediation als Zitat anderer medialer Formen

Wie Jay David Bolter und Richard Grusin betonen, kann der Vorgang der Remediation einerseits den Inhalt, andererseits jedoch auch die Form des remedierten Mediums betreffen. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn digital erstellte Bilder den Eindruck einer Fotografie eines real existierenden Motivs zu erwecken suchen.⁸¹⁷ Die beiden anschließenden Beispiele demonstrieren, wie vielgestaltig sich die Remediation der Form zeigen kann.

Das erste Beispiel rückt das Fanvideo in die Nähe des Comics, indem einander abwechselnde Standbilder mit akustisch vernehmbaren Zitaten der einzelnen Charaktere versehen werden.

⁸¹⁶ Ebd., S. 227

⁸¹⁷ Vgl. Bolter/Grusin, S. 106

Beispiel: Die Remediation als Zitat der Form – der Fanvideo-Comic

„Eric Northman vs. Edward Cullen“⁸¹⁸

Die Besonderheit dieses Fanvideos liegt in dessen formalem Ablauf. Während der überwiegende Teil der unterschiedlichsten Fanvideos mit Bewegtbildern arbeitet, besteht „Eric Northman vs. Edward Cullen“ aus einander abwechselnden Standbildern aus den jeweiligen Urtexten, dem Film *Twilight* und der Fernsehserie *True Blood*. Diese Tatsache rückt das Fanvideo von SanskuRas in die Nähe des Comics und lässt daher vermuten, dass das Video, indem es Einzelbilder aufeinander treffen lässt, die Form des Comics remediiert, also eine Remediation als Repräsentation eines Mediums in einem anderen Medium darstellt.⁸¹⁹ Laut Scott McCloud handelt es sich bei Comics um „Sequenzielle Visuelle Kunst“:⁸²⁰

„Für sich genommen sind die [einzelnen] Bilder nichts Anderes als ... eben Bilder. Als Teil einer **Sequenz** hingegen, sogar einer Sequenz von nur **Zweien**, verwandelt sich die Kunst des **Bildes** in etwas Neues: **Die Kunst der Comics**.“⁸²¹

Im Comic treffen mehrere Einzelbilder, die sich voneinander in Details oder komplett unterscheiden, aufeinander. Um diese Einzelbilder, einzelne Fragmente der Comicerzählung, in einen sinnhaften Zusammenhang zu bringen, ist eine Eigeninvestition der Beobachterin oder des Beobachters nötig. McCloud nennt diese Eigenleistung *closure*.⁸²² Er vergleicht den Aufwand an *closure*, den das Publikum beim Betrachten von medialen Produkten im Falle von Film, Fernsehen und Comics hat und stellt fest, dass, während der Film ebenfalls aus Einzelbildern besteht, deren Detailnähe zu- und schnelle Abfolge aufeinander jedoch weniger *closure* bedürfen als der Comic:

„[The comic is] [a] medium where the audience is a willing and conscious collaborator and closure is the agent of **change, time and motion**.“⁸²³

McCloud zufolge spielt sich dieser Prozess der *closure*, also der Imagination einer Verbindung zwischen den einzelnen Panels, genau in dem leeren Raum zwischen den Einzelbildern ab:

⁸¹⁸ SanskuRas, *Eric Northman vs. Edward Cullen*, hochgeladen am 20.08.2009, <http://www.youtube.com/watch?v=fwhQkypfdV4> (zuletzt aufgerufen am 24.10.2011)

⁸¹⁹ Vgl. Bolter/Grusin 1999, S. 45

⁸²⁰ Scott McCloud, *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen 1999⁶, S. 15

⁸²¹ Ebd., S. 13

⁸²² Vgl. Scott McCloud, *Understanding Comics*. New York: HarperCollins 1994², S. 136 – 137

⁸²³ Ebd., S. 139

„Comic panels **fracture** both **time** and **space**, offering a **jagged, staccato rhythm** of **unconnected moments**. But closure allows us to **connect** these moments and **mentally construct** a continuous, unified **reality**.“⁸²⁴

Dies gilt auch für das Video „Eric Northman vs. Edward Cullen“. Während das einzelne Bild keine sinnvolle Erzählung in sich birgt, führt seine Kombination mit einem anderen zu einem kohärenten Ganzen, welches wiederum durch die Anfügung weiterer Bilder verändert und vervollständigt wird. Das Bild von „Edward“ und „Bella“ im Türrahmen wird beispielsweise durch die Beifügung einer Einstellung von „Eric“, „Chow“ und „Pam“ in seinem Sinn so vervollständigt, dass der Eindruck einer Gesprächssituation hervorgerufen wird.



00:00:05 – 00:00:10

McCloud benennt den Sehsinn als den wichtigsten und (in Printcomics als einzigen bedienten Sinn), der zum Verständnis von Comics gebraucht wird.⁸²⁵

„One of the most important thing about comics that I discovered was that comics are a visual medium but they try to embrace all the senses within it.“⁸²⁶

Im visuellen Sinn sind demnach auch die Faktoren der Zeit- und Raumwahrnehmung, akustische Zeichen (die durch die Schrift vermittelt werden) sowie die Textur dieser akustischen Zeichen enthalten.⁸²⁷ Das hier behandelt Fanvideo nimmt aber einen weiteren Sinn hinzu: das Gehör. Die Dialoge werden dem Publikum nicht etwa durch die Einfügung von Schrift zur Kenntnis gebracht, wie das folgende Bildbeispiel simuliert:

⁸²⁴ Ebd., S. 141

⁸²⁵ Vgl. ebd., S. 163

⁸²⁶ Scott McCloud, Ted Talks. *Scott McCloud on Comics*. Mp4-Video, 2005, http://www.ted.com/talks/scott_mccloud_on_comics.html, 00:07:50ff

⁸²⁷ Vgl. ebd., 00:07:58ff



00:00:42 – 00:00:46

Stattdessen werden die einzelnen Repliken der Charaktere via *voice over* eingespielt. Eine ähnliche Entwicklung macht der post-Printcomic laut McCloud ebenfalls durch, indem zum visuellen auch der akustische Sinn eingebracht wird und teilweise interaktive Elemente Einzug in das Medium Comic halten.⁸²⁸ Außerdem meint McCloud, dass, indem der Computerbildschirm nicht als ein Blatt Papier, sondern als Fenster gedacht wird, nicht nur temporale (in Form einer Abfolge) sondern auch räumliche Strukturen in den Comic eingebracht werden können.⁸²⁹ Diese Entwicklung kann jedoch das Fanvideo nicht nachvollziehen, da es – wie der Film – in einer temporalen und linearen Struktur verhaftet ist.

Das neue Medium des Fanvideos kann das Medium Comic remediatisieren, indem es versucht, das historisch ältere vollständig zu absorbieren. Allerdings ist es ihm nicht möglich, das ältere Medium zum Verschwinden zu bringen.⁸³⁰ Zudem hat es im Webcomic eine Konkurrenz gefunden, welche die Elemente der Interaktivität und der Räumlichkeit besser umsetzen können. Nun ist es dem hier analysierten Fanvideo gelungen, die Form des Comics zu zitieren und damit zu remediatisieren, indem es einerseits die sequenzielle Anordnung der einzelnen Standbilder beibehält, das visuelle Medium der Schrift jedoch mit dem akustischen Medium getauscht hat. Allerdings trifft die Aussage, dass eine Remediatisierung mit einer Reformierung und damit Optimierung des Mediums einhergeht, auf „Eric Northman vs. Edward Cullen“ nur bedingt zu. Der Webcomic läuft dem Fanvideo in diesem Sinne den Rang ab.

Das nächste Videobeispiel zeigt, inwieweit im Fanvideo außer Film und Fernsehserie auch noch andere mediale Formen remediatisiert werden können.

⁸²⁸ Vgl. ebd., 00:10:47ff

⁸²⁹ Vgl. ebd., 00:12:58ff

⁸³⁰ Vgl. Bolter/Grusin 1999, S. 47

Beispiel: Die Remediatisierung als Anpassung der Form – Fanvideo und *fan fiction*

„The Love You Deserve [Tony Stark/Loki Laufeyson]“⁸³¹

Bei „The Love You Deserve“ von Hotterhatter2211 handelt es sich um ein Fanvideo, welches innerhalb eines Dreiergespannes von Film(en), Fanvideo und *fan fiction* operiert. In der Videobeschreibung kündigt Hotterhatter2211 an, dass zu dem Fanvideo auf der Internet-Seite Fanfiction.net auch ein literarisches Pendant gibt, welches unter der URL [http://www.fanfiction.net/s/8246393/1/The Love You Deserve](http://www.fanfiction.net/s/8246393/1/The_Love_You_Deserve) zu finden ist.⁸³² Bei Durchsicht der *fan fiction* stellt sich heraus, dass einzelne Zitate, die aus den Filmen *Iron Man*, *Iron Man 2*, *Thor* und *Marvel's The Avengers* entnommen wurden, Eingang in das Fanvideo als auch in die literarische Fan-Geschichte gefunden haben. Somit wurden die primär akustischen Zeichen des Films beziehungsweise des Fanvideos in der *fan fiction* in das visuell-schriftlichen Medium überführt (und außerdem durch die Konnotation mit anderen Bildern und Szenen rekontextualisiert). Insgesamt ist die Triade Film(e) – Fanvideo – *fan fiction* von einer komplexen Anordnung der Remediatisierung geprägt. So handelt es sich bei den Filmen um Comicverfilmungen, welches an sich bereits einen Remediatisierungsprozess beinhaltet. Danach wurden diese Filme (als Literaturverfilmungen) in einem weiteren Prozess und von anderen AgentInnen relativ zeitgleich in das audiovisuelle Medium des Fanvideos und in das literarische Medium der *fan fiction* remediatisiert. Während das Fanvideo die Form der Ursprungstexte (als audiovisuelle Medien) relativ beibehalten hat, stellt der Wechsel in das Fremdmedium der Literatur eine gravierendere Remediatisierungsart dar. Bolter und Grusin stellen in Bezug auf Literaturverfilmungen, in denen die Herkunft aus der Literatur nicht offen gezeigt wird (da es den Sehfluss behindern würde) fest, dass:

„The content has been borrowed but the medium has not been appropriated or quoted.“⁸³³

⁸³¹ Hotterhatter2211, *The Love You Deserve [Tony Stark/Loki Laufeyson]*, hochgeladen am 18.03.2012, <http://www.youtube.com/watch?v=pbBvOdwnBN4> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

⁸³² Vgl. <http://www.youtube.com/watch?v=pbBvOdwnBN4>; Die *fan fiction* mit dem gleichnamigen Titel ist eine Fortsetzungsgeschichte aus zehn Kapiteln, an welche ein Sequel angeschlossen ist. Einige Wortverwechslungen und Unsicherheiten in der Zeitform lassen darauf schließen, dass entweder die Muttersprache von Hotterhatter2211 nicht Englisch ist oder dass die Geschichte keiner Revision unterzogen wurde. Hotterhatter2211 bedient sich in der *fan fiction* einer jugendlichen und von Medien geprägten Sprache, was durch den gelegentlichen Gebrauch von *slang*-Ausdrücken ersichtlich ist und orientiert sich teilweise an den Konventionen der *slash fiction*.

⁸³³ Bolter/Grusin 1999, S. 44

Im umgekehrten Fall der Remediation vom Filmischen ins Literarische ist dies ebenso festzustellen (auch wenn in der *fan fiction* filmähnliche Abläufe von Szenenwechseln *et cetera* ausgemacht werden können). Andrea Seier ergänzt dazu:

„Eine alte Form der Remediation ist demnach eine Form, in der nur der Inhalt, nicht aber das Medium oder die Form zitiert wird.“⁸³⁴

Die mediale Form des Films oder der *fan fiction* wird in der *fan fiction* demnach nicht zitiert, sondern die *fan fiction* stellt einen Medienwechsel dar, welcher Figuren, Figurenrepliken und –konstellationen und andere Zusammenhänge für das fremde Medium der Literatur anpasst. Anders als bei dem Fanvideo-Comic im vorangegangenen Beispiel versucht das Fanvideo hier also nicht, eine Form zu imitieren; vielmehr fügt sich das Fanvideo in einen mehrstufigen und facettenreichen Remediationsablauf ein.

Nun soll das Fanvideo im Zusammenhang mit der Demediation, einem Gegenkonzept der Remediationstheorie, besprochen werden.

8.3. Das Fanvideo im Kontext der Demediationstheorie

Wie das Kapitel zum Thema der Demediation gezeigt hat, ist dieser Zweig der Medientheorie noch relativ unerforscht. Aus diesem Grund stehen für die folgende Analyse nur zwei einander via dem Überbegriff der Demediation verwandte Konzepte zur Verfügung: der mit der Kommunikationstheorie verbundene Ansatz von Paul Booth einerseits und Garrett Stewarts an McLuhan und andere Medientheoretiker angelehnte Auffassung andererseits, welche sich auf die Unterscheidung von Form und Inhalt des betroffenen Mediums stützt. An diesem Punkt ist nun zu zeigen, ob und inwiefern der Forschungsgegenstand des YouTube-Fanvideos mit Hilfe der beiden voneinander zu unterscheidenden Theorieansätze fass- und erklärbar ist.

Paul Booths Grundthese, an welche seine Auffassung der Demediation ansetzt, besagt, dass in den von ihm so genannten „Neuen Medien“ neben den Faktoren Unmittelbarkeit und Hypermedialität auch die Allgegenwart der Medien, ihre technische Beschaffenheit sowie der

⁸³⁴ Seier 2007, S. 78

Umgang der UserInnen mit eben diesen Medien zu berücksichtigen ist. Unter „Neuen Medien“ versteht Booth

„[...] those media forms that are digital, interactive, updatable, and ubiquitous [...]. Digital media are, at their most basic, media defined by their constituent parts: the 1's and 0's of binary code. This has the effect of making all New Media texts boundless – or, rather, bound in the same infinite mediation as all other New Media texts. [...] [N]ow the digitization of media means that the mediated entertainment does not depend on the technology of its viewership. Interactive media means not only that the media product can influence its viewership's identities, but also that viewers themselves can influence their interpretation of the media product.“⁸³⁵

„[...] New Media are ubiquitous, meaning not only that New Media surround us and greet us on a daily basis, but also that they do it without our even noticing.“⁸³⁶

An dieser Stelle geht er mit VertreterInnen der Fan Studies konform, welche es den UserInnen der neuen Medien⁸³⁷ im Umgang mit denselben zugestehen, einerseits einen neuen (sozialen) Status sowie andererseits Erfahrungen und neue Fähigkeiten zu erlangen.⁸³⁸ Booth erklärt dies anhand seiner Studien zu *Alternate Reality Games* (ARGs):

„The [ARG] environment provides a glimpse into a world of ubiquitous mediation, and the über-mediation of the game teaches the player how to function within our mediated world.“⁸³⁹

Für Booth dient der bewusste Umgang mit dem Medium, welches seinerseits immer mehr in den Alltag integriert wird und somit den Anschein einer (mediatisierten) Unmittelbarkeit annimmt, der Schulung der UserInnen in der Praxis der Mediennutzung. In dieser Hinsicht erhält der Vorgang der Demediation eine soziale Funktion:

„[The ARG] is demediate in that the ubiquity of the mediation within the game teaches players how to use technology in an intuitive and instrumental way.“⁸⁴⁰

⁸³⁵ Booth, 2010, S. 3

⁸³⁶ Ebd., S. 4

⁸³⁷ Hier sind unabhängig von Booths Definition digitale Medien gemeint.

⁸³⁸ Vgl. u.a. Hugger 2010, S. 15

⁸³⁹ Paul Booth, „Quest of the Magi: Playful Ideology and Demediation in *MagiQuest*“, In: Rebecca Lind (Hg.), *Producing Theory: The Intersection of Audiences and Production in a Digital World*. New York/New York [u.a.]: Peter Lang (noch nicht erschienen), S. 69 – 85, hier S. 69 – 70
http://www.academia.edu/1594807/Quest_of_the_Magi_Playful_Ideology_and_Demediation_in_MagiQuest (zuletzt aufgerufen am 04.03.2013)

⁸⁴⁰ Ebd., S. 75

Allerdings ist für Booth entscheidend, dass zwar das Medium beziehungsweise der Umgang mit dem Medium im Alltagsgebrauch – sei es als Spiel oder in anderen Zusammenhängen – zwar internalisiert wird, jedoch das Medium beziehungsweise die mediale oder virtuelle Welt nicht den Platz der Realität einnimmt.⁸⁴¹ Stattdessen erleben die NutzerInnen das Medium bewusst als solches. Um dies zu unterstreichen zitiert Booth an dieser Stelle den Videospiel-Forscher James Paul Gee:

„[T]he hypermediated environment of video games, cell phones, PDAs, iPads and TiVo demands a new type of learning, one predicated on new ‘semiotic domains’ made up of ‘images, sounds, gestures, movements, graphs, diagrams, equations, objects, even people’ [...].“⁸⁴²

Bei Booth selbst ist es das Spiel beziehungsweise das Spielen mit dem Medium (beispielsweise in Form von ARGs), welches diese Erfahrungen nach sich zieht.⁸⁴³ Für ihn ermöglicht das spielerische Umfeld eine Erleichterung des Lernvorganges, während es gleichzeitig die eindeutigste Ausformung der Demediatisierung darstellt:

„Playspaces are the ultimate demediation: they exist as created by the people who participate in them, and are both obvious and immersive. Thus [they] exemplify the confluence of demediation that commands attention in today’s convergence culture, where users both produce and consume media on the same device, and ‘participation is understood as part of the normal ways that media operate’.“⁸⁴⁴

In dieser Hinsicht sind auch Fanvideos auf dreierlei Arten als ein Teil der demediatisierten Welt zu werten: Zum Ersten haben sie Anteil an der Allgegenwart der Medien und erlangen somit einen Status der Alltäglichkeit, ohne jedoch den von Bolter und Grusin im Zusammenhang mit dem Remediatierungsprozess konstatierten Realitäts- und Unmittelbarkeitseffekt zu erzeugen.⁸⁴⁵ Zum Zweiten führt der Medienumgang, im konkreten Fall das Erstellen von Fanvideos mit Hilfe unterschiedlichster digitaler (und analoger) Werkzeuge, zu einem Lernprozess, der eine effektive Änderung des Status der Fanvideo-ProduzentInnen von

⁸⁴¹ Vgl. ebd., S. 75

⁸⁴² Ebd., S. 76 unter Zitation von James Paul Gee, *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York/New York: Palgrave Macmillan 2003, S. 17

⁸⁴³ Vgl. Booth (noch nicht erschienen), S. 76 – 77

⁸⁴⁴ Ebd., S. 77 unter Zitation von Henry Jenkins 2006a, S. 246

⁸⁴⁵ Stattdessen wurde für die vorliegende Arbeit die Forderung des Unmittelbarkeitserlebnisses in das Prinzip der praktischen Handhabbar- und Manipulierbarkeit umgewandelt, um die Theorie der Remediatierung für das YouTube-Fanvideo anzupassen.

UserInnen zu ProdUserInnen nach sich zieht.⁸⁴⁶ Das Herstellen von Fanvideos erfordert eine aktive Auseinandersetzung mit dem Medium und dessen Manipulationsmöglichkeiten und erzeugt eine Medienkompetenz, welche unter Umständen über die Nutzung im Fan-Bereich hinausgehen kann. Zuletzt gehören Fanvideos zu einem Gefüge der Allgegenwart der Medien, welches sich unter dem Stichwort der Konvergenz fassen lässt: sie entfalten ihre Produktion, ihre Distribution sowie ihre Rezeption in demselben (digitalen) Medium des Digitalcomputers, welches seinerseits mit dem Digitalmedium Internet verbunden ist.

Obwohl das Phänomen des YouTube-Fanvideos nicht vollständig und ohne Einschränkungen unter Booths Definition der „Neuen Medien“ fällt⁸⁴⁷, konnte dennoch gezeigt werden, dass Verbindungs- und Anschlusspunkte zwischen ihm und Booths Auffassung der Demediatisierung zu erkennen sind.

Als nächstes ist der Forschungsgegenstand des Fanvideos im Zusammenhang mit Garrett Stewarts Konzept der Demediatisierung zu betrachten. Stewart zufolge sind unter Demediatisierung Kunstformen zu verstehen, welche den Inhalt eines Mediums so stören oder zerstören, dass die Form selbst zum neuen Inhalt, zu einem Betrachtungspunkt, der gelesen werden kann, wird. In seinem Text geht er vor allem auf eine Kunstform ein, die er unter dem Begriff *bookwork* zusammenfasst: darunter versteht er künstlerische Verarbeitungen, welche die Form des Buches (vor beziehungsweise durch Abwesenheit von dessen Inhalt, den Buchstaben und Texten) in den Vordergrund treten lassen und die Form in der Konsequenz zu dessen neuem Inhalt machen.⁸⁴⁸ Wie jedoch ist das YouTube-Fanvideo in diese Lesart der Demediatisierung einzubringen? Inwieweit (zer-)stört das Fanvideo also dessen Ursprungstexte, damit deren Form in den Vordergrund treten kann? Dies sind die Fragen, welche der nächste Abschnitt zu klären hat.

Wenn man den Film beziehungsweise die Fernsehserie als Ursprungstexte des Fanvideos (zumindest auf der visuellen Ebene) annimmt, sind die folgenden Elemente deren Form

⁸⁴⁶ Diese Feststellung wurde im Kapitel zu Fans und Fan-Praxen sowie im Kapitel zur Remediatisierungstheorie bereits mehrfach getroffen.

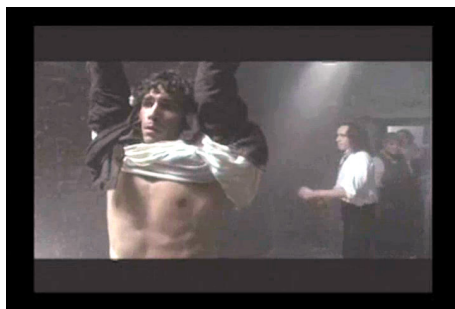
⁸⁴⁷ So ist über deren Interaktivität und Erweiterbarkeit noch zu diskutieren: Phänomene wie Kollaborationen und das Heranziehen von Betas sowie die auf YouTube mögliche Navigation zwischen einzelnen Videos könnten als interaktive Momente beschrieben werden; ebenso kann sich die Erweiterbarkeit auf die vom Urtext erzählte Geschichte (den „Mythos“) beziehen. Dennoch sind beide Eigenschaften nicht unbedingt als dem Fanvideo immanent zu etablieren.

⁸⁴⁸ Vgl. Stewart 2010

zuzuschreiben: das Format (im Falle des Spielfilms mit Anfang, Mittelteil und Ende; im Falle der Serie das serielle Format), die jeweilig befolgten narrativen Strategien, die Mise-en-Scène (darunter fällt unter anderem das Schauspiel), das Verhältnis von Raum und Zeit, die Kameraführung und Montage sowie der Ton. (Fast) All diese Elemente werden im Fanvideo auf die eine oder andere Weise manipuliert, verändert und teilweise im Zuge dessen so „gestört“, dass die Form (oder zumindest Teile davon) in den Vordergrund tritt. Eines der auffälligsten Fanvideos, welches mit der filmischen beziehungsweise seriellen Form auf eine Weise spielt, die sie auffällig werden lässt, ist das Video „hot hot hot“ von Rache und Sandy.⁸⁴⁹ „hot hot hot“ stellt typische Vorgehensweisen in Mise-en-Scène (darunter sehr stark das Element des Schauspiels), der Montage sowie der Kameraführung derart explizit aus, dass eine intensive Kontemplation über Genrestereotypen stattfindet und die Form der jeweiligen Ursprungstexte, welche innerhalb der jeweiligen Texte selbst nahtlos und unhinterfragt erscheint, zum Thema des Videos gemacht wird: Es werden Szenen des Feierns, des Trinkens, des Tanzens, des Kämpfens, des Folterns sowie die unterschiedlichen und einander dennoch ähnelnden Droh- und Imponiergesten von Heldencharakteren und Antagonisten aneinandergereiht um zu beweisen, dass trotz der Verschiedenartigkeit der Genres und der einzelnen Serien übergeordnete formale Konventionen am Werk sind.

Beispiel: die Folterszene als Sterotyp

„hot hot hot“⁸⁵⁰



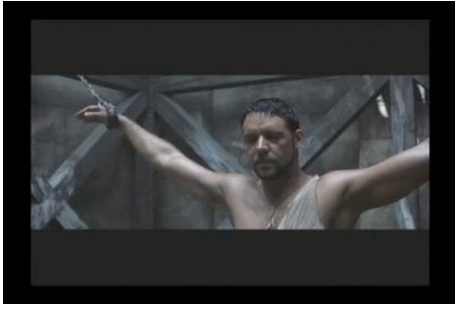
00:35:36



00:35:39

⁸⁴⁹ Rache/Sandy, *hot hot hot*; Dieses Fanvideo ist zwar nicht auf YouTube zu finden und fällt daher streng genommen nicht in den Forschungsbereich, ist jedoch aufgrund seiner starken (parodistischen) Betonung der Form trotzdem hier als Beispiel äußerst ergiebig.

⁸⁵⁰ Rache/Sandy, *hot hot hot*



00:35:39



00:35:42

Gleichzeitig mit der Störung der jeweiligen Form passiert auch eine Störung des Inhalts: indem das Fanvideo selbst einerseits die jeweiligen Inhalte der Urtexte stört und andererseits keinen Inhalt im Sinne einer zusammenhängenden und sinnhaften Diegese aufweist, kann sich die Konzentration des Publikums ganz auf die ausgestellte Form richten. Ähnliches passiert in Fanvideos, welche sich dem Genre des *multifandom* zuordnen lassen. Unter Diegese versteht Anton Fuxjäger folgende Bereiche: Aspekte des Raums, der Zeit und Aspekte der Handlung.⁸⁵¹

„Der Rezipient muss also, um die Erzählung verstehen zu können, eine mehr oder weniger detaillierte und möglichst schlüssige raumzeitliche Vorstellung von der erzählten Welt bilden. [...] Man könnte auch formulieren: Eine Erzählung verstehen heißt vor allem: eine möglichst konsistente raum-zeitliche Vorstellung von der Diegese bilden. Die Diegese ist der Inhalt des mentalen Konstrukts, das der Rezipient im Zuge des Versuchs, eine Erzählung zu verstehen, anfertigt, und das auch der Autor anfertigen muss, bevor er eine Erzählung zu Papier oder was auch immer bringen kann [...].“⁸⁵²

Viele *multifandom*-Fanvideos entbehren einer zusammenhängenden Geschichte (mit Anfang-Hauptteil-Ende-Struktur) ebenso wie eines gemeinsamen Handlungsraumes der beteiligten Charaktere zugunsten eines übergreifenden Themas (meist Freundschaft, Liebe oder Leid). In gewisser Weise wiederholen sich auch in diesen Fanvideos die (Erzähl- und formalen) Konventionen, welche in den Ursprungstexten zum Ausdruck des jeweiligen Themas genutzt werden. Das Video „Multifandom * A Drop In The Ocean“ von TheVampireDiaries93⁸⁵³ etwa handelt von Freundschaften zwischen Frauen und Männern, welche (zumindest in der Wunschvorstellungswelt der einzelnen Charaktere) in Liebe münden. Meist handelt es sich bei den im Video dargestellten Paaren um KollegInnen, welche in einem engen Arbeitsverhältnis

⁸⁵¹ Vgl. Anton Fuxjäger, „Diegese, Diegesis, diegetisch: Versuch einer Begriffsentwerrung.“, *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 16/2, 2007 www.montage-av.de/pdf/162_2007_Anton_Fuxjaeger_Diegese_Diegesis_diegetisch.pdf (zuletzt aufgerufen am 04.03.2013), S. 17 – 37, hier S. 18

⁸⁵² Ebd., S. 18

⁸⁵³ TheVampireDiaries93, *Multifandom * A Drop In The Ocean*, hochgeladen am 21.05.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=Wq60WoNIQp4> (zuletzt aufgerufen am 04.03.2013)

zueinander stehen oder Personen, die einem gemeinsamen Freundeskreis angehören und die gemeinsam durch Extremsituationen gehen. Die Gesten, welche zwischen den einzelnen Paaren ausgetauscht werden, ähneln sich dabei frappant und lassen ihrerseits wieder die formalen Darstellungskonventionen dieser archetypisch anmutenden Situation in den Vordergrund treten.

Beispiel: *Multifandom* – Liebesgesten über Seriengrenzen hinweg

„A Drop in The Ocean“⁸⁵⁴



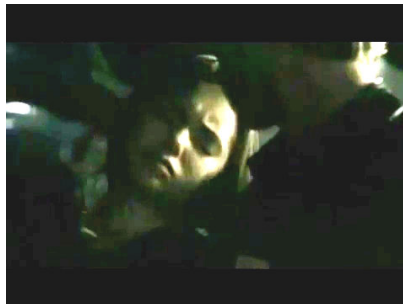
00:00:11



00:01:18



00:01:25



00:03:15

Die hier gezeigten Bildbeispiele deuten bereits die nächste Art der Störung an, welche die Form (der Ursprungstexte) vor den Inhalt (des Fanvideos) stellt: Oft weisen die Bildmaterialien entscheidende Unterschiede untereinander auf, welche den Sehfluss, wenn nicht unterbrechen, so zumindest beeinträchtigen. Dies gilt nicht nur für das Bildformat (beziehungsweise das Seitenverhältnis und das Vorhandensein von dunklen Bildrändern), sondern auch für die eventuelle Einblendung des Logos der jeweiligen Fernsehanstalt oder anderer Markierungen der Online-Anbieter auf dem verwendeten Bild. Da häufig unterschiedliche Film- oder Fernsehquellen für Fanvideos verarbeitet werden, kann es vorkommen, dass viele unterschiedliche Logos und Erkennungszeichen an unterschiedlichen Stellen des Bildes

⁸⁵⁴ TheVampireDiaries93, *Multifandom* * *A Drop In The Ocean*

auftauchen. Dies kann als Störung des Bildes gelesen werden, welches die Aufmerksamkeit des Publikums vom Inhalt des Fanvideos hin zu dessen Entstehungsgeschichte rücken kann.

Beispiel: die Unterbrechung des Sehflusses durch Herkunftsmarkierungen im Bild

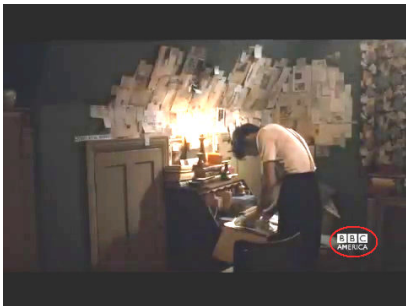
„[00Q] [Q/007] At Skyfall“⁸⁵⁵



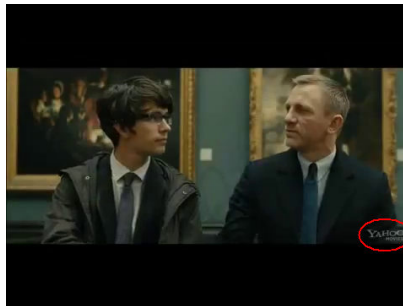
00:00:16 kein Logo



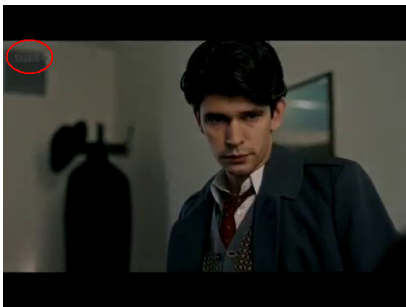
00:00:28 Logo der BBC



00:01:08 Logo der BBC America



00:01:34 Logo von Yahoo Movies



00:03:08 Logo der BBC HD



00:04:16 Logo von XIGN

Während in manchen Sequenzen Bilder ohne Markierungen und mit ähnlichen Bildbegrenzungen aufeinander treffen⁸⁵⁶, sodass sich die Erzählung ohne große Brüche entfalten kann, wie dieses Beispiel zeigt,

⁸⁵⁵ cataracte125, [00Q] [Q/007] At Skyfall, hochgeladen am 15.11.2012, <http://www.youtube.com/watch?v=YDIhYD1zSw4> (zuletzt aufgerufen am 15.01.2013)

⁸⁵⁶ s. rote Markierung in den Bildbeispielen, Anm.



00:03:27



00:03:30

lenken die verschiedenen Logos die Aufmerksamkeit von der (Liebes-)Geschichte zwischen den Protagonisten ab. Die Form tritt damit gewissermaßen vor den Inhalt und wird (unbeabsichtigt) zum Fokus der Kontemplation des Publikums.

Das letzte Beispiel soll zeigen, auf welche Art eine Dekontextualisierung zweier sehr unterschiedlicher Medientexte und –zusammenhänge ein Hervortreten der Form vor den Inhalt oder zumindest eine Neuverhandlung der ursprünglichen Formen oder Formate hervorrufen kann.

Beispiel: die Fusion zweier Medientexte – vom Inhalt zur Form

„[FANVID] Tinker, Tailor, Soldier, Spy - MINEW ver.“⁸⁵⁷

Bei diesem Fanvideo handelt es sich um die interessante Zusammensetzung eines Filmtrailers zum Film *Tinker, Tailor, Soldier, Spy*⁸⁵⁸ und eines oder mehrerer Musikvideos und Fernsehauftritte der südkoreanischen Band SHINee. Indem die Bandmitglieder, allen voran Minho und Onew (aus deren Namen die *slash*-Bezeichnung „MINEW“ aus dem Titel zusammengesetzt wurde) im Video zu Figuren eines Spionagethrillers werden, erfolgt zum einen eine Neukontextualisierung der Bandmitglieder als Charaktere einer fiktionalen Erzählung, zum anderen eine Umdeutung des Filmes, dessen Trailer für das Video verwendet wurde. Die Fusion, welche beide (oder die unterschiedlichen) Medientexte in diesem Fanvideo eingehen, konzentriert sich vor allem auf die Bildebene: das Tonmaterial stammt ausschließlich aus dem Filmtrailer, indessen bezieht „Tinker, Tailor, Soldier, Spy - MINEW ver.“ Das Bildmaterial aus unterschiedlichen Quellen (des Filmes und der Bandauftritte). Während sich nun auf der Ebene des Fanvideos ein neuer Kontext bildet,

⁸⁵⁷ huhsy15, [FANVID] *Tinker, Tailor, Soldier, Spy - MINEW ver.*, hochgeladen am 14.12.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=YP1FekxxYvo> (zuletzt aufgerufen am 04.03.2013)

⁸⁵⁸ *Tinker, Tailor, Soldier, Spy*, Regie: Tomas Alfredson, UK 2011

der mit einem sinnhaften Zusammenhang als Erzählung gelesen werden kann, zeitigt die unterschiedliche Bildqualität sowie das verschiedenartige Auftreten der DarstellerInnen einerseits und der Bandmitglieder andererseits⁸⁵⁹ einen Bruch, welcher die Aufmerksamkeit des Publikums auf die Ursprungstexte und deren formale und inhaltliche Diskrepanz lenkt beziehungsweise potentiell lenken kann.

All die hier genannten Beispiele zeigen Symptome der von Garrett Stewart angefertigten Version der Demediation, ohne jedoch die Vollständigkeit und relative Kompromisslosigkeit, welche sein eigener Analysegegenstand innehat, zu erfüllen. Beim Fanvideo findet keine vollständige Entleerung des Inhalts (sei es des Videos oder dessen Quellenmaterialien) statt, welche das „Lesen der Form“ ermöglichen würde. Vielmehr kann hier nur eine tendenzielle Störung des Inhalts durch offene Zurschaustellung formaler Konventionen, Marker am und im Bild oder auch die Entnahme der Quellenmaterialien aus offensichtlich unterschiedlichen Kontexten aufgespürt werden, welche die Form der Urtexte sowie die Form des Fanvideos selbst auf die eine oder andere Weise in den Vordergrund und damit in den Fokus der Aufmerksamkeit rücken. Damit ist dem Forschungsgegenstand der vorliegenden Arbeit zwar eine grundlegende, jedoch am Ende partiell bleibende Verwandtschaft mit den Demediationskonzepten der hier vorgestellten Theoretiker Booth und Stewart zuzuschreiben.

Nun ist es an der Zeit, auch das letzte hier vorgestellte Theoriegefüge, jenes der Intermedialität, auf seine Anwendbarkeit im Zusammenhang mit den YouTube-Fanvideo zu prüfen, bevor ein Fazit aus der vorliegenden Arbeit gezogen werden kann.

8.4. Das Fanvideo im Kontext der Intermedialitätstheorie

Dieser Teil der vorliegenden Arbeit konzentriert sich auf das Phänomen des Fanvideos und dessen Status im Bereich der Intermedialitätstheorie. Wie bereits erwähnt handelt es sich bei dem Gegenstand der Intermedialität nicht um ein kongruentes Theoriegebilde sondern viel eher um eine heterogene Menge an unterschiedlichen Standpunkten, Perspektiven und Grundsätzen. Um den Forschungsgegenstand des Fanvideos gewinnbringend in dieses heterogene Feld

⁸⁵⁹ Vgl. 00:00:25ff; Zwischen dem Bildmaterial des Trailers und jenem eines Musikvideos sind klare bildinhaltliche und –qualitative Unterschiede zu erkennen.

einzugliedern ist es notwendig, eine Auswahl aus den verschiedenartigen Anschauungen zu treffen. Hier soll vor allem mit dem Vokabular Irina Rajewskys und Jens Schröters gearbeitet werden, ohne andere Ansätze völlig auszugrenzen.

8.4.1. Das Fanvideo als Intermedialer Bezug

In Ginette Verstraetes Definition handelt es sich bei einem intermedialen Phänomen um die Interrelation verschiedener Medien innerhalb eines Objekts oder Mediums, welche einander und im gemeinsamen Zusammenspiel eine neue Form hervorbringen.⁸⁶⁰ Für das Fanvideo ist diese relativ einfach gehaltene Definition in mehrerlei Hinsicht anzunehmen: so verschmelzen in ihm einerseits die Medien Film oder Fernsehserie (oder beides) mit dem Medium des Videos sowie dem Medium der Musik, andererseits kommen zur Herstellung, Distribution und Rezeption des Fanvideos – zumindest potentiell – analoge und digitale Medien und Verfahrensweisen zusammen. Diese Einschätzung bleibt angesichts der Komplexität der beteiligten Medien und der verschiedenen Konzeptionen der Intermedialität jedoch nur eine oberflächliche. Die Tatsache, dass sich das Fanvideo aus demselben Material speist wie der Film beziehungsweise die TV-Serie und dass sich die Medien Fanvideo und Film stark ähneln, verkompliziert dessen Verortung als intermediales Phänomen.

Betrachtet man Irina Rajewskys schematische Aufstellung der unterschiedlichen intermedialen Phänomene, welche in einem der vorangegangenen Kapitel vorgestellt wurde, lassen sich für fast jedes einzelne Fanvideo anders geartete Verhältnisse diagnostizieren.

In Anlehnung an Rajewsky müssen folgende Forschungsfragen geklärt werden, um den Sachverhalt des Intermedialen Bezugs für den Forschungsgegenstand klären zu können:

1. Wie lässt sich „das Filmische“ im Gegenzug zu den Eigenschaften des Fanvideos definieren, das es uns erlaubt, von intermedialen Bezügen des Fanvideos auf den Film oder auf die Fernsehserie zu sprechen?
2. Wie lassen sich Bezüge innerhalb eines medialen Produkts auf ein anderes mediales System oder auf ein einzelnes Produkt eines anderen Mediums identifizieren und nachweisen?

⁸⁶⁰ Vgl. Verstraete 2010, S. 10

3. Inwiefern handelt es sich bei Fanvideos um Zitate oder Bezugnahmen von beziehungsweise auf Filme oder Fernsehserien oder Elemente aus diesen?⁸⁶¹

Zu Beginn des Analysekapitels wurden die Eigenschaften des Films jenen des Fanvideos gegenübergestellt und im Zuge dessen eine Abgrenzung der beiden Medien hergestellt. „Das Filmische“ äußert sich beispielsweise durch die spezifische Struktur und den Aufbau des Films sowohl in formaler als auch inhaltlicher Hinsicht. Auch die Produktionsbedingungen sowie das verwendete Material unterscheiden Film, Serie und Fanvideo deutlich voneinander. Die Identifikation der Bezüge zwischen Film (oder Fernsehserie) und Fanvideo sind, anders als in Rajewskys Analyse von Bezügen zwischen Film und Literatur, vergleichsweise einfach vorzunehmen, da die aus Film und Fernsehserie entnommenen Elemente visuell (und teilweise akustisch) eindeutig und punktuell im Fanvideo lokalisiert werden können. Dies beantwortet auch die dritte Frage nach den Zitaten und Bezugnahmen des einen Mediums auf das andere. Nimmt man also an, dass für das YouTube-Fanvideo die Auslegung als Intermedialer Bezug allgemein geltend gemacht werden kann, dass also vom Fanvideo als (Einzel-)Medium Bezug auf das kontaktgebende Medium (den Film oder die Fernsehserie sowie andere Bezugssysteme) genommen wird, kann folgende Aussage verifiziert werden: In der Rezeption des jeweiligen Videos wird sowohl der Inhalt des dem Video zugrunde liegenden medialen Produktes – zum Beispiel eines bestimmten Filmes – als auch das System dieses medialen Produktes – der Film *per se* – heraufbeschworen. Paul Booth konstatiert im Falle von *mashups*, welche nicht vollständig unter die Definition des YouTube-Fanvideos fallen, dass dieser Vorgang ohne Sinnverlust des kontaktgebenden Mediums stattfindet:

„In concrete form, the mashup takes data from two or more different inputs and mixes them together in such a way as to create a unique, third form without loss to the meaning of the originals.“⁸⁶²

Nun stellt sich die Frage nach der Form der Intermedialen Bezüge, welche für den Forschungsgegenstand festgestellt werden kann. Der Bezug zum Inhalt des jeweilig an der Produktion des Videos beteiligten Filmes oder der Serie ist relativ eindeutig und wurde bereits in

⁸⁶¹ Vgl. Rajewsky 2002, S. 28

⁸⁶² Paul Booth, „Theory. Mashup as temporal amalgam: Time, taste, and textuality“, *Transformative Works and Cultures* 9, 2012, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/297/285> (zuletzt aufgerufen am 04.03.2013)

den vorangegangenen Kapiteln mehrfach erwähnt: zum Ersten zitiert das Fanvideo das Bildmaterial des Filmes und evoziert damit dessen Inhalt zumindest partiell; zum Zweiten rekurriert das Fanvideo in den meisten Fällen auf Elemente des kontaktgebenden Mediums (also Figuren, Handlungssituationen und Handlungsräume), welche unverändert Einzug in das Fanvideo halten; zum Dritten ist für das Verständnis des Sinnzusammenhangs der meisten Fanvideos die Kenntnis des Inhalts der Ursprungsmedien notwendig.⁸⁶³ Das Fanvideo ist demnach als Systemerwähnung nach dem Prinzip Rajewskys zu bezeichnen. Nun stellt sich die Frage, welche Unterart der Systemerwähnung für das Fanvideo gültig ist: die explizite Systemerwähnung oder die drei Arten der Systemerwähnung *qua* Transposition.

In einigen Fällen findet im Fanvideo eine explizite Systemerwähnung – also eine namentliche Erwähnung des kontaktgebenden Mediums – statt, die sich nicht nur im Fanvideo selbst äußern muss, sondern laut Rajewsky auch in dessen Paratext, also beispielsweise in der Videobeschreibung oder im Titel des Videos klargestellt werden kann.⁸⁶⁴ Die Unterscheidung der drei Gattungen der Systemerwähnung *qua* Transposition erweist sich im Falle des Fanvideos als komplizierter: Im Falle des Fanvideos sind sich die Ausdrucksmittel von kontaktgebendem und kontaktnehmendem Medium derart ähnlich, dass mit dem Vokabular Rajewskys nicht ergiebig weitergearbeitet werden kann. Rajewsky argumentiert, dass das kontaktnehmende Medium (in ihrem Fall die Literatur) nicht über dieselben Mittel verfügt wie das kontaktgebende (der Film). Beim Fanvideo gestaltet sich die Sachlage anders: das Fanvideo arbeitet (zumindest zum Teil) gezielt auf eine möglichst filmähnliche Erzählstrategie hin, indem es sich einer konventionellen und daher dem Film ähnlichen Montage bedient, um sinnvolle Bezüge zwischen den einzelnen Einstellungen zu erreichen.

„Bedient werden müssen also bestimmte Erwartungen und Vorstellungen, die der Leser [im Fall der vorliegenden Arbeit: das Publikum, Anm.] konventionell mit dem filmischen Medium bzw. bestimmten Komponenten desselben verbindet, um so eine filmbezogene Erfahrungssimulation zu ermöglichen und diskursiv eine Illusion, ein ‘Als ob’ des Filmischen zu vermitteln.“⁸⁶⁵

⁸⁶³ Alle drei Arten des Bezugs auf den einzelnen Film bzw. die an der Entstehung des Fanvideos beteiligten Filme oder Serien evozieren gleichzeitig die Filme oder Serien *qua* System: die enge Verwandtschaft des Fanvideos als audiovisuelles Medium erreicht dies in noch stärkerem Ausmaß als etwa ein literarischer Bezug auf das Medium Film.

⁸⁶⁴ Vgl. Rajewsky 2002, S. 82

⁸⁶⁵ Ebd., S. 88 – 89

Die Einteilung des Fanvideos in die Konzepte der evozierenden, simulierenden oder (teil-)reproduzierenden Systemerwähnung ist mit der großen Ähnlichkeit des kontaktgebenden und -nehmenden Mediums (da beide zu den audiovisuellen Medien gehören) hinfällig. Dasselbe gilt für eine Eingliederung des Fanvideos in die Kategorie der Systemkontamination: da die Komponenten und Ausdrucksmittel der Bezugssysteme medial deckungsgleich sind, kann höchstens von dem Sachverhalt einer Systemkontamination im allgemeinen Sinne gesprochen werden, ohne ein genaueres Feld innerhalb dieser Kategorie zu spezifizieren.⁸⁶⁶ Ähnliches gilt für die von Rajewsky getroffene Unterscheidung zwischen einem faktischen und einem Als-ob-Bezug vom kontaktgebenden und dem kontaktnehmenden Medium.⁸⁶⁷ Da das Fanvideo dem Filmischen so ähnlich ist beziehungsweise sich denselben Ausdrucksmitteln (und Materialien) bedient, fallen die Als-ob-Beziehung und der faktische Bezug des Fanvideos auf das Fremdmedium (in diesem Falle der Film beziehungsweise die TV-Serie) zusammen.

In vielen Fällen speist sich das Fanvideo aus Filmen oder Fernsehserien, die ihrerseits dem Genre der Literaturverfilmung zuzuschreiben ist. Liegt diese Situation vor, so handelt es sich um einen komplex verschachtelten Fall von Intermedialität. Laut Rajewsky stellt eine Literaturverfilmung einen Medienwechsel dar⁸⁶⁸, während die darauf folgende Umformung des Filmes oder der Serie in ein Fanvideo wiederum einen Intermedialen Bezug vorstellt. Daher sedimentieren sich neben den unterschiedlichen Ausformungen der Intermedialen Bezüge auch Elemente des Medienwechsels (und der Medienkombination, wenn man den Film oder die Fernsehserie nach Rajewsky als solches bezeichnet)⁸⁶⁹ im Fanvideo. Ein besonders komplexer Fall von Medienwechsel und Intermedialen Bezügen im Fanvideo liegt beim folgenden Beispiel vor, welches bereits im Zusammenhang mit der Remedialisierungstheorie analysiert wurde.

⁸⁶⁶ Da das Fanvideo zum größten Teil aus Material des kontaktgebenden Mediums besteht, ist von einer Systemkontamination möglicherweise in einem anderen als von Rajewsky vorgeschlagenem Sinne zu sprechen. Indem der Film durch seine Beteiligung am Fanvideo dieses fast vollständig aus seinen Mitteln speist, kontaminiert er das Video sozusagen.

⁸⁶⁷ Vgl. Rajewsky 2002, S. 54ff

⁸⁶⁸ Vgl. ebd., S. 16

⁸⁶⁹ Vgl. ebd., S. 19 (Schema 2)

Beispiel: Die Verschachtelung von Intermedialen Bezügen und Medienkombination im Fanvideo

„The Love You Deserve [Tony Stark/Loki Laufeyson]“⁸⁷⁰

In diesem besonderen Fall haben sowohl das Video als auch die ihm zugrunde liegenden Urtexte (verschiedener medialer Ausprägung) unterschiedliche Quellen: Auf der Ebene des Fanvideos liegen mehrere Reihen von Comicbüchern des US-amerikanischen Comicverlages Marvel, deren Verfilmungen durch Marvel Entertainment sowie eine durch beide Quellen inspirierte *fan fiction*, welche denselben Urheber hat wie das Video, als Urtexte vor.⁸⁷¹ Das Fanvideo „The Love You Deserve“ unterliegt somit gleich mehreren Arten der von Rajewsky erstellten Intermedialitätstheorie: Zuallererst nimmt das Fanvideo inhärent Bezug auf die Comics, indem es deren Figuren auftreten lässt, was die Gegebenheit eines Medienwechsels, also des Wechsels eines „medienspezifisch fixierten Produktsubstrates“ von einem Medium in ein anderes vorstellt.⁸⁷² Weiters ist „The Love You Deserve“ als (teil-)reproduzierende Systemerwähnung zu verstehen, indem es auf den Comicverfilmungen basiert, welche – wie etwa eine Literaturverfilmung – ihrerseits einen Medienwechsel darstellen. Zuletzt nimmt das Fanvideo inhaltlich Bezug auf die *fan fiction*, was sich teils in einander gleichenden Zitaten⁸⁷³, teils im gleichen (aber im Falle des Fanvideos stark komprimierten) Inhalt äußert.⁸⁷⁴ Bei „The Love You Deserve“ von Hotterhatter2211 handelt es sich also um ein komplexes Konglomerat aus unterschiedlichen intermedialen Phänomenen, welche ineinander greifen und sich einerseits zum Teil gegenseitig beeinflussen und andererseits unabhängig voneinander relativ eigenständige Medientexte (Comics, Filme, Fanvideo und *fan fiction*) darstellen.

⁸⁷⁰ Hotterhatter2211, *The Love You Deserve [Tony Stark/Loki Laufeyson]*

⁸⁷¹ Auf der Ebene der erwähnten *fan fiction* stellen wiederum das Fanvideo sowie die Comics und Comicverfilmungen die Urtexte dar. Im Nachhinein ist nicht mehr festzustellen, ob *fan fiction* oder Fanvideo als kontaktgebendes Medium zu identifizieren ist. Hotterhatter2211 schreibt in der Videobeschreibung, dass eine Version der Geschichte als *fan fiction* im Entstehen ist, also ist anzunehmen, dass das Fanvideo bis zu einem gewissen Grad als kontaktgebendes Medium in Frage kommt. Allerdings muss durch das Vorkommen von Zitaten sowohl im Fanvideo als auch in der *fan fiction* angenommen werden, dass sich beide Texte gegenseitig beeinflusst haben. Im Grunde können sowohl das Fanvideo als auch die *fan fiction* voneinander unabhängig für sich selbst stehen, die Erwähnung der *fan fiction* durch Hotterhatter2211 in der Videobeschreibung fungiert jedoch als Bindeglied zwischen den beiden Texten.

⁸⁷² Vgl. Rajewsky 2002, S. 19 (Schema 2)

⁸⁷³ Vgl. 00:00:08ff „I wish I could believe that“ – Dieses Zitat der Figur „Tony“ ist, neben einigen anderen Figurenäußerungen, sowohl im Fanvideo als auch in der *fan fiction* zu finden.

⁸⁷⁴ Die *fan fiction* kontextualisiert das Fanvideo, welches ohne den literarischen Text auch andere Interpretationsmöglichkeiten eröffnen würde.

Beispiel: Intermediale Phänomene im Fanvideo – Video und Comic

„Eric Northman vs. Edward Cullen“⁸⁷⁵

Die Besonderheit dieses Fanvideos wurde bereits in der Analyse des Fanvideos im Kontext der Remedialisierungstheorie erwähnt: die Erzählung spielt sich in einer dem Comic ähnelnden Art in sequenziellen Einzelbildern – Standbildern – und innerhalb einer linearen Struktur vor dem Publikum ab. Unterschiede zum Comic ergeben sich im Fehlen der Sprechblasen (im vorliegenden Fall werden diese durch *Voiceover* ersetzt) sowie in der Sachlage, dass die Einzelbilder nicht vollständig nebeneinander sichtbar und präsent bleiben, sondern dass das Publikum nur Bild für Bild in einer zeitlich begrenzten Abfolge von rund zwei Sekunden pro Bild betrachten kann – und zwar in der vom Video vorbestimmten Reihenfolge. Die folgenden Bildbeispiele simulieren einen Wechsel des Bildmaterials vom Fanvideo in ein Comic-Format, im Zuge dessen die oben Unterschiede zwischen den beiden Medien ausgeglichen wurden:



00:00:46 – 00:01:09

⁸⁷⁵ SanskuRas, *Eric Northman vs. Edward Cullen*

In der Annahme, dass es sich bei der sequenziellen Aufeinanderfolge einzelner Bilder, welche in ihrer jeweiligen Differenz die zeitliche und räumliche Abfolge einer Handlung anzeigen, um eine dem Medium Comic inhärente und damit medienspezifische Eigenschaft handelt, fällt die mögliche Diagnose eines Falles von Transmedialität weg: In Rajewskys Abhandlung liegen transmediale Prozesse nur dann vor, wenn es sich um den Wechsel medien~~un~~spezifischer Phänomene von einem Medium in ein anderes handelt.⁸⁷⁶ Um das Fanvideo „Eric Northman vs. Edward Cullen“ in Rajewskys Entwurf eines Schemas der unterschiedlichen Arten der Intermedialität einzuordnen, ist es wie beim vorangegangenen Beispiel notwendig, auch die jeweiligen Urtexte einzubeziehen. Bei „Eric Northman vs. Edward Cullen“ handelt es sich um ein *crossover* zwischen der Fernsehserie *True Blood* und dem Spielfilm *Twilight*: sowohl der beteiligte Film als auch die Serie sind als Literaturverfilmungen beziehungsweise –adaptionen zu verstehen und erfüllen damit die Voraussetzungen für die Gattung des Medienwechsels. Gleichzeitig weist das Fanvideo die bereits erwähnten markanten Merkmale eines Comics auf, die es nach Rajewsky zu kategorisieren gilt. Für den vorliegenden Fall kommen zwei unterschiedliche Konzeptionen in Frage: die evozierende Systemerwähnung auf der einen, die Systemkontamination *qua* Translation auf der anderen Seite. Für die evozierende Systemerwähnung bietet Rajewsky folgende Definition an:

„[Hier] wird eine Ähnlichkeitsbeziehung zwischen Elementen und/oder Strukturen des Textes [hier: des Fanvideos, Anm.] und dem Bezugssystem [hier: des Comics, Anm.] respektive bestimmten seiner Elemente, Strukturen, Eigenschaften usw. konstatiert oder suggeriert. Dies wiederum hat eine Rezeptionslenkung zur Folge und führt dazu, dass bestimmte Textelemente oder –strukturen [Elemente und Strukturen des Fanvideos, Anm.] vom Leser [Publikum, Anm.] als ‘filmische’ oder zumindest ‘filmanaloge’ [comichafte oder –analoge, Anm.] rezipiert werden. In diesen Fällen lässt sich von einer ‘Evokation’ bestimmter Komponenten des aufgerufenen Systems sprechen.“⁸⁷⁷

Die Evokation des kontaktgebenden Mediums ist demnach als ein Ähnlichkeits- oder Als-ob-Beziehung zu verstehen, welche mit den jeweiligen Mitteln des kontaktnehmenden Mediums bewerkstelligt, also simuliert wird.⁸⁷⁸ Für das hier zu analysierende Fanvideo ist die Aussage gültig, dass es die Funktionsweise des kontaktgebenden Mediums Comic mit seinen eigenen Regeln (*Voiceover*, lineare Aufeinanderfolge von einzelnen Standbildern) simuliert.

⁸⁷⁶ Vgl. Rajewsky 2002, S. 13 (Schema 1)

⁸⁷⁷ Ebd., S. 90

⁸⁷⁸ Vgl. ebd., S. 85

Im Gegensatz dazu wird bei der Systemkontamination *qua* Translation das fremdmediale System, der Comic, nicht nur punktuell „erwähnt“ beziehungsweise dessen Regeln nur in besonderen Fällen angewandt oder simuliert, sondern das Fanvideo konstituiert sich durchgehend in Relation zu diesem System.⁸⁷⁹ In dieser Art der Systemkontamination werden die Regeln des Bezugssystems jedoch nicht völlig übernommen (was zwischen den Medien des Comics, der Literatur und des Films nicht möglich ist), sondern dem kontaktnehmenden Medium und seinen Ausdrucksmöglichkeiten adaptiert und angepasst. Der Comic wird somit „*qua* Makroform“ simuliert:

„Das Bezugssystem wird also nicht mehr nur indirekt ‘erwähnt’, indem bestimmte seiner Mikroformen aufgegriffen werden, sondern auf direktem Wege evoziert, indem seine Regeln, wenn auch nicht insgesamt, so doch wesentliche Eigenschaften des Referenzsystems betreffend, dem Prinzip nach in das literarische System [hier: das System des Fanvideos, Anm.] verschoben werden.“⁸⁸⁰

Die Ähnlichkeitsbeziehung zwischen Fanvideo und Comic bleibt eine vorgetäuschte, jedoch wurden die Regeln des Comics, soweit möglich, zu Bedingungen der Video-Erzählung gemacht.⁸⁸¹ Für „Eric Northman vs. Edward Cullen“ scheint diese Definition treffend zu sein, da es sich vollständig in der Simulation des Mediums Comic mittels den dem Fanvideo eigenen Ausdrucksmöglichkeiten konstituiert. Das Fanvideo ist daher in folgendes Intermedialitätsgewebe eingebettet: die Beziehung des Videos zu seinen Urtexten findet in der Art eines Intermedialen Bezugs seine Erfüllung; die Urtexte selbst stellen wiederum jeweilig Medienwechsel dar. Weiters handelt es sich bei der Anzitierung der Comic-Form augenscheinlich um ein Phänomen der Systemkontamination *qua* Translation.

Wie die Analyse einzelner Beispiele gezeigt hat, ist stets von Fall zu Fall zu entscheiden, welche Arten der Intermedialität für das jeweilige Fanvideo in Frage kommen. Allerdings ist es mit Rajewskys schematische Einteilung der einzelnen intermedialen Phänomene nicht möglich die transformierenden Eigenschaften des Fanvideos gegenüber seinen Urtexten zu beurteilen, da man mit ihrer Hilfe zwar die einzelnen Momente intermedialer Prozesse auf formaler Ebene gezielt kategorisieren kann, jedoch die inhaltlichen Veränderungen, welche das

⁸⁷⁹ Vgl. ebd., S. 125

⁸⁸⁰ Ebd., S. 129

⁸⁸¹ Vgl. ebd., S. 129

kontaktnehmende gegenüber dem kontaktgebenden Medium vornimmt, außerhalb der analytischen Betrachtung verbleiben.

8.4.2. Das Fanvideo in Jens Schröters Auffassung von Intermedialität

Jens Schröter hat, wie im Kapitel zur Intermedialitätstheorie bereits angeführt, seinerseits eine Aufstellung der unterschiedlichen Arten und Vorstellungen von Intermedialität erarbeitet. Nun ist zu erörtern, ob der Forschungsgegenstand des YouTube-Fanvideos auch in Schröters Einteilung seinen Platz findet.

In Bezug auf die Synthetische Intermedialität stellt Schröter folgendes fest:

„Der Begriff einer medialen ‘Synthese’ oder ‘Fusion’ macht nur Sinn als raumzeitlich simultane Präsentation und Rezeption verschiedener medialer Formen in einem institutionellen Rahmen. Die ‘Synthese’ ist also weniger im Intermedium selbst als in der perzeptiven und kognitiven Verarbeitung verortet.“⁸⁸²

Schröter bietet diese Definition als Kritik an Varianten der Intermedialitätstheorie an, welche intermediale Phänomene als Mischung und darauf folgende Untrennbarkeit mehrerer Medien anführen. Für Schröter handelt es sich nur dann um Fälle der Synthetischen Intermedialität, wenn die Mischung erst in der Rezeption durch das Publikum zustande kommt, wie etwa in Fällen der *visual poetry*. Für das Fanvideo scheint dieser Begriff der Intermedialität nicht vollständig zu greifen, da die einzelnen, an der Herstellung des Fanvideos beteiligten Medien keinen Status eines Neben-sondern eines Miteinanders einnehmen müssen, um zu einer sinnhaften und verständlichen Einheit zu werden: so sind der (Lied- und der gesprochene) Text, die Melodie sowie das verwendete Bildmaterial in deren jeweiligen Kombination entscheidend für das Verständnis der Aussage des Videos.

Wenn Schröter von der Formalen oder Trans-medialen Intermedialität spricht, so bezieht er sich auf Phänomene, welche medienübergreifend existieren, also Narration, Fiktionalität oder auch Rhythmisierung.⁸⁸³ Fanvideos sind in diesem Sinne als intermedial zu werten, indem sie sich derartigen transmedialen oder, wie Schröter es analog zum Neoformalismus formuliert,

⁸⁸² Schröter 1998, S. 135

⁸⁸³ Vgl. Schröter 1998, S. 138

transtextuellen Erscheinungen bedient, also formale Elemente in sich birgt, die in anderen Medien ebenso gebräuchlich sind.

„Zu untersuchen ist also, wie bestimmte formale Verfahren (*devices*), z.B. die Bildkomposition in Bezug auf die Bildgrenze, rhythmische Strukturen in bestimmten Artefakten der Malerei, der Musik usw., eingesetzt werden und ob und wie in bestimmten Filmen, Photos, Gemälden usw. auf derartige Funktionen und Verfahren zurückgegriffen wird [...]. Auf diese Weise können formale, strukturelle Homologien zwischen Artefakten verschiedener medialer Provenienz mit den Begrifflichkeiten des Neoformalismus analysiert werden: als 'transtextuell'! ~ [sic!] motivierte 'Verfahren'.“⁸⁸⁴

Insofern sind Fanvideos als intermediale Phänomene zu werten, da sie beispielsweise, ähnlich Musikvideos oder Filmen, ihre Schnittfolge, die –ge-schwindigkeit und den –rhythmus an das unterlegte Musikstück anpassen. Ebenso ist es möglich, filmästhetische Strategien zu identifizieren, welche im Fanvideo ebenfalls angewandt werden. Auch diese Strategien beziehen sich zum größten Teil auf die Montage nach filmischem Vorbild.⁸⁸⁵ Vor diesem Hintergrund lassen sich Fanvideos als Phänomene der Formalen Intermedialität bewerten.

8.5. Das Fanvideo im Kontext der Medientheorien: Eine kurze Kritik

Bisher wurde nie in Frage gestellt, dass es sich bei dem Forschungsgegenstand des YouTube-Fanvideos um ein Phänomen handelt, welches sich zwischen einzelnen, untereinander abgrenzbaren Medien bewegt. Allerdings stellt sich in der zunehmenden Digitalisierung der einzelnen Medien die berechtigte Frage, ob eine Abgrenzung der einzelnen Medien im digitalen Zeitalter noch vertretbar ist: auch die Urtexte des Fanvideos, also die „Einzelmedien“, aus welchen es sein Material bezieht, sind zum gegenwärtigen Zeitpunkt potentiell im digitalen Medium Computer produzier-, speicher-, abruf- und übertragbar. Jens Schröter fasst diese Entwicklung mit dem Begriff „Universalmedium Computer“ zusammen.⁸⁸⁶ Während Schröter jedoch darin keine Gefährdung der (ursprünglichen) Monomedien und gleichzeitig deren potentielle Vereinigung in intermedialen Phänomenen sieht (wenngleich er diese Ursprünglichkeit in Frage gestellt sieht), präkarisiert Yvonne Spielmann das Prinzip der Intermedialität innerhalb des digitalen Mediums:

⁸⁸⁴ Ebd., S. 140

⁸⁸⁵ Diese Aussage wurde bereits in einigen vorangegangenen Abschnitten der vorliegenden Arbeit getätigt. Aus diesem Grund wird an dieser Stelle auf ein Beispiel verzichtet.

⁸⁸⁶ Vgl. Schröter 2004, S. 386

„[B]ei der Intermedialität treffen zumindest zwei distinkte Medienelemente aufeinander und konvergieren zu einer neuen, dritten Form. [...] Im Unterschied hierzu kommt es bei einer Vermischung im digitalen Modus zu einer hybriden Mischform, weil die Komponenten der Fusion nicht länger einzelne Elemente beziehungsweise Einzelmedien bilden.“⁸⁸⁷

Folgt man Spielmanns Logik, hat das Fanvideo seinen Status sowohl als Remedialisierung und Demedialisierung seiner Urtexte sowie als intermediales Phänomen bereits durch seine digitale Ver- und Bearbeitung ebenfalls digitaler oder digitalisierter Medien verloren. Daher gilt bereits im Vorfeld jeder Analyse, dass eine Entscheidung über die Einteilung des Forschungsgegenstandes innerhalb der einzelnen medientheoretischen Kategorien zu treffen ist.

⁸⁸⁷ Yvonne Spielmann, *Hybridkultur*. Berlin: Suhrkamp 2010b, S. 49 – 50

9. Fazit

Zu Beginn der Forschungsarbeiten zu dieser vorliegenden Arbeit erschienen das abgesteckte Forschungsfeld, das YouTube-Fanvideo, und dessen Einbindung in die unterschiedlichen medientheoretischen Anschauungsweisen vorerst relativ eindeutig:

So erfüllte die Fan-Praxis des Vidding beispielsweise augenscheinlich die Voraussetzungen, um ihr das Attribut der Widerständigkeit *a priori* zuzuschreiben; aus diesem Grund stellte sich ein vorläufiger Hypothesenentwurf wie folgt dar: „Die Fan-Praxis des Vidding strebt danach, bestimmte inhaltliche und formale Aspekte der verwendeten Urmaterialien und Quellen auf eine Weise zu manipulieren, die ihre ideologischen Hintergründe aufdeckt und sich ihnen auf neu gestaltende und kreative Weise widersetzt.“ Allerdings konnte diese These im Verlauf der Analyse und mit Hilfe der zu Rate gezogenen Literatur nicht vollständig aufrechterhalten beziehungsweise verifiziert werden. Am Ende dieser Arbeit steht die Erkenntnis, dass die untersuchte Fan-Praxis zwar ein großes Potential aufweist, gegenüber diversen vorherrschenden Ideologien und gesellschaftlichen Normen und Werten resistent zu sein, dass sich in den einzelnen Fällen der Ausübung dieser Fan-Praxis jedoch ein nicht geringer Anteil an hegemonialen Denkweisen durchsetzt. Es ist also für jedes Exemplar einzeln zu entscheiden, ob und in welcher Weise es als widerständig zu kategorisieren ist.

Eine weitere Schwierigkeit ergab sich bei der Einordnung des Forschungsgegenstandes in die unterschiedlichen, obwohl in gewisser Weise miteinander verwandten Theorien der Intermedialität, der Remediation und der Demediation: Alle diese Theorien fußen bis zu einem gewissen Grad auf der Annahme der Existenz voneinander verschiedener – und somit unterscheidbarer – Einzelmedien. Gleichzeitig versuchen einzelne MedienwissenschaftlerInnen in der aktuellen Forschung, die vorherrschende Meinung der einzelnen und abgrenzbaren Medien zugunsten der Verknüpfung und gegenseitigen Abhängigkeiten der Medien aufzubrechen. Hier findet sich der Berührungspunkt zum Gegenstand des YouTube-Fanvideos: in der vorliegenden Arbeit wurde der Versuch unternommen, das Fanvideo als eigenständiges Medium zu etablieren, um eine Einbindung in die theoretischen Felder der Intermedialität, der Re- und Demediation zu ermöglichen. Dabei wurde die prekäre Lage des Fanvideos als Randphänomen teilweise außen vor gelassen; indem das YouTube-Fanvideo sich sowohl inhaltlich als auch formal und „materiell“ aus seinen Quellen, die anderen Medien (dem Film und der Fernsehserie sowie der Musik) entstammen, speist, geht es ein komplexes

Verwandtschaftsverhältnis zu diesen Medien ein. Fällt die eindeutige Unterscheidung und Abgrenzung zwischen den einzelnen Medien jedoch weg, verlieren die Grundannahmen der Intermedialität sowie der Re- und Demediatisierung ihr Gewicht und die Erkenntnisse der vorliegenden Arbeit werden teilweise hinfällig.

Dies ist der Grund, warum die vorliegende Forschungsarbeit als Momentaufnahme zu sehen ist, deren Intention es vor allem ist, das in der Medienwissenschaft bisher kaum beachtete Phänomen des Vidding in den Kontext sowohl der Erkenntnisse der Fan Studies als auch der unterschiedlichen medienwissenschaftlichen Forschungsfelder zu bringen. Der Anspruch auf Vollständigkeit und lückenlose Klärung des Forschungsgegenstandes konnte in diesem Umfang nicht erfüllt werden, trotzdem stellt die vorliegende Arbeit den Versuch dar, die Praxis des Vidding und das Feld des YouTube-Fanvideos in den Blickpunkt zu rücken und ihnen einen Platz innerhalb der Fan- und Medienwissenschaft einzuräumen.

Danksagung

Mein Dank gilt vor allem meiner Familie, Robert, Marianne und Elisabeth Waldschütz, die mich während meines Studiums und in der Phase meiner Forschung zur vorliegenden Diplomarbeit stets aus voller Kraft unterstützt hat. Allen voran möchte ich mich bei meiner Schwester, Regina Barth, bedanken, ohne deren tatkräftigen Beistand ich mein Studium in dieser Form nicht hätte bewältigen können.

Folgenden Personen gegenüber empfinde ich ebenfalls tiefe Dankbarkeit: Tanja Waltinger, Stefanie Kainrath, Christian Barth, sowie meiner gesamten Familie und meinen Freunden.

Danke auch meinem Diplombetreuer, Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert, für seine unterstützende Beratung, das stets motivierte und gewissenhafte Feedback und die Inspiration.

Glossar

appropriation/appropriative

„Appropriation in the arts is the use of pre-existing objects or images with little or no transformation applied to them. The use of appropriation has played a significant role in the [history of the arts](#) ([literary](#), [visual](#), and [musical](#)). Appropriation can be understood as ‘the use of borrowed elements in the creation of a new work.’ [...] Other strategies include ‘re-vision, re-evaluation, variation, version, interpretation, imitation, proximation, supplement, increment, improvisation, prequel... [pastiche](#), paraphrase, [parody](#), [homage](#), [mimicry](#), [shan-zhai](#), echo, allusion, intertextuality and karaoke.’ The term appropriation refers to the use of borrowed elements in the creation of a new work (as in ‘the artist uses appropriation’) or refers to the new work itself (as in ‘this is a piece of appropriation art’). Inherent in our understanding of appropriation is the concept that the new work recontextualises whatever it borrows to create the new work. In most cases the original ‘thing’ remains accessible as the original, without change.”⁸⁸⁸

Beta/to beta

Mit dem Begriff „Beta“ (Nomen) bezeichnet man Personen, die in einer beratenden, überwachenden oder überprüfenden Funktion bei der Erstellung von Fan-Arbeiten, wie zum Beispiel Fanvideos, behilflich sind.

„Beta services can range from simple proofreading and compatibility testing to editorial feedback to nearly collaborating with the original creator on the fanwork.”⁸⁸⁹

Bricolage

„[...] the highly personalized, continuous, and more or less autonomous assembly, disassembly, and reassembly of mediated reality.”⁸⁹⁰

weitere Praktiken, die zum Überbegriff der Bricolage zählen, sind „borrowing, hybridity, mixture, and plagiarism“ sowie „remixing, reconstructing, and reusing of separate artifacts, actions, ideas, signs, symbols, and styles in order to create new insights or meanings.”⁸⁹¹

„Term often associated with youth and subcultures. Products are combined and transformed in ways not intended by their producers; commodities are rearticulated to produce ‘oppositional’ meanings.”⁸⁹²

canon/Kanon

„the events presented in the media source that provide the universe, setting, and characters”⁸⁹³

convergence/Konvergenz:

„In contemporary media practice, ‘convergence’ stands for the dominance of fusion and transferability between different forms. As Henry Jenkins has noted, we are in an

⁸⁸⁸ Wikipedia, *Appropriation (art)*, http://wikipedia.org/wiki/Appropriation_%28art%29 (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

⁸⁸⁹ Fanlore, *Beta*, <http://fanlore.org/wiki/Beta> (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

⁸⁹⁰ Mark Deuze, „Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture“, *The Information Society* 22, 2006, S. 63 – 75, hier S. 66

⁸⁹¹ Ebd., S. 70

⁸⁹² http://wps.pearsoned.co.uk/ema_uk_he_storey_culttheory_5/114/29282/7496337.cw/-/7496940/index.html

⁸⁹³ Kristina Busse/Karen Hellekson, „Introduction. Work in Progress“, In: dies. (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: Mc Farland & Company 2006, S. 5 – 32, hier S. 9

era in which media are always used in relation to each other [...] Convergence is usually thought of in relation to the impact of digital media.“⁸⁹⁴

demo/demoscene

Diese Fanpraxis entstand in den späten 1970er beziehungsweise den frühen 1980er Jahren in der Videospiel-Fangemeinschaft. Sie diene in der Entstehungszeit vor allem der Demonstration der Hacker-Qualität der vorwiegend männlichen Produzenten. Mit der sich weiterentwickelnden Spieltechnologie wurden auch die Demos komplexer.⁸⁹⁵

derivative work

„In [United States copyright law](#), a derivative work is an expressive creation that includes major, copyright-protected elements of an original, previously created first work (the underlying work).

In the United States, the Copyright Act defines ‘derivative work’ in [17 U.S.C. § 101](#): A ‘derivative work’ is a work based upon one or more preexisting works, such as a translation, musical arrangement, dramatization, fictionalization, motion picture version, sound recording, art reproduction, abridgment, condensation, or any other form in which a work may be recast, transformed, or adapted. A work consisting of editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications which, as a whole, represent an original work of authorship, is a ‘derivative work’.”⁸⁹⁶

In der theoretischen Diskussion wird auch unabhängig von rechtlichen Zusammenhängen häufig von „derivative works“ gesprochen.

easter eggs

Als *easter eggs* werden im Menü von DVDs, BluRays, CD-ROMs *et cetera* versteckte, zusätzliche *features* (zum Beispiel Spiele, Blicke hinter die Kulissen, Interviews mit Regisseuren oder SchauspielerInnen, zusätzliche Szenen oder Lieder) bezeichnet. Um diese *features* zu nutzen, müssen diese *easter eggs* erst gefunden oder durch verschiedene Aktionen der UserInnen „geknackt“ werden.

fan fiction/fanfiction/fanfic

„Fanfiction (*Fanfic*) sind Geschichten, die von Fans eines populärkulturellen Originalwerkes (z.B. ein Kinofilm, eine Fernsehserie, ein Computerspiel, ein Musikvideo oder ein Comic) hergestellt werden, welche die Protagonisten, die Erzählstile oder das Setting des Werkes als Ausgangspunkt ihrer Aneignungspraktiken für neue, fortgeführte oder alternative Erzähl- und Handlungs-kontexte gebrauchen.“⁸⁹⁷

fandom

„Fandom implies a community of people with similar interests, participating in [fanac](#) [fan activities, Anm.] and interacting in some way, whether through discussions or [creative works](#). The interaction may be face-to-face at gatherings such as [conventions](#), or written communication, either off- or on-line.“⁸⁹⁸

⁸⁹⁴ James Lyons/John Plunkett, „Introduction“, In: dies. (Hg.), *Media Histories. From the magic lantern to the internet*, Exeter: University of Exeter Press 2007, S. xvii – xxv, hier S. xxiii

⁸⁹⁵ Vgl. Robert Jones, „From Shooting Monsters to Shooting Movies: Machinima and the Transformative Play of Video Game Fan Culture.“ In: Kristina Busse/Karen Hellekson (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: McFarland & Company 2006, S. 189 – 206, hier S. 265

⁸⁹⁶ Wikipedia, *Derivative work*, http://en.wikipedia.org/wiki/Derivative_work (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

⁸⁹⁷ Ramón Reichert, *Amateure im Netz. Selbstmanagement und Wissenstechnik im Web 2.0*, Bielefeld: Transcript 2008, S. 194

⁸⁹⁸ Fanlore, *Fandom*, <http://fanlore.org/wiki/Fandom> (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

fanon/Fanon

„the events created by the fan community in a particular fandom.“

„Fanon often creates particular details or character readings even though canon does not fully support it – or, at times, outright contradicts it.“⁸⁹⁹

Die verschiedenen Fanons können einander ebenfalls widersprechen, da die Fülle an Interpretationsmöglichkeiten eines Fan-Textes in Relation sehr hoch ist. Viele Fan-Gruppierungen bilden sich aus diesem Grund um jeweils spezifische Details einer bestimmten Auslegung des „Urtextes“.

fanzinelfan magazine

„The word zine is short for 'magazine' (and is pronounced like that). It has been used for several types of amateur periodical from different communities. Like the word [fandom](#), it is usually understood in context, but becomes quite ambiguous when these different communities intersect.“⁹⁰⁰

Die meisten Fanzines gruppieren sich um Fernsehserien wie *Star Trek*, es gibt jedoch zu fast jeder Art von Kultur- und Medientexten Fan Magazine.

feral

Die Originaldeutung des englischen Begriffs *feral* lässt sich mit „wild“ oder „barbarisch“ beschreiben. Mit *feral* werden Mitglieder einer Fangemeinschaft oder HerstellerInnen von Fan-Arbeiten bezeichnet, die nicht über traditionelle Wege (beispielsweise soziale Verbindungen oder Betas) in eine Fangemeinschaft gelangen sondern zufällig über Fanzines oder neuerdings via Internet auf *fandoms* und Fan-Praktiken stoßen.⁹⁰¹

fic/fictional Trailers

„A vid designed to advertise or promote a fanfiction story. [...] Most trailers do serve the purpose of summarizing or advertising a story.“⁹⁰²

flashback

„Flashback is an interjected [scene](#) that takes the narrative back in time from the current point the [story](#) has reached. Flashbacks are often used to recount events that happened before the story's primary sequence of events or to fill in crucial [backstory](#).“⁹⁰³

flashforward

„Here, the editing moves from the present to a future event and then returns to the present.“⁹⁰⁴

garbage can videos

„A garbage can vid is a vid that is made if clips from many, many different media sources. [...] The term was coined by Rachael Sabotini while working on the vid 'Rescue Me', which used clips from a wide array of sources, including TV, movies and even commercials.“⁹⁰⁵

⁸⁹⁹ Busse/Hellekson 2006, S. 9

⁹⁰⁰ Fanlore, Zine, <http://fanlore.org/wiki/Fanzine> (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

⁹⁰¹ Vgl. Fanlore, Feral, <http://fanlore.org/wiki/Feral>, (zuletzt aufgerufen am 26.10.2012)

⁹⁰² Fanlore, Fic Trailer, http://fanlore.org/wiki/Fic_Trailer, (zuletzt aufgerufen am 26.10.2012)

⁹⁰³ Wikipedia, Flashback (narrative), http://en.wikipedia.org/wiki/Flashback_%28narrative%29 (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

⁹⁰⁴ David Bordwell/Kristin Thompson, *Film art. An introduction*, Boston/Massachusetts: McGraw-Hill 2008⁸, S. 229

⁹⁰⁵ Fanlore, Garbage Can Vid, http://fanlore.org/wiki/Garbage_Can_Vid (zuletzt aufgerufen am 26.10.2012)

Immersion

„‘Immersion’ into virtual reality is a metaphoric use of the experience of submersion into water applied to representation, fiction or simulation. Immersion can also been defined as the state of consciousness where a ‘visitor’ (Maurice Benayoun) or ‘immersant’ (Char Davies)’s awareness of physical self is transformed by being surrounded in an engrossing environment; often artificial, creating a perception of Presence in a non-physical world. The term is widely used for describing partial or complete suspension of disbelief enabling action or reaction to stimulations encountered in a virtual or artistic environment. The degree to which the virtual or artistic environment faithfully reproduces reality determines the degree of suspension of disbelief. The greater the suspension of disbelief, the greater the degree of Presence achieved.“⁹⁰⁶

Intermedialität

„Mediengrenzen überschreitende Phänomene, die mindestens zwei konventionell als distinkt wahrgenommene Medien involvieren.“⁹⁰⁷

Intramedialität

„Phänomene, die nur ein Medium involvieren.“⁹⁰⁸

lord king bad videos

Lord king bad videos sind Videos, welche ohne Anzeichen von Ironie Klischees über Romantik, Emotion, Liebe *et cetera* verarbeiten. Die Bezeichnung „*lord king bad*“ kann auch für *fan fiction* Anwendung finden.⁹⁰⁹

Machinima

„The term [...] is a portmanteau of *machine* and *cinema*, some say *animation* as well – that designates ‘animated filmmaking within a real-time 3D environment’.“⁹¹⁰
Robert Jones beschreibt Machinimas als seine Form von Filmproduktion, speziell von 3D-Animation.⁹¹¹

mashup

„*Mashups* verknüpfen die Inhalte und Funktionen verschiedener Webangebote zu einem neuartigen Angebot und gelten innerhalb der digitalen DIY-Medien als hervorragendster Ausdruck der kreativen Möglichkeiten des Web 2.0. Tatsächlich bezeichnet der aus der Musikszene stammende Begriff *Mashup* das Kunstprodukt, wenn DJs mehrere Musikstücke direkt übereinander legen [...]. Mittlerweile können alle möglichen Arten kreativer Remixes als *Mashup* bezeichnet werden: vom neu vertonten Video auf *YouTube* bis zur Fotocollage auf *Flickr*.“⁹¹²

meta

„Meta is a term used in fandom [...] to describe a discussion of [fanworks](#) of all kinds, fan work in relation to the source text, [fanfiction](#) characters and their motivation and psychology, fan behavior, or [fandom](#) itself.“⁹¹³

⁹⁰⁶ Wikipedia, *Immersion (virtual reality)*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Immersion_\(virtual_reality\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Immersion_(virtual_reality)) (zuletzt aufgerufen am 14.02.2013)

⁹⁰⁷ Irina O. Rajewsky, *Intermedialität*. Tübingen [u.a.]: Francke 2002, S. 13 (Schema 1)

⁹⁰⁸ Ebd., S. 13, (Schema 1)

⁹⁰⁹ Vgl. Fanlore, *Lord King Bad*, http://fanlore.org/wiki/Lord_King_Bad (zuletzt aufgerufen am 26.10.2012)

⁹¹⁰ Jones 2004, S. 262 unter Zitation von Paul Marino, *3D game-based filmmaking: The art of machinima*. Scottsdale/Arizona: Paraglyph 2004, S. 1

⁹¹¹ Vgl. ebd., S. 262

⁹¹² Reichert 2008, S. 67

⁹¹³ Fanlore, *Meta*, <http://fanlore.org/wiki/Meta> (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

meta vids

„A metavid is a songvid about vidding, or, more broadly speaking, a vid about fandom (or in some cases, specific tropes of a fandom or of Vidding/ vidders).“⁹¹⁴

media fandom

„[...] the evolving traditions of fans of film and television programs, as well as of certain books, musical groups, and film and TV actors.“⁹¹⁵

mod/to mod

„Modding is the fan practice of creating new or additional content for computer or video games. The content itself is called mod as an abbreviation for *modification* or *module* (or *campaigns*, for larger, stand-alone additions to games.) [...] Similar to other technical and skill-based fan communities such as the [vidding](#) community, modders often assist each other with web-based training networks, tutorials, and resources.“⁹¹⁶
In manchen Kontexten wird der Begriff “Modding” auch für Manipulationen anderer medialer Formen angewandt.

multifandom

„The term multifandom refers to using or following source texts from many different fandoms. A multifandom challenge may be pan-fandom like Yuletide and include RPF, Anime, Book, Movie, and Television sources. Another term for fan activities involving multiple fandoms is multimedia.

A multifannish person is one who participates in several fandoms, usually at the same time. This is in contrast to being monofannish, or serially mono-fannish, a term which refers to a fan person participating in one fandom at a time.“⁹¹⁷

Pastiche

„Pastiche blends and imitates elements of prior versions of texts/commodities - but without obvious aim to mock or critique the original.“⁹¹⁸

Potterverse

Abbreviation für Potter-Universum oder Harry-Potter-Universum. Dieses Kürzel wird im Harry-Potter-Fandom verwendet, um die fiktive Welt rund um den Buch- und Filmcharakter Harry Potter zu bezeichnen. Die Meinungen, ob der Begriff Potterverse ausschließlich für dem Kanon entsprechende Fan-Arbeiten verwendet werden soll oder ob auch Fanon-Arbeiten damit charakterisiert werden dürfen, gehen auseinander. (Umstritten ist außerdem, ob der Begriff für die Bücher und Filme in gleichem Maße angewandt werden kann.)

Produsage/ProdUser/Produser

„Produsage is a portmanteau of the words ‘production’ and ‘usage’, referring to the type of usage (consumption) that is also productive. A related term, produser, refers to an individual who is engaged in the activity of produsage.] Produsage blurs the boundaries between passive consumption and active production.“⁹¹⁹

⁹¹⁴ Fanlore, *Metavid*, <http://fanlore.org/wiki/Metavid> (zuletzt aufgerufen am 26.10.2012)

⁹¹⁵ Louisa Stein/Kristina Busse, „Limit Play: Fan Authorship between Source Text, Intertext, and Context.“ *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*. 7/4, 2009, S. 192 – 207, hier S. 194

⁹¹⁶ Fanlore, *Modding (video games)*, http://fanlore.org/wiki/Modding_%28video_games%29 (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

⁹¹⁷ Fanlore, *Multifandom*, <http://fanlore.org/wiki/Multifandom> (zuletzt aufgerufen am 14.02.2013)

⁹¹⁸ http://wps.pearsoned.co.uk/ema_uk_he_storey_culttheory_5/114/29282/7496337.cwl-/7496940/index.html

⁹¹⁹ Wikipedia, *Produsage*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Produsage> (zuletzt aufgerufen am 14.02.2013)

Prosumer/Prosumer

„Der Begriff Prosumer bezeichnet Menschen in der Eigenschaft gleichzeitig 'Verbraucher' als auch 'Hersteller' des von ihnen Verwendeten zu sein. [...] Das vom Begriff Prosumer abgeleitete Konzept der Nutzerpartizipation soll zum Ausdruck bringen, dass Konsumentinnen und Konsumenten nicht mehr passiv Medien konsumieren, sondern selbst aktiv an kollaborativen Medienproduktionsprozessen beteiligt sein können.“⁹²⁰

queer

„Used as noun, adjective and verb, and increasingly associated with studies of sexuality. Rather than the (seemingly) fixed identity categories 'lesbian', 'gay' or 'straight', queer points to diverse experiences of pleasure, desire and sexuality in all subjects.“⁹²¹

remix/to remix

„A remix is an alternative version of a recorded [song](#), made from an original version. Sometimes this term is also used for alterations of media or recreation other than song ([film](#), [literature](#), [beverages](#) etc.). Remixing is the adoption, alteration, and recombination of pre-existing cultural texts (songs, literature, paintings, etc.) to create something new.“⁹²²

ReUse

„To reuse is to use an item again after it has been used. This includes conventional reuse where the item is used again for the same function, and new-life reuse where it is used for a different function. In contrast, recycling is the breaking down of the used item into raw materials which are used to make new items. By taking useful products and exchanging them, without reprocessing, reuse help save time, money, energy, and resources. In broader economic terms, reuse offers quality products to people and organizations with limited means, while generating jobs and business activity that contribute to the economy.“⁹²³

screenshot/screenshot

„A screen dump, screen capture (or screen-cap), screenshot (or screen shot), screengrab (or screen grab), or print screen is an [image](#) taken by the [computer](#) user to record the visible items displayed on the [monitor](#), television, or another visual output device.“⁹²⁴

shipper/ship/to ship

„Shipping in [fandom](#) is the act of supporting or wishing for a particular romantic relationship — that is, a [het](#) (opposite-sex) or [slash](#) (same-sex) [pairing](#) — by discussing it, writing [meta](#) about it, or creating other types of [fanworks](#) exploring it. Fans who have and promote favorite ships are called shippers. They assert that the relationship does exist, will exist, or simply that they would like it to exist.“⁹²⁵

„Ship“ ist die Kurzform von *relationship*.

⁹²⁰ Reichert 2008, S. 68 – 69

⁹²¹ http://wps.pearsoned.co.uk/ema_uk_he_storey_culttheory_5/114/29282/7496337.cw/-/7496940/index.html

⁹²² Wikipedia, *Remix*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Remix> (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

⁹²³ Wikipedia, *Reuse*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Reuse> (zuletzt aufgerufen am 14.02.2013)

⁹²⁴ Wikipedia, *Screenshot*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Screenshot> (zuletzt aufgerufen am 14.02.2013)

⁹²⁵ Fanlore, *Shipping*, <http://fanlore.org/wiki/Shipper> (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

slash/femslash

Als „*slash*“ bezeichnet man fiktionale Geschichten oder andere Fan-Arbeiten (*fan art*, Fanvideos, *et cetera*), die sich mit gleichgeschlechtlichen *pairings* befassen. Während mit „*slash*“ hauptsächlich (jedoch nicht ausschließlich) männlich homoerotische oder homosexuelle Inhalte bezeichnet werden, wird der Begriff „*femslash*“ oder „*femmeslash*“ für die weibliche Variante verwendet. Das Wort „*slash*“ leitet sich vom englischen Begriff für den Schrägstrich ab, der als Marker des zu erwartenden Inhaltes in der Titel- oder Genreangabe der jeweiligen Fan-Arbeit zwischen den Namen der beteiligten Charaktere gestellt wird. In manchen Fällen werden mit „*Slash*“ auch Fan-Arbeiten, in denen heterosexuelle *pairings* vorkommen, betitelt.

slasher/to slash

„A slasher is a fan of [slash](#). Some fans of slash who also read or write in other [genres](#) prefer not to identify as slashers, seeing the term as meaning fans who are only interested in slash [pairings](#). Other fans define the term more broadly and identify as slashers despite also being interested in [het](#) and [gen](#).“⁹²⁶

Meistens bezeichnet der Begriff „*slasher*“ Personen, die eine bestimmte „Paarung“ zweier gleichgeschlechtlicher Charaktere bevorzugen sowie auf diese Charaktere bezogene Fan-Arbeiten anfertigen, beispielsweise *fan fiction* oder Fanvideos.

songvid

„A vid or fanvid is a fannish form of music video. Vidders take short clips of footage, generally from live-action source such as tv or movies, and arrange these clips over a song to make an argument or tell a story. [...] They were originally called ‘songvids’--to distinguish them from professional, MTV-style music videos--and collected on [songtapes](#). The term was later shortened to just ‘vids’.“⁹²⁷

spoiler

„A spoiler is any element of any summary or description of any piece of fiction that reveals any plot element which will give away the outcome of a dramatic episode within the work of fiction or the conclusion of the entire work. It can also be used to refer to any piece of information regarding any part of a given media. Because enjoyment of fiction sometimes depends upon the dramatic tension and suspense which arises within it, the external revelation of such plot elements can ‘spoil’ the enjoyment that some consumers of the narrative would otherwise have experienced.“⁹²⁸

„A spoiler, named because they sometimes ‘spoil’ a fan's enjoyment of the canon, is information (usually plot-related) about upcoming or recently-released serial source information.“⁹²⁹

Subkultur

„The term is used to refer to groups within, or subdivisions of, a dominant, national or parent culture. Subcultures are typified by a sense of integrated social and personal networks, beliefs, attitudes and rituals. Subcultures are also marked by their resistance to the norms and values of commercial cultures.“⁹³⁰

Transformation/transformative work

„In [United States copyright law](#), transformation is a possible justification that use of a [copyrighted](#) work may qualify as [fair use](#), i.e., that a certain use of a work does not

⁹²⁶ Fanlore, *Slasher*, <http://fanlore.org/wiki/Slasher> (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

⁹²⁷ Fanlore, *Vid*, <http://fanlore.org/wiki/Songvid> (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

⁹²⁸ Wikipedia, *Spoiler (media)*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Spoiler_\(media\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Spoiler_(media)) (zuletzt aufgerufen am 14.02.2013)

⁹²⁹ Fanlore, *Spoiler*, <http://fanlore.org/wiki/Spoiler> (zuletzt aufgerufen am 14.02.2013)

⁹³⁰ http://wps.pearsoned.co.uk/ema_uk_he_storey_culttheory_5/114/29282/7496337.cw/-/7496940/index.html

infringe its holder's copyright due to the public interest in the usage. Transformation is an important issue in deciding whether a use meets the first factor of the fair-use test, and is generally critical for determining whether a use is in fact fair, although no one factor is dispositive.⁹³¹

„Transformative“ ist eng mit dem Begriff „derivative“ verwandt und wird im medientheoretischen Diskurs oft synonym dafür verwendet.

user-generated content

„User-generated content (UGC) covers a range of media content available in a range of modern communications technologies. It entered mainstream usage during 2005, having arisen in web publishing and new media content production circles. It is used for a wide range of applications, including problem processing, news, gossip and research, reflects the expansion of media production through new technologies that are accessible and affordable to the general public. All digital media technologies are included, such as question-answer databases, digital video, blogging, podcasting, forums, review-sites, social networking, social media, mobile phone photography and wikis. In addition to these technologies, user-generated content may also employ a combination of open source, free software, and flexible licensing or related agreements to further reduce the barriers to collaboration, skill-building and discovery (‘UGC’) has also gained in popularity over the last decade, as more and more users have begun to flock to social media and ‘content-based’ sharing sites.“⁹³²

Vidder/Vidding/to vid

„Vidding is the act or process of creating a fan-oriented vid or fanvid using live action TV or movie footage set to music (or other audio). The people who make these vids are called vidders.“⁹³³

Zwei-Drittel-Regel/Drittel-Regel

„Die Drittel-Regel (auch *Zwei-Drittel-Regel*) ist eine Gestaltungsregel in der [Fotografie](#), die sich an die Proportionslehre des [Goldenen Schnitts](#) anlehnt. Bei der Drittel-Regel wird das Bild gedanklich in neun Teile geschnitten. Man zieht zwei waagerechte und zwei senkrechte Linien, so dass alle neun Teile gleich groß sind. Das zu fotografierende [Motiv](#) wird an einem der vier Schnittpunkte angelegt, man kann es aber auch längs einer Linie platzieren. [...] Nach der Proportionsregel des [Goldenen Schnitts](#) sollte das Motiv das Gesamtbild im Goldenen Schnitt teilen beziehungsweise der Abstand des Motives vom Bildrand zur Bildlänge im Verhältnis $1:\Phi \approx 0,618$ stehen. Da eine exakte Platzierung jedoch aufwendig ist, benutzt man stattdessen als grobe aber einfach zu verwendende Näherung $\frac{2}{3}:1 = 2:3 \approx 0,667$.“⁹³⁴

⁹³¹ Wikipedia, *Transformation (law)*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Transformative> (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

⁹³² Wikipedia, *User-generated content*, http://en.wikipedia.org/wiki/User_generated_content (zuletzt aufgerufen am 14.02.2013)

⁹³³ Fanlore, *Vidding*, <http://fanlore.org/wiki/Vidding> (zuletzt aufgerufen am 26.10.2012)

⁹³⁴ Wikipedia, *Drittel-Regel*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Drittel-Regel> (zuletzt aufgerufen am 23.02.2013)

Literatur

Aloi, Peg, „Beyond the Blair Witch: A New Horror Aesthetic“ In: Geoff King (Hg.), *The Spectacle of the Real. From Hollywood to Reality TV and Beyond*, Bristol [u.a.]: intellect 2005, S. 187 – 200

Althusser, Louis, *For Marx*, London: Allen Lane 1969, zitiert nach Storey 2009

Andrejevic, Mark, „Exploiting YouTube: Contradictions of User-Generated Labor.“ In: Pelle Snickars/Patrick Vonderau (Hg.) *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden 2009, S. 406 – 423

Bacon-Smith, Camille, *Enterprising Women: Television, Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia/Pennsylvania: University of Pennsylvania Press 1992

Barthes, Roland, „Rhétorique de l'image“ *Communications* 4, 1964, 40 – 51, zitiert nach Storey 2009

Barthes, Roland, *Mythologies*, London: Paladin 1973, zitiert nach Storey 2009

Baym, Nancy, „Talking about Soaps: Communication Practices in a Computer Mediated Culture“, In: Cheryl Harris/Alison Alexander (Hg.), *Theorizing Fandom: Fans, Subculture, and Identity*. Cresskill/New Jersey: Hampton Press 1998, S. 111 – 129

Bazin, André, *Was ist Kino? Bausteine zur Theorie des Films*, Köln: DuMont 1975

Beller, Hans, „Montage“, In: Harald Schleicher/Alexander Urban (Hg.), *Filme machen. Technik, Gestaltung, Kunst*, Frankfurt/Main: Zweitausendeins 2005, S. 155 – 200

Benjamin, Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt/Main: Suhrkamp 2006

Berger, John, *Sehen. Das Bild der Welt in der Bilderwelt*, unter Mitarbeit von Sven Blomberg, Chris Fox, Michael Dibb und Richard Hollis, Deutsch von Axel Schenk, Hamburg: Rohwolt 1974

Billington, James H., *Statement of the Librarian of Congress Relating to Section 1201 Rulemaking*, <http://www.copyright.gov/1201/2010/Librarian-of-Congress-1201-Statement.html> 26.06.2010 (zuletzt aufgerufen am 18.04.2012)

Bleich, David, „Gender Interests in Reading and Language.“ In: Elizabeth A. Flynn/P. P. Schweikart (Hg.), *Gender and Reading: Essays on Readers, Texts and Contexts*. Baltimore/Maryland: Johns Hopkins University Press 1986, S. 234 – 266

Bolter, Jay David/Richard Grusin, *Remediation. Understanding new media*, Cambridge/Massachusetts: MIT Press 1999

Bolter, Jay David, „Transference and Transparency: Digital Technology and the Remediation of Cinema.“ *Intermédialités* 6, 2005, S. 13 – 26

Bonnstetter, Beth E./Brian L. Ott, „(Re)Writing Mary Sue: Écriture Féminine and the Performance of Subjectivity.“ *Text and Performance Quaterley* 31/4, 2011, S. 342 – 367

Booth, Paul, *Digital Fandom: new media studies*. New York/New York [u.a.]: Lang 2010

Booth, Paul, „Theory. Mashup as temporal amalgam: Time, taste, and textuality“, *Transformative Works and Cultures* 9, 2012, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/297/285> (zuletzt aufgerufen am 04.03.2013)

Booth, Paul, „Quest of the Magi: Playful Ideology and Demediation in *MagiQuest*“, In: Rebecca Lind (Hg.), *Producing Theory: The Intersection of Audiences and Production in a Digital World*. New York/New York [u.a.]: Lang (noch nicht erschienen), S. 69 – 85 http://www.academia.edu/1594807/Quest_of_the_Magi_Playful_Ideology_and_Demediation_in_MagiQuest (zuletzt aufgerufen am 04.03.2013)

Bordwell, David/Kristin Thompson, *Film art. An introduction*, Boston/Massachusetts: McGraw-Hill 2008⁸

Borstnar, Nils/Eckhard Pabst/Hans Jürgen Wulff [u.a.]: „Bildfolgen – Erzählung: Narrativik“, In: Nils Borstnar [u.a.] *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*, Stuttgart: UTB 2002, S. 150-178

Broeren, Joost, „Digital Attractions: Reloading Early Cinema in Online Video Collections.“ In: Pelle Snickars/Patrick Vonderau (Hg.) *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden 2009, S. 154 – 165

Burgess, Jean/Joshua Green, *YouTube. Online video and participatory culture*, With contributions by Henry Jenkins and John Hartley, Cambridge: Polity Press 2009

Burwell, Catherine, „Rewriting the Script: Toward a Politics of Young People’s Digital Media Participation.“ *Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies*, 32/4 – 5, 2010, S. 382 – 402

Busse, Kristina/Karen Hellekson, „Introduction. Work in Progress“, In: dies. (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: McFarland & Company 2006, S. 5 – 32

Busse, Kristina, „My Life Is a WIP on My LJ. Slashing the Slasher and the Reality of Celebrity and Internet Performances“ In: Kristina Busse/Karen Hellekson (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: McFarland & Company 2006, S. 207 – 224

Chander, Anupam/Madhavi Sunder, „A Cultural Theory of ‘Mary Sue’ Fan Fiction as Fair Use.“ *California Law Review* 95/2, 2007, S. 597 – 626

Christie, Ian, „Toys, Instruments, Machines. Why the Hardware Matters“, In: Lyons/John Plunkett (Hg.), *Media Histories. From the magic lantern to the internet*, Exeter: University of Exeter Press 2007, S. 3 – 17

Cicioni, Mirna, „Male pair-bonds and female desire in fan slash writing. In: Cheryl Harris/Alison Alexander (Hg.), *Theorizing Fandom: Fans, subculture and identity*. Cresskill/New Jersey: Hampton 1998, S. 153 – 178

Clerc, Susan, „DDEB, GATB, MPPB, and Ratboy. *The X-Files*’ media fandom, online and off“, In: David Lavery/Angela Hague/Maria Cartwright (Hg.), *‘Deny All Knowledge’: Reading the X-Files*. New York/New York: Syracuse University Press, 1996, S. 36 – 51

Coppa, Francesca, „A Brief History of Media Fandom“, In: Kristina Busse/Karen Hellekson (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: McFarland & Company 2006, S. 41 – 59

Derecho, Abigail, „Archontic Literature. A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction“, In: Kristina Busse/Karen Hellekson (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: Mc Farland & Company 2006, S. 61 – 78

De Certeau, *The Practice of Everyday Life*, Berkeley: University of California Press 1984, zitiert nach Manovich 2009

Demarmels, Sascha, „FanVids auf YouTube – Metamorphosen als kulturelle Praktik.“ In: Hartmut Stöckl (Hg.), *Mediale Transkodierungen. Metamorphosen zwischen Sprache, Bild und Ton*, unter Mitarbeit von Christian Grösslinger, Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2010, S. 253 – 266

Derecho, Abigail, „Archontic Literature. A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction“, In: Kristina Busse/Karen Hellekson (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: Mc Farland & Company 2006, S. 61 – 78

Derrida, Jacques, *Archive Fever. A Freudian impresson*, translated by Paul Patton, New York/New York: Columbia University Press 1995/1996, zitiert nach Derecho 2006

Derrida, Jacques, „Die différance“, In: Peter Engelmann (Hg.), *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*, Stuttgart: Reclam 2004², S. 76 – 113, zitiert nach Bolter/Grusin 1999

Deuze, Mark, „Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture“, *The Information Society* 22, 2006, S. 63 – 75

Doane, Mary Ann, „Film and the Masquerade: Theorizing the Female Spectator“, *Screen* 23, 3/4, 1982, S. 74 – 87, zitiert nach Stacey 1994

Doty, Alexander, „Something queer here.“ In: Corey K. Creekmur/Alexander Doty (Hg.), *Out in Culture: Gay, Lesbian and Queer Essays on Popular Culture*. London: Cassell 1995

Driscoll, Catherine, „One True Pairing. The Romance of Pornography and the Pornography of Romance“, In: Kristina Busse/Karen Hellekson (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: Mc Farland & Company 2006, S. 79 – 96

Elliott, Anthony, *The Mourning of John Lennon*. Berkeley: University of California Press 1999

Elsaesser, Thomas, „Tales of Epiphany and Entropy: Around the World in Eighty Clicks.“ In: Pelle Snickars/Patrick Vonderau (Hg.) *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden 2009, S. 166 – 186

Engell, Lorenz/Joseph Vogl, „Vorwort“, In: Claus Pias/Joseph Vogl/Lorenz Engell/Oliver Fahle/Brigitta Neitzel (Hg.), *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*, Stuttgart: DVA 2002⁴, S. 8 – 11

Eticknap, Leo, „The YouTube issue“, <http://palimpsest.stanford.edu/byform/mailling-lists/amia-l/2006/10/msg00274.html> (zuletzt aufgerufen am 15.02.2009), zitiert nach Kessler/Schäfer 2009

Fell, John L., „Motive, Mischief, and Melodrama: The State of Film Narrative in 1907“, In: ders. (Hg.), *Film before Griffith*. Berkeley/California: University of California Press 1983, S. 272 – 283

Ferchhoff, Wilfried/Kai-Uwe Hugger, „Zur Genese und zum Bedeutungswandel von Gleichaltrigengruppen. Lokale, de-lokalisierende und virtuelle Tendenzen“, In: Kai-Uwe Hugger (Hg.), *Digitale Jugendkulturen*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften 2010, S. 89 – 101

Finch, Mark, „Sex and Address in *Dynasty*“, *Screen* 27/6, 1986, S. 24 – 43, zitiert nach Moore 1994

Fuxjäger, Anton, „Diegese, Diegesis, diegetisch: Versuch einer Begriffsentwerrung.“, *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 16/2, 2007, S. 17 – 37 www.montage-av.de/pdf/162_2007_Anton_Fuxjaeger_Diegese_Diegesis_diegetisch.pdf (zuletzt aufgerufen am 04.03.2013)

Gamman, Lorraine, „Watching the Detectives. The Enigma of the Female Gaze“, In: Lorraine Gamman/Margaret Marshment (Hg.), *The Female Gaze. Women as Viewers of Popular Culture*, London: The Women's Press 1994³, S. 8 – 26

Gee, James Paul, *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York/New York: Palgrave Macmillan 2003, zitiert nach Booth (noch nicht erschienen)

Gershon, Ilana, „Email my heart. Remediation and romantic break-ups“, *Anthropology Today* 24/6, 2008, S. 13 – 15

Gitelman, Lisa, *Always Already New: Media, History and the Data of Culture*. MIT Press 2006

Golla, Christoph, Das ACTA-Abkommen. Schärfere Regeln bei der Durchsetzung von Immaterialgüterrechten, *DFN Infobrief Recht*, Mai 2010, www.dfn.de/fileadmin/3Beratung/Recht/1infobriefearchiv/DFN_Infobrief_05_10.pdf (zuletzt aufgerufen am 15.05.2012)

Gray, Jonathan/Cornel Sandvoss/C. Lee Harrington, „Introduction. Why Study Fans?“ In: dies. (Hg.), *Fandom. Identities and communities in a mediated world*, with an afterword by Henry Jenkins, New York/New York [u.a.]: New York University Press 2007, S. 1 – 16

Grusin, Richard, „DVDs, Video Games and the Cinema of Interactions.“, In: James Lyons/John Plunkett (Hg.), *Media Histories. From the magic lantern to the internet*, Exeter: University of Exeter Press 2007, S. 209 – 221

Grusin, Richard, „YouTube at the End of New Media.“ In: Pelle Snickars/Patrick Vonderau (Hg.) *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden 2009, S. 60 – 69

Gunning, Tom, „The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. In: Thomas Elsaesser, *Early Cinema: space – frame – narrative*. London: British Film Institute 1990, S. 56 – 62, zitiert nach Bolter/Grusin 1999

Hickethier, Knut, *Einführung in die Medienwissenschaft*. Stuttgart [u.a.]: Metzler 2003

Hilderbrand, Lucas, „YouTube: Where Cultural Memory and Copyright Converge“, *Film Quarterly* 61/1, 2007, S. 48 – 57

Hill, Logan, „The Vidder.“ *New York Magazine*, <http://nymag.com/movies/features/videos/40622/index1.html> 12.11.2007, (zuletzt aufgerufen am 18.04.2012)

Hills, Matt, *Fan Cultures*. London [u.a.]: Routledge 2002

Hugger, Kai-Uwe, „Digitale Jugendkulturen. Eine Einleitung“, In: ders. (Hg.), *Digitale Jugendkulturen*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften 2010, S. 7 – 20

Jameson, Fredric, „Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism.“ *New Left Review*, 146, 1984, S. 59 – 92

Jameson, Fredric, *The Ideologies of Theory Essays 1979 – 1986*. Band 2, London: Routledge 1988

Jenkins, Henry, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York/New York [u.a.]: New York University Press 2006a

Jenkins, Henry, „Interactive Audiences? The „Collective Intelligence“ of Media Fans“, In: ders. *Fans, bloggers, and gamers. Exploring participatory culture*, New York/New York [u.a.]: New York University Press 2006b, S. 134 – 151

Jenkins, Henry, „Introduction. Confessions of an Aca/Fan“ In: ders., *Fans, bloggers, and gamers. Exploring participatory culture*, New York/New York [u.a.]: New York University Press 2006b, S. 1 – 6

Jenkins, Henry, „Excerpts from ‘Matt Hills Interviews Henry Jenkins.’“ In: ders., *Fans, bloggers, and gamers. Exploring participatory culture*, New York/New York [u.a.]: New York University Press 2006b, S. 9 – 36

Jenkins, Henry, „*Star Trek* Rerun, Reread, Rewritten. Fan Writing as Textual Poaching“, In: ders. (Hg.), *Fans, bloggers, and gamers. Exploring participatory culture*, New York/New York [u.a.]: New York University Press 2006b, S. 37 – 60

Jenkins, Henry, „Afterword. The Future of Fandom“, In: Jonathan/Cornel Sandvoss/C. Lee Harrington (Hg.), *Fandom. Identities and communities in a mediated world*, with an afterword by Henry Jenkins, New York/New York [u.a.]: New York University Press 2007, S. 357 – 364

Jenkins, Henry, „What Happened Before YouTube.“ In: Jean Burgess/Joshua Green, *YouTube. Online video and participatory culture*, With contributions by Henry Jenkins and John Hartley, Cambridge: Polity Press 2009, S. 109 – 125

Jensen, Klaus, „Mixed Media: From Digital Aesthetics towards General Communication Theory“, *Northern Lights* 5, 2007, S. 18 – 20, zitiert nach Booth 2010

Johnson, Derek, „Fan-tagonism. Factions, Institutions, and Constitutive Hegemonies of Fandom“, In: Jonathan Gray/Cornel Sandvoss/C. Lee Harrington (Hg.), *Fandom. Identities and communities in a mediated world*, with an afterword by Henry Jenkins, New York/New York [u.a.]: New York University Press 2007, S. 285 – 300

Jones, Robert, „From Shooting Monsters to Shooting Movies: Machinima and the Transformative Play of Video Game Culture.“ In: Kristina Busse/Karen Hellekson (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: Mc Farland & Company 2006, S. 189 – 206

Kaplan, Elizabeth Ann, „Is the gaze male?“ In: dies. (Hg.), *Women and Film: Both Sides of the Camera*. London: Methuen 1983,
http://allyn.faculty.tcnj.edu/film/Kaplan_isthegazemale.pdf

Keft-Kennedy, Virginia, „Fantasising Masculinity, in *Buffyverse Slash Fiction: Sexuality, Violence, and the Vampire.*“, *Nordic Journal of English Studies* 7/8, 2008, S. 49 – 80,
<http://www.ojs.ub.gu.se/ojs.index.php/njes/article/view/119/123> (zuletzt aufgerufen am 26.07.2012)

Kellner, Douglas, „Cultural studies vs. political economy: overcoming the divide“, *Illuminations*. <http://www.uta.edu/huma/illuminations/ke114.htm> (zuletzt aufgerufen am 01.09.2005) zitiert nach Stein/Busse 2009

Kessler, Frank, „Lesbare Körper.“ In: *KINtop. Jahrbuch zur Erforschung des frühen Films*, Band 4: *Stummes Spiel, sprechende Gesten*, Frankfurt am Main: Stroemfeld/Roter Stern 1998, S. 15 – 28

Kessler, Frank/Mirko Tobias Schäfer, „Navigating YouTube: Constituting a Hybrid Information Management System.“ In: Pelle Snickars/Patrick Vonderau (Hg.) *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden 2009, S. 275 – 291

King, Geoff, „‘Just Like a Movie’?: 9/11 and Hollywood Spectacle“, In: ders. (Hg.), *The Spectacle of the Real. From Hollywood to Reality TV and Beyond*, Bristol [u.a.]: intellect 2005, S. 47 – 57

Kustritz, Anne, „Slashing the Romance Narrative“, *The Journal of American Culture* 26/3, 2003, S. 371 – 384

Lacan, Jacques, *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*, translated by Alan Sheridan, New York: Norton 1978, zitiert nach Olin 1996

Lackner, Eden/Barbara Lynn Lucas/Robin Anne Reid, „Cunning Linguistics. The Bisexual Erotics of *Words/Silence/Flesh*“, In: Kristina Busse/Karen Hellekson (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: Mc Farland & Company 2006, S. 189 – 206

Lange, Patricia G., „(Mis)Conceptions About YouTube.“ In: Geert Lovink/Sabine Niederer (Hg.), *Video Vortex Reader. Responses to YouTube*, Amsterdam: Institute of Network Cultures 2008, S. 87 – 99

Lichtenberg, Jacqueline Sondra Marshak/Joan Winston, „*Star Trek*“ *lives!* New York/New York: Bantam 1975

Lovink, Geert, „The Art of Watching Databases. Introduction to the Video Vortex Reader“, In: Geert Lovink/Sabine Niederer (Hg.), *Video Vortex Reader. Responses to YouTube*, Amsterdam: Institute of Network Cultures 2008, S. 9 – 12

Luhmann, Niklas, *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1995

Lyons, James/John Punkett, „Introduction.“ In: dies. (Hg.), *Media Histories. From the magic lantern to the internet*, Exeter: University of Exeter Press 2007, S. xvii – xxv

Machill, Marcel/Martin Zenker, *YouTube, Clipfish und das Ende des Fernsehens? Problemfelder und Nutzung von Videoportalen*, Berlin: Friedrich-Ebert-Stiftung 2007

Manovich, Lev, „The Practice of Everyday (Media) Life: From Mass Consumption to Mass Cultural Production?“, *Critical Inquiry* 35/2, 2009, S. 319 – 331

Marino, Paul *3D game-based filmmaking: The art of machinima*. Scottsdale/Arizona: Paraglyph 2004, zitiert nach Jones 1994

McCloud, Scott, *Understanding Comics*. New York: HarperCollins 1994²

McCloud, Scott, *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen 1999⁶

McLuhan, Marshall, *Understanding Media. The extensions of man*, London [u.a.]: Routledge 2006⁶

Moore, Suzanne, „Here’s Looking at You, Kid!“ In: Lorraine Gamman/Margaret Marshment (Hg.), *The Female Gaze. Women as Viewers of Popular Culture*, London: The Women’s Press 1994³, S. 44 – 59

Morse, Margaret, „From Medium to Metaphor“, *American Art*, 22/2, 2008, S. 21 – 23

Muir, Anne Ross, „The Status of Women Working in Film and Television.“ In: Lorraine Gamman/Margaret Marshment (Hg.), *The Female Gaze. Women as Viewers of Popular Culture*, London: The Women’s Press 1994³, S. 143 – 152

Müller, Jürgen E., *Intermedialität: Formen moderner kultureller Kommunikation*. Münster: Nodus Publikationen 1996

Müller, Jürgen E., „Intermedialität und Medienwissenschaft. Thesen zum State of the Art“, *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 3/2, 1994, S. 119 - 138 www.montage-av.de/pdf/032/1994/03_2_Juergen_E_Mueller_Intermedialitaet_und_Medienwissenschaft.pdf (zuletzt aufgerufen am 02.11.2012)

Mulvey, Laura, „Visual Pleasure and Narrative Cinema.“ In: Leo Braudy/Marshall Cohen (Hg.), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. New York/New York: Oxford University Press 1999, S. 833 – 844

Ng, Eve, „Reading the Romance of Fan Cultural Production: Music Videos of a Television Lesbian Couple.“ *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*, 6/2, 2008, S. 103 – 121

Ochsner, Beate, „Von intermedialer Konvergenz zu ‘produsage’ oder: Die neue Partizipationskultur im Musikvideo.“ In: Nadja Elia-Borer/Samuel Sieber/Georg Christoph Tholen (Hg.), *Blickregime und Dispositive audiovisueller Medien*. Bielefeld: Transcript 2011, S. 183 – 207

Olin, Margaret, „Gaze.“, In: Robert S. Nelson/Richard Shiff (Hg.), *Critical Terms for Art History*. Chicago/Illinois [u.a.]: University of Chicago Press 1996, S. 208 – 219

Pfister, Manfred, *Das Drama. Theorie und Analyse*, München: Wilhelm Fink Verlag 2001

Pillow, Kirk, *Lens Flare in the Age of Digital Production*, http://iph.fsu.edu/interculture/pdfs/pillow_kirk.pdf (zuletzt aufgerufen am 18.02.2013)

Prelinger, Rick, „The Appearance of Archives.“ In: Pelle Snickars/Patrick Vonderau (Hg.) *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden 2009, S. 268 – 274

Purse, Lisa, „The New Spatial Dynamicity of the Bullet-Time Effect.“, In: Geoff King (Hg.), *The Spectacle of the Real. From Hollywood to Reality TV and Beyond*, Bristol [u.a.]: intellect 2005, S. 151 – 160

Radway, Janice, *Reading the Romance: Women: Patriarchy, and Popular Literature*. London: Verso 1987

Rajewsky, Irina O., *Intermedialität*. Tübingen [u.a.]: Francke 2002

Recht, Marcus, „(De)constructing the gendered Gaze: Geschlechtsspezifische Blickhierarchien in der TV-Serie ‘Buffy’.“ In: Birgit Richard (Hg.), *Konsumguerilla. Widerstand gegen die Massenkultur?* Frankfurt/Main [u.a.]: Campus 2008, S. 143 – 156

Reichert, Ramón, *Amateure im Netz. Selbstmanagement und Wissenstechnik im Web 2.0*, Bielefeld: Transcript 2008

Salt, Barry, „The Early Development of Film Form.“ In: John L. Fell (Hg.), *Film before Griffith*. Berkeley/California: University of California Press 1983, S. 284 – 298

Sandvoss, Cornel, „The Death of the Reader? Literary Theory and the Study of Texts in Popular Culture“, In: Jonathan Gray/Cornel Sandvoss/C. Lee Harrington (Hg.), *Fandom. Identities and communities in a mediated world*, with an afterword by Henry Jenkins, New York/New York [u.a.]: New York University Press 2007, S. 19 – 32

Schröter, Jens, „Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs“, *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 7/2, 1998, S. 129 – 154
www.montage.av.de/pdf/072_1998/07_2_Jens_Schroeter_Intermedialitaet.pdf (zuletzt aufgerufen am 10.05.2012)

Schröter, Jens, „Intermedialität, Medienspezifität und die universelle Maschine“, In: Sybille Krämer (Hg.), *Performativität und Medialität*. München: Fink 2004, S. 385 – 411

Scodari, Christine, „Resistance Re-Examined: Gender, Fan Practices, and Science Fiction Television“ *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*. 1/2, 2003, S. 111 – 130

Scodari, Christine, „Yoko in Cyberspace with Beatles Fans. Gender and the Re-Creation of Popular Mythology“, In: Jonathan Gray/Cornel Sandvoss/C. Lee Harrington (Hg.), *Fandom. Identities and communities in a mediated world*, with an afterword by Henry Jenkins, New York/New York [u.a.]: New York University Press 2007, S. 48 – 59

Sedgwick, Eve Kosofsky, *Between men: English literature and male homosexual desire*. New York/New York: Columbia University Press 1985

Seier, Andrea, *Remedialisierung: die performative Konstitution von Gender und Medien*, Berlin: Lit 2007

Snickars, Pelle/Patrick Vonderau, „Introduction.“ In: dies. (Hg.) *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden 2009, S. 9 – 21

Soukup, Charles, „Hitching a Ride on a Star: Celebrity, Fandom, and Identification on The World Wide Web“, *Southern Communication Journal* 71/4, 2006, S. 319 – 337, zitiert nach Booth 2010

Spielmann, Yvonne, „Audio und/oder Video. Zur offenen Struktur elektronischer Medien“, In: Erika Fischer-Lichte/Kristiane Hasselmann/Markus Rautzenberg/Karin Wächter (Hg.),

Ausweitung der Kunstzone. Interart Studies - neue Perspektiven der Kunstwissenschaften, Bielefeld: Transcript 2010a, S. 221 – 240

Spielmann, Yvonne, *Hybridkultur*. Berlin: Suhrkamp 2010b

Stacey, Jackie, „Desperately Seeking Difference.“ In: Lorraine Gamman/Margaret Marshment (Hg.), *The Female Gaze. Women as Viewers of Popular Culture*, London: The Women's Press 1994³, S. 112 – 129

Stein, Louisa/Kristina Busse, „Limit Play: Fan Authorship between Source Text, Intertext, and Context.“ *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*. 7/4, 2009, S. 192 – 207

Stewart, Garrett, „Bookwork as Demediation“, *Critical Inquiry*, 36, 2010, S. 410 – 457

Storey, John, *Cultural Theory and Popular Culture. An Introduction*, Edinburgh [u.a.]: Pearson Education Limited 2009⁵

Sutton, Damian, „‘The suppleness of everyday life’, CGI, the Lumières, and Perception after Photography“, In: James Lyons/John Plunkett (Hg.), *Media Histories. From the magic lantern to the internet*, Exeter: University of Exeter Press 2007, S. 18 – 29

Theis-Berglmaier, Anna T., „Der vernetzte Computer als Herausforderung für die Kommunikationswissenschaft und –praxis. Zur Relevanz von Begriffen für das Begreifen von Entwicklungen“, In: dies. (Hg.), *Internet und die Zukunft der Printmedien: Kommunikationswissenschaftliche und medienökonomische Aspekte*, Münster/Hamburg/London: Lit-Verlag, S. 216 – 246, zitiert nach Ochsner 2011

Tushnet, Rebecca, „Copyright Law, Fan Practices, and the Rights of the Author.“ In: Jonathan Gray, Cornel Sandvoss, C. Lee Harrington (Hg.), *Fandom. Identities and communities in a mediated world*, with an afterword by Henry Jenkins, New York/New York [u.a.]: New York University Press 2007, S. 60 – 71

Uricchio, William, „The Future of a Medium once known as Television.“ In: Pelle Snickars/Patrick Vonderau (Hg.) *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden 2009, S. 24 – 39

Verstraete, Ginette, „Introduction. Intermedialities: A Brief Survey of Conceptual Key Issues“, *Acta Univ. Sapientiae. Film and Media Studies*, 2, 2010, S. 7 – 14

Vogelgesang, Waldemar (unter Mitarbeit von Heiderose Minas), „Digitale Medien – Jugendkulturen – Identität.“ In: Kai-Uwe Hugger (Hg.), *Digitale Jugendkulturen*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften 2010, S. 37 – 53

Wagner, Karin, „Modblogging, Remediation and The New Vernacular“, *Photographies* 4/2, Oktober 2011, S. 209 – 228

Williamson, Milly, *The Lure of the Vampire. Gender, Fiction and Fandom from Bram Stoker to Buffy*, London [u.a.]: Wallflower Press 2005,

Willis, Ika, „Keeping Promises to Queer Children. Making Space (for Mary Sue) at Hogwarts“, In: Kristina Busse/Karen Hellekson (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: Mc Farland & Company 2006, S. 153 – 170

Woledge, Elizabeth, „Intimatopia. Genre Intersections Between Slash and the Mainstream“, In: Kristina Busse/Karen Hellekson (Hg.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson/North Carolina [u.a.]: Mc Farland & Company 2006, S. 97 – 114

Internet-Quellen

European Digital Rights, www.edri.org

European Digital Rights, *The impact of the ACTA on the EU's international relations*, www.edri.org/files/EDRI_acta_series_4_20120119.pdf (zuletzt aufgerufen am 15.05.2012)

Fanlore, <http://fanlore.org>

Fanlore, *Beta*, <http://fanlore.org/wiki/Beta> (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

Fanlore, *Constructed Reality*, http://fanlore.org/wiki/Constructed_Reality (zuletzt aufgerufen am 26.10.2012)

Fanlore, *Digital Vidding*, http://fanlore.org/wiki/Digital_Vidding (zuletzt aufgerufen am 03.05.2012)

Fanlore, *Fandom*, <http://fanlore.org/wiki/Fandom> (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

Fanlore, *Fan Film*, http://fanlore.org/wiki/Fan_film (zuletzt aufgerufen am 03.05.2012)

Fanlore, *Fanlore Policies*, http://fanlore.org/wiki/Category:Fanlore_Policies (zuletzt aufgerufen am 08.08.2012)

Fanlore, *Fanworks*, <http://fanlore.org/wiki/Category:Fanworks> (zuletzt aufgerufen am 08.08.2012)

Fanlore, *Feral*, <http://fanlore.org/wiki/Feral> (zuletzt aufgerufen am 03.05.2012)

Fanlore, *Fic Trailer*, http://fanlore.org/wiki/Fic_Trailer, (zuletzt aufgerufen am 26.10.2012)

Fanlore, *Garbage Can Vid*, http://fanlore.org/wiki/Garbage_Can_Vid (zuletzt aufgerufen am 26.10.2012)

Fanlore, *Glossary*, <http://fanlore.org/wiki/Category:Glossary> (zuletzt aufgerufen am 08.08.2012)

Fanlore, *Lord King Bad*, http://fanlore.org/wiki/Lord_King_Bad (zuletzt aufgerufen am 26.10.2012)

Fanlore, *Meta*, <http://fanlore.org/wiki/Meta> (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

Fanlore, *Metavid*, <http://fanlore.org/wiki/Metavid> (zuletzt aufgerufen am 26.10.2012)

Fanlore, *Modding (video games)*, [http://fanlore.org/wiki/Modding_\(video_games\)](http://fanlore.org/wiki/Modding_(video_games)) (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

Fanlore, *Multifandom*, <http://fanlore.org/wiki/Multifandom> (zuletzt aufgerufen am 14.02.2013)

Fanlore, *Shipping*, <http://fanlore.org/wiki/Shipper> (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

Fanlore, *Slasher*, <http://fanlore.org/wiki/Slasher> (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

Fanlore, *Spoiler*, <http://fanlore.org/wiki/Spoiler> (zuletzt aufgerufen am 14.02.2013)

Fanlore, *Story Vid*, http://fanlore.org/wiki/Story_Vid (zuletzt aufgerufen am 26.10.2012)

Fanlore, *Tropes and Genres*, http://fanlore.org/wiki/Category:Tropes_%26_Genres (zuletzt aufgerufen am 08.08.2012)

Fanlore, *Vid*, <http://fanlore.org/wiki/Vid> (zuletzt aufgerufen am 03.05.2012)

Fanlore, *Vidding*, <http://fanlore.org/wiki/Vidding> (zuletzt aufgerufen am 03.05.2012)

Fanlore, *Zine*, <http://fanlore.org/wiki/Fanzine> (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

Hotterhatter2211, *The Love You Deserve*, http://www.fanfiction.net/s/8246393/1/The_Love_You_Deserve (zuletzt aufgerufen am 19.02.2013)

Organization for Transformative Works, <http://transformativeworks.org>

Organization for Transformative Works, *FAQ. What do you mean by a transformative work?*, <http://transformativeworks.org/faq> (zuletzt aufgerufen am 15.05.2012)

Organization for Transformative Works, *FAQ. Why does the OTW believe that transformative works are legal?*, <http://transformativeworks.org/faq> (zuletzt aufgerufen am 15.05.2012)

Organization for Transformative Works, *Press Release: OTW Helps Secure DMCA Exemption For Remix Vidding*, http://transformativeworks.org/projects/vidding-press-release-DMCA-EXEMPTION_26.06.2010 (zuletzt aufgerufen am 15.05.2012)

Organization for Transformative Works, *Test Suite of Fair Use Vids*, <http://transformativeworks.org/projects/vidtestsuite> (zuletzt aufgerufen am 18.04.2012)

http://wps.pearsoned.co.uk/ema_uk_he_storey_culttheory_5/114/29282/7496337.cw/-/7496940/index.html

Severus Snape Forum <http://www.severus-snape-forum.de>

Severus Snape.eu <http://www.severussnape.eu>

Severus Snape.eu, *Mary Sue*, <http://www.severussnape.eu/Severus/organisatorisches/autorenecke/marysue.htm> (zuletzt aufgerufen am 10.08.2012)

Ted Talks, *Scott McCloud on Comics*, 2005, http://www.ted.com/talks/scott_mccloud_on_comics.html

United States Copyright office, <http://www.copyright.gov>

United States Copyright Office, *Fair Use*, <http://www.copyright.gov/fls/fl102.html> (zuletzt aufgerufen am 15.05.2012)

Video 24/7, <http://www.video24-7.org/> (zuletzt aufgerufen am 07.05.2012)

Video 24/7, *Vidding*, <http://www.video24-7.org/video/vidding.html> (zuletzt aufgerufen am 07.05.2012)

Wikipedia, <http://www.wikipedia.org>

Wikipedia, *Anti-Counterfeiting Trade Agreement*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Anti-Counterfeiting-Trade-Agreement> (zuletzt aufgerufen am 10.05.2012)

Wikipedia, *Appropriation (art)*, http://wikipedia.org/wiki/Appropriation_%28art%29 (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

Wikipedia, *Blog*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Blog> (zuletzt aufgerufen am 12.07.2012)

Wikipedia, *Derivative work*, http://en.wikipedia.org/wiki/Derivative_work (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

Wikipedia, *Digital Millennium Copyright Act*, <http://en.wikipedia.org/wiki/DMCA> (zuletzt aufgerufen am 15.05.2012)

Wikipedia, *Drittel-Regel*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Drittel-Regel> (zuletzt aufgerufen am 23.02.2013)

Wikipedia, *Flashback (narrative)*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Flashback_\(narrative\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Flashback_(narrative)) (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

Wikipedia, *GEMA*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Gema> (zuletzt aufgerufen am 18.05.2012)

Wikipedia, *Hypermedia*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Hypermedia> (zuletzt aufgerufen am 31.01.2013)

Wikipedia, *Immersion (virtual reality)*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Immersion_\(virtual_reality\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Immersion_(virtual_reality)) (zuletzt aufgerufen am 14.02.2013)

Wikipedia, *Internet forum*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Internet-forum> (zuletzt aufgerufen am 11.07.2012)

Wikipedia, *Mary Sue*, http://en.wikipedia.org/wiki/Mary_Sue (zuletzt aufgerufen am 23.08.2012)

Wikipedia, *Motion Picture Association of America*, http://de.wikipedia.org/wiki/Motion_Picture_Association_of_America (zuletzt aufgerufen am 14.08.2012)

Wikipedia, *Produsage*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Produsage> (zuletzt aufgerufen am 14.02.2013)

Wikipedia, *Remix*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Remix> (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

Wikipedia, *Reuse*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Reuse> (zuletzt aufgerufen am 14.02.2013)

Wikipedia, *Screenshot*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Screenshot> (zuletzt aufgerufen am 14.02.2013)

Wikipedia, *Spoiler (media)*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Spoiler_\(media\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Spoiler_(media)) (zuletzt aufgerufen am 14.02.2013)

Wikipedia, *Transformation (law)*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Transformative> (zuletzt aufgerufen am 08.11.2012)

Wikipedia, *Usenet newsgroup*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Usenet-newsgroup> (zuletzt aufgerufen am 11.07.2012)

Wikipedia, *User-generated content*, http://en.wikipedia.org/wiki/User_generated_content (zuletzt aufgerufen am 14.02.2013)

Wikipedia, *Wiki*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Wiki> (zuletzt aufgerufen am 11.07.2012)

Wikipedia, *YouTube*, <http://de.wikipedia.org/wiki/YouTube#Urheberrecht> (zuletzt aufgerufen am 18.05.2012)

YouTube, <http://www.youtube.com>

YouTube, *Content ID*, <http://www.youtube.com/t/contentid> (zuletzt aufgerufen am 18.05.2012)

YouTube, *Content Verification Program*, http://www.youtube.com/t/copyright_program (zuletzt aufgerufen am 18.05.2012)

YouTube, *Using copyrighted material in your video*, http://www.youtube.com/t/copyright_permissions (zuletzt aufgerufen am 18.05.2012)

YouTube, *What is copyright?*, http://www.youtube.com/t/copyright_what_is (zuletzt aufgerufen am 18.05.2012)

Videos

AdelaideNott, *Memories of the Blacks*, hochgeladen am 03.02.2007, <http://www.youtube.com/watch?v=IjGrFYG2iSo> (zuletzt aufgerufen am 06.11.2012)

AleXXa2007, ♥ *Beautiful lie – Robert Downey Jr. & Val Kilmer* ♥, hochgeladen am 28.09.2008, <http://www.youtube.com/watch?v=QHZpV9tJmK0> (zuletzt aufgerufen am 15.09.2012)

anneke06, *Alice in Wonderland FAN-MADE Trailer featuring Avril Lavigne song – Ali*, hochgeladen am 06.02.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=3FV9PNvAmSY> (zuletzt aufgerufen am 21.05.2012)

Aurelie1610, *Bonnie / Damon / Eric – Witches' Blood*, hochgeladen am 09.11.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=sD5gobRsss> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

blondetitch, *Empty Chairs at Empty Tables – Marauders*, hochgeladen am 23.05.2007, http://www.youtube.com/watch?v=xYN_chiQIOs (zuletzt aufgerufen am 05.11.2012)

BlueLantern, *Thor/Loki(Thor/Jane) – Don't forget me, I beg*, hochgeladen am 21.11.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=JSUXHxy3Fcl> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

cataracte125, *[00Q] [Q/007] At Skyfall*, hochgeladen am 15.11.2012, <http://www.youtube.com/watch?v=YDIhYD1zSw4> (zuletzt aufgerufen am 15.01.2013)

ChArMfAiTh34, ♥♥♥Fleur/Hermione – (Femslash) – Sexy, Naughty, Bitchy♥♥♥, hochgeladen am 02.01.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=T0c16ZGkzw8> (zuletzt aufgerufen am 26.10.2012)

deviousdramaqueen, *damon + eric ;; i want you ;; [for Anna] +18/Slash*, hochgeladen am 26.12.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=fVVMqbApubA> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

Ditte100, *Robert Downey Jr. and Drew Barrymore~ /Crossover/ Love in that time...*, hochgeladen am 05.05.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=BZVRiodUhn0> (zuletzt aufgerufen am 19.01.2012)

Eestomoch, *Closer (Fan Video)*, hochgeladen am 01.08.2006, <http://www.youtube.com/watch?v=1PwpcUawjk0> (zuletzt aufgerufen am 24.10.2012)

FMoradipour, *The Dark Knight Rises Fan Trailer*, hochgeladen am 04.02.2012, <http://www.youtube.com/watch?v=GpoR1LkLb9k> (zuletzt aufgerufen am 21.05.2012)

goddessmeow81, *Pam De Beaufort fan video (revamp)*, hochgeladen am 19.11.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=U-BaXar07Ec> (zuletzt aufgerufen am 21.05.2012)

Hotterhatter2211, *The Love You Deserve [Tony Stark/Loki Laufeyson]*, hochgeladen am 18.03.2012, <http://www.youtube.com/watch?v=pbBvOdwNBN4> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

huhsy15, *[FANVID] Tinker, Tailor, Soldier, Spy - MINEW ver.*, hochgeladen am 14.12.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=YP1FekxxYvo> (zuletzt aufgerufen am 04.03.2013)

JanaeBelieber, *Justin Bieber Slideshow*, hochgeladen am 20.05.2012, <http://www.youtube.com/watch?v=ra0eMBTekUU> (zuletzt aufgerufen am 21.05.2012)

jointthedarksidetoday, *Always Pure? Sirius and Regulus Black*, hochgeladen am 18.04.2007, <http://www.youtube.com/watch?v=EkiMb5F4e4E> (zuletzt aufgerufen am 05.11.2012)

KarlaFrazetti, *Battle for the Sun (Thor / Loki)*, hochgeladen am 22.02.2012, <http://www.youtube.com/watch?v=GumdgWa6N3k> (zuletzt aufgerufen am 10.06.2012)

Ledarius11, *CLOSER -- Kenneth Branagh & Tom Hiddleston [Wallander] by Leda*, hochgeladen am 30.07.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=IHB-AaDZ7n4> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

LittleMoore, *Jim Gordon/Bruce Wayne: Surrender*, hochgeladen am 21.01.2009, <http://www.youtube.com/watch?v=SMuz3U1Vi7A> (zuletzt aufgerufen am 15.10.2012)

MagicCrafter, *Hogwarts Founders [burning the past...]*, hochgeladen am 20.06.2009, <http://www.youtube.com/watch?v=mjpM5VxrgBI> (zuletzt aufgerufen am 16.10.2012)

MinnieParasol, *the look on my face, when we first met [nat/pepper]*, hochgeladen am 10.08.2012, <http://www.youtube.com/watch?v=-KvNQkHrLc4> (zuletzt aufgerufen am 26.10.2012)

MissRJLupin, *Mr. Brightside (Sirius/Remus/Tonks)*, hochgeladen am 08.08.2008, <http://www.youtube.com/watch?v=WvZGZHKKfEs> (zuletzt aufgerufen am 14.02.2012)

mozart4302, *Hogwarts Founders*, hochgeladen am 22.02.2010,
<http://www.youtube.com/watch?v=gnUa3Llc5xw> (zuletzt aufgerufen am 16.10.2012)

murmurproductions, *Memorise (Tristan/Eowyn)*, hochgeladen am 16.10.2009,
http://www.youtube.com/watch?v=gsPMPJw_r0Q (zuletzt aufgerufen am 05.11.2012)

Musicgal777, *scars of your love || caroline/elena AU (the vampire diaries)*, hochgeladen am 31.01.2012, <https://www.youtube.com/watch?v=9OUpOu2FDUM> (zuletzt aufgerufen am 06.12.2012)

OutOfLineCreations, *True Blood- Bill/Eric- We're not thinking*, hochgeladen am 02.03.2010, http://www.youtube.com/watch?v=kuO4Emm2t_k (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

PurebloodProductions, *Why do all good things come to an end? – The Marauders*, hochgeladen am 18.05.2007, <http://www.youtube.com/watch?v=LUHfoAc3WNU> (zuletzt aufgerufen am 05.11.2012)

PsychoCynic1231, *Blue Veins (Loki)*, hochgeladen am 18.03.2012,
<http://www.youtube.com/watch?v=fFWOUEICLW4> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

Rache/Sandy, *hot hot hot*, <http://www.video24-7.org/video/vidding.html>, 00:32:13 – 00:36:20 (zuletzt aufgerufen am 07.05.2012)

SanskuRas, *Eric Northman vs. Edward Cullen*, hochgeladen am 20.08.2009,
<http://www.youtube.com/watch?v=fwhQkypfdV4> (zuletzt aufgerufen am 24.10.2011)

SanskuRas, *Sookie Stackhouse vs. Edward Cullen*, hochgeladen am 22.09.2009,
http://www.youtube.com/watch?v=Ts_AWGt82Wc (zuletzt aufgerufen am 21.05.2012)

shygirl7, *Jessica/Eric/Lorena-Family Portrait*, hochgeladen am 08.09.2009,
<http://www.youtube.com/watch?v=jrQ6-uN2rgM> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

SleepyPatty, *Willow/Hermione - All The Things She Said- Femmeslash*, hochgeladen am 27.08.2008, <https://www.youtube.com/watch?v=kD2ZJH88GN4> (zuletzt aufgerufen am 06.12.2012)

StasyaKambarato, *Damon & Jessica – Bad Romance*, hochgeladen am 03.12.2009,
<http://www.youtube.com/watch?v=9pfrtRvKmNw> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

Ted Talks. *Scott McCloud on Comics*. Mp4-Video, 2005,
http://www.ted.com/talks/scott_mccloud_on_comics.html

thetrueparadisecity, *Loki + Sif // Stay [Thor AU]*, hochgeladen am 07.05.2012,
<http://www.youtube.com/watch?v=uxMyOGgDKLA> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

TheVampireDiaries93, *Multifandom * A Drop In The Ocean*, hochgeladen am 21.05.2011,
<http://www.youtube.com/watch?v=Wg60WoNIQp4> (zuletzt aufgerufen am 04.03.2013)

xGotMeMemorisedx, *[Hogwarts Founders] A Sad Love Story*, hochgeladen am 07.12.2011, http://www.youtube.com/watch?v=6Fm0r_jlqYQ (zuletzt aufgerufen am 16.10.2012)

Filme/TV-Serien

Alice in Wonderland, Regie: Tim Burton, USA 2010

An Officer and a Gentleman, Regie: Taylor Hackford, USA 1982

Batman Begins, Regie: Christopher Nolan, USA 2005

Beowulf, Regie: Robert Zemeckis, USA 2007

Bram Stoker's Dracula, Regie: Francis Ford Coppola, USA 1992

Braveheart, Regie: Mel Gibson, USA 1995

Buffy the Vampire Slayer, Gail Berman/Sandy Gallin/Joss Whedon, USA 1997 – 2003

Charles II: The Power and the Passion, Regie: Joe Wright, UK 2003

Dark Shadows, Robert Costello/Dan Curtis, USA 1966 – 1971

Dollhouse, Joss Whedon, USA 2009 – 2010

Elizabeth, Regie: Shekhar Kapur, UK 1998

Farscape, David Kemper/Brian Henson, USA 1999 – 2003

Gladiator, Regie: Ridley Scott, USA/UK 2000

Harry Potter and the Philosopher's Stone, Regie: Chris Columbus, UK/USA 2001

Harry Potter and the Chamber of Secrets, Regie: Chris Columbus, UK/USA 2002

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, Regie: Alfonso Cuarón, UK/USA 2004

Harry Potter and the Goblet of Fire, Regie: Mike Newell, UK/USA 2005

Harry Potter and the Order of the Phoenix, Regie: David Yates, UK/USA 2007

Harry Potter and the Half-Blood Prince, Regie: David Yates, UK/USA 2009

Heroes, Tim Kring, USA 2006 – 2010

Halloweentown, Regie: Duwayne Dunham, USA 1998

Interview with the Vampire, Regie: Neil Jordan, USA 1994

Iron Man, Regie: Jon Favreau, USA 2008

Iron Man 2, Regie: Jon Favreau, USA 2010

Jane Eyre, Regie: Susanna White, UK 2006

King Arthur, Regie: Antoine Fuqua, USA/UK/IRL 2004

Kyle XY, Eric Bress/J. Mackye Gruber, USA 2006 – 2009

Loosie, Regie: Michael Corrente, USA 2012

Marvel's The Avengers, Regie: Joss Whedon, USA 2012

Matilda, Regie: Danny DeVito, USA 1996

Merlin, Julian Jones/Jake Michie/Johnny Capps/Julian Murphy, UK 2008 – 2012

Merlin, Regie: Steve Barron, USA 1998

Middlemarch, Regie: Anthony Page, UK 1994

Minority Report, Regie: Steven Spielberg, USA 2002

Out of Time, Regie: Josh Appignanesi/Jonathan De Villiers, UK 2012

Pride and Prejudice, Regie: Simon Langton, UK 1995

Pride and Prejudice, Regie: Joe Wright, UK 2005

Sense and Sensibility, Regie: Ang Lee, UK/USA 1995

Sleepy Hollow, Regie: Tim Burton, USA 1995

Spartacus: Blood and Sand, Steven S. DeKnight, USA 2010

Stargate SG-1, Jonathan Glassner/Brad Wright, USA 1997 – 2007

Starsky & Hutch, William Blinn/Ryan Blinn, USA 1975 – 1979

Star Trek, Gene Roddenberry, USA 1966 – 1969

State of Grace, Regie: Phil Joanou, USA 1990

The Blair Witch Project, Eduardo Sanchez/Dan Myrick, USA 1999

The Dark Knight, Regie: Christopher Nolan, USA 2008

The Dark Knight Rises, Regie: Christopher Nolan, USA 2012

The Deep Blue Sea, Regie: Terence Davies, UK 2011

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, Regie: Peter Jackson, NZ/UK/USA/ 2001

The Lord of the Rings: The Two Towers, Regie: Peter Jackson, NZ/UK/USA/ 2002

The Lord of the Rings: The Return of the King, Regie: Peter Jackson, NZ/UK/USA/ 2003

The Man from U.N.C.L.E., Sam Rolfe, USA 1964 – 1968

The Matrix, Regie: Lana (ehem. Laurence) Wachowski/Andrew Wachowski, USA 1999

The Tudors, Michael Hirst, CAN/IRL 2007 – 2010

The Vampire Diaries, Kevin Williamson/Julie Plec, USA 2009 –

Thor, Regie: Kenneth Branagh, USA 2011 [DVD-Video, Paramount Pictures/Marvel Entertainment 2011]

Tinker, Tailor, Soldier, Spy, Regie: Tomas Alfredson, UK 2011

Tristan & Isolde, Regie: Kevin Reynolds, UK/BRD/CZ 2006

True Blood, Alan Ball, USA 2008 –

Twilight, Regie: Catherine Hardwicke, USA 2008

Underworld, Regie: Len Wiseman, UK/BRD/HU/USA 2003

Vidding, Regie: Francesca Coppa, USA 2008, <http://techtv.mit.edu/tags/2522-otw/videos> (zuletzt aufgerufen am 14.11.2012)

Vidding: I like to watch, Regie: Francesca Coppa, USA 2008, <http://techtv.mit.edu/tags/2522-otw/videos> (zuletzt aufgerufen am 14.11.2012)

Vidding: why we vid, Regie: Francesca Coppa, USA 2008, <http://techtv.mit.edu/tags/2522-otw/videos> (zuletzt aufgerufen am 14.11.2012)

Wallander, Philip Martin/Niall MacCormick, UK/S, 2008 –

Anhang

Unterschiede zwischen Film, Fernsehen und Fanvideo

Szenenprotokolle der analysierten Fanvideos

„Jim Gordon/Bruce Wayne: Surrender“

„Blue Veins (Loki)“

„Jessica/Eric/Lorena-Family Portrait“

„Sookie Stackhouse vs. Edward Cullen“

„Loki + Sif // Stay [Thor AU]“

„Hogwarts Founders“

„Empty Chairs at Empty Tables – Marauders“

„Always Pure? Sirius and Regulus Black“

„Battle for the Sun (Thor / Loki)“

„Bonnie / Damon / Eric – Witches' Blood

„The Love You Deserve [Tony Stark/Loki Laufeyson]“

Einstellungsprotokoll

„Damon & Jessica - Bad Romance“

Zusammenfassung

Lebenslauf

SPIELFILM	TV-SERIE	FANVIDEO
<u>Primäre Trägermedien:</u> Filmstreifen VHS (potentiell) DVD (potentiell) TV (potentiell) diverse digitale Speichermedien (potentiell)	<u>Primäre Trägermedien:</u> TV VHS (potentiell) DVD (potentiell) diverse digitale Speichermedien (potentiell)	<u>Primäre Trägermedien:</u> Dia/Fotografie VHS diverse digitale Speichermedien DVD (potentiell)
<u>Form:</u> Anfang, Mittelteil, Ende narrative Strategien des Films Mise-en-Scène Raum-Zeit-Verhältnis Kamera Montage/Editing Ton	<u>Form:</u> seriell narrative Strategien der Serie Mise-en-Scène Raum-Zeit-Verhältnis Kamera Montage/Editing Ton	<u>Form:</u> unklare/prekäre Struktur häufig unabgeschlossene Narration Mise-en-Scène hängt von <i>footage</i> ab aufgespaltenes Raum-Zeit-Verhältnis Perspektive des <i>footage</i> Montage/Editing als wichtigstes Erzählinstrument Musik häufig rhythmusgebend
<u>Verwendetes Material:</u> eigens für den Film aufgenommenes Bild- und Tonmaterial zusätzliches Tonmaterial (diegetisch, extradiegetisch) Computeranimation <i>found footage</i> (selten)	<u>Verwendetes Material:</u> eigens für die Serie aufgenommenes Bild- und Tonmaterial zusätzliches Tonmaterial (diegetisch, extradiegetisch) Computeranimation <i>found footage</i> (selten)	<u>Verwendetes Material:</u> fast ausschließlich Bild- und Tonmaterial der dem Fanvideo zugrunde liegenden Filme bzw. Serien zusätzliches Tonmaterial (Unterschied von diegetisch und extradiegetisch im Fanvideo komplex)
<u>Erzählstrategie/Erzählökonomie:</u> unterschiedliche Schnittabfolge (filmspezifisch) unterschiedliche Komplexität (abhängig von Regieentscheidung, Thema, Genre, Format/Länge)	<u>Erzählstrategie/Erzählökonomie:</u> unterschiedliche Schnittabfolge (serienspezifisch) unterschiedliche Komplexität (abhängig von Regieentscheidung, Thema, Genre, Format/Länge)	<u>Erzählstrategie/Erzählökonomie:</u> schnelle Schnitte einfache Rückschlüsse Wissensstand des Publikums

Produktionsbedingungen:

Regie/Produzenten
Akteure
Kamera
Crew
Drehplan
etc.

Manipulationsmöglichkeit:

direkte Einflussnahme auf Ablauf des Spielfilms vor Ort nicht möglich

Länge/Dauer:

je nach Spielfilm ab ca. 80 Minuten

Zielpublikum:

abhängig von Gattung, Genre, Thema

Produktionsbedingungen:

Regie/Produzenten
Akteure
Kamera
Crew
Drehplan
etc.

Manipulationsmöglichkeit:

direkte Einflussnahme auf Ablauf der Serie nicht/äußerst selten möglich

Länge/Dauer:

je nach TV-Serie ab ca. +/- 25 Minuten

Zielpublikum:

abhängig von Gattung, Genre, Thema

Produktionsbedingungen:

Regie/Produktion/Crew häufig in einer Person subsumiert
Betas

Manipulationsmöglichkeit:

an dieser Stelle vollzieht sich die Kontrolle der ProdUserInnen über Form und Ablauf

Länge/Dauer:

je nach Fanvideo, meistens unter 5 Minuten

Zielpublikum:

Fans der jeweilig beteiligten Filme bzw. TV-Serien bzw. SchauspielerInnen

SZENENPROTOKOLL

„Jim Gordon/Bruce Wayne: Surrender“

Zeit	Songtext	Handlung
00:00:00 – 00:00:02	<i>Intro</i>	<i>GEGENWART</i> „Bruce“ fährt auf einem Motorrad in Richtung Parade/Begräbnis des Polizeikommandanten
00:00:02 – 00:00:03	<i>Intro</i>	„Jim“ (während Parade) richtet Blick nach oben; trägt ein Funkgerät in der Hand
00:00:03 – 00:00:04	<i>Intro</i>	CREDITS
00:00:04 – 00:00:07	<i>Intro</i>	diverse Szenen; B kommt in einer Seitengasse an; J hält Ausschau bei den oberen Fenstern der umliegenden Gebäude (Blick weiter nach oben)
00:00:07 – 00:00:08	<i>Intro</i>	CREDITS
00:00:08 – 00:00:11	<i>Intro</i>	diverse Szenen; B betritt ein Gebäude; J folgt der Parade und hält weiter Ausschau
00:00:11 – 00:00:12	<i>Intro</i>	CREDITS
00:00:12 – 00:00:16	<i>Intro</i>	diverse Szenen; B geht einen Flur entlang; J hat sich mittlerweile niedergelassen, betrachtet die Fenster der umgehenden Häuser mit den Augen
00:00:16 – 00:00:17	<i>Intro</i>	CREDITS
00:00:17 – 00:00:21	<i>Intro</i>	diverse Szenen; B geht den Flur weiter entlang; J senkt langsam und zögernd den Blick
00:00:21 – 00:00:23	<i>Intro</i>	CREDITS
00:00:23 – 00:00:30	I'd see you in a crowd / A million people loud / You try to hide / But ...	diverse Szenen; B blickt durch ein Fernrohr auf die Parade unter ihm; Polizeibeamte folgen dem Sarg des Kommandanten und beäugen misstrauisch die Umgebung; Blick auf die Parade von oben
00:00:30 – 00:00:32	... something make you call out	J gibt einen Funkspruch ab
00:00:32 – 00:00:34	I gotcha fallin' hard	J blickt leicht belustigt auf die Seite
00:00:34 – 00:00:36	You make me drop my guard	B betrachtet mit bekümmertem Blick den Batsuit
00:00:36 – 00:00:40	We try to fight it / But something's written in the stars	J geht auf B zu, der nach sich einem Zusammenstoß mit seinem Auto die Stirn reibt
00:00:40 – 00:00:48	I just can't shake this feelin' / It's just like a bullet and it's killin', killin' me	diverse Szenen; J geht, die Waffe im Anschlag, durch ein dunkles Gebäude von links nach rechts; J wirft einen vorsichtigen Blick nach oben; B geht in einem Flur von rechts nach links, Blick leicht nach unten
00:00:48 – 00:00:56	Two hearts that need some healin' / Don't know what you do to, do to me / It's time to ...	B/„Batman“ und J stehen auf einem Dach; führen eine Diskussion, die immer heftiger wird

00:00:56 – 00:01:12	... surrender / 'Cuz I can't remember / A love that was strong enough / To not run away, yeah / It's time to surrender / I'm givin' in to ya / You're givin' in to me / So give it away, yeah	diverse Szenen; B (maskiert) hält J eine Heftmaschine an den Hinterkopf, die dieser für eine Waffe hält, und spricht mit ihm; B (maskiert) läuft davon; J setzt B mit der Waffe nach; J trifft B (maskiert) auf dem Dach an, richtet die Waffe auf den Flüchtenden, schießt aber nicht; B (maskiert) rettet sich mit einem Sprung vom Dach
00:01:12 – 00:01:20	Everybody needs somebody / Reachin' out, so take it from me	B/"Batman" (ohne Maske) kommt in der Bathöhle an, geht zu einem Wasserfall; niedergeschlagener Blick nach rechts unten
00:01:20 – 00:01:25	Everybody take this from me / Find the one ...	J kommt im Präsidium an, läuft die Stiegen nach oben; leicht gestresster Blick
00:01:25 – 00:01:28	... surrender, give it away	B geht auf den Balkon seines Hauses und entleert sein Champagnerglas mit angewidertem Blick über der Brüstung
00:01:28 – 00:01:36	Stuck in another life / I swear I've known you twice / If this is destiny / Time for us to roll the dice	<i>FLASHBACK</i> B sitzt als kleiner Junge nach der Ermordung seiner Eltern traurig und erschreckt im Büro eines Polizisten; ein jüngerer J versucht, B zu trösten, streicht ihm vorsichtig über die Wange und lächelt ihm aufmunternd zu
00:01:36 – 00:01:40	Your heart was Novocaine / Cut off to numb the pain	<i>GEGENWART</i> B steht an einer Brücke, atmet schwer
00:01:40 – 00:01:45	You took me in / And nothing's ever been the same	<i>FLASHBACK</i> J hockt vor dem kleinen B; sein Blick wird unsicher und er richtet den Kopf zur Seite
00:01:45 – 00:01:48	I just can't shake this feelin'	<i>GEGENWART</i> ein lächelnder J redet auf B ein, der sich nach dem Unfall mit seinem Auto mit schmerzverzerrter Miene den Nacken reibt
00:01:48 – 00:01:53	It's just like a bullet and it's killin', killin' me	J und B/"Batman" auf einem Dach; J redet wütend auf B/"Batman" ein, der an ihm vorbei geht; J richtet seine Waffe auf B/"Batman" und ruft ihm etwas zu; B/"Batman" steigt auf die Brüstung; J ruft, die Pistole auf B/"Batman" gerichtet, diesem etwas zu
00:01:53 – 00:01:57	Two hearts that need some healin'	J liegt auf dem Dach, blickt schräg nach links; gehetzter Gesichtsausdruck; spricht mit jemandem im Off-Bereich
00:01:57 – 00:02:00	Don't know what you do to, do to me	B/"Batman" (ohne Maske) sitzt in einem Stuhl; niedergeschlagen, Blick gesenkt
00:02:00 – 00:02:02	It's time to surrender / 'Cuz I can't remember	J richtet seine Waffe auf B/"Batman", der von der Brüstung springt J ruft ihm etwas nach; erschrockener Gesichtsausdruck
00:02:02 – 00:02:07	A love that was strong enough To not run away, yeah	diverse Szenen; B/"Batman" geht auf die Kamera zu; J steht in einem Lagerraum einer Bank, blickt der Kamera entgegen; der Gang vor J ist jedoch leer
00:02:07 – 00:02:11	It's time to surrender / I'm givin' in to ya	B geht auf die Kamera zu und zerlegt eine Schusswaffe, deren Einzelteile er auf den Boden fallen lässt
00:02:11 – 00:02:13	You're givin' in to me	J (mit Schutzbrille) spricht mit jemandem unter bzw. vor ihm außerhalb des Frames; drohender Gesichtsausdruck
00:02:13 – 00:02:18	So give it away, yeah / Everybody needs somebody	J (die Hände in den Manteltaschen) geht vor einem zerstörten Gebäude, das gerade gelöscht wird, auf und ab; niedergeschlagene Miene
00:02:18 00:02:22	Reachin' out	B/"Batman" versteckt sich hinter einem Gerüst bei dem zerstörten Gebäude und hebt etwas vom Boden auf
00:02:22 – 00:02:29	so take it from me / Everybody take this from me	J spricht mit jemandem im Off-Bereich; atmet schwer; leicht defensiver Gesichtsausdruck

00:02:29 – 00:02:33	Find the one surrender, give it away	J eilt über eine Feuertreppe vom Zwischengeschoß eines Rohbaues nach unten; B/"Batman" liegt auf der Straße
00:02:33 – 00:02:36	<i>Zwischenspiel</i>	B/"Batman" steht vor J und redet auf ihn ein; J schüttelt den Kopf und erwidert etwas
00:02:36 – 00:02:49	Over me / Something's comin' over me / There's no tellin' what we'll be / But something's comin' over ...	B/"Batman" steht auf einem Gebäudevorsprung und beobachtet die nächtliche Stadt
00:02:49 – 00:02:55	... me / Over me	J steht schwer atmend vor zwei anderen Polizisten; spricht mit jemandem aus dem Off
00:02:55 – 00:03:01	Something's comin' over me / There's no tellin' what we'll ...	diverse Szenen: B beobachtet traurig, wie J eine Ansprache hält
00:03:01 – 00:03:09	... be But something's comin' over me / It's time to surrender	B steht in der Bathöhle, richtet eine Taschenlampe auf etwas außerhalb des Blickfeldes
00:03:09 – 00:03:12	'Cuz I can't remember / A love ...	J blickt auf etwas außerhalb der linken oberen Framegrenze; hinter ihm ist die erste Version des Batsigns zu sehen: ein Scheinwerfer, auf den ein Mann gekettet wurde
00:03:12 – 00:03:18	... that was strong enough / To not run away, yeah / It's time to surrender I'm givin' ...	B wird in der Bathöhle von Fledermäusen attackiert; zunächst ist er erschrocken, überwindet aber seine Furcht und richtet sich inmitten des Schwarms auf
00:03:18 – 00:03:23	... in to ya You're givin' in to me So give it away ...	J kommt aus seinem Haus auf die Veranda und spricht mit B/Batman, der auf einer Brüstung kauert
00:03:23 – 00:03:36	... yeah / Everybody needs somebody Reachin' out, so take it from me Everybody take ...	B entspannt sich in der Bathöhle immer mehr mit geschlossenen Augen inmitten des Fledermausschwarmes
00:03:36 – 00:03:38	... this from me Find the one	J spricht mit jemandem im Off; hat den Blick auf etwas außerhalb des rechten Bildrandes gerichtet
00:03:43	Surrender, give it away / Surrender	B/"Batman" fährt auf seinem Motorrad von der Kamera aus einem Tunnel ins Licht

LittleMoore, *Jim Gordon/Bruce Wayne: Surrender*, hochgeladen am 21.01.2009,
<http://www.youtube.com/watch?v=SMuz3U1Vi7A> (zuletzt aufgerufen am 15.10.2012)

Quellenmaterial:

Batman Begins, Regie: Christopher Nolan, USA/UK 2005
The Dark Knight, Regie: Christopher Nolan, USA/UK 2008

Blake Lewis, „Surrender“

SZENENPROTOKOLL „Blue Veins (Loki)“

Zeit	Songtext	Handlung
00:00:00 – 00:00:06	He stumbled into faith and thought / "God, this is ...	<i>GEGENWART</i> diverse Szenen; „Loki“ lässt sich neben seinem Bruder „Thor“ nieder und spricht auf ihn ein; T wirkt angespannt, während L ruhig bleibt
00:00:06 – 00:00:10	... all there is?"	<i>FLASHBACK</i> diverse Szenen; T und L in Rüstung und Helmen; sprechen und lachen miteinander
00:00:10 – 00:00:14	The pictures in his mind ...	<i>GEGENWART</i> diverse Szenen; L und T diskutieren; T steht auf; L bleibt sitzen und blickt nachdenklich
00:00:14 – 00:00:17	... arose	<i>FLASHBACK</i> diverse Szenen; T und L in Rüstung und Helmen; L lacht T zu, wendet sich weg und betrachtet ihn dann von der Seite
00:00:17 – 00:00:18	And began ...	<i>GEGENWART</i> T (stehend) blickt von L weg nach rechts vorne; L (sitzend) betrachtet T
00:00:18 – 00:00:20	<i>Klaviermelodie</i>	<i>FLASHBACK</i> diverse Szenen; T und L in Rüstung; T lächelt L an, der freundlich auf ihn einredet
00:00:20 – 00:00:21	... to breathe	<i>GEGENWART</i> diverse Szenen; L lächelt über seine Schulter hinweg nach oben; L steht mit beschwingtem Gesichtsausdruck auf
00:00:21 – 00:00:22	<i>Klaviermelodie</i>	<i>FLASHBACK</i> T (in Rüstung, etc.) legt L ermunternd die rechte Hand auf die Wange; L lächelt <i>GEGENWART</i> T legt L die Hand auf die Schulter; beide sehen lächelnd in die gleiche Richtung
00:00:22 – 00:00:23	And all ...	L kommt mit verschlagenem Lächeln hinter einer Säule hervor
00:00:23 – 00:00:23	... the ...	T steht vor einem Treppenaufgang; Blick nach unten
00:00:23 – 00:00:24	... gods ...	Ts und Ls Weggefährten kommen in einen Saal
00:00:24 – 00:00:24	... and ...	„Laufey“ Gesicht
00:00:24 – 00:00:25	... all ..	ein Blick auf Asgard
00:00:25 – 00:00:26	... the worlds ...	ein Blick auf Jötenheim
00:00:26 – 00:00:33	... began colliding on a backdrop of blue	diverse Szenen; T, L und ihre Gefährten kommen in Jötenheim an; Frostriesen stellen sich ihnen in den Weg; T und L kämpfen gegen Frostriesen

00:00:33 – 00:00:42	Blue lips / Blue veins	diverse Szenen; ein Frostriese hält Ls linken Arm fest, der sich blau verfärbt; der Riese und L tauschen einen misstrauischen Blick aus; L wirft einen Blick auf seinen Arm, der langsam wieder seine ursprüngliche Farbe annimmt; L verwirrt
00:00:42 – 00:00:43	<i>Melodie</i>	L tötet den Frostriesen
00:00:43 – 00:00:46	He took a step, but then felt ...	diverse Szenen; L versucht, „Odin“ zu beschwichtigen; O bringt ihn wütend zum Schweigen
00:00:46 – 00:00:48	... tired / he said “I’ll ...	diverse Szenen; O verbannt T aus Asgard; L bleibt traurig und verwirrt zurück
00:00:48 – 00:00:54	... rest a little while.”	diverse Aufnahmen von L; L wirkt niedergeschlagen, legt oft die Hand an die Stirn; Blick gesenkt
00:00:54 – 00:01:01	But when he tried to walk again / He wasn’t ...	diverse Szenen; L blickt schweigend in die Runde von Ts Gefährten, die den Blick stumm erwidern; L geht wutentbrannt aus dem Saal; L hebt in einer Kammer ein Relikt aus Jötenheim auf
00:01:01 – 00:01:03	... a child	<i>FLASHBACK</i> L als Kind, wie er einen Blick auf das Relikt wirft
00:01:03 – 00:01:04	<i>Klaviermelodie</i>	<i>GEGENWART</i> L verlässt den Saal
00:01:04 – 00:01:04	<i>Klaviermelodie</i>	L geht auf das Relikt zu
00:01:04 – 00:01:05	<i>Klaviermelodie</i>	L blickt wütend und verwirrt auf etwas bzw. jemanden
00:01:05 – 00:01:09	And all the people hurried fast / Real fast	Ts Weggefährten tauschen verunsicherte Blicke aus; laufen gemeinsam eine Treppe hinab
00:01:09 – 00:01:10	And no one ever smiled	diverse Szenen; T und O tauschen einen bestürzten Blick aus; die Gefährten versammeln sich an einer Treppe
00:01:10 – 00:01:12	<i>Klaviermelodie</i>	L legt zögernd die Hände an das Relikt und hebt es auf <i>FLASHBACK</i> L beobachtet die Diskussion zwischen T und O
00:01:12 – 00:01:14	<i>Klaviermelodie</i>	<i>GEGENWART</i> L hält das Relikt vor sich in den Händen
00:01:14 – 00:01:18	Blue Lips / Blue veins	Ls Körper hat sich blau verfärbt; er dreht sich um und fixiert mit ernster Miene einen Punkt vor ihm
00:01:18 – 00:01:27	Blue / The color of our planet from far, far away	diverse Szenen; O bricht auf der Treppe hinter L zusammen; L betrachtet O erschrocken; L kniet sich neben O hin; Wachen kommen
00:01:27 – 00:01:32	He stumbled into faith and thought, “God, this ...	diverse Szenen; eine Mischung aus <i>GEGENWART</i> und <i>FLASHBACKS</i> ; L schüttelt verwirrt den Kopf; L geht auf O zu; L blickt perplex zur Seite; L liegt als Säugling in Os Armen, sein Körper ist blau
00:01:31 – 00:01:37	... is all there is?”	<i>GEGENWART</i> L an Os Bett; O in Odinschlaf; <i>FLASHBACK</i> diverse Szenen;

		der Streit zwischen L und O; O streckt dem wutentbrannten L die Hand hin und fällt in den Odinsschlaf; L greift nach Os Hand
		<i>GEGENWART</i>
		L an Os Bett
00:01:38 – 00:01:43	The pictures in his mind arose	L blickt vor sich hin
		<i>FLASHBACK</i>
		diverse Szenen; L liegt als Säugling ind Os Armen und verliert seine blaue Färbung; Erinnerung an den Streit zwischen L und O
00:01:43 – 00:01:47	And began to breathe	diverse Szenen; L betrachtet seine Hand und erinnert sich daran, wie sie sich blau verfärbt hat; L als Säugling, wie er langsam die für ihn gewohnte Hautfarbe annimmt
00:01:47 – 00:01:48	<i>Klaviermelodie</i>	<i>FLASHBACK</i>
		O marschier mit L und T (im Kindesalter) an der Hand durch einen Gang
00:01:48 – 00:01:50	<i>Klaviermelodie</i>	<i>GEGENWART</i>
		L verlässt Os Bett und geht Treppen hinab
00:01:50 – 00:01:54	And no one saw, and no one heard	ene Mischung aus <i>GEGENWART</i> und <i>FLASHBACK</i> zeigt L, wie er den Palast verlässt – früher frohgemut, jetzt bedeutungsschwer; er geht auf Heimdall zu und macht ihn mithilfe des Relikts aus Jötenheim unschädlich
00:01:54 – 00:02:01	They just followed the lead	<i>GEGENWART</i>
		diverse Szenen; L blickt erwartungsvoll; Wachen und später die Gefährten verbeugen sich vor ihm; L vor dem Thron; L bekommt Os Speer überreicht
00:02:01 – 00:02:12	The pictures in his mind awoke / And began to breed	eine Mischung aus <i>GEGENWART</i> und <i>FLASHBACK</i> zeigt, wie Thor vor Loki tritt, um mit H zu sprechen; T wird von seinem Vater bevorzugt; L beobachtet Ts Triumph mit mürrischer Miene; L betrachtet Os Speer und wirkt unheilsvoll
00:02:12 – 00:02:14	They started out beneath the knowledge tree	L steht von Os Thron auf und wirft einen herrischen Blick auf den Bereich unter dem Thron
00:02:14 – 00:02:18	Then they chopped it down to make white picket fences	diverse Szenen; L besucht den auf der Erde gestrandeten T; T wirkt niedergeschlagen, L gefühlskalt; L versucht, Ts Hammer aus einem Krater zu ziehen und scheitert
00:02:18 – 00:02:19	And, marching along the ...	diverse Szenen; L geht in die Kammer und hetzt den Destroyer auf T
00:02:19 – 00:02:20	.. railroad tracks	diverse Szenen; T stellt sich dem Destroyer und wird von ihm durch die Luft geschleudert
00:02:20 – 00:02:23	They smile real wide for the camera lenses	diverse Szenen; mehrere Aufnahmen von L, wie er triumphierend lächelt
00:02:23 – 00:02:25	They made it past the ...	diverse Szenen; L besucht „Laufey“ in Jötenheim
00:02:25 – 00:02:26	... enemy lines	diverse Szenen; „Laufey“ wird in Asgard getötet; L hat ihn mit Os Speer ermordet
00:02:26 – 00:02:33	Just to become enslaved in the assembly lines	diverse Szenen; T taucht in Asgard auf, als L von seiner Mutter umarmt wird; T und L diskutieren; L greift T an

00:02:33 – 00:02:34	Blue lips	L macht mit Os Speer den Bifröst zu einer Waffe
00:02:34 – 00:02:39	Blue veins / Blue, the color of our planet from ...	diverse Szenen; T und L bedenken einander mit bedrohlichen Blicken; ein Kampf entbrennt zwischen den beiden
00:02:39 – 00:02:40	... far, far ...	T stellt sich vor L, der auf dem Rücken liegt
00:02:40 – 00:02:41	... away	<i>FLASHBACK</i> L und T lachen miteinander
00:02:41 – 00:02:44	Blue	<i>GEGENWART</i> diverse Szenen; Loki mit Drohgebärden
00:02:44 – 00:02:47	The most human color	diverse Szenen zeigen L geschlagen; L hält sich am Abgrund fest; L wendet sich auf der Erde von T ab; L schluckt in Jötenheim schwer
00:02:47 – 00:02:48	Blue lips	L richtet sich in eine sitzende Position auf
00:02:48 – 00:02:53	Blue veins	diverse Szenen; L hält sich an Os Speer fest, baumelt über dem Abgrund und wirft einen verzweiferten Blick auf O; O angestrengt, blickt auf L
00:02:52 – 00:02:53	The color of our ...	L und O tauschen unglückliche Blicke aus
00:02:53 – 00:02:54	... planet from ...	<i>FLASHBACK</i> T und L werfen einander als Kinder herausfordernde Blicke zu
00:02:54 – 00:02:57	... far, far away	diverse Szenen; L lässt den Speer los und fällt in den Abgrund; T (wird von O festgehalten) stößt einen verzweiferten Schrei aus
00:02:57 – 00:03:06		<i>ABSPANN</i>

PsychoCynic1231, *Blue Veins (Loki)*, hochgeladen am 18.03.2012,
<http://www.youtube.com/watch?v=fFWOUEICLW4> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

Quellenmaterial:

Thor, Regie: Kenneth Branagh, USA 2011

Regina Spektor, „Blue Veins“

SZENENPROTOKOLL „Jessica/Eric/Lorena-Family Portrait“

Zeit	Songtext	Handlung
00:00:00 – 00:00:04	Momma please stop crying, I can't stand the sound	„Lorena“ weint; unterdrückt ihr Schluchzen; Tränen laufen über ihre Wange
00:00:04 – 00:00:06	Your pain ...	„Jessica“ liegt in ihrem Bett, schlägt die Augen auf; sie richtet sich auf und blickt zur Seite
00:00:06 – 00:00:09	... is painful and its tearin' me down	„Eric“ spricht mit kalter Wut im Gesicht
00:00:09 – 00:00:12	I hear glasses ...	E packt eine Vase und wirft sie gegen die Wand
00:00:12 – 00:00:14	... breaking as I sit up ...	J liegt in ihrem Bett; sie vergräbt weinend das Gesicht in den Händen
00:00:14 – 00:00:22	... in my bed / I told dad you didn't mean those nasty things you said	diverse Szenen; J sitzt auf einem Sofa und spricht mit E, der ihr gegenüber sitzt
00:00:22 – 00:00:24	You fight about money	E geht in einem Raum herum und spricht mit wütendem Gesichtsausdruck
00:00:24 – 00:00:26	'bout me and my brother	diverse Szenen; J liegt in ihrem Bett; sie spricht am Mobiltelefon mit ihrem Bruder („Hoyt“), der ebenfalls in seinem Bett liegt
00:00:26 – 00:00:29	And this I come home to	J knöpft sich mit zornigem Seitenblick ihren Bademantel zu
00:00:29 – 00:00:33	this is my shelter / It ain't easy ...	L steht mit kaltem Gesichtsausdruck in einem Flur; sie lässt ihre Fangzähne herausschnellen
00:00:33 – 00:00:40	... growing up in World War III / Never knowing what love could be, you'll see / I don't want love to destroy me like it has ...	E und L sitzen sich gegenüber und sprechen miteinander; E wirkt kalt und distanziert; Ls Gesichtsausdruck ist spöttisch und sarkastisch
00:00:40 – 00:00:43	... done my family / Can we work	diverse Szenen; E hat den Blick auf etwas nahe vor bzw. unter ihm gerichtet und ruft jemandem außerhalb des Frames wutentbrannt etwas zu; J hat ihre Fangzähne gebleckt und faucht zurück

shygirl7, *Jessica/Eric/Lorena-Family Portrait*, hochgeladen am 08.09.2009,
<http://www.youtube.com/watch?v=jrQ6-uN2rgM> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

Quellenmaterial:

True Blood, Alan Ball, USA 2008 –

Pink, „Family Portrait“

SZENENPROTOKOLL

„Sookie Stackhouse vs. Edward Cullen“

Zeit	Songtext	Original-Dialog	Handlung
00:00:00 – 00:00:11		SS: "Dean, you're on my feet. Dean"	„Sookie Stackhouse“ liegt in einem Bett und stößt mit den Füßen gegen einen Widerstand; Halbwach spricht sie mit ihrem Hund, den sie am Fußende des Bettes erwartet; sie reibt sich die Augen und richtet sich auf
00:00:11 – 00:00:12		SS: "What the ...	„Edward Cullen“ befindet sich im Schlafzimmer und blickt im Profil nach links
00:00:12 – 00:00:13		... hell are you doing here"	SS spricht mit jemandem links von ihr; Profil nach links
00:00:13 – 00:00:15		EC: "I like watching you sleep"	mit einem leichten Lächeln spricht EC; Gesicht leicht nach links gewandt
00:00:15 – 00:00:16		SS: "Oh my god"	SS verstört; Profil nach links
00:00:16 – 00:00:18		SS: "It's you. You're the murderer"	SS frontal; SS ängstlich; spricht erst leise, dann etwas lauter; beschuldigt EC, ein Mörder zu sein
00:00:18 – 00:00:24		EC: "I ...I feel very protective of you"	EC leicht nach links gewandt; spricht zögernd
00:00:24 – 00:00:25		SS: "I want you outta here, now"	SS frontal; auffordernd, mit sicherer Stimme
00:00:25 – 00:00:32		EC: "I don't have the strength to stay away from you ...	EC leicht nach links gewandt; spricht zögernd
00:00:32 – 00:00:35		... anymore"	diverse Szenen; SS springt aus dem Bett und läuft in ihr Badezimmer; schlägt die Tür hinter sich zu
00:00:35 – 00:00:36			diverse Szenen; SS steht vor einem Angreifer, hält ein Gewehr in den Händen; lädt mit sicherer Bewegung das Gewehr;
00:00:36 – 00:00:39		EC: "I just wanna try one thing"	EC spricht frontal in Richtung der Kamera; bedächtige Stimmlage
00:00:39 – 00:00:43	<i>Intro</i>	SS: "Shut the fuck up	SS spricht leicht in Richtung rechts von der Kamera; angewiderter Gesichtsausdruck; leichte Wut in der Stimme
00:00:43 – 00:00:45	Every breath you take		SS läuft durch ein Zimmer auf eine Tür zu
00:00:45 – 00:00:48	Every move you make / Every bond ...		SS verlässt laufend das Haus; schleudert das Gewehr von sich in ein Gebüsch

00:00:48 – 00:00:48	... you break		SS läuft in einem Wald
00:00:48 – 00:00:49	Every step you take		SSs Verfolger läuft schnell durch einen Wald
00:00:49 – 00:00:51	I'll be watching you		SS blickt hinter sich; läuft durch Wald
00:00:51 – 00:00:52	Every single ...	EC: (?) "As if you could ...	EC richtet sich auf einer Anhöhe auf und ruft etwas
00:00:52 – 00:00:54	... day / Every word you say	... outrun me"	SS blickt hinter sich; läuft durch Wald
00:00:54 – 00:01:02	Every game you play / Every night you stay / I'll be watching you / Oh can't you see / You belong ...		SS erreicht im Laufschrift eine Lichtung (Friedhof); wird langsamer und blickt sich um
00:01:02 – 00:01:04	... to me	EC: "As if you could fight me off"	EC kommt sehr schnell auf der Lichtung an und bewegt sich nach links
00:01:04 – 00:01:05	My poor heart aches		SS packt einen Spaten und macht ein paar Schritte auf die Kamera zu
00:01:05 – 00:01:07	About the steps ...	EC: "... designed to kill"	EC steht regungslos; spricht in Richtung links von Kamera
00:01:07 – 00:01:07	... you take		SS führt mit dem Spaten einen Schlag Richtung links von der Kamera aus
00:01:07 – 00:01:09	Every move ...		EC liegt auf dem Boden; trauriger Blick nach leicht rechts
00:01:09 – 00:01:17	... you make / Every word you break / Every smile you fake / Every claim you stake / I'll be watching you <i>Stille</i>	SS screams out	SS holt schreiend aus und sticht mit dem Spaten auf etwas am Erdboden; der Spaten bleibt stecken und fällt langsam um; SS betrachtet etwas vor ihr auf dem Boden mit offenem Mund; Ausdruck von Ekel und Sprachlosigkeit
00:01:17 – 00:01:19			ABSPANN

SanskuRas, *Sookie Stackhouse vs. Edward Cullen*, hochgeladen am 22.09.2009,
http://www.youtube.com/watch?v=Ts_AWGt82Wc (zuletzt aufgerufen am 21.05.2012)

Quellenmaterial:

True Blood, Alan Ball, USA 2008 –
Twilight, Regie: Catherine Hardwicke, USA 2008

Millencolin, „Every Breath You Take“

SZENENPROTOKOLL

„Loki + Sif // Stay [Thor AU]“

Zeit	Songtext	Original-Dialog	Handlung
00:00:00 – 00:00:04	My whole life waiting for the right ...		<i>VERGANGENHEIT</i> <i>ASGARD</i> diverse Szenen; „Loki“ (links) kommt hinter einer Säule hervor und grinst jemandem zu; „Sif“ lächelt und geht nach links ab
00:00:04 – 00:00:14	... time / To tell you how I feel / Know I try ...	L: I'm not just saying it, it's not just a line.	<i>ZUKUNFTSVISION</i> <i>ERDE</i> diverse Szenen; L sieht auf die Skyline einer Stadt, das Gesicht von der Kamera abgewandt; L dreht sich lächelnd um; S blickt geziert zu Boden; L flüstert S etwas ins Ohr
00:00:14 – 00:00:19	... to tell you that I need you	L: I really think you are the most attractive girl I've met	<i>VERGANGENHEIT</i> <i>ASGARD</i> diverse Szenen; S und Loki blicken einander an; L lacht; S lächelt, während sie etwas isst
00:00:19 – 00:00:20	Here I am ...		<i>GEGENWART</i> <i>ERDE</i> die Reise auf die Erde wird durch einen Licht-/Farbstrudel visualisiert
00:00:20 – 00:00:25	... without you / I feel so lost but what can I do?		<i>VERGANGENHEIT</i> <i>ASGARD</i> diverse Szenen; L legt matt und traurig die Hand an die Stirn; S springt von ihrer Bank auf und geht L entgegen, der sie stumm ansieht
00:00:25 – 00:00:27	'Cause I know this ...		S sitzt an einer Tafel und schaut nachdenklich und sorgenvoll vor sich hin;
00:00:27 – 00:00:28	... love ...		S in Jötenheim; geht mit ernster Miene nach links ab
00:00:28 – 00:00:29	... seems ...		L schaut abwartend nach vorne links; senkt die Augen
00:00:29 – 00:00:38	... real / But I don't know how to feel		diverse Szenen; L steht von „Odins“ Thron auf und blickt nach unten; S erwidert kalt seinen Blick, während die Gefährten sich entfernen; S und L tauschen einen Blick aus; S sieht erschrocken zur Seite Richtung Kamera; L macht eine wütende und trotzig Miene
00:00:38 – 00:00:39	We say ...		<i>GEGENWART</i> <i>ERDE</i> L hebt traurig den Kopf

00:00:39 – 00:00:40	... goodbye in the pou-	<i>VERGANGENHEIT ASGARD</i> diverse Szenen; L blickt traurig vor sich hin; „Frigga“ tröstet S; S hat den Kopf gesenkt und spricht
00:00:40 – 00:00:50	ring rain / And I break down as you walk away / Stay, stay	diverse Szenen; L und S kämpfen Seite an Seite in Jötenheim; rufen sich etwas zu; jeder kämpft für sich; S wird niedergestoßen; L sieht sich erschrocken nach ihr um; hebt den Blick auf eine Gefahr, die ihn ablenkt; S (wieder stehend) sieht ebenfalls auf
00:00:50 – 00:00:54	'Cause all my life I've felt this way / But I could ...	diverse Szenen; L steht nachdenklich auf dem Kampffeld und hebt den Blick nach leicht links; S blickt ihn verwundert und beunruhigt an; L hebt die linke Hand und betrachtet sie
00:00:54 – 00:00:55	... never find ...	<i>GEGENWART ERDE</i> L ergreift Ss Hand
00:00:55 – 00:00:57	... the words to say	<i>VERGANGENHEIT ASGARD</i> L (sitzend) blickt starr und nachdenklich vor sich hin
00:00:57 – 00:01:00	Stay	<i>GEGENWART ERDE</i> S steht am Fenster und sieht hinaus; L geht zu ihr, bleibt aber in einigem Abstand hinter ihr stehen
00:01:00 – 00:01:03	stay	<i>VERGANGENHEIT ASGARD</i> diverse Szenen; Loki senkt mit nachdenklich geschürzten Lippen den Kopf; blickt auf seine Hand
00:01:03 – 00:01:06	Alright	<i>GEGENWART ERDE</i> S lächelt, als L die linke Hand hebt, um sie an der Schläfe zu berühren; ihr Lächeln erstirbt leicht
00:01:06 – 00:01:09	Everything is alright	<i>VERGANGENHEIT ASGARD</i> diverse Szenen; L sitzt und hebt schuldbewusst den Blick; S schaut jemanden wütend und höhnisch an, der sich leicht über ihr befindet
00:01:09 – 00:01:11	Melodie	<i>ZUKUNFTSVISION ERDE</i> L (steht neben S an einer Brüstung über einer Stadt) zieht mit geöffnetem Mund den Kopf zurück; leicht unbehaglicher Blick

00:01:11 – 00:01:14	Since you came along	VERGANGENHEIT ASGARD diverse Szenen; L mit entspannter und fröhlicher Miene; spricht mit jemandem, während er nach rechts geht; S blickt selbstbewusst über die linke Schulter und spricht; S blickt zu L hoch, der einen gekränkten Blick zur Seite wirft
00:01:14 – 00:01:15	And before ...	GEGENWART ERDE L (sitzt vor einem Diwan) und S (liegt auf dem Diwan) küssen sich
00:01:15 – 00:01:18	... you	GEGENWART ERDE diverse Szenen; S läuft mit unglücklichem Blick eine U-Bahn –Unterführung hinunter und eine Straße entlang
00:01:18 – 00:01:21	I had nowhere to run to...	L (sitzt vor einem Diwan) und S (liegt auf dem Diwan) küssen sich
00:01:19 – 00:01:23	Nothing to hold on to	VERGANGENHEIT ASGARD diverse Szenen; L spricht mit jemandem rechts von ihm; S wirft einen verletzten Blick nach links
00:01:23 – 00:01:32	I came so close to giving it up / And I wonder if you know	ZUKUNFTSVISION ERDE diverse Szenen; S senkt den Blick unter der Krempe ihres Hutes; L sieht verunsichert nach rechts; S legt mit geöffnetem Mund verzweifelt den Kopf zurück; L öffnet den Mund und seufzt
00:01:32 – 00:01:52	How it feels to let you go? / You say goodbye in the pouring rain / And I break down as you walk away / Stay, stay	VERGANGENHEIT ASGARD diverse Szenen; S und L diskutieren miteinander; zuerst bleibt L ruhig, während S hitziger wirkt; dann wirkt L verletzt, S nachdenklich; L bekommt die Oberhand; S spricht wieder erregter; L ruft mit Tränen im Gesicht; S blickt stumm und abwartend; L (ruhig und kalt) sagt ein paar Worte und verlässt den Saal; S folgt ihm ein paar Schritte, bleibt dann stehen; offenbar waren die Weggefährten Zeugen des Gesprächs
00:01:52 – 00:01:58	'Cause all my life I've felt this way / But I could never find the words to say	ZUKUNFTSVISION ERDE diverse Szenen; L schluckt schwer und wirft einen Blick auf die Seite; S steht vor L und zieht die Nase hoch, schluckt; L hat die Arme verschränkt
00:01:58 – 00:01:59	Melodie	GEGENWART ERDE S läuft eine dunkle Straße entlang auf die Kamera zu

00:01:59 – 00:02:00	Stay		<i>VERGANGENHEIT</i> <i>ASGARD</i> L schaut zu Boden
00:02:00 – 00:02:02	<i>Melodie</i>		<i>GEGENWART</i> <i>ERDE</i> S sitzt im Fond eines Wagens und sieht stumm aus dem Fenster
00:02:02 – 00:02:03	Stay		S läuft eine dunkle Straße entlang in Richtung der Kamera
00:02:03 – 00:02:06	So change your mind		<i>GEGENWART</i> <i>ERDE</i> L (augenscheinlich in einem Stiegenhaus oder einem Raum mit Galerien) blickt zuerst nach unten und dann mit nachdenklichem Blick nach oben
00:02:06 – 00:02:08	And say ...		<i>ZUKUNFTSVISION</i> <i>ERDE</i> S (mit dem Rücken zur Kamera) geht mit schweren Schritten von der Kamera weg
00:02:08 – 00:02:10	... you're mine	L: I don't enjoy hurting you	<i>GEGENWART</i> <i>ERDE</i> L sitzt in einem Stuhl; spricht mit jemandem vor ihm
00:02:10 – 00:02:12	Don't leave to-		L (vor Diwan) wirft S (am Diwan) einen vorsichtigen und nachdenklichen Blick zu
00:02:12 – 00:02:13	night		<i>ZUKUNFTSVISION</i> <i>ERDE</i> L sitzt alleine an einem gedeckten Tisch und sieht mit starr- nachdenklichem Blick zur Seite
00:02:13 – 00:02:15	<i>Melodie</i>	L: Do you still love me?	<i>GEGENWART</i> <i>ERDE</i> S steht an einem Fenster, blickt hinaus; L umarmt sie von hinten; beide wiegen sich vor und zurück
00:02:15 – 00:02:16	Stay		L lehnt in einem Fensterrahmen und blickt zur Seite; das Licht im Raum geht aus
00:02:16 – 00:02:21	Say goodbye in the pouring rain / And I break down ...		<i>VERGANGENHEIT</i> <i>ASGARD</i> S spricht mit wütend gerunzelter Stirn auf jemanden links ein; Ls Blick wirkt traurig, besiegt; L wendet sich ab
00:02:21 – 00:02:22	... as you walk ...		F legt S tröstend die Hand auf den Arm
00:02:22 – 00:02:24	... away		<i>GEGENWART</i> <i>ERDE</i> L hebt trotzig-stolz den Kopf
00:02:24 – 00:02:26	stay		S geht eine dunkle Straße entlang von der Kamera weg
00:02:26 – 00:02:28	Stay		L legt einer lächelnden S die Hand an die Schläfe; Ss Lächeln erstirbt, als er sie berührt; S schaut erschrocken

00:02:28 – 00:02:33	'Cause all my life I've felt this way / But I could ...		L (sitzend) und S (liegend) lachen miteinander; L legt S den Arm um den Nacken
00:02:33 – 00:02:37	... never find the words to say / Stay		L schaut schwer atmend nach unten und lehnt sich dann mit unglücklichem Gesicht zurück
00:02:37 – 00:02:43	Stay / stay ...		<i>ZUKUNFTSVISION</i> <i>ERDE</i> S geht Treppen hinauf und zieht L hinter sich her
00:02:43 – 00:02:46	... with me / Stay ...		L lehnt an einem Fensterrahmen und steckt mit nachdenklichem Blick die Hand in die Hosentasche
00:02:46 – 00:02:54	... with me / Stay with me / Stay with me		<i>VERGANGENHEIT</i> <i>ASGARD</i> diverse Szenen; S steht mit den anderen Gefährten und blickt nach links; L sitzt auf dem Thron, beugt sich vor und sieht nach rechts unten; angespannte Atmosphäre; L steht auf und sieht nach unten
00:02:54 – 00:03:05	Stay, stay, stay		<i>GEGENWART</i> <i>ERDE</i> S und L tanzen eng umschlungen und zärtlich miteinander;
00:03:05 – 00:03:17	Stay with me	L: I'm going to miss you Thanks, for everything	L verabschiedet sich mit Tränen im Gesicht von S und dankt ihr für alles
00:03:17 – 00:03:31			<i>ABSPANN</i>

thetrueparadisecity, *Loki + Sif // Stay [Thor AU]*, hochgeladen am 07.05.2012,
<http://www.youtube.com/watch?v=uxMyOGgDKLA> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

Quellenmaterial:

Kyle XY, Eric Bress/J. Mackye Gruber, USA 2006 – 2009
Loosie, Regie: Michael Corrente, USA 2012
Out of Time, Regie: Josh Appignanesi/Jonathan De Villiers, UK 2012
The Deep Blue Sea, Regie: Terence Davies, UK 2011
Thor, Regie: Kenneth Branagh, USA 2011

Hurts, „Stay“

SZENENPROTOKOLL „Hogwarts Founders“

Zeit	Original-Dialog / Voiceover	Handlung
00:00:00 – 00:00:07		<i>DISCLAIMER/VORSPANN</i>
00:00:07 – 00:00:13	HG: "Professor, I was wondering if you could tell us about the chamber of secrets"	<i>GEGENWART</i> „Professor Minerva McGonagall“ wird im Unterricht von „Hermione Granger“ nach der Kammer des Schreckens gefragt; HG wirkt eingeschüchtert; MM distanziert, zögernd
00:00:13 – 00:00:21	MM: „Hogwarts was founded over a thousand years ago by the four greatest witches and wizards of the age“	<i>FLASHBACK</i> schnelle Kamerafahrt über felsiges Gelände nach oben; am Gipfel angekommen erstreckt sich das Panorama eines gegenüberliegenden Felsens
00:00:21 – 00:00:25	<i>VOICEOVER</i> MM: "Godric Gryffindor"	„Godric Gryffindor“ mit ernster Miene blickt leicht nach links
00:00:25 – 00:00:28	<i>VOICEOVER</i> MM: "Helga Hufflepuff"	„Helga Hufflepuff“ ernst; Blick nach rechts
00:00:28 – 00:00:32	<i>VOICEOVER</i> MM: "Rowena Ravenclaw ..."	„Rowena Ravenclaw“ blickt nach links und senkt mit schwermütiger Miene die Augen
00:00:32 – 00:00:35	<i>VOICEOVER</i> MM: "... and Salazar Slytherin"	„Salazar Slytherin“ hebt mit arroganter Miene den Blick; Blickrichtung nach links
00:00:35 – 00:00:41	<i>VOICEOVER</i> Richter/Henker (?): "You have been denounced on the charge of witchcraft"	Eine blutende Frau steht verzweifelt an einen Pfahl gebunden
00:00:41 – 00:00:49	<i>VOICEOVER</i> R/H (?): "Such practices are banned on penalty of death"	diverse Szenen; in einer Montage wird eine Atmosphäre von Magie und Verfolgung erzeugt: eine Hexe hinter einem Herdfeuer; das Anbringen eines magischen Zeichens auf der Oberfläche von Sand; eine große Anzahl an gehetzten Männern und Frauen
00:00:49 – 00:00:53	<i>VOICEOVER</i> GG (?): "They are defenceless, so I will protect them"	ein kleiner Junge lehnt sich mit gesenktem Blick an die Brust einer Person, welche die Arme um ihn gelegt hat
00:00:53 – 00:00:55	<i>VOICEOVER</i> SS (?): "School of Magic"	Aufnahmen von einem Schloss: die neu gegründete Schule für Zauberei
00:00:55 – 00:00:58	<i>VOICEOVER</i> SS (?): "It should be taught not only how to use magic..."	jemand blättert in einem Buch mit mysteriösen Formeln und Zeichnungen
00:00:58 – 00:01:00	<i>VOICEOVER</i> SS: "... but how to control it"	in der Hand einer Person bewegt sich ein runder, durchsichtiger Gegenstand der mit sich bewegendem Licht gefüllt ist
00:01:00 – 00:01:03	<i>VOICEOVER</i> GG: "Our doom will come"	GG steht vor einer Plattform in felsigem Gelände und wendet den Blick hinter sich; wirkt skeptisch
00:01:03 – 00:01:07	<i>VOICEOVER</i> GG: "The bravest ours"	GG wählt die mutigsten Kinder, um sie die Magie zu lehren; ein kleiner Junge kämpft mit dem Holzsword gegen einen Gleichaltrigen

00:01:07 – 00:01:12	<i>Melodie</i>		diverse Szenen; GG hält sein Schwert mit der Aufschrift "Godric Gryffindor" in seiner Hand und betrachtet es
00:01:12 – 00:01:21		VOICEOVER RR: "The wisest of all beings"	diverse Szenen; RR wählt die Schülerinnen und Schüler mit dem schärfsten Verstand; eine weibliche Hand streicht über einen Kerzenständer; RR setzt ihr Diadem auf die Stirn
00:01:21 – 00:01:28		VOICEOVER SS: "Pure Blood"	diverse Szenen; SS entscheidet sich, Kinder mit reinem Blut auszubilden; eine magische Familie prostet einander zu; eine männliche Hand öffnet ein Medaillon; SS wendet sich in Richtung der Kamera
00:01:28 – 00:01:36		VOICEOVER HH: "As long as they're children I will teach them"	diverse Szenen; HH lehrt alle Kinder ohne Unterschied; eine junge Frau steht vor einer Schulkasse, die Kinder vor ihr heben die Hand; ein goldener Kelch wird in einer Holzschatulle präsentiert; HH blickt auf etwas rechts neben der Kamera
00:01:36 – 00:01:41	<i>Melodie</i>		zwei junge Mädchen und zwei junge Knaben steigen die Treppen zu zwei weißen Stühlen empor
00:01:41 – 00:01:44	<i>Melodie</i>		Kameraschwenk aus der Ferne auf das Zauberschloss
00:01:44 – 00:01:54	<i>Melodie</i>		diverse Szenen; in einer Montage werden unterschiedliche magische Vorgänge oder Lernprozesse gezeigt: ein Zauber; Feuer in der offenen Hand; Lesen aus einer Wasseroberfläche; Umblättern in einem alten Buch; eine Kristallkugel
00:01:54 – 00:02:16	<i>Melodie</i>		diverse Szenen; in einer Montage wird die erste Zeit der neuen Schule als fröhlich und unbeschwert dargestellt: eine tanzende Schülerin, HH bekommt von GG einen Kelch überreicht, HH wird im Tanz hochgehoben, GG betritt lachend ein Zimmer, Schüler laufen mit bunten Bändern über eine Wiese, Kinder wickeln einen lachenden SS in rote Bänder ein, tanzende Pärchen auf einem Ball, RR umarmt lachend GG
00:02:16 – 00:02:19		VOICEOVER MM: "Salazar Slytherin wished to be more selective about..."	SS zerknüllt mit wütendem, leicht besiegtm Gesichtsausdruck ein Blatt Pergament
00:02:19 – 00:02:21		VOICEOVER MM: "... the students admitted to Hogwarts"	Schülerinnen und Schüler eilen durch die Gänge des Schlosses
00:02:21 – 00:02:28		VOICEOVER MM: "He believed, magical learning should be kept within all-magic families, in other words, pure-bloods"	diverse Szenen; ein Schüler beißt nachdenklich in seinen Griffel; eine Schülerin blickt herausfordernd und abwartend in die Kamera
00:02:28 – 00:02:32		VOICEOVER GG: "Why do you hate them so much?"	die Montage der folgenden Szenen ist als durchgehendes Gespräch zwischen den einzelnen Gründerinnen und Gründern zu verstehen: GG fragt SS, warum er die Schülerinnen und Schüler, die nicht reinblütig sind, so verabscheut; SS blickt sein Gegenüber verachtend an und zeigt den Anflug eines hämischen Lächelns
00:02:32 – 00:02:35		VOICEOVER SS: "I'd like you to hate them either. They're a different ..."	SS antwortet; GG reagiert mit Abscheu

00:02:35 – 00:02:40	<i>VOICEOVER</i> SS: "... breed. We can redistribute power where we think	RR hebt mit trauriger Miene den Blick in Richtung Kamera
00:02:40 – 00:02:44	<i>VOICEOVER</i> SS "... fit. But if you don't take it in the same way" <i>ORIGINAL-DIALOG</i> HH: "Your words are poison"	HH klagt über SSs Worte
00:02:44 – 00:02:49	<i>ORIGINAL-DIALOG? (EHER VOICEOVER)</i> SS: "The wolf rules, not the sheep"	SS spricht mit ruhiger, abschätziger Miene
00:02:49 – 00:02:52	<i>VOICEOVER</i> SS: "I will kill them all"	HH blickt fassungslos auf ihr Gegenüber (links von ihr)
00:02:52 – 00:02:54	<i>ORIGINAL-DIALOG</i> GG: "Then I should die as one of them"	GG tritt vor und verteidigt seine Position
00:02:54 – 00:02:57	<i>Melodie</i>	SS starrt mit ausdrucksloser Miene auf sein Gegenüber (in Richtung der Kamera)
00:02:57 – 00:03:01	<i>ORIGINAL-DIALOG? (EHER VOICEOVER)</i> RR: "You must not be so severe about yourself. We could not have foreseen this"	RR steht hinter GG, beide mit Blick Richtung Kamera; RR wirkt gefasst; GG blickt zweifelnd
00:03:01 – 00:03:11	<i>VOICEOVER</i> RR: "In your time you will face the same evil and you will defeat it" GG: "People will lose hope"	diverse Szenen; eine Montage führt von einem geschlagenen, aber kampfbereiten SS in die Zukunft (in die Gegenwart „Harry Potters“); eine Gestalt (HP) geht mit erhobenem Zauberstab durch die Kammer des Schreckens, die von SS erbaut wurde; eine vermummte Gestalt schreitet einen Gang entlang;
00:03:11 – 00:03:14	<i>Melodie</i>	GG mit hoffnungslosem Gesichtsausdruck, der eine Gestalt ihm gegenüber anblickt
00:03:14 – 00:03:16	<i>ORIGINAL-DIALOG</i> RR: "There is still hope"	RR spricht GG Mut zu
00:03:16 – 00:03:18	<i>Melodie</i>	SS schlägt die Hände vor dem Gesicht zusammen
00:03:18 – 00:03:20	<i>Melodie</i>	HH blickt schwer atmend vor dem Schloss nach links
00:03:20 – 00:03:22	<i>Melodie</i>	GG (blutend) richtet sich taumelnd auf
00:03:22 – 00:03:24	<i>Melodie</i>	RR unterdrückt ein Schluchzen; Blick nach rechts
00:03:24 – 00:03:29	MM: "The chamber of secrets. It is said to be the home of a monster"	<i>SCHWARZBLENDE</i> <i>GEGENWART</i> MM erzählt von der Kammer des Schreckens
00:03:29 – 00:03:30	<i>Melodie</i>	<i>FLASHFORWARD</i> ein Bild des jungen Tom Riddle/Lord Voldemort blitzt für einen kurzem Moment als Bedrohung einer Gefahr für HP und seine Freunde auf
00:03:30 – 00:03:38	<i>Melodie</i>	<i>ABSPANN</i> eingblendeter Titel; dahinter die Portraits der vier Gründer GG, HH, RR und SS
00:03:38 – 00:03:42		<i>SCHWARZBLENDE</i> <i>ABSPANN</i> eingblendeter Username

mozart4302, *Hogwarts Founders*, hochgeladen am 22.02.2010,
<http://www.youtube.com/watch?v=gnUa3Llc5xw> (zuletzt aufgerufen am 16.10.2012)

Quellenmaterial:

An Officer and a Gentleman, Regie: Taylor Hackford, USA 1982
Beowulf, Regie: Robert Zemeckis, USA 2007
Braveheart, Regie: Mel Gibson, USA 1995
Dollhouse, Joss Whedon, USA 2009 – 2010
Elizabeth, Regie: Shekhar Kapur, UK 1998
Gladiator, Regie: Ridley Scott, USA/UK 2000
Harry Potter and the Philosopher's Stone, Regie: Chris Columbus, UK/USA 2001
Harry Potter and the Chamber of Secrets, Regie: Chris Columbus, UK/USA 2002
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, Regie: Alfonso Cuarón, UK/USA 2004
Harry Potter and the Goblet of Fire, Regie: Mike Newell, UK/USA 2005
Harry Potter and the Order of the Phoenix, Regie: David Yates, UK/USA 2007
Harry Potter and the Half-Blood Prince, Regie: David Yates, UK/USA 2009
Heroes, Tim Kring, USA 2006 – 2010
Halloweentown, Regie: Duwayne Dunham, USA 1998
Jane Eyre, Regie: Susanna White, UK 2006
King Arthur, Regie: Antoine Fuqua, USA/UK/IRL 2004
Matilda, Regie: Danny DeVito, USA 1996
Merlin, Julian Jones/Jake Michie/Johnny Capps/Julian Murphy, UK 2008 – 2012
Merlin, Regie: Steve Barron, USA 1998
Minority Report, Regie: Steven Spielberg, USA 2002
Pride and Prejudice, Regie: Simon Langton, UK 1995
Pride and Prejudice, Regie: Joe Wright, UK 2005
Sense and Sensibility, Regie: Ang Lee, UK/USA 1995
Sleepy Hollow, Regie: Tim Burton, USA 1995
Spartacus: Blood and Sand, Steven S. DeKnight, USA 2010
The Dark Knight, Regie: Christopher Nolan, USA/UK 2008
The Lord of the Rings I – III, Regie: Peter Jackson, NZ/UK/USA/ 2001 – 2003
The Tudors, Michael Hirst, CAN/IRL 2007 – 2010
Tristan & Isolde, Regie: Kevin Reynolds, UK/BRD/CZ 2006
Underworld, Regie: Len Wiseman, UK/BRD/HU/USA 2003

Immediate Music, „Ritual“
X Ray Dog, „The Chosen One“
X Ray Dog, „Voyage Quest“

SZENENPROTOKOLL

„Empty Chairs at Empty Tables – Marauders“

Zeit	Songtext	Handlung
00:00:00 – 00:00:07	<i>Intro</i>	<i>GEGENWART</i> „Remus“ wacht im Zug nach Hogwarts auf
00:00:07 – 00:00:13	There's a grief that can't be spoken / There's ...	R und „Harry“ stehen an der Brücke zum Schloss; R erzählt H von etwas
00:00:13 – 00:00:20	... a pain a pain goes on and on / Empty chairs at empty tables	H (R?) sitzt auf seinem Bett; neben dem Bett steht ein Bild von Hs Eltern, „James“ und „Lily“
00:00:20 – 00:00:26	Now my friends are dead and gone	<i>FLASHBACK</i> J und L laufen eine Straße entlang; „Sirius“ läuft ihnen nach und holt sie ein
00:00:26 – 00:00:35	Here they talked of revolution / Here it was ...	<i>GEGENWART</i> „Hagrid“ betritt mit H den Tropfenden Kessel in London, wo ein paar Leute zusammensitzen
00:00:35 – 00:00:59	... they lit the flame / Here they sang about 'tomorrow' / And tomorrow never came / From the table in the corner / They could see a world reborn	<i>FLASHBACK</i> S und J kommen diskutierend im leeren Tropfenden Kessel an; nehmen ein paar Stühle von einem Tisch, wo sie sich zusammensetzen wollen; sitzen mit dampfenden Tassen bei einem Tisch; L kommt herein und spricht die beiden an; J lächelt schüchtern
00:00:59 – 00:01:05	And they rose with voices ringing / I can hear ...	<i>GEGENWART</i> R führt H im Verbotenen Wald herum und spricht mit ihm
00:01:05 – 00:01:09	... them now! The very ...	<i>FLASHBACK</i> S und R stehen auf einer Wiese und reden miteinander; beide tragen eine Bierdose in der Hand
00:01:09 – 00:01:22	words that they had sung / Became their last communion / On the lonely barricade ...	diverse Szenen; J wird angegriffen; im Nebenzimmer versucht L, H zu schützen und wird getötet; der Tumult im Haus verstummt
00:01:22 – 00:01:27	... at dawn	<i>GEGENWART</i> R steht in einem leeren Klassenzimmer und schaut zu Boden
00:01:27 – 00:01:33	Oh my friends, my friends forgive me	<i>FLASHBACK</i> J, „Peter“ (R?) und S stehen an einer Brüstung und lachen
00:01:33 – 00:01:38	That I live and you are gone	<i>GEGENWART</i> R steht im Klassenzimmer und spricht mit jemandem im Off-Bereich mit ernster Miene
00:01:38 – 00:01:41	There's a grief that can't be spoken	R beschützt H während einer Unterrichtsstunde vor einem Irrwicht, einem magischen Wesen
00:01:41 – 00:01:48	There's a pain goes on and on	<i>FLASHBACK</i> R verwandelt sich in einer Vollmondnacht in einen Werwolf; S versucht, ihn zu beruhigen; die Schüler fürchten sich
00:01:48 – 00:01:53	Phantom faces at the window	<i>GEGENWART</i> H steht vor einem Spiegel, der ihm die Gesichter seiner Eltern zeigt
00:01:53 – 00:01:57	Phantom shadows on the floor	<i>FLASHBACK</i> R beschützt H vor einem Irrwicht, der die Gestalt eines Vollmondes annimmt
00:01:57 – 00:02:00	Empty chairs at empty tables	R blickt einen realen Vollmond an, der hinter einer Wolke auftaucht
00:02:00 – 00:02:07	Where my friends will meet no more	L liegt in ihrem Bett; sie hat einen ernsten, traurigen Gesichtsausdruck und schlüpft tiefer unter die Decke

00:02:07 –	Oh my friends, my friends, don't ask	R verwandelt sich unter dem Vollmond in einen Werwolf;
00:02:18	me / What your sacrifice was for	S kommt hinzu und umarmt ihn, um die Verwandlung zu verzögern
00:02:18 –	Empty chairs at empty tables / Where	S, L und J sitzen zusammen und lachen
00:02:31	my friends will meet no more	
00:02:31 –	<i>Outro</i>	<i>GEGENWART</i>
00:02:43		R verlässt das Zugabteil, wendet sich zur Kamera und spricht mit jemandem außerhalb des Frames, bevor er nach rechts aus dem Bild geht und sich die Tür schließt
00:02:43 –		<i>ABSPANN</i>
00:02:57		

blondetitch, *Empty Chairs at Empty Tables – Marauders*, hochgeladen am 23.05.2007,
http://www.youtube.com/watch?v=xYN_cHIQIOs (zuletzt aufgerufen am 05.11.2012)

Quellenmaterial:

Harry Potter and the Philosopher's Stone, Regie: Chris Columbus, UK/USA 2001
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, Regie: Alfonso Cuarón, UK/USA 2004
State of Grace, Regie: Phil Joanou, USA 1990

Les Misérables Original London Cast, „Empty Chairs at Empty Tables“

SZENENPROTOKOLL

„Always Pure? Sirius and Regulus Black“

Zeit	Songtext	Handlung
00:00:00 – 00:00:07	<i>Intro</i> Just have a little...	<i>VORSPANN</i> Bild eines Kometen; eingblendeter Titel: „Toujours Pur. The Black Brothers“
00:00:07 – 00:00:13	... patience / I'm still hurting from a ...	<i>BEGINN VIDEO</i> schnelle Kamerafahrt in einem Wald bzw. auf einer Wiese
00:00:13 – 00:00:17	... love I lost / I'm feeling your frus-	Schüler laufen auf einer steinigen Treppe auf den Hogwarts-Gründen hinab; Hogwarts im Hintergrund
00:00:17 – 00:00:22	tration	„Regulus“ beißt sich auf die Lippe und senkt die Augen
00:00:22 – 00:00:24	Any minute all the ...	eine Frau (die Mutter?) spricht mit ruhiger, distanzierter Miene
00:00:24 – 00:00:27	... pain will Stopp	R geht auf der Wiese ein paar Schritte nach vor; schaut ernst geradeaus
00:00:27 – 00:00:32	Just hold me close inside your ...	„Sirius“ geht einen Gang in einem Lokal entlang; seine Miene ist ernst und freudlos
00:00:32 – 00:00:34	... arms tonight	R sitzt in einem Stuhl; seine linke Hand spielt mit einer Teetasse an einem Beistelltisch; er wendet den Blick nach links neben der Kamera
00:00:34 – 00:00:36	Don't be too hard on ...	S steht an einer Straße; fegt sich mit einer Kopfbewegung die Haare aus dem Gesicht; wendet mit einem Seufzen den leicht entnervten Blick ab
00:00:36 – 00:00:38	... my emotions	eine Kutsche fährt eine Straße entlang, weg von der Kamera
00:00:38 – 00:00:43	'Cause I ...	ein junger Mann zieht einen schweren Koffer auf dem Bürgersteig hinter sich her
00:00:43 – 00:00:45	... need ...	Kamerafahrt im Wald; Baumkronen
00:00:45 – 00:00:46	... ti-	S sitzt auf einem Stuhl; sein unfreundlicher Blick und sein ausgestreckter Zeigefinger richten sich auf ...
00:00:46 – 00:00:48	me	... R, der streitlustig zurückredet und dann den Kopf abwendet
00:00:48 – 00:00:51	My heart is numb, has no ...	S, Zigarette in der Hand, wendet sich anderen, die an seinem Tisch sitzen zu; S lacht
00:00:51 – 00:00:53	... feeling / So while I'm still ...	R ist aufgestanden und spricht mit wütender Miene auf jemanden vor ihm ein
00:00:53 – 00:00:57	... healing / Just try ...	S sitzt an der Bar, sein Blick ist abgewandt; zieht an seiner Zigarette und blickt kurz seitlich nach hinten
00:00:57 – 00:01:01	<i>Melodie</i>	diverse Szenen; Hogwarts bei Nacht; ein Falltor schließt sich
00:01:01 – 00:01:04	... and have a little patience	S sitzt, Zigarette im Mund, in einem Lokal an einen Tisch; schlägt mit der Hand auf die Tischplatte und wendet sich einem Sitznachbarn zu
00:01:04 – 00:01:11	I really wanna start over again	R liest aufmerksam und mit leicht überraschtem Gesichtsausdruck einen Brief

00:01:11 – 00:01:15	I know you wanna be my salvation	S steht an einer Mauer und wirft jemandem einen abwartenden Blick zu
00:01:15 – 00:01:19	The one that I can always ...	vermummte Gestalten mit Spitzhüten und Fackeln gehen einen Weg entlang an Zelten vorbei
00:01:19 – 00:01:21	... depend	R blickt auf, seine Miene ist starr und leicht getrübt
00:01:21 – 00:01:23	I'll try to ...	ein Dunkles Mal zeichnet sich auf einem Unterarm ab
00:01:23 – 00:01:26	... be strong / Believe me ...	S spricht auf jemanden ein, der neben ihm steht; er senkt leicht angriffslustig den Kopf
00:01:26 – 00:01:34	... strong / Believe me I'm trying to move on / It's complicated but understand me	R arbeitet sich angestrengt eine Treppe hoch; er blickt gehetzt um sich
00:01:34 – 00:01:35	'Cause I	vermummte Gestalten mit Spitzhüten an einem Feuer
00:01:35 – 00:01:37	I	S lacht und geht in Richtung Kamera ab
00:01:37 – 00:01:39	I	„Voldemort“ richtet seinen Zauberstab auf jemanden links neben der Kamera
00:01:39 – 00:01:41	Need ti...	R steht am Treppenansatz und blickt verzweifelt und hilfeschend nach oben
00:01:41 – 00:01:52	.. me / My heart is numb, has no feeling / So while I'm still healing / Just try ...	diverse Szenen; S springt aus einem Sessel auf und wirft jemanden (R?) aus seiner Wohnung; spuckt ihm mit angewidertem Blick hinterher
00:01:52 – 00:02:00	... and have a little patience, yeah	R geht mit starrem Blick auf einer Wiese Richtung Kamera
00:02:00 – 00:02:09	And have a little patience, yeah / 'Cause the scars run so deep / Its been hard	diverse Szenen; R steht inmitten von zerstörten und verbrannten Zelten und richtet den Zauberstab auf den Himmel; am Himmel erscheint das Abbild des Dunklen Mals
00:02:09 – 00:02:14	But I have to belie-	Bild eines Kometen, das von dem Abbild einer Hand (?) abgelöst wird
00:02:14 – 00:02:15	ve	V spricht einen Zauber aus
00:02:15 – 00:02:17	Have a little ...	<i>SCHWARZBLENDE</i>
00:02:17 – 00:02:22	... patience	Kamerafahrt über eine Wiese
00:02:22 – 00:02:24	Have a little patience	diverse Szenen; V foltert R; R windet sich auf der Wiese
00:02:24 – 00:02:32	Oh / 'Cause I	R richtet sein blutverschmiertes Gesicht nach oben
00:02:32 – 00:02:37	I just need time	das Bild des schreienden S nach seiner Verhaftung und Einlieferung in Askaban erscheint in der Zeitung (Fahndungsfoto)
00:02:37 – 00:02:44	My heart is numb, has no feeling / So while I'm still	eine Hand (von R?) nimmt ein Medaillon von einem Beistelltisch
00:02:44 – 00:02:49	Just try ...	R richtet sein blutverschmiertes Gesicht nach oben; wankt leicht
00:02:49 – 00:02:53	... and have a little patience	Kranfahrt über ein zerstörtes Feld von Häusern oder Zelten

00:02:53 – 00:02:59	Have a little patience	Einblendung: "The Black Brothers" "Sirius"	ABSPANN
00:02:59 – 00:03:03	My heart id numb, has no feeling	Standbild von S	
00:03:03 – 00:03:05	So while I'm still ...	Einblendung: "Regulus"	
00:03:05 – 00:03:08	... healing / Just try ...	Standbild von R	
00:03:08 – 00:03:13	... and have a little	das Wappen der Familie Black	
00:03:13 – 00:03:38	patience		CREDITS

jointhedarksidetoday, *Always Pure? Sirius and Regulus Black*, hochgeladen am 18.04.2007,
<http://www.youtube.com/watch?v=EkiMb5F4e4E> (zuletzt aufgerufen am 06.11.2012)

Quellenmaterial:

Charles II: The Power and the Passion, Regie: Joe Wright, UK 2003

Harry Potter I – VII, Regie: Chris Columbus/Alfonso Cuarón/Mike Newell/David Yates, UK/USA 2001 – 2012

Middlemarch, Regie: Anthony Page, UK 1994

State of Grace, Regie: Phil Joanou, USA 1990

Take That, „Patience“

SZENENPROTOKOLL

„Battle for the Sun (Thor / Loki)“

Zeit	Songtext	Handlung
00:00:00 – 00:00:03	<i>Intro</i>	diverse Szenen; Ansichten von Asgard
00:00:03 – 00:00:12	<i>Intro</i>	diverse Szenen; „Thors“ und „Lokis“ Kindheit; T und L erfahren die Geschichte um den <i>casket of ancient winters</i> ; T und L buhlen um die Gunst ihres Vaters „Odin“
00:00:12 – 00:00:24	<i>Intro</i>	diverse Szenen; Ts Krönungsfeier; T schreitet stolz und selbstbewusst zu seiner Krönung; L wütend, enttäuscht
00:00:24 – 00:00:28	I, I ...	diverse Szenen; L hämisch; entwickelt einen niederträchtigen Plan
00:00:28 – 00:00:30	... I will ...	diverse Szenen; L wirft T neben ihm einen Blick zu
00:00:30 – 00:00:32	... battle for the sun ...	der junge L beobachtet seinen Bruder, der Gesten der Entschlossenheit und des Kampfes ausführt
00:00:32 – 00:00:37	..., sun, sun	diverse Szenen; der erwachsene T führt dieselben Gesten aus, während L ihm einen Blick zuwirft; L geht ab
00:00:37 – 00:00:41	And I, I ...	diverse Szenen; L in <i>close-up</i>
00:00:41 – 00:00:42	... I won't ...	L setzt sich zu T und spricht mit ihm
00:00:42 – 00:00:50	... stop until I'm done, done, done	diverse Szenen; L beobachtet, wie O T wutentbrannt ins Exil schickt
00:00:50 – 00:00:54	You, you ...	diverse Szenen; T in selbstbewusster Haltung, marschiert Richtung Kamera
00:00:54 – 00:01:02	... you are getting in the way, way, way	diverse Szenen; L ernst; L besucht den niedergeschlagenen T auf der Erde; wendet sich von ihm ab
00:01:02 – 00:01:15	And I, I, I have nothing left to say, say, say	diverse Szenen; L hebt den <i>casket of ancient winters</i> hoch; spricht mit kalter Wut; steigert sich ins Rasende; wendet sich von seinen Gesprächspartnern ab und geht
00:01:15 – 00:01:21	Dream brother ...	Ts Rüstung fügt sich zusammen; T ergreift seinen Hammer Mjölmir; eingblendeter Text: „Dream BROTHER“
00:01:21 – 00:01:24	... my killer ...	diverse Szenen; L erst nachdenklich, dann sich lächelnd umwendend eingblendeter Text: „My KILLER“
00:01:24 – 00:01:29	... my lover	L steht auf; T ergreift anerkennend Ls Schulter eingblendeter Text: „My LOVER“

00:01:29 – 00:01:42	Dream Brother, my killer, my lover	L und T im vertraulichen Gespräch eingblendeter Text: „Dream BROTHER“ „My KILLER“ „My LOVER“
00:01:42 – 00:01:43	I ...	L als Kind; nachdenklich
00:01:43 – 00:01:44	... I ...	L als Erwachsener; argwöhnisch
00:01:44 – 00:01:48	... I will battle for the sun ...	L wendet sich um; seine Hautfarbe ist blau
00:01:48 – 00:01:54	... sun, sun, sun / 'Cause ...	diverse Szenen; L hält Os Zepher und lächelt; Bilder von Asgard
00:01:54 – 00:01:57	... I, I, I ...	diverse Szenen; L als Erwachsener und als Säugling im Arm seines Adoptivvaters O
00:01:57 – 00:02:06	... have stared down the barrel of a gun, gun, gun, gun, gun, gun, gun	diverse Szenen; ein Frostriese hält Ls Arm fest, der sich blau verfärbt; beide tauschen misstrauische Blicke aus; L tötet den Frostriese; „Laufey“ steht auf
00:02:06 – 00:02:07	No fun	L tötet „Laufey“ mit seinem Speer
00:02:07 – 00:02:15	You, you, you, you, you, you are a cheap and nasty fake, fake ...	diverse Szenen; T kämpft mit Imponiergehabe; L beobachtet ihn emotionslos
00:02:15 – 00:02:19	... fake, fake, fake, fake / And ...	diverse Szenen; „Frigga“ umarmt L, sieht dann T und fällt ihm in die Arme
00:02:19 – 00:02:24	... I, I, I, I, I am the ...	diverse Szenen; L als König von Asgard auf dem Thron oder im Thronsaal; erteilt einen Befehl
00:02:24 – 00:02:45	... bones you bones you couldn't break, break, break, break, break, break, break, break / Dream brother, my killer, my lover	diverse Szenen; der „Destroyer“ kämpft gegen T, erbitterter Kampf zwischen T und L, in dem L vorerst überlegen scheint
00:02:45 – 00:02:54	Dream brother, my killer ...	diverse Szenen; T stellt sich dem „Destroyer“ in den Weg; besiegt ihn
00:02:54 – 00:02:56	... my lov-	L im Thronsaal
00:02:56 – 00:02:57	-er	T lächelt
00:02:57 – 00:03:00	Dre-	T hält Mjölner gegen Himmel
00:03:00 – 00:03:04	-am brother ...	diverse Szenen; L hält die Zügel eines Pferdes und beobachtet lächelnd, wie T auf ein Pferd steigt
00:03:04 – 00:03:05	... my ...	L verdutzt
00:03:05 – 00:03:08	... killer, my ...	T ohne Hemd
00:03:08 – 00:03:09	... lov-	L erstaunt
00:03:09 – 00:03:12	-er	T ohne Hemd verlässt das Badezimmer
00:03:12 – 00:03:27	Dream brother, my killer, my lover	diverse Szenen; L attackiert T, als dieser die Brücke zwischen den Welten zerstört;

Explosion;
T und L werden durch die Luft gewirbelt;
L lässt den rettenden Speer los und fällt in den Abgrund

eingblendeter Text:
„My LOVER“

00:03:27 – I, I ...
00:03:30

L steht neben „Solveig“ und lächelt seinem Spiegelbild zu

00:03:30 – ... I will ...
00:03:32

panning shot von Manhattan

00:03:32 – ... battle for the sun
00:03:35

diverse Szenen;
L teleportiert sich in ein Labor auf der Erde;
richtet sich mit finsterem Blick auf

00:03:35 –
00:03:42

ABSPANN

KarlaFrazetti, *Battle for the Sun (Thor / Loki)*, hochgeladen am 22.02.2012,
<http://www.youtube.com/watch?v=GumdgWa6N3k> (zuletzt aufgerufen am 10.06.2012)

Quellenmaterial:

Marvel's The Avengers, Regie: Joss Whedon, USA 2012

Thor, Regie: Kenneth Branagh, USA 2011

Placebo, „Battle for the Sun“

SZENENPROTOKOLL

„Bonnie / Damon / Eric – Witches’ Blood“

Zeit	Songtext	Original-Dialog	Handlung
00:00:00 – 00:00:07	<i>Intro</i>	G: You should not have come. I fear it is not safe for you here	GEGENWART diverse Szenen; „Godric“ teilt „Bonnie“ und „Damon“ mit, dass sie nicht zu ihm hätten kommen sollen, da er für ihre Sicherheit nicht garantieren kann; D liegt auf dem Boden, offenbar wurde er attackiert; B beobachtet G argwöhnisch
00:00:07 – 00:00:12	<i>Intro</i> Yeah		D (nun in stehender Position) tauscht mit B einen skeptisch- ängstlichen Blick aus
00:00:12 – 00:00:20	<i>Intro</i>	G: You have disrupted the peace in my own home. I could snap you like a twig	diverse Szenen; G warnt D; D nickt verständnisvoll
00:00:20 – 00:00:24	<i>Intro</i>	B: No one gets hurt	diverse Szenen; B macht G klar, dass sie keine Verletzten duldet; G nickt
00:00:24 – 00:00:31	I hear you breathing in / Another day begins		diverse Szenen; D und Eric diskutieren; E wirkt ernsthaft; Ds Gesichtsausdruck ist selbstsicher
00:00:31 - 00:00:41	The stars are falling out / My dreams ...	E: Now they are coming for you and I owe you	diverse Szenen; E sagt B, dass er ihr etwas schuldig ist B reagiert stumm; E steht auf und geht
00:00:31 – 00:00:45	... are fading now, fading out		diverse Szenen; B schließt die Augen; D macht eine verletzte Miene; B spricht mit ihm;
00:00:45 – 00:00:49	I've been keeping my eyes ...		diverse Szenen; G und E tauschen einen Blick aus
00:00:45 – 00:01:03	... wide open / I've been keeping my eyes wide open / Your love is a symphony		diverse Szenen; E spricht auf einer Veranda lächelnd mit B; B wirkt zurückhaltend; E bemerkt jemanden und blickt ruckartig zur Seite; D taucht auf der Veranda und geht an den beiden vorbei; B tauscht einen Blick mit ihm und wirkt ertappt
00:01:03 – 00:01:12	All around me / Running through me		diverse Szenen; E und B befinden sich in einem Zimmer; beide wirken ernst, E enttäuscht; E beobachtet B; D betritt das Zimmer; E spricht ihn an, ohne ihn anzusehen; D und E unterhalten sich mit angespannten Gesichtern;

00:01:12 – 00:01:17	Your love is a melody		diverse Szenen: D verlässt das Zimmer; B folgt ihm nach einem letzten Blick auf E E bleibt mit verletzter Miene zurück
00:01:17 – 00:01:21	Underneath me / Running to ...		B wird von zwei Unbekannten angegriffen
00:01:21 – 00:01:29	... me / Oh, your love is a song		diverse Szenen: B wurde entführt; D sucht die Entführer auf, die ihm B präsentieren; D kann das Haus nicht betreten und ist verzweifelt
00:01:29 – 00:01:36	The dawn is fire bright / Against the city lights		diverse Szenen: E taucht auf und rettet B; D kann dabei nur zusehen
00:01:36 – 00:01:40	<i>Zwischenspiel</i>		diverse Szenen; G kommt hinzu
00:01:40 – 00:01:51	The clouds are glowing now / The moon is blacking out, is blacking out	G: Do you love him?	diverse Szenen; G fragt B, ob sie D liebt; B gibt keine Antwort; E betritt das Zimmer mit erwartungsvollem Blick; D schaut gespannt und betreten
00:01:51 – 00:02:06	So I've been keeping my mind wide open / I've been keeping my mind wide open, yeah		diverse Szenen; E stellt B zur Rede; B weint; E küsst B; D überrascht die beiden und reißt E von B weg; D schlägt E ins Gesicht; B versucht zu erklären; D verlässt mit angewidertem Blick das Zimmer
00:02:06 – 00:02:12	Your love is a symphony All around ...		diverse Szenen; D fährt in einem Wagen und spricht dort mit finsterner Miene mit B; B defensiv
00:02:12 – 00:02:16	... me		G stellt E zur Rede; E kniet vor ihm, weint;
00:02:16 – 00:02:20	Running through me /	E: They came for you	<i>FLASHBACK</i> diverse Szenen; E sucht „Emily“ auf und warnt sie
00:02:20 – 00:02:24	Your love is a melody/ Underneath ...		<i>GEGENWART</i> diverse Szenen; G spricht mit E; E bricht weinend zusammen
00:02:24 – 00:02:35	... me / Running to me / Oh, your love is a ...		D diskutiert mit B; D offensiv; B in der Defensive
00:02:35 – 00:02:44	... song / Your love is a song / Oh, your love is a ...	P: He is going to get her anyway sooner or later E: No. I won't do that to her	diverse Szenen; „Pam“ erklärt E, dass D B ohnehin eines Tages bekommen wird; E erwidert, dass er das nicht zulassen wird; G hört schweigend zu
00:02:44 – 00:02:52	... song / Your love is strong	B: I know where I stand and I know where you stand but where do we stand ?	diverse Szenen; B diskutiert mit D über ihre gemeinsame Zukunft; D zurückhaltend

00:02:52 – 00:03:00	With my eyes wide open / I've got my eyes ...		<i>FLASHBACK</i> diverse Szenen; D und B teilen ihr Blut miteinander
00:03:00 – 00:03:14	... wide open	B: Witchcraft has its limits, if I push too hard it pushes back Don't... don't tell anyone	diverse Szenen; B spricht mit E über ihre Gabe und darüber, was sie mit D getan hat
00:03:14 – 00:03:26	Your love is a symphony / All around me	D: I don't deserve you It's because I love you that I can't be selfish with you	<i>GEGENWART</i> diverse Szenen; D erklärt einer erschütterten B, dass er sie nicht verdient hat
00:03:26 – 00:03:32	Running through me / Your love is a ...	B: I don't know what's happening to me	diverse Szenen B erklärt E ihre Verwirrung über die Situation; E lächelt sie an
00:03:32 – 00:03:38	... melody / Underneath me		diverse Szenen; D ist verzweifelt; („Elena“ beobachtet), wie D sein Glas ins Feuer schleudert
00:03:38 – 00:03:46	Running to me / Your love is a song	D: Keep it up Stephan, I can't step out as easily as I stepped in S: You can't	D und sein Bruder Stephan fahren in einem Wagen; D erklärt S, dass er aus dieser Situation nicht so schnell entkommen kann; S stimmt D zu; D lächelt entschuldigend
00:03:46 – 00:04:00	<i>Outro</i>	E: Don't underestimate yourself. Your life is too valuable to throw away D: I'll protect her	diverse Szenen; E gibt B zu verstehen, dass sie ihr Leben nicht wegwerfen soll; D versichert ihm, dass er B beschützen will; B steht niedergeschlagen und traurig auf; E akzeptiert betrübt und wendet sich ab

Aurelie1610, *Bonnie / Damon / Eric – Witches' Blood*, hochgeladen am 09.11.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=sD5gobRsss> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

Quellenmaterial:

The Vampire Diaries, Kevin Williamson/Julie Plec, USA 2009 –
True Blood, Alan Ball, USA 2008 –

Switchfoot, „Your love is a song“

SZENENPROTOKOLL

„The Love You Deserve [Tony Stark/Loki Laufeyson]“

Zeit	Songtext	Original-Dialog	Handlung
00:00:00 – 00:00:01	You could be ...		„Tony“ nimmt einen Schluck aus einem Glas; fixiert etwas oder jemanden vor ihm mit den Augen
00:00:01 – 00:00:02	... the ...		„Loki“ wirft einen Blick nach rechts
00:00:02 – 00:00:03	... fi-		T lässt das Glas mit verblüffter Miene sinken
00:00:03 – 00:00:04	nal straw that ...		diverse Szenen; L wirft einen Blick nach rechts; wendet den Kopf und sieht auf etwas links unter ihm
00:00:04 – 00:00:05	... brings me back ...		T geht nach rechts aus dem Bild
00:00:05 – 00:00:09	... to earth	T: You know I wish I could believe that	mittels <i>digital merging</i> wird ein Dialog zwischen L und T simuliert; L wirkt abwartend und zurückhaltend; T auffordernd
00:00:09 – 00:00:10	Ever-waiting ...	T: I really do	T läuft einige Stiegen nach oben und kommt in seinem Wohnzimmer an
00:00:10 – 00:00:11		T: But You have got to trust me	L abwartend; hebt die Augen
00:00:11 – 00:00:13	... airports ...		T macht ein paar Schritte in seinem Wohnzimmer
00:00:13 – 00:00:13	... full of the ...		L öffnet verwundert den Mund
00:00:13 – 00:00:14	... love ...		T spricht erregt mit jemandem rechts von ihm
00:00:14 – 00:00:15	... that ...		L sieht nach links
00:00:15 – 00:00:16	... you ...		T spricht erregt mit jemandem rechts von ihm
00:00:16 – 00:00:17	... deserve		L legt niedergeschlagen die Hand auf die Stirn
00:00:17 – 00:00:19	<i>Melodie</i>		L dreht der Kamera den Rücken zu und steht bewegungslos
00:00:19 – 00:00:20	Wishing...		T spricht mit jemandem vor ihm; erbst;
00:00:20 – 00:00:20	... I ...		L wendet sich um; seine Haut ist blau angelaufen
00:00:20 – 00:00:21	... could find a ...	L: I ... I ...	T mit erschrockenem Gesichtsausdruck
00:00:21 – 00:00:22	... way ...	L: ... I am the monster ...	L schreitet auf die Kamera zu

00:00:22 – 00:00:23	... to ...	L: ... parents tell their ...	T spricht geschockt
00:00:23 – 00:00:24	... wash away ...	L: ... children about at night	L hat das Gesicht halb abgewandt; irritiert
00:00:24 – 00:00:25	... the ...		T steht neben seinem High-Tech- Anzug und spricht mit jemandem vor ihm
00:00:25 – 00:00:26	... past		L sagt etwas und geht dann unwirsch nach rechts ab
00:00:26 – 00:00:27	<i>Melodie</i>		T sitzt nachdenklich in einem Stuhl
00:00:27 – 00:00:28	<i>Melodie</i>		„Thor“ steht gedankenverloren
00:00:28 – 00:00:30	Knowing that my ...	T: Unlike most popular belief ...	diverse Szenen; „Captain America“ diskutiert mit T
00:00:30 – 00:00:30	... heart ...	T: ... know ...	L blickt lächelnd über seine Schulter nach oben
00:00:30 – 00:00:32	... will break ...	T ... exactly what I am doing	T spricht entschlossen zu CA
00:00:32 – 00:00:32	... but at ...		T spricht mit jemandem außerhalb des Frames
00:00:32 – 00:00:33	... least the ...		L ruft mit verzerrtem Gesicht
00:00:33 – 00:00:34	... pain will ...	L: You know it all makes ...	T spricht entschlossen, aber relativ ruhig
00:00:34 – 00:00:35	... last	L: ... sense now	L mit erschüttertem Gesicht
00:00:35 – 00:00:37	(The pain will last)		T in abwartender, ängstlicher Haltung
00:00:37 – 00:00:39	(The pain will ...		L spricht mit Tränen in den Augen
00:00:39 – 00:00:45	... last) I die each time ...	L (eigentlich T): This is goodbye L: Destroy everything	diverse Szenen; T beobachtet Ls Zerstörungswut, die über New York hereinbricht, im Fernsehen; entschlossen bearbeitet er seinen Anzug und zieht ihn an
00:00:45 – 00:00:45	... you ...		L spricht mit jemandem rechts von ihm; Kampfhaltung
00:00:45 – 00:00:46	... look ...		T (in Anzug) blickt verzagt
00:00:46 – 00:00:46	... a-	L: Now fight me	L spricht mit jemandem rechts von ihm; Kampfhaltung
00:00:46 – 00:00:49	way		Ts Augen (Helm) leuchten Unheil verkündend
00:00:49 – 00:00:50	<i>Melodie</i>		L blickt mit leicht geöffnetem Mund auf etwas oder jemanden vor ihm
00:00:50 – 00:00:50	My ...		T (im Anzug, ohne Helm) blickt auf
00:00:50 – 00:00:52	... heart ...	L: You claimed ...	L beugt sich herausfordernd vor

00:00:52 – 00:00:53	... my ...	L: ... to love me	T (im Anzug, ohne Helm) kommt mühsam auf die Beine
00:00:53 – 00:00:54	... life ...		L spricht drohend
00:00:54 – 00:00:58	... will never be the same		diverse Szenen; T (im Anzug) kommt in dem Haus an, in dem L sich aufhält; L erwartungsvoll
00:00:58 – 00:01:00	This ...	L: Is it madness	L starrt jemanden vor sich an
00:01:00 – 00:01:01	... love ...		T hat den Blick abgewandt; erschöpft; reagiert erschrocken, als jemand seine Schulter ergreift
00:01:01 – 00:01:01	... will ...	L: Is it	L spricht wütend
00:01:01 – 00:01:03	... take		T mit abgewandtem Gesicht; ermüdet
00:01:03 – 00:01:04	... my ...		L spricht wütend
00:01:04 – 00:01:05	... eve-	L: Is it	T hebt den Blick mit müder Resignation
00:01:05 – 00:01:06	ry-		Ls Wut steigert sich
00:01:06 – 00:01:07	thing		T spricht resigniert und müde über seine Schulter
00:01:07 – 00:01:08	<i>Melodie</i>		L schreit jemandem vor ihm etwas in blinder Rage zu
00:01:08 – 00:01:09	One ...		T bricht vor Erschöpfung zusammen
00:01:09 – 00:01:10	... breath ...		L spricht wütend mit jemandem vor seinen Füßen
00:01:10 – 00:01:12	... one touch ...	T: Maybe it's too much	T dreht sich mühsam auf den Rücken
00:01:12 – 00:01:13	<i>Melodie</i>		L verstummt mit dem Blick nach unten
00:01:13 – 00:01:14	... will be the ...		T spricht mit letzter Kraft
00:01:14 – 00:01:16	... end of me		L ergreift Ts Hand

Hotterhatter2211, *The Love You Deserve [Tony Stark/Loki Laufeyson]*, hochgeladen am 18.03.2012, <http://www.youtube.com/watch?v=pbBvOdwnBN4> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

Quellenmaterial:

Iron Man, Regie: Jon Favreau, USA 2008
Iron Man 2, Regie: Jon Favreau, USA 2010
Marvel's The Avengers, Regie: Joss Whedon, USA 2012
Thor, Regie: Kenneth Branagh, USA 2011

Trading yesterday, "Love Song Requiem"

EINSTELLUNGSPROTOKOLL

„Damon & Jessica – Bad Romance“

Zeit	Bildinhalt [Mise-en-Scène] Ort, Dinge, Figuren, Handlung Vordergrund, Mittelgrund, Hintergrund	Beleuchtung, Färbung	Einstellungs- größe(n), Kamerabewegungen	Songtext
00:00:00 – 00:00:03	in einem Lokal <i>Vordergrund</i> (scharf): „Jessica“ taucht vom linken Bildrand auf und geht in die Bildmitte, bewegt sich dabei leicht auf die Kamera zu; ihr Gesicht ist zuerst im Profil, dann wendet sie das Gesicht leicht der Kamera zu; sie schaut sich um <i>Hintergrund</i> (unscharf): eine Kellnerin geht aus der Bildmitte nach links ab; Besucher gehen von links nach rechts hinter J vorbei	<i>Licht:</i> von links; Js Hinterkopf und später Js linke Gesichtshälfte beleuchtet <i>Farbe:</i> Bildfarbe leicht entsättigt; Rotanteile hervorgehoben (bleibt das gesamte Video hindurch bestehen)	durch die Bewegung von J verändert sich die Einstellungsgröße von Nah auf Groß; Statische Kamera	Rah, rah, ah, ah, ah Roma, roma, ma
WEISSBLENDE				
00:00:03 – 00:00:06	in einem Lokal <i>Vordergrund</i> (scharf): „Damon“ befindet sich in einer Drehung von rechts zur Kamera hin; seine Augen fixieren einen Punkt leicht rechts von der Kamera; leichtes Lächeln; rechts neben D ist kurz ein Teil des Gesichts einer Frau sichtbar <i>Hintergrund</i> (unscharf): Wand	<i>Licht:</i> von rechts; Ds Gesicht wird rechts beleuchtet	von Nah auf Groß; Kamera bewegt sich auf D zu	Gaga, ooh, la, la
WEISSBLENDE				
00:00:06 – 00:00:08	in einem Lokal <i>Vordergrund</i> (scharf): J lässt sich aus einer stehenden Position langsam in der Bildmitte auf eine Bank sinken und gerät dabei leicht von der Mitte nach rechts versetzt;	<i>Licht:</i> von rechts	Nah; die Kamera bewegt sich leicht mit J mit	Want your bad romance / Rah ...

ihr Blick ist gesenkt
Hintergrund (unscharf):
 Bänke, andere sitzende Gäste

WEISSBLENDE				
00:00:08 – 00:00:09	in einem Lokal <i>Vordergrund</i> (scharf): D schiebt sich mit einer schnellen Bewegung nach links auf eine Bank; sein Blick ist nach vorne links gerichtet <i>Hintergrund</i> (unscharf): Bänke, Wand	<i>Licht:</i> von links von vorne (Lampe)	Nah; statische Kamera	... rah, ah, ah, ah
WEISSBLENDE				
00:00:09 – 00:00:10	in einem Lokal <i>Vordergrund</i> (scharf): J nimmt eine Speisekarte und verdeckt damit für kurze Zeit einen Teil ihres Gesichts; <i>Hintergrund</i> (unscharf): Bänke, andere sitzende Gäste	<i>Licht:</i> von rechts	Nah; statische Kamera	Roma ...
SCHNITT				
00:00:10 – 00:00:11	in einem Lokal <i>Vordergrund</i> (scharf): J hält die Speisekarte vor ihr Gesicht; J im Halbprofil, Blick nach rechts vorne gerichtet; lugt über die Speisekarte hinweg; <i>Hintergrund</i> (unscharf): Wand	<i>Licht:</i> von rechts	Groß; statische Kamera	... roma, ma
WEISSBLENDE				
00:00:11 – 00:00:14	in einem Lokal <i>Vordergrund</i> (scharf): D sitzend; Blick nach leicht links vorne;	<i>Licht:</i> von links	Nah; Zoom-in	Gaga, ooh la la / Want your ...

spricht in Richtung links neben der Kamera

Hintergrund (unscharf):

Wand

WEISSBLENDE				
00:00:14 – 00:00:16	in einem Lokal <i>Vordergrund</i> (scharf): J lächelt; blickt zuerst geradeaus, dann senkt sie die Augen <i>Hintergrund</i> (unscharf): Bänke, Wand	<i>Licht:</i> von rechts	Groß; Zoom-in	... bad romance
WEISSBLENDE				
00:00:16 – 00:00:18	in einem Schlafzimmer <i>Mittelgrund</i> (scharf): J sitzt, die Beine angezogen, auf einem Bett und telefoniert mit einem Mobiltelefon; ihre Position ist leicht links von der Bildmitte; Js Blick ist leicht nach unten gerichtet	<i>Licht:</i> von rechts	Halbtotale, statische Kamera	I want your ugly
WEISSBLENDE				
00:00:18 – 00:00:20	in einem Innenraum <i>Vordergrund</i> (leicht unscharf): D (Rückenansicht) telefoniert und zieht dabei mit aggressiven Bewegungen sein Hemd aus; er hält sein Telefon vor sich und spricht so in die Sprechmuschel; <i>Mittel-/Hintergrund</i> (scharf): Ds Spiegelbild; D betrachtet sich zwischendurch kurz aus den Augenwinkeln im Spiegel	<i>Licht:</i> von vorne links (Lampe an der Wand) von hinten	Nah bis Halbnah; statische Kamera	I want your disease
WEISSBLENDE				
00:00:20 – 00:00:22	in einem Schlafzimmer <i>Vordergrund</i> (scharf): J telefoniert;	<i>Licht:</i> von rechts	Groß bis Nah; statische Kamera	I want your everything

Blick leicht schräg rechts an der Kamera vorbei;
kurzer Seitenblick
Hintergrund (unscharf):
Wand

WEISSBLENDE				
00:00:22 – 00:00:24	in einem Innenraum <i>Mittelgrund</i> (scharf): D steht leicht links von der Bildmitte; Profilansicht links; hält sich mit der linken Hand das Telefon ans Ohr und langt mit der rechten Hand in einen Schrank	<i>Licht:</i> von links hinten	Nah; statische Kamera	as long _as it's free / I want your ...
WEISSBLENDE				
00:00:24 – 00:00:26	in einem Schlafzimmer <i>Mittel-/Hintergrund</i> (scharf): J streckt sich telefonierend auf dem Bett aus	<i>Licht:</i> von rechts und links (Lampen)	Halbtotale; statische Kamera	... love
WEISSBLENDE				
00:00:26 – 00:00:28	in einem Innenraum <i>Vordergrund</i> (scharf): D telefoniert mit der linken Hand am Ohr; sein Kopf bewegt sich ruckartig von einem Blick nach leicht links zu einer Position leicht rechts; D bewegt sich von leicht links der Bildmitte nach rechts und aus dem Frame hinaus <i>Hintergrund</i> (unscharf): Wand	<i>Licht:</i> von rechts hinten	durch die Bewegung von D verändert sich die Einstellungsgröße von Nah über Groß bis Detail; statische Kamera	Love, love, love / I want your ...
WEISSBLENDE				
00:00:28 – 00:00:32	in einem Schlafzimmer <i>Vordergrund</i> (scharf): J (liegend) telefoniert; der lächelnde Blick richtet sich nach schräg links oben	<i>Licht:</i> von oben	Nah bis Halbnah, Zoom-in	... love
WEISSBLENDE				

00:00:32 – 00:00:34	in einem Wald <i>Vordergrund</i> (scharf): D steht am rechten Bildrand; sein Blick richtet sich nach links vorne; spricht mit jemandem <i>Hintergrund</i> (unscharf): Gebüsch	<i>Licht:</i> von links	Nah; Zoom-in	I want your drama
------------------------	---	----------------------------	-----------------	-------------------

WEISSBLENDE

00:00:34 – 00:00:36	in einem Wald <i>Mittelgrund</i> (scharf): J lehnt mit der rechten linken Hand an einem Baumstamm; schlendert dann mit Blickrichtung vorne rechts nach über die Bildmitte nach leicht rechts; spricht in Richtung rechts von der Kamera <i>Hintergrund</i> (unscharf): Bäume	<i>Licht:</i> von rechts	durch die Bewegung von J verändert sich die Einstellungsgröße von Halbnah auf Nah; statische Kamera	the touch of your hand
------------------------	---	-----------------------------	---	------------------------

WEISSBLENDE

00:00:36 – 00:00:39	in einem Wald <i>Vordergrund</i> (scharf): D steht leicht rechts von der Bildmitte; lässt lächelnd die Hand von Gesichtshöhe nach unten sinken; spricht in Richtung links von der Kamera <i>Hintergrund</i> (unscharf): Gebüsch	<i>Licht:</i> von links	von Nah bis Groß; Zoom-in	I want your leather studded kiss ...
------------------------	---	----------------------------	------------------------------	--------------------------------------

WEISSBLENDE

00:00:39 – 00:00:42	in einem Wald <i>Vordergrund</i> (scharf): J lässt lachend den Kopf von oben nach gerade vor ihr sinken; Spricht in Richtung rechts von der Kamera <i>Hintergrund</i> (unscharf): Bäume	<i>Licht:</i> von rechts	von Halbnah bis Nah; Zoom-in	... in the sand / I want your love
------------------------	--	-----------------------------	---------------------------------	------------------------------------

WEISSBLENDE				
00:00:42 – 00:00:43	in einem Lokal <i>Vordergrund</i> (scharf): J hat den ernsten Blick auf ihr Gegenüber rechts von der Kamera außerhalb des Frames gerichtet; spricht <i>Hintergrund</i> (unscharf): Mobiliar	<i>Licht:</i> von rechts	Groß; Zoom-in	Love, love, love
SCHNITT				
00:00:43 – 00:00:45	in einem Lokal/Innenraum <i>Vordergrund</i> (scharf): D in leichtem Profil links; bewegt leicht den Kopf; spricht mit jemandem links außerhalb der Bildgrenze <i>Hintergrund</i> (unscharf): Wand	<i>Licht:</i> von links hinten	Groß; statische Kamera	I want your love
WEISSBLENDE				
00:00:45 – 00:00:48	in einem Lokal <i>Vordergrund</i> (scharf): J hat den ernsten Blick auf ihr Gegenüber rechts von der Kamera außerhalb des Frames gerichtet; spricht <i>Hintergrund</i> (unscharf): Mobiliar	<i>Licht:</i> von rechts	Groß; Zoom-in	(Love, love, love / I want your love)
WEISSBLENDE				
00:00:48 – 00:00:50	in einem Innenraum <i>Vorder-/Mittelgrund</i> (scharf): J sitzt auf einem Sofa leicht rechts von der Bildmitte; ihr rechter Arm ragt über die Sofalehne in den rechten Bildbereich; sie spricht mit jemandem links hinter der Kamera; <i>Hintergrund</i> (unscharf):	<i>Licht:</i> von links	Nah bis Groß; Zoom-in	You know that I want you

Wand

WEISSBLENDE				
00:00:50 – 00:00:54	in einem Innenraum <i>Vordergrund</i> (scharf): D hat den Blick gesenkt und spricht mit jemandem außerhalb des Frames, kippt den Kopf nach hinten und trinkt aus einem Glas	<i>Licht:</i> von vorne von hinten (Lampe)	Nah bis Groß; Zoom-in	And you know that I need you / I want it bad
WEISSBLENDE				
00:00:54 – 00:00:57	in einem Innenraum <i>Vordergrund</i> (scharf): J lächelt und lässt ihre Fangzähne vorschnellen; ihr Blick richtet sich auf etwas links hinter der Kamera	<i>Licht:</i> von links	Groß; statische Kamera	bad romance / I want ...
WEISSBLENDE				
00:00:57 – 00:00:58	in einem Innenraum <i>Vorder-/Mittelgrund</i> (scharf): D trinkt aus einer Flasche und dreht sich im Kreis/tanzt einen Arm reckt er dabei nach oben; <i>Hintergrund</i> (unscharf): Lampe	<i>Licht:</i> von links von hinten (Lampe)	Nah; statische Kamera	... your love and ...
WEISSBLENDE				
00:00:58 – 00:00:59	in einem Innenraum <i>Vordergrund</i> (scharf): J (rechter Bildrand) blickt über ihre linke Schulter auf einen Punkt links hinter der Kamera und hebt die Augenbrauen verwundert	<i>Licht:</i> von links	Nah; statische Kamera	... I want
WEISSBLENDE				
00:00:59 – 00:01:02	in einem Innenraum <i>Mittelgrund</i> (scharf): D steht auf einer Galerie vor der Brüstung und tänzelt dort nach links und rechts <i>Hintergrund</i> (scharf):	<i>Licht:</i> von rechts von hinten (Fenster)	Halbtotale; schneller Kameranachwenk nach oben zu D	... your revenge / _You and me could write a bad ...

Brüstung, Fenster

WEISSBLENDE				
00:01:02 – 00:01:05	in einem Innenraum <i>Vordergrund</i> (scharf): J richtet ihren schnippischen Blick auf einen Punkt über bzw. hinter der Kamera und spricht mit einer Person außerhalb des Bildbereiches	<i>Licht:</i> von links	Groß; statische Kamera	... romance / I want your love and ...
WEISSBLENDE				
00:01:05 – 00:01:06	in einem Flur <i>Vordergrund</i> (unscharf): D steht mit dem Rücken zur Kamera der Blick richtet sich auf... <i>Mittelgrund</i> (scharf): ... J, die seinen Blick trotzig erwidert; <i>Hintergrund</i> (scharf): Stiegenaufgang	<i>Licht:</i> von links oben	Halbnah bis Nah; statische Kamera	... all ...
WEISSBLENDE				
00:01:06 – 00:01:07	in einem Innenraum <i>Vordergrund</i> (unscharf): am rechten Bildrand ist der Schatten eines Hinterkopfes zu sehen <i>Mittelgrund</i> (scharf): D steht am linken Bildrand und richtet seinen entschuldigenden Blick auf den Besitzer des Hinterkopfes <i>Hintergrund</i> (unscharf): Möbiliar	<i>Licht:</i> von rechts	Nah bis Groß; Zoom-in	... your love is revenge ...
WEISSBLENDE				
00:01:07 – 00:01:09	in einem Flur <i>Vordergrund</i> (scharf) J (mit Fangzähnen) befindet sich leicht rechts von der Bildmitte; spricht zornig erregt mit jemandem links hinter der Kamera <i>Hintergrund</i> (unscharf):	<i>Licht:</i> von links	Nah bis Groß; Zoom-in	You and me could write a ...

Fuß einer Treppe

WEISSBLENDE				
00:01:09 – 00:01:10	in einem Innenraum <i>Vordergrund</i> (scharf): D senkt lächelnd den Blick	<i>Licht:</i> von rechts	Groß; Zoom-in	... bad romance
WEISSBLENDE				
00:01:10 – 00:01:11	in einem Flur <i>Vordergrund</i> (scharf): J schlägt sich mit erschrocken aufgerissenen Augen die linke Hand vor den Mund <i>Hintergrund</i> (unscharf): Fuß einer Treppe	<i>Licht:</i> von links	Nah; statische Kamera	Oh
ÜBERBLENDUNG				
00:01:11 – 00:01:13	Raum nicht erkennbar <i>Vordergrund</i> (scharf) J und D küssen sich	<i>Licht:</i> von links	Groß; statische Kamera	Oh
WEISSBLENDE				
00:01:13 – 00:01:15	Raum nicht erkennbar <i>Vordergrund</i> (scharf) J schmiegt sich an Ds Wange und lässt ihre Fangzähne hervorschnellen	<i>Licht:</i> Von links	Groß; statische Kamera	Oh
WEISSBLENDE				
00:01:15 – 00:01:16	in einem Schlafzimmer <i>Vordergrund</i> (scharf): J lächelt jemanden links außerhalb des Frames an	<i>Licht:</i> von links oben	Groß; statische Kamera	Oh
WEISSBLENDE				
00:01:16 – 00:01:17	in einem Schlafzimmer <i>Vorder-/Mittelgrund</i> (scharf): D liegt in einem Bett;	<i>Licht:</i> von rechts	Nah bis Groß; Zoom-in	Caught in a bad ...

er hält ein Buch vor sich hin;
 sein Blick richtet sich auf eine Person links von der Kamera, mit
 der er spricht;
 dann wendet er sein Gesicht dem Buch zu

WEISSBLENDE				
00:01:17 – 00:01:20	in einem Schlafzimmer <i>Vordergrund</i> (scharf): J zieht mit einem lächeln die Beine an den Körper; Blick nach links unten <i>Hintergrund</i> (unscharf): Fenster und Vorhänge	<i>Licht:</i> von links	Halbnah bis Nah; statische Kamera	... romance / Oh
WEISSBLENDE				
00:01:20 – 00:01:21	in einem Schlafzimmer <i>Vordergrund</i> (scharf): D legt das Buch weg und richtet seinen Blick auf jemanden rechts hinter der Kamera	<i>Licht:</i> von rechts	Nah bis Groß; Zoom-in	Oh
WEISSBLENDE				
00:01:21 – 00:01:23	in einem Schlafzimmer <i>Mittelgrund</i> (scharf): während im <i>Hintergrund</i> die Jalousie zugeht, zieht J ihren Bademantel aus; Blick nach unten	<i>Licht:</i> von hinten von vorne (leicht)	Halbtotale; statische Kamera	Oh
WEISSBLENDE				
00:01:23 – 00:01:25	in einem Schlafzimmer <i>Vordergrund</i> (scharf): Ds rechtes Auge im Profil	<i>Licht:</i> von rechts	Detail; statische Kamera	Oh / Caught ...
WEISSBLENDE				
00:01:25 – 00:01:27	in einem Schlafzimmer <i>Mittelgrund</i> (scharf): J bewegt sich von der Bildmitte fast in den linken Bildbereich, als	<i>Licht:</i> von rechts hinten	Amerikanische; statische Kamera	... in a bad romance

sie auf das Bett klettert;
sie spricht mit jemandem vor ihr, der sich links neben der Kamera befindet

ÜBERBLENDUNG				
00:01:27 –	in einem Schlafzimmer	<i>Licht:</i>	Groß;	
00:01:28	<i>Vordergrund</i> (Silhouette): J und D küssen sich	von hinten (Fenster)	statische Kamera	

StasyaKarambato, *Damon & Jessica – Bad Romance*, hochgeladen am 03.12.2009,
<http://www.youtube.com/watch?v=9pfrtRvKmNw> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2012)

Quellenmaterial:

The Vampire Diaries, Kevin Williamson/Julie Plec, USA 2009 –
True Blood, Alan Ball, USA 2008 –

Lady Gaga, „Bad Romance“

Zusammenfassung

Die vorliegende Diplomarbeit beschäftigt sich mit dem fan-praktischen Phänomen des YouTube-Fanvideos. Es wurde festgestellt, dass der Forschungsgegenstand nicht nur Fragen zu seiner Position im Zusammenhang mit andern Fan-Praxen aufwirft; vielmehr nimmt er aufgrund dessen medialer Verfasstheit einen komplexen Status innerhalb der einzelnen medientheoretischen Auffassungen von Re- und Demediation sowie der Intermedialität ein, welcher im Zuge der Arbeit zu eruieren war. Zunächst wurde geklärt, inwiefern das YouTube-Fanvideo mit anderen fan-praktischen Erscheinungen, insbesondere der *fan* und *slash fiction*, in Verbindung steht. Es konnten einige Gemeinsamkeiten formaler und inhaltlicher Natur zwischen den beiden Fan-Arbeiten ermittelt werden, was es ermöglichte, einige Exemplare des YouTube-Fanvideos unter Berücksichtigung von Forschungsarbeiten zum Thema *fan* und *slash fiction* zu analysieren. Überdies wurden zur Analyse der Fanvideos auch filmanalytische Theorien angewandt, darunter die häufig diskutierte Frage nach dem *male gaze* im konventionellen Hollywood-Spielfilm. Am Ende dieses Abschnitts der vorliegenden Arbeit konnte die Aussage getroffen werden, dass das YouTube-Fanvideo zwar nicht an sich als ideologiekritisch und antihegemonial zu bezeichnen ist, dass es jedoch das Potential zu einer Widerständigkeit in sich trägt. Zudem konnte die These, dass das YouTube-Fanvideo eine Ausprägung eines *female gaze* – im Gegensatz zum *male gaze* – darstellt, zumindest produktionsseitig bestätigt werden.

Die Frage nach der Standortbestimmung des Forschungsgegenstandes in den theoretischen Kontexten von Intermedialität, Remediation und Demediation erforderte neben einem kurzen Abriss der einzelnen Theoriekomplexe auch die grundsätzliche Erörterung des Sachverhalts der einzelnen und gegeneinander abgrenzbaren (digitalen) Medien. Es musste festgestellt werden, dass sich die Position des YouTube-Fanvideos innerhalb der einzelnen Medientheorien dramatisch und nachhaltig verschiebt, sobald sein Status als Einzelmedium durch eine Interpretation als Medienhybrid ersetzt wird. Auch hat die Auflösung der Vorstellung von Einzelmedien eine starke Veränderung der Konzeptionen von Intermedialität oder Remediation zur Folge. Für die vorliegende Arbeit wurde daher entschieden, die Ansicht des YouTube-Fanvideos als Einzelmedium zu vertreten. Infolgedessen konnte eine punktuelle Analyse einzelner Aspekte in unterschiedlichen Fanvideos durchgeführt werden, um Momente von Re- und Demediation sowie von Intermedialität ausfindig zu machen und den Ausgangstheorien entsprechend zu benennen.

Abstract

This diploma thesis focuses on a special kind of fanvideo that can be found on the video sharing-platform YouTube.com. It deals with the way producers of those fanvideos are able to rework their source material to tell new and different stories while using dialogue and imagery from footage such as films and tv-shows. The main goal was to explore in what particular ways YouTube-fanvideos are capable of working against hegemonic or latent ideologies visible within their source material and beyond. Theories concerned with other fan practices such as fan and slash fiction as well as certain concepts taken from the field of Fan Studies were employed to ground the analysis of exemplary videos within a broader context.

It was discovered that while it is possible for YouTube-fanvideos to be resistant towards certain ideologies, they still often – and sometimes unwittingly – heighten the stress on other latent ideological content (including certain social norms, values, ideals, and taboos such as romantic love, marriage and fidelity as opposed to disloyalty and racial “interbreeding”).

The second aim was to locate the subject matter within the theories of remediation (mainly established by Richard Grusin and Jay David Bolter), demediation (according to the findings of Paul Booth and Garrett Stewart, respectively), and intermediality (according to Irina Rajewsky, Jens Schröter, and Jürgen E. Müller). To be able to attain satisfying answers the idea of the existence of distinct and separable digital media (as opposed to the notion of media as indetachable) was used.

As a result, it was in part feasible to situate the subject matter of the YouTube-fanvideo within the different theoretical contexts mentioned above. However, the matter remains too complex and diverse to be fitted within one theoretical framework alone due to its uncertain and multifarious relations with its source material. In the end it was found that not one of the theoretical contexts alone could fully grasp the difficult and precarious status of the YouTube-fanvideo. Only the combination of the three mentioned disciplines could manage to provide (partly) sufficient answers to the question of what the YouTube-fanvideo constitutes.

Lebenslauf

Persönliche Daten

Name: Sonja Maria Waldschütz
Geburtsdatum und -ort: 11.05.1988, Horn/Niederösterreich

Ausbildung

2008 – 2013 Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an
der Universität Wien
2003 – 2007 Aufbaugymnasium Horn/Niederösterreich
(Maturaabschluss 2007)
1999 – 2003 Interessens- und begabungsorientierte Hauptschule
(IBHS) Eggenburg/Niederösterreich
1995 – 1999 Volksschule Reinprechtspölla/Niederösterreich