



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Medienreflexion bei South Park“

Verfasser

Georg Andreas Vogler

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Prof. Dr. Ramón Reichert

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides Statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe.

Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Wien, am

Unterschrift

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Methodik.....	4
2.1. Begriffsklärung: Medium	4
2.2. Intermedialität	11
2.2.1. Intermedialität nach Rajewsky	11
2.2.2. Intermedialität nach Schröter	18
2.3. Referentialisierung	26
2.4. Zitation.....	27
2.5. Medienparodie	30
2.6. Satire.....	33
2.7. Satire und Parodie in South Park.....	34
2.8. Medienreflexion	39
2.9. Ergebnisse des Methodikteils zusammengefasst.....	41
3. Analysebereiche.....	45
3.1. Facebook.....	45
3.1.1. Profil löschen	46
3.2. Chat-Roulette	49
3.2.1. Unangemessene Inhalte.....	50
3.3. Computerspiele	52
3.3.1. Eine kurze Geschichte des Rollenspiels.....	54
3.3.2 Computerrollenspiel.....	55
3.3.3. World of Warcraft.....	56
3.3.3.1. Die Zusammenarbeit von Blizzard und South Park.....	60
4. South Park	62
4.1. Die Geschichte von South Park	62
4.3. Die Charaktere	63
4.3.1 Kyle Broflovski	64

4.3.3. Eric Cartman.....	65
4.3.4. Kenny McCormick.....	66
5. Analyseteil	67
5.1. Medienreflexion in der Folge „You Have 0 Friends“	67
5.1.1. Der übergeordnete Sinn	68
5.1.2. Stans Computer im Vergleich zu HAL und MCP	70
5.1.3. Die Terminologie	72
5.1.4. Digitalisierung, Reise, Verhaftung	76
5.1.5. Darstellung des digitalen Raums	78
5.1.6. Arena Kämpfe.....	79
5.1.7. Reflexion der Bedeutung in South Park.....	80
5.1.8. Bezugnahmen auf „2001: Odysse im Weltraum“ und „Tron“ an anderer Stelle.....	83
5.1.9. Löschen des Profils	85
5.2. Medienreflexion in der Folge „Make Love, Not Warcraft“	86
5.2.1. Handlung	87
5.2.2. Etablieren der neuen Welt und der Charaktere	88
5.2.3. Terminologie.....	90
5.2.4. Die Parodie im Sub-Plot	91
6. Schlussteil	95
8. Quellenverzeichnis.....	98
Abstract.....	105
Lebenslauf	106

1. Einleitung

Für mich geht schon seit meiner Jugend eine gewisse Faszination von der US-amerikanischen Animationsserie *South Park* aus.

Während in meinen jüngeren Jahren der freie Umgang mit Schimpfworten das war, was mich dazu brachte, mich als Fan zu outen, habe ich über die Jahre immer mehr die Satire und die Gesellschaftskritik der Serie entdeckt. Bei der Recherche zu dieser Arbeit war ich positiv überrascht, dass es bereits medientheoretische Auseinandersetzungen mit *South Park* gibt. Um nur zwei Beispiele zu nennen, haben die beiden Essaysammlungen *Taking South Park Seriously*¹ und *The Deep End of South Park*² mein Streben nach einem Diplomarbeitsthema zu diesem Gegenstand bestärkt. Umso mehr freut es mich, in meiner Arbeit *Medienreflexion bei South Park* meine eigenen Thesen, Gedanken und Forschungsergebnisse präsentieren zu dürfen.

Im Zuge dieser Arbeit soll Aufschluss darüber gegeben werden, welche Medien in der Serie *South Park* reflektiert werden, wie diese Medien reflektiert werden und auf welche Art und Weise sich den Medien zum Zwecke der Reflexion angenähert wird.

Weiters war für mich von Anfang an der Umgang mit den Medien unter einem speziell satirischen Aspekt interessant. Dabei sind Begriffe wie Intermedialität, Medienparodie, Zitation und Referentialisierung der Ausgangspunkt für das zu erforschende Thema.

¹ Weinstock, Jeffrey Andrew (Hg.), *Taking South Park Seriously*. New York: State University of New York Press 2008.

² Stratyner, Leslie/James R. Keller (Hg.), *The Deep End of South Park. Critical Essays on Television's shocking Cartoon Series*, Jefferson, NC: Mcfarland 2009.

Im Methodikteil dieser Arbeit wird zuerst auf den Medienbegriff eingegangen. Dabei gilt es herauszufinden, wie der Begriff Medium für diese Arbeit definiert werden kann. Dazu sollen die aktuellen Medientheorien von Werner Faulstich, Jürgen E. Müller und Werner Wolf verglichen und ein für diese Arbeit entsprechender Medienbegriff definiert werden.

Anschließend werde ich mich der medienwissenschaftlichen Disziplin der Intermedialität annähern, indem intermediale Konzepte von Irina Rajewsky, Werner Wolf und Jens Schröter erörtert und diskutiert werden. Es gilt herauszufinden, in wie weit sich der Begriff Intermedialität für den zu bearbeitenden Gegenstand *South Park* anwendbar machen lässt. Anschließend stelle ich Überlegungen zu den Begriffen Medienparodie, Satire, Zitation und Referentialisierung an und bestimme anhand der bisher getätigten Forschungen eine Definition des Begriffes Medienreflexion.

Das Schlusskapitel des Methodikteils soll schließlich spezifisch Aufschluss über die satirische Arbeit des Gegenstandsbereichs *South Park* geben. Gleichzeitig soll erklärt werden, welche Rolle die Parodie in dieser satirischen Arbeitsweise annimmt.

Im dritten Kapitel dieser Arbeit sollen die in der Analyse thematisierten medialen Bereiche näher beleuchtet werden.

Vorerst werde ich mich dabei auf das *World Wide Web* konzentrieren und auf zwei Teilbereiche näher eingehen. Einerseits auf das Soziale Netzwerk Facebook und andererseits auf die Video-Chat-Plattform Chatroulette, wobei ich zusätzlich auf gängige Problematiken beider Medien eingehen werde, denen im Analyseteil dieser Arbeit noch eine größere Bedeutung zukommen wird.

Der zweite Analysebereich wird sich anschließend mit dem Medium Computerspiel beschäftigen. Speziell soll sich dabei auf die Geschichte des Rollenspiels

konzentriert werden, um dann in eine Erläuterung des Online-Rollenspiels *World of Warcraft* zu münden. Mein Hauptinteresse an dem Computerspiel gilt dabei der dreidimensionalen Räumlichkeit, die dieses aufweist.

Im vierten Kapitel wende ich mich vorerst der *South Park* Episode *You have 0 Friends* zu, in der das Medium Facebook satirisch aufgearbeitet wird. Anhand der beiden Filme *2001: Odyssee im Weltraum* und *Tron* überprüfe ich die Anwendbarkeit der Parodie zur Reflexion von den Filmen selbst und in weiterer Folge die Vermittlung von *South Park*-spezifischen und gesellschaftskritischen Inhalten. Es soll aber nicht nur die Reflexion der verschiedenen Medien untersucht werden, sondern auch der Umgang mit den gesellschaftlichen Auswirkungen der verschiedenen Medien.

Anhand der *South Park* Folge *Make Love, Not Warcraft* werde ich den Umgang mit dem Computerspiel *World of Warcraft* in *South Park* thematisieren. Dabei werde ich unter anderem auf die besonderen Produktionsumstände bei der Zusammenarbeit mit der Firma *Blizzard* eingehen, sowie mit dem parodistischen Umgang mit dem Fantasy-Genre im Sub-Plot der Episode.

Das Ziel der Arbeit ist, anhand dieser beiden spezifischen Folgen den Umgang von *South Park* mit den so genannten neuen Medien darzustellen.

2. Methodik

2.1. Begriffsklärung: Medium

Der Begriff Medium oder Medien ist im Bereich der Medienwissenschaft ein oft diskutierter Terminus. Die Suche nach einer allgemein gültigen Definition stellt sich als schwierig dar, da die Meinungen zur Bedeutung der Medien innerhalb der medienwissenschaftlichen Disziplinen oftmals weit auseinander liegen.

Werner Faulstich hat sich dieser Problematik in seinem Buch *Einführung in die Medienwissenschaft* angenommen und stellt dem/der Leser/in eine interessante Definition des Begriffs bereit.

Das Wort Medium wird im alltäglichen Sprachgebrauch als Mittel, Instrument oder Werkzeug begriffen. In der Medienwissenschaft ist es jedoch ein fachspezifisches Konzept, dem man verschiedene Merkmale zuordnen kann. Ein Medium wird in diesem Fall als Bestandteil zwischenmenschlicher Kommunikation definiert, wobei zwischen vermittelter Kommunikation und face-to-face Kommunikation unterschieden wird. Geht man von zwei Personen aus, die sich unterhalten, müsste man beispielsweise die Sprache selbst als ein Medium definieren. Jedoch sind solche allgemeinen Kommunikationsprozesse medienwissenschaftlich nicht relevant.³

Deshalb ist das Medium als Kanal zu begreifen, der sich darin auszeichnet, technischer Art zu sein, dies aber nicht zwingend voraussetzt. Jedem Kommunikationskanal kann ein Zeichensystem zugeordnet werden. Zum Beispiel

³ vgl. Faulstich, Werner, *Einführung in die Medienwissenschaft*. Paderborn: Fink 2002. S.23-24.

fällt die Zeitung in das Zeichensystem der Druckmedien, der Brief wird als Schreibmedium, das World Wide Web als digitales Medium begriffen.⁴ Um als Medium zu gelten, muss es zudem institutionalisiert sein, was bedeutet, dass es alltäglich, selbstverständlich und langfristig ist.

Letztlich unterliegt das Medium einem geschichtlichen Wandel, denn im Laufe der Geschichte ist zu beobachten, dass der Stellenwert eines Mediums ständig variiert. Diese gesellschaftliche Dominanz eines Mediums erlebt auch in der Gegenwart eine permanente Veränderung.⁵

Faulstich schlägt vor, auf Basis dessen Medien in vier verschiedene Gruppen zu unterteilen.

1. die Primärmedien (Menschenmedien): Diese Menschenmedien beinhalten das Opferritual, den Tanz, den Sänger, den Hofnarren, den Erzähler, und schließlich das einzige noch existierende Menschenmedium, das Theater.

2. die Sekundärmedien (Schreib- und Druckmedien): Heutzutage zählen dazu Zeitung, Zeitschrift, Brief, Flugblatt, Buch, Plakat und Heft.

3. die Tertiärmedien (elektronische/analogue Medien): Film, Video und Fernsehen, Schallplatten, Radio, Fotografie, Handy und Telefon mit Fax.

4. die Quartärmedien (digitale Medien): Computer, E-Mail, Multimedia, *World Wide Web*, Intranet und Chat.⁶

⁴ vgl. Faulstich, *Einführung in die Medienwissenschaft*. S.24.

⁵ vgl. Faulstich, Werner, *Medienwissenschaft*. Fink: Paderborn, 2004. S.11-12.

⁶ vgl. Faulstich, *Einführung in die Medienwissenschaft*. S.25.

In dieser Einteilung ist zu beobachten, dass die Primärmedien die einzige Kategorie sind, welche für die Vermittlung ihrer Informationen keinen technischen Kanal benötigen.

Faulstich bietet damit eine übersichtliche Kategorisierung, die dem Begriff Medium seinen weit reichenden Bedeutungskomplex entzieht und ihn medienwissenschaftlich besser anwendbar macht.

Der Übermittlungscharakter von *South Park* fällt demzufolge unter die Mediengruppe der Tertiär- und Quartärmedien.

Die Serie bedient sich einerseits dem Tertiärmedium Fernsehen, welches sich eines audio-visuellen Zeichensystems bedient, andererseits dem Quartärmedium des *World Wide Web*, welches dem digitalen Zeichensystem zuzuordnen ist. Die Quartärmedien bzw. digitale Medien als Art der Verbreitung werden an dieser Stelle deshalb dazugezählt, weil neben der Fernsehübertragung auch die Möglichkeit besteht, sich jede Folge auf der Internetplattform *southparkstudios.com* kostenfrei anzusehen.

Im Sinne einer Medienreflexion bei *South Park*, also in welche Kategorien die Medien fallen, die von der Serie thematisiert werden, ist festzustellen, dass in der breiten Auswahl von Episoden der Serie aus allen vier Mediengruppen Reflexionen zu finden sind.

Um das Ausmaß dieser Arbeit zu beschränken, habe ich mich dazu entschieden, mein Hauptaugenmerk auf zwei Folgen der Serie zu legen. Die dort beobachteten und reflektierten Medien Film, Social Media und Computerspiele lassen sich, wie die Serie selbst, den Zeichensystemen der Tertiär - und Quartärmedien zuordnen.

Nach seiner historisch fundierten Gruppierung von Medien kommt Faulstich zu folgender Definition:

„Ein Medium ist ein institutionalisiertes System um einen organisierten Kommunikationskanal von spezifischem Leistungsvermögen mit gesellschaftlicher Dominanz.“⁷

Ein Medium wird demzufolge als ein System beschrieben, dass von der Masse genutzt und als solches akzeptiert wird. Sein Kommunikationskanal ist nicht zwingend technisch, denn z.B. die Primärmedien setzten weder beim Produzenten noch beim Rezipienten technische Hilfsmittel voraus. Dazu liegt dem Medium eine Leistung inne, die es von den anderen Medien abgrenzt und sich seine historische Dominanz, je nach Funktion, für die Gesellschaft verändert.⁸

Faulstich weißt demnach den rein technischen Charakter seiner Definition mit der Begründung der Primärmedien von sich. Was jedoch trotzdem nicht einbezogen wurde, ist der semiotische Charakter, der einem Medium zu Grunde liegen kann, wie es zum Beispiel Jürgen E. Müller vorschlägt.

Demnach ist das technische Vermitteln von Informationen für die Medienwissenschaft von sekundärer Relevanz. *„[V]ielmehr interessieren uns dessen Auswirkungen auf die Struktur des Vermittelten und die Bedeutungskonstitutionen auf Seiten des Produzenten und Rezipienten.“*⁹

In Anlehnung an Hockett und Bohn bestimmt er das Medium als *„was für und zwischen Menschen ein (bedeutungsvolles) Zeichen (oder einen Zeichenkomplex)*

⁷ Faulstich, *Einführung in die Medienwissenschaft*. S.26.

⁸ vgl. Faulstich, *Medienwissenschaft*. S.12-13.

⁹ Müller, Jürgen E., „Intermedialität und Medienwissenschaft. Thesen zum State of the Art“, in: *montage/av: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 3/2, 1994, S.127.

mit Hilfe geeigneter Transmitter ver-mittelt, und zwar über zeitliche und/oder räumliche Distanzen hinweg.“¹⁰

Der Unterschied zu Faulstich ist in diesem Fall die Berücksichtigung des Vermittelten und dessen Auswirkung auf das Medium selbst.

Ein anderer Ansatz, den Medienbegriff zu definieren, wurde von Werner Wolf unternommen. Da sich Werner Wolfs Intermedialitätsforschung größtenteils mit Literatur beschäftigt, diese aber nach Definitionen von Saxer und Faulstich nicht in den Begriff Medium, sondern Zeichensystem fällt, erweiterte er einen Medienbegriff, der es erlaubt, auch auf Zeichensysteme und künstlerisches oder kulturelles Schaffen Bezug zu nehmen.

Somit wird nach Wolf das Medium als *„ein konventionell als distinkt angesehenes Kommunikationsmittel verstanden, das durch ein Zeichensystem (oder mehrere) in bestimmten Kanälen übertragen wird, z.B. Buch, Zeitung, Theater oder Fernsehen;“¹¹*

Diese Kanäle umfassen eine physische Übertragungsart, wie zum Beispiel akustisch, elektronisch oder optisch, sowie die Rezeptionssituation oder den Übertragungsmodus, wie zum Beispiel eine private Einzelrezeption oder eine öffentliche Aufführung.¹²

Wolf geht es darum, Medien wie Literatur, Musik, Malerei und Film, welche sich mehrerer semiotischer Systeme bedienen, zum Zweck der Intermedialitätsforschung in den Medienbegriff miteinzubeziehen.

¹⁰ Müller, Jürgen E., „Intermedialität und Medienwissenschaft.“ S.127.

¹¹ Wolf, Werner, „Intermedialität als neues Paradigma der Literaturwissenschaft? Plädoyer für eine literaturzentrierte Erforschung von Grenzüberschreitungen zwischen Wortkunst und anderen Medien am Beispiel von Virginia Woolfs „The String Quartet““ in: AAA – Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik, Band 21, 1996, S.87.

¹² Wolf, „Intermedialität als neues Paradigma der Literaturwissenschaft?“, S.87.

Im Unterschied zu Faulstich sollte, nach Wolf, das Medium nicht einem bestimmten Zeichensystem zugeordnet werden, sondern das Zeichensystem sollte ein Teil des Medienbegriffs sein.

Das Medium ist also auch hier erst in zweiter Linie ein technischer Überträger von Informationen. In erster Linie ist es durch den Gebrauch eines semiotischen Systems, wie zum Beispiel Sprache oder Bild, oder, wie beim Film, einer Kombination mehrerer semiotischer Systeme, gekennzeichnet. Auf diese Weise ergibt sich die Möglichkeit, kulturelle Inhalte zu vermitteln.

„Medium in diesem Sinn umfasst also die traditionellen Künste mit ihren Vermittlungsformen ebenso wie neue Kommunikationsformen, gleichgültig, ob ihnen – ein ohnehin heute vielfach problematisierter – Kunststatus zuerkannt wird oder nicht.: also beispielsweise die im Konzertsaal aufgeführte Instrumentalmusik und die in Ausstellungen rezipierte Malerei ebenso wie den Kinounterhaltungsfilm und technisch über den Film hinausgehende ‚virtuelle Welten‘, oder im Bereich des verbalen Mediums die Unterform des in Buchform veröffentlichten Romans ebenso wie computervermittelte narrative Hypertexte, wie sie im vorliegenden Band von Norbert Bachleitner vorgestellt werden.“¹³

Anhand dieses Zitats wird erkennbar, dass, im Gegensatz zu Faulstich, Werner Wolf die virtuellen Welten, die technische über den Film hinausgehen, auch als Medium definiert. Demnach ist es nun möglich, das Computerspiel auch als distinkt

¹³ Wolf, Werner, „Intermedialität: ein weites Feld und eine Herausforderung für die Literaturwissenschaft“ in: *Literaturwissenschaft: intermedial – interdisziplinär*, Hg. Herbert Foltinek, Wien: Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften 2002, S.165.

angesehenes Einzelmedium zu definieren, welches sich aus mehreren semiotischen Systemen zusammensetzt, was für meine Untersuchung der Medienreflexion bei *South Park* unbedingt notwendig ist.

Das ist für diese Arbeit deshalb wichtig, weil sich in *South Park* nicht nur mit den klassischen Medien beschäftigt wird, sondern auch mit den Neuen, wie soziale Medien und Computerspiele.

2.2. Intermedialität

2.2.1. Intermedialität nach Rajewsky

Zur Klärung des Intermedialitätsbegriffs lag die Entscheidung nahe, sich unter anderem an dem Buch von Irina O. Rajewsky zu orientieren. Unter dem Titel *Intermedialität* präsentiert Rajewsky eine systematische Einführung in den Gegenstandsbereich der Intermedialität und konzentriert sich vor allem auf den Bereich der Intermedialen Bezüge.

Rajewsky weist ebenfalls auf die Problematik hin, das Medium als rein technischen Informationsübermittler anzusehen und greift in ihrem Band auf den schon oben erwähnten, von Wolf verwendeten Medienbegriff zurück.

Nun versucht Rajewsky, die Bedeutung des Wortes Intermedialität zu beschränken und schlägt vor, *„den Terminus als Hyperonym für die Gesamtheit aller Mediengrenzen überschreitenden Phänomene beizubehalten, also all der Phänomene, die, dem Präfix ›inter‹ entsprechend, in irgendeiner Weise zwischen Medien anzusiedeln sind.“*¹⁴

Demgegenüber stellt sie die Begriffe Intramedialität und Transmedialität. In der Intramedialität sind es Phänomene, die nicht zwischen Medien anzusiedeln sind, sondern solche, die sich innerhalb eines Mediums selbst befinden. Mit ihnen geht *„also eine Überschreitung der Mediengrenzen nicht einher [...]“*¹⁵

Dies lässt sich zum Beispiel in der Literatur beobachten, wenn innerhalb eines Textes auf einen anderen Text Bezug genommen wird. Dabei lässt sich auch der

¹⁴ Rajewsky, Irina O., *Intermedialität*. Franke: Tübingen, 2002. S.12.

¹⁵ Rajewsky, *Intermedialität*. S.12.

Begriff der Intertextualität anwenden. Jedoch gibt es nachweislich einen prägnanten Unterschied zwischen Intertextualität und Intermedialität. Bei der Intertextualität geht nämlich eine Überschreitung der Textgrenzen einher, während sie jedoch innerhalb der Grenzen des verbalen Mediums agiert. Die Intermedialität hingegen überschreitet Grenzen der Medien im Sinne von Wolfs Definition.^{16,17} Dies sei hier aber nur am Rande erwähnt, da die Intertextualität für den Gegenstandsbereich *South Park* nur von geringer Relevanz ist.

Das Phänomen Intramedialität lässt sich aber auch im Film beobachten, wenn also innerhalb des distinktiv abgegrenzten Mediums Film ein anderer erwähnt wird. Für meinen Arbeitsgegenstand *South Park* wäre dies zutreffend, wenn innerhalb einer Episode eine andere so genannte prime time animation, wie beispielsweise *Die Simpsons* oder *Family Guy*, erwähnt wird.

Die Phänomene der Transmedialität könnte man hingegen als medienunspezifische Wanderphänomene bezeichnen.

„[W]ie z.B. das Auftreten desselben Stoffes oder die Umsetzung einer bestimmten Ästhetik bzw. eines bestimmten Diskurstyps in verschiedenen Medien, ohne daß [sic!] hierbei die Annahme eines kontaktgebenden Ursprungsmediums wichtig oder möglich ist oder für die Bedeutungskonstruktion des jeweiligen Medienprodukts relevant würde.“¹⁸

Ein Beispiel für diese Wanderphänomene wäre die Parodie, welche zwar innerhalb einer Medienkategorie entwickelt wurde, deren Regeln sich aber nicht nur auf ein Medium begrenzen.

¹⁶ Rajewsky, *Intermedialität*. S.52.

¹⁷ vgl. Wolf, „Intermedialität: ein weites Feld und eine Herausforderung für die Literaturwissenschaft“. S. 165.

¹⁸ Rajewsky, *Intermedialität*. S.12-13.

Eine Parodie nimmt nicht auf ein bestimmtes Medium, wie Film oder Literatur, Bezug, sondern bedient sich lediglich an deren Stoffen.¹⁹

Rajewsky stellt die Begriffe Intermedialität, Intramedialität und Transmedialität also nebeneinander, um den Bereich der Intermedialität eingrenzen zu können.

Demnach ist die für diese Arbeit wichtige Parodie zwar ein medienübergreifendes Phänomen, fällt aber nicht in den von Rajewsky vorgeschlagenen Intermedialitätsbegriff. Vergleichend werde ich mich im Kapitel 2.2.2. mit Jens Schröter beschäftigen, der die gleiche Beobachtung macht, jedoch, im Gegensatz zu Rajewsky, innerhalb des Bereiches der Intermedialität kategorisiert.

Subkategorien des Intermedialen

Rajewsky weist darauf hin, dass in der Forschung allzu oft verschiedene Bereiche der Intermedialität vermischt werden und plädiert daher für eine Dreiteilung des Objektbereichs.

Demnach ist zwischen Medienkombination, Medienwechsel und intermedialen Bezügen zu unterscheiden, wobei sie in ihrem Buch das Hauptaugenmerk auf das Letztgenannte richtet.

Auf Grundlage der Ausführungen ist es möglich, Verbindungen zu anderen Intermedialitätsforschern herzustellen, wie zum Beispiel Werner Wolf und Jens Schröter. Dazu ist es notwendig, an dieser Stelle die erwähnten drei Objektbereiche näher zu beleuchten.

¹⁹ vgl. Rajewsky, *Intermedialität*. S.13.

Medienwechsel

Zur Erklärung dieses Phänomens bezieht sich Rajewsky auf die Definition Albersmeiers: *„Wird ein Text aus seiner ursprünglichen medialen Darbietungsform herausgerissen und in ein neues Medium transformiert, sprechen wir von Medienwechsel“*²⁰

Unter diese Kategorie fallen unter anderem Verfilmungen, die Transformation eines literarischen Werks in ein filmisches, sowie die Adaption. Der Stoff wechselt das Medium. Rajewsky ergänzt dazu den Umstand, dass die Vorlage *„medienspezifisch fixiert“*²¹ sein muss.²²

Gerade in der Forschung des *Medienwechsels* beschäftigt man sich mit der Frage, auf welche Weise sich der Stoff bei der Transformation verändert, denn die medialen Systeme funktionieren nach verschiedenen Regelwerken und Codes.

Beschäftigt man sich mit den Grenzen und Möglichkeiten einer Verfilmung nach literarischer Vorlage, gibt Bogner zu bedenken, dass *„die Verfilmung eines Romans [...] zur Straffung der Handlung, zur Streichung oder Kumulierung von Figuren“*²³ führen kann. *„Andererseits eröffnet das Zielmedium neue Darstellungsoptionale und Gestaltungsmöglichkeiten und somit vielfältige Chancen der innovativen Fortbeschreibung des Ausgangstextes im neuen Medium“*²⁴.

Bei Rajewskys Bereich des Medienwechsels lässt sich eine Verbindung zu Werner Wolf herstellen, der ähnlich argumentiert, jedoch dieses Phänomen als

²⁰ Albersmeier, Franz-Josef, „Literatur und Film. Entwurf einer praxisorientierten Textsystematik“, in: *Literatur intermedial. Musik-Malerei-Photographie-Film*, Hg. Peter V. Zima, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1995, S.240.

²¹ Rajewsky, *Intermedialität*. S.16.

²² vlg. Rajewsky, *Intermedialität*. S.16.

²³ Bogner, Ralf Georg, „Medienwechsel“, in: *Metzler-Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen – Grundbegriffe*, Hg. Ansgar Nünning, Stuttgart: Metzler ⁵2013. S.503.

²⁴ Bogner, „Medienwechsel“, S.503.

extracompositional intermediality bezeichnet. Auch hier wird, als gängigste Variante des Phänomens in der zeitgenössischen Kultur, die Umsetzung eines Romans in einen Film oder umgekehrt genannt.

Dem gegenübergestellt, schlägt Wolf die intracompositional intermediality vor, welche sich mit Rajewskys intermedialen Teilbereichen der Medienkombination und der intermedialen Bezüge gleichsetzen lässt, und betont, dass die extracompositional intermediality nicht zwangsweise die Bedeutung der äußeren Erscheinung des Mediums beeinflusst, während die intracompositional intermediality dies tut.²⁵ Diese intermedialen Phänomene werden im folgenden Kapitel näher beleuchtet.

Medienkombination / intermediale Bezüge

Werner Wolf setzt diese beiden Teilbereiche unter den Begriff intracompositional intermediality und weist darauf hin, dass dieses Phänomen in zwei Formen zu beobachten ist.

Es ist nämlich zu unterscheiden, ob es sich um eine „*direct or indirect participation of more than one medium in the signification and/or structure of a give semiotic entity*“²⁶ handelt.

Die direkte Partizipation eines Mediums ist demnach mit dem Teilbereich der Medienkombination nach Rajewsky gleichzusetzen, während die indirekte Partizipation mit Rajewskys intermedialen Bezügen gleichzustellen ist.

Bei der Medienkombination handelt es sich um ein Phänomen, bei dem aus der

²⁵ vgl. Wolf, Werner, „Intermediality“, in: *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Hg. David Herman/Manfred Jahn/Marie-Laure Ryan, London: Routledge 2005, S.254.

²⁶ Wolf, Werner, „Intermediality“, S.253.

Kombination verschiedener Medien ein neues mediales System, also ein eigenständiges (Einzel-) Medium, entstehen kann.

Genauer gesagt, so Rajewsky, eine „[p]unktuelle oder durchgehende Kombination mindestens zweier, konventionell als distinkt wahrgenommener Medien, die sämtlich im entstehenden Produkt materiell präsentiert sind. Z.B. Photoroman, Klangkunst, Film.“²⁷

Hier lässt sich eine Verbindung zur synthetischen Intermedialität nach Schröter herstellen. Schröter schlägt vor, dass es sich dabei um ein Phänomen handelt, bei dem, durch die Kombination mehrerer Medien, im Sinne der Intermedia, ein neues Medium entsteht. Dem gegenüber stellt er die Mixed-Media, welche ein Phänomen darstellen, bei dem zwei oder mehrere Medien im einem Raum nebeneinander existieren. Der/Die Zuseher/in kann diese Medien identifizieren und getrennt voneinander wahrnehmen.²⁸

In ihrem Text *Intermedialität und remediation* versucht Rajewsky, das Phänomen der Medienkombination am Beispiel einer Tanztheateraufführung zu präsentieren. In Wim Vandenkeybus Tanztheaterproduktion *Blush* aus dem Jahre 2002 wurde, zusätzlich zu der Tanzaufführung, mit einer Filmleinwand auf der Bühne gearbeitet. Auf diese wurden vorabgedrehte Filme projiziert, die mit der Tanzperformance kombiniert wurden, und dadurch fand eine Interaktion der beiden Medien statt. Tänzer sprangen hinter die Leinwand und erschienen deshalb auf dieser in scheinbar fließender Bewegung.²⁹

Nach Wolf ist dies ein Beispiel für direkte Partizipation des Mediums Film und

²⁷ Rajewski, Irina, *Intermedialität*“ S. 19.

²⁸ Schröter, „Intermedialität“, S.134

²⁹ vgl. Rajewsky, Irina O., „Intermedialität und remediation. Überlegungen zu einigen Problemfeldern der jüngeren Intermedialitätsforschung“, in: *Intermedialität analog - digital: Theorien - Methoden – Analysen*, Hg. Joachim Paech/Jens Schröter, München: Fink 2008, S.55-56.

folglich unter den Begriff intracompositional intermediaty zu setzen.

Den Teilbereich *der* intermedialen Bezüge definiert Rajewsky als

„Verfahren der Bedeutungskonstruktion eines medialen Produkts durch Bezugnahme auf ein Produkt (= Einzelreferenz) oder das semiotische System (=Systemreferenz) eines konventionell als distinkt wahrgenommenen Mediums mit den dem kontaktnehmenden Medium eigenen Mitteln; [...]Z.B. Bezüge eines literarischen Textes auf einen bestimmten Film, ein filmisches Genre oder auf den Film qua System“³⁰.

Das Produkt (Einzelreferenz) des Mediums Film ist das filmische Werk, also *Tron* oder *2001: Odyssee im Weltraum*. Also könnte man bei einer Parodie von einem, im Bewusstsein des Zusehers verankerten, filmischen Werk als intermedialen Bezug sprechen.

Wichtig ist, dass der Unterschied zur Medienkombination hervorgehoben wird. Es werden nicht distinkt wahrgenommene Medien zueinander in Verbindung gebracht, sondern es werden nur deren Strukturen oder Elemente thematisiert. Beispiele dafür sind zum Beispiel die Filmisierung von Literatur, Musikalisierung literarischer Texte oder die Narrativisierung der Musik.³¹

Das Ziel ist, die Frage zu beantworten,

„wie sich mit Hilfe der dem kontaktnehmenden Medium eigenen Mittel Bezüge zu einem anderen Medium herstellen lassen, wie also beispielsweise ein literarischer Text Elemente und/oder Strukturen des filmischen, malerischen oder musikalischen Mediums, über deren Mittel und Anordnungsstrukturen er seinerseits ja nicht verfügt, aufgreifen bzw. sich diese ›zu eigen‹ machen kann.“³²

³⁰ Rajewsky, *Intermedialität*. S. 19.

³¹ vgl. Rajewsky, *Intermedialität*. S.17.

³² vgl. Rajewsky, *Intermedialität*. S.25.

Es geht also um die Übernahme von medienspezifischen Strukturen und Elementen mit den den Medien eigenen Mitteln. In diesem Fall partizipiert das dargestellte Medium nicht in seiner medialen Form, es liegt eher ein *Als-ob-Charakter* vor.

Beispielhaft wird in der schon erwähnten Tanzproduktion von Vandenkeybus die Darstellung eines Gemäldes. Dieses wird aber allein mit den vom Tanztheater zur Verfügung stehenden Mitteln „- *die Körper, die Bekleidung und die Bewegung der Tänzer, Beleuchtung, Bühnenbild und Bühnenraum – so eingesetzt und gestaltet, dass im Betrachter altermedial gebundene Erfahrungen [...] abgerufen werden und insgesamt eine Illusion, eine ‚Als-ob‘ des Malerischen entsteht.*“³³ Bezogen auf Werner Wolf handelt es sich dabei um eine *indirekte Partizipation* des Mediums Malerei im Sinne der intracompositional intermediaty.

Nach dem hier besprochenen Intermedialitätsgedanken werde ich im folgenden Kapitel näher auf die Theorien zur Intermedialität von Jens Schröter eingehen, um in weiterer Folge Vergleiche zu Rajewskiy zu ziehen.

2.2.2. Intermedialität nach Schröter

In Anlehnung an die Intertextualität findet der Begriff Intermedialität seit den Neunzigerjahren in der Medienforschung immer mehr Beachtung. Der Medienwissenschaftler Jens Schröter nähert sich in seinem Text *Intermedialität – Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs* einer Begriffserklärung an.

³³ Rajewsky, „Intermedialität und remediation“, S.56.

Die Hauptaussage Schröters Abhandlung ist „*daß [sic!] Medien nicht für sich alleine bestehen, sondern immer schon in komplexen medialen Konfigurationen stehen und dadurch stets auf andere Medien bezogen sind.*“³⁴ Grundsätzlich macht Schröter fest, dass der Begriff Intermedialität in vier Typen unterteilt werden kann: in die synthetische Intermedialität, die formale oder transmediale Intermedialität, die transformationale Intermedialität und die ontologische Intermedialität, wobei jeder dieser Typen auf unterschiedlichen theoretischen Modellen beruht. Im Folgenden gilt es nun herauszufinden, welche seiner Typen sich auf den Gegenstand *South Park* anwenden lassen.

1) Synthetische Intermedialität

Schröters erstes Modell beschäftigt sich mit der „*Intermedialität als den Prozess der (sexuell konnotierten) Fusion mehrerer Medien zu einem neuen Medium, dem Intermedium, welches mehr wäre als die Summe seiner Teile.*“³⁵

Die Texte, mit denen sich Schröter für die Erforschung des Bereichs der synthetischen Intermedialität beschäftigt, vereinheitlichen diesen Prozess mit Happening und Fluxus, beides künstlerische Strömungen der sechziger Jahre, sowie der Aufforderung zu einer Aufhebung der Spaltung zwischen Kunst und Leben. In diesem Sinne werden die alleinstehenden Medien (Monomedien) verurteilt und als eine ästhetische und gesellschaftliche Entfremdung angesehen. Diese Monomedien sollen im Geiste der synthetischen Intermedialität überwunden werden.³⁶

³⁴ Schröter, „Intermedialität“, S.129.

³⁵ Schröter, „Intermedialität“, S.130.

³⁶ vgl. Schröter, „Intermedialität“, S.130.

Schon zu Beginn geht Schröter auf Higgins ein, welcher fordert, dass Intermedien ganzheitlich erfahren werden sollen, also eine Fusion der Medien vonstatten gehen soll. Dem/der Betrachter/in ist es nicht mehr möglich, die verschiedenen Medien unterscheiden zu können, was schlussendlich zu einer Horizonterweiterung führen soll. Peter Frank vertritt die Auffassung, dass es zur Zeit der Entstehung von Kunstakademien in Frankreich im 17. Jahrhundert zu einer Kategorisierung der verschiedenen Künste kam. Higgins sowie Frank sehen das Konzept der Intermedialität als eine Möglichkeit der Rückbesinnung an eine Zeit vor dieser Kategorisierung.³⁷

Beim Konzept der synthetischen Intermedialität ist aber zusätzlich die Unterscheidung zwischen Mixed-Media und Intermedia als wichtig anzusehen. Higgins versteht unter Mixed-Media eine Zusammenstellung von Medien an einem Ort oder in einem Rahmen, in dem die Medien vom Betrachter/in stetig als getrennt wahrgenommen werden können. Intermedia hingegen beschreibt er als ein Konzept, in dem die medialen Formen aufgehoben werden und als untrennbar betrachtet werden sollen. Gleichzeitig könne unter diesem Konzept die geforderte Aufhebung der Spaltung zwischen Kunst und Leben verstanden werden.³⁸

Vergleicht man die synthetische Intermedialität mit den oben schon ausgeführten Theorien Rajewskys, wird auffällig, dass sie mit Rajewskys Medienkombination beinahe deckungsgleich erscheint. Die Spannbreite der Medienkombination läuft nämlich von einem bloßen Nebeneinander der Medien, also Mixed-Media, bis hin zur Synthese, also Intermedia, *„in der eine Synthese bzw. Fusion der involvierten*

³⁷ Schröter, „Intermedialität“, S.131.

³⁸ Schröter, „Intermedialität“, S.134.

*Medien angestrebt wird“.*³⁹ Jedoch geht Rajewsky im Gegensatz zu Schröter nicht auf die geforderte Aufhebung der Spaltung zwischen Kunst und Leben ein.

Demnach können beispielhaft, bezogen auf den Gegenstandsbereich *South Park*, jegliche Verschmelzung, Fusion oder Nebeneinanderstellung von Medien, die in der Serie beobachtet werden können, unter die Kategorie der Medienkombination bzw. synthetischen Intermedialität fallen.

Obwohl diese Phänomene vereinzelt in *South Park* auftreten können, geht ein Großteil der Medienreflexion auf eine andere Art von statt. Denn die Reflexion findet größtenteils innerhalb der Grenzen des eigenen Mediums der Animationsserie statt. Diese Art der Intermedialität ist demnach mit dem Medium Film vergleichbar und wird von Schröter unter der Überschrift Formale oder Trans-mediale Intermedialität diskutiert.

2) Formale oder Trans-mediale Intermedialität

Zunächst bezieht sich Schröter bei diesem intermedialen Typus auf Aumont, welcher die Meinung vertritt, dass Film keinesfalls als synthetisches Medium anzusehen ist. Beispielhaft bezieht sich Aumont auf die Verbindung zwischen Film und Malerei. Denn nicht das Medium Malerei findet beispielhaft im Film Anwendung, sondern nur gewisse Spaltprodukte dieser. Der Film übernimmt nur Konzepte der Malerei, wie zum Beispiel die perspektivische Darstellung.⁴⁰ Auch Jürgen Müller beschäftigt sich mit diesem Gedankengang Aumonts und gibt diesen wie folgt wieder:

³⁹ vgl. Rajewsky, *Intermedialität*. S.15.

⁴⁰ vgl. Schröter, „Intermedialität“, S.136.

„Intermedialität bedeutet weder eine Addition verschiedener medialer Konzepte noch ein Zwischen-dieMedien-Plazieren einzelner Werke, sondern eine Integration von ästhetischen Konzepten einzelner Medien in einen neuen medialen Kontext. So spielt der Film mit Perspektivierungen, Kadrierungen, Vorzugsperspektiven, Farbmustern, Lichteffekten der Malerei und schafft ästhetische Optionen, die z.B. als Pikturalisierung des Kinos beschrieben werden können. Im Medium "Film" werden Konzepte und Prinzipien anderer Medien thematisiert und ästhetisch realisiert und auch in anderen Medien Konzepte des Films“.⁴¹

Es findet also ein konzeptueller Austausch verschiedener Medien statt. Die formalen Ebenen, wie zum Beispiel Perspektivierung, Kadrierung etc. sind in dem Sinne trans-medial, als sie getrennt von ihrer medialen Basis auftreten.⁴² Es geht bei dem Transmedialen also nicht um die Mischung von Medien, sondern um die Verwendung von medienspezifischen Verfahren, die nach der Terminologie Faulstichs auch als Zeichensysteme beschrieben werden können.

Als Beispiele wären *„Bildkomposition in Bezug auf die Bildgrenze, rhythmische Strukturen in bestimmten Artefakten der Malerei, der Musik usw.“*⁴³, die in einem *Leitmedium* zum Einsatz kommen zu nennen.⁴⁴

*„Die formalen Ebenen sind getrennt von der medialen Basis und relativ autonom ihr gegenüber – in diesem Sinne trans-medial“*⁴⁵ Jedoch stellt sich dabei die Frage, ob bei einem transmedialen Vergleich die mediale Basis auszumachen ist oder nicht. Denn einerseits ist es für einen transmedialen Vergleich unbedingt erforderlich, dass das medienspezifische Verfahren medien-unspezifisch genug ist,

⁴¹ Müller, Jürgen E., „Intermedialität“, S.133.

⁴² vgl. Schröter, „Intermedialität“, S.137.

⁴³ Schröter, „Intermedialität“, S.140.

⁴⁴ vgl. Schröter, „Intermedialität“, S.140-141.

⁴⁵ Schröter, „Intermedialität“, S.137.

um in mehreren Medien auftreten zu können. Andererseits muss es gleichzeitig auf das Ursprungsmedium, aus dem es entliehen wurde, hinweisen können.⁴⁶

Vergleicht man dieses Prinzip mit Rajewsky fällt auf, dass sie ihr Konzept der Transmedialität klar von der Intermedialität trennt. Die Transmedialität muss demnach nicht auf das Ursprungsmedium hinweisen, aus dem es entliehen wurde, während dies bei der Intermedialität der Fall sein muss.

Rajewsky gibt in diesem Fall die Parodie als Beispiel. Sie bedient sich nicht an einem Medium per se, sondern an dessen Stoffen. Dabei ist es nicht wichtig aus welchem Medium es entnommen wurde, sondern nur, dass ein Wiedererkennungswert vorliegt.

Die formale oder transmediale Intermedialität ist zwar in *South Park* auszumachen, jedoch stellt sich die Frage, inwiefern das intermediale Konzept Relevanz für meine Analyse hat. Es gilt nämlich nicht, herauszufinden, aus welchen formalen Konzepten anderer Medien die Serie zusammengesetzt ist. Vielmehr muss beobachtet werden, inwieweit diese die Verwendung medienspezifischer Konzepte zu einer Medienreflexion beitragen.

Als nächstes beschäftigt sich Schröter mit der transformationalen Intermedialität, bei der es sich um mit Rajewskys vergleichbares Phänomen der intermedialen Bezüge handelt.

3) Transformationale Intermedialität

Hier macht Schröter zu aller erst auf den von Philip Hayward geprägten Begriff Re-Repräsentation und den von Maureen Turim geprägten Begriff displacement

⁴⁶ Schröter, „Intermedialität“, S.142.

aufmerksam. Er subsumiert als anfängliche Erklärung transformationale Intermedialität wie folgt: „*Die intermediale Beziehung besteht dann darin, daß [sic!] ein Medium ein anderes repräsentiert.*“⁴⁷

Wird beispielsweise ein Gemälde in einem Film gezeigt, repräsentiert das Medium Film die Malerei. Hier verliert das Gemälde allerdings den Status eines Mediums, weil es vom Medium Film nur mehr repräsentiert und so seiner Medialität enthoben wird. Es ist also nur noch ein Teil des repräsentierenden Mediums.⁴⁸

Das repräsentierende Medium hat nun die Möglichkeit, ein anderes Medium in seiner eigenen medialen Sprache wiederzugeben. Beispielsweise wird in der Folge *Make Love, Not Warcraft* das Computerspiel *World of Warcraft* integriert, jedoch gibt *South Park* die Regeln vor, auf welche Weise diese Repräsentation von statten geht. Das Computerspiel verliert in diesem Sinne seinen medialen Status, weil es nicht mehr Interaktiv vom User beeinflusst werden kann, sondern die Animationsserie gibt vor, auf welche Weise das Computerspiel als integraler Bestandteil der Folge von den Zuschauern/innen erfahren wird. Das gleiche gilt für die Repräsentation der Benutzeroberfläche von Facebook in der Episode *You Have 0 Friends*. Wir werden gezwungen, uns auf den Teil des Bildschirms zu fokussieren, der relevant ist, um der Erzählung folgen zu können.

Vergleicht man diese Theorie mit Rajewsky, lassen sich Gemeinsamkeiten zu den von ihr vorgeschlagenen intermedialen Bezügen aufweisen. Auch hier handelt es sich um ein repräsentierendes Phänomen, jedoch mit dem Unterschied, dass sich auf ein anderes Medium mit den medienspezifischen Mitteln des repräsentierenden Mediums bezogen wird. Das repräsentierte Medium wird also nicht integriert, sondern es liegt ein Als-Ob-Charakter vor und wird nur

⁴⁷ Schröter, „Intermedialität“, S.144.

⁴⁸ vgl. Schröter, „Intermedialität“, S.144.

nachgestellt. Dabei gilt als besonders wichtig, dass das repräsentierte Medium trotzdem vom Zuseher identifiziert werden können muss. Bezieht man sich noch einmal auf das Beispiel der Benutzeroberfläche von Facebook in der Episode *You Have 0 Friends*, kann hier auch von einem intermedialen Bezug auf Facebook die Rede sein. Die Benutzeroberfläche von Facebook wurde nämlich mit den medienspezifischen Mitteln von *South Park*, also in diesem Fall ihrem einfachen Animationsstil, nachvollzogen.

4) Ontologische Intermedialität

Die ontologische Intermedialität verhält sich wie ein Gegenpol zur transformationalen Intermedialität. Hier wird das Medium darüber definiert, inwieweit es Gemeinsamkeiten oder Unterschiede gegenüber anderer Medien aufweist. Demzufolge ist es nicht ausreichend, ein Medium nach dem zu beurteilen, was an ihm spezifisch erscheint. Vielmehr sollte „*die Bestimmung des ‚Eigenen‘ eines Mediums die differentielle Abgrenzung von anderen Medien*“⁴⁹ erfordern.

Also lässt sich in der ontologischen Intermedialität das Eigene des Mediums bestimmen, wenn es anderen Medien zur Seite gestellt wird und sich die speziellen Unterschiede herauskristallisieren. Im Gegensatz zur transformationalen Intermedialität ist dieser Vergleich eine Voraussetzung und auch der Grundgedanke des Verständnisses von Intermedialität.⁵⁰

⁴⁹ Schröter, „Intermedialität“, S.147.

⁵⁰ vgl. Schröter, „Intermedialität“, S.147.

Für meine Analyse des Gegenstandsbereiches *South Park* ist dieser Ansatz der Bestimmung eines Mediums durch den Vergleich zu anderen Medien jedoch von geringer Relevanz.

Zusammengefasst können drei der vier untersuchten, intermedialen Modelle Schröters ausgemacht und in weiterer Folge im Analyseteil dieser Arbeit angewendet werden.

Nach der hier vorliegenden Klärung der verschiedenen Intermedialitätsgedanken muss in den folgenden Kapiteln herausgefunden werden, inwieweit Referenzen, Zitate, Parodie und Satire eine Rolle in der medienreflexiven Arbeit von *South Park* spielen. Zum Zwecke der Analyse der Medienreflexion werden diese Begriffe nun bearbeitet und durchdiskutiert.

2.3. Referentialisierung

Um den Begriff Referentialisierung zu erklären, muss vorerst festgestellt werden, dass es nur wenig mit dem deutschen Wort der *Referenz* („[V]on einer Vertrauensperson gegebene Auskunft, die man als Empfehlung vorweisen kann;⁵¹⁾ verbindet.

Das Verb *referenzieren* „in Beziehung zueinander setzen“⁵²⁾ jedoch zeigt, dass es einen Vorgang beschreibt, bei dem zwei Objekte miteinander in Verbindung gesetzt werden. Jedoch geht nicht hervor, auf welche Art sich eines dieser Objekte auf das andere bezieht, sondern nur, dass die beiden Objekte miteinander in Verbindung stehen.

⁵¹⁾ „Referenz“ in: Der Duden Online. Online auf: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Referenz>

⁵²⁾ „referenzieren“ in: Der Duden Online. Online auf: <http://www.duden.de/rechtschreibung/referenzieren>, Zugriff: 20.09.2014

Referentialisierung in der Kunst kann als die Bezugnahme auf ein schon da gewesenes Kunstwerk beschrieben werden. Weil aber die Parodie ebenfalls als eine Bezugnahme auf etwas schon Dagewesenes erläutert werden kann, müssen die Begriffe Parodie und Referentialisierung voneinander getrennt werden. Bei der Parodie wird unverkennbar auf eine Person oder ein Werk Bezug genommen. Dabei wird eindeutig dargelegt, um wen es sich bei der parodierten Person oder Vorlage handelt.

Referentialisierung hingegen würde ich, für diese Arbeit, wie folgt definieren: Die direkte oder indirekte Bezugnahme auf ein nicht genau definiertes Objekt, welches jedoch der/die Zuseher/in assoziativ mit etwas Anderem in Bezug setzt, das er/sie erlebt, gesehen, oder ihn/sie medial nur peripher tangiert hat.

Dabei kommt die Frage auf, inwieweit im Gegenstandsbereich *South Park* der direkte Bezug, also das Zitat, eine Wichtigkeit darstellt.

2.4. Zitation

Die Pflicht, die Urheberschaft eines Gedankengutes nachzuweisen, beschränkt sich nicht nur auf schriftlich verfasste Arbeiten, sondern auch auf das Filmschaffen. „Unter »Filmzitat im Film« versteht man die Wiedergabe von sprachlichen, klanglichen oder bildlichen Erzeugnissen Dritter“.⁵³

⁵³ Flechsig, Norbert P., „Zitieren beim Bewegtbild. Das Zitatrecht im Filmbereich“ in: *Auf schmalem Grat – Copyright und Rechte. Branchentreff Dokumentarfilm am 1. Und 2. Juni 2006 im Kulturzentrum Ludwigsburg*. Hg. Haus des Dokumentarfilms 2006, S.2.

Es wird auch als Filmzitat verstanden, wenn eine neuere Produktion versucht, eine Kameraeinstellung oder einen Szenenaufbau einer älteren Produktion möglichst identisch zu reproduzieren.⁵⁴

Diese Auffassung des Begriffs Zitat ist aber eine rein Urheberrechtliche, die bei Versäumung der Angabe von Quellen rechtliche Konsequenzen nach sich zieht. Dies ist allerdings in einer medienwissenschaftlichen Analyse von *South Park* eher obsolet.

Vielmehr muss hier von einem Filmzitat ausgegangen werden, welches sich in der Populärkultur eingeprägt hat. Vereinfacht gesagt also ein Satz oder eine rekonstruierte Situation, wie sie schon einmal in einem Film vorgekommen ist.

Ein Filmzitat im allgemeingültigen Sinne ist demzufolge ein Satz wie „*Ich seh´ dir in die Augen, Kleines!*“⁵⁵ aus der deutschen Synchronisation des Films *Casablanca*, welcher sich in der Populärkultur eines großen Bekanntheitsgrads erfreut. Kommt diese berühmte Aussage in einem anderen Film vor, wird von einem Filmzitat gesprochen, wenngleich eine Quelle angegeben wird oder nicht.

Auch in *Parodie, Intertextualität, Interbildlichkeit* von Margarete A. Rose findet man den Begriff Zitat in einer allgemeineren, auf die Parodie bezogenen Bedeutung. Hier fungiert das Zitat als Teil einer Parodie, indem der Parodist aus der parodierten Vorlage zitiert und dieses so in einen neuen und humorvollen Kontext setzt.⁵⁶

⁵⁴ vgl. Flechsig, Norbert P., „Zitieren beim Bewegtbild.“, S.2.

⁵⁵ *Casablanca*, Regie: Michael Curtiz, USA 1942; DVD-Video, Casablanca, Warner Home Video 2000., 1:37:38-1:37:40.

⁵⁶ vgl. Rose, Margaret A., *Parodie, Intertextualität, Interbildlichkeit*. Bielefeld: Aisthesis Verlag 2003, S19.

Dies bedeutet, dass bei der Analyse von *South Park* nicht die Suche nach Quellenangaben, wie im rein wissenschaftlichen Kontext üblich, im Vordergrund stehen soll, sondern die Suche nach Zitaten im weiteren Sinne.

Stellvertretend für die vielen Zitate, die in *South Park* vorkommen, werde ich die dreizehnte Episode der vierzehnten Staffel *Coon 2: Hindsight*⁵⁷ als Beispiel heranziehen, bei der ein Zitat des Films *A Clockwork Orange*⁵⁸ von Stanley Kubrick vorliegt.

In Kubricks Szene erteilte Alex, der Anführer einer kriminellen Bande, seinen Untergebenen eine Lektion, indem er sie mit Gewalt wieder daran erinnerte, wer in der Hierarchie an oberster Stelle steht. Die ganze Szene wurde in Slow-Motion gedreht und mit Rossinis *The Thieving Magpie* unterlegt, während man ein Voice-Over von Alex hört, das die Situation erklärt.⁵⁹

In der *South Park* Folge findet man nicht nur die Ähnlichkeit in der Handlung wieder, dieselben gleichen Slow-Motion Sequenzen, die gleichen Einstellungsgrößen sowie das gleiche Voice-Over des Anführers - in diesem Fall ist es jedoch Cartman - sondern auch dieselbe musikalische Untermalung.⁶⁰

Hier wird *A Clockwork Orange* zitiert, indem dieselbe Szene wiederhergestellt wird, um einen parodistischen Effekt zu erzielen. Dabei sollte der/die Zuseher/in die zitierte Vorlage kennen, um die Parodie zu begreifen.

⁵⁷ *South Park S14 E11. Coon 2: Hindsight*, Regie: Trey Parker, USA/2010: Erstausstrahlung 27.10.2010. <http://southpark.cc.com/full-episodes/s14e11-coon-2-hindsight>, Zugriff: 12.11.2014.

⁵⁸ *A Clockwork Orange*, Regie: Stanley Kubrick, USA/UK 1971; DVD-Video, A Clockwork Orange, Warner Home Video 2001.

⁵⁹ vgl. *A Clockwork Orange*. 33:19-35-03.

⁶⁰ vgl. *South Park*, S14E11. 13:58-14:56.

Für den Analyseteil dieser Arbeit wird das Zitat also als wörtliches oder szenisches Zitieren einer kulturell etablierten Vorlage verstanden, die so tief im kulturellen Verständnis verankert ist, dass das Angeben der Quelle obsolet wird.

Zentral für die Serie *South Park*, sowie für diese Arbeit, sind die Begriffe Parodie und Satire, welchen sich in den nächsten Kapiteln in ihrem allgemeinen Wortsinn zugewandt werden soll. Im darauf folgenden Kapitel wird die Rolle der Satire und der Parodie in *South Park* näher besprochen.

2.5. Medienparodie

Der Begriff Parodie hat seinen Ursprung in der Antike, zumal Aristoteles das griechische Wort *parodia* schon im zweiten Kapitel seiner Poetik angewendet hat. Im geisteswissenschaftlichen Kontext hat die Parodie heutzutage in der Disziplin der Literaturwissenschaft einen festen Platz eingenommen.

Mit der Parodie in der Literatur hat sich Margaret A. Rose in ihrem Buch *Parodie, Intertextualität, Interbildlichkeit* auseinandergesetzt und beschreibt diese zu Beginn „kurz gefasst als die Nachahmung und komische Umfunktionierung einer präformierten Vorlage“⁶¹.

Dem gegenübergestellt sei Frank Wünschs *Minimaldefinition* in seinem Buch *Die Parodie*: „Eine Parodie ist ein Text, der einen anderen Text in der Gestalt imitiert, daß [sic!] eine gegen diese Vorlage gerichtete komische Wirkung entsteht.“⁶²

⁶¹ Rose, *Parodie, Intertextualität, Interbildlichkeit*. S.3.

⁶² Wünsch, Frank: *Die Parodie*. Hamburg: Verlag Dr. Kovač 1999, S.13.

Beide Definitionen beinhalten einen übereinstimmenden Konsens der Parodie, welcher von einer Vorlage ausgeht und diese auf eine humoristische Weise reflektiert.

Rose befasst sich jedoch tiefergehend und analytischer mit dem Thema, und versucht, die Parodie zur besseren Verständlichkeit stellenweise der Satire gegenüberzustellen.

Der Parodist bewegt sich demnach in zwei verschiedenen Textwelten: Textwelt 1 (TW1) ist die Textwelt des Parodisten bzw. die Parodie, während Textwelt 2 (TW2) den parodierten Text beschreibt. Es liegt an dem Parodisten, beide Textwelten zu beschreiben und in Diskrepanz zu setzen, indem er sich an der Vorlage mittels Zitat oder des Stils bedient und sie in einen neuen (komischen) Kontext setzt. Die Aufgabe des/der Lesers/in ist es nun, diese Diskrepanz auszumachen und zu interpretieren, wobei es notwendig für ihn/sie wird, beide Textwelten kennenzulernen.⁶³

Im Gegensatz dazu bewegt sich die Satire nicht innerhalb dieser zwei Textwelten. Vielmehr greift sie den/die Leser/in oder einen Gegenstand außerhalb des Textes an.⁶⁴

Zusammengefasst ist die Parodie eine Art der komödiantischen Nachahmung, die charakteristische Eigenschaften, Zitate oder Stile des Parodierten aufgreift und diese auf eine übertriebene Weise nachahmt, um einen humorvollen Kontext zu erzeugen. Voraussetzung dabei ist, dass sich die Parodie an einer Vorlage orientiert, sich aus dieser Textwelt jedoch nicht hinausbewegt.

Nachdem nun die Parodie definiert worden ist, stellt sich die Frage, wie sie sich von dem Begriff Medienparodie unterscheidet.

⁶³ Rose, *Parodie, Intertextualität, Interbildlichkeit*. S.20.

⁶⁴ vgl. Rose, *Parodie, Intertextualität, Interbildlichkeit*. S.11.

Eingangs gehe ich davon aus, dass Medienparodie als das Parodieren von verschiedenen Medien, also Informationsübermittlern, beschrieben werden kann. Jedoch ist es unmöglich, die charakteristischen Eigenschaften eines Mediums nachzuahmen, wenn man bedenkt, dass das Medium ein Subjekt ist, das über keinen Charakter verfügt.

Deswegen muss der Medienbegriff mit der Intermedialität in Verbindung gebracht werden, also die Parodie innerhalb eines Mediums oder zwischen verschiedenen Medien.

Innerhalb eines Mediums wie Fernsehen, Film, Internet, etc. ist es möglich, individuelle Charaktereigenschaften oder Merkmale ausfindig zu machen, die in weiterer Folge parodiert werden können und auf diese Weise mit unserem ursprünglichen Begriff der Parodie vereinbar sind.

Zudem ist es möglich, sich an der Parodie im literaturwissenschaftlichen Kontext von Rose zu orientieren, indem man die von ihr vorgeschlagenen Textwelten in einen medienwissenschaftlichen Kontext umfunktioniert.

Deswegen muss für diese Arbeit anstatt von Textwelt 1 und Textwelt 2 von Medium 1 und Medium 2 ausgegangen werden. Schlussendlich ist es nun möglich *South Park* auf Parodien zu untersuchen, die sich innerhalb der von mir als Medien definierten Informationsübermittler bewegen.

Die Parodie ist der Grundstein der zu analysierenden Episoden von *South Park*, denn es werden in *You Have 0 Friends* die Filme *Tron* und *2001: Odysee im Weltraum* parodiert und in der Episode *Make Love, Not Warcraft* das Fantasygenre im Allgemeinen, wie ich im Analyseteil dieser Arbeit belegen werde.

2.6. Satire

Die zweite Auflage des *Filmmakers Dictionary* definiert Satire als „Screen or literary work in which the idiocies, vices and abuses of government, business or private citizens are ridiculed, either unkindly or with good humour.“⁶⁵

Die Satiredefinition nach Frank Wunsch beschreibt einen „[...] Text, der mit den Mitteln einer oft recht ausgeprägten aggressiven Komik Mißstände [sic!] jeglicher Art aufdeckt und verspottet. Im wesentlichen handelt es sich demnach um eine Verbindung von Komik und Kritik.“⁶⁶ Dazu wird in dem Text zwischen zwei Anwendungsarten der Satire unterschieden. „Der scherzhaften, tadelnden Satire werden dabei inhaltlich gerne weniger schwerwiegende Mißstände [sic!] zugeordnet, während die ernsthafte, strafende (vernichtende) Satire sich gegen ernstere Verfehlungen richtet.“⁶⁷

Paul von Blum schreibt in seinem Werk über die Satire, dass der satirische Künstler aus verschiedenen Motiven agiert. Er will seine persönliche Irritation zum Ausdruck bringen, will das Publikum unterhalten, agiert für politische und soziale Reformen und unterrichtet die Öffentlichkeit über ein Tieferes, wenngleich bedrückendes Verständnis über das menschliche Wesen.⁶⁸

Einerseits beschäftigt sich die Satire also mit gesellschaftlichen Missständen und legt diese offen in einer komischen Form dar, um auf diese Weise Kritik zu üben, andererseits beschäftigt sie sich aber auch mit den Tiefen der menschlichen Seele. Sie bezieht sich immer auf die Missstände der Zeit, in der sie verfasst wird, und soll so nicht nur unterhalten, sondern den Rezipienten auch zum Denken anregen.

⁶⁵ Singleton, Ralph S./James A. Conrad, *Filmmaker's dictionary*, Hg. Janna Wong Healy, Hollywood, CA: Lone Eagle ² 2000, S.264.

⁶⁶ Wunsch, *Die Parodie*. S.25.

⁶⁷ Wunsch, *Die Parodie*. S. 26.

⁶⁸ vgl. von Blum, Paul, "Satire.", in: *Grove Art Online. Oxford Art Online*, Oxford University Press, 1996, <http://www.oxfordartonline.com/subscriber/article/grove/art/T076124>, Zugriff: 22.10.2014.

Dadurch lässt sich auch der Unterscheid zur Parodie ausmachen, denn im Gegensatz zur Parodie sind „*Satiren ohne eine eindeutig kritische Stoßrichtung (egal wie hart oder milde die Kritik ausfällt), d.h. ohne den Willen, einen Mißstand [sic!] gezielt zu bekämpfen, und ohne das klare Bewußtsein [sic!], Kritik zu üben, nicht vorstellbar [...]*“.⁶⁹ Parodie und Satire sind demnach durchaus vergleichbar, jedoch ist für die Satire ein gesellschaftskritischer Kontext Voraussetzung, während dies bei der Parodie nicht der Fall ist.

Als nächstes soll herausgefunden werden, inwieweit Parodie und Satire Einfluss auf den Gegenstandsbereich *South Park* haben.

2.7. Satire und Parodie in South Park

Beschäftigt man sich mit wissenschaftlichen Abhandlungen zum Thema *South Park* so wird klar, dass sich die Autoren/innen mit dem sozialkritischen Subtext auseinandersetzen, welcher in vielen der Arbeiten von Parker und Stone herauszulesen ist.

Es sind die satirischen Inhalte, auf die meist das Hauptaugenmerk gelegt wird, zumal sich die Autoren/innen erlauben, am offensichtlichen, derb wirkenden Humor vorbeizusehen und zu versuchen, den tieferen moralischen Sinn hinter *South Park* herauszufinden.

Jeffrey Andrew Weinstock stellt in der Einleitung von *Taking South Park seriously* fest, dass der Grund, warum die Serie aus einer akademischen Perspektive so interessant ist, darin liegt, dass sich *South Park* über ihre Partizipation in der

⁶⁹ Wunsch, *Die Parodie*. S.31.

Debatte über den Wert und den Einfluss popkultureller Inhalte in der Gegenwart durchaus bewusst ist.⁷⁰

Daraus ergibt sich oftmals eine selbstreflektierte Haltung gegenüber der Popkultur in dem Sinn, dass sich *South Park* mit Popkultur satirisch auseinandersetzt, sich selbst allerdings nicht aus der Kritik ausschließt.

Auch Doris Berger verweist in ihrem Beitrag *South Park – infusing reality with grotesque satire* auf *South Park*s Selbstreferenzialität, denn die Serie „verweist ständig auf sich selbst – auf frühere Folgen, auf bereits behandelte Themen – sowie auf die TV-Serienkultur im Allgemeinen.“⁷¹

Betrachtet man die visuelle Ästhetik von *South Park*, fällt als erstes der einfach gehaltene Look der Serie auf. Die bis heute bestehende Ästhetik resultiert aus der Vorlage der Serie, der sechsminütigen Animation *The spirit of Christmas*. Diese Animation bestand rein aus ausgeschnittenem Bastelpapier, welche Parker und Stone mit Hilfe der Stop-Motion-Technik abfotografierten. Nach dem großen Erfolg des Films bekamen die *South Park*-Macher den Auftrag eine Serie daraus zu kreieren. Deshalb musste ein neuer, den Produktionsprozess beschleunigender Weg überlegt werden, da es zu zeitintensiv wäre, alle Figuren und Hintergründe weiterhin händisch auszuschneiden. Dazu wurden die vorhandenen Figuren eingescannt und digital nachgezeichnet, damit sie fortan per Computer animiert werden konnten. Hierbei sollte aber der einfach aussehende Bastelpapier-Look nicht verloren gehen, welcher bis heute den visuellen Stil der Serie ausmacht.⁷²

⁷⁰ vgl. Weinstock, Jeffrey Andrew (Hg.), *Taking South Park Seriously*. New York: State University of New York Press 2008. S.2.

⁷¹ Berger, Doris, „South Park – infusing reality with grotesque satire“, in: *Animationen. Lotte Reiniger im Kontext der Mediengeschichte*. Hg. Barbara Lange/Cathrine Böhm/Andrea Haarer/Antonia Kurz/Olga Özbek/Olga Schwab, Tübingen 2012. S.6.

⁷² vgl. Cheplic, Matt. „'As Crappy As Possible': The Method Behind the Madness of South Park.“. In: *Millimeter* 26/5, 1998, S.39-44.

Die zweidimensionalen Figuren bewegen sich dabei in einem dreidimensionalen Raum, weshalb die Macher von *South Park* ihren Look als *2.5 dimensional* bezeichnen.⁷³

Diese low-tech Ästhetik ist gleichzeitig das Ausschlaggebende am satirischen Arbeiten von *South Park*. Gegenwärtig ist es den *South Park* Studios möglich, eine Episode von der Idee bis zur Ausstrahlung in sechs Tagen zu bewältigen.⁷⁴ Das gibt Parker und Stone die Möglichkeit, sich in ihrer Satire auf aktuelle popkulturelle Erscheinungen zu fokussieren und bei der Ausstrahlung der Episode immer aktuell zu bleiben.

Dies ist der grundlegendste Faktor, den *South Park* von anderen prime-time animations wie *Die Simpsons*, *Family Guy* und *King of the Hill* unterscheidet. Wegen ihrer anspruchsvolleren Animation benötigen diese Programme durchschnittlich sechs Monate zur Realisierung einer Episode und können deshalb nicht so aktuell sein wie *South Park*.⁷⁵

In einigen Interviews stellen Stone und Parker fest, dass sie bereits in ihrer Kindheit vom satirischen Humor von *Monty Python* geprägt wurden.⁷⁶ Am Beispiel *Das Leben des Brian* von Monty Python, in dem der religiöse Dogmatismus auf die Schippe genommen wird, lässt sich eine Verbindung zu *South Park* herstellen.

http://web.archive.org/web/20090329014416/http://digitalcontentproducer.com/mag/video_crappy_possible_method/, Zugriff: 21.10.2014.

⁷³ vgl. Make Love, Not Warcraft, Q&A with Frank Agnone, J.J. Franzen, and Eric Stouth. Machinima.com, 2006,

<http://web.archive.org/web/20080805030811/http://www.machinima.com/article/view&id=459>, Zugriff: 21.10.2014.

⁷⁴ vgl. Make Love, Not Warcraft, Q&A with Frank Agnone, J.J. Franzen, and Eric Stouth. Machinima.com Zugriff: 21.10.2014.

⁷⁵ vgl. Stewart, Julie/Thomas Clark, „Lessons from South Park. A Comic Corrective to Environmental Puritanism,“ in: *Environmental Communication* 5/3, 2011, S.322.

⁷⁶ vgl. Williams, Ben, *Trey Parker and Matt Stone: 'We've unknowingly stolen so many things from Monty Python for "South Park"'*, 2014, <http://www.timeout.com/london/comedy/trey-parker-and-matt-stone-on-monty-python>, Zugriff: 21.10.2014.

Denn es ist nicht die Religion, die *South Park* stört, es ist der Dogmatismus, radikal an seinem Glauben oder seiner Meinung festhalten zu müssen, denn „[r]eplacing religious dogma with atheistic dogma still leaves us with the problems of dogmatism“⁷⁷

In der Arbeit *South Park – infusing reality with grotesque satire* von Doris Berger wird angeführt, warum die Serie sehr umstritten ist: „Sie wurde und wird bis heute äußerst kontrovers diskutiert, zumal darin ständig Gewalt, derber Humor, sexistische, rassistische und religiös anstößige Themen verhandelt werden.“⁷⁸ Bei genauerem Hinsehen wird jedoch klar, dass der Gesellschaft nur ein Spiegel vorgehalten wird. Man kann sich die Frage stellen, wie Parker und Stone all die Jahre weiter an ihrer Serie arbeiten konnten, ohne daraus wirkliche Konsequenzen zu ziehen. Das ist nur durch die Tatsache möglich, dass sie eine neutrale Position beziehen. „Because *South Park* is eager not just to satirize Catholicism, but all religion, and Atheism as well. Their satire goes over just about as well with some Atheists as it does with Catholics.“⁷⁹ Religion sowie Atheismus, Konservative sowie Liberale: allen wird dieser satirische Spiegel vorgeführt.

Wie bei Satire und Parodie üblich, wird jedoch ein gewisses Vorwissen des Rezipienten vorausgesetzt, damit ein humoristischer Effekt hervorgerufen werden kann.

Weinstock macht einen interessanten Vergleich von *South Park* und William Shakespeare. Demnach ist es bei beiden wichtig, ein gewisses Vorwissen zu besitzen, um sie lesen/sehen zu können. Jedoch handelt es sich bei Shakespeare

⁷⁷ Sorrell, Daniel, *South Park Takes On Richard Dawkins*, 2006, <http://therevealer.org/archives/2592>, Zugriff: 21.10.2014.

⁷⁸ Berger, „South Park – infusing reality with grotesque satire“, S.2-3.

⁷⁹ Stratyner, Leslie/James R. Keller (Hg.), *The Deep End of South Park. Critical Essays on Television's shocking Cartoon Series*, Jefferson, NC: Mcfarland 2009. S.4.

um vorausgesetztes hochkulturelles Vorwissen, während man bei *South Park* sagen könnte, dass ein popkulturelles Vorwissen des Rezipienten benötigt wird.⁸⁰

Abschließend ist es noch wichtig, nicht zu vergessen, dass mit *South Park* eine gewisse Verortung einhergeht. Doris Berger weist darauf hin, dass, trotz *South Parks* weltweiter Ausstrahlung, bedacht werden muss, dass es sich um eine US-amerikanische Sendung handelt und deshalb auch die Reflexion der Medienlandschaft dorthin verortet werden muss. Denn „[z]um einen reflektiert sie das gesellschaftliche Klima sowie die amerikanische Identitätspolitik, die an der Oberfläche überaus politisch korrekt ist, jedoch viele Abgründe aufweist. Zum anderen steht sie im Zusammenhang mit der Entwicklung der US-Medienlandschaft.“⁸¹

Deswegen handelt es sich bei dem popkulturellen Vorwissen, welches *South Park* voraussetzt, um ein US-amerikanisch zentriertes.

„This idea that South Park belongs among great works, ancient and modern, and that it serves as astute ringing social, political, and cultural satire might seem laughable to some, however, probably only to those who have not been paying too much attention, either to literature, to politics and culture, or to South park itself.“⁸²

Es ist also ersichtlich, dass die satirischen Inhalte, welche die Serie vermittelt, sich durchaus als kulturell anspruchsvoll herausstellen können. In diesem Zusammenhang ist zu bedenken, dass satirische Inhalte auf verschiedenste

⁸⁰ vgl. Weinstock, *Taking South Park Seriously*. S.5.

⁸¹ Berger, „South Park – infusing reality with grotesque satire“, S.2.

⁸² Stratynner/Keller (Hg.), *The Deep End of South Park*. S. 3.

Weisen vermittelt werden können. Zu einer dieser Möglichkeiten gehört die Parodie, auf welche in dieser Arbeit ein Hauptaugenmerk gelegt werden wird. Die Parodie dient in der Serie als Werkzeug der Satire. Vorausgreifend soll beispielhaft die Episode *You have 0 Friends* herangezogen werden, der sich im Analyseteil dieser Arbeit später im Detail gewidmet wird. Hier hat man es unter anderem mit einer Filmparodie des 80erjahre Blockbusters *Tron* zu tun. *Tron* weist in der Grundthematik der Story Parallelen zu der Episode dahingehend auf, dass es in beiden Fällen um Maschinen geht, die gegenüber der Menschheit die Oberhand gewinnen. Parker und Stone nehmen sich dieses Grundgedankens an und schaffen daraus einen gesellschaftskritischen Kommentar, indem sie dem Sozialen Netzwerk Facebook eine Herrschaftsübernahme über die Menschheit vorwerfen. Die South Park Macher erlauben sich somit, mit Hilfe der Parodie von *Tron*, ihre eigenen satirischen Inhalte zu vermitteln.

2.8. Medienreflexion

Bei der Auseinandersetzung mit dem Begriff Medienreflexion wird klar, dass dieser oftmals im Bereich der Medienforschung benutzt wird, jedoch in einem so allgemeinen, offensichtlich selbsterklärenden Sinne, dass sich eine genaue Definition nicht finden lässt.

Daher ist es zielführend, sich dem Buch *Medienreflexion im Film*, herausgegeben von Kay Kirchmann und Jens Ruchatz, zu widmen. Kirchmann und Ruchatz, die in der Einleitung des Buches einen einschlägigen Lexikoneintrag als Ausgangspunkt ihrer Begriffserklärung verwenden, gehen bei dem Terminus Reflexion davon aus,

dass dieser als „das prüfende und vergleichende Nachdenken über etwas“⁸³ verstanden wird.

Demnach ist es nahe liegend, die Medienreflexion als das prüfende und vergleichende Nachdenken verschiedener Medien untereinander zu verstehen. Dieser Ansatz stimmt mit Rainer Leschke überein, welcher dies sogar als Grundstein der Medientheorie ansieht. „Die Differenz – und vor allem die problematische Differenz – ist also die Voraussetzung des Einsetzens von Reflexion und damit auch die einer Theorie der Wissenschaft der Medien.“⁸⁴ Folglich muss bei einer Reflexion das Hauptaugenmerk auf die Differenz, also die Unterschiede, gelegt werden, damit reflexives Potential überhaupt zustande kommen kann.

Ein weiterer Aspekt der Reflexion von Medien ist, dass nicht nur durch die Reflexion des beobachtenden Mediums mit einem anderen Medium eine Fremdrelexion zu Stande kommt, sondern dass in diesem Prozess das beobachtende Medium auch sich selbst reflektiert.

Es entsteht also eine Reflexion in doppelter Hinsicht:

„als Reflexionen der eigenen (filmischen) Medialität wie der beobachteten ›fremden‹ Medialität, also als Vermessungen von Abstand und Nähe zwischen den dergestalt relationierten Medien, als Behauptungen von Affinität/Identität und Differenz, mithin als Selbst- und Fremdkonstruktionen.“⁸⁵

Daher wohnt jeder Fremdrelexion auch die Selbstreflexion des beobachtenden Mediums und dessen *Medialität* inne. Diese Medialität eines Mediums ist meiner

⁸³ Kirchmann, Key/Jens Ruchatz (Hg.), *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*, Bielefeld: transcript Verlag 2014, S.9.

⁸⁴ Leschke, Rainer, *Einführung in die Medientheorie*. München: Fink 2003, S.33.

⁸⁵ Kirchmann/Ruchatz (Hg.), *Medienreflexion im Film*. S.9.

Meinung nach das, was es charakterisiert, das Zeichensystem das es verwendet oder auch die vereinzelt miteinander verschmelzenden Zeichensysteme, sowie die, die in den jeweiligen Kommunikationskanal münden.

Die Medienreflexion ist somit das Nachdenken bzw. Thematisieren dessen, was einen Kanal innerhalb eines Mediums zu einem eigenständigen Medium macht.

2.9. Ergebnisse des Methodikteils zusammengefasst

Nach der Auseinandersetzung mit den Themen Medien, Intermedialität und Medienreflexion im Methodenteil lässt sich schlussendlich sagen, dass es sich bei *South Park*, im Sinne Wolfs und Rajewskys, um ein distinkt wahrgenommenes Kommunikationsdispositiv handelt. Dieses setzt sich, ebenso wie das Medium Film, aus mehreren Zeichensystemen zusammen.

Deshalb kann *South Park* in diesem Sinne als Medium betrachtet werden, welches durch mehrere semiotische Systeme gekennzeichnet ist und auf diese Weise kulturelle und satirische Inhalte zu vermitteln vermag.

Außerdem handelt es sich bei *South Park*, unter dem Gesichtspunkt der Produktionsart, um eine satirische Animationsserie, die über die beiden technischen Übertragungsmedien Fernsehen und *World Wide Web* verbreitet wird. Die Serie wird weiters im Zuge dieser Arbeit immer als das repräsentierende bzw. beobachtende Medium, im Sinne einer Medienreflexion, angenommen, welches andere Medien thematisiert, sich mit ihnen vergleicht und so Differenzen zwischen sich selbst und den anderen zum Vorschein kommen lässt.

Nach Kay Kirchmann kann jedes beobachtete Medium durch beobachtende Medien nur gefiltert dargestellt werden. Medienreflexion ist folglich nur innerhalb

der Ebene und der Darstellungsform des beobachtenden Mediums *South Park* möglich.

Auch Rajewskys/Wolfs Theorie der Medienkombination bzw. Wolfs intracompositional intermediality ist in *South Park* zu beobachten. Zwar kombiniert *South Park* sein eigenes Medium mit anderen Medien, jedoch kann dabei nicht gesagt werden, dass aus dieser Kombination ein neues Medium entsteht. Es ist also eher im Sinne Schröters synthetische Intermedialität in den Modus Mixed-Media einzuordnen, denn wenngleich verschiedene Medien kombiniert werden, kann der/die Betrachter/in diese Medien voneinander unterscheiden.

South Park ist auf jeden Fall zu dem Medium der „Satire-Animationsserie“⁸⁶ zu zählen. Auch Schröters formale oder trans-mediale Intermedialität kann auf *South Park* angewendet werden, denn sie bedienen sich medienspezifischer Verfahren anderer Medien, die dann im Leitmedium *South Park* zum Einsatz kommen.

Dieselbe Theorie ist auch bei Rajewsky zu finden. Unter der Überschrift Transmedialität beobachtet auch sie ein Medium, dass sich an Stoffen anderer Medien bedient und nennt die Parodie im Allgemeinen als Beispiel. Dies kann durch die Theorie der Parodie von Rose belegt werden. Wendet man *South Park* auf die von ihr vorgeschlagenen Textwelten an, so lässt sich sagen, dass sich *South Park* in zwei Textwelten bewegt. Textwelt 1 beschreibt die Welt von *South Park* selbst, während die Textwelt 2 eine nach einer Vorlage erschaffene Welt ist.

Diese beiden Textwelten werden in Diskrepanz gebracht, um einen humoristischen Effekt erzielen zu können. Dazu ist es aber notwendig, dass der/die Zuseher/in

⁸⁶ Berger, „South Park – infusing reality with grotesque satire“, S.1.

diese Vorlage kennt. Daher setzt *South Park* ein meist popkulturelles Vorwissen voraus.

Die satirische Arbeit *South Parks* basiert ähnlich wie die Parodie auf einem Vorwissen des Publikums. Jedoch ist dieses Vorwissen nicht nur auf die Popkultur gewichtet, sondern auch auf aktuelle gesellschaftliche Ereignisse. Bedenkt man, dass nach der Definition von Frank Wünsch die Satire „*Mißstände [sic!] jeder Art aufdeckt und verspottet*“⁸⁷, ist anhand von unzähligen Beispielen zu belegen, dass es sich bei *South Park* demnach um Satire handelt. Durch den Produktionsaufwand einer *South Park* Episode von sechs Tagen ist es der Serie möglich, aktuelle Ereignisse bei der Ausstrahlung der Episode satirisch zu verarbeiten.

Vor der Analyse ist zusätzlich zu bedenken, dass Rajewsky darauf aufmerksam macht, dass

„ein bestimmtes Medienprodukt durchaus die Kriterien von zwei oder auch allen drei Kategorien des Intermedialen erfüllen kann. So sind beispielsweise viele Literaturverfilmungen zu verzeichnen, die in ihrer Eigenschaft als Filme in die Kategorie der Medienkombination, in einer Eigenschaft als Verfilmungen in die Kategorie des Medienwechsels und aufgrund gegebener Rekurse auf den literarischen *Ausgangs- bzw. *Hypotext in die Kategorie intermediärer Bezüge fallen.“⁸⁸

Dies gilt gleichsam für die Analyse des Gegenstandsbereichs *South Park*, denn auch hier können Phänomene beobachtet werden, welche sich nicht nur auf eine Kategorie des Intermedialen beschränken, sondern mehrere gleichzeitig aufweisen können.

⁸⁷ Wünsch, *Die Parodie*. S.25.

⁸⁸ Rajewsky, Intermedialität. S. 17-18.

Vor der schlussendlichen Analyse des Gegenstandsbereichs sollen im nächsten Kapitel jedoch die dafür wichtigen Medien vorgestellt und diskutiert werden.

3. Analysebereiche

3.1. Facebook

Facebook ist ein Soziales Netzwerk, das 2004 von Mark Zuckerberg, Dustin Moskovitz, Chris Hughes und Eduardo Saverin an der Harvard University gegründet wurde. Ursprünglich war die Seite entstanden, um Harvard-Studenten/innen untereinander zu vernetzen. Nur Personen mit der Endung *harvard.edu* in ihren E-Mail-Adressen war es möglich, sich für die Seite zu registrieren. 2005 expandierte die Plattform, als diese Regelung aufgehoben wurde und auch Studierende anderer Bildungseinrichtungen sich registrieren konnten, bis später das Anmelden für jede/n möglich war.⁸⁹

Heute sind auf Facebook über 1.1 Milliarden Menschen angemeldet (Stand Mai 2013)⁹⁰, was es somit zum größten Sozialen Netzwerk weltweit macht.

Facebook geht Hand in Hand mit der Begriffseinführung von *Web 2.0* von Tom O'Reilly. Es beschreibt eine neue Art der Nutzung des Internets, in dem der/die User/in nicht mehr ausschließlich Content konsumiert, sondern diesen auch selber zur Verfügung stellt.⁹¹

Facebook ist ein maßgebender Teil dieses neuen Gedankens. Durch Internetseiten wie diese entstand eine komplett neue Art der zwischenmenschlichen Kommunikation. Der/die User/in hat die Möglichkeit, auf

⁸⁹ vgl. boyd, d. m./Nicole. B. Ellison, „Social network sites: Definition, history, and scholarship“. In: *Journal of Computer-Mediated Communication* 13/1, 2007, S.218.

⁹⁰ Facebook Newsroom, <http://newsroom.fb.com/Key-Facts>, Zugriff 15.07.2013.

⁹¹ vgl. O'Reilly, Tom, *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> 2005, Zugriff 15.07.2013.

einfache Weise mit Freunden/innen in Kontakt zu bleiben, Fotos zu veröffentlichen und vor allem sich mit einem personalisierbaren Profil selbst zu präsentieren.

Jakob Steinschaden erklärt das Phänomen Facebook wie folgt: „[E]s ist ein sozialer Druck entstanden, dabei zu sein und seine Identität in einem Profil, das jeder Nutzer gratis bekommt, widerzuspiegeln.“⁹²

Dazu gehört auch das Sammeln von sogenannten *Freunden*. Einen *Freund* auf Facebook hinzu zu fügen, beziehungsweise eine Freundschaftsanfrage annehmen, bedeutet, das Profil eines/einer Users/in mit dem eigenen zu verbinden und somit den persönlichen Content gegenseitig sichtbar zu machen.

Ein zu beobachtendes Phänomen, das dadurch entstanden ist, ist die sogenannte Facebook-Depression. Für viele User/innen ist die Anzahl an Freunden auf Facebook oder aber auch das Prestige ihrer veröffentlichten Fotos auf einen reell sozialen Stellenwert gerückt. Dies wird auch von einer Studie von Kinderärzten aus den USA 2012 belegt.⁹³

3.1.1. Profil löschen

Der Bereich von Facebook, den ich in dieser Arbeit genauer beleuchten will, ist das Löschen des Profils beziehungsweise das Verlassen des Sozialen Netzwerks. In einer der für diese Arbeit wichtigen Episoden von *South Park* bekommt der/die Zuseher/in vermittelt wie schwierig Facebook es dem/der User/in macht, das Profil einzufrieren oder in weiterer Folge zu löschen.

⁹² Steinschaden, Jakob, Phänomen Facebook. Wie eine Webseite unser Leben auf den Kopf stellt, Wien: Ueberreuter 2012. S.12.

⁹³ vgl. Machel, Arne, *Freunde sammeln macht Krank*. <http://www.derwesten.de/staedte/nachrichten-aus-luedenscheid-halver-und-schalksmuehle/freunde-sammeln-macht-krank-id4604910.html> 2011, Zugriff 16.07.2013.

Die vierte Folge der 14. Staffel, *You Have 0 Friends*, handelt davon, dass Stan unfreiwillig auf Facebook registriert wird und große Probleme hat wieder herauszukommen, also sein Profil zu löschen.

Die Nutzungsbestimmungen (AGBs) von Facebook ändern sich permanent und somit auch die Art, wie Facebook mit Usern/innen umgeht, die ihr Profil löschen wollen.

Das Erscheinungsdatum dieser Episode ist der 4.7.2010. Deshalb halte ich mich an einen Online-Artikel von Kristie Oloffson, der am 14.5.2010 auf *time.com* erschienen ist, also nicht einmal zwei Monate vor dem Erscheinen der Folge. Dies ist deshalb wichtig, weil Facebook eine Seite ist, an deren Aktualisierung und Programmierung die Mitarbeiter/innen laufend arbeiten.

Auch in dem Film *Social Network* spiegelt sich dies wieder. Mark Zuckerbergs Charakter, gespielt von Jesse Eisenberg, vergleicht Facebook mit Mode und erklärt, dass Facebook genau wie Mode niemals fertiggestellt sein wird.⁹⁴ Der Artikel von Oloffson erlaubt mir, die erwähnte *South Park* Folge auf dem damalig aktuellen Stand zu analysieren.

In ihrem Artikel *Why Is It So Hard To Delete Your Facebook Account* versucht Kristie Oloffson Schritt für Schritt die Problematiken zu erfassen, die entstehen, wenn sich der/die User/in entscheidet, sein Facebook Profil zu löschen.

Zuallererst gibt es, neben der kompletten Löschung des Facebook Accounts, auch die Möglichkeit, ihn vorübergehend zu deaktivieren.

⁹⁴ vgl. Dana, Rebecca, *Mark Zuckerberg: Fashion Icon*, <http://www.thedailybeast.com/articles/2010/09/29/mark-zuckerberg-in-the-social-network-fashion-icon.html> Zugriff: 10.10.2014.

Entscheidet man sich also für letzteres, wird von Facebook ein kleines Fenster geöffnet, in dem der/die User/in mit Hilfe von Fotos von Freunden oder anderen gemeinsamen Facebook-Erlebnissen an seine Zeit im Sozialen Netzwerk erinnert wird. In weiterer Folge wird noch darauf hingewiesen, dass man von seinen Freunden vermisst werden würde, wenn man Facebook verlasse. Danach ist es noch wichtig die E-Mail Benachrichtigungen zu deaktivieren, da der/die User/in andernfalls immer noch auf Events eingeladen oder auf Fotos markiert werden kann.⁹⁵

Der/die User/in ist nun für seine Freunde unsichtbar, jedoch werden alle Informationen weiterhin von Facebook gespeichert. Loggt er sich wieder ein, ist alles so wie zuvor.

Um das Profil permanent zu löschen, muss man Facebook eine offizielle Anfrage schicken, was den Prozess für den/die User/in komplizierter macht, als die Deaktivierung.

Oloffson führt in ihrem Artikel Schritt für Schritt durch das Prozedere.

„To delete, log in, scroll all the way down to the very bottom of the page and find the link to Help Center. Once there, click on Privacy Settings. Next, scroll halfway down the page to “Deactivating [sic!], Deleting and Memorializing Accounts.” Next, click on “How do I permanently delete my account?” Read the explanation, and then click again on the word “here” which is hyperlinked in the text. It’ll generate a request for Facebook, who can take your information off the grid for good.“⁹⁶

⁹⁵ vgl. Oloffson, Kristie, *Why Is It So Hard to Delete Your Facebook Account?*. <http://newsfeed.time.com/2010/05/14/why-is-it-so-hard-to-delete-your-facebook-account/>, 2010, Zugriff 16.07.2013.

⁹⁶ Oloffson, „Why Is It So Hard to Delete Your Facebook Account?“ Zugriff 16.09.2014.

Das lässt darauf schließen, dass Facebook wirklich, wie in der *South Park* Folge suggeriert wird, mit allen Mitteln versucht, die User/innen zu behalten.

Wenn man bedenkt, dass in der oben erwähnten *South Park* Folge der Film *Tron* zitiert wird, um den digitalen Raum, in dem man sich in Sozialen Netzwerken bewegt, zu verbildlichen, ist es interessant, dass Oloffson das Wort *grid* verwendet. Der Game-Grid in *Tron* ist eine virtuelle Arena, in der sich verschiedene *Programme* bei Gladiatorenkämpfen gegenüberstehen.⁹⁷

3.2. Chat-Roulette

Chatroulette ist eine one-on-one Video Chat Plattform. Bei Nutzung der Plattform ist es dem/der User/in möglich, sich anonym via Video Chat mit einem/einer nach Zufallsprinzip ausgewählten User/in zu verbinden, der/die den Service auch benutzt. So ist es möglich, in zufälligen Kontakt mit Personen rund um den Globus zu treten.

Kurz nachdem die Website 2009 gestartet wurde, hat sich die Anzahl der User/innen täglich verdoppelt, ohne dass von der Seite selbst Werbung gemacht wurde. Eine Zeit lang war unklar, wer der Urheber der Website war, bis sich der Erfinder selbst meldete. Es handelt sich dabei um den damals 17-jährigen Schüler Andrey Ternovsky aus Moskau. Ursprünglich entwickelte er die Plattform für sich und seine Freunde/innen, mit denen er gerne Videokonversationen via Skype führte, jedoch wurde es ihm zu langweilig, immer mit den gleichen Leuten zu chatten. Deswegen schrieb er den Code für Chatroulette und bemerkte schließlich, dass täglich neue User/innen seine Website besuchten.

⁹⁷ vgl. wika.com, Artikel: „Game Grid“ http://tron.wikia.com/wiki/Game_Grid, Zugriff 16.09.2014.

Schon im Februar 2010 verzeichnete die Website täglich über 20.000 User/innen. Mit wachsender Popularität ergaben sich aber auch immer mehr Probleme.⁹⁸

3.2.1. Unangemessene Inhalte

Vier Monate vor der Ausstrahlung der *South Park* Episode *You Have 0 Friends*, in der unter anderem auch Chatroulette thematisiert wird, veröffentlichte Robert J. Moore, der Geschäftsführer von RjMetrics⁹⁹ einen Artikel, in dem er auf die unangemessenen Inhalte, die einige User/innen übertragen, aufmerksam machte.

Seine Datenanalyse kam zu folgenden Ergebnissen, wobei ich hier nur ein paar als Beispiele heranziehen werde:

- “About half of all Chatroulette spins connects you with someone from the USA. The next most likely country is France at 15%.
- Of the spins showing a single person, 89% were male and 11% were female.
- You are more likely to encounter a webcam featuring no person at all than one featuring a solo female.
- 8% of spins showed multiple people behind the camera. 1 in 3 females appear as part of such a group. That number is 1 in 12 for males.
- 1 in 8 spins yield something R-rated (or worse).

⁹⁸ vgl. Stone, Brad, *Chatroulette's Creator, 17, Introduces Himself*. http://bits.blogs.nytimes.com/2010/02/13/chatroulettes-founder-17-introduces-himself/?_php=true&_type=blogs&_php=true&_type=blogs&_r=2&, 2010. Zugriff 21.10.2014.

⁹⁹ RjMetrics erstellt Software die Onlinefirmen hilft eine große Anzahl an Daten zu erfassen und damit ihre Leistung zu verbessern. (<https://rjmetrics.com/about>).

- You are twice as likely to encounter a sign requesting female nudity than you are to encounter actual female nudity.”¹⁰⁰

Zu dem Zeitpunkt, an dem die Analyse entstand, wurde ermittelt, dass jede/r achte User/in, mit dem/der man auf Chatroulette in Kontakt kam, in die Kategorien von Usern/innen die “[a]pppear to not be wearing any clothes whatsoever - [a]re displaying explicit nudity - [a]pppear to be committing a lewd act”¹⁰¹ fiel.

Zur Lösung dieses Problems wurde der sogenannte *report user button* entwickelt. Dieser kann gedrückt werden, wenn der/die Benutzer/in, mit dem/der man verbunden wurde, sich unangemessen verhält, also in die oben genannten drei Kategorien fällt.

Wenn drei verschiedene Chatpartner bei demselben/derselben User/in Gebrauch von dem Knopf machen, wird diese/r von der Nutzung des Systems verbannt.¹⁰² Zusätzlich wurde ein Algorithmus entwickelt, der obszönes Material aus Chatroulette herausfiltern konnte, indem er jedes Bild scannte, durch einen Filter laufen ließ und so bestimmte, ob das Gezeigte geeignet war oder nicht.

Dazu sagt Ternovsky in einer Stellungnahme bei CBC News: “*The issue was big for months after the service was launched, but the problem was resolved as we*

¹⁰⁰ Moore, Robert J., *Chatroulette Is 89 Percent Male, 47 Percent American, And 13 Percent Perverts*, 2010, <http://techcrunch.com/2010/03/16/chatroulette-stats-male-perverts/>, Zugriff: 21.10.2014.

¹⁰¹ Moore, *Chatroulette Is 89 Percent Male, 47 Percent American, And 13 Percent Perverts*, Zugriff: 21.10.2014.

¹⁰² Kondakov, Yevgeny/Benjamin Bidder, *17-Year-Old Chatroulette Founder: 'Mom, Dad, the Site Is Expanding'*, 2010, <http://www.spiegel.de/international/zeitgeist/17-year-old-chatroulette-founder-mom-dad-the-site-is-expanding-a-681817.html>, Zugriff: 21.10.2014.

*implemented content control systems — we have been constantly improving it since then,*¹⁰³

Seit August 2012 gibt es jedoch diesen Algorithmus nicht mehr. Stattdessen entschied man sich, die Benutzungsbedingungen zu ändern. Bis dahin war die Benutzung des Systems anonym, mit der neuen Regelung ist das Benutzen nur noch mit Registrierung möglich.¹⁰⁴

3.3. Computerspiele

Das Computerspiel ist ein *interaktives Bild*, das von einem/einer oder mehreren/mehreren Spielern/innen aktiv und nach eigenem Wunsch beeinflusst werden kann. Es sind Erlebniswelten, die anhand von Bildern, Sound, Musik, Videosequenzen mehrdimensionaler Landschaften und sprachlichen Elementen digital vermittelt werden. Sie sind, neben Computer und Internet, das Endprodukt einer langjährigen Medienentwicklung.¹⁰⁵

„Computerspiele fordern den Nutzer heraus, sich aktiv mit den Welten, mit denen sie konfrontiert werden, auseinanderzusetzen. Beim Spielen muss in digitalen Räumen navigiert, und es muss mit ihnen interagiert werden.

¹⁰³ Bulatovic, Peja, *Nudity filter helps Chatroulette clean up*, 2011, <http://www.cbc.ca/news/technology/nudity-filter-helps-chatroulette-clean-up-1.1094425>, Zugriff: 21.10.2014.

¹⁰⁴ vgl. Roulette Chat Sites, *Chatroulette Deletes Safe Mode*. <http://www.roulettechatsites.com/2012/08/chatroulette-deletes-safe-mode-options.html>, 2012, Zugriff: 21.10.2014.

¹⁰⁵ vgl. Keitel Evelyne, „Einleitung: Zum Genre Computerspiel“, In: *Computerspiele: Eine Provokation für die Kulturwissenschaften?*, Hg. Evelyne Keitel/Gunter Süß/Randi Gunzenhäuser/Angela Hahn, Lengerich, Westf.; Wien [u.a.]: Pabst Science Publ. 2003. S. 12.

*Die Apellstruktur der Computerspiele wird von formalen Elementen gesteuert, von der Art, wie ein Spiel konstruiert ist.*¹⁰⁶

Stephan Günzel schlägt vor *„das Computerspiel ausdrücklich als ein Simulationsbild zu begreifen: Es ist nicht nur eine Umsetzungsmöglichkeit, sondern eine eigene Form.“*¹⁰⁷

Jedoch weist Günzel darauf hin, mit dem Begriff der Simulation vorsichtig zu sein. In seinem Falle ist die computerbasierte Simulation gemeint und nicht eine, die mit Stift und Papier vorgenommen werden kann, wie zum Beispiel eine Bevölkerungsentwicklung.

*„[D]ie Kategorisierung von Computer- und Videospielen nach technischen Plattformen ist [...] unnötig. Weit ergiebiger ist eine genauere Betrachtung der einzelnen Spielegenres.“*¹⁰⁸

Um einige Wenige zu nennen, gehören beispielsweise Textadventures, Action-Adventures, Beat 'em ups, Shoot 'em ups, Jump'n'Runs, Ego-Shooter, Rollenspiele und Sportspiele dazu.

Bei dieser Arbeit werde ich mich mit der Episode *Make Love Not Warcraft* aus der elften *South Park* Staffel beschäftigen, und mich deswegen näher mit dem Genre des Rollenspiels und in weiterer Folge mit MMORPGs befassen.

¹⁰⁶ Keitel, Evelyne, „Einleitung: Zum Genre Computerspiel“, S.12.

¹⁰⁷ Günzel, Stephan, „Die Realität des Simulationsbildes. Raum im Computerspiel“, in: *Die Realität des Imaginären - Architektur und das digitale Bild 10. Internationales Bauhaus-Kolloquium*, Hg. Jörg H. Gleiter/Norbert Korrek/Gerd Zimmermann, Bauhaus-Universität Weimar: Weimar 2008. S.127.

¹⁰⁸ Lischka, Konrad, *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte, und Ästhetik des Computerspiels*, Verlag Heinz Heise: Hannover 2002. S.70.

3.3.1. Eine kurze Geschichte des Rollenspiels

William Crowther, ein Absolvent des Massachusetts Institute of Technology, programmierte 1972 in seiner Freizeit das erste textbasierte Computerspiel namens *Adventures*. Zu dieser Zeit arbeitete er bei der BBN¹⁰⁹, in der Abteilung für fortgeschrittene Projekte des US-Verteidigungsministeriums (ARPA). Crowther wusste damals nicht, dass sein Spiel der Vorreiter für alle Adventure und Online-Rollenspiele sein würde. Seine Idee basierte auf dem Pen-and-Paper Rollenspiel *Dungeons and Dragons*, welches er begeistert spielte.¹¹⁰

Dabei treffen eine Gruppe Spieler/innen zusammen und werden von einem/einer ausgewählten Spielführer/in, dem Dungeon Master, einem bestimmten Fantasy Charakter zugewiesen. Die Spieler/innen gehen dann gemeinsam auf ein Abenteuer, das sich, auf der einen Seite auf dem Papier, auf der anderen Seite in deren Phantasie, abspielt. Bei dem Spiel *Adventure* sollte der/die Spielleiter/in durch einen Computer ersetzt werden.

„Der Spieler war zuallererst Leser. Satz für Satz musste er sich die Welt von »Adventure« - eine unterirdische Höhle mit Schätzen und Ungeheuern - erarbeiten, mit der er über Textbefehle interagierte. »Go north« musste er etwa eintippen, oder »open door«, woraufhin der Computer lange, beschreibende Texte ausgab. Eine ganz ähnliche Spielsituation wie im Rollenspiel »Dungeons & Dragons« also.“¹¹¹

Das Spiel war nur einer Elite von Menschen zugänglich, nämlich denjenigen, die Zugriff zu dem Netzwerk der ARPA, dem ARPAnet hatten. Der Stanford-University Student Don Woods bediente sich daraufhin Crowthers Quellcodes und entwickelte das Spiel weiter. Durch das Fehlen von Heimcomputern zu dieser Zeit

¹⁰⁹ BBN ist die Abkürzung für das Technologieunternehmens »Bolt, Beranek and Newman«.

¹¹⁰ Lischka, *Spielplatz Computer*. S.31-32.

¹¹¹ Lischka, *Spielplatz Computer*. S.32.

war Adventure ein Spiel, das seine Popularität lediglich unter den Programmierenden fand, die in den Siebzigerjahren studierten. Erst 1980 gelang der Sprung zum Heimcomputer den MIT Studenten Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels und Dave Lebling. Sie entwickelten in ihrer Studienzzeit, nach Vorlage von Adventure, ihr eigenes komplexeres Textabenteuer namens Zork. Nach dem Studienabschluss gründeten sie gemeinsam die Firma Infocom und schlossen einen Vertrag mit dem Unternehmen *Personal Software* ab. Nun war Zork für die Spieler/innen als Apple II und TRS-Version erhältlich.¹¹²

3.3.2 Computerrollenspiel

Heute hat sich das Rollenspiel in ein eigenes Computerspielgenre entwickelt. Im Normalfall spielen sich die Abenteuer in einer ausgedachten Spielwelt im Fantasybereich ab, oder in Spielwelten, die an frühere Epochen, wie zum Beispiel an das Mittelalter, erinnern. Der/die Spieler/in hat dann die Möglichkeit, sich ein digitales Selbst zu erschaffen, ein sogenanntes Avatar. Sogleich beginnt der/die Spieler/in sich mit seinem/ihrem Avatar in dem digitalen Fantasyraum zu bewegen. Meistens ist dieser ein weites und offenes Terrain, welches das generelle Spielprinzip des Spiels unterstützt. Nämlich, dass der/die Spieler/in bestimmt, in welche Richtung sich der Avatar und die Story entwickelt. Durch das Lösen von sogenannten *Quests* oder das Besiegen von Gegnern hat der/die Spieler/in die Möglichkeit, den Avatar zu up-leveln, also weiterzuentwickeln und stärker werden zu lassen. Quests sind gewissermaßen Aufgaben, die man lösen muss, jedoch die Reihenfolge, in der man dies macht, ist komplett dem/der Spieler/in überlassen.¹¹³

¹¹² vgl. Lischka, *Spielplatz Computer*. S. 32-35.

¹¹³ vgl. Barton, Matt, *The History of Computer Role-Playing Games Part 1: The Early Years (1980-1983)*, 2007, http://www.gamasutra.com/features/20070223a/barton_pfv.htm, Zugriff: 21.10.2014.

3.3.3. World of Warcraft

World of Warcraft ist ein MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) von *Blizzard Entertainment* und erschien am 23. November 2004 in den USA.¹¹⁴ Ab Februar 2005 war es auch in Europa erhältlich.¹¹⁵

Es ist das erfolgreichste MMORPG aller Zeiten und hat Ende 2014 einen Wert von 10 Millionen Abonnent/innen zu verzeichnen.¹¹⁶ Um *World of Warcraft* spielen zu können, muss das Abonnement monatlich für ein Entgelt erneuert werden. *World of Warcraft* spielt sich in der Fantasy-Spielwelt *Azeroth* ab, wie schon die Strategiespielvorgänger *Warcraft 1-3*. Vor Spielbeginn sucht sich der/die Spieler/in ein Realm aus, also den Server, auf dem er/sie spielen will. Dort erstellt er/sie, wie bei ORPGs üblich, einen Charakter, wobei man sich zwischen verschiedenen *Völkern* entscheiden kann.

Der/die Spieler/in kann nun Quests erledigen, Gegner/innen besiegen oder unerforschtes Terrain erkunden, um so seinen Charakter weiterzuentwickeln. Dies ist für die Narration bedeutend, denn es wird die, *„typische Queststruktur zu einer non-linearen Anordnung narrativer Ereignisse[...]“. Hier wird die chronologische Abfolge der narrativen Ereignisse offen gelassen, oder es gibt*

¹¹⁴ Rottmann, Robin, *World of WarCraft. Zehn Jahre in Azeroth*, gameswelt.at, 2014, <http://www.gameswelt.at/world-of-warcraft-warlords-of-draenor/special/zehn-jahre-in-azeroth,232093>, Zugriff: 12.12.2014.

¹¹⁵ Infracraft.de, *Blizzard Entertainment kündigt Erscheinungsdatum von World of Warcraft in Europa an*, 2005, <http://starcraft2.ingame.de/news/63487-Blizzard-Entertainment-kuendigt-Erscheinungsdatum-von-World-of-Warcraft-in-Europa-an>, Zugriff: 12.12.2014.

¹¹⁶ blizzard.gamespress.com, *WORLD OF WARCRAFT® SURPASSES 10 MILLION SUBSCRIBERS AS WARLORDS OF DRAENOR™ LAUNCH BEGINS*, 2014, <http://blizzard.gamespress.com/WORLD-OF-WARCRAFT-SURPASSES-10-MILLION-SUBSCRIBERS-AS-WARLORDS-OF-DRAE>, Zugriff: 12.12.2014.

*mehrere mögliche Abfolgen, von denen jeweils nur eine pro Spieldurchgang aktualisiert wird.*¹¹⁷

Außerdem ist es möglich, mit anderen Spielern/innen zu interagieren, sprechen, chatten, handeln oder auch zu kämpfen. Das Spiel wird von *Jan-Noël Thon* wie folgt erklärt: *„Der Spieler gibt seinem Avatar einen Namen, bestimmt (innerhalb durch das Spiel vorgegebener Grenzen) dessen Aussehen, wählt eine ‚Klasse‘, die wiederum die Fähigkeiten vorgibt, die der Avatar erlernen kann, und verbringt von nun an einen wesentlichen Teil der Spiel- Zeit damit, diese Fähigkeiten zu verbessern.*¹¹⁸

Der Raum in World of Warcraft

Bei der Entstehung der *South Park* Episode *Make Love, Not Warcraft* arbeiteten die *South Park* Macher direkt mit *Blizzard Entertainment* zusammen, was ihnen die Möglichkeit gab, für ihre Aufnahmen ihre Figuren in der originalen *World of Warcraft*-Engine spielen zu lassen.

Das war eine Herausforderung für die Kameraführung, da der dreidimensionale Raum bis dahin in der Produktion einer *South Park* Episode nur wenig Relevanz hatte. Deswegen ist es zielführend, sich mit dem Raum in *World of Warcraft* auseinanderzusetzen.

Thon vergleicht in seiner Abhandlung über fiktionale Welten die räumlichen und spielerischen Gegebenheiten von *World of Warcraft* und dem First-Person-Shooter

¹¹⁷ Thon, Jan-Noël (Hg.). „Unendliche Weiten? Schauplätze, fiktionale Welten und soziale Räume heutiger Computerspiele“ in: *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*, Hg. Klaus Bartels/Jan-Noël Thon Hamburg: Universität Hamburg 2007. S.41.

¹¹⁸ Thon, „Unendliche Weiten?“, S.39.

Halo.

Er stellt fest, dass *World of Warcraft* eine komplexere räumliche Struktur aufweist, als Halo. Der/die Spieler/in bewegt sich in gigantischen Welten, die in mehrere Regionen aufgliedert sind. Die Regionen unterteilen sich in Schauplätze, welche von den Spielern/innen mit Hilfe ihres Avatars betreten und entdeckt werden können.

Seit der Erweiterung *The Burning Crusade* (2007) unterteilt sich die Welt von *Warcraft* auch in zwei Kontinente. Es gibt einige Möglichkeiten, größere Strecken zurückzulegen, die zu Fuß lange dauern würden oder komplett unmöglich wären, wie zum Beispiel mit Hilfe von Reit - und Flugtieren. „*Es handelt sich bei der Spielwelt also im Wesentlichen um eine nahtlose Aneinanderreihung von verhältnismäßig offen gestalteten Schauplätzen.*“¹¹⁹

Die Spielwelt von *Warcraft* ist eine, die nicht aufhört zu existieren, wenn ein/e Spieler/in sich nicht gerade darin bewegt.

Gespielt wird auf Servern, die vom Spielehersteller *Blizzard* eigenhändig eingerichtet und betreut werden und rund um die Uhr für die User/innen zugänglich sind „*wobei viele hundert Spieler zeitgleich mit ihren Avataren auf demselben Server und damit in derselben Welt spielen.*“¹²⁰

Britta Neitzel stellt zusätzlich fest, dass es sich bei *World of Warcraft* um einen „*semi-subjektiven Point of View*“¹²¹ handelt. Dabei folgt die Kamera dem Avatar und ist mit ihm verbunden, jedoch ist die virtuelle Kamera nicht identisch mit seiner

¹¹⁹ vgl. Thon, „Unendliche Weiten?“, S.34.

¹²⁰ Thon, „Unendliche Weiten?“, S. 34.

¹²¹ Neitzel, Britta, „Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen“, in: *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*, Hg. Klaus Bartels/Jan-Noël Thon Hamburg: Universität Hamburg 2007. S.18.

Position. Der/die Spieler/in hat jedoch die Möglichkeit, diese Kameraposition in einer fünfzehn-stelligen Skala zu variieren. Je weiter man die Kamera von dem Avatar weg positioniert, desto mehr Überblick hat der/die Spieler/in über die Umgebung.¹²²

Bei einem Testspiel von *World of Warcraft* zu Gunsten meiner Forschung in diesem Bereich, sind mir zwei wichtige Details dieser Kamerapositionen in Hinsicht auf *South Park* aufgefallen.

Die Richtungsänderung des Avatars, während er läuft, lässt sich nicht nur durch die Tastatur beeinflussen. Durch das gedrückt Halten der rechten Maustaste ist diese Richtungsveränderung in einem empfindlicheren Maße auch mit der Maus möglich.

Die zweite und wichtigere Beobachtung ist, dass es durch das Halten der linken Maustaste möglich ist, die Kamera um den Avatar herum zu bewegen. Das ermöglicht den *South Park* Machern eine große Anzahl von Einstellungsgrößen, die sie bei den Aufnahmen innerhalb der *World of Warcraft* verwendeten. Ich erwähne diese Beobachtungen meinerseits als Ergänzung zu Nietzels Abhandlung über die virtuelle Kamera, weil hierüber keine Angabe gemacht wurde.

Das Spielprinzip von *World of Warcraft* beschreibt Thon als eine Abfolge von „*ludischen Ereignissen*“¹²³. Im Gegensatz zu narrativen Ereignissen, die schon von Beginn an von den Programmierern eines Spieles vorgegeben sind, handelt es sich bei ludischen um solche Ereignisse, die erst aus der Interaktion des/der Spieler/in mit dem Spiel hervorgehen.

¹²² vgl. Neitzel, „Point of View und Point of Action.“ S.18.

¹²³ Thon, „Unendliche Weiten?“, S.34.

Voraussetzung dafür sind „*Räume, in denen die Spieler ihre Avatare mehr oder weniger frei bewegen und mit verschiedenen anderen Figuren und Objekten interagieren lassen können*“.¹²⁴

Zusätzlich ist *World of Warcraft* ein Multiplayer-Spiel, in dem sich, neben dem dreidimensionalen Spielraum, noch ein zusätzlicher Raum ergibt: Durch die Interaktion und Kommunikation sowie die Interaktion mit anderen Spielern/innen entsteht nämlich ein *sozialer Raum*.¹²⁵

3.3.3.1. Die Zusammenarbeit von Blizzard und South Park

Im Jahr 2006 kam es zu einer Zusammenarbeit der *South Park* Studios mit dem Computerspielentwickler *Blizzard Entertainment, Inc.*, um die *South Park* Episode *Make Love, Not Warcraft* zu realisieren.

Die Folge handelt von den vier Jungs, die gemeinsam das MMO *World of Warcraft* spielen. Jedoch taucht während des Spiels ein übermächtiger Spieler auf, der im Spiel alle Charaktere tötet, die ihm über den Weg laufen. Die Jungs machen es sich deshalb zur Aufgabe, den skrupellosen Online-Massenmörder zu stoppen.

Tray Parker wollte eine Folge über ein Massivley Multiplayer Online Game produzieren, wobei ihm wichtig war, dass sich ein Teil der Handlung auch im dreidimensionalen Raum abspielen sollte. Da die Produktion einer solchen Folge animationstechnisch sehr aufwendig war, entschied man sich, die MMO Sequenzen im dreidimensionalen Raum in der echten *World of Warcraft* Engine aufzunehmen. Die *South Park* Macher setzten sich direkt mit der Firma *Blizzard* in

¹²⁴ Thon, „Unendliche Weiten?“, S. 32.

¹²⁵ vgl. Thon, „Unendliche Weiten?“, S. 33.

Verbindung, und baten um Hilfe bei der Realisierung ihres Vorhabens. Die Idee wurde von *Blizzard* sehr positiv aufgenommen, und *Blizzard* stellte unter anderem ihre eigenen Mitarbeiter/innen zur Verfügung, um sich dem Projekt direkt in den *South Park* Studios widmen zu können. Was die Zusammenarbeit dabei erleichterte, war der Umstand, dass *Blizzard* das Programm *Maya* für ihre Charakteranimation verwendete, das gleiche Programm, in dem alle Animationen für *South Park* entstehen. Nun konnte man von der Neumodellierung der *World of Warcraft* Charaktere absehen. Sie wurden einfach von den Spielmachern kopiert, um charakterliche Feinheiten, wie Gesichtsausdrücke, animieren zu können. Die Arbeit an einer Episode von *South Park* war erstmalig mit einem ungewohnten live-action-Charakter verbunden, weil es vorher noch niemals *Dreharbeiten* gab. Zum ersten Mal war es notwendig, einen virtuellen Kameramann zu der Produktion einer Episode hinzuzuziehen. Während der Aufnahmen im digitalen Raum musste dann die Kamera geführt und gleichzeitig die virtuellen Schauspieler/innen inszeniert werden.¹²⁶

Die Folge gewann 2007 den Emmy-Award in der Kategorie *Zeichentricksendung (unter einer Stunde)*¹²⁷

¹²⁶ vgl. Make Love, Not Warcraft, Q&A with Frank Agnone, J.J. Franzen, and Eric Stouth. Machinima.com, Zugriff: 21.10.2014.

¹²⁷ Die Emmy Gewinner des Jahres 2007 auf <http://www.emmys.com/news/hbo-tops-59th-creative-arts-emmys-nbc-leads-nets> Zugriff: 21.1.2014.

4. South Park

4.1. Die Geschichte von South Park

South Park ist eine animierte Serie, die seit 1997 auf dem US-Amerikanischen Kabelsender *Comedy Central* ausgestrahlt wird. Die Serie wurde von Tray Parker und Matt Stone entwickelt.

Die beiden Männer aus Colorado lernten sich an der *University of Colorado in Boulder* in einer Filmklasse kennen. Gemeinsam produzierten sie *Canibal! The Musical*, welches Brian Garden, ein FOX-Network Geschäftsleiter, imponierte und dieser deshalb versuchte, mit den beiden einen Piloten für eine Serie auf die Beine zu stellen.

Kein Fernsehsender war jedoch an dieser oder an anderen Ideen von Parker und Stone interessiert. Aus Mitleid mit den beiden und mit dem Wissen, dass sie in Geldnot waren, gab Garden ihnen den Auftrag, ein Weihnachtvideo zu produzieren und bezahlte ihnen dafür 1.200,00 US-Dollar.¹²⁸

Das Resultat war das berühmte Video *The Spirit of Christmas*¹²⁹, welches Parker und Stone zu Stars machte. Dieses Video animierten die beiden selber, indem sie Pappmascheefiguren ausschneiden und sie Bild für Bild händisch bewegten. *The Spirit of Christmas* ist „[...] a five-minute refining Version of the Frosty [the Snowman] story in which Jesus and Santa Claus duke it out over who has the bigger claim on the holiday while the kids cheer them on.“¹³⁰ Und die Kinder, von denen die Rede in der Einleitung von *Taking South Park Seriously* ist, herausgegeben von Jeffrey Andrew Weinstock, sind die vier

¹²⁸ vgl. Weinstock, *Taking South Park Seriously*. S.6-7.

¹²⁹ South Park - The Spirit of Christmas original. <http://www.youtube.com/watch?v=mJbbtEOE4a4>, Zugriff: 21.10.2014.

¹³⁰ Weinstock, *Taking South Park Seriously*. S.7.

Hauptcharaktere der heute so erfolgreichen *South Park* Serie. Sie hören auf die Namen Stan, Kyle, Cartman und Kenny, und in *The Spirit of Christmas* hatten sie ihr erstes Auftreten überhaupt.

Parker und Stone bekamen viele Angebote von Sendern, eine Serie daraus zu machen, entschieden sich aber schlussendlich für den Kabelsender *Comedy Central*. Dies hatte einen triftigen Grund, weil ihnen dort eine maximale kreative Freiheit zugesichert wurde.¹³¹ „[W]hen Parker asked, ‚How do you feel about takling poo?’ they responded, ‚Love it!’“¹³²

Die erste Folge von *South Park* hatte im August 1997 ihre Premiere, und kurze Zeit später erreichte die Weihnachtsepisode, ausgestrahlt am 17. Dezember 1997, die höchsten Einschaltquoten in der Geschichte von Comedy Central.

Anfang des Jahres 1998 erreichten die Werbeplätze zur Ausstrahlungszeit von *South Park* ein neues Maximum, indem sie um das Zehnfache des normalen Preises an Firmen wie Calvin Klein, AoL oder Volkswagen verkauft wurden.¹³³

1999 brachten Parker und Stone den Langspielfilm *South Park – Bigger, Longer & Uncut* in die Kinos. Dank diesem wurde Trey Parker für einen Academy Award in der Kategorie *Best Original Song* nominiert.

4.3. Die Charaktere

„*South Park* is of course most immediately the product of it’s creators’ experiance, talents, and imagination – all combined with an element of chance.“¹³⁴ Die Serie ist

¹³¹ vgl. Weinstock, *Taking South Park Seriously*. S.7.

¹³² Weinstock, *Taking South Park Seriously*. S.7.

¹³³ Weinstock, *Taking South Park Seriously*. S.8.

¹³⁴ Weinstock, *Taking South Park Seriously*. S.8.

sehr an die Vergangenheit sowie an Erfahrungen und Bekanntschaften von Parker und Stone geknüpft.

Beispielsweise stellen die Charaktere Stan Marsh und Kyle Broflovski eine Art Selbstreflexion ihrer Schöpfer dar, denn Stan basiert auf Parker und Kyle auf Stone.¹³⁵

Der/die Zuseher/in sollte sich in einem verrückten und überspitzten Universum, wie *South Park*, mit zumindest einem der Hauptcharaktere identifizieren können. Stan und Kyle werden von ihren Schöpfern einerseits als Ankerpunkt für den/die Zuseher/in eingesetzt und andererseits dazu verwendet, sich selbst in die Serie zu projizieren.

4.3.1 Kyle Broflovski

Kyle ist, neben seinem besten Freund Stan Marsh, einer der Protagonisten der Serie. Je nach Wichtigkeit seines Charakters in der jeweiligen Episode, kann er auch manchmal die Rolle des Deuteragonisten übernehmen. Wie auch Stan gilt er als vernünftig, zuvorkommend und, im Gegensatz zu dem Rest von *South Park*, ist er *normal*.

Seine jüdische Herkunft wird immer wieder thematisiert, meistens durch die antisemitischen Aussagen von Eric Cartman, welche immer in ein profanes Wortgefecht zwischen den beiden münden. Kyle stammt aus „gutem Hause“, Vater Gerald Broflovski ist Rechtsanwalt. Sehila Broflovski ist seine besorgte Mutter, deren Aktivismus immer ein bisschen in das Extreme geht, wenn es um das Wohl der Kinder geht.¹³⁶ Dazu hat er noch einen

¹³⁵ vgl. Winestock, *Taking South Park Seriously*. S. 8.

¹³⁶ vgl. de.wika.com, Artikel: http://de.southpark.wikia.com/wiki/Kyle_Broflovski, Zugriff 23.06.2013.

kleinen Adoptivbruder, Ike, welcher aus Kanada stammt und somit in der Serie, mit dem für Kanada charakteristischen *Flapping-Head*¹³⁷, animiert ist.

4.3.2. Stan Marsh

Stan ist ein zuvorkommender und netter Junge und zählt, zusammen mit seinem besten Freund Kyle Broflovski, zu den „normalsten“ der Stadt. Er ist also ein Charakter, mit dem sich der/die Zuseher/in in der verrückten Welt identifizieren kann. Wie schon oben erwähnt, basiert er auf seinem Schöpfer Tray Parker. Dessen Eltern heißen ebenfalls Randy und Sharon und seine Schwester heißt auch Shelley. Sogar Wendy, Stans Freundin, teilt sich mit Parkers Ex-Verlobter den gleichen Vornamen.

Schon in der ersten Staffel ist Stan in Wendy verliebt. Dieser muss sich, aus Nervosität, jedes Mal übergeben, wenn sie ihn anspricht. Ein Akt, der ihn in den ersten 3 Staffeln charakterisiert.

Seine Lieblingsserie ist *Tarance und Philipp*, ein Comedy Duo aus Kanada, welches sich auf Fart-Jokes spezialisiert. Die beiden sind auch ein großer Teil der Story von dem *South Park* Langfilm *South Park, Bigger, Longer and Uncut*.

4.3.3. Eric Cartman

Cartman wird von Parker wie folgt beschrieben: "*I'd say within the first season, we kind of realized Cartman's like a little Archie Bunker,*" Parker said in an interview at

¹³⁷ Diesen Ausdruck beziehe ich aus dem Lied *Blame Canada* in *South Park: Bigger, Longer & Uncut*.

*in Los Angeles. 'and we were big fans of All in the Family, and we were going back and seeing some of those reruns, and we kind of realized what we had there.'*¹³⁸

Obwohl er ein fester Bestandteil des Freundeskreises der vier Grundschüler ist, nimmt Cartman oft die Rolle des Bösewichtes, des Antagonisten ein. Mit den für ihn typischen, unkonventionellen Ideen bringt er sich und seine Freunde immer wieder in amüsante und schwierige Situationen. Cartman soll alles, was schlecht und ungerecht an der Menschheit ist, repräsentieren, oder, um es einzugrenzen, an der amerikanischen Gesellschaft.

Er ist übergewichtig, laut, vulgär, rassistisch, antisemitisch, engstirnig, aber auch selbstmitleidig. Das Konzept des Charakters Eric Cartman vereinfacht gesagt: Er ist ein achtjähriger Junge und weiß es nicht besser, deshalb kann er sich alles erlauben.¹³⁹

4.3.4. Kenny McCormick

Durch Kenny wird in der Serie der Standpunkt der Unterschicht abgedeckt. Er ist aus ärmlichen Verhältnissen, woran er von Cartman immer wieder erinnert wird. Der orange Ski Anzug mit Kapuze, aus dem nur seine Augen heraus schauen, ist charakteristisch für Kenny. Seine Stimme ist deshalb für den/die Zuseher/in sehr schwer verständlich, was dazu führt, dass man erst später in Dialogen nachvollziehen kann, was er wahrscheinlich gesagt hat.

¹³⁸ Rovner, Julie, *Eric Cartman: America's Favorite Little \$@#*%*,
<http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=89375695>
Zugriff 15.07.14.

¹³⁹ vgl. de.wika.com, Artikel: http://de.southpark.wikia.com/wiki/Eric_Cartman, Zugriff 23.06.2014.

Dass die Macher Parker und Stone ihn in jeder Folge der ersten Staffel sterben, in der nächsten Episode aber wieder auftauchen ließen, als wäre nichts gewesen, wurde zu einem Running-Gag.

Als sie bemerkten, dass die Zuseher Kennys Ableben am Ende der Episode bereits erwarteten, brachen sie diese Erwartung in der ersten Weihnachtsfolge, indem sie ihn am Leben ließen.

Kenny stirbt in den meisten Folgen bis zur 5. Staffel, bis er in der 6. Staffel wirklich nicht mehr auftaucht, ab Staffel 7 aber wieder dabei ist.¹⁴⁰

5. Analyseteil

5.1. Medienreflexion in der Folge „You Have 0 Friends“

Die erste Beobachtung, die sich als interessant für eine Analyse herausstellt, ist die Darstellung der Benutzeroberfläche von Facebook in dieser Episode. Für den/die mit Facebook vertraute Zuseher/in ist eine Verbindung zu der Oberfläche des Sozialen Netzwerks unschwer herzustellen. Das Medium Facebook wird also in die Welt von *South Park* integriert, wobei festzuhalten ist, dass die Benutzeroberfläche in *South Park* in dem *South Park*-spezifischen Animationsstil reproduziert wurde. Hier lassen sich Parallelen zu den Intermedialitätstheorien von Rajewsky und Schröter herstellen. Im Sinne Rajewskys handelt es sich dabei um einen intermedialen Bezug. Denn es wurden Elemente und Strukturen der Benutzeroberfläche von Facebook übernommen und reproduziert. Auch Schröters Theorie der transformationalen Intermedialität ist in diesem Beispiel anwendbar.

¹⁴⁰ vgl. de.wika.com, Artikel: http://de.southpark.wikia.com/wiki/Kenny_McCormick, Zugriff 23.06.2013.

Mit dem Begriff displacement kann man hier von einer Re-repräsentation der Benutzeroberfläche von Facebook sprechen. Diese kann nicht vom Zuseher/in benutzt werden, wie für das Soziale Netzwerk üblich, sondern er/sie wird dazu gezwungen genau den Bildausschnitt oder Klick mit zu verfolgen, den die Macher von *South Park* zur Fortführung der Story vorgeben.

Ein weiterer Punkt, der als wichtig für die Analyse angesehen werden muss, ist die Tatsache, dass die gesamte Episode mit Hilfe verschiedener Parodien erzählt wird. Auffällig dabei ist, dass zwischen den verwendeten Vorlagen und der Handlung der Episode Parallelen auszumachen sind, die ich im folgenden Kapitel als den *übergeordneten Sinn* bezeichnen werde.

5.1.1. Der übergeordnete Sinn

Betrachtet man die Folge *You have 0 Friends*, lässt sich ein in der Filmgeschichte schon oft bearbeitetes Grundthema erkennen. Gerade für das Science-Fiction Genre wird oft die Frage aufgeworfen, was passieren würde, wenn sich künstliche Intelligenzen eines Tages gegen den Menschen auflehnen würden.

Für Filme wie *I-Robot*, die *Terminator* Filme, *Colossus: The Forbin Project* oder *Hardware* ist diese Grundthematik beispielhaft.¹⁴¹ Auch die erwähnte *South Park* Folge nähert sich dieser Grundthematik an und arbeitet sie am Beispiel von dem Sozialen Netzwerk Facebook gesellschaftskritisch und parodistisch auf.

In der Episode wird für Stan - ohne sein Wissen - von seinen Freunden ein Facebook Profil erstellt. Stan, der sich eigentlich nicht auf den Massenwahn Facebook einlassen wollte, wird von den Menschen in seinem sozialen Umfeld

¹⁴¹ vgl. Höltgen, Stefan, „Zelluloidmaschinen. Computer im Film“, in: *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*, Hg. Kay Kirchmann/Jens Ruchatz, Bielefeld: transcript Verlag 2014. S. 295.

unter Druck gesetzt, an dem Sozialen Netzwerk aktiv zu werden, was dazu führt, dass er in wenigen Tagen 845.000 Facebook-Freunde zu verzeichnen hat. Bei dem Versuch, sein Profil zu löschen, stellt sich heraus, dass ihm dies nicht möglich ist, da sein Profil ein Eigenleben entwickelt hat.¹⁴²

Auch hier wird also die Überlegenheit der Maschine zur Grundthematik der Story, was die Frage aufwirft, wie die Macher von *South Park* im Sinne einer Medienreflexion mit dem Thema umgehen. Dies geschieht, indem sie sich mit Hilfe der Parodie diesem Thema annähern und anhand von zwei Vorlagen ihren eigenen, gesellschaftskritischen Standpunkt preisgeben.

Grundsätzlich ist davon auszugehen, dass sich die Folge in zwei Filmparodien unterscheiden lässt:

Einerseits in Stanley Kubricks *2001: Odyssee im Weltraum*¹⁴³ aus dem Jahre 1968 und andererseits in Steven Lisbergers *Tron*¹⁴⁴ aus dem Jahre 1982. Beide Filme setzen sich mit der Thematik Mensch versus Maschine auseinander. In Kubricks Film beginnt der mit künstlicher Intelligenz ausgestattete Supercomputer HAL 9000 auf eigene Faust zu agieren und sich der menschlichen Besatzung des Raumschiffs *Discovery One* zu widersetzen.

Das *Master Control Program (MCP)*, das im Film *Tron* alle anderen Programme im System der Firma ENCOM kontrolliert, widersetzt sich auch seinem menschlichen Gebieter, dem Senior Executive der Firma ENCOM, Ed Dillinger.

Wie für die Parodie typisch wird sich hier auf schon dagewesene Vorlagen bezogen. Hält man sich an die Definition der Parodie nach Rose, ist davon

¹⁴² vgl. *South Park S14E04. You have 0 Friends*, Regie: Trey Parker, USA/ 2010; Erstausstrahlung 07.04.2010. <http://southpark.cc.com/full-episodes/s14e04-you-have-0-friends>, Zugriff: 12.11.2014.

¹⁴³ *2001: A Space Odyssey*, Regie: Stanley Kubrick, USA/UK 1968; DVD-Video, 2001: *Odyssee im Weltraum*, Warner Home Video 2008.

¹⁴⁴ *Tron*, Regie: Steven Lisberger, USA 1982; DVD-Video, *Tron*, Walt Disney 2014.

auszugehen, dass es sich um eine Parodie handelt, die auf den schon beschriebenen zwei Textwelten aufbaut. Gleichzeitig lässt sich Rajewskys Theorie der intermedialen Bezüge auf die beiden Filme anwenden. Rajewsky vertritt den Standpunkt, dass die Parodie nicht zwangsweise an ein Medium gebunden sein muss, und deswegen nicht als intermedial sondern transmedial bezeichnet werden sollte. Stellt der intermediale Vergleich jedoch Bezüge zu einem bestimmten Film dar, so ist hier von einem intermedialen Bezug zu sprechen.¹⁴⁵

5.1.2. Stans Computer im Vergleich zu HAL und MCP

In der *South Park* Episode ist der Moment des Widerstandes auch zu beobachten. Stan versucht sein Facebookprofil zu löschen, und sein Computer widersetzt sich seinem Befehl.

Dabei beziehen sich die *South Park* Macher auf die oben genannten Vorlagen mit visuellen, auditiven und wörtlichen Zitaten. Im Zuge dessen vermischen sich aber die beobachteten Medien ineinander, und deshalb ist es zielführend, sich mit diesen Referenzen im Detail auseinanderzusetzen.

Der Supercomputer HAL 9000 wird in *2001: Odysee im Weltraum* visuell in Form eines roten Kameraauges dargestellt. Er kommuniziert mit der Besatzung auf auditiv-sprachlicher Ebene, und seine Stimme ist mit der eines Menschen vergleichbar, außer dass die Klangfarbe der Stimme monotoner ist, als beim Menschen üblich.

Wenn HAL redet, wird im Film vermehrt auf eine Großaufnahme des roten Kameraauges geschnitten, um ihm so ein Gesicht zu verleihen und die auditive und visuelle Verbindung mit dem Charakter HAL 9000 zu gewährleisten.

¹⁴⁵ Rajewsky, *Intermedialität*“ S. 19.

Im Falle des *Master Control Programs* aus dem Film *Tron* ist die auditive Kommunikationsebene vergleichbar mit der von HAL. Auch hier ist eine mit dem Menschen vergleichbare Stimme zu hören, mit dem Unterschied, dass diese in der Postproduktion durch audio-pitching in eine tiefere Stimmlage transformiert wurde. Auf visueller Ebene ist dies durch das geschriebene Wort auf dem jeweiligen Computerbildschirm gekennzeichnet, auf welchem mit dem *Master Control Program* kommuniziert wird. Alles, was von diesem gesagt wird, ist im gleichen Moment in Form einer grünen Schrift auf einem schwarzen Hintergrund abzulesen. Hier ist im Sinne der Intermedialität von intradiegetischer Schrift zu sprechen, also solcher, die, im Gegensatz zu extradiegetischer Schrift, einen Teil der dargestellten Welt beschreibt.¹⁴⁶ Es ist zu bedenken, dass das *MCP* in dieser Darstellungsform nur auf die Szenen im Film zutrifft, die in der realen Welt stattfinden. In der digital visualisierten Welt von *Tron* ist dieselbe Stimme zu hören. Diese wird jedoch auf visueller Ebene personifiziert.

In ihrer Episode bedienen sich die *South Park* Macher bei der Darstellung und Kommunikationsweise von Stans Personal Computer an vereinzelten Eigenschaften und Charakteristika dieser beiden Vorlagen. Der Computer widersetzt sich Stans Befehl auf auditiv-sprachlicher Ebene mit einer Stimme, bei der sich die Macher sehr an den Klang der tiefen Computerstimme aus dem Film *Tron* hielten.

Auf der visuellen Ebene orientierten sie sich an beiden Vorlagen. Einerseits ist eine Großaufnahme der Linse von Stans Webcam zu beobachten, welche auf die Großaufnahme der Kameralinse von HAL 9000 referenziert, andererseits ist dieselbe

¹⁴⁶ vgl. Böhn, Andreas/Dominik Schrey, „Intermedialität und Medienreflexion zwischen Konvention und Paradoxie. Schrift und Blindenschrift im Film“, in: *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*, Hg. Kay Kirchmann/Jens Ruchatz, Bielefeld: transcript Verlag 2014. S.200.

grüne Schrift auf schwarzem Hintergrund zu beobachten, die an den Film *Tron* erinnert.

Letztlich kommt es hierbei zu einem beinahe wörtlichen Zitat aus dem Film *2001: Odyssee im Weltraum*. HAL 9000 widersetzt sich zum ersten Mal mit den Worten „*I'm sorry, Dave. I'm afraid I can't do that*“¹⁴⁷ seinem menschlichen Befehlshaber. Dies wird in der *South Park* Episode aufgegriffen und umformuliert: Stans Computer weigert sich mit den Worten: „*I'm afraid I can't let you do that Stan Marsh*“¹⁴⁸.

Es lässt sich also sagen, dass es in diesem Fall nicht nur zu einer Reflexion eines Mediums gekommen ist, sondern dass es eine Verschmelzung zwischen zwei des Mediums Film zugehörigen Vorlagen darstellt, welche gleichzeitig zitiert wurden. Um diese Zitate zu dekodieren und einzuordnen, ist es für den Zuseher notwendig beide Vorlagen zu kennen um den genauen parodistischen Sinn herauszulesen.

5.1.3. Die Terminologie

Es ist nicht untypisch für *South Park*, sich beim Parodieren einer Vorlage der Terminologie ebendieser zu bedienen.

Schon in der Vorlage *Tron* ändert sich die Umgangssprache und wird mit einer digitalen Terminologie ersetzt, sobald die Welt der Computerprogramme betreten wird. Die Programme in dem System erscheinen in Menschengestalt und werden trotz allem als *Programme* bezeichnet.

¹⁴⁷ 2001: A Space Odyssey. 1:41:34-1:41:38.

¹⁴⁸ South Park S14E04. 10:05-10:08.

Außenseiter, die ursprünglich nicht aus einem Computersystem sind, so wie Flynn, werden fortan als *User* bezeichnet. Hier entwickelt sich in der *South Park* Episode eine Verschmelzung von der Facebook und der *Tron* Terminologie. Flynn wird nämlich von den *Guards* mit einem Programm verwechselt und mit den Worten „*Vacate entry port, program. - I said move!*“¹⁴⁹ abgeführt.

In der *South Park* Episode passiert dasselbe, nur dass Stan mit den Worten „*Allright, get moving Profile!*“¹⁵⁰ abgeführt wird - also einem Wink auf das Facebook-Universum, das im Gegensatz zu *Tron* nicht aus Programmen, sondern aus Profilen besteht.

Die Personifizierung der Programme in dem Film *Tron* wird damit unterstützt, dass die Programme im digitalen Raum ein Ebenbild ihrer Programmierer darstellen. *South Park* hat diese Art der Darstellungsform übernommen und in ihrer Episode ebenfalls die Profile als Ebenbild ihrer User dargestellt.

Es sind in der *South Park* Episode einige Beispiele zu beobachten, bei denen der Fall eintritt, dass Begriffe ihrer eigentlichen Bedeutung enthoben werden und in einen wörtlich genommenen Kontext gesetzt werden. Dies hat im Sinne der Parodie einen humoristischen Effekt zur Folge.

Beispielsweise benutzt Stan schon zu Beginn der Episode die englische Redewendung „*I don't want to get sucked into this*“¹⁵¹ was umgangssprachlich bedeutet, dass er nicht in eine bestimmte Situation involviert sein will.¹⁵² Diese, scheinbar unwichtige Aussage am Beginn der Episode wird aber später wortwörtlich umgesetzt, indem Stan, angelehnt an die Vorlage *Tron*, von einem

¹⁴⁹ *Tron*. 31:54-32:04.

¹⁵⁰ *South Park* S14E04. 10:58-11:00.

¹⁵¹ *South Park* S14E04. 0:48-0:49.

¹⁵² vgl. Cambridge Dictionaries Online „get sucked into something“

<http://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/american-english/get-sucked-into-something>, Zugriff 21.10.2012.

aus dem Webcam-Auge kommenden Strahl gescannt und digitalisiert wird.¹⁵³ Dieses buchstäbliche Einsaugen in die digitale Welt wird abschließend mit Stans Worten „*Goddammit, I got sucked into facebook*“¹⁵⁴ verdeutlicht.

Weiters fällt auf, dass sich die *South Park*-Macher mit den Worten „*I'm gonna have to put you on the game-grid*“^{155, 156} exakt an die Vorlage *Tron* gehalten haben. Die Digitalisierung wird in der Vorlage, sowie in der *South Park*-Parodie, durch die Computerstimme vorangekündigt und kann somit als direktes Zitat gewertet werden. Auch hier wird die Terminologie des Films *Tron* mit dem Wort *game-grid* übernommen, aber kann nicht, wie im schon erwähnten Fall, von *sucked into* als Zweideutigkeit bezeichnet werden.

Die Terminologie, die sich durch das Soziale Netzwerk Facebook gesellschaftlich etabliert hat, wird auch noch in weiterer Folge in der *South Park* Episode thematisiert.

Beispielsweise erkennt man diesen Umstand durch die Verwendung des Wortes *ignore* in der dargestellten digitalen Facebook-Welt. Im Sozialen Netzwerk findet der/die User/in das Wort *ignore* in Zusammenhang mit Freundschaftsanfragen. Bekommt der/die User/in so eine Anfrage, so ist es ihm möglich, diese entweder zu akzeptieren, was in weiterer Folge sein Profil mit dem des Anfragenden verbindet und so der Content gegenseitig einsehbar wird, oder, sollte er dies nicht wollen, zu ignorieren.

In der Episode *You have 0 Friends* wird das Wort *ignore* einerseits genau für diesen Fall angewendet, wenngleich dieser Umstand mit Hilfe von der an *Tron* angelehnten Visualisierung des digitalen Raums verdeutlicht wird. Andererseits

¹⁵³ South Park S14E04. 10:20-10:39.

¹⁵⁴ South Park S14E04. 11:16-11:18.

¹⁵⁵ South Park S14E04. 10:13-10:15.

¹⁵⁶ Tron. 30:07-30:09.

wird er aber aus dieser eigentlichen Verwendung herausgerissen und in eine Art allgemeinen Sprachgebrauch der digitalen Welt transferiert.

Beispielhaft dafür ist auch das Reden des Users über sich selbst in der dritten Person. Diese Art der Kommunikation ist auch auf Facebook zu beobachten. Postet ein/e User/in beispielsweise ein Status-Update auf der Pin-Wand, so wird der Name seines/ihres Profils automatisch vor die Nachricht gesetzt, was ihm/ihr die Möglichkeit gibt, über sich selbst in der dritten Person zu schreiben.

Betrachtet man die Auseinandersetzung mit Facebook an dieser Stelle, kann dies als eine gesellschaftliche Stellungnahme seitens der *South Park* Macher angesehen werden. Das Soziale Netzwerk Facebook wurde für den/die Zuseher/in visualisiert und deren Profile personifiziert, um die Schlucht zwischen dem virtuellen und dem real - sozialen Umfeld aufzuzeigen und greifbarer zu machen.

South Park versucht dies durch die Art, wie Dialoge im Sozialen Netzwerk stattfinden, zu verdeutlichen, indem die Profile in der digitalen Facebook-Welt nur in dritter Person über sich selbst reden.

Gleich nach Beginn von Stans Betreten der digital visualisierten Facebook-Welt hört man zwei Personen, die sich unterhalten.

Tom Davis: *Tom Davis says Hello to Linda Greens Profile.*

Linda Green: *Linda Green likes how Tom Davis has changed his status.*¹⁵⁷

So wollen die *South Park*-Macher den Unterschied zwischen face-to-face Kommunikation und der Kommunikation im Sozialen Netzwerk verdeutlichen. Durch diese visuelle Zurschaustellung der virtual identity der User Sozialer Netzwerke wird versucht das Thema der zweiten Identität satirisch aufzuarbeiten.

¹⁵⁷ vgl. South Park S14E04. 11:06-11:11.

Zusammengefasst benutzt *South Park*, genauso wie *Tron*, eine dem digitalen Raum entsprechende Terminologie, um zu unterstreichen, dass es sich, obwohl visualisiert, um einen digitalen Raum handelt, in dem sich die Protagonisten aufhalten.

Auch bei der Übernahme der Terminologie ist im Sinne Rajewskys von intermedialen Bezügen zu sprechen. *South Park* übernimmt medienspezifische Elemente, in diesem Fall die Terminologie von Facebook, und macht sich diese zu eigen.

5.1.4. Digitalisierung, Reise, Verhaftung

Die Szene, in der Flynn von dem *MCP* gerastert, digitalisiert und anschließend in den digitalen Raum gesaugt wird, wird von *South Park* ebenso zitiert. Im Film *Tron* wird der/die Zuseher/in im ersten Viertel mit einem Projekt namens Matter Transform Sequence vertraut gemacht. Es handelt sich dabei um ein Experiment der Firma ENCOM, feste Materie zu scannen und anschließend zu digitalisieren.¹⁵⁸

Diese Information erhält wenig später ihre Wichtigkeit, denn das *Master Control Program* benutzt die Matter Transform Sequence, um Kevin Flynn in die digitale Welt einzusaugen. Optisch passiert dies, indem er mit Hilfe eines grünen Lasers in einem schachbrettmusterartigen Raster erfasst und Stück für Stück digitalisiert wird.¹⁵⁹

Derselbe Prozess ist auch in der thematisierten *South Park* Episode auszumachen. Die beiden Beispiele stimmen gleich in mehreren Belangen

¹⁵⁸ Tron. 13:10-15:11.

¹⁵⁹ Tron. 30:11-30:32.

überein. Die gewählten Einstellungsgrößen aus der Vorlage werden von *South Park* direkt übernommen. Speziell auf die Rasterdigitalisierung der Hand der Protagonisten wird dabei in beiden Beispielen fokussiert. Gleichsam ist zu beobachten, dass die zurückgekippte und starre Körperhaltung von Flynn während der Digitalisierung in *South Park* auch übernommen wurde.¹⁶⁰

Die darauffolgende Sequenz visualisiert das Eintauchen in die Computerwelt, welche Stefan Höltgen treffend mit einem Hubschrauberflug über eine Stadtlandschaft vergleicht.¹⁶¹

Bei dem Vergleich beider Hubschrauberflüge in die Computerwelt fällt auf, dass sich *South Park* visuell und auditiv sehr genau an die Vorlage der Achtzigerjahre hält. Ein Unterschied besteht lediglich in der Gesamtlänge dieser Sequenzen. Während sie im Film *Tron* 56 Sekunden dauert, wurde sie in der *South Park* Episode auf knappe zehn Sekunden verkürzt.^{162, 163}

An dieser Stelle könnte man, im Sinne des Intermedialitätsgedankens Rajewskys, von einem *Medienwechsel* sprechen. Aus dem Film wechselt die Sequenz in das Medium der Animationsserie, wobei es zu einer Kürzung kommt. Die Forschung des *Medienwechsels* beschäftigt sich mit der Frage, warum dies passiert. Weil das referenzierende Medium, vergleichbar mit dem Wechsel vom Literarischen ins Filmische, eine gewisse Zeitbegrenzung hat. Wegen der Laufzeit einer Episode von durchschnittlich zweiundzwanzig Minuten ist eine entsprechende Kürzung nachvollziehbar.

Die Ankunft im visualisierten digitalen Raum geschieht in beiden Fällen auf eine Art, die man mit dem *Beamen* vergleichen könnte, wie es aus der Fernsehserie

¹⁶⁰ South Park S14E04. 10:20-10:38.

¹⁶¹ vgl. Höltgen, „Zelluloidmaschinen“, S.310.

¹⁶² Tron. 30:32-31:29.

¹⁶³ South Park S14E04. 10:41-10:49.

Star Trek bekannt ist. Hier lässt sich also erkennen, dass *South Park* den digitalen Raum des Films aus dem Jahr 1982 als Vorlage benutzt, um die eigenen Inhalte zu vermitteln, nämlich die Visualisierung des digitalen Raums des Sozialen Netzwerkes Facebook.

5.1.5. Darstellung des digitalen Raums

Nach der Ankunft im digitalen Raum im Film *Tron* ist das Erste, was geschieht, dass Flynn von drei so genannten Guards festgenommen wird. Er wird mit der Gewalt von etwas, was man als Stromschläge bezeichnen könnte, aus dem Bildausschnitt geführt.¹⁶⁴ Dasselbe geschieht auch in der *South Park* Episode, und hier kann man zum ersten Mal beobachten, wie nahe sich die *South Park* Macher bei der Darstellung der Computerwelt an die Vorlage *Tron* gehalten haben. Gezeigt wird eine Totale, in der der Hauptcharakter Stan in einem schwarz gehaltenen Raum re-materialisiert wird.¹⁶⁵

Bei der Wahl der Kleidung des Protagonisten fällt sofort auf, dass es sich um den für *Tron* typischen, mit blauen Schaltkreisen fluoreszierenden Anzug handelt. Nach Abschluss des schon erwähnten Beam-Prozesses gibt sich der Hauptcharakter vorerst orientierungslos, bis sich nach und nach der schwarze Raum erhellt und auch hier sich aus fluoreszierenden Lichtlinien ein dreidimensionaler Raum ergibt.

¹⁶⁴ *Tron*. 31:29-32:12.

¹⁶⁵ *South Park* S14E04. 10:50-11:04.

5.1.6. Arena Kämpfe

The Game-Grid wird in dem Film *Tron* als eine Arena im digitalen Raum verstanden, in der Programme in einer Art Gladiatorenkämpfe einander gegenübergestellt werden.

Im Film aus den 80er Jahren wird Flynn in einen Gladiatorenkampf gegen ein anderes Programm geschickt, aus dem er als Gewinner hervorgeht. Den nächsten Wettkampf bestreitet er dann im Team, gemeinsam mit den Programmen *Tron* und *Ram*, auf sogenannten Light-Cycles, einer Art Motorräder.

Ein interessanter Punkt dabei ist, dass die Gladiatoren vorerst leuchtende Balken vor sich schweben haben. Sobald sie diese berühren, materialisiert sich daraus eines dieser Light-Cycles, und das Spiel beginnt.¹⁶⁶

Dieser Kampf wird gewonnen, und das Team flieht direkt danach aus der Gaming Arena. Auch auf diese Gladiatorenkämpfe wird in der *South Park* Episode referenziert.

Stan muss sich gleich zu Beginn in der Facebook-Welt gegen ein anderes Profil gezwungenermaßen zur Wehr setzen, aber in diesem Fall nur in einem Brettspiel namens *Yahtzee*. Hier wird Stan ebenfalls in eine Arena geführt, und - genauso wie in der Vorlage - erscheinen schwebende Balken vor den Spielern. Zuerst sieht es so aus, als würden sich die aus *Tron* bekannten Light-Cycles materialisieren. Diese Erwartung des *Tron* vertrauten-Zusehers/in wird dann aber bewusst gebrochen, und es erscheint ein einfacher Spieltisch, auf den einer der Guards das Brettspiel legt.¹⁶⁷ *Yahtzee* ist eines der Gaming-Apps auf Facebook, die User/innen gegeneinander spielen können. Stan referenziert dabei auch direkt auf den Film

¹⁶⁶ Tron. 42:52-42:58.

¹⁶⁷ South Park S14E04. 13:50-13:55.

Tron und beschwert sich mit folgenden Worten: „*Can't we play on speeder-bikes or something?*“¹⁶⁸

Überwacht werden diese Gladiatorenkämpfe von einer Art Spielführer in einem roten, für *Tron* typischen, Kostüm. Jedoch wird dabei auf die Herkunft dieses Charakters in der *South Park* Episode nicht genauer eingegangen. Im Vergleich mit der Vorlage aus den Achtzigerjahren stellt sich aber heraus, dass hier auf das Programm SARK referenziert wird. Sark ist der Kommandant der Armee des *Master Control Programs* und somit der sekundäre Antagonist des Films *Tron*.

5.1.7. Reflexion der Bedeutung in South Park

Reflektiert wird nicht das Medium an sich, sondern seine Bedeutung, in diesem Fall die Auswirkung des Mediums Facebook auf die Gesellschaft. Da dies auch in der Folge *You have 0 Friends* thematisiert wird, nicht zuletzt weil es sich *bei South Park* um ein satirisches Medium handelt, ist auch hier von Medienreflexion zu sprechen. Dabei ist es wichtig, sich mit dem gesellschaftlichen Einfluss auseinander zu setzen, den Facebook hat, wobei man über Begriffe wie collecting Friends, Facebook-Depression, und Virtual Identity stolpert.

Das Sammeln von Freunden war ein Phänomen, das schon bei früheren Sozialen Netzwerken wie *Friendster* beobachtet werden konnte. Wegen des eingeschränkten Zugriffs auf andere Profile war es Ziel der User/innen, so viele Freunde wie möglich zu sammeln, um so viele Profile wie möglich einsehen zu können. Unter den so genannten Fakesters, also erfundenen Profilen auf dem

¹⁶⁸ South Park S14E04. 14:12-14:13.

Sozialen Netzwerk, war das massive Sammeln von Freunden sogar das Hauptziel.¹⁶⁹

Es ist also festzuhalten, dass, während der/die durchschnittliche User/in von Facebook auf etwa 380 Freunden kommt¹⁷⁰, es vereinzelte User/innen gibt, die es sich zur Aufgabe machen, so viele Freunde wie möglich zu haben.

Es gibt verschiedenste Motive für das Sammeln von Freunden, wie zum Beispiel wenn der/die User/in den Status einer berühmten Persönlichkeit wie Musiker, Schauspieler oder Politiker innehat. Diese User/innen sind jedoch von der weitreichenden Selbstpräsentation beruflich abhängig. Auf der anderen Seite gibt es aber auch diejenigen User/innen, die sich durch eine große Anzahl von Freunden in einem Sozialen Netzwerk einen bevorzugten sozialen Status erhoffen, indem sie denken, ihr soziales Umfeld so beeindrucken zu können.¹⁷¹

Bei *South Park* wird dieses Phänomen übertrieben dargestellt, indem die Anzahl der Facebook-Freunde wie ein Aktienmarkt behandelt wird. Unterstrichen wir dies mit einer Parodie, in der Cartman einen Videopodcast namens *Mad Friends* veröffentlicht.¹⁷² Hierbei referenziert *South Park* auf *Jim Cramer*, den Moderator der CNBC' Serie *Mad Money*, und redet dabei über einen Friendship-Stock. Er gibt Ratschläge darüber, mit wem es sich momentan auszahlt, befreundet zu sein, und von wem man sich besser im Sozialen Netzwerk fernhalten soll.

¹⁶⁹ vgl. Smith, Aaron P., *Real vs. Fake. Identity Creation in Cyberspace*, New York: State University of New York 2008. S.14.

¹⁷⁰ vgl. Pew Research Center, <http://www.pewresearch.org/fact-tank/2014/02/03/6-new-facts-about-facebook/> Zugriff 13.10.2014.

¹⁷¹ vgl. Chambers, Deborah, *Social Media and Personal Relationships. Online Intimacies and Networked Friendships*, Basingstoke: Palgrave Macmillan 2013. S.12-13.

¹⁷² South Park S14E04. 5:06-06-02.

Die Folge vermittelt auch, dass mit dem sozialen Druck, unter den sich der/die User/in eines Sozialen Netzwerkes setzt, ein gewisses Suchtpotenzial einhergeht. *South Park* spiegelt dieses Suchtpotenzial mit Hilfe eines der Protagonisten wieder, der in solch eine Facebook-Depression fällt.

Facebook-Depression wird gerade im Bereich der Psychologie momentan des Öfteren thematisiert. Dabei handelt es sich um die These, dass das permanente Vergleichen einer Person mit einem/einer anderen User/in auf Facebook zu einer Depression führen kann. Dies ist damit zu erklären, weil die positiven Postings anderer User/innen zur Minderung des eigenen Selbstbewusstseins führen kann. Dabei ist zu bedenken, dass ein/e User/in in den Postings von Status-Updates und Fotos sehr selektiv vorgehen kann und somit nur ein Bruchteil der eigentlichen Realität in den Postings wiedergegeben wird.¹⁷³

In *South Park* erzählt der Sub-Plot dieser Episode von Kyle, dem auffällt, dass all seine Kameraden mehr Facebook-Freunde gesammelt haben, als er selbst. Er befreundet sich dann mit dem Kip Drordy, der gar keine Facebook-Freunde hat, was dazu führt, dass Kyles Anzahl an Freunden in dem sozialen Netzwerk sogar noch abnimmt.

Bei dem Versuch, neue Freunde zu gewinnen, kommt es dann zu einer medialen Reflexion der Video-Chat-Plattform Chatroulette. Kyle bittet Cartman in der *South Park* Episode ihm zu helfen, neue Facebook-Freunde zu finden, wobei Cartman ihn auf die Plattform aufmerksam macht.

Bei der Benützung von Chatroulette werden sie jedoch mit unangemessenen Inhalten konfrontiert. Dabei handelt es sich um eine Problematik, der sich

¹⁷³ vgl. D'Amato, G./L. Cecchi/G. Liccardi/F. Pellegrino,M./D'Amato/M. Sofia, „Social networks: A new source of psychological stress or a way to enhance self-esteem? negative and positive implications in bronchial asthma“, in *J Investig Allergol Clin Immunol*, 22/6, 2012, S. 403.

Chatroulette in der Vergangenheit tatsächlich stellen musste. Wie schon oben erwähnt, führte dies dazu, dass Algorithmen erstellt werden mussten, welche diese Inhalte herausfilterten. *South Park* nimmt sich diesem Problem an dieser Stelle an und arbeitet es satirisch auf, indem die unangemessenen Inhalte in übertriebener Häufigkeit vorkommend dargestellt werden.

Doch trotz aller Bemühungen wird die Freundesanzahl von Kyle nicht größer. Dieser Umstand mündet letztlich in einer Szene, in der er seinen Freund Stan besucht und ihn beschwört, er würde jetzt wirklich einen Freund brauchen, wobei er in Tränen ausbricht.¹⁷⁴ Auch in diesem Fall ist einerseits das Spiel mit der Zweideutigkeit des Begriffs *Freund* zu erkennen, andererseits wird von den *South Park* Machern das Problem des Suchtpotentials und der Facebook-Depression verdeutlicht.

Wie schon an den erwähnten Forschungen erklärt, hat sich durch den ständigen Vergleich mit anderen Facebook-Profilen das Selbstbewusstsein des Charakters Kyle minimiert.

5.1.8. Bezugnahmen auf „2001: Odysse im Weltraum“ und „Tron“ an anderer Stelle

Das ist aber nicht das erste Mal, dass sich die *South Park* Macher dazu entschieden haben, Kubricks Film zu zitieren. In der dreizehnten Folge der vierten Staffel *Trapper Keeper*¹⁷⁵ fusioniert Cartmans Trapper Keeper mit seinem Besitzer und entwickelt so ein Eigenleben. Kyle hat die Aufgabe, in den Trapper Keeper einzusteigen, um dessen CPU zu entfernen und ihn somit unschädlich zu machen.

¹⁷⁴ South Park S14E04. 06:03-07:05.

¹⁷⁵ *South Park S04E13. Trapper Keeper*, Regie: Trey Parker, USA/2000: Erstausstrahlung 15.11.2000. <http://southpark.cc.com/full-episodes/s04e13-trapper-keeper>, Zugriff: 13.11.2014.

Als Kyle diesen Kontrollraum erreicht, befindet er sich in der Schwerelosigkeit. Dabei wird er von einer Cartans Stimme angesprochen, die von der Intonation an die Stimme des Computers HAL erinnert. Auch in diesem Fall wird mit dem Satz „*I'm afraid I cant't let you do that, Kyle*“ auf die Filmvorlage *2001: Odyssee im Weltraum* referenziert.¹⁷⁶ Dort lässt sich ein Bild beobachten, in dem Dave in HALs ‚Gehirn‘ eindringt, um das Computersystem manuell außer Kraft zu setzen. Auch hier findet sich das Bild des Eindringens durch eine Schleuse in einer Totalen, gekoppelt mit HALs ruhiger, monotoner Stimme, wieder.¹⁷⁷

Ebenso wurde auch schon vor der Ausstrahlung der Episode *You Have 0 Friends* auf den Film *Tron* aus dem Jahre 1982 referenziert.

In der Folge *Super Best Friends*¹⁷⁸, in der sich die Götterbilder der verschiedenen Weltreligionen in einer Superheldenmanier zusammentun, um die Welt zu retten, wurde ihr Anführer Moses in Anlehnung an das *Master Control Program* dargestellt. Dabei handelt es sich in beiden Fällen um eine trichterförmige Projektion mit Augen und Mund.^{179 180}

Auch in der fünften Episode der achten Staffel, *You Got F'd In The A*¹⁸¹, wurde an einer Stelle auf *Tron* angespielt. Stan und das Goth-Kid Michael versuchen Yao für ihre Tanzgruppe zu rekrutieren und gehen dazu in *Flynn's Sinistar Arcade*. Dies ist eine Anspielung auf Kevin Flynn's Arbeitsplatz zu Beginn in *Tron*, der Vergnügungshalle *Flynn's Arcade*.

¹⁷⁶ South Park S04E13. 17:00-17:55.

¹⁷⁷ 2001: A Space Odyssey. 1:51:27-1:52:00.

¹⁷⁸ South Park S05E03. *Super Best Friends*, Regie: Trey Parker, USA/2001: Erstaussstrahlung 04.07.2001.

http://www.tubepius.me/player/1330731/South_Park/season_5/episode_3/Super_Best_Friends/%22, Zugriff: 13.11.2014.

¹⁷⁹ South Park S05E03. 15:40-15:58.

¹⁸⁰ Tron. 1:23:05-1:23:20.

¹⁸¹ South Park S08E05. *You Got F'd In The A*, Regie: Trey Parker, USA/2004: Erstaussstrahlung 07.04.2004. <http://southpark.cc.com/full-episodes/s08e05-you-got-fd-in-the-a>, Zugriff: 13.11.2014.

Beobachtet man die Arbeitsweise der *South Park* Macher wird also klar, dass sich immer wieder an denselben Stoffen bedient wird, und es ist zu vermuten, dass es sich um Stoffe handelt, die in der Vergangenheit eine persönliche Relevanz für Trey Parker und Matt Stone darstellten.

5.1.9. Löschen des Profils

Es ist Stan nicht möglich sein Profil zu löschen, weil er unwillentlich so viele Freunde angesammelt hat, dass sein Profil ein Eigenleben entwickelt hat. In einer kurzen Sequenz der Folge, bevor er in die Welt von Facebook eingesaugt wird, versuchen die *South Park* Macher diese Problematik zu thematisieren. Während Stan vor seinem Computer sitzt, fragt das Soziale Netzwerk drei Mal nach, ob er sich auch wirklich sicher sei, sein Profil löschen zu wollen. Dieser Umstand ist deswegen so interessant, weil er, wenn auch nur kurz angeschnitten, einen zentralen Kritikpunkt an dem Sozialen Netzwerk thematisiert. So ergaben auch meine Forschungen, dass es in der Tat zu dieser Zeit kein leichtes Unterfangen war, sein Facebook-Profil zu löschen, wie ich schon im Analysebereich-Teil dieser Arbeit verifiziert habe.

5.2. Medienreflexion in der Folge „Make Love, Not Warcraft“

Im Jahr 2007 entschieden sich die Macher von *South Park*, eine Episode vorzubereiten, die sich mit dem MMORGP *World of Warcraft* auseinandersetzt. Dabei kam es zu einer direkten Zusammenarbeit mit der Firma *Blizzard*, den Entwicklern von *World of Warcraft*.

Die *South Park* Macher entschieden sich dazu, ihr eigenes Medium zu verlassen und mit einem anderen Medium zu verschmelzen, was eine komplette Umstellung ihrer Arbeitsweise in der Produktion einer *South Park* Episode zur Folge hatte. Denn dieses Mal wurde ein anderes Medium nicht, wie sonst, im *South Park* Animationsstil neu interpretiert und repräsentiert, sondern beinahe alle Sequenzen, die sich in der Welt von *Warcraft* abspielten, wurden direkt in der originalen Engine live aufgezeichnet. Diese wurden später gemeinsam mit den *South Park* Animationen zu einer einheitlichen Geschichte zusammenmontiert.

Betrachtet man die Integration des Computerspiels in *South Park* im Allgemeinen so lässt sich darüber anhand der vorgestellten Intermedialitätstheorien diskutieren. Auf den ersten Blick scheint es so, als ob hier im Sinne Rajewskys eine Medienkombination bzw. im Sinne Schröters Mixed-Media auszumachen ist. Diese Annahme ist jedoch nur teilweise richtig. Die beiden Medien wurden zwar kombiniert, jedoch sieht man sich bei näherem Hinsehen mit der Tatsache konfrontiert, dass das Medium Computerspiel seinem medialen Dasein enthoben wurde. Wenngleich die Grafik aufs genaueste übernommen wurde, fehlt dem Computerspiel nach der Integration in *South Park* seine Interaktivität. Ab diesem Zeitpunkt ist das Computerspiel nicht von dem/der Zuseher/in bedienbar und somit seiner Medialität enthoben. Dieser wichtige Umstand führt zur Beobachtung, dass es sich vielmehr um eine transformationale Intermedialität im Sinne Schröters

handelt, denn „[d]ie intermediale Beziehung besteht dann darin, daß [sic!] ein Medium ein anderes repräsentiert“¹⁸² Wie auch in Schröters Beispiel das Gemälde seinen Status als Medium verliert, sobald es gefilmt auf der Leinwand erscheint, verliert auch *World of Warcraft* seinen medialen Status, sobald es in die *South Park* Folge integriert wird.

5.2.1. Handlung

In der Folge *Make Love, Not Warcraft*¹⁸³ geht es um die vier Hauptcharaktere, deren neues Hobby es für diese Episode ist, *World of Warcraft* zu spielen. Verbunden über *Team-Speak* bewegen sich die Freunde gemeinsam auf einem Server, um Quests zu lösen und Erfahrungspunkte zu sammeln. Plötzlich taucht ein weiterer Spieler auf und tötet ohne Grund ihre hart erarbeiteten Charaktere. Dies sollte eigentlich nicht möglich sein, denn normalerweise ist das Spiel so konzipiert, dass User/innen sich erst auf ein Duell einigen müssen, um sich gegenseitig anzugreifen.

Doch es stellt sich heraus, dass dieser spezielle Spieler so viel Zeit in der Welt von *Warcraft* verbracht hat und dadurch so übermächtig geworden ist, dass diese Regel nicht mehr für ihn gilt und nicht einmal die Server-Admins etwas gegen ihn ausrichten können. Während die Mitarbeiter/innen im Hauptquartier der Firma *Blizzard* an der Situation verzweifeln, machen es sich unserer Helden zur Aufgabe den übermächtigen Gegner zu stoppen.

¹⁸² Schröter, „Intermedialität“, S.144.

¹⁸³ *South Park S10E08. Make Love, Not Warcraft*, Regie: Trey Parker, USA/2006: Erstausstrahlung 04.10.2006. <http://southpark.cc.com/full-episodes/s10e08-make-love-not-warcraft>, Zugriff: 12.11.2014.

5.2.2. Etablieren der neuen Welt und der Charaktere

Bei der Beobachtung dieser ersten Sequenz ist auffällig, auf welche Weise die Macher von *South Park* diese zwei Welten verschmelzen ließen. Obwohl diese Episode ab dem ersten Frame in der schon genannten, von *Blizzard* kreierten, Welt von *Warcraft* spielt, ist zu beobachten, dass die Einführung in die Folge mit den *South Park* typischen Charakteristika ausgestattet ist.

Der erste Frame von annähernd jeder Episode von *South Park* wird mit einem Establishing Shot begonnen. Dies ist auch meist bei Szenenübergängen der Fall. Dabei sollte darauf verwiesen werden, an welchem Ort sich die Handlung abspielt. Diese Establishing-Shots werden typischerweise von einem kurzen, musikalischen Benjo-Thema unterstützt.

In *Make Love, not Warcraft* wird an dieser Art der Einführung festgehalten, wenngleich man sich schon zu Beginn in der *World of Warcraft* Engine befindet. Der/die Zuseher/in wird hier mit einer digitalen Kamerafahrt von oben nach unten mit der neuen Umgebung vertraut gemacht. Diese Kamerafahrt ist aber untypisch für einen Establishing-Shot bei *South Park*, wenn man bedenkt, dass diese im Normalfall in Form einer statischen Kamera gelöst werden. Also lässt sich sagen, dass mit dem Sprung in das andere Medium, damit auch in den dreidimensionalen Raum, sich die Rolle der Kameraführung dem neuen Medium angepasst hat. Diese These deckt sich mit dem, schon erwähnten, erstmaligen Einsatzes eines Kameramannes in den *World of Warcraft* Sequenzen. Auch der typische Musikeinsatz während des Establishing-Shots ist auszumachen, wenngleich auch hier alles an die neue Umgebung angepasst wurde und die Musik aus einem, für *World of Warcraft* typischen, heroisch klingenden, Streicher- und Bläserensemble besteht.

Mit dem Einstieg in die Welt von *Warcraft* stellt sich auch die Problematik der Charaktereinführung. Jeder Charakter von *South Park* wird zu Beginn von ihren selbst erstellten *World of Warcraft* Charakteren repräsentiert. Dabei kann man verschiedene Vorgehensweisen entdecken, um den/die Zuseher/in dabei zu unterstützen, die Charaktere richtig zuzuordnen.

Eine dieser Unterstützungen zeigt sich in Form einer Totalen, in der die vier *South Park*-Charaktere nebeneinander stehen. Dabei referenziert *South Park* auf sich selbst, denn auf die gleiche Art wurden gerade in den ersten Jahren des Bestehens der Serie die Folgen begonnen.

Die Totale zeigt nämlich Stan, Kyle, Cartman und Kenny, die an der Bushaltestelle stehen und warten. Dieses Bild ist dem/der regelmäßigen Zuseher/in von *South Park* bekannt. Meiner Meinung nach soll ihm/ihr dies im ersten Bild von *Make Love, Not Warcraft* in Erinnerung gerufen werden, um ihn/sie bei der ersten Identifizierung der Charaktere zu unterstützen.

In zweiter Instanz nehmen die *South Park* Macher das Voice-Chat Programm *Teamspeak* zur Hilfe, um die Stimmen der vier Hauptcharaktere in die *World of Warcraft*-Engine zu integrieren.

Der Fakt, dass sie miteinander über Teamspeak kommunizieren, wird als Motiv genutzt, ihren *World of Warcraft* Charakteren Stimmen zu verleihen. Die Verbindung dieser Charaktere mit den dazugehörigen charakteristischen Stimmen der Hauptfiguren ist ein weiteres Hilfsmittel für den Zuseher, die schon bekannten *South Park* Charaktere einzuordnen.

Ein zusätzliches Hilfsmittel für diese Unterscheidung ist die Charakterbeziehungsweise Farbwahl der *World of Warcraft* Charaktere. Tray Parker nahm diese Zuweisung vor und entschied sich dabei, die *World of Warcraft* Charaktere

farblich nahe an die charakteristischen Farben des jeweils zugehörigen *South Park* Charakters anzugleichen.

Demnach bekam Cartman einen rot gekleideten Zwerg zugewiesen, weil er seine rundliche Körperform und Hauptfarbe widerspiegelte. Stans Charakter wurde hingegen in Blau, Kyles Charakter in Grün und Kennys Charakter in einem erdigen Orange dargestellt.¹⁸⁴

Im Vergleich zu anderen Medienreflexionen in der Serie *South Park* scheint es sich im Falle von *Make Love, Not Warcraft* um eine intensivere Beschäftigung mit dem reflektierten Medium zu handeln. Der Grund dafür könnte die intensive Zusammenarbeit mit *Blizzard* sein, in Verbindung mit dem Produktionsaufwand von drei Wochen, welcher in der Serie eine Ausnahme darstellt.¹⁸⁵

5.2.3. Terminologie

Durch die Übernahme des Looks des Computerspiels hat man sich vermutlich einer authentischen Wiedergabe des Spiels in weiteren Belangen verpflichtet. Im Gegensatz zu einer Episode, welche die Vorlage aus dem eigentlichen Kontext reißt, wird hier das andere Medium sehr genau widergespiegelt. Dies wirkt sich in der Terminologie aus, die verwendet wird. Es werden wirkliche Orte der *World of Warcraft* Engine genannt, wie zum Beispiel Goldshire (14:53) oder Westfall (05:38), und auch Tastenkombinationen, die für das Spiel wichtig sind, sowie der Umstand, dass man nach dem Tod des Charakters auf dem Friedhof wieder Auferstehen kann.

¹⁸⁴ vgl. *Make Love, Not Warcraft, Q&A with Frank Agnone, J.J. Franzen, and Eric Stouth*. Machinima.com Zugriff: 21.10.2014.

¹⁸⁵ vgl. *Make Love, Not Warcraft, Q&A with Frank Agnone, J.J. Franzen, and Eric Stouth*. Machinima.com Zugriff: 21.10.2014.

Durch die ganze Folge ziehen sich eine Vielzahl von *World of Warcraft* spezifische Ausdrücke, die unter anderem aus der Zusammenarbeit mit *Blizzard* resultieren.

Die Darstellung des Mediums *World of Warcraft* ist demnach zu exakt an der Vorlage orientiert, um es eine Parodie zu nennen.

Das Computerspiel, in Zusammenhang mit seinem Entwickler wird aber in einem Sub-Plot parodiert. Wie schon in meinem Kapitel über Role Playing Games erwähnt, spielen die meisten Games, so auch *World of Warcraft*, in einer an das Mittelalter angelehnten Fantasy-Welt, die mit dafür typischen Fabelwesen bestückt ist.

Man könnte sagen, dass die Welt von *South Park* in der Welt von *Warcraft* Einzug gefunden hat, denn die für *South Park* typischen Charakteristiken werden in dem neuen Medium umgesetzt.

Auf der anderen Seite könnte man aber auch sagen, dass das Umgekehrte der Fall ist. Als unsere Helden dabei sind, sich in der *World of Warcraft* Engine realen Problemen zu stellen, spielt sich währenddessen ein das Fantasy-Genre parodierender Sub-Plot ab.

5.2.4. Die Parodie im Sub-Plot

In dieser Nebenhandlung suchen die Mitarbeiter/innen von *Blizzard* nach einer Möglichkeit, die Welt von *Warcraft* zu retten. Doch die Beratungen im Besprechungsraum der Firma werden so überspitzt dargestellt, als würde es um die Rettung der realen Welt gehen. Um dies zu klarifizieren sagt der Vorsitzende von *Blizzard* beispielsweise: „*This could very well lead to the end of the World. Of*

Warcraft.¹⁸⁶ Diese Aussage kann als Parodie auf eine ganze Reihe von Filmen gesehen werden, in denen es um die Rettung der Welt geht. Durch die Pause, die zwischen den Worten *World* und *of Warcraft* entsteht, wird dem/der Zuseher/in ein gängiger Spruch unterbreitet und es werden keine Erwartungen hervorgerufen. Mit dem Zusatz *of Warcraft* wird diese *Nicht-Erwartung* gebrochen und die Aussage somit zu einer Parodie.

Diese Parodie hat einen satirischen Beigeschmack, indem die *South Park* Macher darauf aufmerksam machen, dass eine virtuelle Welt nicht mit der realen verglichen werden kann und somit nicht ernst genommen werden darf, wie es manche Mensch tun.

Das Fantasy-Genre wird in diesem Fall auf verbaler, sowie auf visueller und musikalischer Ebene parodiert.

Das Parodieren auf verbaler Ebene lässt sich an der Art erkennen, wie sich die *Blizzard* Mitarbeiter/innen ausdrücken. Man gewinnt den Eindruck, sie befänden sich tatsächlich in einer Fantasywelt, die zum Beispiel an die *Herr der Ringe* Verfilmungen erinnert, wobei sich aber die Welt von *South Park* visuell nicht verändert.

Die einzig auszumachende Veränderung, die diese Assoziation zum Fantasy-Genre ausmacht, ist die Wortwahl und die Ausdrucksform, in der die Charaktere miteinander sprechen. Hier soll dieser Umstand anhand dreier Beispiele verdeutlicht werden:

03:43 – „*How do you kill that witch has no life?*“

13:42 – „*Behold, the sword of a thousand truths. We must get this sword to the ones who have proven they have no life.*“

¹⁸⁶ South Park S10E08. 09:24-10:29.

15:51 – „*We are looking for a great knight by the name of lovestospooge.*“

An diesen Beispielen wird klar, dass es sich nicht um die gängige US-Amerikanische Umgangssprache handelt, sondern dass versucht wurde, mit besonderer Ausdrucksweise das Fantasy-Genre zu parodieren.

Ursula K. Le Guin diskutiert diese Art der sprachlichen Formulierung in ihrem Essay über das Schreiben von Fantasyliteratur.

Dabei handelt sie die Problematik an den Autoren E. R. Eddison, J. R. R. Tolkien oder Kenneth Morris ab.¹⁸⁷ Sie stellt fest, dass der Gebrauch von Archaismen ein gängiger Weg ist, einen Fantasytext heroischer klingen zu lassen. Es gibt jedoch nur wenige Autoren/innen, welche die alte Grammatik dazu ausreichend beherrschen. „*After all, archaisms are not essential. You don't have to know how to use the subjunctive in order to be a wizard. You don't have to talk like Henry the Fifth to be a herp.*“¹⁸⁸

Die Problematik besteht darin, dass Autoren/innen, die dem Genre neu sind, auf solche Archaismen zurückgreifen, obwohl das für das Genre eigentlich nicht notwendig ist.

Notwendig ist es aber für diese Genre-Parodie in *South Park*, denn die Wahl der Sprache ist in diesem Fall einer der Hinweise, der auf die Textwelt 2, also Fantasy, hinweist. Auf visueller Ebene sind es bestimmte Bewegungen, die aus der Fantasywelt entnommen wurden.

Bei der Besprechung der *Blizzard* Mitarbeiter/innen kommt es zur Erwähnung einer Prophezeiung, es gebe eine Schwert namens *sword of thousand truths*, welches

¹⁸⁷ vgl. Le Guin, Ursula K., *The Language of the Night. Essays on Fantasy and Science Fiction*, Hg. Susan Wood, New York: HarperCollins 1992. s.89.

¹⁸⁸ Le Guin, *The Language of the Night*. S.92.

auf einem USB-Stick gespeichert ist und die einzige Möglichkeit darstellt, den Mörder zu stoppen.

Während schon die Erwähnung einer Prophezeiung wiederum auf das Fantasy-Genre hinweist, kommt es in weiterer Folge zu einem zweimaligen, heroischen, in die Höhe Streckens des USB-Sticks. Hier wird ein mächtiges Schwert aus der Textwelt 2, also der Fantasy Welt, durch einen ähnlich geformten, wenngleich viel kleineren, USB-Stick repräsentiert.

Die Auseinandersetzung mit dem Fantasy-Genre unterstreicht den Umstand, dass sich *South Park* größtenteils mit Phänomenen der Populärkultur auseinandersetzt. Doch neben der allgemeinen Bezeichnung der Parodie, kann man diese Beobachtungen ebenso unter dem Gesichtspunkt von Rajewskys Intermedialitätstheorien sehen. Auch hier kann man von intermedialen Bezügen sprechen. *South Park* stellt in diesem Fall Bezüge zu dem Fantasy-Genre im Allgemeinen her, bedient sich deren Regeln und Besonderheiten und setzt diese in seinem eigenen Medium um.

Letztlich ist noch zu bedenken, dass die Parodie auf das Fantasy-Genre der in *World of Warcraft* befindlichen Storyline gegenübergestellt werden kann, was die Frage aufbringt, ob es sich dabei auch um eine Parodie handelt.

Betrachtet man die Serie *South Park* nach Rose als Textwelt 1 und *World of Warcraft* als Textwelt 2, so lässt sich feststellen, dass dies nicht der Fall ist. Denn *South Park* bedient sich nicht an der Vorlage und setzt sie in einen neuen Kontext. Vielmehr wird das Computerspiel *World of Warcraft* ein integraler Bestandteil der Serie *South Park*.

6. Schlussteil

Als Ziel dieser Arbeit galt es, vorrangig herauszufinden, inwiefern *South Park* andere Medien reflektiert, welche Medien reflektiert werden und auf welche Art und Weise sich diesen Medien zum Zwecke einer Reflexion angenähert wird. Weil sich in jeder Episode von *South Park* die eine oder andere Art der Medienreflexion finden lässt, war es zielführend, sich für diese Arbeit auf zwei *South Park* Episoden zu beschränken.

Anhand der Analyse der Episode *You have 0 Friends* ließ sich herausfinden, dass *South Park* zu einem großen Teil die Parodie als Werkzeug ihrer Medienreflexion verwendet um auf diese Weise satirische Inhalte zu vermitteln. Grundsätzlich spiegelt sich dieser Umstand anhand der parodistischen Umsetzung von Bildern in ihren Einstellungsgrößen und ihrem Inhalt wieder, sowie durch wörtliche Zitate aus den Vorlagen entnommen wurden. Diese Parallelen zu verschiedenen filmischen Vorlagen werden ihrer ursprünglichen Form enthoben und in einen neuen Kontext gesetzt. Neben einem humoristischen Effekt, der daraus entsteht, gelten diese Zitate auch als Unterstützung zur Vermittlung von eigenen *South Park*-spezifischen Inhalten.

Zusätzlich wird durch die Verwendung einer medienspezifischen Terminologie auf die mediale Vorlage Bezug genommen, denn es konnten bestimmte Ausdrücke aus der Welt von Facebook und *Tron* in den Episoden wiedergefunden werden. Dieser Umstand konnte mit der von Rajewsky vorgeschlagenen Theorie der intermedialen Bezüge in Verbindung gebracht und verifiziert werden, da sich *South Park* an medienspezifischen Merkmalen anderer Medien bedient und in ihrem eigenen Medium zum Einsatz gebracht hat.

Bei der Produktion dieser spezifischen Episode sah man von der Innovation eines neuen digitalen Raums ab und übernahm den virtuellen Raum von *Tron*, um das digitale Medium Facebook zu repräsentieren.

Diese Art der Herangehensweise spart auf der einen Seite Zeit in der Produktion, auf der anderen Seite schafft sie die Grundlage für eine parodistische Auseinandersetzung mit der Vorlage.

Gleichzeitig konnte herausgefunden werden, dass bei den Animationsserien im Laufe ihrer Geschichte eine Wiederkehr bestimmter Vorlagen wie zum Beispiel *Monty Python*, *Tron* oder *2001: Odyssee im Weltraum* zu spüren ist.

Der Umgang mit anderen Medien zeichnet sich vor allem durch den Fokus auf die Problematiken der thematisierten Medien aus, wodurch gesellschaftskritische Kommentare sichtbar werden.

Am Beispiel der Folge *Make Love, Not Warcraft* konnte herausgefunden werden, dass es hier zu einer Verschmelzung zweier Medien kommt. Das Computerspiel *World of Warcraft* wird nicht nur in der Animationsserie reflektiert, sondern sogar integriert. Dabei wurde zusätzlich ersichtlich, dass die Integration des Computerspiels *World of Warcraft* zur Folge hatte, dass es seinen medialen Status verlor. Es konnte nämlich nicht mehr Interaktiv bedient werden und kann somit mit Schröters Modus der transformationalen Intermedialität belegt werden. Auch die Verwendung einer genrespezifischen Terminologie im Sinne Rajewskys intermedialer Bezüge ließ sich in dieser Episode nachweisen.

Im Laufe der Forschung an dieser Arbeit konnte bestätigt werden, dass es ein notwendiges populärkulturelles Vorwissen voraussetzt, um den Humor von *South Park* dekodieren zu können. Dieses Vorwissen ist allerdings ein US-amerikanisch zentriertes und ist deshalb beispielweise für das Europäische Publikum schwieriger zu dekodieren, da sich hier die massenmedialen Erfahrungen im Vergleich zum US-amerikanischen Raum unterscheiden.

Die *South Park* Macher setzen im Normalfall ihre Priorität auf die kurze Produktionszeit einer Episode. Die Entstehung einer Folge in nur sechs Tagen gibt

ihnen die Möglichkeit, aktuelle mediale Ereignisse zeitnah zu thematisieren, was schlussendlich zu einer aktuellen satirischen Auseinandersetzung mit den Thematiken führt. Der Produktionsprozess der Episode *Make Love, Not Warcraft* stellt dabei eine der wenigen Ausnahmen dar. Durch die besonderen Produktionsumstände und die Zusammenarbeit mit der Firma *Blizzard* ergab sich eine Produktionsdauer von etwa drei Wochen.

Schlussendlich ist zu sagen, dass es den *South Park* Machern gelingt, sich durch die schnelle Produktionszeit satirisch mit aktuellen Thematiken und Medienproblematiken auseinanderzusetzen.

8. Quellenverzeichnis

- Albersmeier, Franz-Josef, „Literatur und Film. Entwurf einer praxisorientierten Textsystematik“, in: *Literatur intermedial. Musik-Malerei-Photographie-Film*, Hg. Peter V. Zima, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1995, S.235-268.
- Berger, Doris, „South Park – infusing reality with grotesque satire“, in: *Animationen. Lotte Reiniger im Kontext der Mediengeschichte*. Hg. Barbara Lange/Cathrine Böhm/Andrea Haarer/Antonia Kurz/Olga Özbek/Olga Schwab, Tübingen 2012.
- Bogner, Ralf Georg, „Medienwechsel“, in: *Metzler-Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen – Grundbegriffe*, Hg. Ansgar Nünning, Stuttgart: Metzler 2013. S.503.
- Böhn, Andreas/Dominik Schrey, „Intermedialität und Medienreflexion zwischen Konvention und Paradoxie. Schrift und Blindenschrift im Film“, in: *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*, Hg. Kay Kirchmann/Jens Ruchatz, Bielefeld: transcript Verlag 2014. S. 199-212.
- boyd, d. m./Nicole. B. Ellison, „Social network sites: Definition, history, and scholarship“. In: *Journal of Computer-Mediated Communication* 13/1, 2007, S.210-230.
- Chambers, Deborah, *Social Media and Personal Relationships. Online Intimacies and Networked Friendships*, Basingstoke: Palgrave Macmillan 2013.
- Cheplic, Matt. "'As Crappy As Possible': The Method Behind the Madness of South Park.". In: *Millimeter* 26/5, 1998, S.39-44.
- D'Amato, G./L. Cecchi/G. Liccardi/F. Pellegrino,M./D'Amato/M. Sofia, „Social networks: A new source of psychological stress or a way to enhance self-esteem? negative and positive implications in bronchial asthma“, in *J Investig Allergol Clin Immunol*, 22/6, 2012, S. 402-405.
- Faulstich, Werner, *Einführung in die Medienwissenschaft*. Paderborn: Fink 2002.
- Faulstich, Werner, *Medienwissenschaft*. Paderborn: Fink 2004.
- Flehsig, Norbert P., „Zitieren beim Bewegtbild. Das Zitatrecht im Filmbereich“ in: *Auf schmalen Grat – Copyright und Rechte. Branchentreff Dokumentarfilm*

am 1. Und 2. Juni 2006 im Kulturzentrum Ludwigsburg. Hg. Haus des Dokumentarfilms 2006, S.6-9.

Günzel, Stephan, „Die Realität des Simulationsbildes. Raum im Computerspiel“, in: *Die Realität des Imaginären - Architektur und das digitale Bild 10. Internationales Bauhaus-Kolloquium*, Hg. Jörg H. Gleiter/Norbert Korrek/Gerd Zimmermann, Bauhaus-Universität Weimar: Weimar 2008. S.127-136.

Höltgen, Stefan, „Zelluloidmaschinen. Computer im Film“, in: *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*, Hg. Kay Kirchmann/Jens Ruchatz, Bielefeld: transcript Verlag 2014. S. 293-318.

Keitel, Evelyne, „Einleitung: Zum Genre Computerspiel“, In: *Computerspiele: Eine Provokation für die Kulturwissenschaften?*, Hg. Evelyne Keitel/Gunter Süß/Randi Gunzenhäuser/Angela Hahn, Lengerich, Westf.; Wien [u.a.]: Pabst Science Publ. 2003. S.7-32.

Kirchmann, Key/Jens Ruchatz (Hg.), *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*, Bielefeld: transcript Verlag 2014.

Le Guin, Ursula K., *The Language of the Night. Essays on Fantasy and Science Fiction*, Hg. Susan Wood, New York: HarperCollins 1992.

Leschke, Rainer, *Einführung in die Medientheorie*. München: Fink 2003.

Lischka, Konrad, *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte, und Ästhetik des Computerspiels*, Verlag Heinz Heise: Hannover 2002.

Müller, Jürgen E., „Intermedialität und Medienwissenschaft. Thesen zum State of the Art“, in: *montage/av: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 3/2, 1994, S.119-138.

Neitzel, Britta, „Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen“, in: *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*, Hg. Klaus Bartels/Jan-Noël Thon Hamburg: Universität Hamburg 2007. S.8-28.

Rajewsky, Irina O., *Intermedialität*. Franke: Tübingen, 2002.

Rajewsky, Irina O., „Intermedialität und remediation. Überlegungen zu einigen Problemfeldern der jüngeren Intermedialitätsforschung“, in: *Intermedialität analog - digital: Theorien - Methoden – Analysen*, Hg. Joachim Paech/Jens Schröter, München: Fink 2008, S.47-60.

- Rose, Margaret A., *Parodie, Intertextualität, Interbildlichkeit*. Bielefeld: Aisthesis Verlag 2003.
- Schröter, Jens, „Intermedialität“, in: *montage/av: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 7/2, 1998, S.129-154.
- Singleton, Ralph S./James A. Conrad, *Filmmaker's dictionary*. Hg. Janna Wong Healy, Hollywood, Cal.: Lone Eagle ²2000.
- Smith, Aaron P., *Real vs. Fake. Identity Creation in Cyberspace*, New York: State University of New York 2008.
- Steinschaden, Jakob, Phänomen Facebook. Wie eine Webseite unser Leben auf den Kopf stellt, Wien: Ueberreuter 2012. S.12.
- Stewart, Julie/Thomas Clark, „Lessons from South Park. A Comic Corrective to Environmental Puritanism,“ in: *Environmental Communication* 5/3, 2011, S.320-336.
- Stratyner, Leslie/James R. Keller (Hg.), *The Deep End of South Park. Critical Essays on Television's shocking Cartoon Series*, Jefferson, NC: Mcfarland 2009.
- Thon, Jan-Noël (Hg.). „Unendliche Weiten? Schauplätze, fiktionale Welten und soziale Räume heutiger Computerspiele“ in: *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*, Hg. Klaus Bartels/Jan-Noël Thon Hamburg: Universität Hamburg 2007. S.29-60.
- Weinstock, Jeffrey Andrew (Hg.), *Taking South Park Seriously*. New York: State University of New York Press 2008.
- Wolf, Werner, „Intermedialität: ein weites Feld und eine Herausforderung für die Literaturwissenschaft“ in: *Literaturwissenschaft: intermedial – interdisziplinär*, Hg. Herbert Foltinek, Wien: Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften 2002, S.163-192.
- Wolf, Werner, „Intermedialität als neues Paradigma der Literaturwissenschaft? Plädoyer für eine literaturzentrierte Erforschung von Grenzüberschreitungen zwischen Wortkunst und anderen Medien am Beispiel von Virginia Woolfs „The String Quartet““ in: *AAA – Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik, Band 21*, 1996, S.75-116.

Wolf, Werner, „Intermediality“, in: *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Hg. David Herman/Manfred Jahn/Marie-Laure Ryan, London: Routledge 2005, S.252-256.

Wünsch, Frank: *Die Parodie*. Hamburg: Verlag Dr. Kovač 1999.

Internetquellen:

Barton, Matt, *The History of Computer Role-Playing Games Part 1: The Early Years (1980-1983)*,
http://www.gamasutra.com/features/20070223a/barton_pfv.htm, 2007, Zugriff: 21.10.2014.

blizzard.gamespress.com, *WORLD OF WARCRAFT® SURPASSES 10 MILLION SUBSCRIBERS AS WARLORDS OF DRAENOR™ LAUNCH BEGINS*, 2014,
<http://blizzard.gamespress.com/WORLD-OF-WARCRAFT-SURPASSES-10-MILLION-SUBSCRIBERS-AS-WARLORDS-OF-DRAE>, Zugriff: 12.12.2014.

von Blum, Paul, "Satire.", in: *Grove Art Online. Oxford Art Online*, Oxford University Press, 1996,
<http://www.oxfordartonline.com/subscriber/article/grove/art/T076124>, Zugriff: 22.10.2014

Bulatovic, Peja, *Nudity filter helps Chatroulette clean up*, 2011,
<http://www.cbc.ca/news/technology/nudity-filter-helps-chatroulette-clean-up-1.1094425>, Zugriff: 21.10.2014

Facebook Newsroom, <http://newsroom.fb.com/Key-Facts>, Zugriff 15.07.2013.

Instracraft.de, *Blizzard Entertainment kündigt Erscheinungsdatum von World of Warcraft in Europa an*, 2005, <http://starcraft2.ingame.de/news/63487-Blizzard-Entertainment-kuendigt-Erscheinungsdatum-von-World-of-Warcraft-in-Europa-an>, Zugriff: 12.12.2014.

Kondakov, Yevgeny/Benjamin Bidder, *17-Year-Old Chatroulette Founder: 'Mom, Dad, the Site Is Expanding'*, 2010,
<http://www.spiegel.de/international/zeitgeist/17-year-old-chatroulette-founder-mom-dad-the-site-is-expanding-a-681817.html>, Zugriff 21.10.2014.

- Make Love, Not Warcraft, *Q&A with Frank Agnone, J.J. Franzen, and Eric Stouth*.
Machinima.com, 2006,
<http://web.archive.org/web/20080805030811/http://www.machinima.com/article/view&id=459>, Zugriff: 21.10.2014.
- Moore, Robert J., *Chatroulette Is 89 Percent Male, 47 Percent American, And 13 Percent Perverts*, 2010, <http://techcrunch.com/2010/03/16/chatroulette-stats-male-perverts/>, Zugriff: 21.10.2014.
- O'Reilly, Tom, *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, 2005, <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>, Zugriff 15.07.2013.
- Oloffson, Kristie, *Why Is It So Hard to Delete Your Facebook Account?*, 2010,
<http://newsfeed.time.com/2010/05/14/why-is-it-so-hard-to-delete-your-facebook-account/>, Zugriff 16.07.2013.
- „Referenz“ in: Der Duden Online. Online auf:
<http://www.duden.de/rechtschreibung/Referenz>, Zugriff: 20.09.2014.
- „referenzieren“ in: Der Duden Online. Online auf:
<http://www.duden.de/rechtschreibung/referenzieren>, Zugriff: 20.09.2014.
- Rottmann, Robin, *World of WarCraft. Zehn Jahre in Azeroth*, gameswelt.at, 2014,
<http://www.gameswelt.at/world-of-warcraft-warlords-of-draenor/special/zehn-jahre-in-azeroth,232093>, Zugriff: 12.12.2014.
- Roulette Chat Sites, *Chatroulette Deletes Safe Mode*, 2012,
<http://www.roulettechatsites.com/2012/08/chatroulette-deletes-safe-mode-options.html>, Zugriff: 21.10.2014.
- Sorrell, Daniel, *South Park Takes On Richard Dawkins*, 2006,
<http://therevealer.org/archives/2592>, Zugriff: 21.10.2014.
- Stone, Brad, *Chatroulette's Creator, 17, Introduces Himself*, 2010,
http://bits.blogs.nytimes.com/2010/02/13/chatrouettes-founder-17-introduces-himself/?_php=true&_type=blogs&_php=true&_type=blogs&_r=2&, Zugriff 21.10.2014.
- Williams, Ben, *Trey Parker and Matt Stone: 'We've unknowingly stolen so many things from Monty Python for "South Park"'*, 2014,

<http://www.timeout.com/london/comedy/trey-parker-and-matt-stone-on-monty-python>, Zugriff: 21.10.2014.

Videoquellen:

2001: A Space Odyssey, Regie: Stanley Kubrick, USA/UK 1968; DVD-Video, 2001: *Odyssee im Weltraum*, Warner Home Video 2008.

A Clockwork Orange, Regie: Stanley Kubrick, USA/UK 1971; DVD-Video, *A Clockwork Orange*, Warner Home Video 2001.

Casablanca, Regie: Michael Curtiz, USA 1942; DVD-Video, *Casablanca*, Warner Home Video 2000.

South Park S14E04. You have 0 Friends, Regie: Trey Parker, USA/ 2010; Erstausstrahlung 07.04.2010. <http://southpark.cc.com/full-episodes/s14e04-you-have-0-friends>, Zugriff: 12.11.2014.

South Park S10E08. Make Love, Not Warcraft, Regie: Trey Parker, USA/2006: Erstausstrahlung 04.10.2006. <http://southpark.cc.com/full-episodes/s10e08-make-love-not-warcraft>, Zugriff: 12.11.2014.

South Park S14 E11. Coon 2: Hindsight, Regie: Trey Parker, USA/2010: Erstausstrahlung 27.10.2010. <http://southpark.cc.com/full-episodes/s14e11-coon-2-hindsight>, Zugriff: 12.11.2014.

South Park S04 E13. Trapper Keeper, Regie: Trey Parker, USA/2000: Erstausstrahlung 15.11.2000. <http://southpark.cc.com/full-episodes/s04e13-trapper-keeper>, Zugriff: 13.11.2014.

South Park S05E03. Super Best Friends, Regie: Trey Parker, USA/2001: Erstausstrahlung 04.07.2001. http://www.tubeplus.me/player/1330731/South_Park/season_5/episode_3/Super_Best_Friends/%22 Zugriff: 13.11.2014.

South Park S08E05. You Got F'd In The A, Regie: Trey Parker, USA/2004:
Erstausstrahlung 07.04.2004. <http://southpark.cc.com/full-episodes/s08e05-you-got-fd-in-the-a>, Zugriff: 13.11.2014.

Tron, Regie: Steven Lisberger, USA 1982; DVD-Video, Tron, Walt Disney 2014.

Abstract

Diese Arbeit setzt sich mit der Frage auseinander, welche Medien in der Animationsserie South Park reflektiert werden, wie diese Medien reflektiert werden und auf welche Art und Weise sich den Medien zum Zwecke der Reflexion angenähert wird. Dazu wird vorerst der Medienbegriff definiert und dann verschiedene Aspekte der Intermedialität untersucht und für eine Analyse der Medienreflexion bei South Park vorbereitet. Konzentriert wird sich dabei auf zwei Episoden der Serie, *You have 0 Friends* und *Make Love, Not Warcraft*. In diesen beiden Episoden werden speziell neue Medien wie Facebook, Chatroulette, Computerrollenspiele und das Fantasy-Genre im Allgemeinen thematisiert. Es soll auch untersucht werden, inwieweit die Parodie eine Rolle in der satirischen Arbeitsweise von South Park spielt und welche Auswirkungen die Reflexion der Medien bei der Produktion der zwei genannten Episoden hat.

Lebenslauf

Persönliche Daten

Geburtsdatum/-ort 15.08.1988 in Salzburg

Staatsangehörigkeit Österreich

Schulausbildung

1994 – 1998 Volksschule Abfalter, Salzburg

1998 – 2006 Akademisches Gymnasium, Salzburg

Studium

seit 2007 Theater-, Film- und Medienwissenschaft,
Universität Wien

seit 2011 Filmakademie Wien, Universität für Musik und
darstellende Kunst Wien

Fremdsprachen

Englisch: 8 Jahre Schulkenntnisse

Latein: 7 Jahre Schulkenntnisse

Alt-Griechisch 4 Jahre Schulkenntnisse